

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Quake 4 | NFS Most Wanted | Морской Охотник | Serious Sam II | Battle for Middle-Earth 2 | Jak X | Vietcong 2 | Dark Messiah of Might & Magic | Star Wars Battlefront II | Black & White 2 | Spellforce 2: Shadow Wars | Heavy Duty | Call of Duty 2

ОБЗОРЫ:

Burnout Revenge | The Sims 2: Nightlife | Pilot Down | Resident Evil: Outbreak File #2 | Radiata Stories | Death Jr. | NHL 06 | Urban Reign | The Incredible Hulk: Ultimate Destruction | Gungrave: Overdose | Colosseum: Road to Freedom | One Piece: Grand Battle

4 ПОСТЕРА

2 НАКЛЕЙКИ

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК



GameLand Magazine



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОКОРОВАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || N-GAGE || DS || PSP

20#197 | ОКТЯБРЬ | 2005

Tokyo Game Show

Репортаж коров-путешественниц

ХИТ!?

Need for Speed: Most Wanted

Телки-гонщицы против ГАИ

уже **208** КОРОВ В НОМЕРЕ

ТЕМА НОМЕРА

BLACK & WHITE 2

Бешеный коровий креатив!

Urban Reign

Форменная скотобойня

ПЛЮС

Хидео Кодзима

Это наша корова и мы ее доим

Spellforce 2: Shadow Wars

Молочные реки, кисельные берега

Burnout Revenge

Коровы идут в отрыв

ДЕМО-ТЕСТ
Морской охотник. Будни Балтфлота. И коровы тоже!



ЖЕЛЕЗО
Подбираем монитор для настоящих коров



НА DVD
Эксклюзивное видео с TGS на зависть любой корове



Акелла



COLD WAR

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ★ место действия - СССР середины 80-х
- ★ способ действия - все возможные методы шпиона
- ★ цель действия - ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Американский журналист Мэттью Картер отправляется в СССР. В чуждой стране репортер волею случая оказывается в центре заговора по организации государственного переворота. Герой попадает в руки КГБ - ночного кошмара каждого истинного американца. Личные вещи изъяты, журналист избит, и его ждет суровое наказание за профессиональное любопытство. Удастся ли герою ускользнуть от элитных советских спецслужб, вырваться на свободу и завершить свой сенсационный репортаж... или хотя бы выжить?

DREAMCATCHER



ВИДЕОМАГАЗИН

Розничная торговля в магазинах фирм "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоМир"

© 2005 "Akella"
 © 2004 Midway Studios s.r.o. Licensed exclusively to DreamCatcher International Inc. Published by DreamCatcher Europe. Package design © 2004 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.
 Все права защищены. Неполное копирование преследуется.
 E-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

НА СТАРТ!



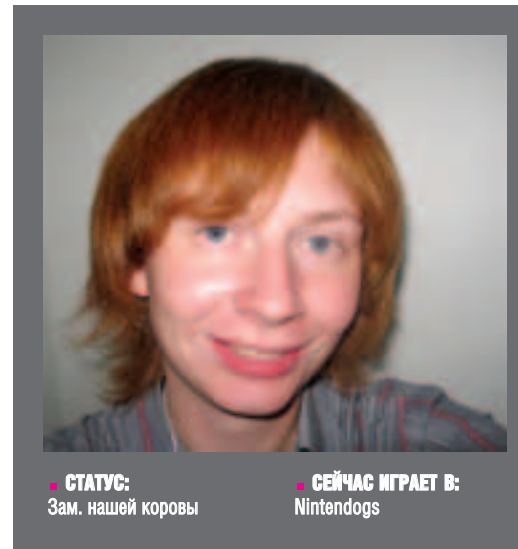
С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Hi all!

Обложка «про коров» родилась у нас совершенно случайно. Увидев специально нарисованную для нас парнокопытную красотку, Артем Шорохов шутки ради сочинил тематические комментарии к играм. Отсмеявшись, мы решили, что немного юмора журналу не повредит. В конце концов, кто сказал, что первое апреля отмечают только раз в год? К слову, читатели постоянно спрашивают, отметим ли мы чем-нибудь особенным двухсотый номер «Страны Игр». Отвечаем. Да, конечно. Но все не так просто. Двухсотый номер – первый декабрьский. Он будет великолепен. Первый январский номер (выходит в самом конце декабря, перед праздниками) традиционно посвящен Новому году и всегда отличается нестандартным набором матери-

алов. Наконец, в феврале исполняется десять лет нашему журналу (мы выходим с 1996 года, если кто-то еще не в курсе!). И здесь тоже не обойдется без подарков читателям. Вполне возможно, что речь пойдет даже о коллекционном издании, которое будет готовиться параллельно с обычным номером и либо войдет в его состав, либо поступит в продажу отдельно. А еще весной появится спецвыпуск «Страны Игр», посвященный Heroes of Might & Magic V и приуроченный к релизу этой замечательной игры. Все хорошо, правда? Есть только одна маленькая проблема. Отдыхать нам будет некогда. Примерно до апреля.

Константин «Wren» Говорун



• **СТАТУС:**
Зам. нашей коровы

• **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
Nintendogs

ИГРЫ В НОМЕРЕ

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



PC	PS2	GC	Xbox	GBA	DS	PSP	Xbox 360
Battle for Middle-Earth 2 74	Комбат (Officers) 72	Ultimate Destruction 138	Burnout Revenge 114	Driv3r 88	Age of Empires: The Age of Kings DS 78	Bounty Hounds 89	Call of Duty 2 34
Black & White 2 26	Морской Охотник 62	Urban Reign 134	Call of Duty 2: Big Red One 44	Need for Speed: Most Wanted 44	Harry Potter and the Goblet of Fire DS 88	Death Jr 130	Need for Speed: Most Wanted 44
Call of Duty 2 34	Полиция Майами: Отдел нравов 144	Сибирь 2 144	Need for Speed: Most Wanted NHL 06 132	Rebelstar Tactical Command 172	Need for Speed: Most Wanted 44	Need for Speed: Most Wanted 44	Star Wars: Battlefront II 84
Dark Messiah of Might & Magic 82	Спецназ. Огонь на поражение 145		The Incredible Hulk: Ultimate Destruction 138			Star Wars: Battlefront II 84	
Diver: Deep Water Adventures 70							
Enosta: Discovery Beyond Heavy Duty 86	PS2						
Incubation: Космодесант 145	Burnout Revenge 114						
Need for Speed: Most Wanted 44	Call of Duty 2: Big Red One 34						
NHL 06 132	Colosseum: Road to Freedom 142						
Pilot Down: Behind Enemy Lines 120	Gungrave Overdose 140						
Powerdrome 144	Jak X: Combat Racing 76						
Quake IV 38	Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome 168						
Ragnarok Online 174	Need for Speed: Most Wanted NHL 06 132						
Scratches 87	One Piece: Grand Battle 122						
Serious Sam II 66	Pilot Down: Behind Enemy Lines 120						
Snow 87	Radiata Stories 126						
SpellForce: The Shadow of the Phoenix 145	Resident Evil: Outbreak File #2 124						
Star Wars: Battlefront II 84	Star Wars: Battlefront II 84						
The Sims 2: Nightlife 118	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction 138						
Vietcong 2 80							



BLACK & WHITE 2

НА ОБЛОЖКЕ

САМЫЙ МАСШТАБНЫЙ И ПРОВОКАЦИОННЫЙ ЖАНР – «СИМУЛЯТОР БОГА». НИ В ОДНОМ ДРУГОМ ВИДЕ ИГР ЧЕЛОВЕК НЕ ЗАМАХИВАЛСЯ СТОЛЬ СМЕЛО НА ЛАВРЫ СОЗДАТЕЛЯ. НО ПИТЕРУ МУЛИНЕ НЕ ПРИВЫКАТЬ НАРУШАТЬ УСТОИ. СЕРИЯ PORCULOUS БЫЛА ПЕРВЫМ ЗВОНЧОМ, А BLACK & WHITE ПРОГРЕМЕЛА ПО ВСЕМУ МИРУ. НЕВЕРОЯТНАЯ СМЕСЬ ПАРОДИИ, СТРАТЕГИИ И ВОСПИТАНИЯ СУЩЕСТВА, НЕ УКЛАДЫВАЮЩАЯСЯ В РАМКИ И РАСШИРЯЮЩАЯ НАШИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ТОМ, КАКИМИ МОГУТ БЫТЬ ИГРЫ. ДА ПОЛНО, ПРИМЕНИМ ЛИ ЭТОТ ТЕРМИН? КАЖДЫЙ ПРОЕКТ LIONHEAD STUDIOS ПРИБЛИЖАЕТ НАС К ЧЕМУ-ТО ИНОМУ, К СОВЕРШЕННО НОВОМУ ВИДУ ИСКУССТВА. И BLACK & WHITE 2 – ОЧЕРЕДНОЙ ШАЖОК НА ТРУДНОМ ПУТИ. МЫ ЛЮБИМ КОРОВ!

В НОМЕРЕ



38

QUAKE 4

ХИТ?!

ВСЕ НАЧАЛОСЬ С НЕБОЛЬШОЙ КАРТИНКИ, НЕВЕДОМО КАК ПОПАВШЕЙ В СЕТЬ. НО ВНЯТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО QUAKE 4 ПОЯВИЛАСЬ ТОЛЬКО В ЭТОМ ГОДУ. ПОЙДЕТ ЛИ СМЕНА РАЗРАБОТЧИКА И ВСЕХ ТРАДИЦИЙ СЕРИИ НА ПОЛЬЗУ ИМЕНИТОМУ ПРОЕКТУ? /38



ХИТ?!

ПОСМОТРИШЬ НА NEED FOR SPEED: MOST WANTED – ЖИТЬ НЕ ХОЧЕТСЯ. РЕВ МОТОРА, КЛАСНЫЕ ТАЧКИ, ГЛАМУРНЫЕ ЖЕНЩИНЫ – ВЕСЕЛО. А У НАС ТУТ ОФИС И ЛИШЬ ПРИНТЕРЫ ШУМЯТ. /44



ДЕМО-ТЕСТ

SERIOUS SAM II – КИСЛОТНЫЕ ЦВЕТА, КРАСОЧНЫЕ ВЗРЫВЫ И УМОРИТЕЛЬНЫЕ МОНСТРЫ. А ГЛАВНОЕ – НЕПРЕРЫВНЫЙ ОТСТРЕЛ ВСЕГО ЖИВОГО В ПОЛЕ ЗРЕНИЯ. /66

НОВОСТИ

- Game Boy Micro уже в продаже 06
- ESRB требует покаяться 08
- Playboy опять охотится за играми 08
- Кармака выжили из id Software 10
- Очередное слияние игровых гигантов? 12
- Новый Gizmondo уже скоро 14

ТЕМА НОМЕРА

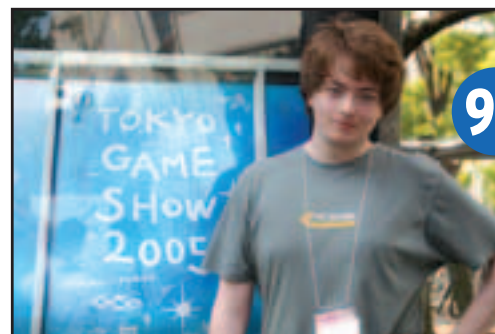
- Black & White 2 26



26

СПЕЦ

- Call of Duty 2 34
- Запуск PSP 50
- Tokyo Game Show 2005 90
- Косплей-кафе 150



90

ХИТ?!

- Quake 4 38
- Need for Speed Most Wanted 44

ИНТЕРВЬЮ

- Мартин Леляйн (Spellforce 2) 54
- Кодзи Игараси (Castlevania) 68
- Хидео Кодзима (Metal Gear) 104

СЛОВО КОМАНДЫ

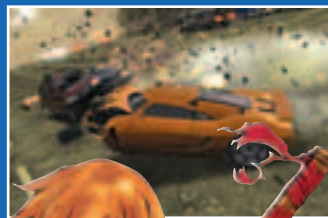
- Прямая речь, хит-парад «СИ», etc. 106
- Авторская колонка I (И. Ченцов) 108
- Авторская колонка II (Врен) 110
- Авторская колонка II (Зонт) 112

КИСЛОТНЫЕ ЦВЕТА, КРАСОЧНЫЕ ВЗРЫВЫ И УМОРИТЕЛЬНЫЕ МОНСТРЫ



Косплей-кафе

Если девушка вашей мечты должна обладать большими глазами и разноцветными волосами, рекомендуем заглянуть в Токио. Мечты о рисованных девочках (или CG-моделях) сбываются. Там Рей Аянами пошлет вам воздушный поцелуй, а Юна на ваших глазах слепит из рисового колбачка сердечко или кошечку. А вы это потом съедите. /150



Burnout Revenge

Догнать и перегнать? Догнать и разнести в клочья! Здесь есть все, чтобы понравиться любому геймеру: скорость, взрывы, аварии, великолепная графика, продуманный игровой процесс. Разработчики улучшили все аспекты – вплоть до искусственного интеллекта. А если сингл надоел, можно выйти в Интернет и погонять с живыми людьми. Класс! /114



ЖАК Х
ВЫДОХЛИСЬ ЛИ
СОЗДАТЕЛИ ЖАК
AND ДАХТЕР ИЛИ
У НИХ ПОРОХА В
ПОРОХОВНИЦАХ
ПО САМОЕ
ПИКАЧУ?

76

RADIATA STORIES
КРАСИВАЯ,
ПРАВИЛЬНАЯ, НО
ОЧЕНЬ СКУЧНАЯ
КОНСОЛЬНАЯ
РОЛЕВАЯ ИГРА.

126



КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

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

ДЕМО-ТЕСТ

- Морской Охотник 62
- Serious Sam II 66

В РАЗРАБОТКЕ

- Diver: Deep Water Adventures 70
- Комбат (Officers) 72
- Battle for Middle-Earth 2 74
- Jak X 76
- Age of Empires: The Age of Kings DS 78
- Vietcong 2 80
- Dark Messiah of Might & Magic 82
- Star Wars Battlefront II 84
- Heavy Duty 86
- Enosta: Discovery Beyond 86
- Snow 87
- Scratches 87
- Harry Potter and the Goblet of Fire (DS) 88
- Driv3r 88
- Bounty Hounds92 89

ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 58

ОБЗОР

- Burnout Revenge 114
- The Sims 2: Nightlife 118
- Pilot Down: Behind Enemy Lines 120
- One Piece: Grand Battle 122
- Resident Evil: Outbreak File #2 124
- Radiata Stories 126
- Death Jr. 130
- NHL 06 132
- Urban Reign 134
- The Incredible Hulk: Ultimate Destruction 138
- Gungrave: Overdose 140
- Colosseum: Road to Freedom 142

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 144

PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 146

АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 154

КИБЕРСПОРТ

- Турнир 10 городов 156
- Новые патчи для Warcraft III 157
- Clanbase Euro Cup 11 158
- SK.NoT на InCup Summer 158

ОНЛАЙН

- Новости Сети 160
- Сайты, которые мы выбираем 162
- Бета-тесты октября 164

ТАКТИКА

- Коды 166
- Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome 168
- Rebelstar Tactical Command 172
- Ragnarok Online 174

ЖЕЛЕЗО

- Новости 180
- Обзорный тест 17" LCD-мониторов 184

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай! 190
- Widescreen 194
- Конкурс «Киномания» 196
- Bookshelf 198
- Обратная связь 200
- Анонс следующего номера 206

ХОРОШИЙ МОНИТОР ТАК ЖЕ ВАЖЕН ДЛЯ ГЕЙМЕРА, КАК И МОЩНАЯ ВИДЕОКАРТА. СЕГОДНЯ МЫ РАССМОТРИМ ВОСЕМЬ СОВРЕМЕННЫХ LCD-МОДЕЛЕЙ С ДИАГОНАЛЬНОЙ ЭКРАНА 17"



184

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

- 02 ОБЛОЖКА
- 03 ОБЛОЖКА
- 04 ОБЛОЖКА
- 5
- 7
- 9
- 11, 13, 15, 21, 25
- 17
- 23

- «АКЕЛЛА» 31
- «НОЧНОЙ ДОЗОР» 33, 49, 53, 77
- SAMSUNG 43, 65, 81, 103, 109, 117, 131
- KINGMAX 57
- MSI 59
- DEPO 61
- «АКЕЛЛА» 71, 79, 99, 113, 121, 129, 137, 143, 153
- OLDI 73, 123, 141
- ELKO 89

- GILLETBRAUN 111
- SOFTCLUB 149
- «1С» 159
- HP 163
- ALBATRON 165
- ZYXEL 167
- «БУКА» 173
- «РУССОБИТ-М» 182-183
- NIVAL 189

- «НОВЫЙ ДИСК» 193
- «ЦИФРОВОЙ АПГРЕЙД» 197
- ЖУРНАЛ «КИБЕРСПОРТ» 201
- ПРЕМИЯ РУНЕТА 203
- GAMEPOST 205
- HOME INTERACTIVE 208
- @MAIL
- ЖУРНАЛ SYNC
- ТУРНИР 10 ГОРОДОВ

- NETLAND
- МИСС GAMELAND AWARD
- ЖУРНАЛ «ХАКЕР»
- ЖУРНАЛ «TOTAL DVD»
- РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
- MTV

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Наконец-то!

Дождались! Вот, вот они – вождь денки, все как на подбор! Вы только читайте в названия – Serious Sam! Call of Duty! Brothers in Arms! World Racing! И все, заметьте, –

вторые части, то бишь не просто какие-то там add-on'ы, а самые что ни на есть настоящие продолжения! Вот свезло так свезло! Но этого мало – загляните в наш видеораздел, там вы найдете море

эксклюзива с Tokyo Game Show, которое было отснято специально засланными агентами Купером и Вреном, а также огромную порцию роликов проектов для PS3. Побольше бы таких урожайных недель!

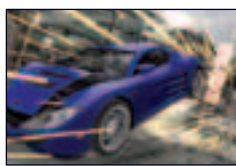


Видеообзоры



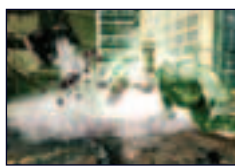
Urban Reign

Одна из самых спорных, но одновременно и самых ярких игр этого месяца. Чтобы полностью составить представление о ней, вы просто обязаны взглянуть на видеобзор!



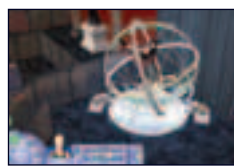
Burnout Revenge

Разработчики смогли прыгнуть выше своей головы и выдать новую часть игры не хуже, а во многих аспектах даже лучше шедеврального Burnout 3: Takedown.



The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Новый «Халк» берет не графикой, а интересным геймплеем, удобным управлением и общим впечатлением. А графика... да пеня с ней, с графикой! Подождем PlayStation3.



The Sims 2: Nightlife

И снова бесконечные, но все такие же популярные The Sims. На этот раз gj! микроскопом их ночная жизнь. Представляете, они, оказывается, тоже ходят по клубам и вечеринкам!

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...у наших видеобзоров есть три звуковые дорожки!

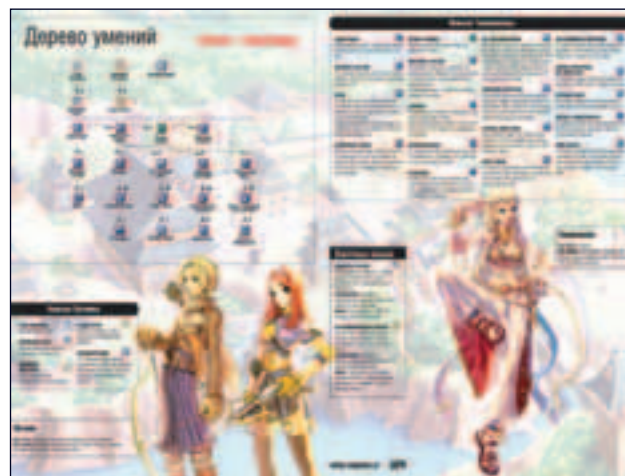
Доводим до вашего сведения: в обзорах игр на dvd-видео части есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.

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

Вот это номер выдался! Как говорится: у нас то пусто, то густо. Если в прошлый раз мы еле наскребли достаточно демок и видео, то теперь всего с избытком. Так что максимум внимания вы, конечно, должны уделить нашему репортажу с TGS, а также роликам, продемонстрированным там игр. Поверьте, здесь есть на что посмотреть – проекты для PS3 и Xbox 360 никого не оставят равнодушным. А заодно – не упустите возможность вновь вдоволь помяться – юмористический раздел живет и процветает. И последнее, о чем важно рассказать – эксклюзивные обои для рабочего стола по игре Ragnarok Online, приправленные pdf-файлами с таблицами скилов для всех персонажей. Не пропустите!



Софт

Commander 1.26

Есть программы, которые полезно постоянно держать под рукой. Comtander – одна из них. Это маленький, удобный и почти совсем бесплатный («donationware») файловый менеджер, к тому же не требующий установки.

FastStone Photo Resizer 1.4

Простенький менеджер фотофайлов, «мощности» которого вполне достаточно для решения тривиальных задач по пакетной обработке нескольких сотен фотографий – таких, как создание уменьшенных копий и переименование.

FontView 1.1

Бесплатная программа-просмотрщик для шрифтов, работать с которой намного удобнее, чем «ковыряться» в контрольной панели Windows. Также в ней можно просмотреть список символов, входящих в тот или иной шрифт.

Universal Crystal XP BricoPack RC1

Если в прошлый раз мы работали за компьютером Mac, то в этот раз попытаемся осилить более сложную задачу – будем «ставить» себе Linux. Сразу предупреждаем – зрелище не для слабонервных! Может понравиться!

НОВАЯ ОБОЛОЧКА РС-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его, при этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



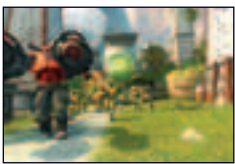
Brothers In Arms – Earned In Blood

Продолжение «еще одного экшна про Вторую мировую». В этой демо-версии нам предлагается две миссии (одна для кооперативного режима) и обширная историческая справка – все происходящее на экране имеет документальное подтверждение.



Call of Duty 2

Долг зовет! Повторно объявляется всеобщая мобилизация! В особенности это касается тех, кто уже прошел подготовку в первой части этой прекрасной игры. Боец, ты нужен нам! У тебя есть десять минут на установку демо-версии, и – вперед, в бой!



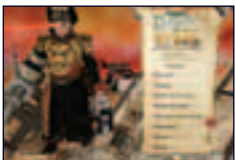
Serious Sam II

Помните ли вы нашего старого знакомого по имени Сэм, откликавшегося на прозвище «Серьезный»? Для вас есть хорошая новость – он возвращается! По этому поводу устраивается вечеринка под девизом «замочи все что движется». Подробности – в демо-версии!

Моды

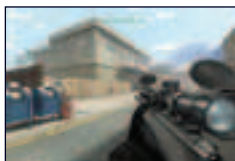
Steel Legion 1.0

Эта модификация приглянется тем, кто привык втапывать противника в землю гусеницами, ведь различная боевая техника становится доступна на начальных стадиях развития. А к несколько сложноватой схеме развития привыкаешь уже через несколько раундов. Помимо самого мода, для вас подготовлен официальный набор карт и мануал.



StrikeForce 2004 3.01

Сейчас разработчики StrikeForce работают над полноценной игрой, но все же они нашли время порадовать фанатов бесплатным модом, на этот раз под UT 2004. Как и в CS, бои в StrikeForce 2004 идут между спецназовцами и террористами. Правда, оружие не покупается, а выдается согласно классу выбранного бойца.



БАНЗАЙ!

Мистический телесериал «Хеллсинг» полюбился российскому зрителю. Не по душе он пришелся только создателю манги Коте Хирано – поэтому сериал и заглох после тринадцати эпизодов. Теперь аниматорам удалось-таки договориться с создателем Алукарда. Японский трейлер совершенно нового Hellsing Ultimate – на диске «СИ».



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Brothers In Arms – Earned In Blood
Call of Duty 2
Serious Sam II
World Racing 2

ВИДЕООБЗОРЫ:

Urban Reign
Burnout Revenge
The Incredible Hulk:
Ultimate Destruction
The Sims 2: Nightlife

ПАТЧИ:

Battle of Britain II: Wings of Victory v2.01 retail
Brothers in Arms: Earned in Blood v1.01 English retail
Darwinia demo v1.3 retail
Falcon 4.0: Allied Force v1.0.3 retail
Juiced v1.01 Euro retail
Marine Park Empire v1.1 retail
Medal of Honor: Pacific Assault v1.2 retail
NHL 06 European retail
WarCraft III: Reign of Chaos v1.19b UK retail
WarCraft III: Reign of Chaos v1.19b Rus retail
WarCraft III: the Frozen Throne v1.19b UK retail
WarCraft III: the Frozen Throne v1.19b Rus retail

SHAREWARE:

3D Magic Mahjongg
Blasterball 2 – The Remix
FastStone Pacman 1.4
googol-Choo-Choo3D

FREWARE:

Soviet Unterzoegersdorf

СОФТ:

Антивирус Dr.Web
ATNotes 9.5
Avant Browser 10.1 build 28
ColorImpact 2.8.7.403
Commander 1.26
Fantastic Flame Screensaver
FastStone Photo Resizer 1.4
FontView 1.1
ISO Commander
1.6 build 035 beta
MacroMachine 3.1.4.0
NetLimiter 1.30
PC Weather Machine 1.2.3
Poppins Animator 1.0
SearchInform
Universal Crystal XP BricoPack RC1
VideoInspector 1.7.0.88
What's Running 2.1.1.0

МОДЫ:

Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Counter-Strike: Source
DOOM 3
DOOM 3: Resurrection of Evil
Far Cry
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»
Сканы для Winamp а
Рубрика «Юмор»

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»

WIDESCREEN:

Casanova
Match Point
Running Scared

ВИДЕО:

Okami
Aeon Flux
Armored Core 4
Blade Storm
Blitz the League
Chromehounds
Dead Rising
Ikusagami
Mobilesult Gundum
NFS: Most Wanted
Resident Evil 5
Ridge Racer 6
Genji 2
Lair
Warhawk
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike,
Quake III Arena, Warcraft III: The
Frozen Throne.

МУЗЫКА:

Policenauts

ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst 5.9 w2k/XP, nVidia
ForceWare 78.01 w2k/XP, Chipset
Installation Utility 7.2.1.1007 w2k/XP

Ультра скоростная DDR2 ПАМЯТЬ

Лучший выбор для геймеров
и продвинутых пользователей

без свинца,
соответствует RoHS



Пожизненная
гарантия

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



KINGMAX®
Yours forever

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



merlion merlion merlion merlion merlion
L I Z A R D E L S I E D E N T K I N C I T I L I N K Y A I S U

Intel Approved

«СЕРЬЕЗНЫМИ» СТАНОВЯТСЯ НЕ ПО СВОЕЙ ВОЛЕ

➔ Компания Cyberlore Studios отныне будет заниматься разработкой обучающих, так называемых «серьезных» игр.

Компания Cyberlore Studios в скором времени собирается провести сокращение штатов и распределить свои ресурсы, чтобы усилить недавно созданное ими в 2004 году подразделение Serious Games Division. Напомним, что за спиной рассматриваемой фирмы стоит разработка проектов Majesty, MechWarrior 4: Mercenaries, Risk и Playboy: The Mansion. Именно последняя и принесла компании много неприятностей. Изданием Playboy занималась Hip Interactive, ныне разорившаяся компания, не сумевшая обеспечить должное фи-

нансирование для разработки проекта высокого класса, а также грамотную кампанию по его раскрутке, что и привело эту игру к не самым впечатляющим результатам. Совокупность данных обстоятельств обеспечила переход разработчика с 13-летним стажем с рынка игровых развлечений под крыло так называемых «серьезных покупателей». Отныне оставшийся штат Cyberlore будет создавать игры, предназначенные для обучения персонала крупных организаций (в том числе и военных). ■

■ Разработчики игр повышают обороноспособность США,



КОРОТКО

К 10-ЛЕТИЮ СЕРИАЛА NEED FOR SPEED ELECTRONIC ARTS

выпустит специальную коллекционную версию грядущей игры Need for Speed: Most Wanted Black Edition. В качестве бонуса покупатели получат кучу видео о рождении и развитии сериала, а также несколько интересных буклетов.

КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК» ПОДПИСАЛА ДОГОВОР С DEEP SILVER,

по которому первая займется изданием проекта «X3: Воссоединение». Было заявлено, что на российском рынке появятся две версии этого проекта – в обычном джевели и подарочной упаковке.

GAME BOY MICRO УЖЕ В ПРОДАЖЕ

В середине сентября текущего года компания Nintendo отправила в японские магазины свою новую игровую систему под названием Game Boy Micro. По своим техническим параметрам данное устройство ничем не отличается от карманной консоли предыдущего поколения Game Boy Advance, зато оно в разы меньше своего предшественника. GBM поддерживает все игры, выпущенные для GBA. За первую неделю продаж общее количество реализованных устройств достигло 148 тыс. экземпляров, при этом, как было заявлено чуть ранее, всего на рынок поставлено около 250 тыс. приставок. Наибольшей

популярностью пользуется приставка, оформленная в стиле старой Famicom (в Европе – NES) и приуроченная к 20-летию юбилею этой платформы. К концу текущего финансового года Nintendo собирается продать более четырех миллионов Game Boy Micro. ■



КОРОТКО

КРИС ДИРИНГ, президент Sony Computer Entertainment Europe, покинет свой пост в ноябре текущего года. На его место будет назначен Фудзико Нисида, занимавший должность исполнительного вице-президента по маркетингу в Японии.

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ВОЗРОЖДЕННОГО СЕРИАЛА Prince of Persia отныне не будет называться Kindred Blades. В продаже игра появится с красочной надписью PoP: The Two Thrones на коробке. Никаких причин, побудивших издателя к такому шагу, названо не было. Видимо, это всего лишь уловка для привлечения внимания.

ELECTRONIC ARTS подписала договор с Nike об использовании формы с символической последней в спортивном симуляторе NBA 2006.

MAJESCO СНОВА В МИНУСЕ

➔ Компании Majesco так и не удалось выбраться из финансовой ямы. На конец третьего квартала 2005 финансового года убытки фирмы составляют \$37.5 млн., и к концу года ситуация не изменится.

Из финансового отчета компании Majesco за третий квартал 2005 года следует, что общий доход этой фирмы достиг всего \$4.6 млн. против прошлогодних \$34 млн. При этом убытки студи-

и исчисляются \$37.5 млн. Для сравнения, в 2004 году за аналогичный период чистая прибыль составила \$20.5 млн. Как объясняют аналитики Majesco, такой разброс в цифрах связан с тем, что год назад была выпущена весьма удачная серия видеопроизведений для Game Boy Advance, а в настоящее время приходится терпеть огромные убытки из-за политики удерживания цен на нынешнем уровне, а также из-за некоторых изменений на игровом рынке. К сожалению, до конца текущего финансового года изменить положение так и не удастся. Правда, на рынке должны будут появиться такие проекты, как Teen Titans от Artificial Mind & Movement, Infected, Aeon Flux и JAWS Unleashed, которые, быть может, исправят плачевное состояние дел в издательстве. Кстати, для получения хоть какого-нибудь дохода в ближайшем будущем Majesco будет выпускать одежду под маркой Bloodraune, также в продаже появятся и смертоносные клинки из одноименной игры, крепящиеся на запястьях. ■

■ Геймеры-юноши, мечтают оказаться на месте этого мужика?



■ Рейн очень любит сосать кровь. Женщина.



ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ

Наконец-то зарождается традиция проводить в России масштабные и интересные выставки, посвященные играм, где можно будет увидеть новейшие технологии в материальном воплощении и куда будут съезжаться редакции лучших профильных изданий со всего мира. Именно такая выставка Электронных Домашних Развлечений HC&I пройдет с 24 по 27 ноября 2005 г. в Центральном Выставочном Зале «Манеж» (Санкт-Петербург, Исаакиевская пл., 1)

В этом году впервые интерактивные развлечения будут занимать целый этаж павильона, который будет разделен на несколько секторов: SOFTWARE MARKET, где пройдут презентации новых игр для любых платформ, включая мобильные телефоны; HARDWARE MARKET, где покажут всевозможное «развлекательное железо» – ПК, консоли, манипуляторы, виртуальные шлемы; ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЗОНЫ, где можно будет стать не только зрителем, но и участником захватывающего действия. Будет работать и INTELLECT MARKET, где разработчики игрового контента представят на суд зрителей свои новые проекты, многие из которых наверняка не обойдут вниманием издатели компьютерных игр.

В рамках выставки при поддержке Федерации Компьютерного Спорта России пройдет Открытый Кубок Невы, где лучшие киберспортсмены проверят свои силы в трех зрелищных дисциплинах – Quake 3, StarCraft и FIFA.

Ну а для тех, у кого игры – не только хобби, но и профессия, будет работать Дискуссионный Клуб, в программе которого: Четвертый Всероссийский форум разработчиков компьютерной графики Render.ru, семинар «Защита, оценка и управление интеллектуальной собственностью в ИТ-индустрии» (при поддержке DLA Piper Rudnick Gray Cary); семинар по трехмерной графике и анимации Render.ru, где в качестве докладчиков выступят ведущие разработчики в области 3D, в том числе, участвовавшие в знаменитых проектах SPEEL FORCE и в фильме «Турецкий гамбит»; встреча-диалог журналистов СМИ индустрии домашних развлечений. Словом, если вы хотите быть в курсе последних тенденций игровой индустрии или просто окунуться в атмосферу праздника – выставка HC&I ждет вас! ■



«ЛАБИРИНТ ОТРАЖЕНИЙ» – ИГРА

Компания «Новый Диск» анонсировала игру «Лабиринт отражений», готовящуюся по мотивам одноименного фантастического романа Сергея Лукьяненко. Лицензия на ее производство была куплена еще год назад, но на прошедшей на днях выставке «Дискография» издательство впервые продемонстрировало, как ее собирается использовать. Секрет прост – геймер бродит не по всему виртуальному городу Диптауну, а по одной лишь его части – игре «Лабиринт смерти». Напомним, что Сергей Лукьяненко придумал ее, находясь под впечатлением от Doom. Получается, что киевская студия DIOSoft (она также работает над шутером «Пираты XXI века») готовят нам имитацию имитации шедевра. Любопытно, что из этого выйдет. ■



945P Neo Platinum



- Поддерживает двудерные 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.

915P Neo2-F



- Поддерживаются процессоры Intel Pentium4 серий 5XX, 6XX (EM64T) и Celeron D серии 3XX в корпусе LGA775.
- Поддерживается память DDR2 400/533 объемом до 4ГБ.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000
- 7.1-канальное аудио

K8N SLI-F



- Поддерживает процессоры AMD Athlon 64/FX/X2 с двудерной 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.



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

PLAYBOY ОПЯТЬ ОХОТИТСЯ ЗА ИГРАМИ

➔ Глянцевое эротическое издание, известное под названием Playboy, объявило о том, что в одном из ближайших номеров появятся изображения обнаженных героинь сразу из нескольких популярных игр.



На страницы журнала в скором времени попадут Carla Valenti из Indigo Prophecy, Cassidy и Tala из Darkwatch, Alexa из 50 Cent: Bulletproof, а также красотки из проектов God of War, Hellgate: London и Playboy the Mansion: Private Party. Их изображения будут отпечатаны на восьми отдельных карточках, четыре из которых будут вложены в различные варианты комплектации журнала. При совмещении восьми изображений получится некий постер. Впервые героини игр в неглиже появились в Playboy около года назад, вызвав повышенное внимание публики к рассматриваемому изданию, тогда это были вампириша из Bloodraune и Meelina из Mortal Kombat. Напомним также о том, что владелец эротической империи, Хью Хефнер, приложил свою руку и к созданию посредственного тайкуна Playboy: The Mansion. ■



ESRB ТРЕБУЕТ ПОКАЯТЬСЯ

➔ Рейтинговая организация ESRB разослала всем игровым компаниям электронные письма с просьбой предоставить ей исчерпывающие данные о содержании выпущенных с 1 сентября 2004 года игр.



■ Разработчикам выдвинут ультиматум. Ну, что-то вроде.

Дело о Hot Coffee, к сожалению, живет и процветает, отголоски этого скандала до сих пор не дают спать спокойно всем издателям и разработчикам компьютерных игр. Подробную информацию о тех событиях вы можете найти в прошлых номерах нашего издания, а сейчас обратимся к делам сегодняшним. Организация ESRB после проблем с Grand Theft Auto: San Andreas решила перестраховаться и разослала всем своим клиентам электронные письма, в которых в ультимативной форме потребовала предоставления полной информации о содержании разработанных ими игр, в том числе и о так называемых «пасхальных яйцах» и скрытых возможностях, вызываемых программами типа Hot Coffee или при помощи специальных кодов. Самое интересное, что предоставление информации о контенте касается всех проектов, выпущенных с 1 сентября 2004 года. Уведомить ESRB о скрытых «возможностях» разработчики обязаны до 9 января 2006 года, и если окажется, что в свое время рейтинговая организация что-то упустила, то у рассматриваемого «обвиняемого» может быть изменен рейтинг. Те же, кто не предоставит соответствующую информацию, но в чьих играх потом будет обнаружено несоответствие выставленной оценке, понесут какое-то, не объявленное пока, наказание. Стоит отметить, что подобное поведение ESRB вполне понятно, учитывая недавние угрозы со стороны «одного из активно борющихся за права граждан США» об отстранении главы этой организации от занимаемой должности в связи с недобросовестной работой по выставлению рейтингов развлекательному софту. ■

КИТАЙ – БУДУЩЕЕ ОНЛАЙНА

Аналитическая компания DFC Intelligence провела исследование китайского онлайн-игрового рынка, показавшие потенциальную мощь этого сектора. В настоящее время общий оборот MMO в КНР составляет \$580 млн., к 2010 году эти показатели должны увеличиться почти в три раза и достигнуть \$1.7 млрд. По заявлению составителей отчета, онлайн-игры – единственная возможность заработка на китайских игроках, так как в этой стране невозможно продавать лицензионную продукцию в связи со слишком высоким процентом пиратства, MMO же требует непосредственной платы за присутствие на серверах. В качестве основной перспективы развития онлайн-игрового направления авторы рассматривают действия правительства КНР, выделившего значительную сумму на поддержку игровых разработчиков. Однако то же правительство и чинит неприятности, пытаясь ввести ограничение на время пребывания в виртуальных мирах. ■



КОРОТКО

MMORPG GUILD WARS РАЗОШЛАСЬ ПО МИРУ В КОЛИЧЕСТВЕ, превышающем один миллион экземпляров. Напомним, что официальный европейский релиз этого проекта назначен на 21 октября текущего года, на территории России Guild Wars будет распространяться силами «Буки». ■

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.

SAM & MAX ВНОВЬ ОБЗАВОДЯТСЯ РАЗРАБОТЧИКАМИ

➔ Компания Telltale Games приобрела у Lucas Arts права на разработку сиквела Sam & Max Hit the Road.

Независимый разработчик компьютерных игр Telltale Games объявил о покупке лицензии на создание проектов на основе популярной игровой серии от Lucas Arts. Как оказалось, под этим заявлением подразумеваются права на известный в прошлом квест Sam & Max Hit the Road, в свою очередь, основанный на андерграундном комиксе Sam & Max: Freelance Police. Этот проект появился в 1993 году, и слухи о выпуске сиквела бороздят просторы интернет-пространства по сей день, однако, видимо, только сейчас они наиболее близки к обретению материальной формы. О том, во сколько обошлась лицензия, Telltale Games пока умалчивает, как и о своих дальнейших планах по ее использованию. Стоит отметить, что за все время существования на игровом рынке новый владелец прав ничем особенным не отличился. Сумеет ли Telltale возродить былой шедевр – покажет лишь время. ■



■ Скоро они снова будут с нами.

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

BANDAI NAMCO

➔ Компании Bandai и Namco поделились планами на будущее после своего слияния в Bandai Namco Holdings.

Компании Namco и Bandai обнародовали свои планы на будущее. Весной текущего года эти две корпорации заявили о намерении объединиться и уже этой осенью должны слиться в единую фирму под названием Bandai Namco Holdings. Заниматься этот холдинг будет не только играми и сопутствующими им развлечениями, типа мягких игрушек «по мотивам», в поле деятельности окажется и совсем неигровая тематика. Например, Namco не собирается бросать принадлежащую ей сеть ресторанов Italian Tomato и будет развивать ее уже вместе с Bandai. В поле зрения рассматриваемого образования будут входить также игрушки, телекоммуникации, кинофильмы и аудио. Что же касается непосредственно игр, то к апрелю 2006 года будет создана Bandai Namco Games, призванная объединить все внутренние студии разработчиков игрового софта, суммарный штат будет насчитывать 1360 человек, из которых 60 сотрудников приходится на долю Bandai, остальные же явятся из Namco. При этом две принадлежащие Bandai студии – Banpresto и BEC – не попадут под массовое объединение и должны сохранить свою независимость. К январю 2006 года под названием Bandai Namco Holdings USA будут объединены также все американские активы обеих фирм. Было объявлено и о том, что после слияния никаких серьезных изменений в составе совета директоров не предвидится: нынешний президент Bandai Такэо Такасу займет пост президента и уполномоченного директора Bandai Namco Holdings. К концу текущего финансового двенадцатимесячного периода фирмы надеются увеличить общий доход на 19%, достигнув показателей в \$4.28 млрд. в качестве дохода и \$220 млн. в качестве чистой прибыли. К концу следующего финансового года эти результаты планируется увеличить в полтора раза. ■

КОРОТКО

GEARBOX SOFTWARE, разработчик Brothers in Arms, лицензировал движок Unreal Engine третьего поколения. Мощная платформа станет основой для новой игры из вышеозначенной серии.

ROCKSTAR намерена издать на UMD-дисках для PSP фильм под названием Sunday Driver, представляющий собой документальную ленту о закрытом гоночном клубе.

КАРМАКА ВЫЖИЛИ ИЗ ID SOFTWARE

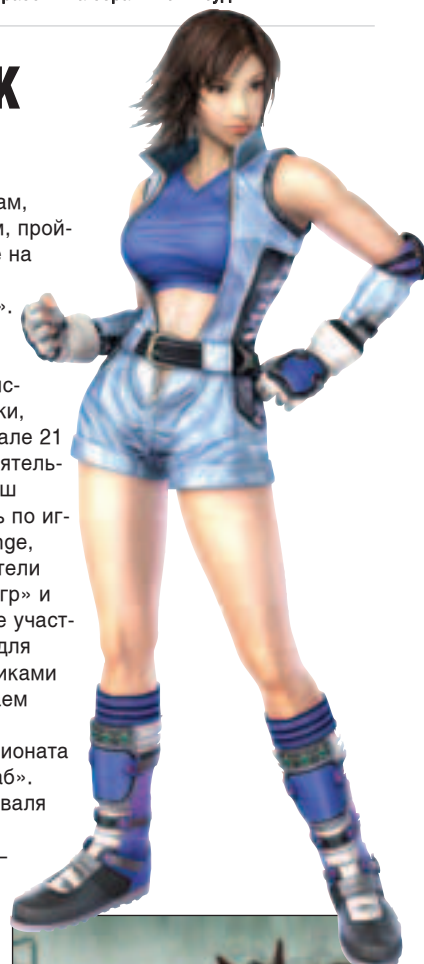
Адриан Кармак (не брат и даже не родственник Джона Кармака), один из основателей id Software, подал в суд на свою же компанию. Дело в том, что его заставили уйти с работы и продать свою долю.

Корень проблем кроется в предложении Activision приобрести id Software за \$105 млн. Оно было отвергнуто коллегами Кармака. При этом они начали третировать художника и, в конце концов, вынудили подать заявление об увольнении. Согласно условиям контракта, он должен в обязательном порядке продать совладельцам id Software свой пакет акций (41%) по рыночной цене (всего около \$11 млн.). Нетрудно посчитать, что, немедленно перепродав его Activision или иному крупному издателю, те получат за него в четыре раза больше. Кроме того, в 2004 году id Software получила чистую прибыль в размере \$10 млн., которую коллеги Кармака отказались пустить на выплату дивидендов, справедливо полагая, что делить их на всех не очень интересно. Все это и вынудило разгневанного разработчика обратиться в суд. ■

ОСЕННИЙ КУБОК «СТРАНЫ ИГР»

Очередной чемпионат по видеоиграм, организованный нашим журналом, пройдет с 18 по 21 октября в Экспоцентре на Красной Пресне (Москва) в рамках игрового фестиваля «Цифровой Мир». На этот раз он будет проводиться по несколько иной схеме, нежели обычно. В каждый из первых трех дней выставки будут выбираться лучшие игроки, которые затем примут участие в финале 21 октября. Поэтому вы можете самостоятельно решить, когда именно посетить наш стенд. Соревнования будут проходить по играм семейства EyeToy, Burnout Revenge, Tekken 5 и Ratchet: Gladiator. Победители получат собственно кубки «Страны Игр» и slim-версии консоли PlayStation 2. Все участники смогут оценить новейшие игры для PlayStation 2 и пообщаться с сотрудниками редакции нашего журнала. Приглашаем всех желающих!

Призы и стенды для проведения чемпионата предоставлены компанией «Софт Клуб». Генеральный партнер игрового фестиваля «Цифровой Мир» – торговая марка «СТРИМ ТВ», официальный партнер – компания «Интел Текнолоджис». ■



Акелла

Укрощение Тьмы Демон Вестор



Средние века, Азия. Пока в Европе бушует Великая Чума, унося жизни сотен тысяч людей, на Востоке происходят поистине страшные события. Сорвана Печать Зла, и несметные тучи монстров рвутся на Землю, не щадя ничего живого вокруг. Среди множества людей, стремящихся избежать смерти, находится смельчак, который не хочет смириться с участью родного народа. Взяв в руки оружие, он в одиночку отправляется избавлять мир от отродий зла. Великая миссия ждет храбреца, и пусть трепещет вся нечисть Тьмы!

Особенности Игры...

- Пленяющие кровь битвы с монстрами;
- Десяти приемов и боевых комбинаций;
- Оригинальный сюжет;
- Современная, качественная графика;
- Атмосферное музыкальное и звуковое оформление.

pc cd-rom

XPES 樂陞科技
Entertainment Inc.



И. Сигурт

ВИДЕОМЕНА

Полноценная продукция в торговых сетях "СОЮЗ", "И. Сигурт" и "ВидеоМеня"

© 2005 "Akella"
© 2005 "XPES Entertainment Inc"
Все права защищены. Неполноценное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (095) 363-4614. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

НАШИ ГОНКИ

«Lada Racing Club» – русский ответ Need for Speed, давно (второй год) ожидаемая игра про гонки на ВАЗах и их тюнинг. В декабре игра появится на полках магазинов. А пока, в лучших традициях все того же NFS, компания-разработчик представила демокар игры – машину, созданную для рекламы проекта. Естественно, объектом для тюнинга был выбран отечественный автомобиль – ВАЗ-2112. Первый раз демокар был явлен народу на гонках, проведенных нашим дружественным тюнинг-журналом (см. <http://www.streetracingmag.ru>) 24 сентября. Приятный факт: эта машина достанется одному из фанатов игры – для этого будет проведен некий конкурс, условия которого пока неизвестны. ■



■ Наши тачки – самые блестящие в мире!

ДО ШЕСТНАДЦАТИ И СТАРШЕ

➔ В штате Калифорния и Мичиган был принят закон об ограничении продаж игр с отметкой Mature и Adults Only несовершеннолетним. Против такого решения выступили организации Entertainment Software Association и Interactive Entertainment Merchants Association.



Губернатор штата Калифорния Арнольд Шварценеггер утвердил законопроект, предложенный известным борцом с играми сенатором Леландом Йи. На этот раз было принято решение о том, чтобы на коробках с играми, содержащими насилие, клеилась специальная марка размером приблизительно 5x5 см, сообщающая о соответствующем контенте, и такие игры ни в коем случае нельзя будет продавать лицам моложе восемнадцати лет. За неисполнение этого указа на продавцов будет наложен штраф в размере \$1000. Будет ли все-таки подписан этот законопроект, станет известно лишь в октябре

текущего года. Помимо Калифорнии, к решению ограничить подростящему поколению доступ к играм пришли в штате Мичиган, однако здесь уже все подписано, и игры со знаком Mature или Adults Only продавать несовершеннолетним категорически запрещено под страхом наказания. Штрафы в Мичигане несколько существеннее, чем на подвластной Шварценеггеру территории, – в первый раз провинившемуся продавцу придется расстаться с \$5000, во второй раз – с \$15000, в третий – уже с \$40000. Родители же, сделавшие подарок с пометкой «M» или «AO» своему ребенку, смогут получить бесплатную путевку в места не столь отдаленные сроком на 93 дня, либо предложение выкупить это интересное приключение за символическую сумму в \$15000. Против такого неожиданно свалившегося «счастья» выступила Entertainment Software Association. Дуглас Ловенштейн, глава ассоциации, заявил, что принятое решение приведет к проблемам не только у подростков, лишенных повседневных развлечений, но и у продавцов, которые недополучат ожидаемой прибыли. Соответственно, пострадает и вся игровая индустрия в целом, а это уже серьезный удар по государственной казне. Особый упор в речи Дугласа был сделан на то, что в таких штатах, как Сент-Луис, Индианаполис и Вашингтон, уже принимались подобные законы, но вскоре они были отменены по причине их несостоятельности. Также было упомянуто, что в последнее время к играм относятся слишком предвзято – для примера, та же киноиндустрия демонстрирует насилие в более явном и реалистичном виде, однако к ней никаких особых претензий со стороны властей не предъявляется. То же касается и музыкального рынка: диски с ненормативной лексикой приобрести подростку намного легче, чем, допустим, диск с видеоигрой, в которой проскользнет одно-два матерных слова. По словам Дугласа, результаты проведенного в 2004 году исследования показали, что средний возраст покупателей игр составляет 37 лет; кроме того, около 83% подростков привлекают своих родителей к процессу покупки игрового проекта, и, следовательно, большинство взрослых отслеживает, во что играет их подрастающее чадо. К протесту присоединилась и ассоциация продавцов развлекательного софта Interactive Entertainment Merchants Association, высказавшая недоумение по поводу принятого в Мичигане закона и просьбу о пересмотре этого решения в связи с грядущими неприятными последствиями, как политическими, так и финансовыми. ■



КОРОТКО

«АКЕЛЛА» займется изданием на территории России готовящегося к выходу add-on'a для MMORPG EverQuest II, который получит название Desert of Flames. С дополнением в игру должны прийти PvP, новый город, кэп-лвелл 60 уровня, новые монстры, оружие и многое другое.

Одна из голливудских студий приобрела права на создание фильма по вышедшей до сих пор игре Bad Day L.A., над разработкой которой трудится Американ МакГи.

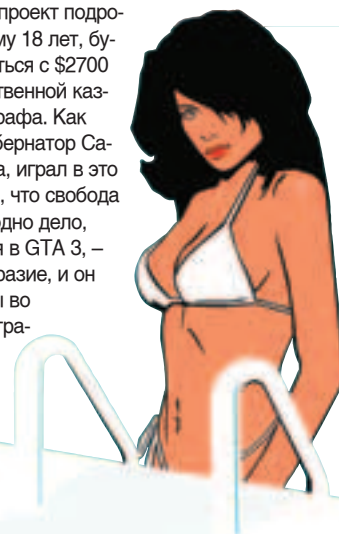
ОЧЕРЕДНОЕ СЛИЯНИЕ ИГРОВЫХ ГИГАНТОВ?

По мнению некоторых ведущих японских аналитиков, в скором времени мы станем свидетелями еще одного слияния двух крупных компаний. На фоне создания Bandai Namco Holdings, может появиться еще одна сила, состоящая из Konami и Capcom. В последнее время процесс поглощения мелких фирм-разработчиков более крупными собратьями по цеху – уже далеко не редкость, причем игровые компании все чаще обращают внимание на непрофильную деятельность. Так, к примеру, помимо недавно приобретенных Konami Hudson Soft и внушительного пакета опционов Takara, в списке последних покупок значится и фитнес-центр People Co. Глава же Konami заявил, что к настоящему моменту они рассматривают возможность слияния с какой-нибудь крупной фирмой и наиболее перспективной, по их мнению, на данный момент является Capcom. Как было отмечено аналитиками, к вопросам объединения организации чаще всего обращаются на пороге банкротства или после нескольких особо убыточных финансовых периодов. К Konami, однако, это не относится – компания стабильно приносит прибыль. ■



ГТА ОПЯТЬ ЗАПРЕТИЛИ

Компанию Take Two Interactive и ее проект Grand Theft Auto неустанно преследуют неприятности. На этот раз GTA 3 попала под запрет на территории Японии, а именно в префектуре Саитама. Отныне недобросовестный продавец, отпустивший вышеозначенный проект подростку, не достигшему 18 лет, будет обязан расстаться с \$2700 в пользу государственной казны, в качестве штрафа. Как оказалось, сам губернатор Саитама, Киеси Уэда, играл в это творение и заявил, что свобода выражения – это одно дело, но то, что творится в GTA 3, – форменное безобразие, и он не допустит, чтобы во что-то подобное играли жители его префектуры. ■



■ Ханжи от политики против растлителей от игроиндустрии.

ЖЮЛЬ ВЕРН

Акелла

ПУТЕШЕСТВИЕ JOURNEY TO На THE MOON ЛУНУ



THE
ADVENTURE
COMPANY



Очнувшись после падения, Мишель Ардан не сразу пришел в себя. Капсула, в которой он совершал полет с двумя компаньонами, упала на Луне вместо того, чтобы вернуться на Землю. Как теперь попасть обратно на свою планету? Что случилось с друзьями Мишеля? Чтобы найти ответы на эти вопросы, нашему герою потребуется познакомиться с населяющими спутник Земли селенитами, освоить их язык и письменность и решить десятки головоломок. Вперед, навстречу неизведанному!

В основе сюжета лежит роман Жюль Верна "Из пушки на луну"

- Интуитивно понятное управление
- Множество уникальных головоломок и загадок
- Прекрасная графика, детально проработанные локации
- Некоторые задачи имеют несколько вариантов решения



Полноценная платформа для компьютерных игр "SOLOS", "M. Games" и "Будемо Намна"

© 2005 "The Adventure Company", © 2005 "Kheops Studio"
 Все права защищены. Неправомерное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (095) 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



НОВЫЙ GIZMONDO УЖЕ СКОРО

➔ Компания Tiger Telematics выпустит во втором квартале обновленную версию своей карманной консоли, которая получит название Gizmondo Widescreen.

Компания Tiger Telematics собирается выпустить новую версию своей портативной приставки, известной как Gizmondo. Новинка получит логическое название Gizmondo Widescreen, из которого следует, что главным отличием данного устройства от его предшественника является широкоформатный экран с диагональю в четыре дюйма. Помимо этого, будет добавлена поддержка Wi-Fi по протоколу WLAN 802.11b/g, Bluetooth 2 и GSM. Впервые обновленный Gizmondo будет продемонстрирован в действии в январе следующего года на Consumer Electronics Show 2006. В продаже консоль появится не ранее второго квартала 2006 года. Стоит заметить, что ситуация с выпуском обновленной версии аналогична той, что была с Nokia N-Gage, когда сделали попытку привлечь внимание аудитории к не слишком удачной платформе при помощи переиздания старой технологии в новой оболочке. На данный момент устройство от Tiger Telematics серьезно уступает менее навороченным Sony PlayStation Portable и Nintendo DS. Неудачный запуск новой платформы связан с несколькими факторами, в том числе со слабой рекламной кампанией, а также со слишком маленькой игровой библиотекой, представленной на старте. ■



КОРОТКО

ПО ДАННЫМ КОМПАНИИ IGN, средний возраст играющих в многопользовательские онлайн-игры – 27 лет. В среднем люди проводят за MMO не более 18 часов в неделю, при этом посещают только один виртуальный мир.

«**АКЕЛЛА**» получила лицензию на разработку игр для консоли Xbox 360. Первым проектом на этой платформе, станет «Капитан Блад», изданием которого на Западе займется фирма Playlogic.

КУБОК СМТ E-CUP.RU

С 3 по 6 ноября в центральном выставочном зале «Манеж» состоится «Кубок СМТ e-cup.ru» в рамках 6-ой Московской Международной выставки «Спорт.Мотор. Тюнинг.» «СМТ-2005».

Турнир пройдет по дисциплине Need for Speed Underground 2, а за звание лучшего виртуального гонщика будут соревноваться между собой журналисты автомобильных изданий, профессиональные автогонщики, лидеры молодежных объединений политических партий и просто любители компьютерных игр.

Помимо соревнований на игровой площадке будет действовать экспозиция стационарных консольных приставок со свободным доступом для посетителей, состоится презентация новейших игр автомобильной тематики, а также уникальная установка – Virtual Race – динамический симулятор виртуальной реальности, адаптированный для симуляторов автогонок.

Время и место проведения: с 3 по 6 ноября, ЦВЗ «Манеж»

Организаторами Кубка выступают: Российская Автомобильная Федерация, Выставочная компания «ПромЭкспо ИТ», Мотоциклетная Федерация России, Фонд развития игровых технологий и киберспорта. ■

ИГРЫ ДОРОЖАЮТ

➔ Управляющий директор Bandai сообщил, что разработка игр для консолей следующего поколения будет обходиться в два раза дороже.

Управляющий директор компании Bandai, Син Унодзава, на прошедшей в Японии Tokyo Game Show 2005 сообщил о том, что с выходом консолей нового поколения стоимость разработки проекта средней руки увеличится почти в два раза. Сейчас на подготовку игры с нуля уходит от \$900 тыс. до \$4.5 млн., в скором времени эти числа вполне могут увеличиться до \$9 млн. Правда, в дальнейшем, примерно через год после распространения новых платформ, стоимость разработки несколько снизится, но не намного. Также Унодзава отметил, что в связи со скорым окончательным слиянием с Namco, разработка игр

следующего поколения им обойдется почти на 20% дешевле. Кстати, по недавним исследованиям Computer Entertainment Supplier's Association, самой дорогой для разработчиков платформой является Xbox, для нее проект обходится не менее чем в \$1.8 млн., на втором месте стоит PlayStation 2 – всего \$877.634, и замыкает тройку GameCube со своими \$822.857 за одну игру. Самое интересное заключается в том, что повышение стоимости разработки скажется в первую очередь на простых геймерах, за игры для Xbox 360 придется платить на \$10 больше, чем за проекты для первого «ящика». ■



■ Хорошо Сину Унодзава быть руководителем японской корпорации. Весело.

XBOX 360 В НОЯБРЕ



■ Рабочие из дальневосточных стран собирают для вас Xbox 360.

Компания Microsoft наконец-то определилась с точной датой выхода своей консоли следующего поколения Xbox 360. К сожалению, заявления о том, что приставка появится одновременно по всему миру, оказались ложными. Первыми с возможностями новинки ознакомятся, как обычно, жители США, к ним приставка попадет 22 ноября текущего года. Проживающим на территории Старого Света придется совсем недолго подождать – лишь до 2 декабря. Десятого числа того же месяца консоль появится и в японских магазинах. Напомним, что цена на Xbox 360 в полной комплектации с жестким диском и беспроводным пультом обойдется покупателю в \$399 (европейцам в \$482), урезанный набор от Microsoft будет стоить \$299 (\$361 для жителей Старого Света). В Страну восходящего солнца будет поставлен лишь полный комплект Xbox 360 и продаваться он там будет всего за \$343. По некоторым данным, на эти три части света планируется отгрузить всего порядка трех миллионов устройств. ■

ИГРЫ БУДУТ ПРОДАВАТЬ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

Аналитическая компания Screen Digest сообщила, что в скором времени онлайн-игровой рынок увеличится в несколько раз. Пример, поданный Valve и ее системой Steam, оказался заразительным, и все больше и больше фирм проявляют интерес к подобным технологиям, в том числе и 3D Realms, недавно объявившая, что отныне будет распространять свои проекты через Интернет. По мнению специалистов, сегодняшние единичные случаи качественной реализации разработок через Интернет к 2010 году превратятся в солидный сегмент рынка с оборотом в \$400 млн. Также будут развиваться организации, предоставляющие услуги проката игр. ■

Акелла

ECHO: SECRETS OF
THE LOST CAVERN

Тайна Забытой Пещеры



THE
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. Спасшийся 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. Гремясь 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.

Особенности игры:

- 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;



И. Сигурд

ВИДЕОМЕНА

Полноценная продукция в магазинах фирм: "СОЮЗ", "И. Сигурд" и "ВидеоМеня"

© 2005 "Akella"
© 2005 "The Adventure Company"

Все права защищены. Непозволено копирование преследуется.
Тел. поддержка: (095) 363-4614. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



MAGIC: THE GATHERING В РОССИИ



Девятая редакция Magic: The Gathering официально вышла на русском языке.

24 и 25 сентября компания Wizards of the Coast приветствовала всех поклонников игры в Новом Манеже, где по случаю запуска девятой редакции Magic: The Gathering на русском языке проводилась серия специальных турниров. В Москву для участия в турнире прибыли сильнейшие игроки со всего мира, среди них 16 самых знаменитых профессионалов из Европы, Азии, Северной и Южной Америки, в том числе три чемпиона мира из Германии и Нидерландов, которые сыграли против 16 самых известных игроков из России и с Украины. В первый день гости Нового Манежа наблюдали за захватывающими сражениями между опытнейшими профессионалами Magic: The Gathering, а также, в рамках дополнительных турниров, попробовали свои силы в игре. Во второй день посетители мероприятия сами соревновались с лучшими игроками Magic: The Gathering со всего мира. Победителем чемпионата по случаю релиза русского издания Magic: The Gathering стал российский игрок Матвей Линов! В финальном соревновании с Антони Руэлем из Франции, Матвей добился блистательной победы. Награды победителям и финалистам вручили вице-президент компании Wizards of the Coast Джо Хок и Ричард Гарфилд, ученый-математик, создатель игры Magic: The Gathering. Специально, чтобы понаблюдать за соревнованиями, на праздник прибыл Сергей Лукьяненко, а также самые известные художники Magic: The Gathering – Марк Тедин, Джон Эйвон, Донато Джианкола. Поклонников игры, желающих получить автограф у них, было не сосчитать. Гости имели уникальную возможность впервые увидеть русифицированные игральные карты. Особенности новой редакции – неожиданное возвращение нескольких карт из богатой истории Magic и новая, оригинальная графика. В девятую редакцию включены некоторые карты из собрания «Лучших хитов Magic». ■

ГЕЙМЕРЫ ОКУППИРОВАЛИ МУЗЕЙ

25 сентября в Москве состоялся необычный турнир по игре «Казачьи II: Наполеоновские войны», организаторами которого выступили наш журнал и разработчики проекта – GSC Game World. Неординарность событию придавало место проведения – музей-панорама «Бородинская битва». 16 поклонников стратегии, прошедшие отборочные туры, почти семь часов выясняли кто из них сильнейший. Лишь ближе к десяти вечера прозвучали аплодисменты в честь победителя – 17-летнего Алексея Збираника из Москвы. Ему и достался главный приз – поездка на двоих в Париж! Подробности необычного турнира читайте в следующем номере. ■



КОРОТКО

ДЖОН РОМЕРО, известный игровой дизайнер, основал собственную студию в Северной Калифорнии. В настоящее время он работает над не объявленным пока проектом, который, по его словам, скоро перевернет весь мир. В общем, все как всегда.

ОБЪЕМ ПРОДАЖ Nintendogs для портативной консоли DS превысил 1.5 млн. экз.

С МОМЕНТА СВОЕГО РЕЛИЗА, т.е. чуть более чем за месяц, игре Madden NFL удалось выудить из карманов геймеров-консольщиков более \$108.6 млн., отвоював себе первые места в хит-парадах для всех современных приставок.

ГОНКИ GT LEGENDS будут изданы в России компанией «Новый диск». Вас ждут более 90 моделей машин от ведущих производителей.

NIPPON ICHI анонсировала Disgaea 2, сиквел Disgaea: Hour of Darkness, популярной тактической RPG.

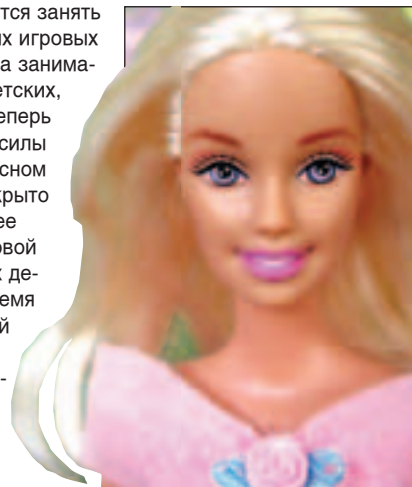
MICROSOFT ОТПРАВИТСЯ В СУД

Скандинавская фирма Glud & Murstrand подала в суд на компанию Microsoft, обвинив последнюю в краже секретных технологий и в нарушении нескольких патентов. Как оказалось, именно G&M принадлежит идея упаковки программного обеспечения в металлические DVD-боксы. Связавшись с Microsoft в 2002 году, разработчики предложили свои идеи софтверному гиганту и, после подписания необходимых документов о неразглашении, раскрыли некоторые секреты изготовления раскладных металлических коробок. Получив образцы, Microsoft переслала один из них компании Viva и заказала партию подобных кейсов для готовящегося проекта Halo 2, который и был в них благополучно упакован. Теперь G&M требует от Microsoft возмещения ущерба за раскрытие технологических тайн изготовления DVD-боксов. ■



ОТ БАРБИ К УЖАСАМ

Компания Blitz Games собирается занять свою нишу на рынке взрослых игровых проектов. До сего момента фирма занималась выпуском исключительно детских, так называемых семейных игр, теперь же ей хочется попробовать свои силы в более прибыльном и более опасном бизнесе. В связи с этим было открыто новое подразделение, получившее название Volatile Games. Штат новой студии составляет около четырех десятков человек и в настоящее время работает над Possession, мрачной игрой жанра survival horror. Запланировано и еще несколько проектов для консолей следующего поколения. Пока за плечами Blitz Games стоят такие серии, как Barbie и Chicken Run. ■



ИГРАМ ДАЮТ ЭММИ

National Academy of Television на 57-ой церемонии вручения наград «Эмми» отметила призами несколько игровых компаний в категории Technology and Engineering. В списке награжденных оказались Atari (не та, под которую сейчас шифруется Infogrames, а настоящая) – за вклад в развитие 8-битных консолей, а именно за Atari 2600; Sony – за развитие консолей с 3D-графикой и разработку PlayStation, а также Microsoft, за продвижение онлайн-игр на приставках. ■



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! ■

**ЕСЛИ ГДЕ-ТО
ЗАВЕЛИСЬ ЛЕВЫЕ
КОМПЬЮТЕРЩИКИ**



**Используйте
компьютеры Oldi
и забудьте о проблемах!**

Товар сертифицирован



OFFICE

Компьютеры Oldi линии Office – готовое и экономичное решение – необходимое для эффективной работы любого офиса.



HOME

Компьютеры Oldi линии Home – идеальный вариант, сочетающий в себе все необходимое для работы и развлечений.



MULTIMEDIA

Компьютеры Oldi линии Multimedia – оптимальное решение для тех, кто использует мультимедийные возможности на полную мощность.

ул. Малышева 20
Тел. (095) 105-0700

ул. Трифоновская 45
Тел. (095) 967-1433

ул. Донская 32
Тел. (095) 967-15-55

Единая справочная: (095) 221 11 11 www.aldi.ru



■ **From Russia with Love** | Новейшая игра о Джеймсе Бонде скоро поступит в продажу. О ней мы рассказывали в рубрике «Хит» полгода назад.



■ **The Chronicles of Narnia** | Создается по мотивам фильма, который в конце осени отправится в широкий прокат. Кино хорошее, игра – не очень.



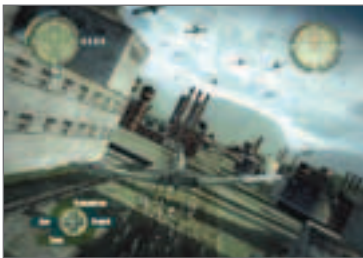
■ **Battlefield 2: Modern Combat** | Многопользовательский шутер от Electronic Arts совсем скоро выйдет на игровых приставках.

ДОЖДАЛИСЬ?

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

■ Платформа : Xbox
■ Издатель : Ubisoft

Самолетный шутер, посвященный Второй мировой войне, был обойден вниманием прессы. Возможно, и зря. Подобные игры (например, Secret Weapons over Normandy) вполне могут оказаться интересными. Странно лишь, что готовится проект только для Xbox. ■



SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

■ Платформа : PS2
■ Издатель : SCEA

Платформер, пародирующий известные боевики, уже во второй раз обзаводится сиквелом. Слай и его товарищи опять покажут геймерам, что список благородных разбойников отнюдь не ограничивается Роббином Гудом. ■



■ **SSX on Tour**
Сноубординг от Electronic Arts вскоре осчастливит собой все консоли, включая Xbox 360.



Когда в Европе появятся Grandia III и Dragon Quest VIII?

Пока не заявлены. В случае с Grandia III даже не совсем ясно, какая компания будет издавать игру у нас – SCEA, Electronic Arts или же Ubisoft.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
11.10	* SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	США
16.10	Asterix & Obelix XXL2: Mission Las Vegum	Atari	Европа
21.10	Buzz! The Music Quiz	SCEE	Европа
21.10	Crash Tag Team Racing	VU Games	Европа
21.10	* Genji: Dawn of the Samurai	SCEE	Европа
21.10	L. A. Rush	Midway	Европа
21.10	* Pro Evolution Soccer 5	Konami	Европа
21.10	SSX on Tour	Electronic Arts	Европа
21.10	The Warriors	Rockstar	Европа
21.10	* Top Spin	2K Games	Европа
21.10	* WRC: Rally Evolution	SCEE	Европа
28.10	* Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Европа
28.10	* Sly 3: Honor Among Thieves	SCEE	Европа
28.10	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
28.10	Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Европа
28.10	Without Warning	Capcom	Европа
01.11	* Fatal Frame 3: The Tormented	Tecmo	США
01.11	Pac-Man World 3	Namco	США
01.11	* Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Европа
04.11	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
04.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
11.11	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
11.11	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
11.11	The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	Европа
11.11	The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
14.11	24: The Game	2K Games	США
14.11	* Code Age: Commanders	Square Enix	США
14.11	* EyeToy: Play 3	SCEA	США
14.11	* Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	США
14.11	Rogue Trooper	SCI	США
14.11	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
15.11	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
18.11	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
18.11	* From Russia With Love	Electronic Arts	Европа
18.11	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
25.11	50 Cent: Bulletproof	VU Games	Европа
25.11	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
25.11	* Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Европа
25.11	Shadow the Hedgehog	Sega	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
28.11	* Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Square Enix	США
01.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
01.01	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	США
01.03	Grandia III	Square Enix	США
01.05	* Final Fantasy XII	Square Enix	США
TBA	Aquanox: The Angel's Tears	JoWood	Европа
TBA	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
TBA	StarCraft: Ghost	VU Games	Европа



GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
21.10	SSX On Tour	Electronic Arts	Европа
28.10	Dance Dance Revolution: Mario Mix	Konami	Европа
04.11	* Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	Европа
04.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
08.11	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Европа
11.11	Gun	Activision	США
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
11.11	Mario Superstar Baseball	Nintendo	Европа
18.11	* Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Европа
18.11	* From Russia With Love	Electronic Arts	Европа
18.11	Mario Smash Football	Nintendo	Европа
18.11	* Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	True Crime: New York City	Activision	Европа
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
02.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Европа
09.12	* Battalion Wars	Nintendo	Европа
TBA	StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
10.02	Chicken Little	Buena Vista	Европа



XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
21.10	* Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Европа
21.10	L.A. Rush	Midway	Европа
21.10	* Ninja Gaiden Black	Microsoft	Европа
21.10	* Pro Evolution Soccer 5	Konami	Европа
21.10	SSX On Tour	Electronic Arts	Европа
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
28.10	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
28.10	Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Европа
28.10	Without Warning	Capcom	Европа
31.10	* Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Европа
04.11	* Half-Life 2	VU Games	Европа
04.11	Operation Flashpoint: Elite	Codemasters	Европа
04.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
08.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
11.11	Crash Tag Team Racing	VU Games	Европа
11.11	The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	Европа
11.11	The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
15.11	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
15.11	Rogue Trooper	SCI	США
18.11	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	Европа
18.11	* Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Европа
18.11	* From Russia With Love	Electronic Arts	Европа
18.11	LMA Manager 2006	Codemasters	Европа
21.11	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	США
21.11	The Warriors	Rockstar	Европа
25.11	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
25.11	* Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
29.11	Crime Life: Gang Wars	Konami	США
01.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
12.12	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	Aquanox: The Angel's Tears	Fishtank	Европа
TBA	StarCraft: Ghost	VU Games	Европа





■ **Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum** | Два сумасшедших галла снова в деле. И неважно, что предыдущая игра серии провалилась с треском.



■ **Shadowgrounds** | Шутеры от третьего лица с подобной перспективой на PC выходят редко. Это на консолях есть всякие там Neo Contra...



■ **Final Fantasy XII** | Говорят, игра в конце следующего года выйдет в Европе. Мы к тому времени еще одно-два превью написать успеем.



Почему так мало игр в списке релизов для PSP?

Почти все заметные проекты указаны. К сожалению, на ближайшие несколько месяцев намечено не так уж много релизов для PSP и DS, не говоря уже о GBA.

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.10	Army Racer	Techland	Европа
15.10	Shadowgrounds	DTP Entertainment	Европа
16.10	Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	Atari	Европа
17.10	* X3: Reunion	Deep Silver	Европа
18.10	* F.E.A.R.	VU Games	США
18.10	* Quake 4	Activision	США
21.10	Lagion Arena	Black Bean Games	Европа
21.10	Pacific Storm	Buka	Европа
21.10	* Vietcong 2	2K Games	Европа
28.10	* Civilization IV	2K Games	Европа
28.10	Starship Troopers	Hasbro	Европа
30.10	* City of Villains	NCSOFT	США
31.10	* Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Европа
04.11	* Age of Empires III	Microsoft	Европа
04.11	* Call of Duty 2	Activision	Европа
04.11	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	США
04.11	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Европа
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	Code Blue: The Interactive ER Game	Head Games	США
09.11	* Auto Assault	NCSOFT	США
11.11	Football Manager 2006	Sega	Европа
11.11	Gun	Activision	Европа
11.11	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
11.11	* Spellforce 2	JoWood	Европа
11.11	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
25.11	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
25.11	* Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
12.12	L.A. Rush	Midway	США
07.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
10.02	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
01.02	* Commandos Strike Force	Eidos	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
15.02	* Tabula Rasa	NCSOFT	США
10.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
TBA	El Matador	Senega	Европа
TBA	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	Hotel Giant II	JoWood	Европа
TBA	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
TBA	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	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
21.10	Pokemon Emerald	Nintendo	Европа
25.10	* Gunstar Super Heroes	Sega	США
04.11	* Donkey Kong Country 3	Nintendo	Европа
11.11	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
15.11	Winx Club	Konami	США
18.11	Mario Tennis Advance	Nintendo	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
02.12	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
04.12	Big Mutha Truckers	Zoo Digital	Европа
16.12	Street Racing Syndicate	Zoo Digital	Европа

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
18.10	ATV Quad Frenzy	Majesco Games	США
25.10	* Real Time Conflict: Shogun Empires	Namco	США
26.10	Scurge: Hive	Orbital Media	США
01.11	Mega Man Battle Network 5: Double Team	Capcom	Европа
04.11	* Electroplankton	Nintendo	США
04.11	Spyro Shadow Legacy	VU Games	Европа
04.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
11.11	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
14.11	* Mario Kart DS	Nintendo	Европа
15.11	* Tony Hawk's American Sk8land	Activision	США
18.11	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
18.11	Touch Golf	Nintendo	Европа
25.11	* Kirby: Power Paintbrush	Nintendo	Европа
25.11	* Sonic Rush	Sega	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
28.11	* Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	США
29.11	* Viewtiful Joe Double Trouble	Capcom	США
09.12	* Burnout Legends	Electronic Arts	Европа
31.12	* Guilty Gear Dust Strikers	Majesco Games	Европа
05.12	* Animal Crossing: Wild World	Nintendo	США
TBA	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США

PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
18.10	Kao Challengers	Atari	Европа
21.10	* Twisted Metal: Hand On	SCEE	Европа
28.10	* Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	Европа
01.11	* Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Европа
04.11	* SSX On Tour	Electronic Arts	Европа
08.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
11.11	* Dead to Rights: Reckoning	Namco	Европа
11.11	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
18.11	Death Jr.	Konami	Европа
18.11	* Lord of The Rings: Tactics	Electronic Arts	Европа
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
05.12	WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	Европа

НА ГОРИЗОНТЕ

TOMB RAIDER: LEGEND

■ Платформа : PC, PS2, Xbox, Xbox 360
 ■ Издатель : Eidos

Лара Крофт ждет вас. Пусть, не этой осенью, но хотя бы зимой. Разработчики пообещали вернуться к корням сериала, сделать грамотное управление и мощную графику. И никаких других главных героев. Только Лара. Только для вас. ■



BUZZ! THE MUSIC QUIZ

■ Платформа : PS2
 ■ Издатель : SCEE

Почти «Угадай мелодию», но на PS2. К игре будет прилагаться специальный джойпад для четырех человек (обычный Dual Shock 2 не годится вообще). В европейской версии будут русские субтитры, так что посмотреть на это чудо смогут все наши соотечественники. ■



■ **Chicken Little**
 В кинотеатрах уже показывают рекламные ролики этого CG-мультфильма, а мы все еще ничего толком не знаем о том, какой будет игра по мотивам.



PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 17.09 – 24.09

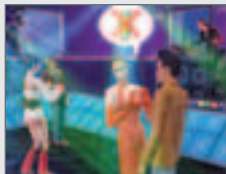


► игра

► издатель

1 The Sims 2: Nightlife

Electronic Arts



Описание:

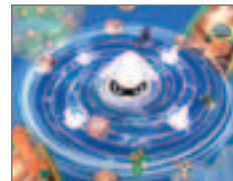
По ночам геймеры не ходят в клубы, не танцуют и не пьют. Они играют в The Sims 2: Nightlife. Это дешево. И дурные привычки не приобретаются.

- * 2 Warhammer 40,000: Dawn of War
- * 3 Warhammer 40,000: Dawn of War
- * 4 Fable: The Lost Chapters
- 5 Dungeon Siege II
- 6 The Sims 2
- 7 Battlefield 2
- 8 Football Manager 2005
- 9 Fahrenheit
- 10 The Sims 2: University

- THQ
- THQ
- Microsoft
- Microsoft
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Sega
- Atari
- Electronic Arts



Mario Party 6



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 17.09 – 24.09



► игра

► издатель

* 1 WWE: Day of Reckoning 2

THQ



Описание:

Один из последних эксклюзивных проектов для GameCube стартовал в чарте на первой позиции. Возможно, не самый лучший реслинг, но вполне приличный.

- 2 Resident Evil 4
- 3 Mario Party 6
- 4 Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- 5 Star Fox: Assault
- + 6 Pokemon Colosseum
- 7 Donkey Konga
- 8 Charlie and the Chocolate Factory
- 9 Madden NFL 06
- *10 Scooby Doo: Unmasked

- Capcom
- Nintendo
- VU Games
- Nintendo
- Nintendo
- Nintendo
- Take-Two
- Electronic Arts
- THQ



XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 17.09 – 24.09

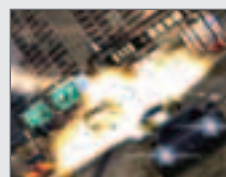


► игра

► издатель

* 1 Burnout Revenge

Electronic Arts



Описание:

Версия игры для Xbox мало чем отличается от той, что вышла на PlayStation 2. Разве что чуть-чуть красивее. В остальном это те же безумные аркадные гонки.

- 2 Fahrenheit
- 3 Brian Lara International Cricket 2005
- + 4 Delta Force: Black Hawk Down
- 5 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- 6 Total Overdose
- * 7 Heroes of The Pacific
- 8 Grand Theft Auto: San Andreas
- 9 Moto GP: Ultimate Racing Technology 3
- +10 Juiced

- Atari
- Codemasters
- Novalogic
- Ubisoft
- Eidos
- Codemasters
- Take-Two
- THQ
- THQ

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Как вы, наверное, заметили, мы расширили раздел хит-парадов. Сделано это с очень простой целью – добавить рейтинги продаж игр для современных портативных платформ – PlayStation Portable и Nintendo DS. У нас есть (и всегда будут) данные по объемам для Великобритании, а также информация относительно PlayStation Portable от сети магазинов «Союз». Кроме того, теперь мы будем давать развернутые комментарии относительно лидеров рынка, а не ограничиваться одной строчкой про японские чарты. К слову, в Стране восходящего солнца четыре позиции из десяти занимают игры для DS – к двум за все времена рейтинга добавились современный тамагочи и симулятор адвоката. Последняя игра будет издана и на Западе.

Российский чарт по PSP сильно удивил нас наличием Coded Arms на первой позиции. Этот, мягко скажем, неудачный FPS гораздо слабее, чем Ridge Racer и другие хиты для консоли. Видимо, сказалась любовь наших геймеров к PC-играм, где этот жанр является одним из основных. Новейший хит для DS – Meteos, оригинальный пазл от Тэцуи Мидзугути, создателя Space Channel 5, Rez. Как только игра доберется до России, внимательно изучим и сравним с Lumines для PSP, другим его свежим проектом. Наши геймеры-консольщики до сих пор активно покупают Killzone (локализованная игра, все-таки) и Tekken 5 (просто потому что Tekken 5). Кстати, по второй игре 18-21 октября мы проводим турнир, подробности ищите в новостях.



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 19.09 – 25.09

игра	рейтинг
1 Tekken 5	32
+ 2 Medal of Honor: European Assault	18
3 Killzone	16
+ 4 Need for Speed Underground 2	14
- 5 Grand Theft Auto: San Andreas	14
+ 6 Burnout 3: Takedown	13
- 7 Madagascar	12
- 8 FIFA 2005	11
- 9 Star Wars Episode III. Revenge of the Sith	10
*10 Resident Evil: Outbreak File #2	10

 **PC (BOX)** 19.09 – 25.09

игра	рейтинг
1 Metal Gear Solid 2: Substance	32
2 Battlefield 2	25
3 The Sims 2: University	18
* 4 Похождения Ларри: Кончить с отличием!	15
+ 5 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	12
+ 6 Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)	12
- 7 The Sims 2	11
- 8 Silent Hill 3	11
* 9 World War Zero	11
+10 Lords of the Rings: The Return of the King	10

 **PC (JEWEL)** 19.09 – 25.09

игра	рейтинг
+ 1 В тылу врага: Диверсанты	41
- 2 Мадагаскар	24
* 3 Обитель зла 3	21
* 4 Блицкриг 2 (DVD)	19
- 5 Barbie. Показ мод	16
- 6 Doom 3: Resurrection of Evil	15
* 7 Блицкриг 2 (CD)	14
* 8 Bet on Soldier	13
* 9 World War Zero	11
10 Губка Боб квадратные штаны	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 19 по 29 сентября 2005 года.

 **PSP** 19.09 – 25.09

игра	рейтинг
* 1 Coded Arms	35
* 2 Need for Speed Underground Rivals	34
* 3 MediEvil: Resurrection	32
* 4 Metal Gear Acld	23
* 5 Fired Up	21
* 6 Ridge Racer	21
* 7 WipEout Pure	18
* 8 Burnout Legends	15
* 9 World Tour Soccer: Challenge Edition	11
*10 F1 Grand Prix	10

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- + – игра поднялась в хит-параде
- – игра опустилась
- * – впервые попала

Акелла

ВОЗДУШНЫЙ СПЕЦНАЗ

JET FIGHTER

VI

2015



Игрок получает уникальную возможность перенестись в 2015 год, чтобы нанести решающий удар в войне с мировым терроризмом. Одиозный лидер террористов укрывается в Южной Америке. Здесь он уже обзавелся прочными связями с местными наркобаронами, которые помогают ему в его подрывной деятельности. У противника есть неограниченное количество денег и самое современное вооружение. Уничтожить такого грозного врага могут только элитные подразделения воздушных сил на сверхсовременных боевых самолетах. Принимаете вызов?

- ★ Одиночная кампания из 15 миссий, проходящих в районах Флориды, Кубы, Эквадора, Панамского Канала и Семимильного Моста;
- ★ 3 современных реактивных самолета, каждый со своими достоинствами, особыми характеристиками и вооружением;
- ★ Различные режимы полета: сверхзвуковой для быстрого и маневренного перемещения и режим парения для ведения сражений;
- ★ Интенсивные воздушные бои и разнообразные миссии: сражения воздух-воздух и воздух-земля, эскортирование, операции по нанесению точечных ударов противнику и многое другое.
- ★ Многопользовательская игра через Internet и локальную сеть.

www.akella.com



Российские продажи в сотрудничестве с «СОЮЗ» и «М.Видео»





© 2005 "Akella"
© 2005 "City Interactive"
© 2005 "Taksonoff"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.citygames.ru
E-mail: support@akella.com
Отзовая продажа: (095)663-4614
представитель на Украине: "МультиТрейд"
www.multitrade.com.ua

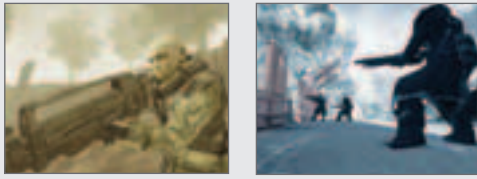
ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония) 17.09 – 24.09 ➔

▶ игра ▶ издатель

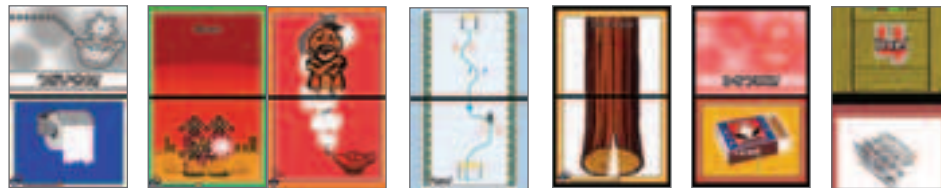
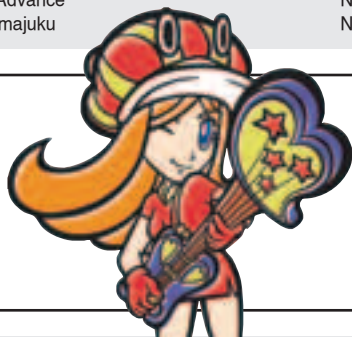
* 1	Shin Sangoku Musou 4 Moushouden	Koei	PS2
			
<p>Описание: Очередной Dynasty Warriors вышел в Японии и мгновенно стал лидером продаж. Разумеется, он ничем не отличается от предыдущих игр сериала.</p>			
+ 2	Famicom Mini: Super Mario Bros.	Nintendo	GBA
+ 3	Tamagotchi no Puchi Puchi Omisetchi	Bandai	DS
+ 4	World Soccer Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution	Konami	PSP
+ 5	Super Robot Taisen J	Banpresto	GBA
+ 6	Gyakuten Saiban: Yomigaeru Gyakuten	Capcom	DS
+ 7	Dr. Mario & Panel de Pon	Nintendo	GBA
+ 8	Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
+ 9	Mario Tennis Advance	Nintendo	GBA
-10	Yawaraka Atamajuku	Nintendo	DS

PS2 (ГОРБУШКА) 10.09 – 24.09 ➔

▶ игра ▶ рейтинг

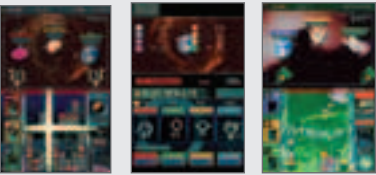
1	Killzone	87
		
<p>Описание: Злобные хелгасты разговаривают по-русски (вернее, их речь снабжена субтитрами). Так их приятнее отстреливать.</p>		
+ 2	God of War	55
3	Tekken 5	52
- 4	Grand Theft Auto: San Andreas	49
5	Burnout 3: Takedown	40
+ 6	Midnight Club 3: DUB Edition	38
+ 7	Gran Turismo 4	37
* 8	Prince of Persia: The Sands of Time + Warrior Within	29
* 9	Pro Evolution Soccer 4	29
10	FIFA 2005	26

WarioWare: Touched!



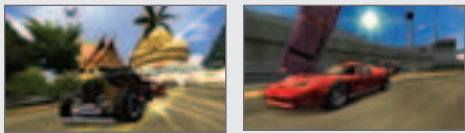
DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 17.09 – 24.09 ➔

▶ игра ▶ издатель

*1	Meteos	Nintendo
		
<p>Описание: Еще один клон тетриса или гениальная игра, которая войдет в анналы истории? Мы пока сами не знаем, к сожалению. Судить по картинкам не стоит.</p>		
- 2	Super Mario 64	Nintendo
+ 3	Animaniacs: Lights, Camera, Action	Ignition
- 4	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	Ubisoft
+ 5	Zoo Keeper	Ignition
6	Wario Ware Touched!	Nintendo
- 7	Madagascar	Activision
- 8	Bombberman DS	Ubisoft
- 9	Rayman DS	Ubisoft
10	Yoshi Touch & Go	Nintendo

PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 17.09 – 24.09 ➔

▶ игра ▶ издатель

1	Burnout Legends	Electronic Arts
		
<p>Описание: Это не порт Burnout Revenge, а отдельная игра, подготовленная специально для портативных консолей PSP и DS. Когда вы будете читать эти строки, она появится в продаже и у нас.</p>		
+ 2	Virtua Tennis: World Tour	Sega
- 3	Coded Arms	Konami
* 4	Everybody's Golf	SCEE
- 5	Ridge Racer	SCEE
6	Need for Speed Underground: Rivals	EA
+ 7	Metal Gear Ac!d	Konami
+ 8	Lumines	Ubisoft
- 9	Midnight Club 3: Dub Edition	Take-Two
-10	World Tour Soccer	SCEE

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ (япония) ➔

▶ игра ▶ издатель ▶ игра ▶ издатель

1	Final Fantasy XII	Square Enix	PS2	2	Kingdom Hearts II	Square Enix	PS2
							
<p>Описание: Система боя в духе Star Wars: КОТОР, персонажи в костюмах, которые в домашних условиях не воспроизвести, и эпический сюжет, остающийся пока загадкой... Игра года?</p>				<p>Описание: Система боя в духе Star Wars: КОТОР, персонажи в костюмах, которые в домашних условиях не воспроизвести, и эпический сюжет, остающийся пока загадкой... Игра года?</p>			
3	Resident Evil 4	Capcom	PS2	3	Resident Evil 4	Capcom	PS2
4	Rogue Galaxy	SCEJ	PS2	4	Rogue Galaxy	SCEJ	PS2
5	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	PS3	5	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	PS3
6	Resident Evil 5	Capcom	PS3	6	Resident Evil 5	Capcom	PS3
7	Tales of the Abyss	Namco	PS2	7	Tales of the Abyss	Namco	PS2
8	Wanda & the Colossus	SCEJ	PS2	8	Wanda & the Colossus	SCEJ	PS2
9	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	GC	9	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	GC
10	Mother 3	Nintendo	GBA	10	Mother 3	Nintendo	GBA

Комментарий: В чарте есть только одна игра для GameCube, что вполне логично. Как выйдет The Legends of Zelda и будет пройдена, можно свой GameCube класть в чулан.

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.

ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

Тесты техники, советы по выбору и установке домашнего кинотеатра – ЖК-телевизоры, АУ-ресиверы, DVD-плееры, акустика и многое другое.



На DVD-приложении:
Джуд Лоу, Гвинет Пэлтроу,
Анжелика Джоли в блокбастере
«НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН И МИР
БУДУЩЕГО» (2004)*

100% гарантия широкого экранного анаморфного изображения и звуковые дорожки DD5.1

DVD-приложение к журналу соответствует уровню качества ЛУЧШИХ мировых изданий!

→ FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

20 (173) 2004



→ НА ОБЛОЖКЕ:

Warhammer 40.000: Dawn of War

Обещали побывать в Японии – сделали. Результат – несколько страниц фотографий о наших приключениях в бетонных джунглях Макухари Сити, постер со знаменитым японским косплеем и масса впечатлений. Пятидесятифутовый Леон из RE4, четвертая же «Туризма» с г-ом Ямаути, глянцева красотка PSP, Tekken 5 и даже Сэмюэль Л. Джексон в кепке – чего только нам не встретилось. Часть же приберегли на потом.

Кстати, с упомянутым Леоном и его врагами вы могли познакомиться и в рубрике «Хит!?!», куда попал Resident Evil 4. Но это хит будущего, а реальные «монстры» ожидали вас среди обзоров. Пусть их всего два, зато какие: долгожданный The Sims 2 (9.5) и неоднозначный, но такой притягательный Fable (8.5). Хотя к ним можно добавить и еще двоих неформалов: спорт-пародию Chaos League (8.0) и EyeToy-вечеринку Sonic Superstars (8.0). ■

Кол-во страниц:

160

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

60

Бонусы:

1 DVD
2 постера
наклейка

5 ЛЕТ НАЗАД

20 (77) 2000



→ НА ОБЛОЖКЕ:

Baldur's Gate 2

Уже почти полгода в Японии продается PS2, а теперь Sony раскрыла наконец-то подробности старта своей новой консоли на рынках Старого и Нового Света. Список из 26 «стартовых» игр прилагается. Примерно так начинались новостные страницы 5 лет назад. Тему продолжает спец от того же г-на Овчинникова, который проливает свет на все еще таинственный X-box (да, именно через дефис). И дабы не снижать набранного тем-

па, следует рассказ о крупнейших мировых издательствах. В нем подробно описывается, что готовили нам Великие в канун 2001 года. Те же, кому более по нраву новости технологические, могли познакомиться с новым «нереальным» движком от студии Epic. А еще в этом номере опубликовано сразу несколько статей за авторством нынешнего главреда «СИ». В том числе одна из лучших его работ – обзор консольной RPG Valkyrie Profile. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

40

Бонусы:

1 CD
1 постер

3 ГОДА НАЗАД

20 (125) 2002



➔ **НА ОБЛОЖКЕ:**

The Lord of the Rings: The Two Towers

На обложке гордо красуется вынос «144 страницы в номере», а это значит, что «СИ» поправилась аж на 32 страницы. И, поверьте, их было чем заполнить. Начнем с отчета по TGS 2002, на которой Blizzard впервые анонсировала StarCraft: Ghost... Но гораздо больше вдохновило автора материала (А.Купер) появление сиквела FFX, а точнее – приображение его главной героини. После чего он предположил, что теперь от Square

стоит ждать нечто вроде FF Bikini Fishing. Но, видимо, у японцев были другие замыслы. А вот планы Microsoft вы могли узнать из интервью с главой представительства этой компании в России Ольгой Дергуновой. Темой же номера стал эксклюзивный обзор игры по мотивам «Властелина колец» Питера Джексона. Мало кто верил в успех проекта, однако у Stormfront получился «блокбастер сверхтяжелого калибра». ■

Кол-во страниц:

144

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

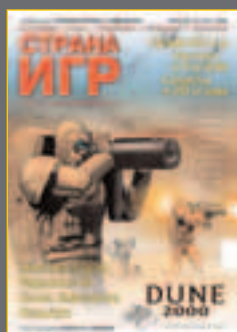
49

Бонусы:

**1 CD
2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

10 (29) 1998



➔ **НА ОБЛОЖКЕ:**

Dune 2000

Решение о еженедельном выходе принято, но выполнить это на деле не так просто. Только в следующем месяце читатель будет обрадован сразу двумя номерами «СИ». Пока же давайте посмотрим, что еще интересного было в том историческом выпуске, кроме уже упомянутых Соников, Дьябл и Нид-фоспидов? В принципе, статей с ностальгическими заголовками хватало. Например, превью первой

full 3D стратегии, знаменитой Homeworld, или аналогичный материал по Tomb Raider 3, которая должна была появиться уже к концу года. Но более примечательной кажется подборка обзоров, в которую попали прародители многих известных серий. Rainbow Six (8.0), Spyro the Dragon (7.0), Rival Schools (7.0) и Colin McRae Rally (7.5). Причем «аф-фтор» к недостаткам последней причислил «1 автомобиль на трассе»... Нам стыдно. ■

Кол-во страниц:

64

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

36

Бонусы:

нет

По произведениям Курляндского А.Е.

Кеша ВЕРНУЛСЯ

СУМАСШЕДШИЕ КАНИКУЛЫ

Наш крылатый друг снова попал в переделку. Незадачливый попугай очутился один на необитаемом острове. Но нет худа без добра, и вскоре он узнает о зарытом на острове кладе! Поиск сокровищ, встреча с пиратами и возвращение Кешы домой подарят Вашему ребенку массу незабываемых впечатлений. Свободу попугаям!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Сюжет основан на произведении детского писателя А.Е.Курляндского;
- Увлекательные головоломки, разработанные специально для детей;
- Герой мультфильмов Кеша со своим неподражаемым юмором и обаятельными повадками;
- Веселая и яркая графика;

www.akella.com

Российские игры и компьютерные фильмы "COYO" и "M-Action"

© 2005 "Акелла"
© Курляндский А.Е.
Все права защищены.
Иллюстрации подготовлены студией "Мультфильмы" и предоставлены на Украину "Мультфильмы".
www.multifilm.com.ua

Акелла

О БОЖЕ МОЙ! Они еще более милые, чем щенята из Nintendogs! Корова – само очарование. Мы любим коров.

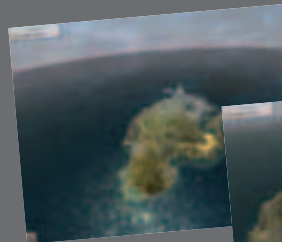
Кто такой Питер Мулине?

В 1987 году Питер Мулине был одним из двух основателей Bullfrog Productions – культовой компании, которая под его руководством выпустила Populous и Powermonger, Syndicate и Magic Carpet, Dungeon Keeper и Theme Park. В 1995 году Питер продал свою фирму в собственность Electronic Arts, но еще два года оставался у руля Bullfrog. Работа в огромной корпорации пришлось Питеру не по душе, и он вместе с тремя единомышленниками покинул Bullfrog и основал Lionhead – команду, которая выпустила Black & White и Fable, а сейчас заканчивает работу над Black & White 2 и The Movies.

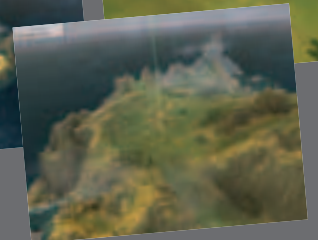


Чувствуется ли эпический размах?

А как же иначе! В игре используется совершенно свободная камера, дающая ракурсы не хуже, чем ее товарка в прекрасном Ground Control. Камеру можно опустить в траву – и вы услышите ее шелест, голоса людей и увидите ползающих по земле букашек. Камеру можно поднять за облака – и вы услышите только произительный свист ветра. Оба эти положения хороши разве что для того, чтобы делать скриншоты. А вот промежуточные ракурсы:



ВВЕРХУ СПРАВА – САМАЯ УДОБНАЯ ВЫСОТА. СПЛЕВА – ВИД С ЗЕМНОЙ ОРБИТЫ.



История одной

«Здравствуй, дорогие наши журналисты, – пишет нам Питер Мулине, глава Lionhead Studios, ведущий дизайнер Black & White и Black & White 2. – Я прилагаю к этому письму специальную демонстрационную версию Black & White 2. В те четыре уровня, которые вы сейчас увидите, мы постарались вложить чуть-чуть всего, что будет в финальном варианте игры. Пожалуйс-

та, помните – игра медленно раскачивается, долго длится и завершается ПОТРЯСАЮЩИМ финалом (выделено Питером. – Прим. ред.). Прежде чем вы запустите Black & White 2, морально приготовьтесь к тому, что игра будет работать с ошибками. Перед нашей командой еще несколько недель утомительного поиска и уничтожения недочетов самого разного рода. Мы прек-

расно знаем, что в этой версии игры есть ошибки, – не сомневайтесь, все они будут исправлены. Прошу вас, играйте в Black & White 2 на очень быстрой машине – оптимизации для скромных компьютеров еще не готовы, но я смею вас заверить, что даже на минимальной конфигурации игра будет работать быстро и выглядеть красиво. В этой версии вы увидите четыре остро-

ва, то есть примерно пятнадцать процентов от всей игры и, возможно, не почувствуете, какую эпическую кампанию мы приготовили. Пожалуйста, постарайтесь не использовать клавиатуру – мы задумывали интерфейс Black & White 2 таким, чтобы им было максимально комфортно управлять только с мыши. И последнее: не стесняйтесь экспериментировать. С уважением,

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	godsim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Lionhead Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	7 октября 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.lionhead.com/bw2>

КОРОВЫ

Питер Мулине». К письму, и правда, приложен диск с пометкой «Строго для внутреннего использования!». Думать нечего: диск в привод, игру – на винчестер. «Страна Игр» и Питер Мулине приглашают вас на уникальную экскурсию по Black & White 2, а полномасштабный обзор игры вы сможете прочитать в следующем номере. Вперед! ■



Бери волка! Ничто не внушает страх соседям так, как огромный, клыкастый и зубастый волчище. Мы сделаем из него безмозглую боевую машину!

О БОЖЕ МОЙ! Они еще более милые, чем щенята из Nintendogs! Зверушки веселятся, когда вы выбираете их, и огорчаются, когда смотрите на прочих. Коровы – само очарование. Мы любим коров.

Мне кажется, тебе понравится корова. Она травоядная и симпатичная. А вдруг она будет давать молоко?

Игра начинается с простеньких обучающих миссий – поверните камеру так, поверните камеру сяк. Управление само по себе сложно, зато освоиться с ним легче легкого. Да и нужные клавиши движок подсвечивает на экране.

Несчастный селянин очень страдает – к нему в сад упал гигантский булыжник. Давай поможем ему!

Как и в первой игре, вы можете хватать божественной рукой почти все, что не прибито к земле. Например, можно взять камень и бросить его, куда вам будет угодно. Или вырвать дерево с корнем и пересадить на более подходящее место.

Поможем, как же. Да кто он такой?! За шкуру его и в мировой океан – пусть подумает над своим поведением!

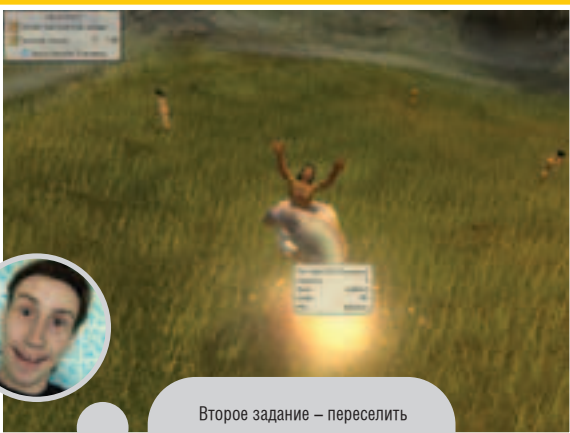
Какой ужас! Огромная армия ацтеков штурмует греческую столицу! О, что за бессмысленное насилие!

Движок Black & White 2 показывает себя во всей красе. Сотни трехмерных солдат на экране – одной левой.

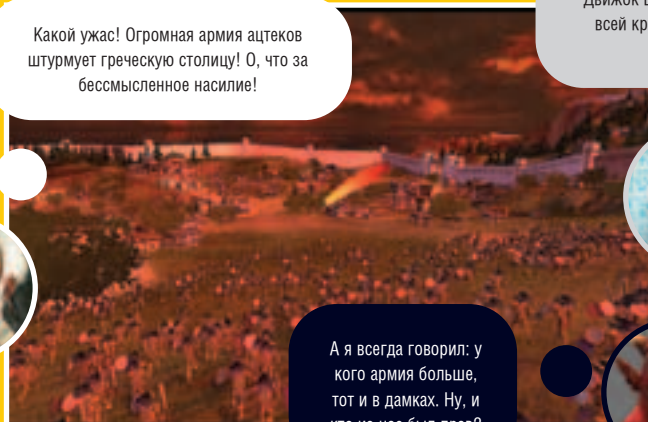
А я всегда говорил: у кого армия больше, тот и в дамках. Ну, и кто из нас был прав?

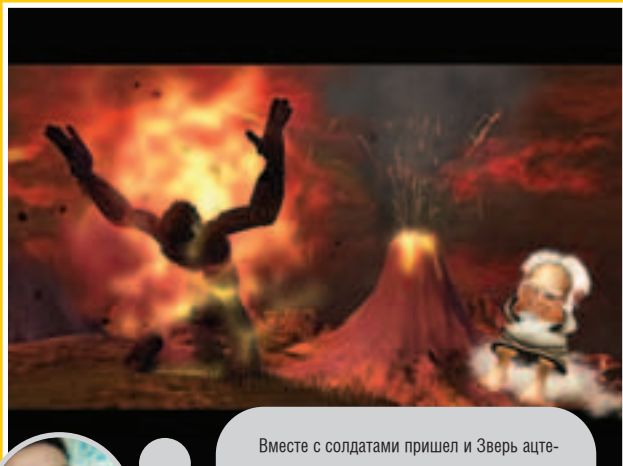


На острове разбросаны свитки трех типов: бронзовые – это обучающие задания, серебряные – квесты, за которые полагается награда, и золотые – эти продвигают вас по сюжету кампании.



Второе задание – переселить нескольких странников в цветущую долину. На каждого человечка заведено досье – вы можете узнать, как его зовут и сколько ему лет, счастлив ли он и здоров ли. После этого задания нас мгновенно отправляют в новый уровень, а там...





Начальник, слышишь меня? Бери палку, поджигай снопы сена и сталкивай их на ацтеков – тебе понравится!



Физика Black & White 2 не так хороша, как казалось. Да, солдаты разлетаются – но вовсе не в соответствии с настоящими законами Ньютона. И потом, неясно, сколько подобных «физических» задачек будет в игре.



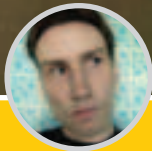
Вместе с солдатами пришел и Зверь ацтеков: он стоит на горе и колдует, и посреди города прямо на наших глазах поднимается вулкан. Невероятно! Неужели существа смогут колдовать?



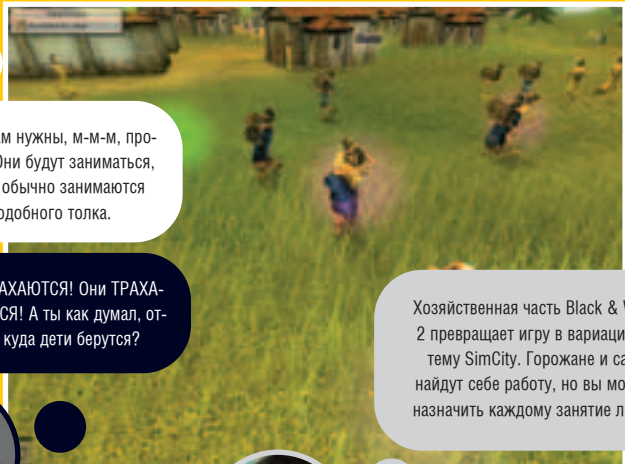
Давайте притворимся, что я этого не вижу.



Мы отправляем выживших в портал и переводим дух на новом месте. Пора строить город. Для начала глянем на ратушу, всплывающее меню показывает, как идут дела в будущем мегаполисе. Если вы – добрый бог, на главной площади будет бить фонтан, если злой – закроет озеро лавы.

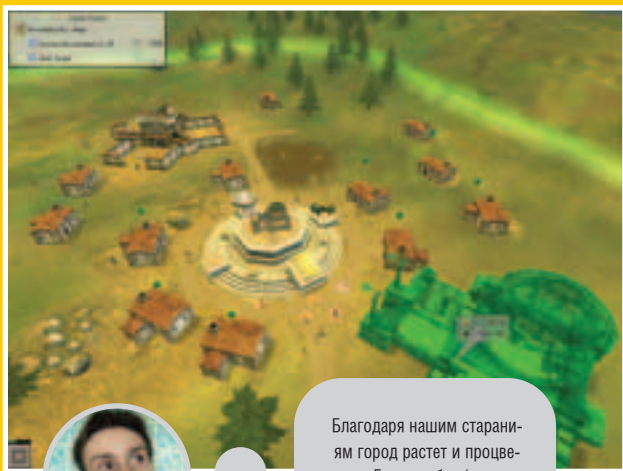
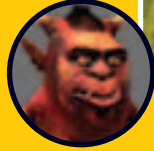


Для начала нам нужны, м-м-м, производители. Они будут заниматься, ну, тем, чем обычно занимаются люди подобного толка.



ТРАХАЮТСЯ! Они ТРАХАЮТСЯ! А ты как думал, откуда дети берутся?

Хозяйственная часть Black & White 2 превращает игру в вариацию на тему SimCity. Горожане и сами найдут себе работу, но вы можете назначить каждому занятие лично.



Благодаря нашим стараниям город растет и процветает. Господь бог (то есть игрок) сам выбирает, куда и как поставить здание, прокладывает дороги и следит, чтобы всем все нравилось.

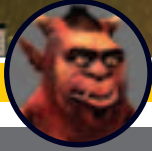


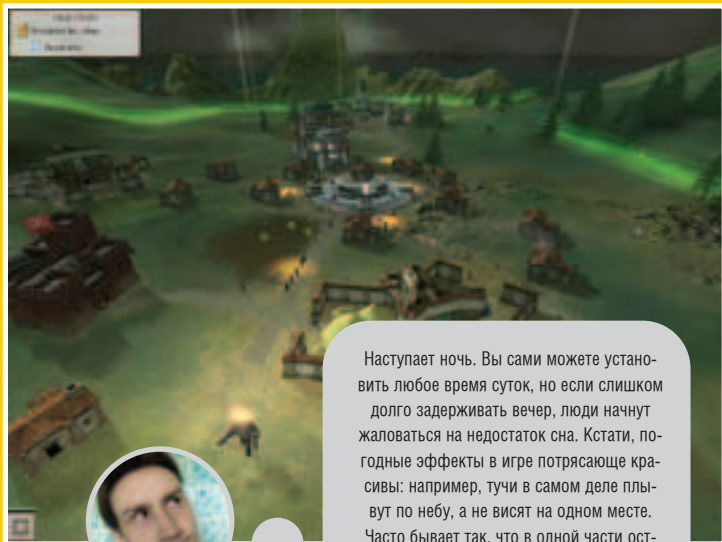
Добрые люди прослышали о нашем городе. Они хотят жить с нами. Давай примем их!

Вот пример мирного способа захватить соседей. Вы строите потрясающей красоты город, и люди сами тянутся к вам. Принять переселенцев можно, перетаскив их флаг внутри зеленой границы ваших владений. Кстати, все ваши божественные силы работают только в пределах ваших владений – поэтому обрушить свой гнев на столицу врага невозможно.



Давай примем. Народ всегда пригодится – наша корова жрет, как слон. И потом, в пыточной как раз пара мест освободилась.

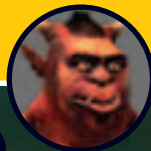




Наступает ночь. Вы сами можете установить любое время суток, но если слишком долго задерживать вечер, люди начнут жаловаться на недостаток сна. Кстати, погодные эффекты в игре потрясающе красивы: например, тучи в самом деле плывут по небу, а не висят на одном месте. Часто бывает так, что в одной части острова идет дождь, а в другой – ясно.



Помнишь, как ацтеки разделали нас под орех? Мы им еще покажем! Начальник, труби сбор!

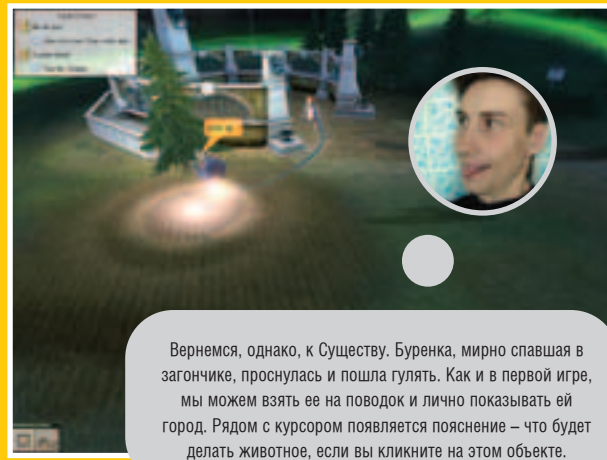


Элементы стратегии в реальном времени: вы можете строить отряды и напрямую ими управлять. Приказы отдаются целым полкам, как в играх серии Total War. Командовать отдельными юнитами невозможно. Чтобы отдать приказ подразделению, достаточно кликнуть по его флагу в правом нижнем углу.

Неужели мы не можем жить без насилия? Давайте сажать цветочки!



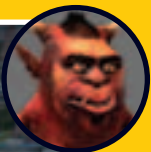
Наша первая победа! Солдаты окружают ратушу противника, грозят кулаками и выкрикивают грязные ругательства до тех пор, пока враг не сдастся.



Вернемся, однако, к Существо. Буренка, мирно спавшая в загончике, проснулась и пошла гулять. Как и в первой игре, мы можем взять ее на поводок и лично показывать ей город. Рядом с курсором появляется пояснение – что будет делать животное, если вы кликните на этом объекте.

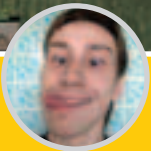


Пусти! Пусти немедленно! Плюнь! Людей есть нельзя!



Чтобы наша корова выросла большой и сильной, ей нужно много мяса. Давай превратим ее в безмозглую боевую машину!

За каждое действие вы можете погладить или стукнуть Существо. Наверху показаны мысли существа и его планы на будущее – с каждым поглаживанием или шлепком бегунок сдвигается чуть в сторону. Нам эта система не по душе: кажется, что ты настраиваешь машину, а не воспитываешь родную корову.



Ради эксперимента выпускаем корову погулять. Она хватает дерево, вырывает его и тащит в закрома родины. Молодец!

Создай свой стиль

Обычная борода плюс твое воображение, и ты станешь другим человеком. Все что тебе надо – подходящая идея и инструмент, чтобы ее осуществить.

У Майкла это есть, и Кристин это нравится. Борода снова в моде! Но, поверь, девчонки не в восторге от беспорядочной растительности на лице. Здесь важен

стиль. Обычная борода плюс твое воображение, и ты станешь другим человеком. Все что тебе надо – подходящая идея и инструмент, чтобы ее осуществить.



Главное – суперидеи!

Не стоит пренебрегать «эспаньолкой» – небольшой остроконечной бородкой. Совсем короткая или чуть длиннее, она всегда выглядит прикольно.

Если хочешь порадовать подружку, просто оставь небольшой участок волос на выбритой коже под нижней губой – «заплатку для души». Смотрится очень аппетитно. Может, добавить бородку или усы? Приветствуются самые смелые идеи. Только учти, что любая растительность на твоём лице должна иметь четкие контуры.

Семидесятые возвращаются! Бакенбарды дают большой простор для фантазии. Короткие и узкие, длинные и широкие, вертикальные или горизонтальные, треугольной или прямоугольной формы – они открывают безграничные возможности для создания собственного стиля. Удлини их до подбородка, и они плавно перейдут в бороду.

«Баки» зрительно сужают круглое лицо, а трехдневная щетина придает реально мужественный вид. «Эспаньолка» и «заплатка» акцентируют внимание на подбородке и идут тем, у кого овальное лицо.

Совет: Если хочешь, чтобы растительность на лице выглядела круто, не забудь о симметрии. Ориентируйся на свои черты лица: губы, уголки рта, нос, уши, скулы – это отправные точки для создания стиля бороды. За идеями и другими полезными советами зайди на www.braun.ru

Как бриться?

Создавать свой собственный стиль лучше всего с помощью электробритвы со съемной насадкой-триммером, чтобы пена не мешала процессу. Прежде чем приступить, убедись, что твоя кожа сухая и чистая.

Сначала используй бритву с четырехуровневой насадкой-триммером для подравнивания

бороды, чтобы достичь необходимой длины волосков. Затем, сняв насадку, сделай четкий контур бреющей сеткой электробритвы. После чего сбрей все лишнее. Всегда держи бритву под прямым углом к коже. Ополосни лицо водой. Готово!

Бритва «три в одном» – стиль без ограничений

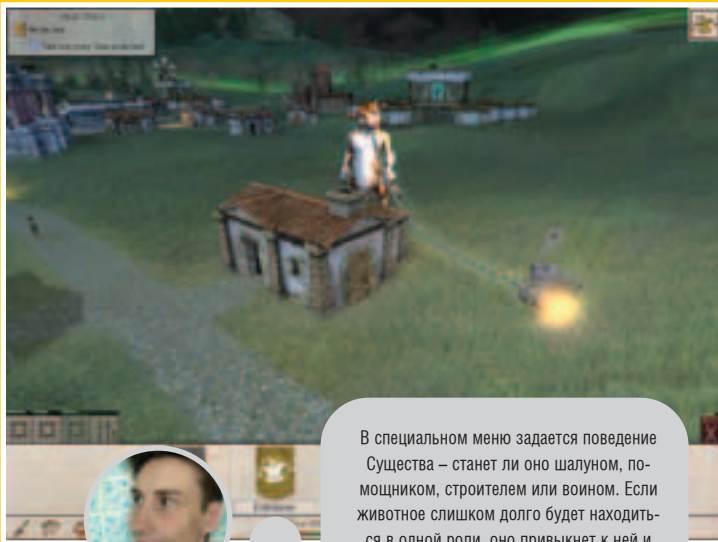
Бритва, стайлер и триммер в одном – это **Braun cruZer³**. Фишка в том, что бритва оборудована двусторонним вращающимся триммером. На обоих его концах имеются ножи: узкий – для четких прямых линий и сложных контуров, широкий – для равномерного подравнивания более крупных участков. Плюс **cruZer³** оснащен четырехуровневой насадкой-триммером для поддержания желаемой длины бороды. С **cruZer³** также возможно влажное бритье. Никакой душ не помешает этому суперустройству добраться до каждого волоска. С этой бритвой даже такой лентяй, как Майкл, будет выглядеть стильно.

Ну, а если в результате ты окажешься «слегка волосатым» – наши поздравления! Либо ты создал новый стиль, либо попробуй еще раз. С **cruZer³** неудачная попытка превратится в новый шедевр всего за одно мгновение. Если опять неудача – не отчаивайся! Щетина отрастет через пару дней, и ты снова можешь заняться созданием нового стиля.

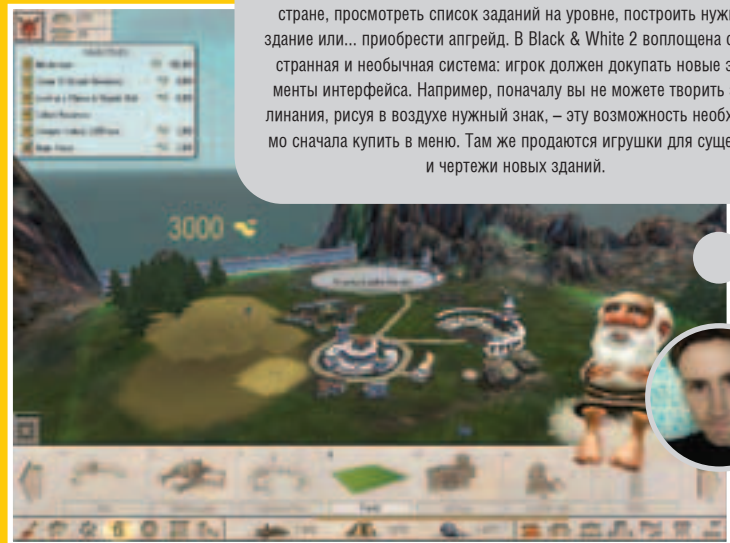
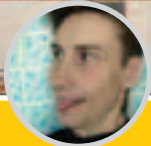


Качество. Надежность. Дизайн.

BRAUN



В специальном меню задается поведение Существа – станет ли оно шалуном, помощником, строителем или воином. Если животное слишком долго будет находиться в одной роли, оно привыкнет к ней и переучить его вы уже не сможете.



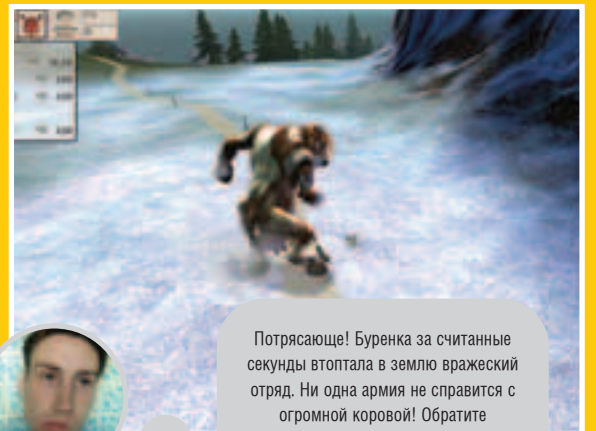
Еще раз посмотрим на интерфейс. Внизу – всплывающая панель инструментов. С ее помощью вы можете узнать статистику о вашей стране, просмотреть список заданий на уровне, построить нужное здание или... приобрести апгрейд. В Black & White 2 воплощена очень странная и необычная система: игрок должен докупать новые элементы интерфейса. Например, поначалу вы не можете творить заклинания, рисуя в воздухе нужный знак, – эту возможность необходимо сначала купить в меню. Там же продаются игрушки для существа и чертежи новых зданий.



Начальник, да наша зверюга этих заморышей в мгновение ока затопчет! Безмозглая боевая машина – в атаку!

Залог победы в Black & White 2 – грамотная комбинация градостроительства и военных действий. Когда слова не помогают, приходится идти войной. Перво-наперво опробуем корову в деле.

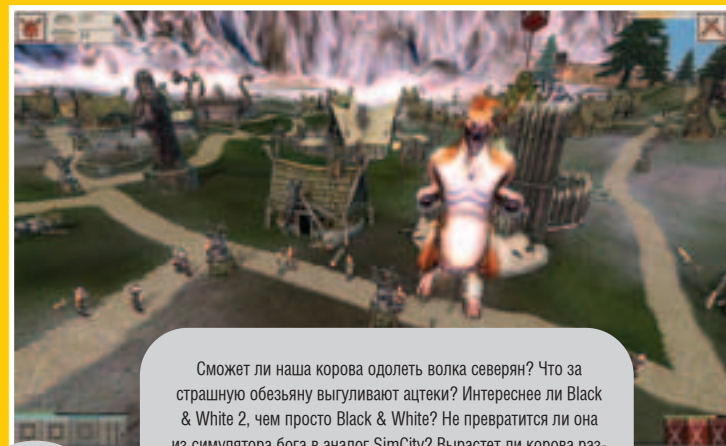
Давайте дружить! Смотрите, какая красивая рыжая корова живет в нашем городе? Приходите в гости!



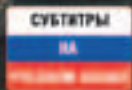
Потрясающе! Буренка за считанные секунды втоптала в землю вражеский отряд. Ни одна армия не справится с огромной коровой! Обратите внимание, как меняется внешность животного: оно совершает злые поступки, поэтому у него появились клыки и небольшие острые рожки.



Но и врагу есть чем ответить: из ворот города выходит злой и страшный серый волк. Два Существа начинают мутузить друг друга врукопашную – феерическое зрелище.



Сможет ли наша корова одолеть волка северян? Что за страшную обезьяну выгуливают ацтеки? Интереснее ли Black & White 2, чем просто Black & White? Не превратится ли она из симулятора бога в аналог SimCity? Вырастет ли корова размером с гору? Станет ли она хищной или симпатичной? Будет ли эта потрясающая графика нормально работать на средних компьютерах? Наше короткое знакомство с игрой подходит к концу, и все эти вопросы пока остаются без ответов. Первое впечатление – самое положительное. Питер Мулине снова прыгает выше головы и делает тройное сальто под рукоплескания публики. Финальная версия игры будет у нас через несколько дней, а окончательный вердикт по поводу игры – у вас в следующем номере. Оставайтесь с нами!



NAUGHTY DOG



ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

WWW.SOFTCLUB.RU

PlayStation 2



Вторая ММ

На этом скриншоте мы смогли разглядеть ровно 64 солдата.



Call of Duty 2

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Infinity Ward
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.callofduty.com/cod2



Кажется, что сериал Call of Duty – этакий американский ответ другой известной линейке блокбастеров, а именно Dynasty Warriors. В обоих – вольное отношение к историческим событиям, сотни (да чего уж там – тысячи!) безмозглых врагов, простой и монотонный геймплей. Потом коммерческий успех, бесконечные дополнения и коллекционные издания, в генеалогии которых сам черт ногу сломит. Чтобы показать, как фантастически Call of Duty 2 отличается от прошлых игр, Activision устроила масштабную презентацию в Польше, катала журна-

листов на гусеничных бронетранспортерах, крылатых Ан-2 и американских военных джипах. Ну и Call of Duty 2 нам тоже показали, было дело.

Первое, что должен знать каждый, кто интересуется историей сериала: консольный Call of Duty 2 и компьютерный Call of Duty 2 – совершенно разные игры. Версия игры для приставок называется Call of Duty 2: Big Red One, о ней – на следующих двух страницах. На PC и Xbox 360 выходит настоящий, тяжеловесный, оснащенный по последнему слову техники Call of Duty 2 без подзаголовка («Little

Green Two» – шутят англичане). На польской презентации мы вдоволь игрались в Call of Duty 2 (да и вы можете наиграться по уши: демо-версия игры на нашем диске) и скажем, что концепции первой и второй частей Call of Duty отличаются друг от друга так же, как геймплей третьей и четвертой Dynasty Warriors. Другими словами, никак не отличаются.

И ВЕЧНЫЙ БОЙ...

Разработчики самого популярного военного FPS полагаются на проверенную формулу успеха: побольше драматичных скриптовых сценок, поболь-

ше суматохи, врагов, картинных смертей и бесконечно возрождающихся товарищей – словом, всего того, без чего не представляет Вторую мировую средний американский Джон, никогда в жизни не державший в руках оружия, но прослезившийся на финальных сценах «Спасти рядового Райана». Наиболее значительный шаг вперед сделала, конечно, графика. Для Call of Duty 2 разработчики написали свой совершенно новый, современный движок. Благодаря повсеместному использованию вершинных и пиксельных шейдеров, все солдаты выглядят, как резиновые куклы

Прорывая!

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Глубина прорисовки – кажется, не меньше километра.

Куда деваются деньги?

Разработчики откровенничают, что бюджет Call of Duty 2 по мере работы над игрой пришлось увеличить в семь (!) раз. Куда ушли эти деньги? Конечно, не на то, чтобы катать журналистов по польским лесам на бронетранспортерах. Например, авторы наняли композитора Грэма Ревелла (Graeme Revell), автора музыки к фильмам «Город грехов» и «Хроники Риддика», – и господин Ревелл теперь корпит над звуковой дорожкой для игры. Немалые деньги пошли и на то, чтобы заполучить семерых актеров, снимавшихся в телесериале «Братья по оружию» (Band of brothers), – их голосами заговорят персонажи игры.



В высадке в Нормандии в Call of Duty 2 принимают участие десятки, если не сотни солдат.

(справедливости ради заметим, что из всех героев игр для Xbox 360 на резиновых кукол не похожи только девчонки из Dead or Alive 4). Зато с каким размахом воюют наши резиновые друзья! Помните высадку на Omaha Beach в Medal of Honor? Ту самую, когда на штурм, кроме вас, шло три солдата слева и два справа? В аналогичной миссии Call of Duty 2 принимают участие десятки, если не сотни солдат. Да и дальность прорисовки серьезно возросла: кажется, что движок в самом деле обсчитывает всю местность вплоть до горизонта.

С не-графическими обновлениями дела обстоят похуже. Разрекламированная «шедевральная Battle Chatter System» на проверку оказалась совершенно бесполезной – благодаря ей ваши союзники научились комментировать происходящее на поле боя. «Враг слева!», «Граната!», «Еще фрицы!» – подобные фразы игра генерирует на лету. Точно так же орут и немцы – все крики сливаются в единую какофонию, которую поклонники Call of Duty называют «атмосферой Второй мировой». В игре больше нет здоровья, и ранить вашего персонажа невозможно: если он попадает в переплет, эк-

ран краснеет, вы слышите тяжелое дыхание – значит, пора нырять в укрытие. Отсидевшись пять-десять секунд, персонаж приходит в себя, теперь он опять здоров и готов с новыми силами мочить фашистов. Гранаты будут куда как чаще, чем в первом Call of Duty, валиться к вашим ногам, и чтобы вы лишний раз не умирали попусту, движок помечает расположение ближайших подарочков на экране. Знай только отскакивать успевай.

ТРУБА ЗОВЕТ

Отдельный абзац – о дизайне уровней. Карты, верите ли, стали нелиней-

ными: теперь каждый встреченный по ходу пьесы дом можно обойти справа или слева! Скриптовых сценек стало больше, но увидеть их все невозможно; от привычной развлекательной модели геймплея разработчики переходят к модели динамической – ведомые хитрым AI фашисты теперь могут обойти ваш отряд и зайти с тылу (что страшно раздражает каждого, кто привык к обычным линейным шутерам). В остальном же фрицы поумнели разве что самую малость – если забежать в занятый врагом дом, в коридорах встречаешь не немецкую армию, а первозданный хаос. Дизайн

Call of Duty 2: Big Red One

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Truogarch
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.callofduty.com/bro>



Сравните с картинками на соседних двух страницах и, как говорится, почувствуйте разницу.

Название игры произошло от названия первого пехотного дивизиона армии США – самых смелых, самых способных и самых живучих солдат.

же собственно карт оставляет желать лучшего: за полдюжины миссий приказ «обойти пулеметный расчет» мы слышали раз десять, не меньше. Кажется, ко всем заданиям в игре прицеплен счетчик («уничтожить орудия: осталось четыре» или «починить кабель: осталось 5 обрывов») и вас заставляют выполнять одно и то же утомительное действие снова и снова. Помилуйте, от столь архаичной схемы разумное человечество отказалось еще лет пять назад. И только многопользовательская игра в Call of Duty 2 прекрасна без оговорок – разработчики устроили нам мини-турнир, в котором спецкорреспон-

дент «СИ», кстати, занял почетное второе место. Видно, что на шлифовку мультиплеера ушло немало ресурсов – ведь именно на этот режим делают ставку создатели Xbox 360. Новая система здоровья работает и при сетевой игре, упрощая и ускоряя многопользовательские матчи, полуразрушенные здания служат отличным укрытием, а стационарные пулеметы дают потрясающую огневую мощь, но делают стрелка легкой добычей для снайперов. После каждой смерти вашего героя включается так называемая Killing Cam – камера с видом из глаз вашего убийцы. Она показывает, что злодей делал последние несколь-

ко секунд, как он заметил вас и с помощью чего одолел – мотайте на ус и используйте в будущем.

ОДИН, БОЛЬШОЙ И КРАСНЫЙ

Сюжетная линия Call of Duty 2 разбита на три части – за русских, американцев и англичан, причем вы можете либо играть в хронологически верном порядке, перескакивая от одной армии к другой, либо маршировать всю войну в рядах войск одной страны, а затем встать под знамена другой. Совсем наоборот обстоят дела в консольном Call of Duty 2: Big Red One. Название игры произошло от названия первого пехотного дивизиона ар-

мии США – самых смелых, самых способных и самых живучих солдат. Первый дивизион принимал участие почти во всех крупных битвах Второй мировой (не считая тех, что происходили на западном фронте) – и всю кампанию Big Red One вы проведете в мундире пехотинца с красной единицей на рукаве. Задания – самые разные; нам довелось даже увидеть миссию, в которой главный герой бежал взад-вперед по бомбардировщику, подменяя стрелков в разных турелях и изведя добрую половину Люфтваффе. Главная задача консольного Call of Duty 2 – рассказать красивую историю, а вовсе не показать правди-

Что такое Big Red One?

Big Red One, «Большая красная единица» — эмблема первого пехотного дивизиона армии США, которую каждый солдат носит на рукаве. История первого пехотного началась 8 июня 1917 года, во время Первой мировой войны. Тогда бойцы Big Red One прошли путь от Парижа до Германии и первыми из всех американских войск форсировали Рейн. В годы Второй мировой солдаты первого пехотного участвовали в печально известной высадке в Нормандии, после чего прошли до Германии, еще раз перешли через Рейн и сражались в Арденнах. Во время войны во Вьетнаме первый пехотный снова оправдал свое название, первым высадившись на чужой территории. Позже дивизион засветился в операции «Буря в пустыне», в вооруженных конфликтах в Боснии и Косово. Сейчас солдаты первого пехотного несут службу в Ираке.



На этом скриншоте мы насчитали всего 15 солдат. Для PlayStation 2 это если не предел, то очень близко к нему.

вую войну. Скриптовые сценки из старшей игры здесь превращаются в полноценные заставки — для лучшего эффекта анимацию движений записывали с актеров, игравших в военном телесериале «Братья по оружию» (Band of Brothers). Некоторые сослуживцы пройдут с вами всю войну, другие героически погибнут, жизнь и смерть третьих зависит от вашего умения — возродиться, как герои Brothers in Arms, они не будут. Для эффективной работы скриптов авторы изобрели совсем циничный метод: сценки запускаются только тогда, когда вы смотрите в нужном направле-

нии, поэтому, обернувшись, вы увидите далеко не такую живую картину. Но кто же будет оборачиваться в линейном шутере. Тем более что красоты, которые расстилаются перед играющим в Call of Duty 2: Big Red One, кажется, никак не могут быть воспроизведены на приставках текущего поколения. Дело доходит до конфузов: на E3 недоверчивые зрители спрашивали разработчиков, что это за такую игру для Xbox 360 они здесь выдают PS2, скептики просили показать консоль и проверяли, тянутся ли кабеля от нее к телеви-

зорам. Графика Call of Duty 2: Big Red One — одна из лучших в текущем поколении. И в первой миссии в наступление идут такие же толпы солдат, как на Xbox 360, — только путь для игрока помечен заборчиком, за который никак не перескочить. Кристиан Басик, творческий директор Treyarch, объясняет, что невозможно создать графику такого уровня на начальном этапе жизни приставки, и только после многих лет работы с консолью удается разобраться, как выжать из нее еще больше спецэффектов. Сама же процесс в Call of Duty 2: Big Red One как две капли воды похожа

на Call of Duty 2 — те же толпы орущих фашистов, те же пулеметы, которые нужно обходить, те же европейские развалины, разве что в мультиплеере можно кататься на танках. Кристиан честно признается, что игры Call of Duty — блокбастеры, чье предназначение — не обучать, а развлекать. «Я показывал Big Red One знакомому ветерану и потом спросил, что он думает об игре? Тот ответил: «Без комментариев». Я расстроился и решил узнать, почему он не хочет говорить со мной о Call of Duty. Старик посмотрел на меня и ответил: «Потому что Вторая мировая — это не игра». ■

Quake 4



Одинокий морпех против сил зла. В своем роде символ. Но всем традициям приходит конец.

КОНЦЕПТ МОНСТРА С ПУЛЕМЕТОМ НА ПЛЕЧЕ СТАЛ ПЕРВЫМ СВИДЕТЕЛЬСТВОМ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ. ТОГДА ЭТО КАЗАЛОСЬ ФАЛЬШИВКОЙ.



Автор:
Алекс Глаголев
glagol@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Raven Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.quake4game.com>

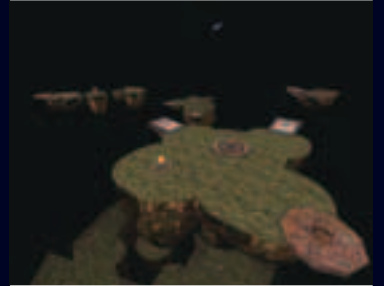
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ТЕМНОТА, И НЕКТО СО СТРАШНОЙ МОРДОЙ И ОГНЕМ В РУКАХ. ДЕЖАВЮ? НЕТ, QUAKE 4.

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Люди, как известно, делятся на 10 типов: одни понимают двоичную систему, а другие нет. Для тех, кто понимает, к выходу Quake 4 компания id Software подготовила роскошный подарок. Опубликован исходный код Q3 Arena! И не только код, но даже инструкцию к нему. Разумеется, далеко не каждый сможет почувствовать себя разработчиком – как-никак, надо понимать не только двоичную систему, но и еще кучу всякой математики, но уж если вам это по плечу, качайте файл (5.6 Мбайт) и творите как бог на душу положит! В общем, если не боитесь, вам сюда: http://dx.gamespot.com/pc/quake3arena/moreinfo_6131579.html.



Трудно поверить, но оказывается, в Quake II был сюжет. И теперь мы знакомимся с его продолжением. Строгос ждет!

Возраст городов принято определять по первому упоминанию в летописи. Думаю, для игр такой способ тоже сгодится. Первый экшн «с дрожью» в названии появился точно-хонько двадцать лет назад на Commodore 64. В ту далекую пору слово «полигон» связывалось исключительно с окончанием холодной войны, «акселерация» не имела никакого отношения к трем измерениям, а первые 3D-ускорители, возникшие спустя несколько долгих лет, были мощнее компьютера Commodore 64 раз этак в пятьсот. Quake Minus One, кто тебя сейчас помнит?!

Но отвлечемся от безродного однофамильца и обратимся к именитому шутеру. Тщательные археологические раскопки приведут нас в 1996-ой. Тогда-то и родилась первая (уже без минуса) история о простом земном морпехе по имени Мэтью, вставшем на борьбу с инопланетной нечистью. Сказать, что история наделала шуму, – не сказать ничего. У id Software что ни игра – то переворот. После Doom

КОНСОЛЬНАЯ ЖИЗНЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ



Как я уже упоминал, Q4 выходит и на Xbox 360. Что ж, ему не привыкать (шутеру, разумеется, а не «ящику»). Но, вообще говоря, с приставками у «Кваки» не заладилось. Судите сами. В 1996-ом на PC выходит первая часть (средний балл – 9.3 из 10). В 1999-ом она переиздается на Nintendo 64 (6.9 из 10). На Sega Saturn (1997 год) шутер получил и того меньше: 6.4 балла. Через год после первой серии на персоналке появляется Q2 (9.0 баллов ровно). «Нин-

тендовская» версия заработала всего лишь 7.4, а PSone-вариант – 7.6. В 1999-ом прогремел Q3 Arena, отхватив 9.3 балла. А вот версия для PS2 (Q3 Revolution), увы, подкачала – всего 7.7. Единственный на моей памяти случай, когда изначально компьютерный шутер спасовал перед приставочным общником, связан с выходом Q3 Arena на Dreamcast. Игра получила заслуженные 9.4 балла. Интересно, какая судьба ожидает Q4, втиснутый в «ящик»?



ХИТ? ХИТ?



ОБСТАНОВКА ЧЕМ-ТО НАПОМИНАЕТ НАШУ РЕДАКЦИЮ В ДЕНЬ СДАЧИ НОМЕРА.

А ВОТ ДИЗАЙН СТРОГОВ ВЫЗЫВАЕТ УВАЖЕНИЕ. СРАЗУ ВИДНО, СЕРЬЕЗНЫЕ РЕБЯТА.

мыми кинофильмами и неповторимым размером стопы. Большого потрясения не знал геймплей, пожалуй, ни одной игровой серии. После такого писать о танке, на котором нам позволят покататься разработчики, уже как-то и не солидно. Подумаешь, танк – эка невидаль! Чтоб потрясение не свело игроков в могилу, создатели оставили в неприкосновенности Rocket Launcher и знаменитый «рельс». К ним в подмогу прилагается Nail Gun, перекочевавший сюда из первой части. Любое оружие, кроме малоохольного бластера (у того зато боезапас неистощимый, стрелять – не перестрелять), можно улучшить, повысив дальность, меткость или бронейность стрельбы. В Q2 дальность, правда, была особенно ни к чему – в коридорах. Но в Raven Software подрихтовали «думовский» движок, который теперь способен не только

темные комнаты обсчитывать, но и просторы строггских полей. Кстати, о Doom и темных комнатах. В новой «Кваке» появится фонарик. Все помнят, как неудобно было управляться с ним в Doom III. Так вот, источник света теперь крепится прямо на шотгане, потому как разработчики наконец-то смекнули, что отстреливаться из ракетницы, держа фонарь под мышкой, немного несподручно. Мелочь, а приятно.

СТЕНКА НА СТЕНКУ

Стоит лишь перенестись из однопользовательского режима в многопользовательский, как перед глазами тут же встает родной Q3. Все один в один – от дизайна карт до режимов игры. Изменилась лишь графика, до которой настоящим квакерам сроду никакого дела не было, да добавилась парочка трюков (к примеру, можно взоб-

раться на стену по гвоздям, вбитым в нее из Nail Gun'a). Сложно предугадать, как отнесутся к такой «верности традициям» рядовые игроки. Зато известен отклик одной из ведущих киберспортивных организаций Cyberathlete Professional League: согласно ее договору с id Software, новая «Квака» станет главной дисциплиной на CPL World Tour 2006. Это, как вы сами понимаете, не кот чихнул. Профессиональные бойцы, среди коих имеются чемпионы по Q3 (Stelam, LeXeR, Fatal1ty) и даже по UT2004 (ForresT, BurningDeath, Zaccubus), радостно поигрывают «рельсом» в предвкушении новых побед. В завершение могу лишь добавить, что Quake 4 издается не только на персоналке, но и на Xbox 360. Руководство Microsoft полагает, что именитый шутер поможет «ящику» шибче продаваться. Охотно верится! ■

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



Новая итерация сериала Need for Speed, хоть и готовится для всех современных платформ разом, в основном ассоциируется с одной из них – Xbox 360. Вот только достойна ли она представлять новейшую игровую систему от Microsoft?



ЕСЛИ ИНТЕРЕСНО, В НАШЕМ ИЗДАТЕЛЬСТВЕ ГОТОВИТСЯ ЖУРНАЛ О СТРИТРЕЙСИНГЕ. МОЖЕТ, ПЕРЕЯТИ ТУДА РАБОТАТЬ?

Need for Speed: Most Wanted



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, GC, Xbox, Xbox 360, DS, PSP
■ ЖАНР:	racing
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб» (PC, PS2)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	26 ноября 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eagames.com/official/nfs/mostwanted/us/home.jsp>

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



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА
 ПРИСУТСТВУЮТ В ОГРАНИЧЕННЫХ КОЛИЧЕСТВАХ.

МОЖНО НЕНАВИДЕТЬ
 АВТОТРАНСПОРТ,
 ЗАПАХИ БЕБЗИНА И
 ВЫХОЛПНЫХ ГАЗОВ,
 НО СЛЕДУЕТ
 ПРИЗНАТЬ ОДИН
 ФАКТ. ВАЖНЫЙ.
 ГОНЩИКАМ ВСЕГДА
 ДОСТАЮТСЯ САМЫЕ
 ЛУЧШИЕ ДЕВУШКИ.



Need for Speed стартовал еще в 1994 году на консоли 3DO, неуклонно эволюционировал, вбирая в себя все самое новое, модное и лучшее из жанра аркадных гонок, превратился в один из наиболее прибыльных проектов Electronic Arts. Красивые автомобили и шикарные женщины,

романтика стритрейсинга, упрямые стражи порядка и миллион деталей для тюнинга, – таков теперь Need for Speed, спустя десятилетие. На смену статичному набору трасс пришел целый огромный мир, по которому можно перемещаться без дополнительных загрузок, катаясь в свое удовольствие и подбирая

соревнование по вкусу. Добиваясь раз за разом успеха, геймер завоевывает уважение – эта валюта в мире Need for Speed бесценна. Совсем как доверие потребителей к логотипу Electronic Arts, побуждающее покупать свежую игру, не вчитываясь внимательно в статьи вроде вот этой.

Красивые автомобили и шикарные женщины, романтика стритрейсинга и упрямые стражи порядка – это Need for Speed.



КРАСИВЫЕ ДЕРЕВЬЯ – НАСТОЯЩИЙ ВЫЗОВ
 ЖЕЛЕЗУ ЛЮБОЙ КОНСОЛИ.



ГЛЯНА НА НЕКОТОРЫЕ КАДРЫ, И НЕ СКАЖЕШЬ,
 ЧТО NEED FOR SPEED – ИГРА БЕЗ ДУШИ.

Need for Speed: Most Wanted

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



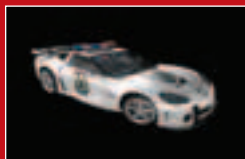
ПЕРВЫЙ ПАРЕНЬ НА ДЕРЕВНЕ

Несмотря на то что сюжет в гонках – собака пятая нога, Electronic Arts расщедрилась на десяток минут CG-видео и историю о водителе-новичке, мечтающем о славе. Противостоять ему и братьям по разуму будет злобный сержант Кросс. Его цель – искоренить в городе уличные гонки как класс... Впрочем, весь этот конфликт в любом случае сведется к рутинному процессу зарабатывания респекта, докупки новых деталей для автомобиля, открытия новых трасс и машин.

ГАРАЖ



Всего в Need for Speed: Most Wanted будет от 30 до 40 автомобилей таких производителей, как Porsche, Mazda, Toyota, Chevrolet, Ford, Lamborghini, Cadillac, BMW и Volkswagen. В ней, однако, не встретятся внедорожники и машины Ferrari. Не стоит считать эту информацию окончательной, Electronic Arts еще не опубликовала финальный список. Стоит отметить, что в начале игры геймеру будет доступно лишь 5-10 моделей, остальные придется открывать самыми разными способами.



ФОТОРЕАЛИСТИЧНЫЙ ЛЕС, МОЖЕТ, И НЕ ПОЛУЧИТСЯ, НО ГОРОД – ВПОЛНЕ.



ЭВОЛЮЦИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Различий между версиями мало, но как насчет предыдущих игр серии? Настоящим поклонникам проще всего будет сказать, что Most Wanted – Underground 2, вернувшийся к идеям Hot Pursuit 2. Как говорит Майкл Манн, продюсер проекта, Most Wanted находится в разработке уже около двух лет – концепция была обозначена в самом конце производственного цикла первого Underground. И в то время как одна команда делала прямой сиквел той, вполне удавшейся игры, вторая втайне корпела над чем-то более оригинальным. Совсем нового не вышло – основная идея позаимствована у Underground, но акцент на сей раз

сделан на противостоянии с полицией, не уличных гонках и тюнинге автомобилей. Конечная цель геймера – пробраться в черный список из пятнадцати самых опасных для общества водителей. Высший титул в нем – «Most Wanted». Это, собственно, объясняет и название игры. Мир игры еще более открыт и обширен, чем в Underground 2. Разработчики расположили в городе множество мелких боковых улочек, разрешили ездить по газонам, паркам и полям для гольфа, – это очень пригодится, чтобы оторваться от назойливых копов. А они будут всегда, в любом режиме. Пока вы законопослушно колесите по улицам, полиция вас не тронет, но стоит только нарушить по-

рядок, как они начинают портить всю малину. Поближе познакомившись с игрой, мы обнаружили и еще одно важное изменение. Демо-версия, привезенная на TGS (наиболее свежая из увиденных нами), состояла из двух частей – обычной гонки и заезда наперегонки с полицейской машиной. Вторая была наиболее интересна. Дело в том, что искусственный интеллект компьютерных водителей серьезно усовершенствован (разработчики говорят, что особенно умны они в версии для Xbox 360 – достаточный повод купить новую консоль?). Полиция сможет устраивать настоящие облавы на вас, грамотно перекрывать улицы и с толком использо-

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



МОДЕЛЬ СТОЛКНОВЕНИЙ В НОВОЙ NEED FOR SPEED ОСТАЛАСЬ ОЧЕНЬ УПРОЩЕННОЙ.



ВЫСОКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ И ЧЕТКИЕ ТЕКСТУРЫ – ГЛАВНЫЕ КОЗЫРИ ХВОХ 360.

АВТОМОБИЛЬНАЯ МАТРИЦА



Одна из новейших фиш может сильно повлиять на стратегию гонщиков. Речь идет об эффекте замедления времени – аналоге bullet time в Max Payne или Focus в Tony Hawk's Underground 2 и миллионе игр-подражателей. Нажав одну-единственную кнопку, можно превратить стремительную гонку в соревнование улиток, – в таком режиме очень удобно проходить крутые повороты, избегать столкновений с автомобилями, копом и здоровенными фурами. Так, и только так придется лавировать между машинами мирных жителей, образовавших пробку. Удобно и интересно, пусть и не столь уж свежо.

Опять же, есть возможность внезапно ускорить свой автомобиль, хорошо знакомая всем фанатам современных гоночных игр.



вать вертолеты. Секрет успеха кроется в том, чтобы не просто не давать копам приблизиться к вам, но и полностью оторваться от них. Лишь когда ни один из них не сможет физически увидеть вашу машину, показатель активности полиции начнет снижаться. Отметим, что во время погонь копы переговариваются по радиации, запрашивают поддержку и обсуждают тактику облавы вполне реалистично – тоже несомненный плюс игры. Совсем как в Grand Theft Auto, есть показатель активности поисков (от одной до пяти звезд). Чем он выше, тем более продвинутые копы принимают участие в охоте на геймера.

ВЕСЕЛО И ВКУСНО

Концепция Need for Speed: Most Wanted позволила разнообразить геймплей дополнительными фиш-

ками. Например, помимо свободного режима, где можно делать что душе угодно, в Need for Speed: Most Wanted будет еще и Challenge Mode. В нем гонщикам предлагается серия уникальных заданий. Скажем, в Pursuit Length необходимо избегать встречи с копами определенное время. Другой пример – Bounty, в нем нужно увеличивать награду, назначенную за вашу голову, устраивая на улице полный кавардак и врезаюсь во все подряд. Еще одно известное нам задание – Cost to State, здесь необходимо разрушить как можно больше государственной собственности... Прошли одну миссию – получайте следующую, совсем другую. И так тридцать раз. В финале придется продержаться целых тридцать минут в откровенно враждебном мире... Впрочем, мне кажется наиболее

интересным именно свободный режим, где позволяет делать что душе угодно. Сериал Need for Speed развивается неспешно и никогда не предлагает действительно солидных инноваций. Но разработчики отнюдь не боятся конкуренции. Джастин Вайби, помощник продюсера, говорит: «Рынок гонок непредсказуем, но есть несколько ключевых элементов успеха, которые остаются неизменными. Нужно постоянно предлагать некий уникальный контент, чтобы геймеры могли получить новый опыт. И никогда нельзя забывать, что по самой своей сути гоночные игры посвящены красивым быстрым машинам, которые ездят по шикарным трассам». Собственно, череда успехов Need for Speed с блеском доказывает верность этой формулы.

ИГРЫ И ЖИЗНЬ

Лицом Need for Speed: Most Wanted станет Джози Маран, актриса и фотомоделль. Речь идет не только о промо-материалах и обложке, компания разработала новую технологию, позволяющую вполне достойно переносить облик живого человека в игру. Трехмерная модель ходит и говорит весьма реалистично, особенно на платформах, поддерживающих высокое разрешение. Джози ранее играла на вторых ролях в фильмах «Ван Хельсинг» и «Авиатор», на данный момент она сотрудничает с Maybelline и засветилась на обложках журналов Glamour, Self, Vogue, Marie Claire, Seventeen и Lucky Magazine. В Need for Speed: Most Wanted ей досталась роль автогонщицы по имени Mia. «Видеоигры дальше, чем фильмы, заходят в личное пространство человека за счет своей интерактивности, – говорит Маран. – При работе над Need for Speed Most Wanted мы снимались перед зеленым экраном, как для голливудского фильма, получившееся при этом видео будет встроено в интерактивное окружение. Просто великолепно!» Electronic Arts также заручилась поддержкой продюсера Дэвида Футмена («Послезавтра», «Люди Икс») и нескольких других голливудских специалистов по кинематографу.



КОЛЛЕКЦИОННЫЙ КАЛЕНДАРЬ BURNOUT REVENGE
 В ПОДАРОК ПОКУПАТЕЛЯМ ИГРЫ!
 СПЕШИТЕ, КОЛИЧЕСТВО КАЛЕНДАРЕЙ ОГРАНИЧЕНО!



BURNOUT REVENGE



* в торговых сетях "СОЮЗ", "Видеолэнд", "М.Видео", "Белый Ветер", GamePark и других магазинах. А также, в интернет-магазинах Озон и Gamapost Подарок гарантирован каждому покупателю игры со специальной наклейкой.

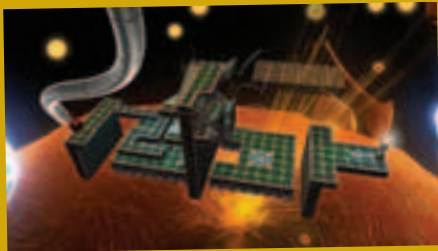
WWW.SOFTCLUB.RU



© 2005 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Criterion Software logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Criterion Software Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

Добро пожаловать,

Archer Maclean's Mercury (Ignition)
Необыкновенно стильный пазл, напоминающий Kula World, Marble Madness и Super Monkey Ball.



Dynasty Warriors (Ковей)
Вполне приличная адаптация геймплея Dynasty Warriors для PSP. Множество врагов на одном экране, зрелищные сражения.



Everybody's Golf (SCEE)
Смешной симулятор гольфа, наиболее успешный в коммерческом плане проект на консоли. Исключая, разве что, Ridge Racer.



Burnout Legends (EA)
Один из ключевых хитов для консоли, удачный перенос на портативную платформу драйва и мощной графики сериала Burnout.



PlayStation Portable уже в России, однако у наших читателей до сих пор осталось немало вопросов по поводу приставки. На основные мы попросили ответить Сергея Амирджанова из компании «Софт Клуб», одного из официальных дистрибьюторов консоли в России. Кроме того, мы вкратце расскажем о почти всех играх, доступных нашим читателям уже сейчас. Хотите знать, стоит ли приобретать PSP сразу или подождать месяц-другой? К концу этих трех страниц ответ найдете сами.

FIFA 2006 (EA)
Одна из версий всем хорошо известного сериала спортивных игр. Ничего особенного о ней мы сказать не можем.



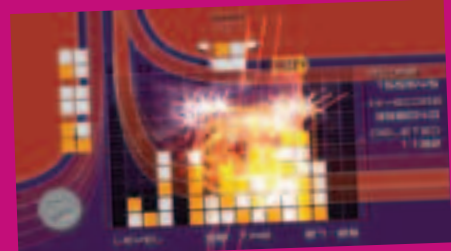
Darkstalkers Chronicle (Сарсом)
Единственный пока приличный файтинг, вышедших на современных портативных консолях в Европе. Хардкорный, притом.



? Почему запуск PSP в нашей стране запоздал? Российская версия консоли на выставке представлена не была, привезли самую обычную «Европу», но — двумя неделями позже. В чем причины такой задержки? И когда нам ждать «родной» для нашего рынка версии PlayStation Portable?

Начало продаж PSP в России состоялось 9 сентября, это всего лишь 9 дней задержки. Большинство моделей сотовых телефонов, к примеру, попадают на российский рынок с многомесячным опозданием, так что не назвал бы эту задержку сколь-нибудь существенной. Продажи ведутся официально, товар сертифицирован, снабжен русскоязычной инструкцией и гарантией. Кроме того, все системные меню и даже веб-браузер полностью переведены на русский язык. Окончательная российская версия приставки появится в продаже ближе к концу года, однако отличаться от европейской она бу-

Lumines (Ubisoft)
Суперстильный тетрис от Тэцуи Мидзугути, создателя Rez и Space Channel 5. Это действительно всего лишь тетрис, но необыкновенно притягательный.



PSP!

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

Артем Шорохов
co@gameland.ru



Midnight Club 3: DUB Edition (Take-Two)
Совершенно шикарный порт оригинального гоночного хита. Играть очень интересно, графика великолепна. Удручают лишь очень долгие загрузки уровней.



MediEvil: Resurrection (SCEE)
Новая часть приключенческого сериала, когда-то гремевшего на PS one. Ищите рецензию на нее в следующем номере.



поставляемого в комплекте с системой. В скором времени ожидаются поставки, изначально снабженные версией микропрограммы 2.0.

? Наши читатели интересуются официальным сервисом. Главное опасение вызывают битые пиксели на экранах консоли. Позволят ли в магазине проверить экран перед покупкой, поменяют ли уже приобретенную PSP в случае обнаружения подобного дефекта? Как решен вопрос гарантийного обслуживания?

Покупатель имеет полное право проверить товар в процессе покупки и отказаться от одной в том случае, если его что-либо не устраивает. Так называемая «проблема битых пикселей» на деле уже практически не существует, производственные линии Sony отлажены хорошо, и случаи появления битых пикселей редки. Гарантийная политика Sony обязывает принимать претензии при наличии более 10 «битых пикселей», что бывает крайне редко. Каждая PSP, продаваемая в нашей стране через официальные каналы, снабжена годичной гарантией производителя – требуйте в магазинах гарантийные талоны на фирменных бланках Sony!

? Перейдем к играм. Пресс-релизы туманно намекали на возможные локализации PSP-проектов в России; это совпадает и с чаяниями наших читателей. Как много запланировано локализаций, поступят ли игры на русском языке в продажу в этом году? Пожалуйста, обнародуйте хотя бы несколько названий!

Игры SCEE с первого дня выходят с русскоязычной документацией и описанием на коробке. Что касается полных локализаций, то они планируются в будущем году.

дет лишь другим региональным кодом для UMD-видео и UMD-аудио. При этом собственно UMD-видео диски, которые поступят в продажу в нашей стране, скорее всего, будут снабжены мультizonным кодом и смогут проигрываться как на европейских, так и на российских системах. Так что права покупателей ни в чем ущемлены не будут. Что касается игр, то, как известно, зональной защиты для них не предусмотрено вообще.

? В какой комплектации PSP поступила на полки магазинов? Мы знаем, что, например, в Японии можно купить как Value Pack (в комплекте с чехлом, наушниками и картой памяти), так и «бюджетный» вариант по меньшей цене. Как обстоят дела с линейкой игр, аксессуарами, картами памяти большего объема? Какая версия прошивки у тех PSP, что продаются сейчас в Москве?

В России в продажу поступила комплектация Value Pack (помимо абсолютного минимума из самой PSP, аккумулятора и кабелей, в комплект входит чехол, наушники с пультом ДУ, карта памяти на 32 Мб, демо-диск, ремешок для ношения на руке и даже микрофибровая тряпочка для чистки экрана). В США этот вариант PSP также является единственным. В Японии доступен и более простой вариант комплектации, однако особого успеха он там не имеет. В настоящий момент в России официально доступно около 20 игровых позиций, и до конца года это число вырастет примерно до 50. Карты памяти большого объема доступны в розничной продаже. PSP в первой партии снабжены прошивкой версии 1.52; прошивка версии 2.0, содержащая в себе веб-браузер и поддержку новых аудио и видео-кодексов, может быть легко установлена с демо-диска,

Metal Gear Ac!d (Konami)
Весьма странное ответвление от сериала Metal Gear – шпионская карточная стратегия с совершенно безумным сюжетом. Интересно, но не для всех.



Pro Evolution Soccer 5 (Konami)
Наверное, лучший футбольный симулятор в версии для портативной консоли. Один из кандидатов на звание лучшей покупки.



Ridge Racer (SCEE)
Первая игра для PSP до сих пор может считаться самой красивой (и не среди одних лишь гонок!) и интересной. Чудеса, да и только.



? Игры каких европейских издателей будут легально представлены в России? Что станет с остальными проектами, надеяться на серый импорт?

Официально продаваться будут игры тех же издательств, которые представлены в России на PS2, а это практически все крупные компании. «Софт Клуб», к примеру, представляет консольные интересы SCEE, EA, Vivendi Universal Games, Activision, Take-Two (Rockstar), Konami, Eidos...

? В рекламной кампании PlayStation Portable напирает на мультимедийные возможности консоли – проигрывание музыки, фильмов. И если про UMD-концерты популярных групп мы уже слышали, то о фильмах неизвестно ровным счетом ничего. Появятся ли в продаже импортированные из Великобритании диски, придется ли дожидаться милости от наших видеокомпаний, или же России уготован традиционный «третий путь»? Как быть с региональной защитой?

Российские представительства крупных киностудий заинтересованы в продаже фильмов на UMD ничуть не меньше их зарубежных коллег. На первых порах фильмы от Columbia/Tristar, Universal и других студий будут снабжаться русскими субтитрами, но вскоре появятся и дублированные версии. К примеру, UMD «Человек-паук 2», демонстрировавшийся посетителям PlayStation Experience, уже был снабжен субтитрами на русском языке. Что касается региональной защиты, то вероятно ее решение при помощи «гибридных» версий, одновременно поддерживающих 2-ую (европейскую) и 5-ую (российскую) зоны.

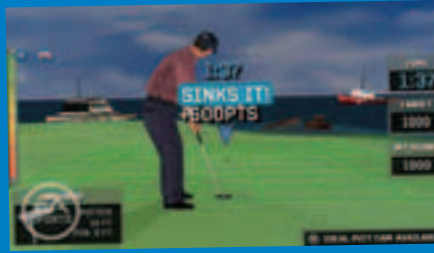
Wipeout Pure (SCEE)

Футуристический гоночный симулятор. Несколько уступает по качеству графики Ridge Racer, но все равно неплох.



Tiger Woods PGA Tour 2006 (EA)

Реалистичный симулятор гольфа с настоящими спортсменами и Тайгером Вудсом. Полная противоположность Everybody's Golf.



TOCA Race Driver 2 (Codemasters)

Пожалуй, жанр гонок на PSP чувствует себя лучше всего. Все основные хиты здесь есть, хотя оригинальных проектов несколько не хватает.



Untold Legends: Brotherhood of the Blade (Activision)

Сетевая RPG для PSP – что-то вроде Diablo или Champions of Norrath. Отлично демонстрирует возможности консоли по выходу в Интернет.



Virtual Tennis: World Tour (Sega)

Один из лидеров продаж в Великобритании, очередная игра, базирующаяся на идее оригинального Virtua Tennis.



World Tour Soccer (SCEE)

Альтернативный футбольный симулятор для тех, кому почему-то не понравились FIFA 06 и Pro Evolution Soccer 5.



Tony Hawk's Underground 2 Remixed (Activision)

Адаптация THUG 2 для PSP пользуется у игровых журналистов большим успехом.



F1 Grand Prix PSP (SCEE)

Большие специалисты по «Формуле 1» решили обрадовать владельцев PSP. Большие фанаты этих гонок должны игру купить.



Coded Arms (Konami)

Весьма средний FPS. Поклонникам жанра, впрочем, на безрыбье ловить более нечего.



? Поклонники аниме и японского кино интересуются, будет ли ассортимент UMD-фильмов повторять наиболее популярные позиции DVD, или же возможны фильмы неголливудского происхождения? Возможно, мы увидим «Ночной дозор» и другие «наши» блокбастеры? Предусмотрены ли субтитры?

Пока не могу сказать ничего определенного на этот счет. SCEE полностью открыта в вопросах выпуска киноконента для PSP. Если «Первая видеокомпания», выпускающая в нашей стране DVD с «Ночным дозором», проявит интерес к формату, то я не вижу причин, по которым UMD с этим фильмом не мог бы появиться в продаже. Что касается аниме и другой неголливудской продукции, то, к примеру, в США таких позиций выпущено уже достаточно, наверняка кому-то будет интересно донести их и до европейской, а значит, и до российской аудитории. ■

ИНТЕРВЬЮ



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



Spellforce 2: Shadow Wars Мартин Леляйн

Анонс первой части SpellForce восприняли настороженно – уж слишком громко звучали посулы разработчиков, а скриншоты выглядели неправдоподобно красиво. Но, что самое удивительное, игра получилась именно такой, как обещали. С впечатляющими массовыми битвами и ролевой системой, которая украсила бы любую RPG. Продолжение уже ждали и всю освещали в прессе. Не стал исключением и наш журнал. Сначала подробный «Хит», а теперь, ближе к выходу, – интервью с менеджером проекта Мартином Леляйном (Martin Loehlein).

? СИ: Каковы основные особенности SpellForce 2?

Никто еще не заходил так далеко, комбинируя RTS и RPG. С одной стороны, это ролевая игра в стиле героического фэнтези, с маленькой командой персонажей. Но во время битвы вы управляете сотнями бойцов! В отличие от других проектов, вы не просто переходите с карты на карту, по сюжету вы побываете в разных районах по несколько раз. К тому же, мы учли причинно-следственные связи. Это значит, любое ваше действие будет иметь определенные последствия. Игра стала стремительнее. На создание огромной армии потребуется всего 15 минут, а телепортироваться можно из любой точки на карте, а не только с помощью рунных камней. Геймплей больше сосредоточен на боевых действиях, а не на сборе ресурсов.

? Связаны ли как-то SpellForce и SpellForce 2? Разберутся ли в продолжении те, кто не знает оригинала?

Чтобы играть в SpellForce 2, не нужно знать первую часть. SpellForce и ее дополнения повествовали о коротком отрезке истории, который уже в прошлом. Однако вам встретятся знакомые лица из предыдущих частей, а на кое-

каких картах можно будет увидеть следы их походов.

? Каковы возможности движка? Вы используете те же технологии или новые?

Мы полностью отказались от прежнего движка. Пригласив сторонние компании для разработки, мы решили сделать новый движок для SpellForce 2, способный переключаться между видом от третьего лица и изометрией, показывать юниты вблизи или отображать несколько сотен сразу. Игра удовлетворяет запросы самого требовательного игрока. Мне приятно говорить, что мы создали очень надежную и мощную технологию, обеспечивающую те красоты, которые вы видите на скриншотах.

? SpellForce была особенно интересна из-за многочисленных волшебных предметов и заклинаний, требующих от героя определенных умений и характеристик (то есть, прокачав черную магию, о двуручных топорах можно было забыть. – Прим. ред.). Будет ли что-нибудь подобное в SpellForce 2?

Система изменена полностью. Теперь можно сделать самых разных аватаров, а не только адепта белой магии, к примеру. При получении

очередного уровня вы каждый раз выбираете, по какому дереву двигаться. Выученный навык позволит использовать новые заклинания, оружие или доспехи, а то и все сразу. Это открывает большие возможности для развития героя, даже если вы проходите игру только один или два раза.

? Оказала ли литература какое-либо влияние на вашу работу над персонажами и миром игры?

Никто не избежал влияния культурного наследия, но вселенная SpellForce была придумана специально для этой игры. Мир должен следовать особым правилам, установленным применяемой технологией (имеются в виду осколки планеты и телепорты между ними. – Прим. ред.). Но так как, по сути, это типичное фэнтези, многие существа знакомы игрокам.

? Как вы оцениваете визуальные эффекты и анимацию в SpellForce 2?

Мы вложили достаточно сил в анимацию, чтобы она была четкой и быстрой. Что касается визуальных эффектов, в первой части они вызвали большую часть «тормозов», поэтому мы сделали новую систему, которая не только работает быстрее, но также выдает прекрасные

эффекты с использованием системы частиц и динамического освещения. Например, каждое заклинание бросает отсветы на окружающие юниты, предметы и обстановку.

? Каковы особенности боевой системы в игре?

Главной задачей было совместить стратегический и тактический уровни. В RTS битва связана с укреплением стратегических пунктов, постройкой необходимых юнитов, атаками в нужных местах и быстрым управлением большим количеством войск. Битва в RPG требует эффективного управления небольшим отрядом, с использованием необходимых приемов и заклинаний в нужное время. Иными словами, того, что едва ли можно выполнить в крупном сражении. Как мы с этим справились? У нас есть своя система контроля под названием «Клики и сражайся». Вверху экрана находятся портреты аватара, пяти дополнительных героев и до 10 групп юнитов, которые назначает сам игрок. Когда вы кликаете по юнитам (союзным или вражеским, неважно), под этими портретами появляются все возможные действия, связанные с ними. В то время как в обычной RTS вы сначала выбираете действие и потом пытаетесь попасть по цели в общей толкучке.





Никто еще не заходил так далеко, комбинируя RTS и RPG.



« **?** Насколько нам известно, в разработке игры принимала участие российская студия Render.ru, входящая в ALS Group Holding. Как вы оцениваете ваше сотрудничество?»

Действительно, 3D-модели зданий в SpellForce 2 созданы и текстурированы студией Render.ru. При этом им, с одной стороны, удается очень точно воплощать наши идеи, а с другой, вносить свою долю выдумки и таланта. Они очень хорошо чувствуют стиль игры, и это благоприятно сказывается на работе. Но больше всего нас впечатляет то, как успешно Render.ru использует особенности и тонкости нашей технологии.

? Расскажите, пожалуйста, о трех союзах: Альянс Света, Орды Хаоса, Братство Тьмы.

В каждом союзе три расы. Альянс Света, например, состоит из людей, эльфов и гномов. Люди, помимо войск, составляют рабочую силу. Есть три уровня развития каждой расы, но достичь их все достаточно сложно – надо выбрать какую-то одну. Люди располагают грифонами и быстрой кавалерией, у эльфов хорошие целители и искусные лучники, а у гномов отличная пехота и осадные орудия. Альянс Света – «золотая середина», без особых изъянов. Орды Хаоса состоят из орков, троллей и варваров. Самая агрессивная сторона. Братство Тьмы собирает вместе темных эльфов, горгулий и Теней. Среди них много действительно крутых созданий со специальными умениями.

? Герои больше не будут призываться в храмах, а как насчет юнитов? Какова теперь система строительства и призыва войск?

Классическая RTS: у вас есть штаб-квартира для производства основных юнитов и здания для специальных юнитов каждой из трех рас каждого объединения.

? В лучших традициях серии, по сюжету мы успеем сыграть за все доступные союзы?

Конечно. Сюжет закручен так лихо, что поиграть можно будет за всех.

? Можно ли будет отдавать группам юнитов команды «стоять на месте», «патрулировать»?

На самом деле это можно было сделать и в SpellForce: The Order of Dawn, но не через интерфейс, а с помощью «горячих клавиш». В SpellForce 2 для этих команд выделены специальные кнопки на экране.

? Раньше теоретически можно было сделать героя-универсала, но, по правде, очков хватало только на развитие одной ветки – тяжелого оружия, скажем. Все из-за того, что разные умения требовали совершенно разных качеств героя, и одновременно качать силу и харизму не получалось. Как с этим в дальнейшем?

Система навыков и параметров персонажа полностью изменена. Теперь нет «интеллекта» или «харизмы», и вам не нужно тратить очки на них. При повышении уровня вы получаете одно очко и тратите его, чтобы выучить новый навык из предложенных, например, магию стихии или использование двух клинков одновременно. Что сразу же дает вам новое заклинание или дополнительные способности, прибавляет здоровья и маны. Таким образом, есть множество способов сделать сильного персонажа, пускай даже у него будут прокачаны несколько совершенно разных навыков.

? Каков будет процент квестов по типу «убить всех» и действительно интересных, похожих на расследования убийства в Breath of Winter?

В SpellForce 2 будет больше квестов, чем во всех предыдущих играх серии. Мы потратили много времени

на поиск творческих идей и анализ возможностей нашей системы и нашли несколько решений, которые раньше даже не пробовали применить.

? Сможем ли мы наконец возводить защитные стены вокруг базы и увидеть полноценные осады?

Это вовсе не залог успеха RTS, и мы решили не включать в игру создание стен самим игроком.

? Будут ли члены партии общаться между собой? Насколько изменилась система диалогов?

Общение между членами партии – теперь полноценная часть игры. Оно, как правило, выражается в каких-то возгласах и никак не мешает процессу. Система диалогов тоже изменилась. Улучшен интерфейс, но основные перемены коснулись формы подачи. Теперь мы можем управлять камерой во время диалогов, персонажи шевелят губами в такт речи и используют специальную анимацию – разговоры похожи на настоящие заставки.

? Будут ли более разнообразными атаки холодным оружием? Как графически, так и по игровой механике? Отбрасывание противника, атака всех врагов поблизости?

Воины теперь играют ту же роль, что и маги. Половина навыков отведена на специальные возможности для воинов.

? Оставлена ли старая система респауна монстров, при которой, если мы не строили базу, карту можно было пройти одним героем?

Нет! Эта уловка больше не работает. Теперь нет системы респауна – производство, управление ресурсами и создание юнитов осуществляет AI. А благодаря изменениям в механизме игры, есть враги, против которых герой не сдюжит в одиночку. ■



you + hp

Фотопринтеры HP Photosmart. Яркое впечатление за одно мгновение.

Выберите фотопринтер, который вам подходит, и получите подарок! Хотите получать фотографии прямо на месте событий? Возьмите с собой компактный портативный принтер HP Photosmart 385, и вам не понадобится компьютер, чтобы печатать яркие фотографии. Мечтаете печатать фотографии профессионального качества у себя дома? Выбирайте принтер HP Photosmart 8253 — вы получите фотографии формата 10x15 всего за 14 секунд! А если вам нужен настоящий домашний фотоцентр, для вас актуально устройство HP Photosmart 3213 «всё-в-одном»: помимо высококачественной печати, оно обеспечит вам возможность копирования и сканирования фотографий, документов и негативов! Купите фотопринтер HP Photosmart* до 15 ноября** и получите в подарок рюкзак! Количество подарков ограничено.



HP PHOTOSMART 8253

- Скорость печати: 32 стр./мин в ч/б режиме, до 31 стр./мин в цвете
- Печать фотографии формата 10x15 см — 14 сек.
- 6 отдельных картриджей HP Vivera
- Поворотный цветной дисплей — 6,4 см
- Редактирование без компьютера
- Прямая печать с карт памяти, флэш-дисков и фотокамер с поддержкой PictBridge, а также с мобильных телефонов с дополнительным USB-Bluetooth® адаптером



HP PHOTOSMART 385

- Печать фотографий формата 10x15 см и панорамного 10x30 см
- Поворотный цветной дисплей — 6,4 см
- Редактирование без компьютера
- Прямая печать с карт памяти, флэш-дисков и фотокамер с поддержкой PictBridge
- Печать с мобильных телефонов и карманных компьютеров с поддержкой Bluetooth®



HP PHOTOSMART 3213 AiO

- Печать/копирование: 32 стр./мин в ч/б режиме, 31 стр./мин в цвете; 10x15 см — 14 секунд
- 6 отдельных картриджей HP Vivera
- Сканирование: 4800x4800 т/д, 48 бит
- Встроенный слайд-адаптер
- Цветной дисплей — 9,1 см
- Редактирование фотографий без компьютера
- Прямая печать с карт памяти, флэш-дисков и фотокамер с поддержкой PictBridge, а также с мобильных телефонов с дополнительным USB-Bluetooth® адаптером



* В акции участвуют модели HP Photosmart: 335, 385, 428, 475; 8053, 8253, 8453; 8753; 2573 AiO, 3213 AiO, 3313 AiO; PSC 1513 AiO, PSC 1613 AiO, PSC 2353 AiO.

** У партнеров-участников акции.

**Рюкзак
в подарок
до 15
ноября!***

ТЕЛ.

8-800-200-3-500

САЙТ

**[www.hp.ru/promo/
Photosmart_2005](http://www.hp.ru/promo/Photosmart_2005)**

hp®
i n v e n t

SUPREME COMMANDER

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gas Powered Games
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	
http://www.gaspowered.com	

Supreme Commander это:

- юниты, не уместающиеся на экране;
- камера с видом со спутника, которая в любой момент переключается в боевой режим;
- ядерное оружие и гигантские роботы.



Total Annihilation возвращается, пускай и под другим именем.

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	FPS
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Illusions Canada
■ ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
http://global.dice.se/games/battlefield2special	

Battlefield 2: Special Forces это:

- ночные бои;
- спецподразделения шести разных стран;
- возможность залезать на крыши зданий;
- газовые и светошумовые гранаты.

Где коммерческий успех, там и дополнение. Готовьте денюжки, господа потребители!

WARHAMMER: MARK OF CHAOS



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ РАЗРАБОТЧИК:	Black Hole Entertainment
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:

<http://www.namco.com/games/warhammer>

Warhammer: Mark of Chaos это:

- сюжет, тесно связанный с официальной историей вселенной;
- упор на битвы, а не разработку ресурсов;
- четыре основные расы и несколько «наемных»;
- не только бои, но и все перемещения по глобальной карте – в реальном времени.

Впервые за долгое время – игра по «простому» Warhammer.



Full-Throttle Graphics 7800GTX

BETTER PHOTOS BETTER VIDEOS
BETTER GAMES BETTER PERFORMANCE

GEFORCE 7 SERIES
GRAPHICS BY NVIDIA
SLI

Albatron K851I + Albatron 7800GTX SLI

New World Record! ■17593 **3DMARK⁰⁵**

Distributors:

Tel.: (095)232-3009 Fax: (095)178-9074 www.opd.ru
 Tel.: (095)540-89-77 www.tl-c.ru
 Tel.: (095) 363-3252 Fax: (095) 363-3252 www.mdgroup.ru

www.albatron.ru

BATTALION WARS



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	action/strategy
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kujuju
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 декабря 2005 года (Европа)
■ ОНЛАЙН:	
http://www.battalionwars.com	

Заокеанские коллеги уже вовсю наслаждаются свежим GC-эксклюзивом. Европейцы ждут.



METROID PRIME PINBALL



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	pinball
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
■ ДАТА ВЫХОДА:	24 октября 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
http://www.nintendo.com	

Представление о «настоящем» пинболе имеют, наверное, все: громоздкий ящик, два флиппера, пружина и куча всяких звонких прибамбасов. Другое дело – пинболы на портативных консолях, тут разработчикам раздолье! Pinball of the Dead и Super Mario Ball мы помним и любим. А теперь еще и свернувшаяся шариком Самус Аран напоминает о себе в преддверии выхода Metroid Prime: Hunters. Интересно?

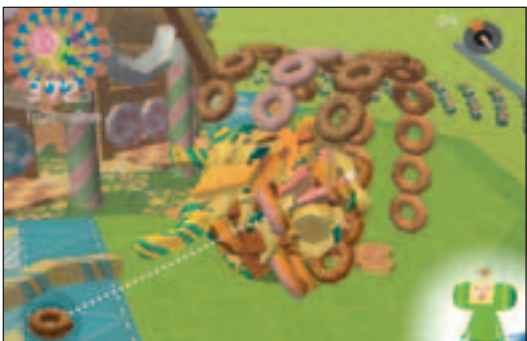


WE LOVE KATAMARI



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/puzzle
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год (Европа)
■ ОНЛАЙН:	
http://katamari.namco.com	

Продолжение одной из самых оригинальных игр последних лет уже вышло в США. Красота!



ZyXEL

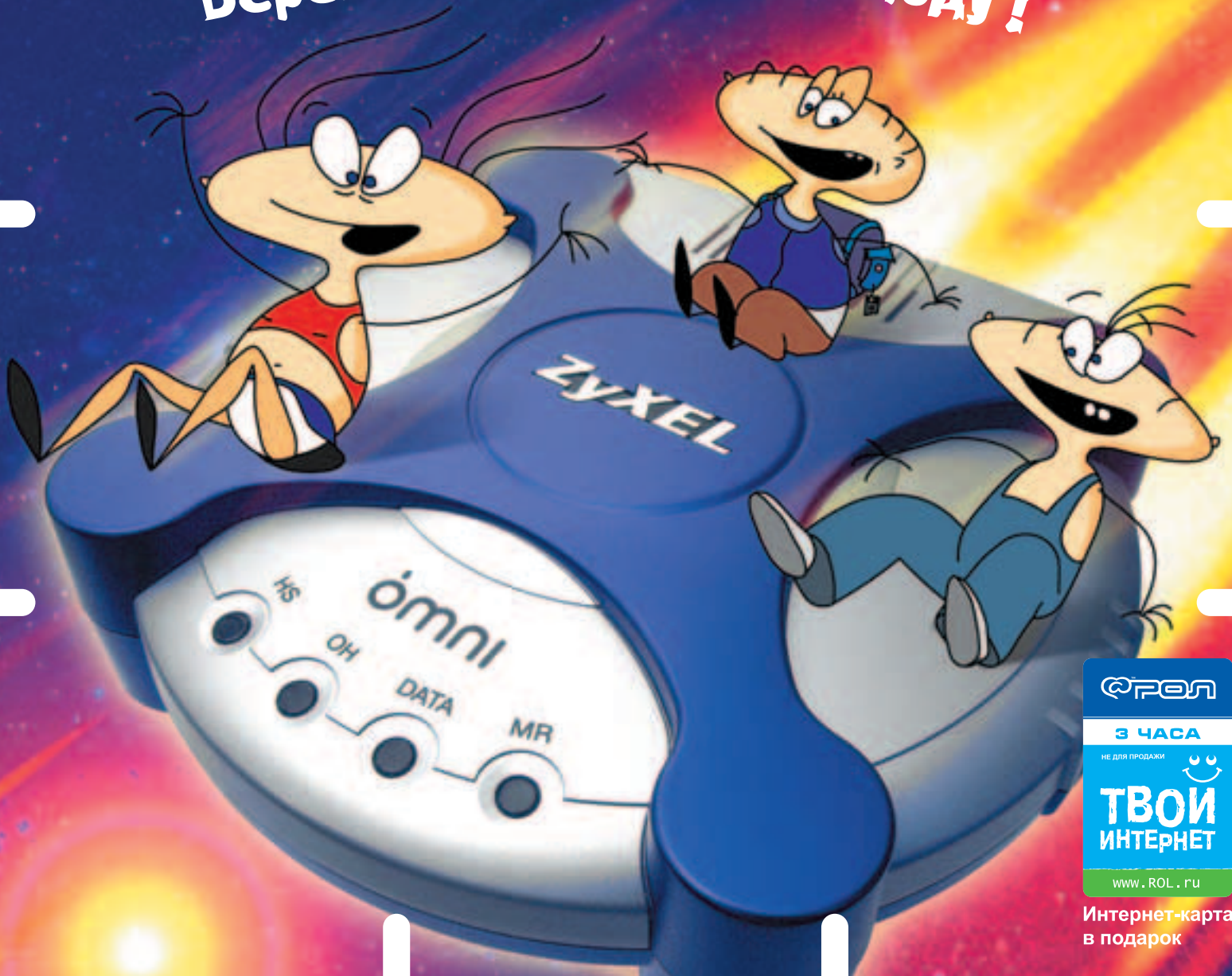
series
omni

Интернет-техника
для дома

Модемы 56K

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Береги свой ZyXEL смолоду!



РОСЕТ

3 ЧАСА

НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

**ТВОИ
ИНТЕРНЕТ**

www.ROL.ru

Интернет-карта
в подарок



OMNI — ваш сетевой друг



Смотрите новые приключения
Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU



Автор:
Restless
restless@gameland.ru



ПУЛИ ДОЛЕТАЮТ ДО ПРОТИВНИКОВ С ЗАДЕРЖКОЙ, ПОЭТОМУ НУЖНО ДАВАТЬ НЕБОЛЬШОЕ УПРЕЖДЕНИЕ.



ПРИ ВСЕМ ЖЕЛАНИИ ТАРАН НЕ ПРОЙДЕТ. ВАШ КАТЕР ТАКЖЕ НАВРЯД ЛИ УЦЕЛЕЕТ.

«Морской охотник» (PT Boats: Knights of the Sea)

Кампания

«Москитный флот» – так назывались малые суда, предназначенные для защиты линкоров и крейсеров от подводных лодок. Эти «крохи» доказали свою эффективность на всех фронтах и морях. Но кампания в игре посвящена лишь будням Северного и Балтийского флотов. На долю Черного моря выпали только одиночные миссии. Хотя бои там разворачивались не менее ожесточенные.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	simulation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1C»
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1C»
■ РАЗРАБОТЧИК:	«Акелла»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006

■ ОНЛАЙН:
<http://www.pt-boats.net>

Эти люди смотрят на море всю свою жизнь. Их призвание – открывать новые страны, их профессия – война. Все в детстве мечтали быть пожарными, милиционерами или даже космонавтами. А вот ваш покорный всегда хотел ходить под парусом.

Грезил вырасти не в простого моряка, а во всамделишного капитана боевого судна. Мечтал наводить ужас на кровожадных пиратов и вылавливать из океана соблазнительных русалок. К сожалению, уже в школе стало понятно, что самые злые пираты – это училка по химии и завуч. Обнаженные русалки встречаются, но все чаще в журналах с пометкой «только с 21 года». Но, невзирая на разочарования, капитанский мундир все же можно примерить. Есть несколько способов, начиная с банальной кражи костюма и заканчивая подачей заявления в ряды ВМФ РФ. Ни то ни другое не подходит: в любом случае свободы не видать. Но не волнуйтесь!

Скоро появится дополнительная возможность если и не до дна испить капитанскую чашу, то изрядно из нее прихлебнуть. С риском для жизни нам удалось кое-что узнать об этом варианте.

Пролетев через пост охраны компании «Акелла», бригада «СИ» смогла одним глазком взглянуть на «Морского охотника». Это чудо инженерной мысли находится еще на стадии альфа-версии. Как и положено на военных объектах, охрана издательства проявила необычайное рвение, и уже через пять минут мы потирали намятые бока. Но один уровень игры посмотреть все же удалось. Первое, что бросилось в пытливые глаза журналистов, – это вода. Пока никто не видел, мы даже потыкали пальцами в экран. Это и вправду оказался монитор, а не хорошо замаскированный аквариум. Вода на 100% является программным продуктом, и она чертовски хороша. Все благодаря новому движку Storm 3.5. Теоретически он является продолжением линейки Storm, на которой были построены «Корсары». На практике это уже заново переписанный, совершенно новый код. Бултыхаться в этой красоте предстоит за штурвалом торпедного катера в роли его капитана. Прямо из учеб-



СЕКРЕТНАЯ БАЗА ПОДВОДНЫХ ЛОДОК ВО ФЬОРДАХ.



ДВИЖОК STORM ВО ВСЕЙ КРАСЕ.



Для подлодок найдутся глубинные бомбы.



В аркадном режиме можно переключиться на камеру вражеского самолета.

Для лучшего маневрирования вы даже сможете запускать левый и правый двигатели независимо друг от друга.

ки вас направляют на небольшую лодочку со скромным вооружением. Проявив себя настоящим морским волком, можно получить в награду более мощную машину. По ходу игры откроются 11 основных кораблей: от маленьких и слабых до больших и грозных. В любом из них есть возможность менять начинку. Оснастить судно можно новым двигателем, вооружением и оборудованием (например, радаром). Все зависит лишь от грузоподъемности. Управлять такой машиной – дело сложное. В начале вы прослушаете инструктаж под заглавием «Хочу стать капитаном, или 20 советов, как не пойти на дно». Забив пространство под фуражкой знаниями, можно смело отправляться на боевое задание. Первую часть пути проще всего доверить автопилоту. В финальной версии ему придется поручать массу рутинных дел: от прокладки маршрута до выбора скорости движения. Но расслабиться нельзя даже в момент работы умной техники. Воздушное пространство зорко патрулируют штурмовики противника. Скорее прыгайте за одну из пушек. Сбить летающих чертей на практике не так уж и просто. Да и к лодке нелегко

приспособиться. Придется привыкать к особенностям конкретной машины. Допустим, вы благополучно расстреляли все самолеты. Тут же им на смену приходят морские цели. В частности, такие же торпедные катера, как и ваш. Уничтожить их можно несколькими способами. В дополнение к пулеметам различного калибра можно пустить в дело торпеду-другую. К сожалению, они малоэффективны против небольших юрких объектов. Да и запас их невелик: в среднем 4 штуки на посудину. Лучше все-таки пользоваться обычным оружием. Тупо стрелять по обшивке судна противника также нет смысла. Но у каждого корабля есть свои слабые места. Для изучения таких мест и был придуман предварительный инструктаж в школе «Морской салага». Например, к некоторым судам лучше всего подплыть сзади и выпустить очередь по бензобаку. Результат не заставит себя ждать. Пройдя огонь и воду, и добравшись до цели задания, можно позабавиться с торпедами. Огромные махины – идеальная для них цель. Подорвав линкор, следует быстрее дать деру. Но сложностей хватает и здесь: обычно рядом с такими великанами

околачиваются еще несколько небольших корабликов. Сочтя ваше появление на охраняемой территории за личное оскорбление, они могут с легкостью разорвать вас на тысячу маленьких бумажных корабликов. Если этого не произошло, то либо вам повезло, либо игра была запущена в аркадном режиме. А на радость любителям реализма в проекте нашлось место для хардкорного симулятора. В этом случае уровень сложности возрастет многократно. Для лучшего маневрирования вы даже сможете запускать левый и правый двигатели независимо друг от друга. Сами разработчики утверждают, что на «симуляторе» практически невозможно пройти некоторые миссии. «Черт, неплохо, – сказал один из журналистов, оценивая опухший глаз, – завтра будет фингал». Но вскоре выяснилось, что «Морской охотник» никого не оставил равнодушным. Даже помятые бока не повлияли на общее мнение: морские приключения удалась на славу. Но они еще не закончены. Придется и дальше тайком проникать в «Акеллу» и играть в билды проекта. А что делать? Релиз игры обещан только на 2006 год. ■



Плавать может каждый. А чтобы ходить по волнам, надо учиться.

Разработчики обещают подробный инструктаж в первых нескольких миссиях. Вплоть до того, что придется определять вид вражеского корабля по его силуэту на горизонте. Понаучиться и вправду есть чему. Настоящий капитан должен уметь встать за штурвал судна любых габаритов. Видов вооружения ожидается внушительное количество. О точной цифре разработчики пока умалчивают. Но стволы будут различаться буквально во всем: от калибра до вида прицела. Также в морской школе привьются навыки пользования устройствами навигации вроде радара.





От перестрелок страдает не только бездушная техника.

Людам также достается на морские орехи. При желании можно перебить всю команду противника. Необходимо перестрелять не только людей на палубе, но и тех, кто внутри судна. Благо выкуривать их не придется. Как только убивают кого-нибудь на палубе, его товарищ тут же занимает его место. Теперь он также отличная мишень. На катере небольших размеров команду составляет человек двадцать. Перебить всех трудно, но реально. Тем не менее, корабль не считается побежденным, пока жив хотя бы один моряк. Перебегая от капитанской рубки до стрелковых мест, можно попортить не один декалитр крови врага.



ЧАЩЕ ВСЕГО РАЗЛОМЫ ПРОХОДЯТ ПО НОСОВОЙ ИЛИ КОРМОВОЙ ЧАСТИ СУДНА.

Интервью с пленными разработчиками.

В качестве источников информации нами были выбраны руководитель проекта Роман Цой и программист Антон Капланян. По выходе из издательства объекты были заблокированы и доставлены в бар «Жертва моря». В процессе допроса к задержанным применялись волшебные пузырьки по 0.5 литра и сухарики. Наиболее важные сведения изложены ниже:

СИ: Основной упор в игре сделан на морскую тему, но насколько проработаны воздушные объекты? Ведь с ними приходится «общаться» довольно часто.

Антон: Все сделано по высшему классу. Подбивать самолеты — одно удовольствие. У них отламываются крылья и хвост, корпус вообще разламывается пополам. Даже парашютисты иногда выпрыгивают. Их можно расстрелять из пулемета или взять в плен и получить бонусы.

СИ: Расскажите поподробнее о системе бонусов.

Роман: За прохождение миссии будет начисляться определенный балл. Далее его можно использовать для усовершенствования своего корабля. Также по ходу игры будет расти ваш

уровень. Чем он выше, тем слаженной действует команда катера.

СИ: Почему иногда за одним орудием стоят несколько человек? Они что, работают посменно: один стреляет, второй — отдыхает?

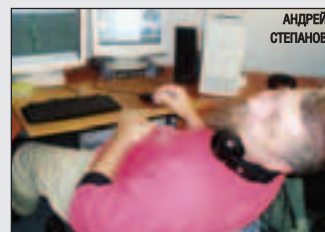
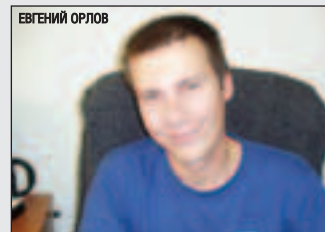
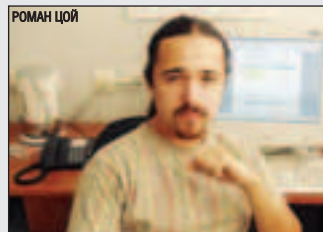
Антон: Нет, это не так. Один из них собственно стреляет, другой — стоит на перезарядке. Если во время боя убивают одного из них, орудие теряет боеготовность. Приходится ждать, пока из трюма прибежит кто-нибудь на смену.

СИ: Часто в фильмах можно видеть, как огромные линкоры разламываются, словно плитки шоколада. Расскажите, как это реализовано в «Морском охотнике»?

Антон: В жизни корабли чаще всего разламываются в трех-четырёх местах. Естественно, разлом происходит ближе всего к попаданию торпеды. Мы предусмотрели минимум два места таких расколов на каждый тип больших кораблей.

СИ: В анонсах проекта было сказано об описании жизни капитана.

Роман: Мы решили разбавить сухой симулятор сочным повествованием. Идет описание фронта. Приходят письма от фронтовых товарищей



и из дома. Сделано все, чтобы вы ощущали атмосферу времени и еще глубже погружались в мир игры.

СИ: Расскажите поподробнее о возможности изменения внешнего вида вашего катера.

Роман: Нечто подобное сделано в «Ил-2 Штурмовик». Вы сможете менять расцветку катера по своему желанию: свой флаг, эмблемы и так далее.



МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КАНЬОН

Ролевая игра для тех, кто
любит свободу и готов
принимать решения

 **SKYRIVER**
STUDIOS



Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru

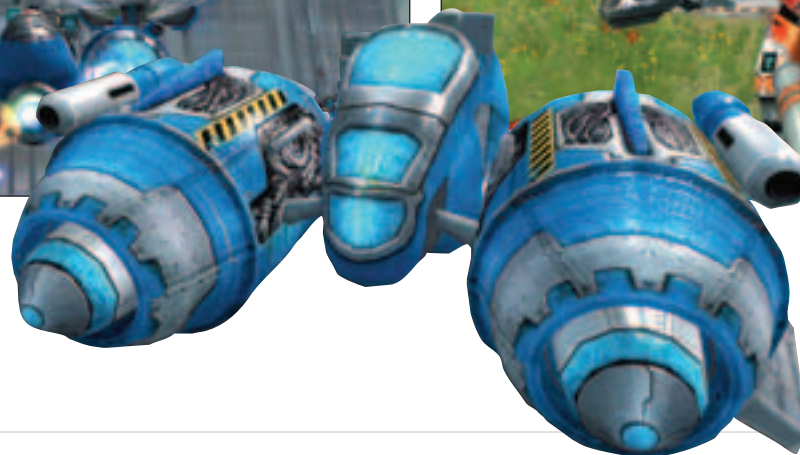


«ЖИВИТЕЛЬНЫЙ» ВЕРТОЛЕТ. А ЛЕТАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ СЭМА НА ПОВЕРКУ ОКАЗАЛСЯ НАСТОЯЩИМ ЛЕТАЮЩИМ ТАНКОМ.



КОМАНДИР СПЕЦНАЗА ЧУЖИХ ВООРУЖЕН ЧЕМ-ТО ПОХОЖИМ НА СЭМОВСКИЙ ZAP GUN.

Serious Sam II



БРОСКИЙ, ПОЧТИ ИГРУШЕЧНЫЙ СТИЛЬ ВО ВСЕМ – ОТ ОРУЖИЯ ДО ТЕХНИКИ.



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	GeoTeam
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	11 октября 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.serioussam2.com>

«Крылатые раке-еты летят, летят...»

Враги не умеют стрелять на упреждение. Совсем. Не обучены. Доходит до смешного: Сэм и злой вертолет Ментала начинают стрейфиться в одном направлении, поливая друг друга из пулеметов. Точнее, «поливают» только наш герой, а винтокрылый противник вздымает фонтанчики пыли рядом с ним. Но не думайте, что битвы будут легки. У плохихшей припасено оружие с взрывающимися боеприпасами – ракетами и гранатами. А некоторые ракеты еще и сами наводятся!

Несмотря на то что в графе «жанр» на полном серьезе написано «FPS», такое строгое определение будет не совсем полным. Демо-версия Serious Sam II не без улыбки показывает, что аркадность, веселье и буйство красок ей по-прежнему не чужды.

СОЛНЦЕ, ..

Поначалу при взгляде на яркий дневной свет единственного доступного демо-уровня (Sirius: город, небоскребы, техника) теряешься. Ведь от Serious Sam: The Second Encounter нас отделяют мрачный Doom 3 и угрюмый Half-Life 2. Как тут не растеряться от стараний Serious Engine 2 показать картинку сродни пляжной глянцевой фотографии! Сочная зеленая трава (с цветочками), реактивные кадки с елками, изрыгающие синий выхлоп, разноцветные летающие машины.

Но когда присмотришься внимательно, понимаешь, что это были именно цветочки. Остальной город – торжество для основного строительного материала внимания не привлекают, то большие зеркальные поверхности – просто воплощенная техногенность.

...ПУШКИ...

Миленькие коробочки с винтовочными патронами, ракеты и само ору-

жие яркими пятнами разбросаны по уровню. Но сначала доступны только «инструменты» с бесконечным боезапасом: пила (нет, дисками не бросается; ах, не бывать Unreal Tournament!), пара «Кольтов» с лазерными прицелами и энергетический Zap Gun с ограниченным самонаведением и двумя режимами стрельбы. Можно пулять сразу, а можно и подкопить заряд. На складе также нашлись несколько гранат.



ЖЕЛТЫЕ НАСЕКОМЫЕ-МУТАНТЫ? КОНЕЧНО БЕРУ!



ЭТОГО РАБОТНИКА НА ПЕРЕДОВОЙ ВЫ НЕ УВИДИТЕ. А ВОТ ЕГО СНАРЯДЫ БУДУТ ДОЛЕТАТЬ С ЗАВИДНЫМ ПОСТОЯНСТВОМ. ЕСЛИ ИХ НЕ ПЕРЕХВАТЯТ СТРЕМИЩИЕСЯ К СКОРОЙ СМЕРТИ КОЛЛЕГИ.

Они работают в команде!



Есть у приспешников Ментала в арсенале и тактические уловки. Самая простая из них встретит нашего серьезного парня в начале уровня. Пока наземные враги завязывают с нами перестрелку,

воздушные облетают по широкой дуге с тыла, наводятся и дают залп. Ох, неприятно! А три типа зеленокожих спецназовцев составляют настоящую боевую группу: «зеленые» солдаты ограничивают

мобильность медленно летящими сгустками энергии, «желтый» – жарит из базуки, а «красный», как настоящий чапаевский командир, скачет с гранатой в первых рядах атаки.

Мирно лежащий на дорожке Auto shotgun, похоже, претендует на роль основного и самого универсального. Посудите сами: неплохая кучность, чувствительные повреждения, работа на средней дистанции – то, что нужно серьезному человеку, идущему воевать с такими врагами. Чуть дальше – воспетая в Doom двустволка. Пусть и со сплленным дулом и не лучшим темпом

стрельбы, она продолжает верой и правдой служить делу мяса-и-кровищи в ближнем бою. Автоматическое оружие, представленное парой Узи и пулеметом, не блещет оригинальностью, зато игровая реализация ракетницы и снайперской винтовки любопытна. Похоже, им отведена специфическая роль: их боезапас ограничен двадцатью патронами/ракетами, и использовать их нужно строго по назначению. Заверша-

ет список опытный попугай-бомбист Klavovik. Отлично находит путь к стоящим на месте врагам и...

...И ВРАГИ

Много ли вы сможете вспомнить игр, в которых переключение «вида из глаз» на «вид над головой» действительно необходимо? А вот Сэму без этого придется туго. Floater, норовящий залететь за спину, – полбеда. Да, переключение охватывает около двухсот градусов вокруг, но главное – мы сможем смотреть на летящие снаряды и оценивать их скорость и расстояние от героя. А вот тут-то и встает в полный рост аркадность: сценарии поведения AI, изложенные во врезках, выдвигают на первый план именно уклонение от летящих в нас с разной скоростью «пулек» и ракет. «Влево – влево – влево». Стена: «прыжок – вправо – вправо». В нас медленно летит артиллерийский фиолетовый снаряд: «прыжок – назад – влево». И так на каждой стычке.

Вопрос, на который должна ответить финальная версия, один: сможет ли CroTeam убить скуку от повторяющихся действий подкреплениями из новых уровней-планет и их враждебных обитателей? ■



И ближний бой нам только снится

Монстры без бластеров и ракетниц почти не засветились в демо. Одни вот неандертальцы – быстрые, голодные, синие. Но стоит повернуться в их сторону и включить верную пилу...



КОВБОЙ В ГОРОДЕ БУДУЩЕГО. КСТАТИ, ПОЕЗД ТОЖЕ МОЖНО ВЗОРВАТЬ.

Автор:
Валерий Корнеев
valkorn@gameland.ru



Castlevania

Кодзи Игараси, Митиру Яманэ

На второй день Tokyo Game Show нам удалось встретиться с авторами легендарного сериала Castlevania: на вопросы «Страны Игр» ответили бессменный продюсер вампироборческих опусов Кодзи «IGA» Игараси и композитор Митиру Яманэ, написавшая чарующую музыку всех частей серии, начиная с культовой Symphony of the Night.

? Ваша новая игра для PlayStation 2, Curse of Darkness – в чем ее основные отличия от предыдущей части, что удалось улучшить по сравнению с Lament of Innocence?

IGA: Это снова трехмерный экшн, но на сей раз мы полностью изменили игровую камеру. В Lament of Innocence камера работала с различных точек, а теперь она стала более свободной, настраиваемой непосредственно игроком. В процессе игры ее можно самостоятельно позиционировать с большой точностью – это главное изменение движка, введенное по многочисленным просьбам геймеров. Еще мы выяснили, что в предыдущей версии пользователи, не обладавшие большим опытом в области игр действия, испытывали затруднения со слишком высоким для них уровнем сложности.

? Curse of Darkness стала прощом? А как же хардкорные игроки? Мне кажется, сложность Castlevania им всегда импонировала.

IGA: Надеюсь, что новый проект понравится обеим категориям геймеров. Те, кто играют не очень хорошо, на ранних этапах смогут чуть задержаться, зарабо-

тать больше очков опыта, «прокачать» персонажа. Хардкорщики наверняка ринутся вперед, поставив задачей исследование замка – и рост характеристик героя у них будет проходить медленнее. Боевая система и механика накопления опыта (experience) в Curse of Darkness сбалансированы таким образом, чтобы совершенно разные люди могли в одинаковой степени наслаждаться геймплеем Castlevania. Кстати, если в предыдущей части игроки могли выбирать локации, то здесь мы придерживались той же политики, что воплощена в Symphony of the Night и наших проектах для Game Boy Advance: есть огромный замок, который предлагается изучать последовательно, – новые уровни открываются после применения тех или иных способностей героя или Innocent Devils.

? Расскажите в двух словах об Innocent Devils. Что за «новинные дьяволы»?

IGA: Пользуясь определенной механикой, игрок сможет создавать и изменять своих inferнальных помощников. Как я уже сказал, Innocent Devils – ключ ко многим секретам замка, они дают персонажу новые возможности. Например, один из дьяволов может поднимать блокирующие проход тяжелые пли-

ты, другой подхватит героя и перенесет его через пропасть. Эти существа служат подспорьем в бою – вы можете настроить их на применение атакующей или защитной магии, заклинаний лечения.

? Яманэ-сан, ваше появление – приятный сюрприз. Я не знал, что вы будете присутствовать на интервью, и не успел заранее подготовить вопросы. Поэтому задам самый очевидный: как пишется музыка к сериалу? Насколько я понимаю, саундтрек Curse of Darkness уже полностью готов – что повлияло на вас в процессе работы, что вы хотели отразить в новых композициях?

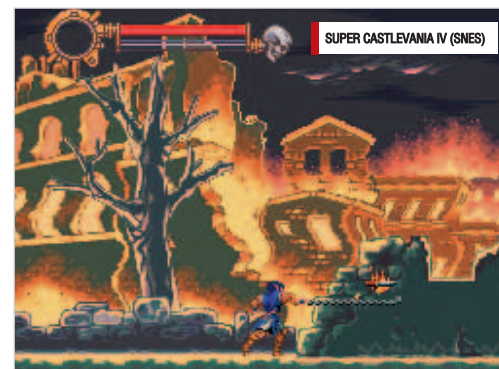
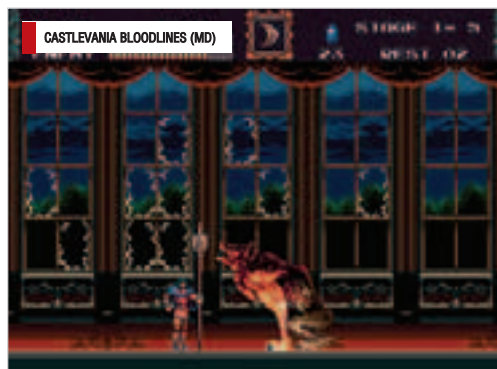
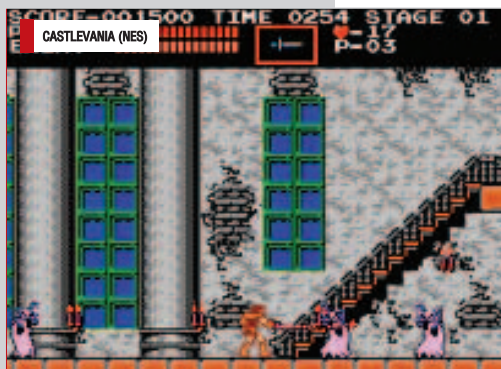
Митиру Яманэ: Источники вдохновения у меня самые разные, но конкретно в случае с этой игрой меня очень вдохновили сценарий, дизайн уровней и, конечно, портреты персонажей, выполненные нашей художницей Аями Кодзима. Весь материал оказался ярким, фактурным, от него смело можно было отталкиваться. Я работаю в тесном контакте с IGA, мы постоянно обсуждали всевозможные музыкальные стили и направления (рок, фолк-мотивы), которые подошли бы к различным уровням и сценам.

? А изюминка? Есть ли какая-то характерная особенность саундтрека Curse of Darkness, которая позволяла бы выделить эти мелодии на фоне других ваших творений?

М.Я.: События предыдущей игры развивались в XI веке, действие нынешней происходит гораздо позже, в XV веке. Это совсем другая эпоха. Я использовала «грязный» звук ударных (distortion beat), чтобы слегка осовременить звучание, по возможности разнести во времени атмосферу двух саундтреков.

? Многие поклонники Castlevania считают музыкальную дорожку Symphony of the Night для PS one вашим лучшим произведением. Как вы к этому относитесь?

М.Я.: Да, этот саундтрек наиболее популярен. Игра в свое время стала большим хитом, и мне очень приятно сознавать, что какой-то частью своего успеха она обязана мне. Что я попыталась сделать с Curse of Darkness, так это вернуться к Symphony of the Night, где были электрогитары, весь этот хэви-металлический дух – и добавить туда фолк-мотивы, совершенно неожиданные инструменты. Надеюсь, игрокам понравится звук новой игры, духовно он весьма бли-





КОДЗИ ИГАРАСИ



МИТИРУ ЯМАНО

зок к полюбившемуся публике саундтреку SotN.

? Игараси-сан, давайте поговорим о перспективах сериала. Сейчас вы доделали Dawn of Sorrow, отлично использующую уникальные особенности Nintendo DS. Новые системы уже не просто маячат на горизонте: Xbox 360 уже, считай, в магазинах, PlayStation 3 тоже долго ждать не придется. Каким вы видите будущее Castlevania?

IGA: Системы следующего поколения открывают новые горизонты для трехмерных игр, потенциал здесь огромен. Интересно будет посмотреть, как Castlevania смотрелась бы на новом «железе». Если мне представится такая возможность, обязательно постараюсь поработать с Xbox 360 и PlayStation 3. Правда, я по-прежнему остаюсь энтузиастом двухмерной графики... но у нас же есть DS, правда?

? Вы считаете, на той же PlayStation 3 совсем нет места для двухмерной

Castlevania? Спрайтовые игры навсегда перекочевали на мобильные платформы? Уверен, большинство фэнов сериала в тайне надеются когда-нибудь увидеть рисованную Castlevania, использующую невероятные возможности новейших систем.

IGA: Не сыпьте соль на раны! Я сам надеюсь, что когда-нибудь геймеры выбросят все свои 3D-игры и вернуться к нашему любимому 2D! (смеется). Не поймите превратно - я люблю трехмерные игры и потратил немало сил на перенос Castlevania в три измерения. Но в каждой шутке есть доля правды. Уверен, потенциал двухмерных проектов далеко не исчерпан.

? Самая большая проблема, с которой вы столкнулись при переходе из 2D в 3D? Камера, управление или скорость?

IGA: Да там сплошные проблемы были! Сначала меня больше всего раздражали камера и ограничения в выводе объектов на экран. В двухмерной Castlevania в одном зале могли быть десятки врагов, но

в 3D это число резко сокращалось - процессор не справлялся с отображением такого количества объемных моделей! Боюсь, ранние версии игр для Nintendo 64 от этого сильно потеряли в динамике - они уступали Symphony of the Night в насыщенности, наполнении мира, казались пустыми и безжизненными. На PlayStation 2 мы, кажется, победили эту проблему - система достаточно мощна, чтобы на экране разворачивалось динамичное действие.

? Что бы вы хотели сказать на прощание российским поклонникам Castlevania?

IGA: (по-русски) Спа-си-бо!

М.Я.: Пи-рож-ки!

? (иначе) Водка.

IGA: О! Во-о-одка! (переходит на японский). 25 августа мы выпустили в Японии Dawn of Sorrow - в Европе и у вас она должна появиться в конце сентября или начале октября. Японские геймеры приняли игру очень хорошо, и было бы здо-

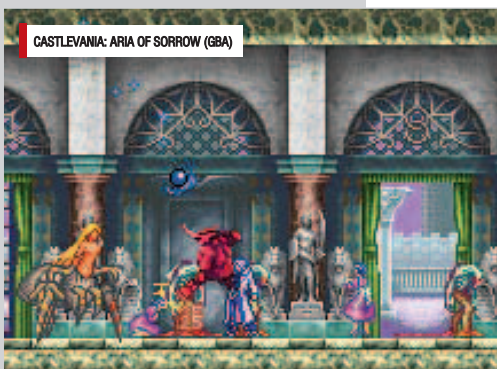
рово, если бы она прилась по душе и россиянам. Что касается Curse of Darkness, то оценить эту работу вы сможете в начале следующего года. Пожалуйста, дождитесь европейского релиза - мы стараемся для вас! И... и... и еще «Тетрис» - великая игра! Так и напишите: я - хардкорный игрок в «Тетрис»!

? А уж сколько в России хардкорных игроков в Castlevania! (все смеются) Колитесь, «Тетрис» повлиял на Castlevania?

IGA: Честно говоря, я был в шоке. Тогда все вокруг были поражены свежестью концепции «Тетриса». Эта игра меня всегда вдохновляла.

М.Я.: Со своей стороны хочу поблагодарить всех российских фэнов Castlevania: очень приятно, что мою музыку слушают и у вас в стране. Надеюсь, вам понравится финальная вокальная композиция Curse of Darkness, исполненная известным тенором Расселом Уотсоном (Russel Watson). Я особенно горжусь этим сотрудничеством.

Большое вам спасибо!



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW (GBA)



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE (PS2)



CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS (PS2, GC, XBOX)



РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА ПОДАЕТСЯ В ВИДЕ КОМИКСОВ.



НАПАРНИК СПЕДИТ ЗА СИТУАЦИЕЙ ПО РАДАРУ.



Diver: Deep Water Adventures

Встречаются как-то два осьминога...



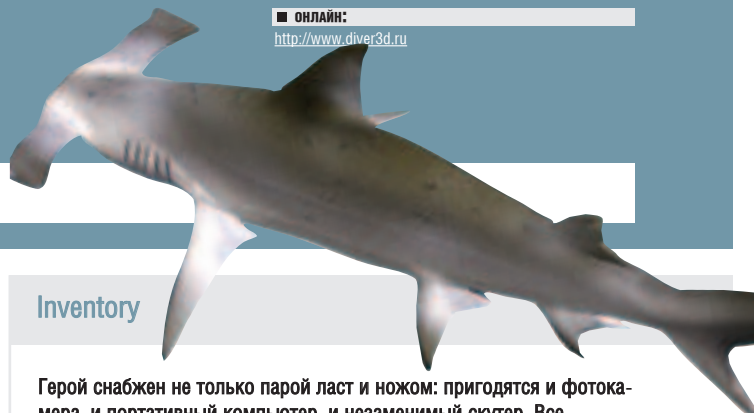
«ХЭДШОТИ». ПРОСТИТЕ, УВЛЕКСЯ. НО ВЫСТРЕЛ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО УДАЧНЫЙ.

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	simulation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Biart
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.diver3d.ru>



С чем был связан невероятный успех Deer Hunter и его подражателей? Быть может, с обыденностью? Сотни почтенных отцов семейств каждый год покупаются пивом, надевают клетчатые куртки и отправляются на охоту. Занятие, где результат даже не столь важен, как сам процесс. А потом видят игру, в которой можно делать все то же самое, но не выходя из дома. На взгляд непосвященного человека дайвинг сравним по непонятности с охотой – в нем свои правила, ритуалы и снаряжение. И, чем черт не шутит, возможно, проект от Biart тоже найдет своих поклонников. В общем-то, для такой цели сгодился бы простой симулятор аквалангиста, но разработчики решили охватить широкие массы и снабдили Diver: Deep Water Adventures сюжетом, глобальной картой и экономической моделью. Влюбленная парочка, Энди и Николь, мотаются по всему белому свету в поисках приключений. Работы для опытных ныряльщиков хватает: обследование затонувших галеонов и охота на акул, сбор жемчужин и археологических ценностей, поис-

ки немецкой подлодки и Лох-Несского чудовища. Заработанные деньги можно тратить на покупку более продвинутого снаряжения, оружия, кораблей и отлеживание в барокамере. Сюжет отличается для разных героев, а всего в игре около 20 миссий, с основными и дополнительными заданиями в каждой. Помимо ситуационных задач, нам предстоит найти легендарную Атлантиду и столкнуться с организацией черных дайверов «Айзен Кросс». Есть два режима сложности – для тех, кто хочет просто поплавать и полюбоваться красотами, и настоящий симулятор, примерно как в «ИЛ-2». В «хардкорном» режиме нужно проходить обучающие миссии, пловец устает и должен следить за давлением в баллонах, а по неосторожности может заработать кессонную болезнь или потерять сознание. Что действительно впечатляет, так это графика. Вода, водоросли, рыбки – как живые (собственно, уровни создавались на основе реальных мест). Проект выглядит, по меньшей мере, необычно, но вопрос в том, насколько такая игра придется ко двору. ■

Inventory

Герой снабжен не только парой ласт и ножом: пригодятся и фотокамера, и портативный компьютер, и незаменимый скутер. Все – от именитых производителей, даже сама покупка сопровождается роликами с настоящими продавцами. А что поделать, без product placement нынче никуда. Ах да, и оружие. От примитивного ружья до подводного автомата. Когда дело доходит до боя, водная среда дает о себе знать – движения скованны и медлительны, а гарпунное ружье перезаряжается мучительно долго. Но это придает схваткам особый накал – кто быстрее подловит противника на выраже и умудрится попасть. И помните, кровь привлекает акул...



Ставка больше, чем жизнь



BOSS

Bet on Soldier



Телефон горячей линии: По вопросам возврата средств обратитесь по тел. (495) 780 98 91, e-mail: beka@beka.ru
© 2009 Bystan Entertainment. All rights reserved.
© 2009 Bystan. Все права защищены. На территории РФ издана компанией "Бука". Закрыты отборочные игры
компания "Бука" не имеет права. Российская ассоциация игроков "Бука Стар" (bustar@beka.ru).





СРАЗУ ВИДНО, ЧТО РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА – БЫВШИЙ ТАНКИСТ.



НА МЕСТЕ ВЗРЫВА ОСТАНЕТСЯ ГЛУБОКАЯ ВОРОНКА. СПАСИБО ТЕРРАМОРФИНГУ!



ПОДБИТУЮ ВРАЖЕСКУЮ ТЕХНИКУ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ПОСЛЕДУЮЩИХ МИССИЯХ. НО НЕ В ДАННОМ СЛУЧАЕ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	3AGames
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.kombat-game.ru

«Комбат» (Officers)

«Летят самолеты и танки горят...»



На Западном фронте по-прежнему без перемен. На завтрак лепешки из брюквы, на обед салат из брюквы, на ужин сухой треск пулемета и котлеты, опять же, из брюквы. Мы окопались. Враги окопались. Бьет артиллерия. Все очень буднично, даже смерть – и та приелась. Читателя или радиослушателя еще можно увлечь вестями с фронтов, но игрок начнет зевать. Поэтому скрупулезных проектов выходит с гулькин нос. Только украинским разработчикам все нипочем, война у них получается на редкость зрелищной и достоверной. В 3AGames создавали симулятор командира, но затем передумали и сменили жанр: «Стратегии шустрее разбирают». Но почин, как известно, дороже денег. На протяжении семи лет Европа сгорает в пламени Второй мировой. СССР и Союзники (США, Великобритания) противостоят гитлеровской Германии. В игре две кампании – за немцев и за союзников; СССР берегут для дополнения. С историей придется дружить или хотя бы здороваться за руку. Все ключевые события происходят согласно учебникам и картам. Например, северное побережье Норман-

дии ожидает Союзников не ранее 6 июня 1944 года. Та же песня и с бронетехникой. Жакнуть из модернизированной «тридцатьчетверки» по чудом уцелевшему с 1916 немецкому фанерному танку не позволит историческая справедливость. Игрок командует только танками и пехотой. Еще есть дивизионная артиллерия и авиация, которыми нельзя управлять напрямую: задаем координаты для удара, все остальное делает AI. Но вот противотанковыми пушками и небольшими гаубицами игрок будет управлять сам. По желанию на передовую заглядывают инженеры. За доброе слово они починят поврежденную технику, восстановят связь, наладят оборону, обложат взрывчаткой вражеский галюн и организуют переправу через реку. Будущие штирлицы и зорге подчиняются штабу. Получив запрос с передовой, высшее руководство выдает командировочные и отправляет шпионов в кафе «Элефант». Или в деревню Нижние Глушки. «Комбат» не позволит отнестись к войне как к пикнику. Любителям подхода «Вторая мировая – вау!» игра придется не по вкусу. ■

Партия сказала: «Надо!»

Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом или хотя бы комдивом. Звания и награды будут присуждаться за успешно выполненное поручение из штаба. Но даже в случае провала погони с вас не сорвут. От командования поступят новые директивы с учетом текущей обстановки. Мы управляем лишь одним отрядом, армиями и фронтами заправляет AI. С каждой вылазкой на передовую молодые призывники будут набираться опыта. Семеро матерых вояк в тельняшках и с автоматами наперевес без труда порешат дюжину новобранцев противника. Еще и махорку из зубов не выпустят! Погода, ландшафт и время суток серьезно влияют на исход сражения. Уровни размером 5x5 километров, 15000 юнитов на поле боя. Практически, Rome: Total War, только про Вторую мировую.



ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ С ЭЛЕМЕНТАМИ КИДАЛОВА
САМАЯ РЕАЛЬНАЯ ИГРА О САМЫХ РЕАЛЬНЫХ ПАЦАНАХ!



БРАТКИ



© 2005 «Руссобит Паблшинг» Все права защищены. © 2005 V2lab. All rights reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. Отдел продаж: office@russobit.ru, (855) 211-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit.ru, (855) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit.ru/forum/>
Розничная продажа в магазинах фирмы



ЗАШТАТНАЯ КРЕПОСТИШКА...



...ПРЕВРАЩАЕТСЯ В МЕГАПОЛИС.



ВЕЛИКАНЫ ПО РАЗМЕРУ ПРЕВОСХОДЯТ ЗНАМЕНИТЫХ ТРОЛЕЙ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	real-time strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Los Angeles
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

■ ОНЛАЙН:
http://bfme2_ea.com/

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Кинотрилогия выхватила лишь один эпизод из истории Средиземья, но EA наконец вырвалась за рамки фильма.



Издательство Vivendi Universal Games не первый год владеет правами на «игроизацию» романов Джона Рональда Руэла Толкиена. На сегодня компания вывела в свет две игры по книгам писателя: серенькую стратегию The Lord of the Rings: War of the Ring и такой же блеклый action-adventure проект The Hobbit. Тем временем Electronic Arts, перебиваясь жалкой лицензией на производство игр всего лишь по фильмам «Властелин колец», умудрилась выдать на-гора настоящий хит – The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth. Теперь силы уравнились, EA наконец-то выбила полный карт-бланш на игровое творчество в сказочных мирах профессора Толкиена. В отличие от VU Games, она знает, что делать со свалившимся счастьем.

ТАК, КАК РОНАЛЬД НАПИСАЛ
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II расправит крылья войны над северной частью Средиземья, смерть и разрушения придут в местечко под названием Южный Мирквуд. Правда, откуда и зачем они туда при-

дут, пока не известно. Разработчики предпочли сосредоточить внимание общественности в первую очередь на новых элементах игрового процесса, а не на перипетиях сценария. Новые права позволили компании населить Средиземье расами, в прошлой игре не встречавшимися. Мы поведем в бой армии гномов, эльфов, гоблинов и даже пауков! Причем бить коварного недруга сможем как на суше, так и на море! Судя по скриншотам, морские сражения окажутся не менее зрелищными, чем грандиозные баталии в «чистом поле». Изменения коснутся и сухопутных разборок. Лучшим подарком фанатам станет свобода выбора места для замка. Все крепости в первой The Battle for Middle-earth были услужливо расставлены самими разработчиками и, как любая недвижимость, никуда не перемещались. При этом отдельные форты явно возводились вслепую, иначе как объяснить их тактически отвратительное расположение? Теперь мы вольны упрятать базу между речкой и лесом, да еще у подножия гор. Черта с два кто оттуда выкурит.

Развяжите нам руки!

Если вы играли в оригинальную The Battle for Middle-earth (а вы ведь играли?), то наверняка помните большую карту Средиземья, время от времени всплывавшую на экране. Тогда свобода передвижения по волшебному миру жестко ограничивалась парой-тройкой регионов, посещение которых навязывалось сюжетом. В сиквеле EA готовит отдельный тактико-стратегический режим, со сценарием никак не связанный. Выбрав светлую или темную сторону, мы будем просто сражаться за власть над Средиземьем, самостоятельно решая, куда двинуть войска в первую очередь, куда – во вторую, а где вообще разделить силы. Звучит заманчиво, правда, новый режим в действии еще никто не видел.





ПИКСЕЛЬНЫЕ ШЕЙДЕРЫ, NORMAL MAPPING, САМОЗАТЕНЕНИЕ ОБЪЕКТОВ – ВСЕ КАК ПОЛОЖЕНО.



Домашние животные

Получив право оперировать еще и литературными сюжетами Дж. Р. Р. Толкиена, Electronic Arts решила, что теперь можно все. Если в The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth нас встретили уже готовые герои, то в сиквеле мы сами сможем создавать персонажей. Формируется все: от внешности до характеристик и способностей. Герои играют ключевую роль в любом сражении. Именно они – носители самых разрушительных, мощных и смертельных для врага заклинаний. Так, особо продвинутые лидеры смогут призывать могущественных потусторонних существ, например, Балрога, огненно-го демона из шахт Мории. Впрочем, пылающего симпатягу мы уже видели в игровых инкарнациях «Властелина колец», а вот зубастый осьминог – зверюшка действительно новая. В фильме он обитал у входа в шахты гномов. Посмотрите, какая милашка!



ТЕПЕРЬ МЫ ВПРАВЕ УПРЯТАТЬ БАЗУ МЕЖДУ РЕЧКОЙ И ЛЕСОМ, У ПОДНОЖИЯ ГОР. ЧЕРТА С ДВА КТО ОТТУДА ВЫКУРИТ.

ОТРЯД ЛЕСНИКОВ РАЗЫСКИВАЕТ ГРИБНИКОВ-БРАКОНЬЕРОВ.



Безопасность замков в сиквеле разработчики не хотят доверять одному лишь забору. Отвадить непрошенных гостей помогут также подожженные стрелы и кипящее масло. Но если гады все-таки прорвутся – смело отступайте через потайные ходы. Это – не бегство, а тактический марш-бросок в тылы противника! Кстати, вражеский военный гений тоже готовит сюрпризы. Нападающие не рискнут топить в своей крови защитников без предварительной «артподготовки». С топором на замки нынче не ходят, катапульты и требучеты – современные атрибуты атакующих.

СЕРЬЕЗНЕЕ, ТОВАРИЩИ!

Electronic Arts «раскручивает» свежую лицензию по полной программе, ведь

вложенные деньги необходимо вернуть и преумножить. Права на ошибку нет, и руководство компании прекрасно это понимает. Программисты в поте лица совершенствуют немолодой уже движок Command & Conquer: Generals, художники тщательно прорисовывают модели новых героев, дизайнеры ропают над еще более живописными ландшафтами, а все остальные доводят до ума игровой процесс. Сиквел обещает заменить бездумные столкновения «стенка на стенку» тактически грамотными операциями. В этом свете The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II кажется менее «попсовой», нежели предшественница. Игра нацелена скорее на фанатов жанра, чем на поклонников Толкиена. Благо, «стратегов» у нас немало... ■

Без дураков

Искусственный интеллект первой игры вызвал немало нареканий. К счастью, разработчики вняли критике, поэтому бойцы-голово-

тяги уходят в прошлое. Благодаря новой системе «умных формаций», руководить войсками в сиквеле станет значительно проще.

Объединенные в один отряд лучники и воины ближнего боя перестанут устраивать кучу-малу. Богатыри с мечами и секирами са-

мостоятельно займут место в первых рядах, а солдаты с дистанционным оружием без лишних подсказок спрячутся за их спинами.





ЖАК Х – ИГРА ЖЕСТКАЯ, БАНДИКУТАМ ТУТ ДЕЛАТЬ НЕЧЕГО.



ВСЕ ПОЛЮБИВШИЕСЯ ГЕРОИ – В НАЛИЧИИ. ЗАКОНЫ ЖАНРА.



ЖАК Х – ГОНКА НА ВЫЖИВАНИЕ: ТЯЖЕЛЫЕ ОРУДИЯ, ВЗРЫВЫ, ЯРОСТЬ БИТВЫ... ЭТО УЖЕ – ИГРА «ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ».



Жак Х



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Naughty Dog
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 ноября 2005 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.naughtydog.com>

После Jak 3 уже не сомневался никто: Джек по натуре своей – прирожденный гонщик. А кесарю, как известно, кесарево!



Любой мультяшный персонаж рано или поздно сядет за руль гоночного болида – неписаное правило консольного мира. В автоспорт подался Крэш Бандикут (Crash Team Racing), не на шутку увлекся гонками знаменитый Марио (Super Mario Kart). Даже толстяка Шрека глумливые разработчики усадили за баранку (Shrek Swamp Kart Speedway). Катались с ветерком все, включая теплузику. Настал черед для Джека. Руководитель проекта Эван Уэллс (Evan Wells) едва ли не с пеной у рта доказывает журналистам, что Jak X будет бесконечно далека от традиционных картинговых игр. Вдохновение разработчики черпают из Twisted Metal, так что на этот раз все по-взрослому. Джеку и целой плеяде звездных персонажей из предыдущих частей предстоит помериться силами с самыми жестокими гонщиками мира. На трассе действует лишь одно правило – правил нет! Победу придется буквально вырывать когтями, а заодно самонаводящимися ракетами, пулеметами и минами. Графический движок старательно «затачивается» под нужды новой игры. Во главе угла – детализация. От взрывов и столкновений автомо-

били мнутся и щедро фонтанируют запчастями. Трассы же прорабатываются так подробно, что целиком не помещаются в память приставки. Naughty Dog обещает разобраться с этой неприятностью без ущерба для качества картинки. По предварительным данным, грандиозный турнир в однопользовательском режиме займет примерно 15-20 часов. Но это без возни с автомобилем: за ковырянием в железном друге (всегда и всем хочется улучшить показатели да нацепить пушку побольше) продолжительность игры может возрасти многократно. Ну а мультиплеер и вовсе бесконечен. Эван Уэллс утверждает, будто до сих пор получает письма от поклонников cooperative-режима Crash Team Racing. А ведь игра вышла на первой PlayStation более пяти лет назад! Студия намерена «догнать и перегнать» вездесущего сумчатого лиса. Благо, многопользовательский задел у Jak X нешуточный. Если у Naughty Dog все получится (студия, кстати, ни разу пока своих поклонников не подводила), еще один легендарный герой пополнит ряды профессиональных водителей. Останется вручить права лишь Ларе Кроффт и Принцу Персии, как-никак – модно. ■

Угости ракетой друга

Многопользовательский режим Jak X сулит нам не иначе как манну небесную. В онлайн смогут схлестнуться шестеро соперников, а если вас двое – хватит и одной приставки, старый-добрый split-screen еще в строю. Несмотря на принадлежность к гоночному жанру, Jak X готов похвастаться такими разновидностями сетевых потех, как Deathmatch и Capture the Flag. Эван Уэллс обещает два вида мультиплеера: с ограничениями и без. Последний позволяет участвовать в заездах на сколько угодно «прокачанном» автомобиле. «Ограниченные» же соревнования проводятся на казенных болидах, примерно равных по характеристикам. Таким образом разработчики хотят уравнивать в правах желторотых новобранцев и ветеранов рискованных гонок.





ИСПЫТАЙ НАСТОЯЩИЙ

FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

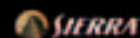
ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ ГОДА!



WWW.FEARGAME.RU

www.softclub.ru

ОКТАБРЬ 2005





В СРАЖЕНИЯХ МОЖНО ЗАДЕЙСТВОВАТЬ НЕ ТОЛЬКО ПЕХОТУ И КАВАЛЕРИЮ, НО И ОСАДНУЮ ТЕХНИКУ.



ЛУЧНИКИ ОБСТРЕЛИВАЮТ ПРОТИВНИКА, ДАЖЕ НАХОДЯСЬ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЭКРАНА.



ВЕРХНИЙ ЭКРАН ПОЗВОЛЯЕТ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ПОЛУЧИТЬ ИНФОРМАЦИЮ О ТОМ ИЛИ ИНОМ ОБЪЕКТЕ.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Eclipse Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	январь 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.majescoentertainment.com

Age of Empires: The Age of Kings

Одна из известнейших RTS упаковала чемоданы и отправилась в дальнее плавание к неизведанным горизонтам.



Появление PC-игр на консолях – уже давно не редкость, но многих такие перебежчики до сих пор поражают до глубины души. Особенно, если речь идет о переезде real-time strategy. И все же приходится взглянуть правде в глаза – не пройдет и полугодя, как любимица многих владельцев PC, популярная Age of Empires, пропишется в стане Nintendo DS. Предварительно заметно изменившись как внешне, так и внутренне.

СМЕЛОСТЬ РЕШАЕТ ВСЕ

Чтобы перетащить RTS на портативную платформу, надо, по меньшей мере, обладать немалым мужеством. Которого у авторов The Age of Kings... не обнаружилось. Вместо того чтобы ломать голову, как найти замену клавиатуре и мышке, они сделали игру... пошаговой, решив не только задачу с управлением, но и найдя применение обоим экранам. Впрочем, кое-какие черты оригинала все же были сохранены – например, события по-прежнему развиваются в обстановке, условно приближенной к реалиям Средневековья. Будущим королям предложат выбрать один из

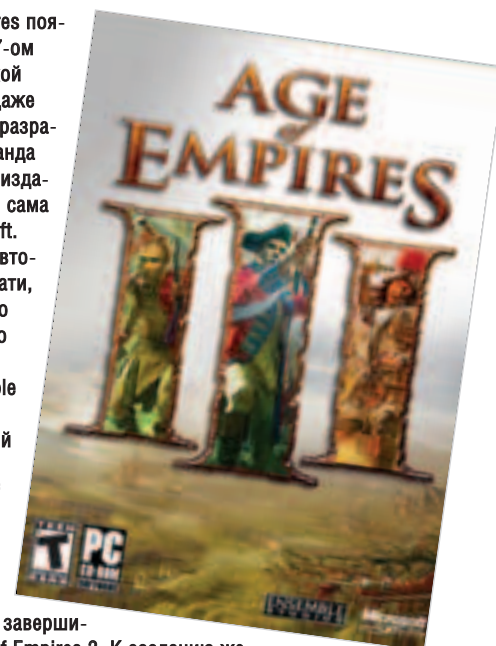
нескольких народов, среди которых – британцы, франки, монголы, сарацины и, невесть почему, японцы. Каждый располагает особым набором боевых подразделений и готов использовать их для установления своего повсеместного господства. Ну а там, где грубая сила может оказаться бесполезной, на выручку придет экономическая мощь – благо, в The Age of Kings возможностей для разностороннего развития собственной вотчины предостаточно.

Пока дело не дойдет до войны, нижний экран отвечает за перемещение юнитов и взаимодействие с постройками, а верхний содержит всю необходимую статистическую информацию. Если же два отряда решат помериться силами, верхний экран позволит поближе взглянуть на кровавую сечу – не давая, однако, напрямую вмешиваться.

Так как до выхода The Age of Kings осталось еще несколько месяцев, разработчики не спешат выкладывать на стол все карты. Но уже сейчас проект выглядит весьма любопытно, и мы будем пристально следить за его судьбой. ■

Немного истории

Первая Age of Empires появилась на PC в 1997-ом году, когда ни о какой Nintendo DS никто даже и не помышлял. За разработку отвечала команда Ensemble Studios, а издавать проект взялась сама корпорация Microsoft. Затем последовала вторая часть – она, кстати, даже добралась и до PlayStation 2 (только в Японии и Европе). После этого Ensemble на время увлеклась древней мифологией и выпустила весьма симпатичную Age of Mythology. Сейчас к студии вернулись имперские амбиции, и ее сотрудники уже практически завершили работу над Age of Empires 3. К созданию же портативной The Age of Kings они не имеют никакого отношения.



MYST[®]

V

END OF AGES

Так начинается конец долгого пути...

Грандиозный финал великой игры



Товар сертифицирован. По вопросам оплаты звоните по тел.: (095) 790 90 91, e-mail: byk@byka.ru
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Myst and Myst End of Ages are trademarks of Cyan Worlds, Inc. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubisoft logo and the Myst logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Cyan, Cyan logo and Myst are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment. Developed by Cyan Worlds, Inc. 1999-2005. Copyright © 1997-2005 by CMC Games, Inc. The and End of Ages are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. © 2005 Apple Computer, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Cyan Worlds, Inc. Distributed by the publisher of the game in the Russian Federation. © 2005 Cyan. All rights reserved. No warranty is made by the publisher. "Myst" is a registered trademark of Cyan Worlds, Inc. "Myst End of Ages" is a trademark of Cyan Worlds, Inc.

Byka
ИГРА И РАЗВИТИЕ
www.byka.ru



УКРЫТИЯ В ГОРОДЕ
НАЙТИ НЕСЛОЖНО.



ВОЖДЕЛЕННЫЙ АМЕРИКАНСКИЙ
ФЛАГ – НА РАДАРЕ И ЭКРАНЕ.



ДЛЯ ОБОРОНЫ ВЫБРАНА НЕ
САМАЯ ПЛОХАЯ ПОЗИЦИЯ.



Автор:
Даниил Соколов
skotorox@nm.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pterodon/Illusion Softworks
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 64
■ ДАТА ВЫХОДА:	7 октября 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.2kgames.com

Vietcong 2

Передовые отряды сетевых бойцов снова во Вьетнаме.



В ближайшем будущем в стане шутеров «про войну» ожидается прибавление. Pterodon доделывают продолжение своей игры Vietcong и уже предоставили публике возможность «пощупать» сетевой режим. Ничего существенно нового в жанр игра, похоже, не привнесет, но, видимо, кому-то нравится история именно этого противоборства?

В сетевой демо-версии представлены три классических режима игры – Deathmatch, командный Deathmatch, Capture the flag, и две карты – военный комплекс и вертолетный аэродром в джунглях. Два первых режима не требуют детального разбора.

Пистолет в руке с самого начала, более мощное оружие подбирается по ходу (на карте его достаточно). И кто больше врагов продырявил за отведенное время, тот и герой. Все привычные приемы боя доступны. Боец может присесть или лечь, вести прицельную стрельбу и даже сделать короткую пробежку. Уровень усталости, который «тратится» на бег и прыжки, восстанавливается медленно, а утомленный солдат становится легкой добычей врага. Тяжелораненые бегать вовсе не способны.

В режиме «захват флага» вы сможете выбирать класс персонажа, например, сапер или санитар. Правда, в демо-версии показаны только три «профессии» из восьми запланированных. Большая часть классов доступна не сразу, дорогу к ним придется прокладывать, получая боевой опыт и звания. Сначала выбор ограничен двумя базовыми классами. Впрочем, и они небезынтересны. Скажем, бойцы одного из классов со стороны Вьетнама умеют ставить растяжки, горячо любимые каждым штатовским солдатом. Выбор оружия тоже увеличивается с повышением в звании.

Отдельное «спасибо» разработчикам за грамотное использование движка. Помимо того, что игра плавно работает при красивой картинке, вам не удастся лечь в углу или прицелиться, стоя вплотную к стене. Оружие перезаряжается не слишком быстро, а темп бега именно такой, как у солдата с полной выкладкой. Короче, правда жизни поставлена во главу угла.

На публичных серверах Vietcong 2 уже идет борьба за азиатские грязные речки и душные труднопроходимые джунгли. Так чего же вы ждете? В бой! ■

Настройка сервера игры

Vietcong 2 позволяет тонко настраивать сервер в том, что касается голосования, исключения игроков, запрета на вход и так далее. Можно даже указать минимальный промежуток времени между отправкой сообщений в общий канал. Появилась крайне полезная возможность автоисключения игрока за убийство напарника. Те же меры можно применить к пассивно стоящим игрокам и к игрокам со слишком медленным соединением. А все настройки сохраняются в файл. Разработчики собрали доступные на данный момент консольные команды в отдельный файл, он находится по адресу http://www.pterodon.cz/extras/Vietcong2_demo_readme.txt (также включены команды, касающиеся графики и управления).



AGE of EMPIRES III



*«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
делает игру, совершенную во всем».*
PC ИГРЫ

*«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
столь сногшибательно».*
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS





ГОБЛИНЫ СМОГУТ ОБИРАТЬ ТРУПЫ ПАВШИХ ГЕРОЕВ.



ДРАКОША, ГДЕ ТЫ ПОТЕРЯЛ СВОЕГО НАЗГУЛА?



МЕЧ ОРКА В КРОВИ, А НАШ – ЕЩЕ НЕТ. НАДО ЭТО ИСПРАВИТЬ.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Arcane Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006

■ ОНЛАЙН:
<http://www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser>

Dark Messiah of Might & Magic

Новый герой Меча и Магии. Сумерки Ubisoft: за темным Принцем приходит Темный Мессия.



Не знаю, как вас, а меня в ролевой серии Might & Magic (да и во многих других сходных играх) всегда напрягали несоответствия в отображении количества персонажей в отряде. Разработчики механически перенесли особенности «живой» ролевушки, в которую играют несколько человек, в однопользовательский проект, и результат оказался весьма странным. Каменная инфо-панель показывает нам 4 портрета наших приключенцев, однако при ходьбе отчетливо слышен топот только одной пары ног. Точка зрения у героев тоже одна на всех, и разделить партию, чтобы напасть на врага с разных сторон, невозможно. Заполучив право клеить ярлык Might and Magic на свои игры, компания Ubisoft решила принять радикальные меры в борьбе с этими нестыковками. Новая игра (ее название – в заголовке статьи) сохранит вид от первого лица, но играбельный персонаж будет один, причем вполне конкретный. Зовут его Сарет (Sareth), он скромный ученик

могущественного волшебника, изрядно преуспевший в искусствах магических и боевых («Меч и Магия», как-никак). В начале игры учитель отправляет Сарета отнести своему другу посылку – древний артефакт. Но, как известно, Ubisoft квестов не делает, поэтому путь нашего героя будет освещен огнем файерболов, орошен кровью монстров и усыпан выпадающими из них очками опыта. Опыт можно вкладывать в улучшение навыков героя. Основных путей развития и, соответственно, условных классов, три: воин, маг и разбойник. Первый идет напролом, второй воздействует на противников издали, а третий старается нападать исподтишка, из-за угла и со спины. Я упомянул, что классы «условные», потому что можно создать как спеца по какому-то одному направлению, так и «мастера на все руки» – боевого мага-шпиона. Впрочем, разработчики больше упирают не на ролевое развитие персонажа, а на якобы революционное фехтование от первого лица. Действительно, постоянно мелька-

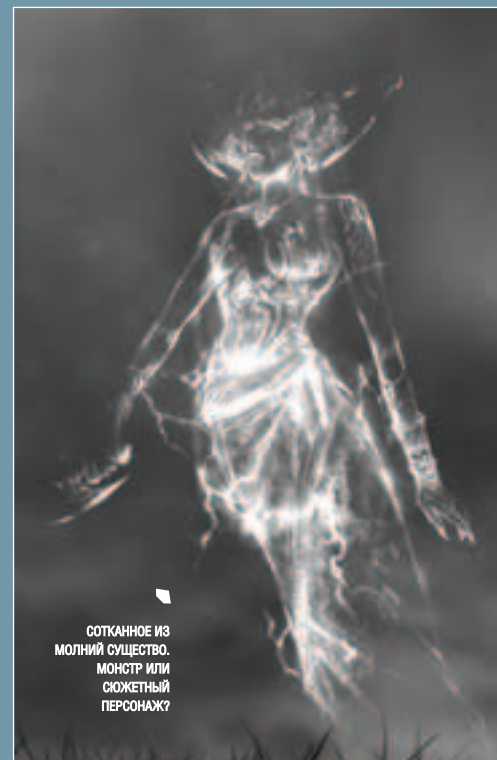
Валим монстров с полпинка

Не так давно разработчики игр наконец снова осознали, что ноги являются неотъемлемой частью персонажа игры, пусть даже мы смотрим на мир его глазами. Сначала мы увидели ботинки нашего спецназовца в демке F.E.A.R., а теперь вот «ходовая часть» героя проявилась и в Dark Messiah. Пинком наш герой снимает с меча насаженных на него гоблинов, а мощным притопом давит предварительно уменьшенных соответствующим заклинанием орков. Впрочем, подобные фокусы (включая, кстати, превращение противников в карликов) вытворял еще ветеран Дюк Нюкемович Трехмерный. Меча у него, правда, не было, зато были клевые очки.





В АРСЕНАЛЕ МАГА ОГОНЬ, ЗАМОРОЗКА, ЛЕВИТАЦИЯ, ТЕЛЕКИНЕЗ И ДАЖЕ УМЕНЬШЕНИЕ ПРОТИВНИКОВ.



СОТКАННОЕ ИЗ МОЛНИЙ СУЩЕСТВО. МОНСТР ИЛИ СЮЖЕТНЫЙ ПЕРСОНАЖ?

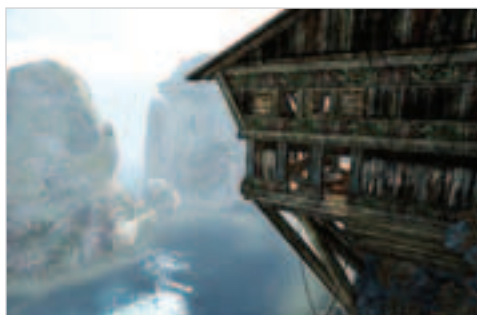
Борьба с пророчествами как вид спорта

Действие Dark Messiah будет происходить в том же мире Ashan (Ашан), что и в новой серии Heroes of Might and Magic, спустя 20 лет после событий «Героев». Что ж, по крайней мере, это означает, что Heroes V не закончатся очередным апокалипсисом. Специально для игры отгроханы новый регион Ашана, в котором орки, гоблины, драконы и прочие вызывающие уже зевоту фэнтези-типажи огромны и свирепы, как нигде. Нам обещают «глубокую и захватывающую историю», где «откровения о прошлом героя могут изменить его судьбу». Кроме того, Сарету придется «бороться с пророчеством о Темном Мессии». Насколько я помню историю, борьба с пророчествами: а) включает в себя истребление большого количества младенцев и б) абсолютно бесполезна. А насколько я разбираюсь в сюжетах от Ubisoft, Темным Мессией в конце может оказаться сам Сарет.



Кинжалы наш герой гордо держит перед собой скрещенными, а файерболы буквально лепит из воздуха, как снежки.

С ТАКОГО ОБРЫВА ОЧЕНЬ ПРИЯТНО СКИДЫВАТЬ ВРАГОВ И НАБЛЮДАТЬ, КАК ТЕЧЕНИЕ УНОСИТ ИХ ЗА КРАЙ СВЕТА.



Ющие в поле зрения героя конечности выглядят если не впечатляюще, то, по меньшей мере, забавно. Например, если герой вооружен двумя кинжалами, он гордо держит их перед собой скрещенными, а те самые файерболы наш кудесник буквально лепит из воздуха, как снежки. Техника рубилова, к сожалению (или к счастью), не дотягивает до таких эталонов, как Die by the Sword. Гонять мышку по коврику, имитируя движение руки с мечом, не надо – достаточно лишь щелкнуть кнопкой для быстрого и сравнительно слабого удара или зажать ее, чтобы накопить силу. Разнообразить эту нехитрую схему призваны интерактивные элементы обстановки – например, можно об-

рушить под врагом подвесной мост или раздавить его опускающимися воротами. Подобные фокусы, равно как и игра света и тени, жизненно важная для вороватых героев, обеспечиваются движком Source (Half-Life 2). Кроме того, используются мощности Source для сетевой игры. Мультиплеер Dark Messiah, как заправский Resident Evil: Outbreak, предлагает нам выбор между нежитью и житью (людьми, то есть). Среди разновидностей онлайн-молитилова обещана даже динамическая сетевая кампания с возможностью прокачки персонажей. Интересно, можно ли будет вырастить Темного Мессия из простого зомби? ■

Иной Темный

Напомню, что предыдущий проект команды Arcane Studios, RPG с видом от первого лица Arch Fatalis, вышел в 2002 году. Мнения об

игре были весьма неоднозначными – одни хвалили ее за разнообразие заданий, высокую интерактивность и одухотворенность игрово-

го мира, другие ругали за несбалансированное развитие персонажа, шаблонный сюжет и графические глюки. В Arch Fatalis тоже не

обошлось без своего рода «Темного Мессии» – злодея Изербиуса, неправедными путями готовившего приход в мир Аркс бога Хаоса.





ВОЗДУШНОЙ ТЕХНИКОЙ АВТОПАРК BATTLEFRONT НЕ ОГРАНИЧИТСЯ – ЕЩЕ ЕСТЬ НАЗЕМНАЯ, ЕЕ ТОЖЕ С ИЗЫСКОМ.



ДРЯХЛЫЙ ЙОДА ГОТОВ НА ДЕЛЕ ДОКАЗАТЬ, ЧТО СВЕТОВОЙ МЕЧ В ЕГО РУКАХ ВСЕ ЕЩЕ ГРОЗЕН.



РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ НЕ ТОЛЬКО УЛУЧШИТЬ ГРАФИКУ И СПЕЦЭФФЕКТЫ, НО И ДОРАБОТАТЬ ФИЗИЧЕСКУЮ МОДЕЛЬ.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC, PSP
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic Studios, Savage Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 64
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 ноября 2005 года

Star Wars: Battlefront II

■ ОНЛАЙН:
<http://www.lucasarts.com>

Солдаты Империи и ветераны Республики, будьте готовы!!! Lucas Arts начинает новую военную кампанию.



После того как оригинальная Star Wars: Battlefront добилась более чем впечатляющего успеха, мало у кого возникли сомнения в неотвратимости второй части. И точно – пополнивший ряды сражающихся джедаями и ситхами сиквел уже стучится в нашу дверь и сулит будущим героям блестящую карьеру и бесчисленные награды. Отказаться от столь заманчивого предложения, честно говоря, сложно. Да что там «сложно» – почти невозможно.

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ ПОБЫТЬ ОДИН

Первым делом разработчики взяли за сюжет, ранее отсутствовавший напрочь. Вместо супнабора едва связанных между собой (или не связанных вовсе) по времени и смыслу заданий теперь обещают полноценный режим Campaign и вполне вменяемый сценарий, должным образом вписанный в цепочку событий обеих кинотрилогий Star Wars. Да-да, вы правильно поняли намек: облетевшая кинотеатры мира «Месть ситхов» не могла не внести свою лепту и в перечень планет, где

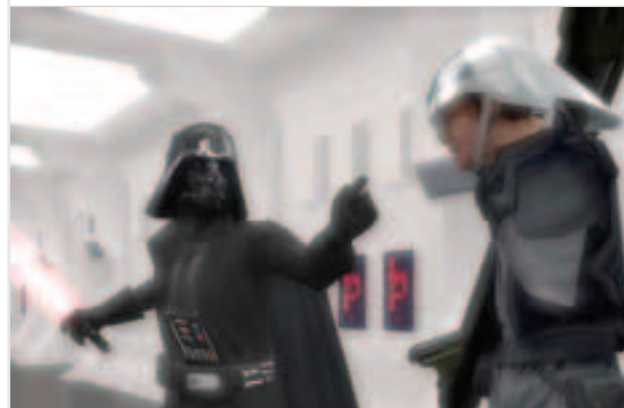
предстоит сражаться, и в список персонажей. Желаете, по примеру Энакина Скайуокера, поджариться в потоках лавы на далеком Мустафаре или оказаться в джунглях родной планеты Вуки – Кашиик? Плевать дело, считайте, что уже туда отправились. Но, пожалуйста, не забудьте по дороге завернуть к Корусанту – специально для высоких гостей флотилии Сепаратистов и Старой Республики готовятся устроить феерическое шоу. Личное участие только приветствуется; причем никто не потребует очертя голову навязываться с симпатиями к той или иной стороне – если верить авторам Battlefront II, выбор можно делать постепенно, прямо на поле боя решая, чьи интересы вам ближе (ну, или у кого солдат больше).

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

Управление различными летающими аппаратами и участие в космических сражениях – отдельная тема. Классические X-Wing и Tie-Fighter, новомодные Jedi Starfighter и V-Wing станут

Джедай на час

Не стоит надеяться, что среди основных классов найдется место джедаям или ситхам. Разработчики справедливо считали, что постоянное присутствие работников светового меча на корню уничтожит весь баланс и, к тому же, отвлечет внимание от менее возвышенных имперцев и дроидов. Поэтому управлять верными слугами Светлой и Темной сторон Силы разрешат только в определенных сюжетах случаях, либо (если речь идет не о Campaign) за особые заслуги на полях сражений. В списке «персонажей-призов» – Вейдер, Люк, Йода, Мэйс Винду и Оби-Ван. Интересы Сепаратистов поручат защищать Гривусу. Неужели не дадут порулить Палпатином?!





КЛАССИЧЕСКИЙ X-WING – ВСЕ ЕЩЕ ОДИН ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ КОРАБЛЕЙ ВСЕЛЕННОЙ STAR WARS.



МОГУЧАЯ ЖЕЛЕЗЯКА ИМПЕРИИ. БОЙТЕСЬ.



Карманные войны

Версия Battlefront II для PSP (ее Pandemic разрабатывает совместно со студией Savage) будет несколько отличаться от своих сестер на «больших» платформах – именно из-за ориентированности на портативность самой консоли и мобильность ее пользователей. Судя по доступной на данный момент информации, Campaign сохранится и здесь, но окажется несколько менее масштабной – всего по 5 уровней за любого из участников. К услугам игроков, предпочитающих незамедлительно оказаться в гуще событий, – режим Instant Action, состоящий из дюжины (против двух десятков в других версиях) различных карт, в их числе – уже упоминавшиеся Мустафар и Корулант, неприменный Хот и болотистое убежище Йоды, Дагоба. Больше всего урезали многопользовательский режим – играть совместно или друг против друга смогут максимум 4 человека. Зато никто не покусился на классы бойцов и технику!



Не забудьте завернуть к Коруланту, где флоты Сепаратистов и Старой Республики готовятся устроить феерическое шоу.

Взяв сторону повстанцев, можно попытаться отбить знаменитый штурм крейсера Принцессы Леи из New Hope.



лишь вершиной айсберга из футуристических технологий, достоинства и недостатки которых позволят испытать в деле. Что особенно заманчиво, рвануть в безвоздушное пространство можно по своему усмотрению (достаточно лишь найти подходящее транспортное средство), равно как и покинуть его (если, конечно, найдете, куда приземлиться). Предусмотрен даже абордаж – углядев какой-нибудь вражеский крейсер посимпатичнее, можно рискнуть и попытаться захватить судно, не забыв пленить или даже перебить команду.

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ ЯЗЫК ЦИФР

Теперь кратко о других, не менее важных обещаниях LucasArts

и Pandemic. Многопользовательские чемпионаты рассчитаны на 24, 32 и 64 человека – для PS2, Xbox и PC соответственно. А если народа не наберется – к вашим услугам боты, управляемые искусственным интеллектом. Воюющих сторон четыре: повстанцы и Империя из старой трилогии, республиканские клоны и войска Сепаратистов – из новой. У каждой стороны – по пять классов персонажей (плюс по одному секретному) и несколько специальных, не входящих в классы героев (см. врезку). Наконец, для тех, кто еще не охвачен Internet-болезнью, оставили режим split-screen. Так что мужайтесь, сограждане, – отправки на передовую не избежать никому. ■

Другие горячие точки

Студии Pandemic мало межпланетных войн – ее сотрудники рады поспособствовать возникновению и менее глобальных конфликтов. Под

крылом у THQ коварный коллектив организовал заварушку на Ближнем Востоке (Full Spectrum Warrior), потом, на средства Lucas Arts, влез в

многостороннее противостояние в Корее (Mercenaries) и совсем недавно спровоцировал нападение инопланетян на Землю (Destroy All

Humans!). А будущей зимой «Пандемик» снова соберутся на Восток – с новым детищем Full Spectrum Warrior: Ten Hammers.



Против него – вся планета. Целая армия космических пиратов. Конечная цель ясна, но добраться до нее можно разными путями.

ENOSTA: DISCOVERY BEYOND

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	Action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kvazar Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005

■ ОНЛАЙН: <http://www.akella.com/ru/games/enosta>



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ТРИ «ОБЛОМКА» РАСПОЛОЖЕНЫ ЧЕРЕСЧУР ПРАВИЛЬНО.



Невероятно, но факт. Российские умельцы уже к концу года собираются потрясти нас вавилонским столпотворением жанров. Вы соскучились по Xenon 2: Megablaster? Вы истоптали Diablo 2 вдоль и поперек? Вы продули пару сражений в Homeworld 2, потому что загляделись на эффекты? Не желаете ли Action/RPG от третьего лица в космосе? «Акелла» отчетливо не любит распространяться о новых проектах, но кое-что уже известно.

Мрак поглощает одну планету за другой. Галактика обречена. Выжившие кучкуются на космических станциях и кораблях. А молодой и дерзкий пилот отправляется на поиски легендарного мира Эноста, пока еще нетронутого Мраком, виртуозно

облетая обломки звездолетов и поливая врагов из разнообразного оружия. О других опасностях и загадочных аномалиях авторы столь же загадочно молчат. Разумеется, цель поисков – распознать природу бедствия и спасти мир, но по ходу дела у нас будет возможность наняться в телохранители или кланеры, а также просто торговать. На скриншотах – пир красок. Следы от выстрелов, выхлопы дюз, слепящие вспышки взрывов, кольца вокруг планет и так далее. И на одном из них содержится краткая информация об NPC, где указано, заражен ли персонаж Мраком. То есть, и люди тоже подвержены этой загадочной напасти. Некоторых NPC, кстати, можно взять в напарники. А вот про сетевой режим пока ни слова. Жаль, но мы будем надеяться. ■

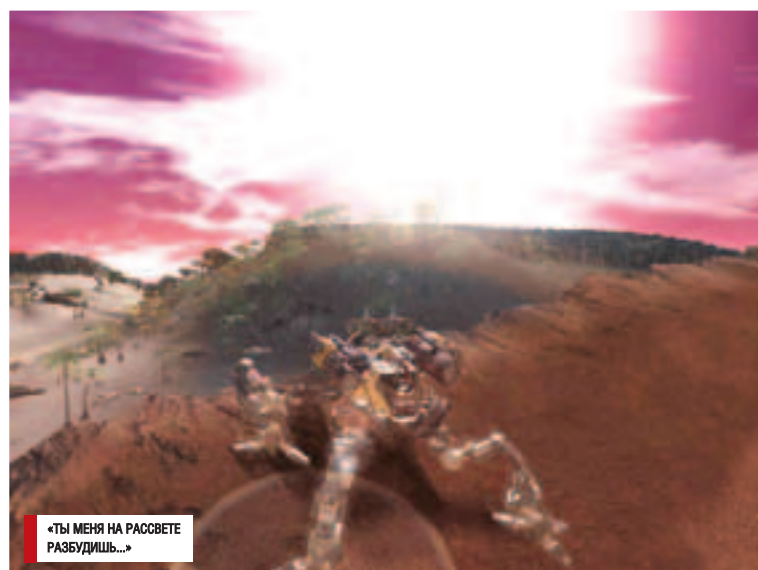
Даниил Соколов

skomorox@nm.ru

HEAVY DUTY

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Primal Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005

■ ОНЛАЙН: <http://www.akella.com/ru/games/heavyduty>



«ТЫ МЕНЯ НА РАССВЕТЕ РАЗБУДИШЬ...»



Представьте настоящую планету. Огромную, с различными климатическими зонами, от пустынь до заснеженных равнин. Освещаемую настоящей звездой и отраженным от естественного спутника светом. Вообразите трехмерную модель этой планеты. Рассчитывается все, от смены дня и ночи и до последней травинки. Неплохо? Так вот, знайте, что в Heavy Duty вам придется воевать, находясь на поверхности этой планеты. Наш герой – пилот огромного робота. На его стороне лишь боевая подруга, помогающая ему с орбиты. Против него – вся планета. Целая армия космических пиратов. Конечная цель ясна, но добраться до нее можно разными путями. Нам не навязывают прохождения

миссий, можно хоть сразу рвануть к последнему боссу (знать бы только, где он). А если хочется залезть во-он на ту гору – вперед и с песней! Некоторые роботы и по стенам лазать умеют. Вдобавок авторы заявляют о невиданной доньше физике. Ни одно движение робота не анимировано заранее, если наступить в воронку или на камень, нога металлического монстра встанет соответственно. И разрушить можно все и вся, обломки будут разлетаться тоже совершенно «честно». Но нас ждет не симулятор, а шутер, где «главного героя» можно по-разному улучшать, покупая новое оружие и боевые системы. За счет чего игра будет интересно пройти несколько раз. Впрочем, это мы проверим уже в конце года. ■

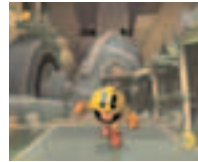
Даниил Соколов

skomorox@nm.ru



«Одиссея Капитана Блада» (PC)

В action/RPG от Акеллы нас ждет Карибское море, авордаж, наземные аркадные стычки. За отрисовку пролетающих ядер, ломающихся мачт и рвущихся парусов отвечает модифицированный движок STORM 2. А за ролевые элементы – развитие возможностей капитана.



Pac-Man World 3 (PC, PS2, Xbox, GC, PSP)

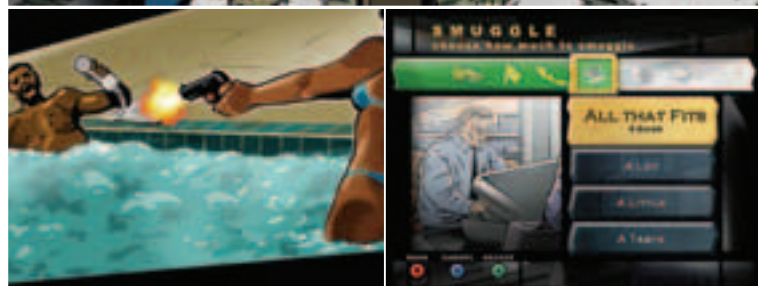
Старый желтый Pac-Man стараниями Namco прокатится по солидному списку платформ. Почти ничего от классической идеи в нем не осталось: современный геймплей a-la Sonic, прыжковые пазлы и мини-боссы. А в качестве бонуса имеется оригинальная версия 1980 года.

SNOW

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	Strategy \ Business sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Frog City Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	нет



ПЕРВЫЙ «СПАСЕННЫЙ ОТ МЕКСИКАНЦЕВ» МЕШОК.



Можно было предположить, что после бешеного успеха Grand Theft Auto игры, в которых главный герой занимается не очень-то законной деятельностью, пойдут, как грибы после дождя. Но о том, какие формы будут принимать криминальные фантазии разработчиков, гадать решались лишь самые смелые. И вот – Snow от Frog City Software скрещивает благородный доселе жанр бизнес-симвов с симулятором нелегкой жизни торговца наркотиками. Игра отводит вам десять лет (с 1975 по 1985) на путь владельца кокаиновой империи, простирающейся от Мексики до Канады, который начнется с пронесенного через границу пакета с травой. Большую часть этого времени вы проведете за схематичной картой Штатов и Мексики,

размышляя, кто из ваших подельников отправится в очередной поход через границу. Придется выполнять различные задания и зазывать себе в команду новых соучастников – с двумя, доступными с самого начала, много не натрунешь. Позже теневого бизнес столкнет вас с конкурирующими группировками из Майями, Чикаго и Нью-Йорка, с которыми можно будет разобраться, например, «заказав» главарей. Неприятности на таможне всегда можно уладить небольшой взяткой, а неподкупных служителей закона обыграть в карты. Историю вам поведают на страницах виртуального комикса, который перемежает скучные будни «менеджера по работе с налетчиками». Сюжет очень старается быть интерактивным, а концовки зависят от команды и смелости операций. ■

Morifen

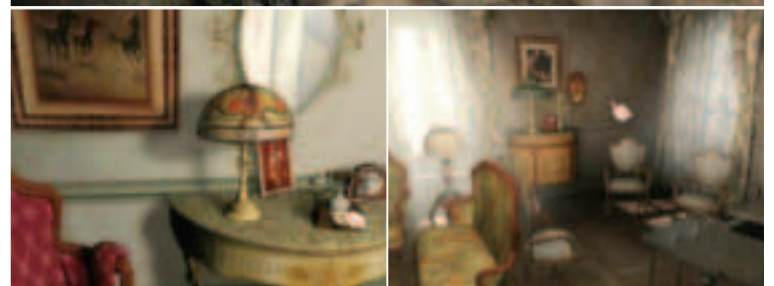
verybigbox@yandex.ru

SCRATCHES

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Play Ten Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nucleosys
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.nucleosys.com/en/scratches/scratches.htm



ИНТЕРЕСНО, КАКИЕ ПАЗЛЫ БУДУТ В ТАКОЙ ЛОКАЦИИ?



«1963 год. Ротбери, Англия. Известный инженер Джеймс Блеквуд обвиняется в убийстве жены. Несмотря на то что семья Блеквуд слыла образцовой, все улики говорят против него. Накануне дня суда Джеймс умирает от сердечного приступа. По городу проносится слух, будто он покончил с собой. Через несколько месяцев Кристофер Милтон, преданный друг четы Блеквуд, переселяется в полученное по наследству жилище усопших приятелей. По неясным причинам он прекращает врачебную практику и отрешается от мира. Спустя 11 лет Милтон внезапно исчезает. Вскорости вы покупаете уютное поместье в отдаленном районе Англии.

Ротбери – райский уголок, где нет места спорам и невзгодам. Но обрести желанный покой вам не суждено. Причина тому – таинственный, загадочный дом». Столь плодородная сюжетная почва послужит прекрасной основой для проекта Scratches. Ребята из аргентинской студии Nucleosys обещают превзойти конкурентов с помощью крепкого сценария и увлекательного игрового процесса, не испорченного жутким пиксельхантингом. Графическая часть достойна восхищения. Богатое убранство комнат, разнообразные предметы интерьера и шикарное освещение просто пленяют своей неповторимой красотой. Похоже, у Scratches неплохое будущее, главное, чтоб неопытность господ-разработчиков не сгубила все дело. ■

Сергей «Sir» Шрена

sir285@gmail.com

Да, нам придется убивать зеленых, синих и серо-буро-малиновых человечков. И не очень человечков. И даже совсем не человечков.

DRIV3R

■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Velez & Dubail
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.driv3r.com



В 2004 году Driv3r стал для многих игроков едва ли не самым сильным из пережитых разочарований. Проект, грозивший вырасти как минимум в «убийцу» GTA, на деле оказался пустышкой, продажи которой, несмотря ни на что, взлетели до небес. Теперь же Driv3r готовится переехать на GBA, и вряд ли кто возьмется предугадать, к чему это приведет. Обещаний, впрочем, уже хватает, и с избытком.

Главным героем решили оставить молчуна Таннера – он по-прежнему работает под прикрытием и мечтает уничтожить преступность по обе стороны Атлантического океана. Города, правда, выбирает исключительно теплые, вроде Майямы или Ниццы; там, где холодно, бандиты могут по-прежнему спать спокойно. Основной режим – Undercover – предложит нашему вниманию

25 объединенных сюжетом миссий, столько же автомобилей и возможность практически в любой момент прогуляться пешком. Кроме того, никто не намерен заставлять нас строго следовать сценарию. Если выполнение заданий окажется слишком утомительным, добрые разработчики всегда разрешат отвлечься на что-нибудь постороннее. На что именно? Да вот хотя бы на мини-игры – их, между прочим, предусмотрено где-то с полдюжины, так что скучать, скорее всего, не придется.

Представители Atari заверяют, будто Driv3r станет самой масштабной разработкой издательства для GBA, и скриншоты косвенно это подтверждают. Другое дело, что и в прошлый раз издательство напропалую хвастало красивыми картинками... Но мы все же попытаемся забыть прошлые обиды и отважиться поверить им еще раз. ■

Red Cat

chaosman@yandex.ru

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	http://www.capcom.com



ПОДОЗРЕВАЕМ, ЧТО ЭТОТ СТРАННЫЙ НОСАТЫЙ ЗВЕРЕК И ЕСТЬ ТОТ САМЫЙ НЮХЛЕР ИЗ СЕМЕЙСТВА ТАМАГОЧИОБРАЗНЫХ.

ВЫПОЛНЕНИЕ МНОГИХ ЗАКЛИНАНИЙ, ТАКЖЕ КАК И РЕШЕНИЕ НЕКОТОРЫХ ГОЛОВОЛОМОК, ТРЕБУЕТ УСИЛИЙ СРАЗУ ТРЕХ ГЕРОЕВ.

Пока фанаты Гарри Поттера вовсю обсуждают хитросплетения сюжета шестой книги о «мальчике, который выжил», кинокомпания Warner Brothers готовится нынешней осенью представить общественности киноверсию четвертого тома, «Гарри Поттер и кубок огня». По сложившейся традиции, одновременно с появлением на широких экранах, юный волшебник пожелает на PC и игровые консоли – в том числе и на портативную Nintendo DS.

Новый учебный год в школе чародейства и колдовства Хогвартс грозит юному Гарри и его одноклассникам, Рону и Гермионе, еще большими опасностями, чем прежде. На носу Турнир Трех Волшебников, из-за которого все ходят буквально на ушах; вдобавок здорово расширились слуги темного лорда Волдеморта, по-прежнему жаждущего отомстить Поттеру за былые неудачи. Что тут делать Гарри? Разумеется, встретить опасность лицом к лицу и постараться остаться в живых. В рассматриваемой версии приключения малолетнего волшебника решили сделать двумерными (хотя

первые скриншоты явно намекали на наличие 3D-движка) – с использованием изометрической проекции. Причем графика практически неотличима от GBA-варианта, и это не может не разочаровывать, ведь возможности DS куда шире!

Что же касается игрового процесса, то Goblet of Fire мало чем будет отличаться от предшественников. В очередной раз нам предстоит плутать по уровням, напрямую позаимствованным из фильма, решать головоломки, изучать новые заклинания и время от времени летать на метле. Предусмотрена и целая пачка мини-игр, призванных хоть как-то использовать сенсорный экран (по большей части простаивающий без дела). В одной из них с помощью стилиста требуется изловить разбегающихся шоколадных лягушек, в другой – накормить здорового гиппогрифа. Есть даже клон Nintendogs – только вместо щенка предлагается вырастить нюхлера, мелкое создание с повадками сороки.

Выход Harry Potter and the Goblet of Fire состоится совсем скоро, но нам все же хотелось бы надеяться, что мини-игры станут не единственным достоинством DS-варианта. ■

Red Cat

chaosman@yandex.ru



Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PSP)

Если только не случится ничего из ряда вон, 28 октября сего года портативное чудо от Sony наконец-таки обзаведется убойным хитом. Очередной бандитский эпик позволит отдохнуть от воинственных афроамериканцев на солнечных пляжах Либерти-сити. Ждем.

BOUNTY HOUNDS

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	XPEC Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	27 октября 2005 (Япония)
■ ОНЛАЙН:	http://www.namco.com/games/bountyhounds



ВРАГОВ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО РАССТРЕЛИВАТЬ И ДЕЗИНТЕГРИРОВАТЬ, НО И, КАК В СТАРЫЕ ДОБРЫЕ ВРЕМЕНА, ПРОСТО РЕЗАТЬ!

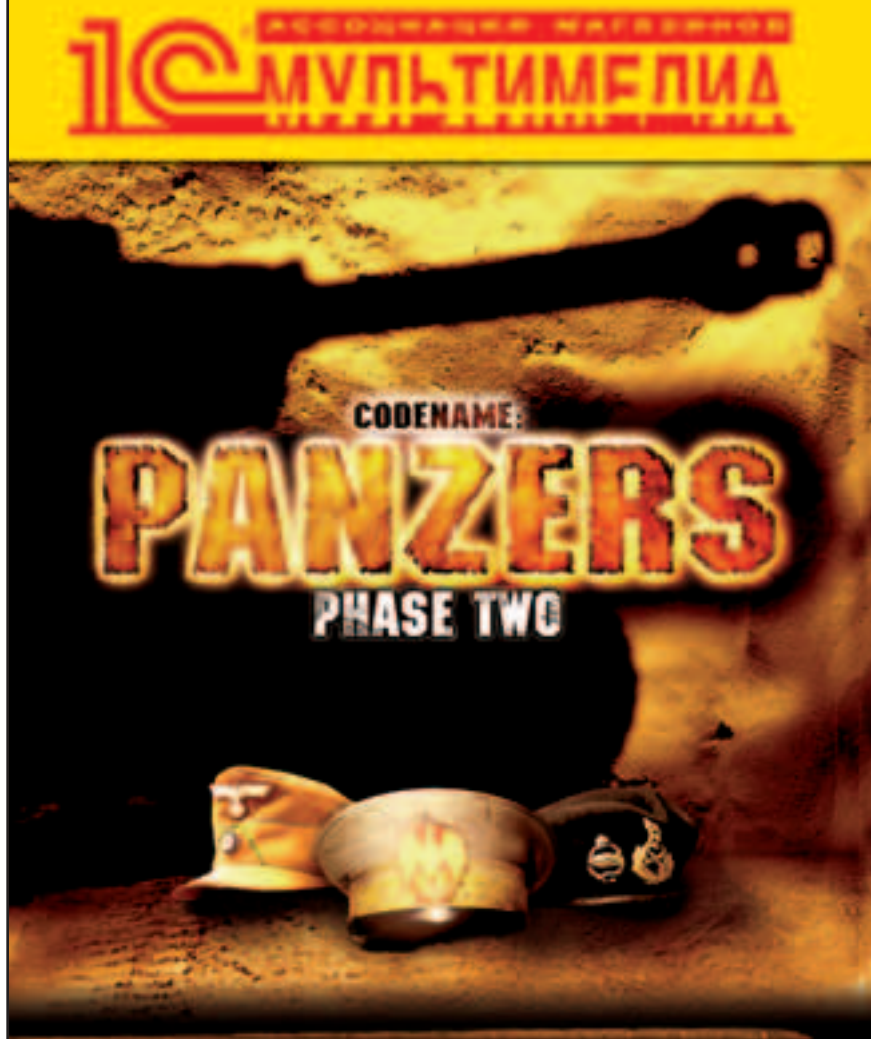


Из фильмов о далеком и светлом будущем все мы прекрасно знаем, что рано или поздно наша уютная планетка станет слишком тесной для стремительно плодящегося человечества. И тогда представителям рода людского придется решать: или угоним бурно размножающихся китайцев, или отправиться в космос на колонизацию новых планет. Если верить разработчикам игры Bounty Hounds, человечество предпочтет второй вариант.

Но на пути к новым землям людей поджидает небольшое препятствие — коренные обитатели далеких планет никак не желают уступать свои угоды непонятно откуда свалившимся на них двуногим. А значит, выход только один — устранить всех непокорных возмутителей спокойствия. Да, в Bounty Hounds нам придется убивать зеленых, синих и серо-буро-малиновых чело-вечков. И не очень человечков. А даже совсем не человечков. А вы рот-то закройте, у вас уже ад с клыков капает!

Максим Поздеев

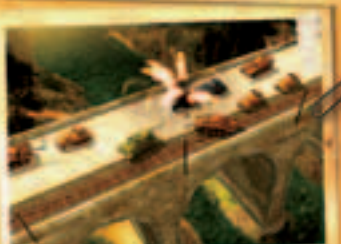
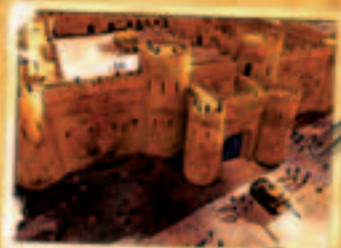
bw@gameland.ru



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 сотрудничества и рекламы обращайтесь в офис 1С: Мульти-медиа, информационная фирма «1С»: 125080, Москва, д.19-04, ул. Саломовская, 21
Тел.: (800) 707-08-87, факс: (800) 881-44-87, office@1c.ru, www.1c.ru

Tokyo Game Show

Несмотря на вялотекущий кризис игровой индустрии, Tokyo Game Show остается второй по значимости для геймеров и профильной прессы выставкой в мире. Европейская Games Convention может легко поспорить с ней по масштабам, но она является локальным мероприятием для местных дистрибьюторов, в то время как в Японии все еще делаются анонсы мирового масштаба. Не все, конечно – внимание руководства всех игровых компаний приковано к Electronic Entertainment Expo, – но многие. О них, а также о впечатлениях от продемонстрированных игр, мы вам сейчас и расскажем. Особое внимание уделим, естественно, главному сюрпризу выставки – контроллеру для консоли Nintendo Revolution.



2005

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



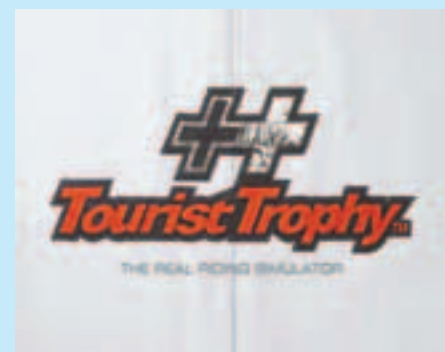
Sony Computer Entertainment

Компания не показала на выставке ни одной игровой демо-версии проектов для PlayStation 3, ограничившись анонсами и трейлерами. Обещание Кена Кутараги показать консоль в действии исполнено не было. К слову, знаменитое видео из Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots было включено в планы в самый последний момент – работа над ним была завершена лишь в конце августа. Впрочем, поразмыслить журналистам и геймерам все равно есть над чем – платформу поддерживает 71 независимое издательство, в разработке находятся 102 игры. Интересно, что в отличие от Xbox 360, ставка сделана не на совершенно новые проекты, а на сиквелы себя уже зарекомендовавших. Например, Atari готовит новые части Alone in the Dark, Stuntman и Driver. Ubisoft выпустит на консоли очередной Brothers in Arms. SNK Playmore заявила King of Fighters Maximum Impact 3, хотя даже вторая часть игры еще не поступила в продажу. Студия Yuke's, специализирующаяся на реслинге, пообещала подготовить соответствующий симулятор для PS3. Konami ограничились анонсами новых Gradius и Winning Eleven (он же Pro Evolution Soccer). Namco обошлась без названий, уточнив

лишь, что готовит файтинг, шутер, спортивный симулятор и RPG. Нетрудно догадаться, что под первым подразумевается Tekken 6 (первое видео было показано еще на E3), но RPG может оказаться и очередным Tales-проектом, и четвертой частью Xenosaga.

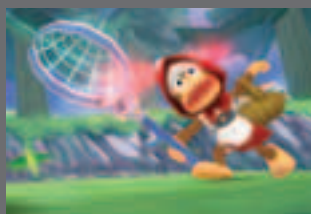
Без устали штампующая клоны Koei пообещала выпустить на PS3 боевик Blade Storm: Hundred Years War от Omega Force (разработчик Dynasty Warriors) и гонки Fatal Inertia. Напомним, что другой исторический экшн – Ni-Oh – был показан еще в мае, на E3. Издательство Genki готовит новые части своих «гонок» и «файтинга с оружием» – речь, очевидно, идет о Tokyo Xtreme Racer и Kengo (он же Bushido Blade или Sword of the Samurai).

Одним из симптомов новой войны платформ является то, что не так уж много игр выходит сразу на PS3 и Xbox 360. Из крупных проектов такого рода можем назвать лишь Resident Evil 5 и Armored Core 4. Возможно, свою роль здесь сыграла дороговизна разработки для систем нового поколения – приходится делать ставку на какую-то одну из них. Играть на стенде Sony можно было в игры для PS2 и PSP. Нам наиболее любопытными показались Rogue Galaxy и Siren 2.



Tourist Trophy

Кадзунори Ямаути решил заняться мотоциклами. Один из наиболее неожиданных анонсов выставки – проект Tourist Trophy (PS2) от Polyphony Digital, создателя Grand Turismo. Фактически игру пока можно назвать «Gran Turismo про мотоциклы». Предсказуемо реалистичный гоночный симулятор сможет похвастаться настоящими байками от ведущих производителей – например, Yamaha's TW 225E '05, Kawasaki's Ninja ZX-10R '05, Honda's CB1300 Super Bol D'or '05 и Suzuki's GSX 1300R Hayabusa '05. В случае с мотоциклами придется заниматься тюнингом не только своих железных коней, но и водителей – покупать им экипировку лучших марок. Она позволит не только красиво выглядеть, но и показывать более солидные результаты. Разработчики обещают уделить пристальное внимание точному воспроизведению поведения мотоцикла на трассе, чтобы геймер мог получить действительно уникальный опыт, отличающийся от приобретенного в Gran Turismo. На TGS 2005 был показан лишь небольшой трейлер, однако игру обещают выпустить в Японии уже этой зимой.



Аре Escape 3 (PS2)



Rogue Galaxy (PS2)



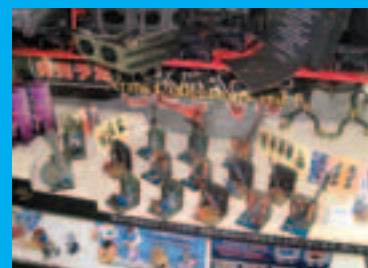
Forbidden Siren 2 (PS2)



Отсутствие игровых проектов для PlayStation 3 удручало, однако и на двух существующих консолях Sony было показано немало интересного.



Посетители выставки могли купить миллион околоигровых товаров в специальных магазинчиках.



Кодзима продвигает PlayStation 3

Можно долго рассуждать о тенденциях развития индустрии, считать поддерживавшие ту или иную платформу издательства, однако истина проста. Все анонсы Microsoft были аннулированы трейлером Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots на пару с контроллером для Nintendo Revolution. На втором мы остановимся подробно в конце материала, сейчас же расскажем о новейшем детище Хидео Кодзимы.

Четвертая часть Metal Gear Solid – прямой сиквел второй. Прошло около десяти лет, шагающие боевые машины все же были пущены в массовое производство и использованы в локальных конфликтах по всему миру. В зоне одного из них оказался Снейк. Уставший от войны, но не имеющий возможности отказаться от нее... Наверное, вы помните лозунг No Place to Hide, о котором Кодзима говорил ранее? Журналисты пытались догадаться, куда же отправит продюсер Снейка на сей раз. В пустыню? На обратную сторону Луны? Увы, полем боя на сей раз станет собственно поле боя, намеренно не имеющее географических и временных привязок. «Вы можете встретить такую картину прямо сейчас, где угодно», – вещает трейлер, и уж мы-то хорошо осознаем горькую истину этих

слов... Впрочем, до превью Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots еще далеко – фактически, о геймплее нам ничего не сказали, лишь предоставили пищу для размышлений.

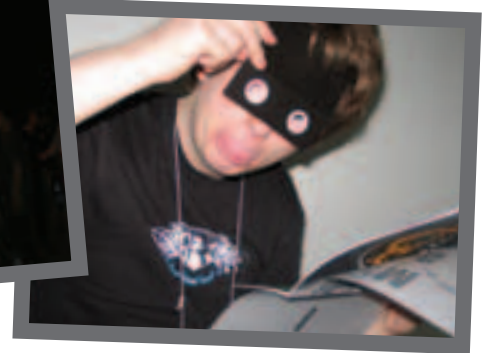
Любопытно, что, как и в случае с трейлером Killzone 2 (E3 2005), многие скептики задались вопросом, действительно ли ролик работает на железе PlayStation 3 или же за него выдается отретендеренное заранее CG-видео. Вот только Хидео Кодзима и Kojima отлично подготовились к такому повороту событий. Знаменитый продюсер, как нам показалось, вовсе не отходил от стенда Kojima, неустанно отвечая на вопросы прессы. Сомнения насчет природы ролика развеял dev-kit PlayStation 3, на котором искомое видео генерировалось в режиме реального времени. «А вдруг и это фальшивка?» – читалось на лице особо упрямых журналистов. Тогда Кодзима поставил ролик на паузу и стал играть с углом обзора камеры, демонстрируя Снейка с разных точек, подробно остановился на деталях его экипировки, показывая, как высока детализация трехмерных объектов и разрешение текстур. Вот вам и фальшивка.

Кодзима особенно хвастался новыми возможностями по просчитыванию теней. «Мало того, что мы можем менять их в MGS4 в реальном времени, так еще и способны показывать тени, которые Снейк отбрасывает сам на себя, – есть у PS3 поддержка таких эффектов. Мы всегда мечтали о такой технологии, и она была воплощена в жизнь», – сказал он прессе.

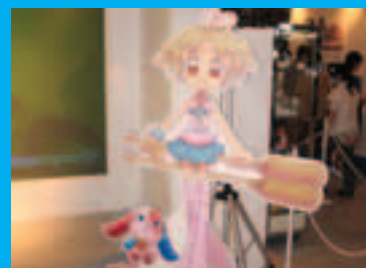
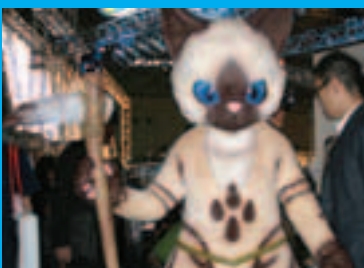
Заключительная часть трейлера была целиком полностью посвящена рекламе PlayStation 3 вообще и процессора Cell в частности. Именно последний якобы был использован Отаконом, другом Снейка, при создании экипировки и техники для супершпиона. И что? Не секрет, что успех игр Metal Gear Solid во многом обеспечен гениальными пиар-кампаниями. Очередного трейлера Metal Gear Solid 3: Snake Eater геймеры всегда ждали с особым волнением, вчитывались в каждую строку интервью, любовались уверенным Кодзимой на видео, делились догадками по поводу сюжета, обсуждали, насколько изящно была спародирована та или иная популярная игра (на сей раз – FPS по мотивам Второй мировой, в первую очередь – Call of Duty 2). Теперь вся эта пиар-машинерия поработала на пользу Sony Computer Entertainment. Гениально!



В глубинах нашего стенда некие неопознанные журналисты разглядывали материалы для прессы и дурачились. Если опознаете человека на фотографии, сообщите нам.



Различной степени пушистости зверюги ходили прямо по залу и охотно фотографировались. Иногда они стояли на месте.







Booth-Babes зажигают!

Некоторые несознательные сотрудники редакции не желают признать, что в целом девушки в Японии – очень красивые. Но даже эти скептики охотно подтвердят вам простой факт: Tokyo Game Show славится красивыми стендистками, а стареющие модели-неудачницы с Electronic Entertainment Expo им и в подметки не годятся! Мы представляем вам небольшую подборку фотографий этих девушек, которую успели подготовить на выставке. Конечно, их у нас больше раз эдак в десять, но весь журнал забивать такими картинками нельзя. У нас же он об играх.



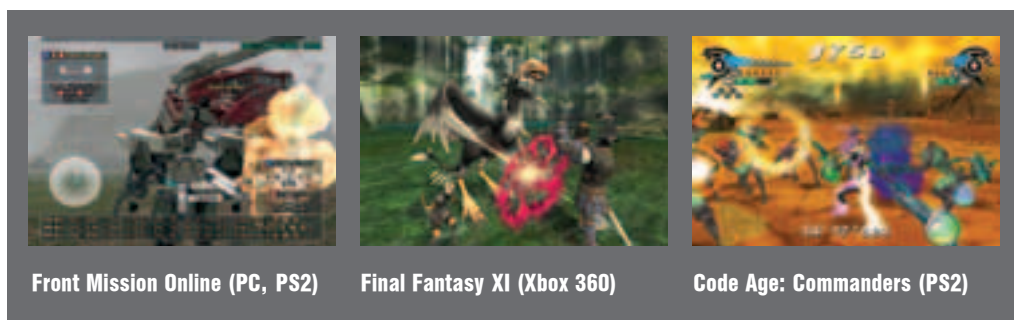
Square Enix

Японское издательство почти не раскошело на анонсы новых проектов, зато привезло на выставку немало игральных демок. И если с Kingdom Hearts II (PS2 все было ясно еще на E3 2005, то посмотреть на Dirge of Cerberus (PS2) и Code Age: Commanders (PS2) удалось впервые. Удивительно лишь, что Final Fantasy XII (PS2) опять отсутствовала – разочарованной публике показали лишь видео из игры, которая имела все шансы поступить в продажу еще в 2004 году. Немало внимания было уделено проектам для мобильных телефонов – это Before Crisis – Final Fantasy VII, Front Mission, Front Mission 2089, Dragon Quest II, Musashi Den II и Code Age Brawls. Портативная консоль DS получит Slime MoriMori: Dragon Quest 2 – не настоящую RPG серии Dragon Quest, а некий приключенческий проект по мотивам. Мэскоты Dragon Quest, синие монстрики-слимы, преследовали посетителей выставки везде – из них конструкторы стенда даже выполнили несколько столбиков. Охранники почему-то неодобрительно отнеслись к попыткам их сфотографировать.

Уже давно заявленная Front Mission Online (PC, PS2) предстала перед посетителями в игральном формате – правда, речь идет лишь об однопользовательском тренировочном уровне в версии для PC. Пока проект похож на неудачный клон Armored Core – ведь от пошаговых сражений оригинального сериала пришлось отказаться, в сетевых баталиях уместно лишь управление в реальном времени. На стенде Microsoft было организовано специальное отделение для презентации версии Final Fantasy XI на Xbox 360. Мы воочию убедились в том, что она и вправду выглядит куда симпатичнее оригинальной. Равно как и в том, что других отличий нет. Очередное дополнение, Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan, выйдет на PC, PS2 и Xbox 360. Из действительно новых проектов можно отметить лишь World of Mana (информация о ней, правда, появилась еще в августе) для PS2; причем Square Enix обещает не просто оживить сериал, но и распространить на несколько платформ. Пока кроме нескольких иллюстраций и рекламного ролика ничего по игре у прессы нет.



Ежик Шэдоу бродил по выставке, тщательно прячась от другого ежика, Соника. Нам ни разу не удалось застать их обоих в одном месте.



Front Mission Online (PC, PS2)

Final Fantasy XI (Xbox 360)

Code Age: Commanders (PS2)



Это замечательное существо поселилось на столе Константина «Wren» Говоруна еще со времен E3 2005. Оно придумано Акирой Ториямой для игры Dragon Quest и является неофициальным символом сериала.

Sega

Издательство в этом году сделало ставку на Phantasy Star Universe (PC, PS2) и игры серии Sonic the Hedgehog. Помимо уже известных всем Shadow the Hedgehog (PS2, GC, Xbox) и Sonic Rush (DS), в разработке находится Sonic Riders (PS2, GC, Xbox) – нечто среднее между Sonic R и симуляторами сноубординга. Ежик и его друзья бегут вперед изо всех сил, уворачиваются от колючек, собирают кольца и выполняют простенькие трюки. Сильно напоминает трехмерные бонус-уровни из 16-битных игр серии, где необходимо было бежать вперед по объемной трубе... Жаль, но приходится признать – сериал на современных приставках уже выдохся. Надежды следует возлагать на Sonic the Hedgehog для PlayStation 3 и Xbox 360 – скриншоты и рекламные ролики весьма впечатляют. Многие геймеры воротили нос от новых разработок вроде гонок Initial D: Street Stage (PSP) и неожиданно проанонсированного Sega Rally 2006 (PS2) и роились возле ряда стендов с проектами серии Sega Ages. Речь

идет о портах на PS2 старых проектов компании, в которых графика улучшена, но не настолько, чтобы они могли наравне конкурировать со свежими играми. Жаль, с нами не было Михаила Разумкина – он бы наверняка не отходил от Sega Ages: Panzer Dragoon или Sega Ages: Dragon Force.

Портативные консоли Sega собирается осчастливить пазлом Puyo Pop Fever 2 (PS2, PSP, DS), Super Monkey Ball DS (DS) и Feel the Magic: XY/XX 2 (DS), сиквелом плода приступа безумия у Юджи Наки. Практически в завершеном виде предстал перед посетителями файтинг Guilty Gear XX #Reload (PSP) – когда вы будете читать эти строки, игра уже поступит в продажу в Японии. Наконец, потенциальным владельцам Xbox 360 Sega горячо рекомендовала джентльменский набор из Full Auto и Chrome Hounds, хорошо знакомый нам по E3 2005. Condemned на выставке отсутствовал.



Sonic Riders (PS2, GC, Xbox)



Sonic the Hedgehog (PS3, Xbox 360)



Chrome Hounds (Xbox 360)

Namco

Компания анонсировала новый консольный авиасимулятор Ace Combat Zero: The Belkan War (PS2) – он рассказывает о войне, отгремевшей за десять лет до событий Ace Combat 4 и подробно в этой игре описанной. Судя по рекламному ролику, графический движок и основы геймплея изменениям не подверглись. Владельцам портативных консолей вряд ли понравятся Bounty Hounds (PSP) и Portable Resort (PSP), но Vokuro no Watashi no Katamari Damacy (PSP) – отличный повод приобрести PSP. Namco окончательно отказалась от идеи продолжать сериал Tales на GameCube, анонсировав Tales of the Abyss (PS2), но совсем консоль Nintendo не забросила – Baten Kaitos II (GC), как и первая часть, выйдет только на ней. Xbox 360 выглядит практически полностью проигнорированным – к Frame City Killer на TGS добавился Ridge Racer 6, который почти наверняка выйдет и на PlayStation 3.

Поклонники многосерийной RPG Xenosaga наверняка слегка нервничали в последнее время – всем памятна судьба так и не завершившейся Shenmue. Однако Namco не только пообещала выпустить Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra (PS2; подзаголовок гласит «Так сказал Заратустра» – название одного из трудов Ницше), но еще и показала давно ожидаемую Xenosaga DS. Под этим загадочным проектом, оказывается, скрывалась Xenosaga I & II – сильно упрощенная графически компиляция двух первых эпизодов. Фактически это совсем другая игра, но с тем же сюжетом. Российские геймеры, посетившие PlayStation Experience, уже успели оценить Soul Calibur III (PS2), тот же праздник Namco устроила и японцам. К сожалению, поучаствовать в турнире и надрать задницу местным бойцам не удалось – все время съела работа на выставке.



Frame City Killer (Xbox 360)



Ridge Racer 6 (Xbox 360)



Ace Combat Zero (PS2)



Статистика

Computer Entertainment Supplier's Association сообщила о том, что Tokyo Game Show 2005 удалось привлечь внимание рекордного числа посетителей за последние восемь лет, всего за три дня на одиннадцатой по счету TGS побывало 176056 человек, что на 15960 человек больше прошлогоднего результата. Правда, количество геймеров-детей несколько сократилось, двенадцать месяцев назад их численность составляла 23685, на этот же раз их пришло на 5108 меньше. Что ж, аудитория видеоигр взрослеет по всему миру, не стала исключением и Япония.

Эти результаты обнадеживают, ведь еще пару лет назад Tokyo Game Show переживала своего рода кризис. Предыдущий рекорд посещаемости был зафиксирован весной 1999 года, тогда пришло 163866 человек, затем результаты неуклонно ухудшались. Из-за снижения интереса к выставке пришлось даже сократить количество выставок с двух (как было с 1998 по 2002) до одной в год. Печальная судьба некоторых европейских выставок также заставляла задумываться о худшем... Теперь ситуация налаживается. Следующая TGS пройдет в период с 22 по 24 сентября 2006 года.

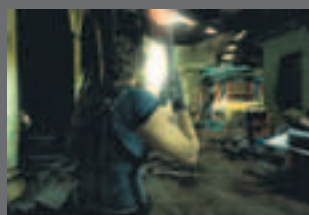


Игры о приключениях Мегамана (в Японии – Rockman) до сих пор остаются дойной королевой Capcom. Напротив, Street Fighter давно уже стал сериалом нишевым – эдакий имиджевый проект издательства.

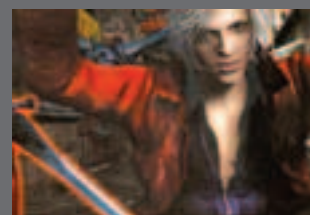
Capcom

Длинная очередь желающих взглянуть на новые трейлеры Devil May Cry 4 (PS3) и Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360) никак не желала укорачиваться. И зря. Не в пример Konami с ее Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3), Capcom не показала в роликах толком ничего важного. Кроме обновленного Данте с подозрительно индусскими чертами лица. Поклонников сериала куда больше обрадовала информация о Devil May Cry 3: Special Edition (PS2) – переиздании с возможностью играть за Вергилия. У другого закрытого участка стенда, где укрылись демо-юниты с Dead Rising (Xbox 360), стояло кольцо охраны, проверяющее документы, – лицам младше 18 лет и близко подходить к игре нельзя. Странно – нет в ней ничего столь уж страшного. Наоборот, драться пляжным зонтом против десятков реалистичных зомби без улыбки на лице нельзя. Зато уже сейчас можно выбрать английский язык и поглазеть на понятные европейцу субтитры. Мимо уже сто раз виденных Okami (PS2) и Onimusha:

Dawn of Dreams (PS2) мы прошли, не останавливаясь. Один из последних серьезных проектов для GBA, Mega Man Battle Network 6, нашим вниманием был обойден – нет в шестой части совершенно ничего нового. Зато для более современных портативных платформ компания представила Rockman Rockman (PSP), римейк самой первой части Mega Man, и Rockman Dash 2 (PSP), порт игры с PS one, вышедшей в Европе под названием Mega Man Legends 2. Поклонникам файтингов стоит взять на заметку Street Fighter Zero 3 Double Upper (PSP) – порт Street Fighter Alpha 3 с четырьмя новыми персонажами. Достойный конкурент портативному Guilty Gear. Особое внимание Capcom уделяет сетевой RPG Monster Hunter – помимо второй части для PS2, заявлена Monster Hunter Portable (PSP). На наш суровый взгляд, от ужасной оригинальной Monster Hunter обе ушли недалеко. Зато Viewtiful Joe Double Trouble (DS) и Viewtiful Joe: Red Hot Rumble мы были искренне рады.



Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)



Devil May Cry 4 (PS3)



Rockman Rockman (PSP)

Konami

Ключевым трейлером был Metal Gear Solid 4: Guns the Patriots (PS3), самой востребованной демо-версией – Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2), на PSP балом правил Metal Gear Ac!d 2. Suikoden V (PS2) присутствовал лишь на видео, зато стенды со вполне игorableй Rhapsodia (Suikoden Tactics) для PS2 были натканы по всему периметру территории Konami. Неудивительно – она уже поступила в продажу в Японии. Парочка из Castlevania: Dawn of Sorrow (DS) и Castlevania: Curse of Darkness (PS2, Xbox) была знакома еще по E3 2005, мы посмотрели их лишь из уважения к Кодзи Игараси, с которым нам предстояло беседовать аккуратно по завершении первого дня выставки. Подконтрольная Konami

компания Genki привезла на TGS демку S.L.A.I.: Steel Lancer Arena (PS2) – боевика о приключениях гигантских роботов, своего рода аналог Armored Core. Недавно приобретенная Hudson Soft – ролевою игру Rengoku 2 (PSP), сиквел Rengoku: Tower of Purgatory (на днях выходит в Европе). Публику шокировал трейлер Rumble Roses XX (Xbox 360)... увы, но славе Dead or Alive суждено закатиться, ибо местные девушки – привлекательнее! Было установлено всего два стенда с танцевальным симулятором Dance Dance Revolution Strike (PS2), но и они пустовали. Никаких отличий от предыдущих версий мы не нашли, кроме одного лишь списка песен.



Metal Gear Ac!d (PSP)

Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2) Rumble Roses XX (Xbox 360)



С помощью этой штуки Konami предлагает смотреть на экран PSP в Metal Gear Ac!d 2 – так графика в игре будет казаться по-настоящему объемной. Прессе раздавали упрощенный аналог этих очков и бумажку со скриншотами. Мы посмотрели на них – и вправду 3D!

Microsoft

К сожалению, Project Gotham Racing 3 (Xbox 360, как и все игры стенда) показывали лишь избранным за закрытыми дверями. Зато Call of Duty 2, на E3 2005 представленный лишь на видео, здесь мог оценить любой. То же с Gears of War – масштабным шутером от Epic. О Need for Speed: Most Wanted мы все сказали в материале в разделе «Хит». Ключевым же хитом для Xbox 360 мы сочли Kameo: Elements of Power. Этот супердолгострой (сначала игра готовилась для GameCube, затем – для Xbox) от Rare предстал перед публикой в рабочем состоянии. Мы покатались колючим шариком по подземельям, разбили кулаки растению-монстра о суровых монстрах и поняли, что это чуть ли не единствен-

ная действительно красивая и оригинальная игра для консоли. Пока же для нее в основном готовятся гонки (к слову, Test Drive Unlimited безбожно тормозила!) и порты с PC. Японскую аудиторию Microsoft планирует покорить с помощью ролевой игры [eM] -eNCHANT arM- от From Software. Выглядит она достойно, но почти наверняка окажется ничуть не лучше, чем любые другие RPG первого поколения на любой другой консоли. Более заманчивым выглядит проект Blue Dragon от Хиронобу Сакагути, создателя Final Fantasy. На TGS впервые появилась информация о сюжете и героях игры. Но когда еще он поступит в продажу?



Kameo: Elements of Power (Xbox 360) Project Gotham Racing 3 (Xbox 360) Call of Duty 2 (PC, Xbox 360)

Пока одни наши корреспонденты изучали игры, другие фотографировали... представительниц местных издательств.



О ТВОИХ ПОДВИГАХ
СЛОЖАТ
ЛЕГЕНДЫ

GUILD WARS

БЕСПЛАТНАЯ
ИГРА ОН-ЛАЙН*

Наслаждайтесь бесплатной и безопасной игрой на серверах Guild Wars.

Откройте для себя динамично развивающийся мир с постоянно обновляющимся содержанием.

*Требуется лицензионная копия игры и доступ в Интернет. Все расходы, связанные с Интернетом, берет на себя игрок.

В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА
1200 РУБЛЕЙ!



Внимание! Не приобретайте продукт, на котором отсутствует упаковка. Проверьте комплектацию: в коробке с игрой должен находиться клиент игры, два мануала и карточка активации экаунта.


ARENANET



PCSOFT

www.guildwars.com

www.guild-wars.ru


БУКА ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

PCSoft, логотипы PC, ArenaNet, Guild Wars и все сопутствующие логотипы и названия PCSoft и ArenaNet являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками корпорации PCSoft. ©2005 корпорация PCSoft и ArenaNet. Все прочие торговые знаки являются собственностью их владельцев. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука". Защита авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Циф" (russian@buka.ru).



Перед вами – настоящая тележка торговца из Ragnarok. На стенде Gravity было и вправду много интересного – девушки-косплееры, инсталляции с картонными фигурками и, конечно, игральная версия Ragnarok Online 2.

И другие лица...

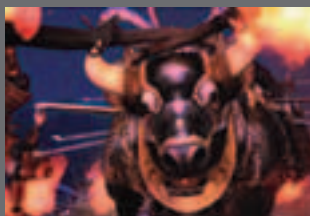
Коей устроила чемпионат по последнему Dynasty Warriors и наобещала геймерам миллион игр в том же духе для PlayStation 3 – вроде Blade Storm: Hundred Years War и Ni-Oh. Gravity с помпой представила Ragnarok Online 2 (PC) – трехмерный, разумеется, – и забабахала настоящее шоу с красивыми девушками, танцами и электронной музыкой. Стендистки в костюмах персонажей раздавали постеры и мило улыбались. Прячущиеся по углам европейские издательства вроде Atari терялись на фоне стенда Тому с огненным шоу и промо нового файтинга по

мотива аниме-сериала Naruto, огромных плазменных экранов Taito, демонстрирующих авиасимулятор World Airforce (Xbox 360), богато украшенной портретами персонажей всех мало-мальски заметных игр инсталляции SNK Playmore...

Тесто в очередной раз подтвердила репутацию издательства одной игры – вернее, сериала. Хотя демо-юниты Ninja Gaiden Black (Xbox) и не пустовали, трейлер Dead or Alive 4: Dead Rising (Xbox 360) и шоу с участием девушек в костюмах героинь игры – вот чем завлекала компания на свою территорию.



Dead or Alive 4 (Xbox 360)



Ni-Oh (PS3)



Ninja Gaiden Black (Xbox)



(game)land на Tokyo Game Show

(Game)land стала первой российской компанией, которая приняла участие в крупнейшей азиатской игровой выставке Tokyo Game Show. За первый день мероприятия стенд (game)land посетили представители более 50 компаний, которые получили информацию о нашем издательском доме, а также о рынке в России. В последние два дня выставки, когда был открыт вход для публики, был отмечен большой интерес к нашему стенду со стороны местных геймеров – приманкой стали красочные постеры. Впрочем, нашлось на Tokyo Game Show несколько наших соотечественников, а также японцы, говорящие по-русски. Ура!

Тут мы впервые увидели подушки с изображениями героинь Dead or Alive в полный рост. Хотели купить, но пожадничали.



ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА

NINTENDO ЗАНОВО ОТКРЫЛА ПУЛЬТ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ!

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



Перед вами – будущее игровой индустрии. Революция от Nintendo. Гениальный пульт дистанционного управления для консолей. Его потенциал нам только предстоит оценить.

Когда на выставке E3 2004 глава Nintendo Сатору Ивата проанонсировал, но не показал приставку Revolution, «в корне отличную от аппаратов конкурентов», игровая общественность бросилась ломать голову над тем, что за козырь прячет в рукаве «большая N». Высказывались различные предположения, вплоть до самых невероятных и сумасбродных. Признаюсь, сам приложил руку – помните комикс в 178 номере «СИ», с которого начались иллюстрации к авторским колонкам? В нынешнем мае появление на выставке в Лос-Анджелесе самой Revolution – вернее, ее муляжа – было воспринято играющей публикой с долей разочарования. Выяснилось, что у Nintendo все как у других: коробка с процессором и графической системой. Ну, поддерживаются беспроводные контроллеры – так они в Xbox 360 и PlayStation 3 поддерживаются. Конечно, порадовало заявление о наличии обратной совместимости со всеми играми, созданными для предыдущих систем компании, но не считать же этот факт революционным? Единственное, что Сатору Ивата не предъявил нам на E3, – контроллер. Именно в джойпаде, заверил он журналистов, кроется инновационная составляющая Revolution. Велено было дожидаться Tokyo Game Show. Конференция Nintendo состоялась в первый же день токийской выставки, 16 сентября. Президент Nintendo взмахнул с трибуны пультом дистанционного управления... и объявил его долгожданным контроллером Revolution. Зал опешил, выдохнув в коллективном изумлении. Первыми пришли в себя фотографы, лихорадочно защелкавшие затворами. Стало ясно, что перед нами первая (и как потом выяснилось – главная) сенсация TGS 2005.

Показанный контроллер в корне отличается от дизайна джойпадов, разработанного самой Nintendo для консоли Famicom двадцать лет назад и с тех пор считавшегося стандартом для игровой индустрии. Он действительно больше всего напоминает эргономичный пульт ДУ для телевизора или музыкального центра – продолговатый пластиковый брусочек совершенно естественно и удобно ложится в руку (управление одной рукой – одна из составляющих революционной концепции Nintendo). На верхней части лицевой панели пульта расположена направляющая крестовина и крупная кнопка A (курок B заведен на «дно» устройства), под ними – клавиши Select, Home, Start и находящиеся на вертикали кнопки X и Y. Если развернуть пульт боком и взять двумя руками, крестовина как раз окажется под большим пальцем левой руки, а X и Y возьмут на себя роль B и A из классической раскладки, привычной геймерам по NES/SNES/N64/CG/GB/GBA. Шок и недоверие, испытанные при первом взгляде на пульт, сменились удивлением и восхищением, как только устройство было продемонстрировано в игровых прототипах. Изюминка нового контроллера и всей стратегии Revolution заключается во встроенном в пульт датчике движения, чутко реагирующем на взмахи руки играющего. Прославленный Сигеру Миямото, принимавший самое активное участие в разработке аппарата, показал ошеломленным журналистам, на что способно его новейшее детище.

Всего мы увидели восемь демонстраций, причем сотрудники Nintendo специально подчеркнули, что ни в одной из них не используется реальная графика будущих игр для Revolution – видеоряд создавался специально для показа возможностей пульта. Первое демо было сравнительно простым и позволяло почувствовать, насколько точно контроллер реагирует на перемещение руки игрока в пространстве, – необходимо было расстреливать кубики, манипулируя пультом наподобие лазерной указки (никакого лазерного луча, разумеется, не было – только крестовина прицела на экране телевизора). Стрельба осуществлялась при нажатии курка B, прямое попадание активировало встроенный в пульт механизм вибрации.

Демонстрация номер 2 имитировала рыбалку: пульт превращался в удочку, которую нужно было закидывать – и вытягивать на ней клонивших рыбин (клев подчеркивался вибрацией), повторяя движения заправского рыбака. Третье демо повторяло геймплей Kuru Kuru Kururin для GBA, с той лишь разницей, что «вести» мимо препятствий вертящуюся палочку нужно было не крестовиной, а легкими корректирующими движениями пульта в воздухе. Четвертым был имитатор «аэрохоккея» с неожиданной возможностью, чуть вращая ладонью, «подкручивать» удар отбойником по шайбе. В пятой демонстрации играющие заколачивали баскетбольные мячи в корзины, а шестая позволяла вернуться на остров Дельфино из Super Mario Sunshine и управлять пролетающим сквозь кольца красным самолетом, повторяя геймплей знаменитой Pilotwings. При этом пульт можно было держать, как обычный бумажный самолетик, просто двигая им в разные стороны, – крылатая машина на экране точно повторяла малейшие отклонения! Седьмая демка была завязана на поиске конкретной зверушки в огромной толпе пасущихся на лугу покемонов; перемещения контроллера управляли движением и зумом камеры. Последняя демонстрация раскрыла потенциал первого периферийного расширения для пульта – подключающегося через небольшой провод аналогового джойстика с «шифтами». Взяв в руки конструкцию, больше всего напоминавшую нунчаки (это если отнестись определенной категории товаров для взрослых), играющий погружался в мир Metroid Prime. Правой рукой с аналоговым джойстиком можно было управлять передвижением героини, а «шифты» отвечали за сканирование предметов, смену оружия и наведение на цель. Пульт в левой руке действовал как оружие, поразительно эффективно выполняя функции, в обычных FPS возложенные на компьютерную мышь. Сигеру Миямото особо подчеркнул, что разработчики из Retro Studios очень заинтригованы перспективами, открытыми новым контроллером, – и не исключено, что Metroid для Nintendo Revolution, благодаря уникальной интуитивной системе управления, совершит революцию в жанре FPS. Сменю предположить, что где-то уже полным ходом идет разработка клонов пульта Revolution для PC-рынка;

Играть вчетвером должно быть весьма удобно – никаких проводов, задействована всего одна рука, контроллер невелик. Главное – не ударить случайно друг друга, когда действие игры ускорится.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ:

Брайан Фаррелл (Brian Farrell), CEO THQ: «*Nintendo всегда была новатором, и этот контроллер укрепляет репутацию компании-первопроходца. Мы с энтузиазмом поддерживаем следующую консоль Nintendo, ведь их инновационный подход идеально соответствует нашей стратегии по созданию уникальных игр для следующих поколений развлекательных систем*».

Чак Хебнер (Chuck Huebner), глава Worldwide Studios, входящих в Activision: «*Это система, созданная чтобы привлечь новых игроков в индустрию, и мы охотно одобряем такой подход*».

Джон Шепперт (John Schappert), старший вице-президент и генеральный менеджер Electronic Arts Canada: «*Хотя наше портфолио включает весь спектр игр различных жанров, мне кажется, что наиболее действенно поддержку новой «свободной» схемы управления можно будет реализовать в наших спортивных проектах*».

Серж Хаскет (Serge Hascoet), креативный директор Ubisoft: «*Мы восторженно встретили новый контроллер и с нетерпением ждем, когда можно будет реализовать его функции в играх*».

и наверняка компьютерные FPS скоро обзаведутся аналогичной схемой управления – если не в качестве базового интерфейса, то на уровне поддержки технологии.

Вечером, устроившись с ноутбуком на крыльце принадлежащего знакомому русскому ИТ-консультанту ирландского паба (в Токио возможно все), я прошерстил ключевые игровые веб-сайты и форумы – интересно было посмотреть, как геймерская общественность восприняла сенсационный анонс Nintendo. Несмотря на отдельные ироничные высказывания и несколько потенциально крылатых шуток, в целом реакция была куда более положительная, чем в случае с памятным анонсом Nintendo DS. И если уж двухэкранная система, над которой в день премьеры либо сдержанно подтрунивали, либо открыто потешались практически все серьезные игровые сайты, сейчас плотно стоит на ногах, зарекомендовав себя с наилучшей стороны, – то очередная инновационная разработка Nintendo просто обречена на успех. Созданная Sony камера EyeToy затянула в видеоигры кучу народу, раньше никогда не интересовавшуюся приставками. Контроллер Revolution обладает не меньшим потенциалом: его форм-фактор привычен каждому, кто хоть раз прикасался к пульту ДУ – а возможности, которые он раскрывает перед игроком, намного превосходят все, что когда-либо могли предложить простенькие мини-игры EyeToy. От замешательства, которое мы испытали при первом взгляде на пульт, сейчас не осталось и следа. Наконец-то стало ясно, что в рукаве Nintendo столько времени был скрыт настоящий туз, а вовсе не какая-то маркетинговая уловка, как опасались многие. Не способная напрямую конкурировать с Sony и Microsoft, компания Сатору Иваты и Сигеру Миямото сама формирует нишу, в которой – при условии, что новую технологию активно поддержат независимые разработчики – Nintendo будет достаточно комфортно чувствовать себя в ближайшие годы.

А к известным геймерским хворям, вроде искривления позвоночника и синдрома запястного канала, теперь добавятся всевозможные вывихи. Шутка ли, пультом перед телевизором дирижировать!

Примерно так должен выглядеть джойпад для «обычных» игр на Nintendo Revolution.



Сатору Ивата – достойный преемник Хироси Ямаути, человека, который когда-то превратил Nintendo в законодателя мод на рынке видеоигр, а затем тихо и мирно ушел в отставку, дав дорогу молодым.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых продаж
и условий работы
в сфере 1С:Мультимедиа
обращайтесь в форму 1С:
125006, Москва, 4/404,
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-97,
Факс: (095) 921-44-87
1c@1c.ru, 1c@yandex.ru

ПЕРИМЕТР ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА



«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы



Metal Gear

Хидео Кодзима

Автор:
Валерий Корнеев
valkorn@gameland.ru



Автор:
Евгения Давидюк
itsuki@otaku.ru



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



20 сентября в офисе на четырнадцатом этаже фешенебельного токийского бизнес-центра Roppongi Hills ухоженный японец в изящных очках и модных красных кроссовках Puma ответил на вопросы корреспондентов «Страны Игр». В своем первом интервью для российской прессы создатель Metal Gear Хидео Кодзима рассказал о телефонных угрозах, теории мемов, мировой закулисе и мужчинах в женском платье.

? Если позволите, начнем с вопроса, который традиционно задают Хаяо Миядзаки (знаменитый режиссер после каждого нового фильма обещает завязать с анимацией навсегда. – Прим. ред.). Когда вы работали над Metal Gear Solid 3, в интервью британскому игровому изданию вы попросили написать «большими буквами, жирным шрифтом», что устали от Солида Снейка и после MGS3 к сериалу возвращаться не намерены. Тем не менее, сейчас вы создаете Metal Gear Solid 4 для PS3 и MGS3: Subsistence для PS2, курируете портативный сериал Metal Gear Acid. Почему?

Хидео Кодзима: Люди предполагают, обстоятельства располагают. Сначала план был такой: я придумываю основную концепцию, мироустройство MGS4 – и передаю проект коллегам, работавшим со мной над первыми тремя частями Solid-сериала. Очень хотелось наконец оторваться от Metal Gear и сделать что-то новое, совершенно иную игру. Но после европейского тура в поддержку MGS3 я получил огромное количество бумажных и электронных писем с просьбой продолжить работу над MGS. Были даже телефонные звонки в духе «Кодзима, ты обязан делать следующую игру, иначе мы тебя прикончим!». Ситуация оказалась куда серьезнее, чем мне казалось сначала. После телефонных инцидентов наша команда в Копати занервничала, и в один прекрасный день все пришли ко мне и сказали: «Тебе нужно ставить MGS4, иначе добром это не кончится». Тогда я и согласился. А это значит что? Это значит, что всем нам придется подождать некоторое время, прежде чем я смогу заняться оригинальными проектами.

? Саундтреки к двум последним играм сериала сочинил Гарри Грегсон-Уильямс, автор музыки к фильмам «Шрек 1-2», «Царство небесное» и «Хроники Нарнии». Насколько высоки шансы услышать его мелодии в MGS4?

Х.К.: Мы еще не определились. Не исключено, что сделаем сюрприз, и музыку напишет другой известный композитор. Дело в том, что Гарри очень занятый человек. Когда мы начинали делать MGS3, он поставил условие, что напишет музыку, только если в игре будет фигурировать экзотическая локация: он как раз увлекся африканскими мотивами, какими-то редкими инструментами. И так совпало, что у меня в сценарии как раз были прописаны тайга, которую решено было превратить в джунгли – мы подготовили для него презентацию, и Гарри согласился.

? Показанный на выставке E3 2005 трейлер MGS4 стал абсолютной концентрацией знаменитого «металгировского» юмора. Смешные моменты в играх серии – они для рядки?

Х.К.: Совершенно верно, юмор играет очень важную роль. Metal Gear в основе своей – напряженная стелс-игра, она постоянно треплет нервы геймеру. Многочасовое напряжение вызывает дискомфорт, а юмор и ирония помогают нам ослабить давление на игрока. Мне кажется, что именно из-за юмора Metal Gear Solid на Западе гораздо популярнее, чем в Японии. Ведь западная цивилизация ценит хорошее чувство юмора так же высоко, как бойкий ум и приятную внешность.

? Можно ли надеяться, что в состав MGS3: Subsistence

войдут старые части Metal Gear, переработанные на манер Twin Snakes для GameCube?

Х.К.: MGS3 очень хорошо приняли в Европе, однако было одно замечание, в котором сходились и рядовые геймеры, и представители специализированной прессы. Да, это работа игровой камеры. Современные игры ушли вперед, а MGS3 использовала ту же камеру, что и MGS для первой PlayStation. Поэтому самое главное изменение в Subsistence – появление новой камеры, которую мы для удобства называем «трехмерной». Второй фактор, который нам хотелось изменить, – продолжительность игры. В основе MGS3 лежит законченный сюжет, и единожды пройдя игру, большинство геймеров перепродавали ее или отдавали друзьям. А нам, как разработчикам, хотелось, чтобы в MGS3 играли снова и снова, каждый день. Отсюда онлайн-режим, который вводится в Subsistence наравне с оригинальными играми (Metal Gear и Metal Gear 2) с MSX. Классические игрушки мы решили не подвергать изменениям – иначе разработка Subsistence затянулась бы минимум на год, а нам ведь нужно работать и над MGS4. Потом, в Европе и США это не такая проблема, но в Японии мы столкнулись с тем, что большое количество владельцев MGS3 не смогли пройти игру по разным причинам – кому-то не хватало свободного времени, для кого-то сложность оказалась слишком высокой. Специально для таких игроков решено включить в Subsistence «кинотеатральный» режим, где можно посмотреть три с половиной часа видеороликов, пересказывающих сюжет игры. Фактически это один большой фильм, увидев который вы сможете отлично ориентироваться в событиях MGS3.

? Пользовались ли вы услугами специалиста по русскому языку во время работы над MGS3?

Х.К.: Я понял, о чем вы. Простите нас, пожалуйста! Я знаю, что в русскоязычных надписях в игре достаточно много неточностей. Хотя у нас было несколько русских консультантов, которые проверяли текст, избавиться от ошибок так и не удалось. Наша вина.

? Правда ли, что образ Солида Снейка и сам stealth-жанр во многом сформированы под влиянием технологических ограничений – как усы Марио, которые появились оттого, что восьмибитная Famicom не могла обрабатывать слишком сложную анимацию?

Х.К.: Отличный вопрос! В старых частях Metal Gear я соприкоснулся с двумя проблемами. Первая – это спрайтовые объекты. Разрабатывая игру для MSX, надо было учитывать, что система способна отображать на экране только четыре движущихся объекта. Вот есть у вас там четверо солдат, например. Если кто-то из них выстрелит, либо пули не будет видно, либо исчезнет один из солдат – настолько низкие в то время были характеристики компьютерного железа. Естественно, с такими ограничениями не то что создать динамичный боевик, просто пострелять вдоволь не получится. А другая проблема заключалась в требовании компании – Копати хотела, чтобы мы делали именно боевик, военную игру с перестрелками. И я придумал выход. Мне очень нравится фильм «Великий побег» (The Great Escape) со Стивом Маккуином и Ричардом Аттенборо – о том, как британские военнопленные бегут из нацистского концлагеря. Под влиянием этой



картины я решил сделать симулятор диверсанта, незаметно проникающего на вражеские военные базы. Так и получился Metal Gear.

? В ранних Metal Gear сразу бросается в глаза внешнее сходство Биг Босса с актером Шоном Коннери. А остальные персонажи? У Снейка, Грей Фокса и Оцелота есть кинопрототипы?

Х.К.: В целом – да. Речь совсем не обязательно идет о портретном сходстве – скорее, нас иногда вдохновляет атмосфера, почерк того или иного актера. В случае с Оцелотом можно, наверное, вспомнить Ли ван Клиффа (Lee van Cliffe (1925-1985) – звезда классических вестернов и боевиков. – Прим. ред.). Когда я говорю господину Синкаве, нашему арт-директору, что конкретный персонаж ассоциируется у меня с каким-то известным актером, Синкава принимает это к сведению, но никогда не руководствуется моими соображениями как обязательной к выполнению инструкцией. Сделанные им наброски отправляются в 3D-отдел к моделлерам, они тоже вносят необходимые корректировки. Так рождаются совершенно оригинальные персонажи, которых вы видите в Metal Gear. И если вопрос бы звучал как: «не стараетесь ли вы делать героев похожими на знаменитых кинозвезд?», я бы ответил строго отрицательно.

? До сих пор идут споры о том, какую же идею вы хотели донести до игроков посредством Metal Gear Solid 2: Sons of the Liberty.

Х.К.: Если очень коротко, то основная тема MGS2 – мемы (memes). Мем – условная единица, содержащая информацию культурного характера. Этот термин, как обозначение единицы передачи культуры, родился в результате проведения параллелей между развитием культуры и биологической эволюцией – в качестве своеобразного аналога гена (gene), передающего, как известно, информацию биологическую. В MGS2 мы исследуем понятие информационного контроля, манипуляции концентрациями мемов, обретших цифровую форму. Нас интересовал эффект, который подобные манипуляции могут оказывать на общество. Это последовательный подход: темой первой части MGS были гены – передача биологической информации следующему поколению, контроль над этой информацией, ее искусственное изменение. Когда MGS2 находилась на позднем этапе разработки, произошли события 11 сентября в Нью-Йорке – и вскоре американское правительство уже использовало различные методики информационного контроля (сейчас эти процессы только набирают силу). Можно сказать, что в какой-то мере наша игра превзошла ре-

альные события. Тема MGS3 – сцена. Окружающая среда для мемов и генов, постоянное взаимодействие с ней. В одном из трейлеров у нас даже был титр: «MGS=gene+meme+scene».

? Вы верите, что в действительности существуют секретные организации наподобие «Патриотов» из MGS2, манипулирующие мировыми правительствами?

Х.К.: Я совершенно не сомневаюсь в существовании неких теневых, глубоко скрытых процессов мировой политики. В случае с Sons of Liberty я попытался отразить это свое видение – хотя многие геймеры, которые не доиграли до конца, посчитали, будто мы прославляем США. Разумеется, нет. Лейтмотив MGS2 – вовсе не «Ура, Америка – номер один!», как некоторым кажется. Не следует также думать, что теневые процессы влияют на политику одних только США. Скорее, это специфика большинства современных государств.

? В одном из интервью вы говорили, что хотели бы вернуться в «старые добрые времена, когда выходили только качественные игры». Что именно вы имели в виду?

Х.К.: Маркетинг, изначально воспринимавшийся благом и путем к

процветанию, стал проклятьем, настоящим бичом гейм-дизайнера. Раньше разработчики руководствовались собственными представлениями о том, какой должна быть хорошая игра. Сейчас маркетологи требуют от нас игр на основе известных фильмов или персонажей – считается, что такие игры будут лучше продаваться. Это очень неприятное ограничение творческой свободы. То же самое в кинобизнесе: сначала определяется день премьеры, под который подстраивается весь производственный процесс. Не успел что-то завершить к премьере – ничего не поделаешь, придется выпускать незаконченный продукт. В шестидесятых ничего подобного не было, режиссер и творческая группа могли сами решать, когда закончить картину. Отдельные фильмы шлифовались годами. Открыв собственную студию Kojima Productions, я надеюсь, что когда-нибудь смогу реализовать несколько подобных проектов – свободных от стороннего диктата, разработанных вне жестких временных рамок. Заодно посмотрим, готов ли рынок к таким играм.

? Под конец – вопрос, который беспокоит одного из наших редакторов: когда же Райден наконец переоденется в женское платье?

Х.К.: А что, просят люди? Передайте читателям, что я над этим обязательно подумаю! ■

СЛОВО КОМАНДЫ

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

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Страна Игр»
РЕКОМЕНДУЕТ



Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до де-

сяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мне-

ние выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Ларс Мартенсен (Lars Martensen)



КОМПАНИЯ:
4HEAD Studios

ДОЛЖНОСТЬ:
Основатель, генеральный директор

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
Die Fugger, The Guild

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Guild II

ХОББИ:
Семья

Часть вторая, начало рассказа – в прошлом номере.

Так вот, продолжу рассказ. В мае Die Fugger II попал на прилавки и сразу же взобрался на четвертое место в чартах. В 1997 году мы с 17-летним парнем Дэниелем Вольмером начали разработку трехмерного движка, который впоследствии стал основой The Guild. Чуть позже я познакомился с Тобиасом Севериным. После нескольких месяцев раздумий, осмысления и принятия всех рисков мы решились на серьезные шаги в индустрии. В сентябре мы основали студию 4HEAD Studios. С небольшим количеством собственного капитала и огромным кредитом в банке мы взялись за разработку The Guild...

Ади Бойко продал BOMICO компании Infogrames и в настоящее время является генеральным директором студии Sunflowers, разработчиков игры Paraworld. Infogrames теперь один из крупнейших игроков на рынке после приобретения бренда Atari. Бруно Боннел, о котором

я также рассказывал в прошлый раз, стал генеральным директором ATARI/Infogrames.

Матье Кризель – теперь доктор математических наук и один из главных экспертов в мире в теории графики. В 4HEAD Studios сейчас около 30 сотрудников работают над The Guild II, которая будет выпущена летом 2006 года. А Corneil? Хм... По правде, даже и не знаю, что с ним.

Так как же мне удалось дойти до такой жизни? Just do it! – отличный слоган. Будьте преданы своему делу и не надейтесь, что кто-либо поделится с вами секретами успеха. Учитесь на собственных ошибках и начинайте заниматься делом как можно раньше. Работы, поверьте, будет много! В мире очень много талантливых людей с блестящими идеями, которые берутся за новые проекты. Но лишь немногие могут похвастаться хорошими результатами. Посему помните, что когда придут не самые лучшие времена и люди вокруг вас начнут сдаваться, очень важно сохранять спокойствие, силы и веру в светлое будущее.

ЦИТАТА:

В 1997 году мы с 17-летним парнем Дэниелем Вольмером начали разработку трехмерного движка, который впоследствии стал основой The Guild.



M.V.Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС:

Главред

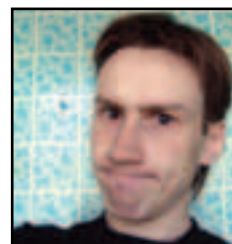
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Wipeout Pure
- Ragnarok Online

На недавней презентации новой серии мышек от Logitech, проходившей в клубе Netland, всех заставили играть в CS. А я уже и забыл, как стрелять-то вообще. Тем не менее команда Gameland при поддержке коллеги из журнала XXL и лично железного редактора «Игромании» (!) Коли Арсеньева заняла почетное 3-е место.

МЫ – ЭТО ВОТ ➔

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:

Волшебный зонттик-шпион

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Black & White 2
- Prop Cycle

Нет, это ни в какие ворота не лезет. Вы видели? Артем Шорохов назвал свою собаку Колбасой! Это была моя идея. У меня даже такой пароль был одно время на компьютере, и при этом мы никогда, ни разу в жизни не обсуждали с Артемом прелести салами или «Докторской». Ну, делать нечего, придется теперь называть свою нинтенбаку Ваучером.

Наш Хит-Парад

PC

- # НАЗВАНИЕ ИГРЫ
- 1 Fable: The Lost Chapters
 - 2 Psychonauts
 - 3 GTA: San Andreas
 - 4 Battlefield 2
 - 5 EverQuest II
 - 6 World of Warcraft
 - 7 Guild Wars
 - 8 Myst V: End of Ages
 - 9 Блицкриг 2
 - 10 Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

КОНСОЛИ

- | # | НАЗВАНИЕ ИГРЫ | ПЛАТФОРМА |
|----|------------------------------|-----------|
| 1 | Burnout: Revenge | PS2, Xbox |
| 2 | Nintendogs | DS |
| 3 | Everybody's Golf | PSP |
| 4 | Mortal Kombat: Shaolin Monks | PS2, Xbox |
| 5 | Tekken 5 | PS2 |
| 6 | Pac-Pix | DS |
| 7 | Metal Gear Ac!d | PSP |
| 8 | God of War | PS2 |
| 9 | Destroy All Humans! | PS2, Xbox |
| 10 | Riviera: The Promised Land | GBA |



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

ИГРА НОМЕРА



Burnout Revenge стр. 114

Сотрудники Criterion Games не перестают удивлять: четвертый раз выпуская одну и ту же игру, они снова оказываются на коне! И как им это удается? Право, не знаем, но новый Burnout великолепен.



- **ГЕЙМПЛЕЙ:**
Забудьте о мизерном зазоре меж двух машин, куда и просунуться страшно. На этот раз мы его увеличим!
- **ГРАФИКА:**
Консоли нового поколения говорят? Xbox 360, три процессора? А Burnout Revenge вы видели? Так посмотрите обязательно! Выглядит так, будто ваш Xbox или PS2 подменили чем-то явно более мощным.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:**
Игра стала легче, зато веселее!

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 Jmur
alikh@gameland.ru



СТАТУС:
До круаза уже недалеко
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Ragnarok Online

Надо признавать свои ошибки. Признал. Бросил качать круаза 70-го левела и завел себе нового героя. Заработал свой первый 1кк и потерял его на чудесах торговли с кривыми руками младшего брата. Заработал еще один 1кк и потратил на обмундирование. Все, как в жизни: сколько не зарабатывай, а денег все равно нет...

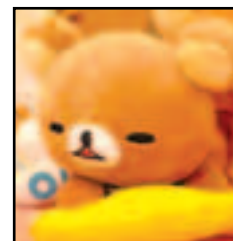
Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Гордый птыц
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Makai Kingdom
■ Nintendogs

Купил себе DS наконец-то. Самое время. Advance Wars: Dual Strike – раз. Nintendogs – два. Еще WarioWare: Touch! (в метро играть – самое то), а в перспективе – Lunar: Dragon Song (западная пресса, правда, игру раскритиковала...). А что с PSP? Это идеальная консоль для любителей гонок и только. С ними мне, к сожалению, не пути.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Новичок 10-го уровня
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Ragnarok Online

Стоит только провести домой ADSL, как попадаешь в сети зла. Заговорить в редакции про прокачку персонажей в Ragnarok Online – верный способ затормозить работу на полчаса, а то и больше. Более мощный эффект оказывает только любимая собачка нашего бильд-редактора. Тогда парализуется работа и соседних отделов.



Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



СТАТУС:
PSP форева!
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Battle Gear 3
■ Shutoku Battle: Zone of Control

Через неделю возни с Лилит я понял, что не нравятся мне нерастущие виртуальные собачки, скучные они. Поэтому грязная, до смерти голодная Лилит была отдана на попечение Врену, а я снова взялся за любимые японские гонки. Как же хороша Shutoku Battle для PSP – просто сказка. А DS, может, и хорошая консоль, но явно не для меня.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Самый плюшевый в мире!
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ собаку Колбаса
■ Pursuit Force
■ Mortal Kombat: Shaolin Monks

Прилетели из далекой Америки специальные издания Jade Empire и Shenmue II, а вместе с ними – и собака Колбаса. Колбаса, конечно, в сто раз круче всяких там Данте и уж тем более Лилит. Посмотрим еще, как своего зверя назовут Врен... Он, кстати, раздает всем сувениры из Японии. Да-да-да! Плюшевый Йоши – самый лучший динозавр!

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Себя не помнит
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Myst V: End of Ages
■ The Sims 2: Nightlife
■ Aquanox

Два месяца назад обнаружила, что мне интересен первый Aquanox. С тех пор хожу с мыслью: «Когда-нибудь я в него доиграю»... Эх, где мое свободное время! Бессонные круги под глазами и общая бледность почти уравнили меня с народными любимцами – готами. В вампиры, что ли, податься, вслед за героями The Sims 2: Nightlife?

ОДНА БОЛЬШАЯ ИГРА



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Влияют ли видеоигры на психику? Выносишь в первое предложение авторской колонки такой до смерти затасканный вопрос, и руки сами тянутся черкануть что-нибудь о том, как разгневанные матери, отцы, бабушки и дедушки подают в суда на Rockstar North сами понимаете за что. Стоп. Нельзя. Бяка. Игры влияют на психику вовсе не так, как все думают.

Тот американский придурок, который застрелил двух полицейских и заявил в суде, что жизнь – видеоигра, в которой все когда-нибудь умирают, не имеет к теме этой колонки никакого отношения. Если бы не игры – он вышел бы на улицу с оружием под девизом «жизнь – фильм» или с другим не менее идиотским оправданием. Не относятся к теме и сорокалетние отцы семейств, по ночам играющие в Heroes of Might & Magic – их взгляды на жизнь сформировались давно и надолго, и любимая стратегия вряд ли заставят кого-то из них задуматься о смысле всего сущего. Этот текст – про детей, для которых Doom III, Halo 2 и The Legend of Zelda более реальны, чем сверстники, играющие во дворе в футбол. Проводя по часу в день за приставкой (или, если угодно, за компьютером) ребенок подсознательно набирается иных жизненных установок и принципов, которые он без всякой задней мысли будет пытаться применить и в реальном мире. Те люди, на психику которых действительно повлияли игры, никогда и не задумаются, что именно видеоигровой опыт советует им принять то или иное решение. Они (мы?) видят в жизни видеоигру. Видеоигру, в которой они могут выигрывать. Геймер с детства привыкает к мысли о том, что любую игру можно пройти – нужно только постараться. Геймер с детства учится вкладывать свободное время в улучшение своих навыков. Потратил час – прошел уровень, проиграл на втором. Потратил еще два часа – прошел два уровня, проиграл на третьем. И потом, через пять лет, жизненный опыт будет подсказывать геймеру, что нет такого уровня, который нельзя было бы пройти. Поэтому к той жизнен-

ной проблеме, перед которой обычный человек лишь опустит руки, игрок подойдет с твердой уверенностью: эту игру тоже можно выиграть – нужно всего лишь как следует постараться. Геймеры привыкли играть по четко установленным правилам: игроки в StarCraft: BroodWar умеют за считанные секунды изобретать долгосрочные стратегии, любители Counter-Strike знают цену хорошей работе в команде – и хотя я в целом невысокого мнения о киберспортсменах, но те навыки, которые они получают, еще не раз пригодятся им в жизни (другое дело что навык, скажем, катания на роликах пригодился бы им куда больше). И геймер, попадающий в незнакомую ситуацию, не теряется и не ступешивается, а действует так, как он делал уже сотни раз – сначала устанавливает правила игры, а потом ищет лучшую модель поведения в этих правилах. Именно такие качества работодателя ищут в будущих менеджерах, начальниках и руководителях разного уровня. И это даже если не вспоминать о том, как замечательно учится с помощью игр английский (японский, если угодно) язык и так называемая «компьютерная грамотность». В мире каждой игры царит четкая причинно-следственная связь. Ты нажимаешь на рычаг – открывается дверь. Если дверь закрыта, это не повод паниковать, волноваться и махать руками. Это значит, что ты просто не нажал на рычаг. Если твоя команда утащила флаг и несет его на свою базу – это не оттого, что у водолеев сегодня благоприятный день, а оттого, что ты метко стреляешь и быстро бегаешь. Геймер поневоле начинает искать эту связь и в обычной жизни: если перед ним возникает закрытая дверь, то он твердо знает –

это не беда, нужно всего лишь найти скрытый рычаг. Более того, он подсознательно автоматически не будет бесцельно стучаться в эту дверь, а попытается найти тот рычаг. Ведь он знает – любую игру можно выиграть, любую дверь можно открыть. Надо только постараться. Еще один полезный навык в крови каждого игрока – умение анализировать ситуацию и распознавать паттерны (периодические явления). Схватки с боссами учат этому с потрясающей эффективностью. Геймер привык побеждать, он хочет и умеет выигрывать. И потом, много позже, взрослый человек, который когда-то играл на NES, будет анализировать работу своих конкурентов так же, как раньше он анализировал поведение боссов. И геймеру будет значительно проще отыскать недостатки и достоинства в чужой работе. Да и не только в чужой, прямо скажем. Особняком стоит сетевая игра. Интернет изменяет человечество, и в первую очередь эти изменения затрагивают подрастающее поколение. Русские школьники играют с американскими, английскими, немецкими школьниками – для детей больше не существует разделения на «наших» и «не наших». И в голове у них остается убеждение: нет низших и высших рас, все люди на Земле – одинаковые. И если увлеченный играми человек в далеком будущем дослужится до генерала, то он десять раз подумает, прежде чем развязывать войну – ведь противник будет для него не просто точками на карте, а живыми людьми. Он и не вспомнит о том, как лихо гонял вдвоем с американским парнем на зеленом джипе по полям Halo 2. Он просто занесет палец над кнопкой – и задумается: а надо ли? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых продаж
и условий работы
в сети - 1С:Мультимедиа-
обработка, в форму - 1С:
125095, Москва, а/я 64,
ул. Саволодская, 31,
Тел.: (095) 737-92-97,
Факс: (095) 921-44-27
1c@1c.ru, 1c@yandex.ru

В тылу

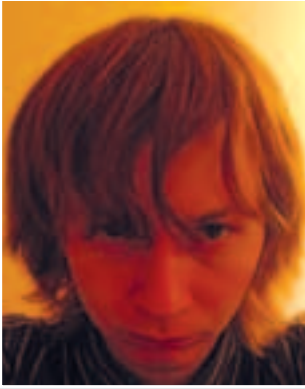
ВРАГА

ДИВЕРСАНТЫ

"В тылу врага. Диверсанты"
- игра, продолжающая традиции
культовой тактики "В тылу врага",
получившей целый ряд высших
наград российской и зарубежной
прессы.



© 2005 ЗАО «1С»
© 2005 Компания Best Way
© 2005 Dark Fox. Разработка миссии



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

«Игровая индустрия приносит миллиарды», «японцы жить не могут без консолей» – так часто мы бросаемся этими фразами, не понимая, что все потуги Sony и Nintendo выглядят возней в песочнице на фоне действительно доходных отраслей экономики Страны восходящего солнца. И речь в данном случае идет не о бытовой электронике или производстве автомобилей.

В квартале Акихабара немало «игровых центров», вот только аркадные автоматы установлены отнюдь не везде. Наиболее невинное развлечение – машины типа «краб»: заплатил денежку – получаешь шанс вытащить мягкую игрушку, фигурку или коробку с чем-нибудь существенно более ценным. Подобные автоматы серии UFO Catcher стали одной из основных статей дохода Sega в последние годы. Но стоило нам подняться этажом выше, как...

Огромные ряды автоматов – десятки, сотни. Пустых мест практически нет. Молодые и пожилые японцы, юноши и девушки, деловые люди в костюмах и легкомысленные барышни, – кажется, здесь собралась вся страна. Удобный стул, пластиковые коробки для шариков – удачливые игроки выстраивают из них целые баррикады, проигравшись в пух и прах скармливают автоматам деньги для получения новых порций. Это патинко (pachinko).

В хорошие годы патинко приносит столько же, сколько автомобильная промышленность Японии. В 1996 году в стране было около 18 тысяч игровых залов, приносивших до 250 млрд. долларов в год. В десять раз больше, чем мировой (!) оборот всей нашей с вами любимой индустрии. Хотя игорный бизнес в стране запрещен, воротилы патинко легко обходят закон: выигрыш выдается призовыми жетонами, а те уже обмениваются на деньги в кассе «за углом», которая формально не связана с самим заведением. Стремясь увеличить доходы, хозяева залов предлагают победителям не забирать выигрыш деньгами, а обменять полученные жетоны на какой-либо товар, оборудуют зал автоматами с напитками, сигаретами и прочими необходимыми предметами, вплоть до потребляемого без отрыва от игры легкого питания. Иногда предлагают сувениры. С учетом того, что наш зал находился в Акихабаре, «сувениры» подбирались соответствующие (см. комикс, оформляющий колонку), а в самое за-

ведение зазывали мелодия из «Евангелиона» и картонные фигурки Рей с Аской...

Геймерам должны быть хорошо известны две компании, имеющие отношение к патинко, – Sammy и Aruze. Первая накопила миллиард долларов на слиянии с Sega отнюдь не за счет доходов от файтинга Guilty Gear. Вторая захватила погрязшую в долгах SNK исключительно ради прав на использование персонажей, созданных сотрудниками компании, в своих автоматах патинко. В первом случае речь может идти о попытках очистить свой имидж в глазах общественности и вложить пусть чистые, но все равно слегка пахивающие деньги в приличное дело. Второй показывает, откуда, собственно, взялся такой имидж у производителей патинко. Также интересно, что значительная часть игровых залов принадлежит японским корейцам, лояльным к Северной Корее.

Часть доходов они отправляют на родину. По данным на 1994 год, в Северную Корею поступило 375 млн. долларов, оставленных японцами в патинко, в наши дни эта цифра сократилась в несколько раз, но все равно составляет около 80 млн. долларов. Десятая часть бюджета страны чужде!

Почему именно в Японии автоматы патинко, завезенные в свое время из США как детская игра, получили такое распространение? Ведь за пределами Страны восходящего солнца их практически нет. Возможно, ответ кроется в принципе игры. Полученные в обмен на деньги шарики (их много – десятки, сотни) складываются в специальный поддон. Затем нужно взяться за ручку управления и, поворачивая ее, управлять вбросом шариков в автомат. Последний сильно напоминает пинбол, но без флиперов. Шарики летают по замысловатым траекториям, отскакивают от штырьков и, в конце концов, скатываются вниз и проглатываются. Если повезет, они попадут в специальную бонус-зону и принесут выигрыш. Вместо жетонов на получение денег

из автомата высыпается все новые и новые порции шариков.

Таким образом можно провести весь день. Некоторые люди приходят в залы с патинко, как на работу, выигрывая в среднем за месяц сумму, намного превышающую средний заработок. Другое дело, что новичок практически обречен на неудачу. Успеха добиваются всегдагдаи-профессионалы. Как и обычные «однорукие бандиты», автоматы запрограммированы на определенный процент выигрыша – если прямо перед вами кто-то сорвал большой куш, не стоит садиться на его место. Напротив, давно не дарившая груды шариков машина, что называется, «беременна» победой. Все это нужно держать в голове. Вместе с тем, в патинко, в отличие от обычных игровых автоматов, не все зависит от слепого случая – хорошая техника управления дарит больше шансов на успех. Это заставляет тратить время на усердные тренировки. Даже постоянные неудачи не отпугивают от автомата. Возможно, одна из причин тому – количество шариков. Проигрывая их десятками, все равно не ощущаешь поражение. Осознается потеря лишь в конце многочасовой сессии, при подсчете исчезнувших из кошелька купюр. И даже она не отпугивает фанатов патинко от автоматов. Приятная атмосфера, возможность расслабиться и ничего толком не делать (лишь изредка шевелить кистью руки, поворачивая ручку) – отличный способ полностью отключиться от внешнего мира, забыть о своих проблемах на работе и дома. Видеоигры для этого подходят, увы, не всегда. Даже в Японии. Справедливости ради заметим, что Россия в деле изъятия денег у падкого на азартные развлечения населения обходится и без патинко. Сегодня в Москве 56 больших казино, более двух тысяч игровых залов и свыше пятидесяти тысяч игровых автоматов. Оборот всей индустрии оценивается в 4 млрд. долларов. Впрочем, это уже совсем другая история. ■

Домашнее чтение

В Японии вышло несколько десятков видеоигр – симуляторов патинко и родственного им пати-слота. Обнаружить их список можно, задав на <http://www.gamefaqs.com> поиск на слово «Pachi».

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





ДНИ ГРОМА ВОЗВРАЩАЮТСЯ!



ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА E3 2005

Более 90 легендарных болидов 60-70х годов (Porsche 906, Lotus Elan, Mercedes 300 SL и многие другие) и 25 оригинальных треков GT FIA. Реалистичная физика, звук настоящих машин и отменная графика – все это Золотой век автомобильных гонок – GT Legends!



ЛУЧШИЙ ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР ДЛЯ РС ЭТОГО ГОДА!





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Давным-давно, еще до зарождения игровой индустрии, дети играли, подражая занятиям старших, и готовились вступить во взрослую жизнь. Кроманьонская девочка баюкала сделанную из листьев куколку, собираясь со временем стать матерью. Кроманьонский малыш лупил крошечной дубинкой по камням, изображавшим мамонтов и врагов из соседнего племени, и выросал воином и охотником. Нынешняя девочка пестует виртуальную семью в The Sims, а мальчик машет практически не изменившейся дубинкой в GTA III, изучая нравы преступного мира.

Но вообще, конечно, подавляющее большинство современных игр не идет на пользу подрастающему поколению, никак не помогает ему найти свою дорогу в жизни. Убийство монстров – дело хорошее, но не многим посчастливилось зарабатывать на хлеб таким ремеслом. Хотя та же недавняя Obscure, на первый взгляд повторяющая старушку Resident Evil, хороша другим – игра весьма правдоподобно (без розовых соплей сим-университета) показывает будущим иногородним студентам, какое житье-бытье ждет их в институте, если они согласятся лет на пять покинуть родной дом и поселиться в общежитии, есть в столовке и пользоваться общественным душем. Местная хай-скул очень и очень напоминает уменьшенный МГУ: одряхлевшие корпуса, уже начавшие самопроизвольно разрушаться; ходы-переходы из сектора в сектор, закрываемые на ночь; крысы, шуршащие в стенах; фонтан на площади; рощи во дворах, так таинственно выглядящие ночью; подземные катакомбы... Думаете, в настоящей общаге нет прошибающих стены зомби? Ваше счастье, если у вас не было соседка-качка, который в пьяном виде обожал с размаху лупить в произвольные выбранные двери, стекла и морды! Есть и другой этап в жизни, недостаточно освещенный разработчиками игр. Между тем его не минут многие. Речь о службе в армии. Тема, согласен, для большинства неприятная, но тем важнее составить у будущих защитников отечества правильное представление о том, что ожидает их в вооруженных силах. Телевидение уже давно на все лады превозносит «священный долг и обязанность каждого гражданина РФ» – начиная с песенки про паровоз, который умчится прямо на границу, заканчивая сериалом «Солдаты!» и репортажами о поездке наидостоинейших военных-

болельщиков в Монако на футбольный матч. Наша же отрасль, как всегда, отстает. Да, игрушек про армию сейчас множество, но они посвящены все больше ведению военных действий, а ведь попасть в «горячую точку» суждено далеко не всем, и слава богу! С того ракурса, с которого наблюдал службу я, она выглядит как последовательность мини-игр, ежедневно генерируемая квазислучайным образом. «Подмети плац» – совершенно убийственная, хотя и мирная игрушка. Летом сора не так много, зато осенью облетающие деревья подкидывают работенки. Пытаться навесить порядок, когда ветер приносит все новые листья, – райское наслаждение! Постепенно приходит умение делать поправку на движение воздуха, и начинаешь чувствовать себя настоящим профи. Но тут начинаются дожди, и листья становится невозможно отскрести от асфальта. В общем, особенностей много – игра вышла бы весьма интересной. Зимой вместо «Подмети плац» играем в «Убери снег». Здесь технология тоже непростая. Как лучше сгребать – вдоль или поперек? А что делать со льдом – колоть, посыпать солью или песком? Ну и, опять же, ветер – разумеется, с перспективой обморожения в виде бонуса. «Хождение в патруле» словно показывает изнаночную сторону других игр. Хотите знать, каково приходится тем охранникам, за спинами которых шмыгают Снейки и Фишеры? Солдатик в самоволке, возможно, не будет приставлять вам нож к горлу (и на том спасибо), но прячется от патрульных почище профессионального шпиона. Так что маневр прост: намазываем круги по маршруту, заметив подозрительных личностей (в частности, одиночных солдат), проверяем документы. Не забываем также зорким глазом отслеживать нарушения военной формы одежды, делать за

это замечания и записывать провинившихся в специальную книжечку. «Дежурство по КПП» чем-то напоминает патруль, только здесь мы сидим на месте. Точно так же проверяем документы, приветствуем начальство и докладываем о его прибытии дежурному по части. Да, кстати, о приветствиях. Это вездесущий элемент геймплея, ранее известный как «отдание чести». Завидев друг друга, военнослужащие обязаны выполнить характерный жест, символизирующий их взаимное уважение, – особым образом приложить руку к головному убору. Проворонил, не поприветствовал полковника – получил замечание, этаким отрицательный опыт. Приложил руку к «пустой» голове – тоже, считай, опростоволосился. Такое махание рукой уже напоминает развлечения для любимого «Айти-Тоя». И если уж мы вспомнили про «плейстешеновскую» камеру – все «строительные» мини-игры из EyeToy: Play 2 вполне уместны и в нашей военной макси-игре. Не обязательно быть стройбатовцем, чтобы получить шанс участвовать в строительных работах... Кто сказал «генеральская дача»? Нет, туда-то пошлют рабочих получше, а вот ремонтом казарм солдаты занимают сами. Что ж, физический труд облагораживает, а строительные навыки могут пригодиться и на гражданке. Хотя помните – в приличных домах шурупы молотком не «добивают»! Список, конечно же, далеко не полный. Остались за бортом, например, взаимоотношения между военнослужащими, уставные и неуставные, вполне достойные хардкорного дополнения к The Sims 2. Перефразируя Митяева, можно сказать, что «служба – это маленькая жизнь». А жизнь, как известно, – игра. И уж кому, как не нам, знать, что играть по служебной необходимости – не самое страшное в мире занятие. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





ДЕЛО № 45/3

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО



- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 – военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе не встречавшиеся ранее в играх образцы, такие как противотанковая винтовка ПТРС-4I.

НАЧАТО 27 января 2003₁₉

ОКОНЧЕНО 6 октября 2005₁₉

НА ----- ЛИСТАХ

ХРАНИТЬ ДО " " 19



ORION SOFTWARE

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





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



Burnout Revenge



Студия Criterion и ее сериал Burnout не устают поражать. Как, выпуская уже четвертую игру подряд, они всегда умудряются оказаться на коне?

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Criterion Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2, Xbox
■ ОНЛАЙН:	
	http://burnoutrevenge.ea.com

Ведь даже при беглом взгляде на новый Burnout Revenge любой человек скажет: это хит! Причем не важно, видел он третью часть, играл ли он вообще в Burnout, игра просто поражает всех, кто видит ее магическую картинку. В чем же секрет? Как, выпустив практически подряд две игры из серии, можно оба раза попасть в яблочко? Давайте разбираться. Надеюсь, что такое Burnout, знают все? Рассказывать, что это лучшие аркадные гонки с сумасшедшими скоростями и красочными авариями вам не нужно? Обзор Burnout 3: Takedown читали все? Хорошо. Теперь о том, чем же так великолепен

на новая часть и так ли уж сильно отличается она от предыдущего творения Criterion Games. Первое, что сразу же бросается в глаза, – новые трассы. Если раньше они были красочными и яркими, то теперь цветовая гамма сместилась в сторону более темных и правдоподобных тонов. Вообще дизайн новых треков просто фантастический. Он умудряется балансировать на грани приближенности к настоящим городским дорогам и сходства с безумными конструкциями а-ля Wipeout. Все трассы проложены в совершенно новых местах, от огромных мегаполисов с гигантскими небоскребами (как в Америке, так и в Гонконге) до узких



европейских улочек и горных серпантинов. Да, понимаю ваше недовольство, примерно то же было и в прошлой части. Но поверьте, когда вы включите новый Burnout, вы не узнаете его: настолько все разнообразнее и детальнее. Впервые попав на трассу Motor City, вы не удержитесь от возгласа: «Ой, а что, Need for Speed: Most Wanted уже вышла?!».

Но главное, что помимо нового дизайна и текстур, трассы обзавелись и новыми особенностями. Основная – всевозможные развилки и обходные пути, появившиеся в больших количествах. Если раньше мы гоняли по строго определенному пути и лишь изредка могли срезать углы, снося кучу столов и стульев в каком-нибудь кафе, то теперь трасса порой так резко начинает «ветвиться», что голова идет кругом. Представляете, летите вы на скорости за двести километров в час, пытаетесь бортовать раззяву впереди, и тут вдруг раз – и дорога распадается на три направления! Чаще всего от неожиданности остаешься собирать запчасти в ближайшем отбойнике. При-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

Наше резюме:

Самая красивая, самая совершенная аркадная гонка на консолях нынешнего поколения. Отполированный до идеала бриллиант.

Война миров

Как и в прошлый раз, новый Burnout вышел сразу на двух консолях. И, что самое интересное, разница в качестве картинки уже не такая разительная. Да, отражения на Xbox получше, текстуры четче, но в целом – никакого весомого преимущества поклонники Microsoft не получили. Лишь при хорошем компонентном подключении Xbox вырывается в явные лидеры.

Бей-круши!

Режим Crash недосчитался всевозможных висящих в воздухе бонусов, а заодно обзавелся новой стартовой системой, многократным Crashbreaker'ом и специальной Target Car на трассе, за которую начисляют дополнительные очки. В общем – опять все немножко по-другому.



Плюсы и минусы



Плюсы:

Чумовая графика, роскошный звук, отлаженный мультиплеер, великолепный дизайн трасс и парочка новых возможностей.



Минусы:

Недостаток один – это все тот же Burnout, а значит, концепция не изменилась и игра все же очень похожа на предшественницу.



МАШИН СТАЛО БОЛЬШЕ, А ГЛАВНОЕ – ОНИ СТАЛИ НАМНОГО РЕАЛИСТИЧНЕЕ ВЫГЛЯДЕТЬ.



НОВАЯ ЛИНЕЙКА СОСТОЯНИЯ – ВАШ РЕЙТИНГ – НАХОДИТСЯ СПРАВА ВНИЗУ, НАД СПИДОМЕТРОМ. ПОКАЗЫВАЕТ, НАСКОЛЬКО РИСКОВАННО И АГРЕССИВНО ВЫ ЕДЕТЕ.



ДЕТАЛИЗАЦИЯ УРОВНЕЙ ПРИЛИЧНО ВОЗРОСЛА. ТЕПЕРЬ НА ТРАССЕ НЕ ВИДНО НЕ ТО ЧТО СОСЕДНЮЮ ДОРОГУ ИЛИ ОКЕАН, НЕ ВИДНО ДАЖЕ НЕБА! ЗАТО НА ЭТОЙ УЗКОЙ УЛИЦЕ ЕСТЬ МИЛЛИОН ВСЯКИХ МЕЛКИХ ДЕТАЛЕЙ – НАВЕСОВ, БАЛКОНОВ, РЕКЛАМ, КОНДИЦИОНЕРОВ...

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Burnout 3: Takedown

НЕ ПОХОЖЕ НА



Midnight Club 3: DUB Edition

чем местные развилки – совсем не обязательно представляют собой параллельную дорогу, это может быть все что угодно – от съезда на лесную тропку до выезда на ближайшую крышу дома. Одно «но»: частенько обходные пути помогают сэкономить время, но не дадут поддержать уровень нитро, ведь ни встречных машин, ни рез-

Вы можете пролететь по встречке, выскочить на свою полосу и, войдя в занос, снести всех этих сонных горе-водителей.

ких поворотов для заноса там чаще всего нет. И все же трассы, на которых существует свобода выбора, это куда лучше, чем огороженный с обеих сторон «туннель». Далее в списке но-

вых фишек идут трамплины. Почти на каждом уровне есть такое место, где можно, хорошенько разогнавшись, подпрыгнуть на специально поставленной лестнице (бугорке, мостике)

и провести метров двести пути в свободном полете, заодно срезав огромный кусок трассы. Штука впечатляющая и полезная: в отличие от пустынных развилок, позволяет и время сэкономить, и запасы нитро пополнить. Но оставим восхищение одной обновкой и перейдем к не менее замечательной другой – Checking Traffic. Вспомните, что более всего раздражало в третьей части? Да, когда на последних метрах трассы, в последнем повороте, входишь в красивейший занос и втыкаешься в тупо стоящих на светофоре казуалов. Возрадитесь, любители крушить и ломать, теперь все колымаги, едущие в одном с вами направлении, можно

Мультиплеер

Если вам наскучил глупый AI, и вы завоевали уже все награды, которые только существуют в игре, вам прямая дорога в Сеть. Да, Burnout Revenge, как и его предшественник, поддерживает многопользовательскую автомясорубку через Интернет. Причем в Сети есть такая же рейтинговая система, как и в синглплеере: с низким рангом вас не пустят гоняться с серьезными соперниками. И только показав (и доказав!), на что вы действительно способны, выиграв не один десяток гонок с другими игроками со всего мира, вы сможете пробиться на первые строчки рейтинг-таблицы. Режимы там все те же самые, в заезде могут участвовать до шести игроков одновременно.



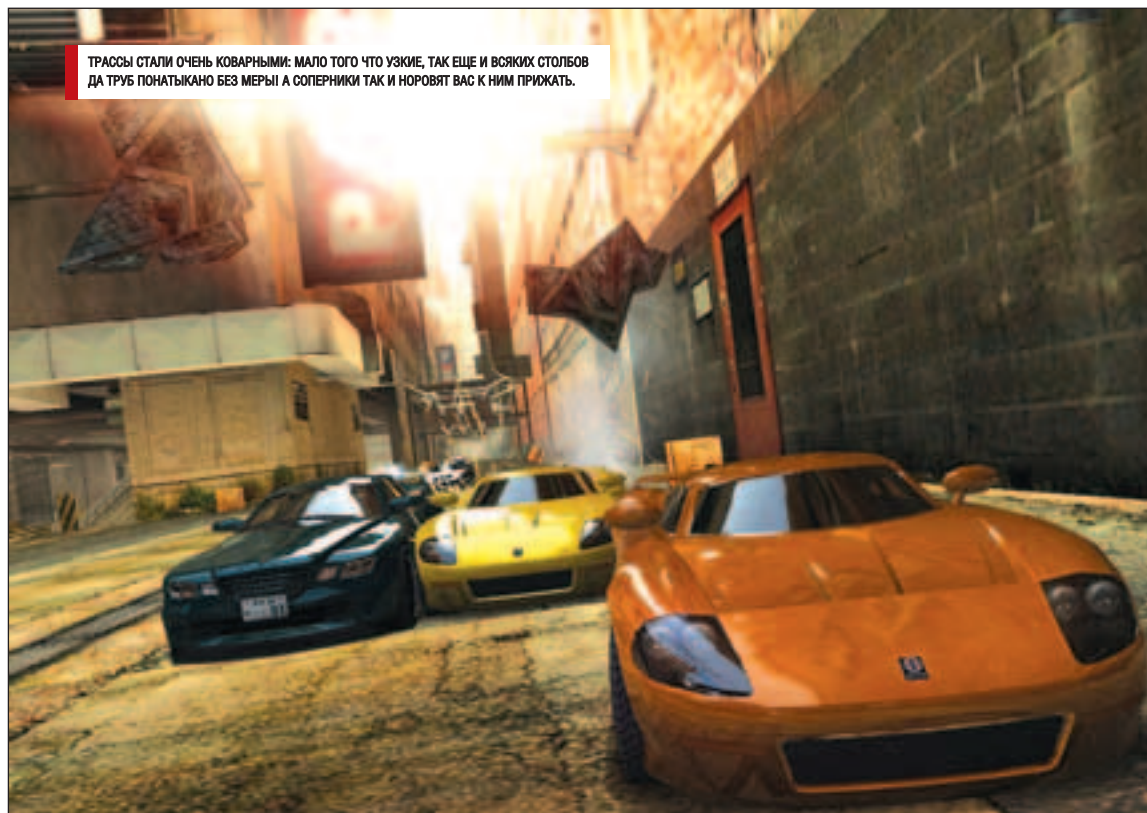
ОДНА ИЗ НЕМНОГИХ ТРАСС, ГДЕ МОЖНО ЛИЦЕЗЕРЕТЬ БОЛЬШИЕ ОТКРЫТЫЕ ПРОСТРАНСТВА И НЕ БОЯТЬСЯ ПОДХВАТИТЬ КЛАУСТРОФОБИЮ.



МАССОВЫЕ ЗАВАЛЫ НА ТРАССЕ СТАЛИ ЕЩЕ БОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫМИ, ОСОБЕННО, ЕСЛИ ИДУЩИХ ВПЕРЕДИ СОПРНИКОВ МЕТКО ШПЫНЯТЬ ПОДРУЧНЫМИ ТАЧКАМИ.

Revenge

«Так почему же игра носит подзаголовок Revenge? – поинтересуется внимательный читатель. – Кому мстим?» Все очень просто. Теперь, если нас на трассе сбивает кто-либо из соперников, он автоматически становится «целью номер один». Сумеете «отомстить» – получите дополнительные очки. Такая вот незамысловатость.



ТРАССЫ СТАЛИ ОЧЕНЬ КОВАРНЫМИ: МАЛО ТОГО ЧТО УЗКИЕ, ТАК ЕЩЕ И ВСЯКИХ СТОЛБОВ ДА ТРУБ ПОНАТЫКАНО БЕЗ МЕРЫ А СОПЕРНИКИ ТАК И НОРОВЯТ ВАС К НИМ ПРИЖАТЬ.



Непризнанные гении

Дизайн автомобилей стал еще более привлекательным, ласкают взор правильные прямые линии, скрупулезно смоделированы «реалистичные» антикрылья и воздухозаборники. И хотя они по-прежнему остаются не более чем выдумкой разработчиков, выглядят просто на загляденье! Уверен, любой автоконцерн гордился бы такими прототипами.



сбивать! Вроде бы, мелочь, но как меняет игровой процесс! Раньше самый верный способ выиграть заключался в том, чтобы постоянно ехать по встречной полосе с зажатым кнопкой активации нитро. Шанс впилиться во встречное авто такой же, как и в плетущееся по вашей же полосе, зато скорость выше и гонка бодрее.

С тех пор стратегия изменилась. Теперь вы можете пролететь по встречке, набрать там нитро, выскочить на свою полосу и, войдя в занос, снести всех этих горе-водителей, уснувших на светофоре. Мало того, за каждую сбитую машину вам еще и нитро добавляют, и рейтинг повысят. А особенно хорошим «пин-

ком» еще и в соперника можно попасть! Просто сказка. Хотя и в сказках не все гладко: игра стала проще, и не просто проще, а намного! Получить золото, пользуясь развилками, прыгая с трампинов и пиная едва плетущихся водил, теперь просто, как отобрать игрушку у Врена. Ну и последнее ошутимое нововведение: режим Crashbreaker отныне действует и в гонках. Теперь после того, как вас аккуратно воткнули в какой-нибудь столб, вы можете не только подкорректировать направление последнего полета умирающей машины, но и вовремя взорвать останки, снеся все вокруг – и соперников, и случайных «проезжих». Еще одна капля в огромную чашу веселья, уменьшающая общую сложность. Прибавьте ко всем вышеперечисленным новинкам весьма интерес-

ный искусственный интеллект соперников: они никогда не отстают, но и не отрываются от вас, они всегда рядом, держат в постоянном напряжении, навязывают борьбу. Да здравствует горячий, никогда не теряющий накала экшн на колесах! Здесь есть все, чтобы понравиться любому геймеру: скорость, взрывы, аварии, великолепная графика, продуманный игровой процесс и... сильно упавшая сложность, сделавшая игру более веселым развлечением, нежели серьезным испытанием реакции и зрения. Подводя итог, нужно сказать: последний Burnout для консолей нынешнего поколения – самый лучший, самый задорный и самый разнообразный. Любой владелец Xbox или PlayStation 2 просто обязан иметь его в своей коллекции. ■



НОВЫЙ РЕЖИМ – ТРАФИК ЧЕК. ЗДЕСЬ ПРЕДСТОИТ СБИВАТЬ МАШИНЫ, ИДУЩИЕ ПО ОДНОЙ С ВАМИ ПОЛОСЕ.



В РЕЖИМЕ CRASH С ТРАССЫ ПРОПАЛИ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ БОНУСЫ, ЗАТО ПОЯВИЛАСЬ ВОЗМОЖНОСТЬ МНОГОКРАТНО ВЗРЫВАТЬ ОСТАТКИ СВОЕГО АВТО.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

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) 921-44-57
 1st@1c.ru, http://games.1c.ru

АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ

Призы от фирмы 1С-ожидание!
 Ваш выигрыш такой колоритной ан-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.





Автор:
Марина Петрашко
baqheera@gameland.ru



The Sims 2: Nightlife



Объясните мне кто-нибудь, чем таким забили целых два диска?

Меня не покидает ощущение какого-то подвоха. То ли меня надули, то ли я собираюсь обмануть окружающих... Запускаю Nightlife, и беспокойство только усиливается. Разумеется, EA славится своим умением продавать доверчивым любителям виртуальных человечков «две новых кофточки и один диван» под видом полноценного дополнения, но что на этот раз? Вроде бы нам обещан настоящий город вечной ночи, ночи развлечений?

GO DOWN, MOZES

Итак, теперь к каждой деревеньке дозволено прилепить даунтаун – хоть самодельный, хоть готовый.

Нетерпеливых лентяев, загрузивших чудо дизайнерского гения Maxis, сперва, несомненно, поразит открывшийся вид – огромные небоскребы, мрак и лучи прожекторов, рассекающие туман. Постепенно, впрочем, восторг поутихнет – гигантские каменные монстры окажутся всего лишь декорациями. Рестораны, бары и клубы по-прежнему уютятся в малоэтажной застройке, а единственный восьмьярусный «гигант», доступный для посещения? – видимость одна, ибо в нем нет лестниц.

Уж не обманывают ли нас? А то! Перед нами обычный neighborhood в обновленных интерьерах – мы не только гоняем сюда симов на развлечения, но вольны даже поселить

их прямо здесь, с краю, в специально заготовленных домиках. Только одно стоящее изменение сразу же бросается в глаза – быстрый переход к ближайшему строению, минуя окно «городка». Поиграв за одну семью и пресытившись, можно одним щелчком перейти к игре за их соседей. Или посылаем своих симов, режущихся в парке, утолить голод в ближайший ресторан. Впрочем, зачем уходить из парка, если пожевать можно и здесь?

СОЦИАЛЬНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Готовые симо-развлечения, знать, специально сконструированы так, чтобы вы двигали человечков по даунтауну туда-сюда. В парке нельзя наесться до отвала (хотя перекусить возле гриля – пожалуйста), в ресторане негде помыться (марш в спа-салон!), а в спортзале вам ни за что не уложит симов поспать. Впрочем, еще в оригинале можно было построить «общественные здания» по своему вкусу, впахнуть в них объекты, обеспечивавшие все жизненные потребности. Уже тогда компьютерные человечки у меня по нескольку дней (благо, время это не считается за основное) счастливо тусовались в парках. Причем бесплатно! А теперь им предлагают есть в ресторане за симоденьги, покупать бездельушки, машины...

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	life sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P III 1000 МГц, 256 Мбайт RAM 32 Мбайт VRAM, 1,5 Гбайт HDD, The Sims 2

■ ОНЛАЙН:
http://thesims2.ea.com

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Для дополнения на двух дисках – поразительно мало изменений, впрочем, занизить оценку не получается из-за качества оригинала.

Колеса

Машина для сима – просто игрушка, не всегда дорогая. Самая простая стоит 950 денег и легко вписывается даже в начальный бюджет. Она позволяет не ждать такси, дарит питомцу удобство и развлечение, и ее, разумеется, могут украсть. Почти как в жизни, вот только как сгнить под дождем и ветром ей не суждено.



Готично!

По ночному даунтауну бродят страшные ВАМПИРЫ! Они могут покусать вашего героя, и тогда придется покупать ему гробик, в котором он смог бы безопасно дожидаться заката. Впрочем, быть вампиром не так уж плохо – некоторые особенно романтические натуры это здорово заводит – грех не воспользоваться положением.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Все та же добротно сделанная игра. Maxis владеет особым секретом – несмотря на минимум нововведений, все равно покупаешь каждое дополнение.



Минусы:

Подавляющее большинство «новых возможностей» можно без труда смоделировать в старой версии.



КАЧЕСТВО РАБОТЫ ВЫЯВЛЯЕТСЯ В МЕЛОЧАХ. ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ НА РЕАКЦИЮ БАРМЕНШИ!



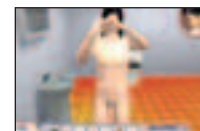
ВСТРОЕННЫЙ ВАРИАНТ ДАУНТАУНА. НЕ ЛАС-ВЕГАС, НО СГДИТСЯ.



В ЭТОМ ВЕСЬ NIGHTLIFE: ДИДЖЕЙ, ЦВЕТНЫЕ ФОНАРИ, ВАМПИРСКАЯ ТЕМА. СИММАМ ЯВНО НРАВИТСЯ – ВОН ДАЖЕ ОФИЦИАНТКА БРОСИЛА РАБОТУ И ПОШЛА ЗАХВАГИТЬ!

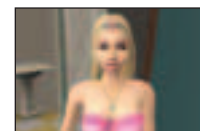
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



The Singles 2

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИДЕЙ



The Sims 2



Нужно ли это, если всего, что дают эти «изменения» легко можно добиться иными путями?

ГДЕ СОБАКА ЗАРЫТА

Впрочем, есть некоторые особенности (гораздо менее заметные), которые действительно могут освежить геймплей. Ну, например, у си-

Поиграв за одну семью и пресытившись, можно одним щелчком перейти к игре за их соседей.

мов появился... инвентарь. У вас не получится, как у героя какого-нибудь квеста, взять в дорогу холодильник, но мелкие предметы, вроде флакона с духами, сим легко

унесет с собой. Зачем ему духи? Чтобы вовремя обрызгаться и повысить свою привлекательность в глазах тех, кого это «заводит». Такие «заводилки» (turn on/turn off)

теперь есть у каждого. «Старичкам» из предыдущих версий не стоит расстраиваться – для них припасен специальный одноразовый эликсир, поправляющий прорехи в биографии. Добавилась новая склонность – любовь к развлечениям, и соответствующие ей бонусы и желания.

В довесок к теме ночной жизни – особый режим свиданий, несколько новых персонажей (о них во врезках), новые предметы, вроде карточного стола и диджейского пульта. И вместе с тем, ощущение, что этого как-то мало для двух дополнительных дисков.

Впрочем, вам решать. ■

Невеста с неба.

Не удивляйтесь, когда у двери вашего нового питомца остановится женщина в водевильно-пестром наряде. Это сваха, она же, по совместительству, гадалка. У нее есть волшебный шар, и она может обрушить героя почти на голову симо-половинку (любого пола) для «свидания вслепую». Однако, чтобы все прошло успешно, лучше старухе побольше заплатить: чем ближе сумма к максимуму в 5000 симоденег, тем выше ваши шансы на удачное свидание. Да, еще эта колоритная особа торгует зельями, а вызванные ее чарами симы автоматически находятся в режиме свидания, «новинке», дающей большую свободу в разговорах и действиях, но ограниченной по времени.



ИСПУГАННАЯ ДЕВУШКА ТОЛЬКО ЧТО СВАЛИЛАСЬ ПЕРЕД ГЕРОЕМ С НЕБА БЛАГОДАРЯ МАСТЕРСТВУ СВАХИ. СЕЙЧАС У НАС БУДЕТ СВИДАНИЕ.

МЕСТНЫЙ СТРИПЕЙСЕР В ЧЕМ-ТО, ПОХОЖЕМ НА «ОКУ». НО РАЗМЕР НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ!



Автор:
Restless
restless@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Oxygen Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive/ Руссобит-M
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kuju Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗЕРВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC
■ ОНЛАЙН:	http://www.pilotdowngame.com

Pilot Down: Behind Enemy Lines

Заурядная для наземной техники нехватка топлива может печально закончиться для крылатой машины. А что если зенитки?

Воздухоплавание – тонкая штука. Пара попаданий из орудий в уязвимые места самолета, и сила гравитации вновь побеждает. Разрывая небо нецензурными криками пилота, многотонная машина несется к земле. Вопли, вырывавшиеся из подбитого самолета в начале Pilot Down: Behind Enemy Lines, первейшим тому примером. Наверное, поэтому разработчики не вставили в игру видеоролики со звуком, поступив весьма остроумно: они заменили видео страни-

цами комикса. Все вышло довольно культурно. Рисованные картинки будут преследовать вас на всем протяжении Pilot Down. Из них складывается занимательный сюжет. В главной роли – сбитый над немецкой территорией пилот ВВС США Билл Фостер. Ему необходимо дотянуть до своих, не наевшись пуль. Дело осложняется тем, что командует его поиском большая немецкая шишка. Ваша задача – помочь Биллу добраться до своих. Разумеется, попасться в лапы СС в планы неудач-

ливого летчика не входит. Управляя героем от третьего лица, вы должны, не используя оружие, незаметно прокрасться мимо фрицев и мирных бюргеров. Стрелять нельзя: выстрел всех переполошит. Если потребуется подобраться к нему сзади. Испытать убойную силу ствола не получится и на туземцах. Программный код проекта не позволяет даже подпортить им шкуру. А ведь эти гады поднимают крик, чуть только завидят незнакомца. Назло врагам остается только прятаться за грузовиком, наваленными деревьями и прочими укрытиями. Таким образом вы и прошмыгнете незамеченным. Переквалифицировавшись из отважного аса в такого вот мышонка, придется отмотать немало виртуальных километров до родного дома. Захочется ли после этого снова подняться в небо, чтобы вновь рухнуть вниз и стать Pilot Down? Мы не уверены. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★ **6.0**

Наше резюме:
Любопытные комиксы с рядом недостатков и недоработок; хорошая идея подкошена непьющностью разработчиков.



Пуля – дура, ОРЗ – молодец!

Летный костюм Билла явно не предназначен для суровых условий носки. После непродолжительной прогулки тело покрывается мурашками. А побегав еще немного, герой окончательно простужается и начинает терять жизненную энергию. Здесь важно вовремя найти костер или что-нибудь съестное. Как говорится, «для сугреву».



КНУТ И ПРЯНИК



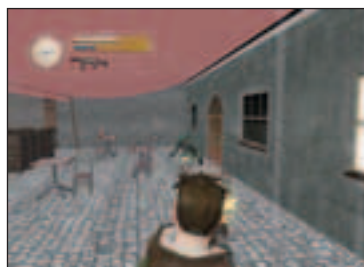
Плюсы:

Оригинальная «система заболеваний» персонажа, которая старается приблизить игру к жизни; широкий выбор продуктов питания для поддержания сил героя.



Минусы:

Графика отстала от жизни на год-другой; звук время от времени не совпадает с происходящим на экране; нельзя обчищать карманы павших врагов.



АЛЬТЕРНАТИВА

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

МЕНЕЕ КРАСИВА, ЧЕМ



Cold War



ЧТОБЫ ПРИВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ МИРНОГО ЖИТЕЛЯ, НУЖНО ПОСТУЧАТЬ ПО ЗАБОРУ.

ТОПИ ИХ ВСЕХ!

Стальные Монстры



Lesta

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 760 60 91, e-mail: byka@byka.ru

Byka®
GAME AND TOYS
FOR KIDS



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube
■ ЖАНР:	action/fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Bandai (США)
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ganbarion
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
http://www.bandaigames.com/games/onepiece_ps2gc.html

One Piece: Grand Battle

Один из самых интересных «детских» файтингов. И мы хвалим его вовсе не потому, что он основан на лучшем в мире аниме. Ну, не только поэтому.

Оne Piece: Grand Battle – далеко не первая игра про пиратов соломенной шляпы. В Японии эта игра была четвертой частью в сериале Grand Battle и вышла под названием One Piece Grand Battle! Rush (справедливости ради заметим, что совсем недавно была издана еще и ужасная Fighting for One Piece – файтинг с «реалистичными» моделями). Во внешнем мире ни одна из игр по One Piece не выходила. Неудивительно, что американское отделение Bandai решило забыть про первые, не слишком удачные игры, а начать сразу с лучшего. One Piece: Grand Battle – полусерьезный файтинг в духе Powerstone или Naruto: Narutimate Hero с участием шестнадцати персонажей из аниме; в списке героев вся команда пиратов соломенной шляпы (Луффи, Зоро, Нами, Усоп, Сандзи, Робин и Чоппер, главные теле-

сериальные злодеи (Багги, Куро, Дон Криг, Арлонг) и даже заоблачно крутой капитан морской полиции Смокер, переименованный в Чейзера (запомните, дети, курить нехорошо!). Набор приемов – не маленький. Можно драться руками и ногами, использовать суперудары из аниме и даже броски, кидаться друг в друга ящиками, вызывать на помощь героев второго плана (в том числе и морских котиков-каратистов). На аренах живут своей жизнью компьютерные персонажи. В деревне – корова, которая может боднуть неудачливого бойца, а на арене – точно как в аниме – пиратка Альвида с шипастой дубиной. И грош была бы цена всем украшениям, если бы все приемчики не складывались в единую боевую систему. Они складываются, играть становится интересно, и побеждает уже не тот, кто быст-



ИГРА ОСНОВАНА НА ПЕРВЫХ СЕРИЯХ АНИМЕ, НО РАСКЛАДНОЙ ПОСОХ У НАМИ УЖЕ ЕСТЬ.

IMPORT REVIEW

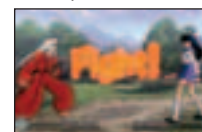
ДИКТИ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

Наше резюме:
Очень круто. Не настолько круто, как Naruto: Narutimate Hero, но все равно очень круто.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Inuyasha: Feudal Combat

ХУЖЕ, ЧЕМ



Naruto: Narutimate Hero

Мини-игры!

Мордобой часто прерывается мини-играми, которые, впрочем, снова сводятся к мордобойю. В одной из них герой должен закинуть импровизированный мяч в ворота противника, в другой – стучать по голове пиратам, обстреливающим углов суденышко, в третьей – рубить падающие с неба бочки и сундуки. В специальном режиме Mini-Games за победы открываются картинки с изображением персонажей One Piece.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Удобоваримая и несложная боевая система, приятная графика, шестнадцать персонажей из телесериала, коллекция мини-игр.



Минусы:

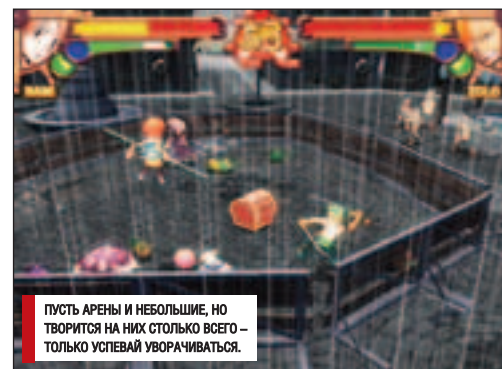
Чудовищный дубляж, завышенная сложность мини-игр, слабая привязка к сюжету сериала и бесполезные бонусы.



СУПЕРУДАРЫ ОФОРМЛЕНЫ С ПОДОБАЮЩИМ ПЛАФОСОМ. НАШ ЛЮБИМЫЙ БОЕЦ – НЕПОБЕДИМЫЙ КАПИТАН СМОКЕР!



КЛЮН БАГГИ РАЗБИЛ ЯЩИК. В ЯЩИКАХ ХРАНЯТСЯ ФРУКТЫ (ДАЮТ ЭНЕРГИЮ ДЛЯ СУПЕРУДАРОВ) И БОНУСЫ.



ПУСТЬ АРЕНА И НЕБОЛЬШЕ, НО ТВОРИТСЯ НА НИХ СТОЛЬКО ВСЕГО – ТОЛЬКО УСПЕВАЯ УВОРАЧИВАТЬСЯ.

Рандеву с Незнакомкой

Неспортивный интерес



Новинка серии!
**"Рандеву с незнакомкой.
Неспортивный интерес"**

Самые соблазнительные девушки
жаждут вашего внимания.
Самые удивительные события
неожиданно перетекают в
ромanticеские отношения.
Самое скромное рандеву
перерастает в необузданную
страсть.

Самая известная серия эротических
игр "Рандеву с Незнакомкой" от
Руссобит-М!





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	survival horror
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.capcom.com/teof2>

Resident Evil Outbreak File #2

Посмотрим правде в глаза: Resident Evil Outbreak File #2 отвратителен. И даже слоны-зомби его не спасают.

Мировой архив рецензий на Resident Evil Outbreak File #2 – редкая подборка совершенно одинаковых мнений от людей с разных концов света. Все обозреватели высказываются об игре абсолютно единодушно, описывая одни и те же недостатки и указывая простой и ясный путь выхода из застоя. И трудно сказать об Outbreak File #2 нечто новое – чего еще не было сказано в обзоре первой части за авторством Яны Сугак (статья, к слову, называлась не иначе как «Паршивая овца»). «Ну давай на одну страницу, давай, а?» – с надеждой спрашивал я Константина «Врена» Говоруна. Заместитель главного редактора

был непреклонен: «Нельзя. Нужно две. Народ должен знать правду». Историческая справка: проект Resident Evil Outbreak носил кодовое название Resident Evil Online и изначально задумывался как сетевая игра. И в одиночной кампании, и в мультиплеере использовались одни и те же уровни, только игрокам без-интернета движок подсовывал напарников под управлением AI. Из европейской версии Resident Evil Outbreak поддержка сетевого режима была удалена – а как сюжетная игра он тянул на троечку с минусом. В нашей версии Outbreak File #2 сетевая игра есть, как есть и все недостатки первой части. Если бы Outbreak вы-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆☆☆ | **5.0**

Наше резюме:
Китайская подделка под Resident Evil Online. Выглядит как настоящий Resident Evil, а удовольствия никакого.

ходил на PC, то File #2 назывался бы «дополнением», а не сиквелом. Resident Evil 4 для GameCube похож на классную игру. Когда запускаешь Resident Evil Outbreak File #2, сразу понимаешь, что он похож на Resident Evil – здесь и Ракун-сити, и корпорация «Зонтик», статичные задники, мерцающие предметы на них, тормозные персонажи, идиотское окошко инвентаря и статичная камера, которая всегда выбирает такой ракурс, чтобы игрок не видел, что происходит за поворотом. Сюжетная кампания – полдюжины кое-как связанных между собой уровней продолжительностью час-полтора каждый. Но уровни эти создавались для сетевой игры, и поэтому не идут ни в какое сравнение с картами из любого классического «Рези». В них нечеткий сюжет, слишком много (или слишком мало) патронов и «лечилок», слишком огромная карта, на которой нет четкого маршрута, слишком много дверей с «хрупкими замками», которые приходится долго и нудно выламывать. Управляемые AI напарники мешаются под ногами, притворяются, что заняты чем-



Resident Evil 4 для PS2!

Кому нужен похабный Resident Evil Outbreak, когда совсем скоро появится издание для PS2 хитового Resident Evil 4, некогда считавшегося эксклюзивом для GameCube? Resident Evil 4 выпадает из основной сюжетной линии сериала – в нем нет «Зонтика», городка Raccoon City и зомби, между нами говоря, тоже нет.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Принадлежность к именитой серии Resident Evil, классные идеи сценариев и необычные монстры (слоны-зомби, я о вас говорю!).



Минусы:

Ужасное управление, перешедшее по наследству от старых Resident Evil, скучные уровни, бесконечные зомби, утомительные сетевые режимы.

Resident Evil 5 для PS3!

Кому нужен похабный Resident Evil Outbreak, когда очень нескоро появится издание для PS3 хитового Resident Evil 5, некогда считавшегося эксклюзивом для Xbox 360? Resident Evil 5 продолжает основную сюжетную линию сериала – в нем будет и «Зонтик», и зомби, и даже, наверное, городок Raccoon City.

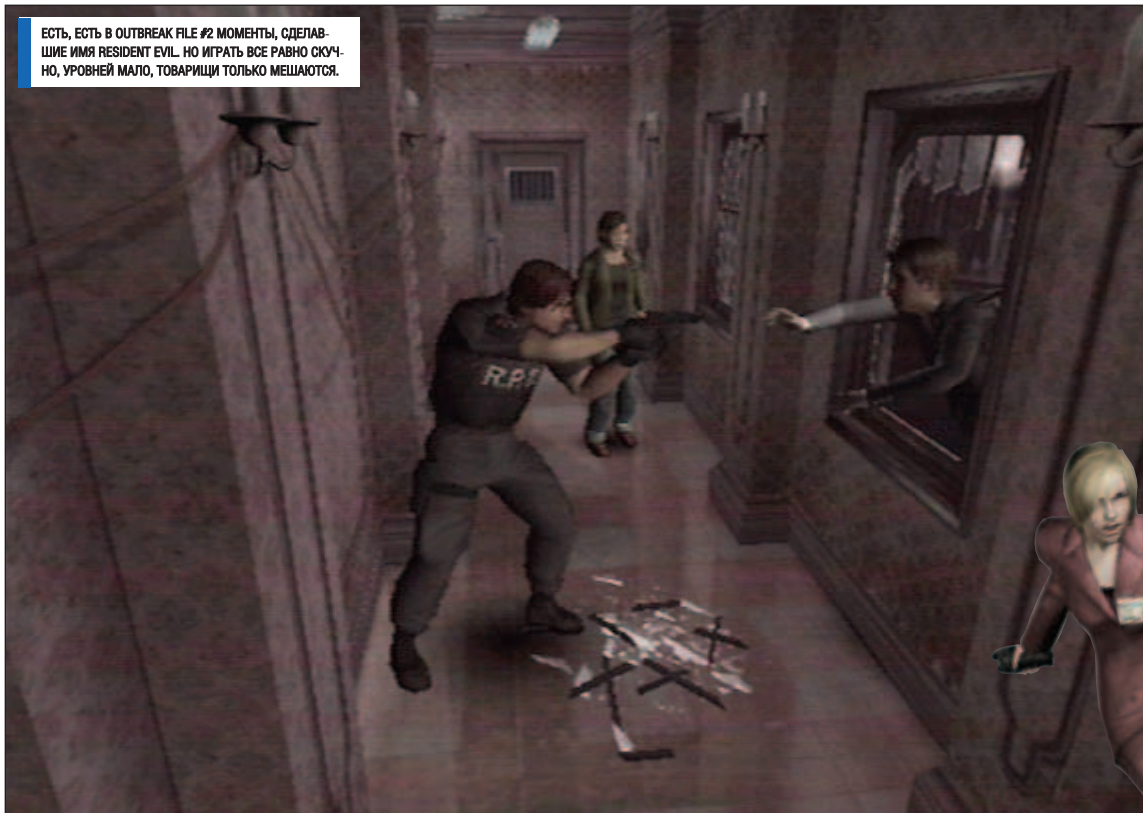


ПОЛИЦЕЙСКИЙ КЕВИН СРЖАЕТАСЯ СО СЛОНОМ-ЗОМБИ, А ПОДРУГА С ДРОВОВКОМ БЕГАЕТ ВОКРУГ И ПЫТАЕТСЯ ЗАВЕСТИ РАЗГОВОР. НЕТ БЫ ПОМОЧЬ. КОЗА.



ЧЕЛОВЕК С МЕШКОМ НА ГОЛОВЕ ФИГАЧИТ ЖУРНАЛИСТКУ АЛИСУ ТОПОРОМ, ТОВАРИЩИ ПОДБЕГАЮТ И СПРАШИВАЮТ: «ТЫ НЕ УШИБЛАСЬ?». НЕТ БЫ ПОМОЧЬ. КОЗЛЫ.

ЕСТЬ, ЕСТЬ В OUTBREAK FILE #2 МОМЕНТЫ, СДЕЛАВШИЕ ИМЯ RESIDENT EVIL. НО ИГРАТЬ ВСЕ РАВНО СКУЧНО, УРОВНЕЙ МАЛО, ТОВАРИЩИ ТОЛЬКО МЕШАЮТСЯ.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

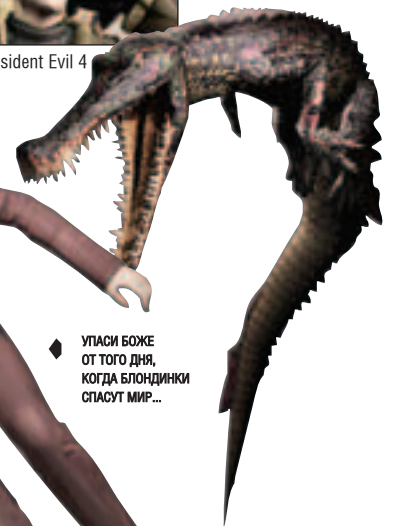


Resident Evil Outbreak

ХУЖЕ, ЧЕМ



Resident Evil 4



УПАСИ БОЖЕ ОТ ТОГО ДНЯ, КОГДА БЛОНДИНКИ СПАСУТ МИР...

то важным, а сами только и делают, что тащат у вас из-под носа полезные предметы. Да и нет в игре того накала, что был, скажем, в Resident Evil 3: Nemesis. Тамосний Немезис внушал страх и трепет, а в Outbreak File 2 слоны-зомби растворяются в воздухе, когда вы заходите в соседний кусочек уровня – ну куда это годится?

Словом, как одиночная игра Resident Evil Outbreak и его потомок Resident Evil Outbreak File #2 смотрятся не фонтан. А что же в мультиплеере, который впервые стал доступен европейским геймерам? Да все то же самое, что и в одиночной кампании: те же уровни, тот же набор персонажей, те же загадки и монстры, только вместо напарников под управлением AI – напарники под управлением других игроков. Либо вы попадаете в компанию к матерым истребите-

Персонажи Resident Evil Outbreak не умеют разговаривать друг с другом.

лям зомби, которые без вас решат все задачки и убьют последнего босса, либо свяжетесь с новичками – эти будут тыкаться в стенки, как слепые кутята. И хорошо бы обсудить ситуацию с товарищами, но нельзя. Персонажи Resident Evil Outbreak не умеют разговаривать друг с другом. Ох, как владельцы первой части Outbreak ругали систему общения между героями – а воз и ныне там. К базовым командам «На помощь!», «Вперед!» и нескольким другим во второй части прибавилась только команда, с помощью которой вы можете извиниться перед другими игроками. Игра по-прежнему не поддерживает ни наушники с микрофоном, ни

USB-клавиатуру, что на корню губит саму идею совместного прохождения Resident Evil. Вы не раз захотите сказать, чтобы друг не брал патроны, а оставил вам, потому что только у вас есть нужный пистолет. Нет такой команды. Вы захотите отвлечь врага на себя и крикнуть товарищу, чтобы он зашел сзади. Нет такой команды. Герои Resident Evil Outbreak общаются между собой, как слепые с глухими – и сетевая игра со случайными людьми приносит еще больше разочарований, чем одиночное прохождение в компании ботов. Все вышесказанное в равной степени относится как к Resident Evil Outbreak, так и к Resident Evil

Outbreak File #2, но есть во второй части и косметические улучшения. Например, упавшие на землю после укуса зомби персонажи теперь могут самостоятельно подбирать с пола аптечки, лечиться и вставать на ноги без посторонней помощи. И – самое фантастическое нововведение – герои Resident Evil впервые могут передвигаться и стрелять одновременно! Что, конечно, погоды не делает. Вот в Resident Evil 4 Леон не может стрелять на ходу, а какая замечательная игра получилась. ■

ПОЧЕМУ, ПОЧЕМУ, НУ ПОЧЕМУ В RESIDENT EVIL КАМЕРА НИКОГДА НЕ ПОКАЗЫВАЕТ ТО МЕСТО, КУДА ВЫ СТРЕЛЯЕТЕ?



ХОРОШАЯ ЗАДУМКА, ПОТЕРЯВШАЯСЯ ЗА СОННОМ НЕДОСТАТКОВ ОУТБРЕК: ЗДОРОВЫЕ ГЕРОИ ДОЛЖНЫ ПОМОГАТЬ РАНЕННЫМ.





Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



IMPORT REVIEW

Radiata Stories

Рыцарские романы еще не ушли в прошлое, но уже обзавелись комедийными вариантами, и Radiata Stories – один из них.

«Все, что нас не убивает, делает нас сильнее», – Джек Рассел, главный герой Radiata Stories, живет в полном соответствии с этим нехитрым правилом, хотя и слыхом не слышал о Фридрихе Ницше. Науки, а тем более философия, вообще не его конек – Джек принадлежит к тем персонажам эпических RPG, которые покоряют геймерские сердца наивностью и щенячьим задором, а не богатым жизненным опытом и внушительным багажом знаний. Ведь им еще предстоит пройти множество испытаний, закалить характер, делая нелегкий выбор между собственным эгоизмом и подвигами

на благо других. А в случае с Джеком – еще и доказать, что юношеская наглость, непоколебимая (пускай и безосновательная) самоуверенность, безрассудство и глупость – действительно всего лишь шелуха, побочный эффект взросления, скрывающая золотое сердце. Поводов для сомнений предостаточно: много ли хорошего можно ожидать от паренька, который исследует все встретившиеся предметы бодрым пинком? Игры от tri-Ace привычно ассоциируются с возвышенными, полными драматизма повествованиями, где юмору либо не находится места вообще (как в Valkyrie Profile), либо единственное его назначение – развлекать пафос,

отвлекая на время от серьезности происходящих событий (как в серии Star Ocean). Radiata Stories – эксперимент, дань моде на комедийность, смешные диалоги и колоритных персонажей, вызывающих улыбку уже самим своим существованием. Шуточный намек спрятан даже в имени главного героя: «Джек Рассел» – название породы терьеров. Специально выдуманные шуты вроде Квины из Final Fantasy IX получают отставку – пародирование знакомых типажей RPG оказывается куда нужнее. Рыцари без страха и интеллекта, ученицы Академии Магов, которые до чертиков боятся оказаться завербованными в какую-нибудь секту, капризные священницы, сходящие с ума по домашним животным, вояки-хвастуны и прочие разукрашенные силуэты из картона превращают рядовое фэнтезийное королевство в живой мир, обязанный своей красочностью не одной только впечатляющей графике. А начинается все скромно и обыденно: юный и приткий Джек, сын знаменитого победителя драконов, решает пойти по стопам отца, начав со вступления в местный рыцарский орден. Его принимают, но отнюдь не за выдающиеся достижения, а за многообещающую родословную. Впрочем, долго служить под знаменами короля Радиаты Джеку все равно не суждено. Но он успеет и побывать рядовым воином под начальством нескольких капитанов, и покомандовать собственным отрядом перед

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	tri-Ace
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://na.square-enix.com/games/radiata>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆ | **7.0**

Наше резюме:
Коктейль из прежних RPG от tri-Ace и популярных игровых решений современности поражает красотой, но не открывает новую страницу в жанре.

◆
ГЛАВНЫМ ГЕРОИНЯМ ТЕПЕРЬ ВОЛШЕБНЫЙ ПОСОХ НЕ НУЖЕН, ИМ ТОПОР ПОДАВАЙ. ЭМАНСИПАЦИЯ!



Иногда они возвращаются

Tri-Ace приготовила сюрприз для ветеранов своих предыдущих RPG – валькирия Леннет, одна из немногих главных героинь, чьим оружием стал меч, а не посох волшебницы, обитает и в Radiata Stories. Для заключения делового контракта необходимо пройти подземелье Corridor of Distortion и победить Леннет в бою.



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Нелинейный сюжет, возможность завербовать почти любого NPC и создать неповторимую команду, второстепенность прокачки, колоритные персонажи, хороший юмор.

Минусы:
Отсутствие оригинальности, банальный сюжет, невозможность сыграть за завербованных NPC «напрямую», необходимость подстраиваться под ход игрового времени.



ДИКОВИННЫЕ СУЩЕСТВА ИЛИ ЛЮДИ ОКАЖУТСЯ В КОМАНДЕ ДЖЕКА – ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ ВЫБОРА ИГРОКА НА СЮЖЕТНОЙ РАЗВЛКЕ.



ТЕЛЕПОРТЫ ЗАМАСКИРОВАНЫ ПОД СТАТУИ СВИНОК-ПУТЕШЕСТВЕННИЦ.



ИЗ ДЖЕКА МОЖЕТ ВЫЙТИ КАК ПРОВОРНЫЙ БОЕЦ, ТАК И МЕДЛИТЕЛЬНЫЙ, НО МОЩНЫЙ – ВСЕ РЕШАЮТ ВЫБРАННЫЕ ПРИЕМЫ И ТИП ОРУЖИЯ.

тем, как настанет время выбрать один из двух вариантов сюжетного развития игры. Правда, за единомышленниками придется побегать – группа поддержки не рвется присоединиться к бою за правое дело, лишь завидев главного героя. Валькирия Леннет в Valkyrie Profile собирала души храбрецов, чья жизнь

оборвалась внезапно и нелепо; Джек же заручается поддержкой героев, выполняя их задания, производя впечатление своими подвигами или по-простому – мелким шантажом. Прием не новый – достаточно вспомнить серию Suikoden или Chrono Cross, – однако яркие характеры рекрутов и возможность сколо-

тить отряд по вкусу, а не по указке разработчиков, скрашивают долгие скитания по самым настоящим лабиринтам городов и слежку в течение дня за перспективными соратниками. Детективные преследования – суровая реальность Radiata Stories, где обитатели городов не сидят на месте, а живут повседневной

жизнью, подчиняясь ходу времени. Смена дня и ночи влияет не только на общительность персонажей или активацию определенных событий, но и на доступность магазинов: владельцам оружейных мастерских и аптек тоже нужен отдых. Что скрывать, порой хочется, чтобы не только здоровый сон был для Джека способом убить пару-тройку ненужных часов: некоторые сюжетные сценки, что называется, заставляют себя ждать, да и не всех персонажей удастся очаровать за сутки. Сражения также вряд ли удивят тех, кто знаком с экшн-боями Star Ocean. Одна кнопка для быстрых атак, одна для блокирования да еще одна – для мощных ударов (Volty Attacks), энергия для которых накапливается, пока вы колотите монстров «обычными» приемами. Виды быстрых атак и их

Повод для драки? Нет ничего проще!

Обычно в RPG методы исследования встреченных предметов не афишируются – либо герой по умолчанию совершает необходимые действия по открыванию шкафов и сундуков, либо же все припрятанные сокровища по велению одной лишь кнопки падают в его жадные ручонки. В Radiata Stories завеса тайны приоткрыта – Джек познает мир, пиная все, что под ногу попадет, в том числе и других персонажей. Кто-то отреагирует на агрессивного подростка резким замечанием, а кто и вовсе решится проучить нахала. Наградой за выигрыш служат трофеи, но иногда побежденным настолько не хочется терять репутацию храбрых бойцов, что они присоединяются к команде.



КОГДА ЗАПАС ЭНЕРГИИ VOLTY ДОСТИГАЕТ МАКСИМУМА, НАСТАЕТ ВРЕМЯ НАИБОЛЕЕ РАЗРУШИТЕЛЬНЫХ ПРИЕМОВ.



ЗАКЛИНАНИЯ, ИЗМЕНЯЮЩИЕ СОСТОЯНИЕ ПЕРСОНАЖА, В RADIATA STORIES НЕОБЫЧАЙНО ЭФФЕКТИВНЫ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ



Star Ocean: Till the End of Time

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Atelier Iris: Eternal Mana



последовательность предлагается назначать прямо на экране состояния персонажа, здесь же разрешается сменить оружие и экипировку. Подчиняется управлению только Джек, остальными персонажами руководит AI, причем на удивление неплохо: даже если главный герой решит окопаться на пригорке вдали от жара драки и лишь подлечивать союзников, они все равно сумеют одолеть противника. Позднее контроль над действиями AI становится более ощутимым: вы получите возможность отдавать приказы (например, использовать только мощные атаки) и выстраивать отряд особым образом. Однако построения эти не всегда способствуют слаженному нападению на врага, поскольку при малейшей возможности соратники ломают строй и принимают путь под ногами, зато такая сплоченность позволяет Джеку разучивать навыки других бойцов. Постепенное усложнение боевой системы растягивается на несколько часов. С одной стороны, запутаться практически невозможно, с другой – речь идет не о сверхмощных секретных приемах, а о дополнительных функциях, которые в той же серии Star Ocean или Tales of Destiny решались выбором моделей поведения для контролируемых AI персонажей и не требовали трех-, а то и пятичасового ожидания момента появления. Впрочем, куда больше неприятностей доставит система автоматического выбора противника, перехитрить которую не всегда способен даже «ручной» прицел. Нередко вместо того, чтобы сосредоточить атаки на ближай-



В АРСЕНАЛЕ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ПОМИМО МЕЧЕЙ – КОПЬЯ И ТОПОРЫ, НО ПРИ СЛУЧАЕ И РАЗБИТАЯ БУТЫЛКА СОЙДЕТ ЗА ОРУЖИЕ.

шем противнике, герой рысцой мчится через все поле в погоне за каким-нибудь дальним монстром. Чехарда с наводкой окупается предсказуемостью вражеского поведения и относительной легкостью битв – у многих монстров секретные приемы сопровождаются настолько долгой анимацией, что Джек вполне успевает убраться с линии огня и зайти с тыла. Поля битв невзрачны и не позволяют оценить все прелести ландшафта. Куда роскошнее выглядят интерьеры городов и мир за пределами их стен – изобилие мелких деталей поража-

Стройных волшебниц не только нельзя перепутать с лысыми мастерами единоборств, легко уловить даже выражения их лиц.

ет. На лесных дорожках под ногами путешественников готова взметнуться упавшая листва, путь между А и Б частично пролегает вдоль «настоящей» панорамы местности с виднеющимися в отдалении монстрами, в населенных пунктах зажигаются и гаснут фонари... – мир Radiata Stories тщательно маскируется под взаправдашний. Трехмерные персонажи не уступают фону: стройных большеглазых волшебниц не только нельзя перепутать с лысыми стареющими мастерами единоборств, легко уловить даже выражения их лиц. Даже костюм и вооружение главного героя не остаются неизменными на протяжении всей игры: все экипированные доспехи и мечи меняют облик Джека. Нехватку оригинальности tri-Ace попыталась восполнить добротностью.

Очередная история о спасении мира рассказывается без претензий на высокий драматизм (хотя без серьезных моментов, конечно, не обходится), побочные квесты разнообразят события основной сюжетной линии. Но и привычные недостатки не исчезли: несмотря на проработанность второстепенных героев, вербовка занимает столько времени, что лишь самым терпеливым удастся собрать в команду поддержки всех персонажей. А уж отсутствие возможности сыграть за добытых с таким трудом союзников или модифицировать их боевые приемы и вовсе удивляет. Для звания революционной RPG Radiata Stories не хватает новизны, для ностальгического ремикса былых хитов – динамичности. ■

Уроки ориентирования на местности



Желание подзаработать денег (а цены в оружейных магазинах кусачи невероятно) вынуждает Джека и команду братья за поручения горожан. Место назначения помечается на карте мира сразу после получения задания, но более детальных планов помещений не предусмотрено. А вот этажей и комнат в зданиях предостаточно...



СОЮЗНИКОВ ЗОВИТЕ НА ПОМОЩЬ САМИ – ТОРМОЗЯТ-С.



ХОТЯ ВСЕ ВАЖНЫЕ СЦЕНЫ ИЛЛУСТРИРУЮТСЯ СКРИПТОВЫМИ СЦЕНКАМИ, НАЧИНАЕТСЯ ИГРА С АНИМАЦИОННОЙ ЗАСТАВКИ.



ПОИСКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЗАВЕДУТ В НЕВЕРОЯТНО КРАСИВЫЕ ЛАБИРИНТЫ. И НЕВЕРОЯТНО НУДНЫЕ.



ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВЯКОМ?

WORMS 4 МАЙHEM



TEAM 17

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

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

Worms 4: Mayhem Developed by Team 17 Software. © 2005 Team 17 Software, Team 17 Software and Worms 4: Mayhem 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" (rsc@buka.ru).

Бука
BUCA ENTERTAINMENT
1000 0000 0000



Автор:
Spriqgan
 spriqgan@gameland.ru



Death Jr.

Создатели кошмарной PC-версии *Charlie & the Chocolate Factory* идут войной на владельцев PlayStation Portable!

Удивительно, как точно можно оценить личные предпочтения разработчиков – стоит лишь приглядеться к их творению. На книжных полках у авторов *Death Jr.* почти наверняка красуется цикл «Плоский мир» незабвенного Терри Пратчетта, стеллажи с DVD светятся коллекцией киношедевров Тима Бертона, совсем недалеко от PlayStation 2 валяется японская версия Tim Burton's *The Night Before Christmas: Oogie's Revenge*, а в красном углу висит плакат *Grim Fandango*. Какая жалость, что людям с таким замечательным вкусом творческого запахла хватило лишь на производство тухлого платформера. Диджей – кроха-сын великого и ужасного Смерти. Ходит в школу, дружит с девочкой Стигмартой, симпатичными близнецами Смитом и Вестоном, «замаринованным» Сипом и мертвой рыбкой-гуппи, нервно дышит к особе по имени Пандора. И вот, блуждая по скучному музею, эта пестрая компания находит подозрительный сундук, содержимое которого интересно до чертиков! Наш герой, желая привлечь внимание девушки, легким движением здоровенной косы взламывает замок и... понимает, что на волю вырвалось нечто злое. Это самое нечто

похитило всех друзей и заполонило город чудищами. «Представляю, как рассердится папа!» – подумал Диджей, после чего взял косу на плечо, прихватил пару стволов и отправился наводить порядок. А дальше – пригоршня неприятностей. Смерть-младший носится по прямям, словно угол в 90 градусов, уровням, монотонно даруя вечный покой заурядным противникам. Цель – захватить потребное количество мертвых душ, дабы с их помощью отправиться в следующую – на вид почти неотличимую – локацию, и... вновь заняться тем же самым. Насколько симпатичны действующие лица *Death Jr.*, настолько же слабы все остальные аспекты игры. Труженик косы, «огнестрела» и хомячков со взрывчаткой С4 обладает самым заурядным набором умений, что сводит на нет всякую интересность платформерной составляющей, в то время как однообразие врагов и методов борьбы с ними расправляется с прелестью TPS-элементов. Приятнее освежить в памяти любую часть *Ratchet & Clank*, нежели подступаться к проекту Backbone Entertainment. Располагаете свободным временем? Есть смысл немного помучиться: очаровашки-герои способны удерживать у 4-дюймового экранчика,



ВЫ УЖЕ ВИДЕЛИ ТАКИЕ ЭФФЕКТЫ.

да и аккумулятор потребует зарядки не более двух-трех раз. С платформерами на PSP не задолго: отпрыск Смерти позорно оплошал, одноглазый скелет, едва «воскреснув», тут же наступил на зубцы известного сельхозинструмента, а ушибленным обезьянам давно пора в поликлинику на опыты. Бросьте в фонтан полрубля мелочью и загадайте желание, чтобы Sony засучив рукава сделала из *Daxter* конфетку, а Тесто ответственно подошла к производству *Tokobot*. Если же начистоту, то почему вы еще дочитываете этот текст, а не любуетесь в *We Love Katamari*? ■

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

ОНЛАЙН:
<http://www.deathjr.com>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



5.5

Наше резюме:

Приятная на вид, но ужас какая бездарная побрякушка. Способна утомить даже самых негибких почитателей однообразных экшенов.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Rengoku: The Tower of Purgatory

ПОХОЖЕ НА



MediEvil: Resurrection

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Чудные персонажи, пристойная графика, разумное решение по части управления камерой, качественные видеоролики.



Минусы:

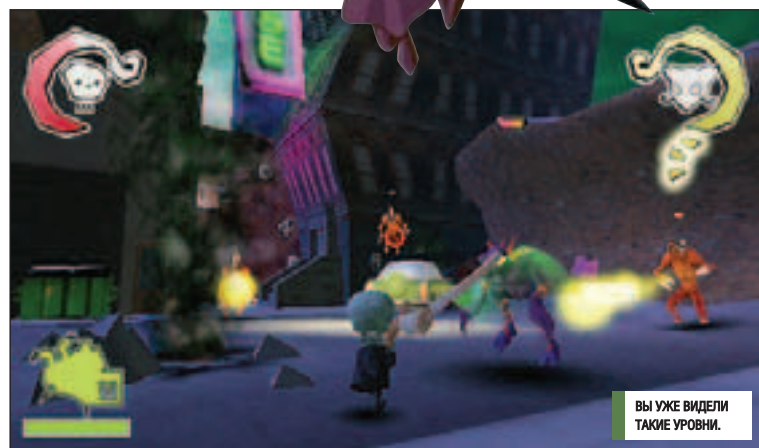
Сухой сюжет, прямолинейные уровни, небогатая озвучка, унылый экшн, неинтересные враги, небольшая продолжительность.



ВЫ УЖЕ ВИДЕЛИ ТАКИХ МОНСТРОВ.

Позвоночник Entertainment

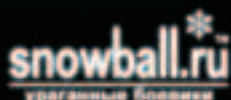
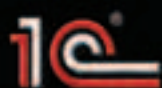
Подразделение компании **Foundation 9 Entertainment**, начавшее свою бурную деятельность в прошлом году, разрабатывает не самые увлекательные игры. Гораздо хуже, что оно не собирается сбавлять обороты – напротив, заявляет о намерении трудиться дальше. Остерегайтесь!



ВЫ УЖЕ ВИДЕЛИ ТАКИЕ УРОВНИ.



Дайте две.



DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



NHL 06

После очередной осенней редакции серия NHL, кажется, медленно, но верно входит в ступор: между версиями 2005 и 06 нельзя найти даже десяти различий.

ЗАМЕДЛЕННЫЙ ПОВТОР

Пока регулярный чемпионат НХЛ кое-как переживал забастовку обиженных суперзвезд, в хоккейном и околохоккейном мире случилось столько всего интересного, сколько не вместит в себя даже семиматчевое противостояние двух клубов в финале Кубка Стенли. Завершился Чемпионат мира, Еврохоккей тур и несколько престижных первенств Западной Европы, а заокеанские профессионалы, в отсутствие игровой практики, начали без особого стеснения заниматься на работу в клубы российской Суперлиги. Вопреки ожиданиям, зрительский интерес к спорту №2 не пропал вместе с половиной денег, выделенных

НХЛ на зарплаты хоккеистам, а даже, наоборот, увеличился в несколько раз. И потому главный хоккейный симулятор планеты, напрямую зависящий от ассоциации НХЛ, в этом году выглядит не просто необновленным по причине локаута, но, скорее, застрявшим где-то там, в слякотной осени 2004-го.

В ТОЙ ЖЕ УПАКОВКЕ

Если перевести игровую камеру NHL 06 в положение Overhead, можно четко разглядеть новую фишку, предложенную EA Sports, – усовершенствованную прорисовку льда и трибун. Нажатие одной клавиши – и вот ты уже рассматриваешь игровую пло-

щадку, находясь под самым куполом арены. Пара финтов – и становится заметно, как теперь коньки хоккеистов рассекают лед. Плавно закидывая ногу за ногу, игроки выполняют крутые повороты. За фигурками остаются светлые тонкие линии, явно контрастирующие с общей цветовой гаммой искусственного льда. Красиво. Но стоит вернуть камеру в стандартное положение, как становится ясно: все это – страшная «липа», призванная скрыть крупные недостатки игры. Отводим взгляд от площадки и обращаем внимание, как игроки сильно «округлились», – явный признак нездоровых изменений в анимации NHL 06. Обычно такое нарочитое сглаживание указывает на желание создателей «замылить» топорные движения моделей. Врубаем для проверки Broadcast – так и есть: вместо команд НХЛ на площадке оказываются «Метеор» и «Вымпел» из известного советского мультфильма. Пухленьких очаровашек как не бывало. Падения, столкновения, просто катание – все выполнено небрежно и по старым лекалам. Где мы? В 2004-ом?

КАУЧУКОВЫЙ БЕСПРЕДЕЛ

NHL – по-прежнему полностью настраиваемый симулятор. Не нравится медленный темп игры? Прокрутите ползунок вправо, и хоккеисты забегают по льду со скоростью леопардового скака. Надоели слабые столкновения? Одним кликом сделайте так, чтобы после каждой бортовки обоих игроков увозили на

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

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, GeForce 3

■ ОНЛАЙН:
<http://www.easports.com/games/nhl06/home.jsp>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★★ 7.5

Наше резюме:
Для тех, кто переждал затяжной локаут и жаждет увидеть обновленные составы команд. Остальные могут продолжать играть в NHL 2005.

Все те же стихи в альбомах



Речи бессмысленных комментаторов серии звукозаписи не обновляли уже черт знает сколько времени. Но в нынешнем году они позволили себе выдать кое-что новенькое: прозвища русских игроков стали произноситься с обязательным пояснением того, когда и как эти прозвища хоккеистами были получены. Хотя по большому счету Джим и Крейг так и остались занудными «говорящими головами».

Такой хоккей нам нужен!

Чтобы сделать из NHL 06 первоклассный симулятор современного хоккея, необходимо всего-навсего полторы минуты покопаться в настройках игрового процесса. Рекомендуем вам убавить темп матча до двух полос, максимально снизить ускорение хоккеистов, а также заставить AI вратаря накрывать шайбу после сейвов как можно чаще.



- Плюсы:**
Фиксированная камера, великолепная прорисовка лиц игроков и тренеров, как всегда с исключительным вкусом подобранный саундтрек.
- Минусы:**
Трудности с настройкой управления в PC-версии, странное поведение шайбы, некоторые огрехи в анимации. Ну и привешившие речи комментаторов.



ПЕСТРЫЕ ФУФАЙКИ, НЕБРИТЫЕ ЛИЦА И НОРДИЧЕСКИЙ ТЕМ-ПЕРАМЕНТ. СЕВЕРОЕВРОПЕЙСКИЕ ЛИГИ НИКУДА НЕ ДЕЛИСЬ.



«ДАВАЙ, ЭДДИ, ДАВАЙ, БРАТЕЛЛО!» – «НЕ БОИСЬ, САША, МЫ ЛУЧШИЕ!»

ФОРМЫ С ВОЗУ – ПРОБЛЕМ С ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕМ МЕНЬШЕ. В EA SPORTS НЕ ПОЖЕЛАЛИ ВОЗИТЬСЯ С ОФОРМЛЕНИЕМ ОРИГИНАЛЬНОЙ ЭКИПИРОВКИ НАЦИОНАЛЬНЫХ КОМАНД. ГИГАНТСКИЙ ФЛАГ ВО ВСЮ ГРУДЬ – ВОТ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ.



скорой помощи. Но что в NHL, к сожалению, пока остается неизменным, так это уровень мастерства вратарей и совершенно не подчиняющаяся никаким правилам физики шайба. Последнее – страшнее всего. В 06 мы видели, как черный каучуковый диск по непонятным причинам зависал в воздухе

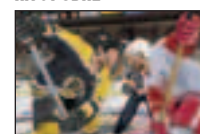
между головой вратаря и перекладиной, после чего, как бешеный, вертелся вокруг своей оси. Ошарашенный судья не знал, что делать, и нам приходилось самостоятельно останавливать матч и переигрывать все заново. Жутко неудобно. Горячий привет из 2004-го!

НЕПОДАЮЩИЕСЯ

Слава богу, в этом году EA Sports наконец-то смогла осилить автоматическую настройку камеры. В 2002-ом в NHL закрался противный баг, который не позволял пользователям, играющим на конфигурации «ASDF», нормально проводить гостевые матчи: стоило только зажать две клавиши,

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



NHL 2005

ХУЖЕ, ЧЕМ



NHL 2K6

Падения, столкновения, просто катание – все выполняется небрежно и по старым лекалам.

как камера отъезжала на самый последний ряд трибун. И вот теперь ошибка исправлена.

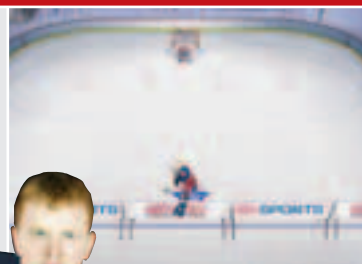
Но чтобы залечить этот недуг, EA Sports пришлось пожертвовать кнопкой «F». Теперь за финты отвечает «Z». Перенастраивать даже не хочется: будет еще неудобнее.

А с финтами в PC-версии игры, понятное дело, творится что-то страшное: соседние с «ASDF» клавиши отказываются выполнять функции аналогового рычажка, что сводит возможность вести интересный дриблинг практически к нулю. Из доступных видов обводки без труда используются только разворот на 360 градусов и резкий откат в сторону. Ощущение, что на дворе – октябрь 2004-го.

И недавно завершившийся локаут регулярного чемпионата НХЛ тут совершенно ни при чем. ■

Яромир Ягр выходит на коробку

Забавный режим «Free For All», впервые появившийся в NHL прошлогодней сборки, в NHL 06 обрел новую увлекательную форму. Теперь щелкать по воротам одинокому вратарю стало еще интереснее и веселее: площадка, на которой проходят шутливые соревнования, целиком и полностью переехала в заснеженную сельскую местность и стала больше напоминать не уютный ледовый дворец, а старый самодельный дворовый стадион. Не полнитесь, поиграйте во «Free For All» в перерыве между матчами регулярного чемпионата – посмотрите на звездных профессионалов в необычной обстановке. Когда ведь еще увидишь хоккеистов уровня Ягра или Айзермана на фоне обледеневших избушек?



НАПАДАЮЩИЙ «АТЛАНТЫ ТРЭШЕРЗ» ИЛЬЯ КОВАЛЬЧУК. МАЛЕНЬКИЙ, ДА УДАЛЕНЬКИЙ!



НИКОЛАЙ ХАБИБУЛЛИН ПОСЛЕ УХОДА ИЗ «ТАМПА БЭЙ» БЕЗ ДЕЛА ДОЛГО НЕ СИДЕЛ. РАБОТА НАШЛАСЬ СРАЗУ ЖЕ.





IMPORT REVIEW

Urban Reign

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



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
<http://urbanreign.namco.com>

«Новая игра от создателей Tekken и Soul Calibur!» – пестрят со всех углов рекламные ролики Urban Reign. Что же они придумали на этот раз?

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.0**

Наше резюме:
Зубодробительная смесь beat'em up и файтинга с отличной графикой и классным мультиплеером, но «переускученным» сюжетным режимом.

А чего можно ждать от создателей двух самых популярных файтинг-серий? Естественно, драку, они ведь получаются лучше всего. Хотя, конечно же, когда только рождалась идея новой игры, разработчики пытались перебирать различные популярные сейчас жанры... «Сделаем-ка новую сверхреалистичную гонку», – предложил один. Но так некстати уже существует сериал Gran Turismo. «Тогда давайте делать суперэкшн, чтобы можно было по стенам бегать, из пистолетов стрелять, мечом рубить, ногами пинать!..» – вздохнул другой. Но оказалось, что и Devil May Cry уже успели выду-

мать проклятые конкуренты... «Тогда... тогда... тогда мы сделаем файтинг!» – «Что, даже у нас есть уже два?» Но ведь третий никогда не лишней, решили разработчики и приступили к созданию Urban Reign. И надо признать, плодотворно так приступили. Постепенно из идеи о файтинге проект перерос в настоящий beat'em up. Хотя целиком так до него и не разросся – вышел некий гибрид кита с крокодилом, огромный и с во-о-о-от такими зубами! В общем, обо всем по порядку. Начнем с одиночного режима – с неким подобием сюжета, придуманным только ради того, чтобы объяснять игрокам, зачем же мы уровень за уров-

нем избегаем десятки людей. Сюжет, конечно, притянут за уши и свежестью даже не пахнет, но все же лучше чем ничего. Расстраивает только, что играть можно всего за одного человека – и имя ему Брэд Хок (Brad Hawk). Он профессионал по устранению проблем с неудобными людьми. А начинается история с того, что его нанимает девушка с поэтическим именем Ли Шунь Ин (Lee Shun Ying), бывшая глава мафии Чайнатауна, смещенная мифическим «новым боссом». Ваша задача проста – сперва разобраться, кто он, а затем – устранить, вернув тем самым всю власть в руки симпатичной девушки. Вот так незамысловато мы будем сто уровней подряд избивать десятки огромных бандюганов, которые встанут на нашем пути. Да, бойцов женского пола в игре, кроме самой Ли, замечено не было, что, конечно, немного расстраивает, так как смотреть на драку пяти распухших от мышц мужиков не так приятно, как на разбавленную парой хрупких девушек. А смотреть на эти драки придется долгих сто, да-да, СТО уровней! Причем, это, наверное, и есть главный и едва ли не единственный недостаток игры. Она слишком долго и занудно пытается казаться настоящим beat'em up'ом. Здесь нет ходьбы по городу, нет диалогов, нет никаких магазинов, в которых



Ты справа, я слева!
Самый эффектный момент в игре – когда двое персонажей согласованно делают либо серию ударов, либо командный захват. И вообще, анимация в игре чудо как хороша. Особенно броски – причем, любые: с разбега, с прыжка от стены, со спины, с «морды лица». Вариантов много и все – загляденье!

Умный нашелся!

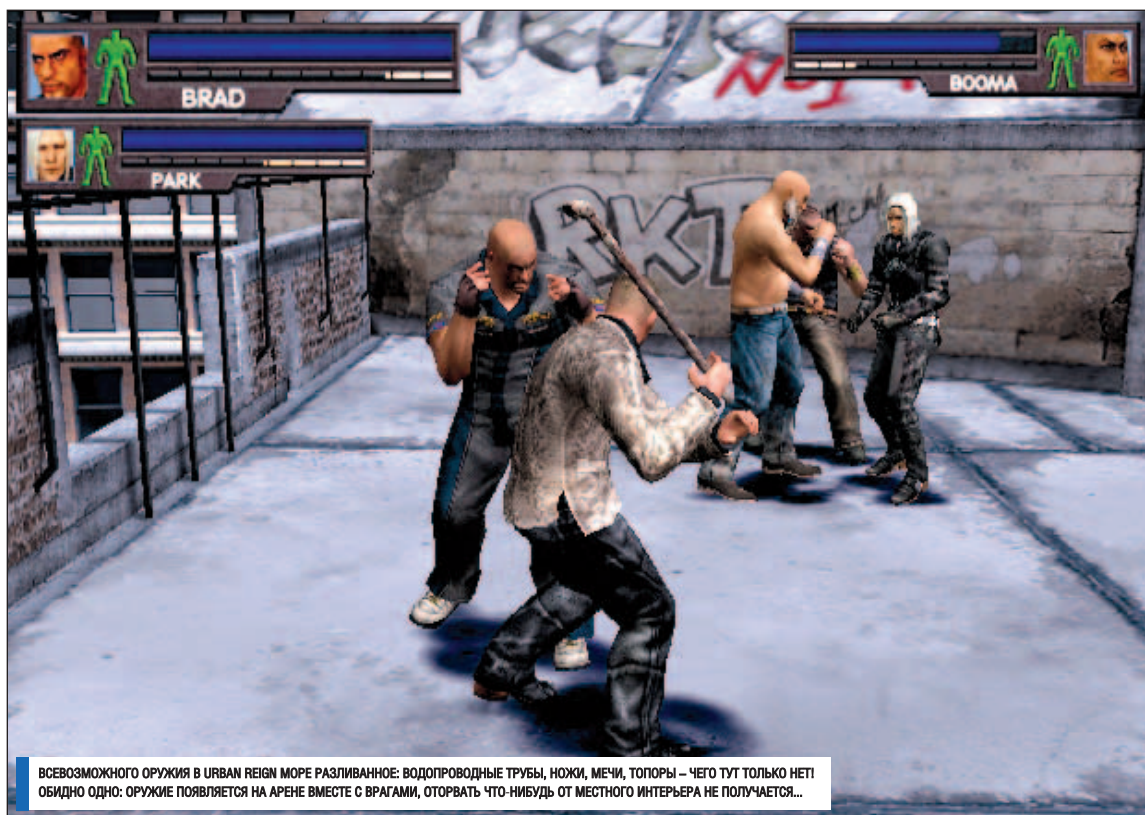
Когда вам помогает компьютерный игрок, его искусственный разум зачастую думает, что знает лучше вас, кого и зачем бить. Чтобы эту самодовольность хоть как-то упорядочить, напарнику следует отдавать команды. Конечно, они дальше, чем «помоги мне» или «разделяемся» не заходят, но и это уже очень полезно.



- Плюсы:**
Бешеный задор, море персонажей, отличный режим на двоих и четверых, хорошая графика и невероятная интерактивность.
- Минусы:**
Быстро приедающийся одиночный режим с одинаковыми миссиями, переусложненными боссами и за уши притянутым сюжетом.

ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ КАЖДОЙ МИССИИ НАМ ДАЮТ ПРОКАЧАТЬ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА. НО ПОЛУЧИТЬ УЛЬТИМАТИВНОГО БОЙЦА, КАК В DEF JAM: FFIY, НЕ ВЫЙДЕТ, КАК ВИДИТЕ, МАКСИМУМ ПРОКАЧКИ ОГРАНИЧЕН.

LAW ИЗ СЕРИАЛА ТЕККЕН ПРОВОДИТ СВОЙ КОРОННЫЙ ДЕСЯТИХАТОВИК. БЛАГО, ДЕЛАЕТСЯ ОН ТУТ БЕЗ ПРОБЛЕМ – ОДНОЙ КНОПКОЙ.



АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



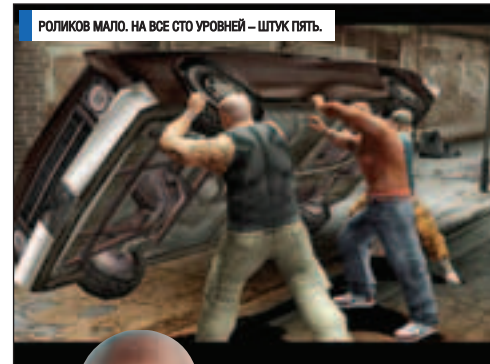
Def Jam: Fight for NY

НЕ ПОХОЖЕ НА



Mortal Kombat: Shaolin Monks

РОЛИКОВ МАЛО. НА ВСЕ СТО УРОВНЕЙ – ШТУК ПЯТЬ.



ВСЕВОЗМОЖНОГО ОРУЖИЯ В URBAN REIGN МОРЕ РАЗЛИВАННОЕ: ВОДОПРОВОДНЫЕ ТРУБЫ, НОЖИ, МЕЧИ, ТОПОРЫ – ЧЕГО ТУТ ТОЛЬКО НЕТ ОБИДНО ОДНО: ОРУЖИЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ НА АРЕНЕ ВМЕСТЕ С ВРАГАМИ, ОТОРВАТЬ ЧТО-НИБУДЬ ОТ МЕСТНОГО ИНТЕРЬЕРА НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ...

можно покупать какие-то обновления для персонажа, есть только закрытые арены и драки, бесконечные драки. Поначалу такой подход очень даже нравится. Загружается какая-то зона, на ней находится от одного до пяти противников, и наша единственная задача – завалить всех, как, в общем-то, и в большинстве прочих игр жанра. А бла-

годаря шикарной боевой системе процесс избияния в Urban Reign затягивает не на шутку. Но после тридцати-сорока миссий все же начинает приедаться: арены повторяются, повторяются, да и враги от них не отстают... А уж кто способен убить в вас всякий интерес, так это местные боссы. Нет, понятно, что они должны быть силь-

ными, но иногда этот предел в Urban Reign вырастает до отметки «почти непобедимые». Но и это не главная беда! А вот когда вам дадут завалить одного и того же босса пятый раз за игру, а в финале вновь выставят его же, но на пару с еще одним могучим типом, это уже пе-



Две головы хорошо, а четыре лучше!

Главный потенциал игры кроется, конечно же, не в одиночном режиме, а в мультиплеере. Причем, можно играть как один на один, так и сообща – против двух управляемых AI бойцов. Но самое веселье начинается при подключении multitar – двое на двоих. Причем, всевозможных вариантов просто море! Тут вам и командный режим, и «каждый за себя», и вообще сумасшедшие варианты, типа «салочки»: раунд выигрывает тот, у кого на последней секунде в руках окажется единственное оружие на арене. Представляете, как все носится за вооружившимся нахалом, пытаться с мясом вырвать из его рук заветный гаечный ключ!



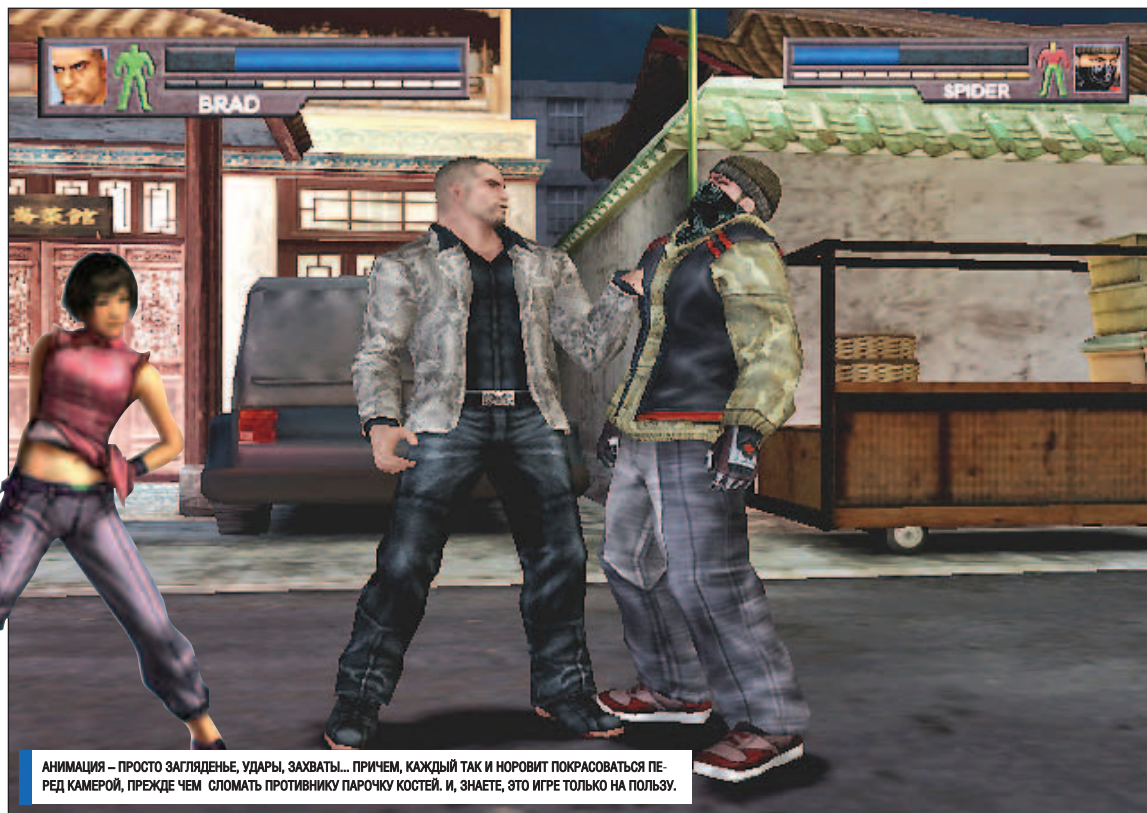
МЕСТНЫЙ ТЭКВОНДИСТ, ВЫТВОРЯЕТ СУМАСШЕДШИЕ УДАРЫ НОГАМИ И ПРИ ЭТОМ НЕ ВЫГЛЯДИТ РАСТУХШИМ ОТ АНАБОЛИКОВ МАЙКОМ ТАЙСОНОМ.



СЫГРАТЬ ЗА ПОЛА ФЕНИКСА И МАРШАЛА ЛО ТАК ПРОСТО НЕ ДАДУТ – СПЕРВА БУДЬТЕ ЛЮБЕЗНЫ ИХ ОТКРЫТЬ.

Guest Stars

Как и в Soul Calibur, в Urban Reign есть специальные гости – два персонажа из сериала Tekken (и, заметьте, оба не из семейства Мисима). Бесполойные приятели – Пол Феникс и Маршал Ло. Оба, конечно, не очень-то вяжутся с местными громилами, но видеть «родные» лица среди тридцати незнакомых бандитских морд, не скроем, приятно.



АНИМАЦИЯ – ПРОСТО ЗАГЛЯДЕНЬЕ, УДАРЫ, ЗАХВАТЫ... ПРИЧЕМ, КАЖДЫЙ ТАК И НОРОВИТ ПОКРАСОВАТЬСЯ ПЕРЕД КАМЕРОЙ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ СЛОМАТЬ ПРОТИВНИКУ ПАРОЧКУ КОСТЕЙ. И, ЗНАЕТЕ, ЭТО ИГРЕ ТОЛЬКО НА ПОЛЬЗУ.



ребор! Хорошо, что после середины игры вы сможете брать себе в помощники одного из десяти дополнительных бойцов. Вот мы и добрались до самого интересного – игрового процесса.

Боевая система Urban Reign, с одной стороны, весьма проста для файтинга, а с другой – слишком сложна и глубока для beat'em up. Основных атак всего две – удар и захват. Подвешены они, соответственно, на «круг» и «треугольник». Жмем быстро-быстро на «круг» – и персонаж делает комбо. Жмем на «треугольник» – и любимся красочным броском. Скучно, правда?

Боевая система Urban Reign, с одной стороны, весьма проста для файтинга, а с другой – слишком сложна и глубока для beat'em up.

Вот и разработчикам так показалось. Поэтому удары у нас делятся на верхние, средние и нижние – в зависимости от того, куда была повернута аналоговая рукоятка или нажата цифровая крестовина. То же самое справедливо и для захватов. А чтобы еще больше разнообразить игру, убрали кнопку блока. Вместо нее к «квадрату» привязан новомодный dodge.

Нажали одновременно с атакой соперника, и наш герой увернулся от удара. А если нажали «квадрат» и направление атаки соперника, откроется и вовсе чудесное зрелище под названием «перехват удара». Но и это еще не все, наш герой может делать броски и наскок с разбега, отпрыгивать от стен, проводить захваты в воздухе... Да чего он только не умеет! Есть даже специальная система, позволяющая ловить в захват сразу двух соперников. А какие здесь совместные атаки для двух игроков! А ведь есть еще и оружие, удары о стены – всего сразу и не припомнишь. Вот и выходит, у игры есть отличная боевая система, безумный драйв и море возможностей для многопользовательской бойни. Но при этом совершенно загублен скукой одиночный режим, отсутствует связность сюжета, фактически нет ни видеороликов, ни мотива-

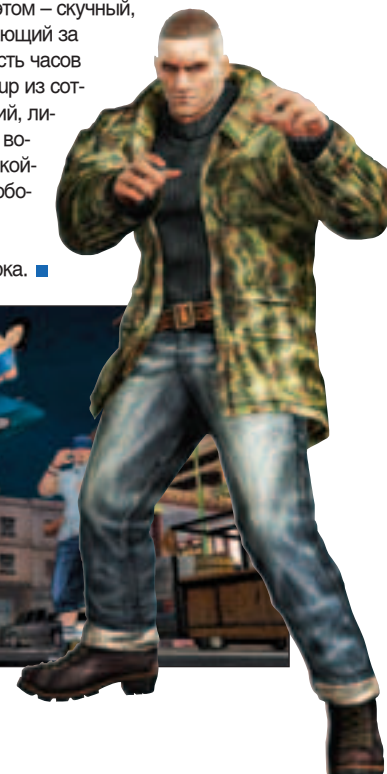
ции к прохождению. Да еще эти пуленепробиваемые боссы... Как судить эту игру – решительно непонятно. Как файтинг? Как beat'em up? Трезво взглянем на проект со стороны: перед нами отличный многопользовательский файтинг для четырех человек – более техничный, но менее веселый, нежели Def Jam: Fight for NY; с разнообразными приемами, хорошей анимацией, отличной боевой системой и разнообразным геймплеем. Но при этом – скучный, надоедающий за пять-шесть часов beat'em up из сотни миссий, лишенный вообще какой-либо свободы действий. Восьмерка. ■

Надувные помидоры

Не каждый файтинг похвалит хоть какой-то интерактивностью. В Urban Reign же можно расколотить все: ящики с помидорами, стеллажи с товарами, картины на стенах, стенды со штангами в спортзалах. Все это красочно ломается и разваливается. Помидоры, конечно, летают, как надувные, но выглядит этот кавардак все равно очень эффектно.



ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ В ИГРЕ ОДИН – ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ СЮЖЕТНЫХ МИССИЙ. А ВОТ НА «ПРОСТО ПОДРАТЬСЯ» НАМСО НЕ ПОСКОПИЛАСЬ, ВЫБОР ОГРОМЕН!



STUBBS™ THE ZOMBIE

IN
Rebel Without a Pulse™



★ ASPYR
WIDELOAD

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@buka.ru).





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Radical Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.hulkgames.com>

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Два года спустя огромное зеленое чудовище возвращается на игровые консоли заметно обозленным и готовым ко всему.

Тяжела и незавидна судьба мутанта в современном обществе, даже если он безобиден и законопослушен. Что уж говорить о тех, кто не только не желает сидеть тише воды, ниже травы, но, напротив, то и дело мутит воду, создавая угрозу для жизни простых граждан и уничтожая казенную и частную собственность. Таких субчиков поневоле надо приструнить, и порой противостояние с властями заходит ну очень далеко...

С ТАНКОМ НАПЕРЕВЕС

История гиганта Халка – очередная

грустная сказка про талантливую, но не слишком везучего ученого (его зовут Брюс Бэннер), чересчур углубившегося в научные изыскания и в награду за свои старания получившего, во-первых, чрезвычайно агрессивное и плохо контролируемое «второе я», а во-вторых, тучу неурядиц, с этим «вторым я» напрямую связанных. Теперь мистер Бэннер вынужден практически в одиночку придумывать, как вернуть себя в прежнее состояние, пока политики и военные пытаются стереть его с лица земли, используя весь доступ-

ный им арсенал. Последний, кстати, весьма и весьма разнообразен. Если на первых уровнях наибольшие препоны Халку-Бэннеру создают вооруженные гранатометами полицейские (не слишком меткие к тому же), то чуть позже к ним присоединяются армейские вертолеты, броневики, танки и роботы, шутить с которыми довольно опасно. Впрочем, и Халк не лыком шит – хотя здоров не в меру, и на первый взгляд кажется жутко неповоротливым. Зеленый монстр умеет бегать со скоростью спортивного автомобиля, исключительно прыгуч, подвижен и по части акробатических трюков с легкостью заткнет за пояс всю компанию Людей-Икс и Человека-паука в придачу. Такому вскочить на крышу небоскреба – раз плюнуть, а затем, дотянувшись в невероятном кульбите до зазевавшегося вертолета, одним ударом сбить назойливую «вертушку» наземь. Или подхватить рейсовый автобус, чтобы, орудуя им, словно дубиной, разнести в пух и прах полицейский кордон.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★★★☆☆

8.0

Наше резюме:

Редкий пример действительно хорошей игры «по комиксам». Новый «Халк» не лишен изъянов, но о них очень быстро забываешь.

Хеллбой, ты ли это?

На фоне слабоватой графики неожиданно сильной получилась звуковая составляющая игры. Саундтрек в меру претенциозен и разнообразен, а озвучку так и вовсе поручили целой когорте известных актеров. Среди них особенно выделяются Рон Перлман («Хеллбой», «Блэйд 2»), чьим голосом говорит злодей Эмиль Блонски.

Клин клином

Даже у силача Халка в конце концов нашелся достойный противник в лице чудовища по имени Abomination. На поверку им оказался не кто иной, как злобный интриган Эмиль Блонски, также умудрившийся облучиться радиацией и потерять человеческий облик. Между прочим, в Ultimate Destruction с ним придется встретиться дважды!



КНУТ И ПРЯНИК



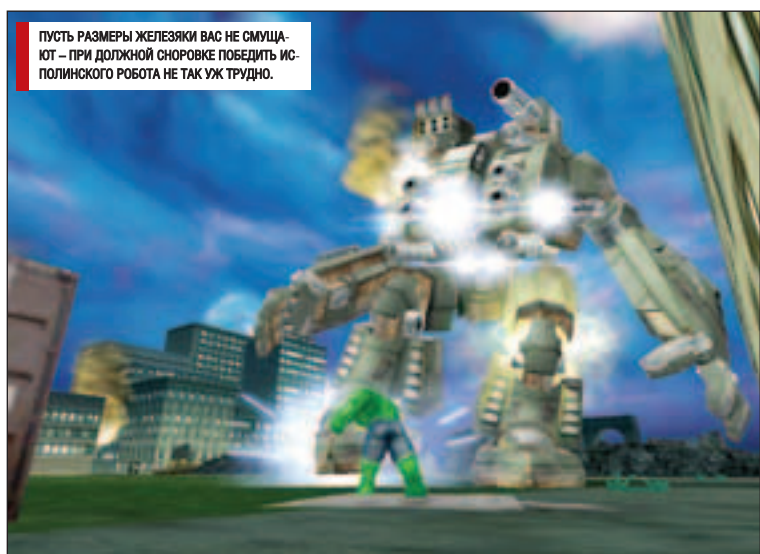
Плюсы:

Возможность разрушить все что под руку попадет, удобное управление, невероятные схватки с боссами, неожиданно качественные саундтрек и озвучка.



Минусы:

Линейность сюжета, посредственная графика, не всегда идеальная работа камеры, местами завышенная сложность.



ПУСТЬ РАЗМЕРЫ ЖЕЛЕЗЯКИ ВАС НЕ СМУЩАЮТ – ПРИ ДОЛЖНОЙ СНОРОВКЕ ПОБЕДИТЬ ИСПОЛИНСКОГО РОБОТА НЕ ТАК УЖ ТРУДНО.

ПОХОД В МАГАЗИН

С каждым новым заданием число доступных приемов возрастает – достаточно лишь время от времени тратить на их приобретение накопленные в бою Smash Points. Причем игра исправно сама напоминает забывчивому пользователю о необходимости «шоп-



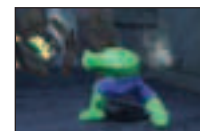
ЧТОБЫ СОКРУШИТЬ КРЕПКУЮ БРОНЮ ТАНКОВ, СТАРАЙТЕСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ.



ХОТЯ ХАЛК И НЕ УМЕЕТ ЛЕТАТЬ, ПРЫГАЕТ ОН УЖ КАК ВЫСОКО И МОЖЕТ ДОСТАТЬ КОГО УГОДНО ДАЖЕ В ВОЗДУХЕ.

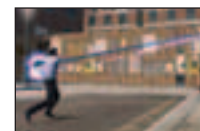
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



The Hulk

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



Fantastic 4



пинга», попросту закрывая доступ к тем или иным миссиям до тех пор, пока нужная атака не пополнит список активных умений. Зарабатывать же упомянутые Smash Points разрешается двумя способами. Первый – прилежное выполнение сюжетных миссий, в число которых входит и несколько действительно зрелищных

Зеленый монстр по части трюков с легкостью заткнет за пояс всю компанию Людей-Икс с Человеком-пауком в придачу.

схваток с боссами. Второй способ подразумевает, что Халк время от времени будет отвлекаться от основной цели (превращение себя любимого обратно в полноценного граждани-

на) и браться за разнообразную «халтуру» – от пробежек на время до сопровождения и охраны особо важных персон и объектов. Не шибко изобретательно, конечно, зато существенно

продлевает удовольствие от общения с Ultimate Destruction – ведь если сосредоточить внимание на одном лишь сюжете, прохождение не займет и десятка часов, даже с поправкой на не всегда адекватную сложность.

Кинокарьера

Как и многие персонажи империи Marvel, Халк в свое время попытался перебраться с печатных страниц на широкий экран – сразу после оглушительного успеха «Человека-паука» и «Людей-Икс». Однако повторить достижения предшественников у громилы не получилось. Снимать фильм The Hulk поручили не кому-нибудь, а Энгу Ли («Крадущийся тигр, невидимый дракон»), главная роль досталась Эрику Бана («Троя»), тоже никак не обделенному талантом. Тем не менее, зрители и критики признали The Hulk довольно скучной картиной, где слишком много внимания было уделено душевным терзаниям героя, в ущерб зрелищности. Разговоры о создании сиквела ведутся до сих пор.



ЧЕМ ДОЛЬШЕ И ЯРСТНЕЕ СРАЖАЕТСЯ ХАЛК, ТЕМ СИЛЬНЕЕ И ВЫНОСЛИВЕЕ ОН СТАНОВИТСЯ.



ПРАВИЛЬНО УТОПТАННЫЙ ГРУЗОВИК ВПОЛНЕ ПОСЛУЖИТ ХАЛКУ ДУБИНКОЙ.



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



Gungrave: Overdose

Ковбой с того света бросает вызов преступному синдикату. Синдикату остается только посочувствовать.

Когда за каждым углом чужится злое блеск автоматного дула, а в воздухе пахнет пороховой гарью, когда смерть дышит в затылок и темнота скрывает сотни врагов, — остается только идти вперед. Банде мафиози не запугать того, кто вернулся из-за черты, разделяющей жизнь и смерть. Молчаливый стрелок Грейв (Grave) вновь вызывает криминальный мир на бой — один против армии — спустя три года после событий предыдущей игры. Первое, что бросается в глаза уже в учебных сражениях, — противников не просто много, они буквально насаждают со всех сторон и так и норовят угостить пулей в спину. Но на то Грейв и ковбой нового века: расчищает себе дорогу шквальным огнем, умудряясь стрелять во все четыре стороны. Энергия для спецударов (demolition shots) накапливается в ходе непрерывного уничтожения любых ми-

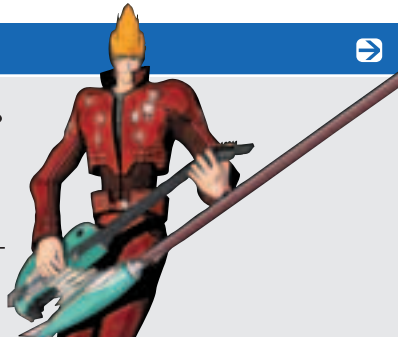
шеней: от врагов до элементов декораций. А железная машина-гроб, с которым Грейв не расстается ни на миг, служит как импровизированным щитом, так и смертоносным оружием. Боевые миссии не предусматривают шпионских поручений: перебежать из пункта А в пункт Б, задав врагам свинцового жару, — вот путь воина в Gungrave: Overdose. Первый Gungrave был суровым испытанием надежности геймпада. Непрерывная долбежка по «спусковому крючку» заменяла виртуозные боевые приемы, вся тактика сводилась к быстрой стрельбе. Скучно? Еще бы! Продолжение все еще не отличается обилием оружия и сложными файтинговыми комбами, но противники уже помысленнее: научились прикрываться щитами, вынуждая Грейва ввязываться в ближний бой, обзавелись базаками (летающие ракеты удобно отбивать гробом). Тут па-



рой пистолетов не отделаться — особенно от финальных боссов: вынуждают шевелить мозгами, разрабатывать стратегию победы. Хотя разнообразия все же не хватает — после пары уровней рядовые соперники заученно истребляются «на автопилоте». Патроны и аптечки в Gungrave: Overdose искоренены вовсе. Однако Грейв вполне способен «держать удар», благодаря личному силовому щиту. Щит набирает энергию в начале каждого нового уровня, а пополняет — за счет успешных спецударов или даже полного бездействия (иногда отсидеться в углу бывает невероятно полезно). Подкачала графика — полигональные модели явно никогда не знали сглаживания углов, а движок не всегда справляется с обработкой информации. Тридцать врагов на экране — и игра уже подтормаживает. Не катастрофически, но все же неприятно. Да и камера так и норовит сигануть за угол во время перестрелки, вынуждая драться вслепую. Зато звуковые эффекты вполне правдоподобны: грохот выстрелов и взрывов глушит фоновую музыку. Gungrave: Overdose заметно лучше первой части, но все еще далек от совершенства. ■

Их разыскивает мафия

На боевом посту Грейва готова сменить парочка не менее колоритных персонажей. Дзюдзи Кабане (Juji Kabane) лихо управляется с мечом, а Билли (Rocketbilly Redcadillac) сражает врагов наповал искромётной игрой на электрогитаре. Первый хорош в ближнем бою, второй — в дальнем.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Усложненные по сравнению с предыдущей игрой бои, сюжетные сценки как награда за прохождение миссии, преувеличенно эффективное оружие.

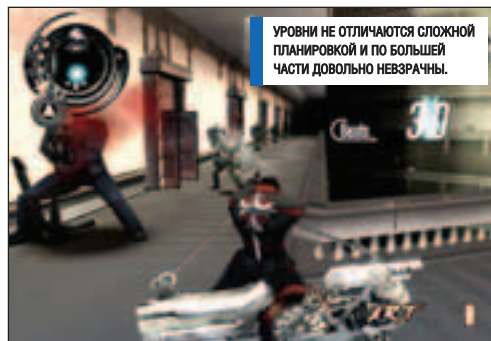


Минусы:

Однообразные уровни, однотипные враги, упрощенное управление, грубая графика и камера с причудами.



ВЫБИРАТЬ МИШЕНЬ ВРУЧНУЮ НЕОБЯЗАТЕЛЬНО — АВТОПРИЦЕЛ РАБОТАЕТ НА УРА.



УРОВНИ НЕ ОТЛИЧАЮТСЯ СЛОЖНОЙ ПЛАНИРОВОЙ И ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ ДОВОЛЬНО НЕВЗРАЧНЫ.



КАЖДАЯ ОТБИТАЯ РАКЕТА И КАЖДЫЙ СПЕЦУДАР ПОВЫШАЮТ ТВОРЧЕСКИЙ РЕЙТИНГ — ART POINTS.

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Play It
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	RED Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.gungraveod.com>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.0

Наше резюме:

Почти голливудский боевик с полчищами врагов и кинематографическими перестрелками — приятный незамысловатый экшн не без сюрпризов.

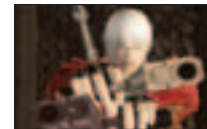
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Gungrave

ХУЖЕ, ЧЕМ



Devil May Cry 3: Dante's Awakening



С АНГЛИЙСКОГО ИМЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ПЕРЕВОДИТСЯ КАК «МОГИЛА», С ФРАНЦУЗСКОГО, ИТАЛЬЯНСКОГО И ИСПАНСКОГО — КАК «ТЯЖЕЛЫЙ», «ВАЖНЫЙ», «СТЕПЕННЫЙ».

КОФЕ-БРЕЙК ПЕРЦЫ В ОФИСЕ



ОСТРАЯ СМЕЛЬ:
СИМУЛЯТОР ОФИСА
в жанре The Sims
и ЧЕРНЫЙ ЮМОР!

Шутки известных
радиоведущих Геннадия
Бачинского и Сергея
Стиллавина добавили
игре перцу!

Найди в игре своих
РЕАЛЬНЫХ КОЛЛЕГ и СОВЛАЙ
с ними то, что ВСЕГДА
ХОТЕЛ!

Самоучитель по
КАРЬЕРНОМУ РОСТУ:
ПОДЛИЗЫВАЙСЯ,
ОБМАНЫВАЙ, ПОДСТАВЛЯЙ!

Предупреждение.
Обязательно поймайся
повторить это в своем
ОФИСЕ!

ВНИМАНИЕ: КОНКУРС!
ВЫИГРАЙ 1 из
100 ПРИЗОВ!

**В ИГРЕ ИСПОЛЬЗОВАНА
НЕНОРМАТИВНАЯ ЛЕКСИКА
ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО
И СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА!**

**ИНТРИГИ. СКАНДАЛЫ. ФЛИРТ.
РЕАЛЬНЫЕ ПЕРЦЫ В РЕАЛЬНОМ
ОФИСЕ!**



© Indie Games Productions, 2005. Robble Group, издатель. Все права защищены.
© 2005 «Руссобит-Лаб» Все права защищены. © 2005 «Плей Тен Интерактив». Все права защищены.
Отдел продаж: office@playten.ru, (095) 211-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@playten.ru, (095) 879-55-58,
а также на форуме по адресу: <http://www.playten.ru/forum/>. Розничная продажа в магазинах фирмы





Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Koei
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ertain
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.koei.com/launch/Colosseum/index.cfm>

Colosseum: Road to Freedom

Уж чем только Коеи не забавлялась, а развлекать толпу предложила геймерам только сейчас.

Рано или поздно сотрудники Коеи должны были покраснеть от стыда – как же это так, Древний Рим до сих пор в стороне! Последний китаец вот-вот падет ниц, настало время подарить римлянам зрелищ. Хлеб у них, наверное, и без того водится. Натягивая на игрока шкуру гладиатора, Colosseum: Road to Freedom превосходно делает свое дело – каждая сцена, каждый диалог с вашим владельцем или собратом по несчастью убеждают, что вы – раб. Невольник, вынужденный продирааться к свободе, орошая песок арены потом и кровью – все на радость дорогим зрителям.

Пятьдесят суток – срок, отпущенный на заработок денег для выкупа самого себя. Полсотни дней изматывающих тренировок, рутинных упражнений и смертельно опасных сражений. Как бы того ни хотелось, процесс самосовершенствования оригинальным не вышел, ибо считанные виды подготовки, поднимающие те или иные характеристики, лишь докучают однотипностью и чрезмерным постоянством. С другой стороны, приятно наблюдать результаты кропотливого труда, лихо схватившись в «командном» выступлении с тройкой верзил. С битвами – чуть зазорнее: они тоже различаются не многим сильнее проездных карточек метрополитена,

но в миг пленяют красотой и продуманностью. Участники побоищ двигаются с грацией звезд Virtua Fighter 4 – количество маневров и атак настолько велико, что повторяются они не так уж и часто. Отправлять навстречу праотцам придется не только себе подобных – дабы толпе было еще веселее, организаторы развлекательной программы подключают к делу тигров и быков. Широкий выбор экипировки, умений и стилей ведения боя – самое то, что позволяет встречать клонированных противников хоть с каким-то интересом. Да видит Марс, всего перечисленного явно не хватает, чтобы огонек энтузиазма теплится дольше трети игры. Блаженно созерцать одно и то же могут разве что виртуальные плебеи – надеемся, целевая аудитория Colosseum: Road to Freedom все-таки требовательнее.

Первый час Colosseum: Road to Freedom безмерно восхищает – игра представляется едва ли не новым словом в поджанре. Но восторги быстро стихают, когда становится ясно: никакого развития идеи не запланировано. Подобный промах не сделал бы чести даже при условии всесторонней «чудесатости», а уж в отсутствие обстоятельного сценария – извините, моветон. Однако, от столь мощного удара проект Коеи не падает в бездонную пропасть, но шмякается на пьедестал «просто хорошей action/RPG». Не очень-то и грустно – другое дело, что в природе существует «чуть больше, чем просто хорошая action/RPG» – X-Men Legends II: Rise of Apocalypse. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.5

Наше резюме:

Прелюбопытное изделие с оригинальной задумкой в основе, – которую, увы, не развернули во всю ширь.



«Сюжет? А что это?»

Прежде чем усесться за прохождение Colosseum: Road to Freedom, стоит предварительно развеять всяческие надежды на содержательную историю хотя бы уровня х/ф «Гладиатор». Так бывает: cut-сцены есть, диалоги – на месте, а чего-то волнующего, интригующего или захватывающего – с фонариком не сыщешь.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Проработанная система развития персонажа, интересные бои, приятная глазу внешность, отлично подобранные звуки, неплохая постановка диалогов.



Минусы:

Быстро приедающийся, однообразный игровой процесс, отсутствие внятного сюжета, безвкусные противники и топорный дизайн.



...И ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, У ЧЕЛОВЕКА ЕСТЬ ШАНС!



ТРЕНИРОВКИ ЖИЗНЕННО НЕОБХОДИМЫ – ИНАЧЕ НЕ ВИДЕТЬ ГЛАДИАТОРУ СВОБОДУ КАК СВОИХ... ШТАНОВ?!

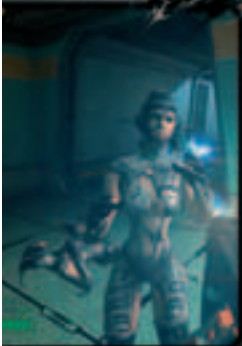
ВЕЛИАН

- В роли главных врагов выступают мутировавшие представительницы прекрасного пола.

- Стильная трехмерная графика и поддержка эффектов DirectX 9.0C.

- Главный герой способен использовать несколько разновидностей бронированного скафандра, позволяющего применять различное небесное вооружение, вплоть до самого чудовищного и разрушительного.

Продолжение эпической саги о противостоянии между войсками экспедиционного корпуса Галактической Федерации и силами инопланетных захватчиков, действие которого происходит во всепланетной «шторм».



Модель

Товар сертифицирован.
По вопросам заказов звоните по телефону: (050) 780-90-91, e-mail: buka@buka.ru

©2005 Media Entertainment. Все права защищены. ©2005 Бука. Все права защищены. Золотой стандарт прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шит" (rshiel@yandex.ru).

Бука
ВЕСЕЛО И ПОКРЕПКО
СДЕЛАЕМ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ



КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

- 1. Мамонты вымерли приблизительно:**
 1. 3700 лет назад
 2. 37000 лет назад
 3. Да вы чего? В зоопарк сходите!
- 2. Фениксы живут:**
 1. Они уже вымерли
 2. Вечно
 3. 12954 года

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.

Победитель конкурса в номере 16 (193) — Николай Никитин (Чебоксары).
Правильные ответы — А (Яркий свет) и Б (Вурдалаки).

POWERDROME



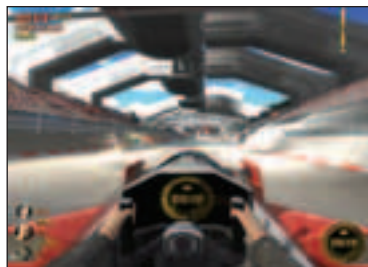
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Powerdrome
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	ZOO Digital Publishing
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Argonaut Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 8

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P4 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://nd.ru>

РЕЗЮМЕ:

Яркие, красочные, невероятно быстрые — настоящие консольные гонки, портированные на компьютер.



ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ: ОТДЕЛ ПРАВОВ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Miami Vice
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Davilex Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Atomic Planet Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/miami_vice

РЕЗЮМЕ:

Форменное надругательство над полюбившимся в далекой юности сериалом.



INCUBATION: КОСМОДЕСАНТ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Incubation: Time Is Running Out
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	tactics
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / snowball.ru
■ РАЗРАБОТЧИК:	Blue Byte Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
Pentium 90 МГц, 16 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (8 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://games.1c.ru/incubation>

РЕЗЮМЕ:

Незыблемая классика тактических игр. Неофитам лучше пройти мимо — красивым проектом был очень давно.



Просто, ярко и быстро — отличительный признак большинства портированных с консолей проектов, тем более гонок. Пара переливающихся всеми цветами меню (выбор пилота да трансмиссии) — и мы уже поигрываем педалью на треке. Еще секунда, и в лицо ударяют выхлопные газы, земля исчезает где-то внизу, а невероятные пейзажи начинают мелькать перед глазами, будто мы катимся на реактивной карусели. Скорость так велика, что вы едва ли успеете разобрать русские надписи на транспорантах и не раз пожалеете о том, что до сих пор не обзавелись джойстиком. Новые победы открывают новые болиды, которые можно опробовать на новых безумных трассах — минимум замысловатости, максимум удовольствия для ценителей скорости. Драйв, да и только... ■

Светлая мысль увидеть любимых героев улетит на форсаже, как только на экране появится квадратная голова Сонни Крокетта. Урфин Джюс — и тот бережнее вырезал своих деревянных солдат. Отыскав себе помощника — в одиночку с управлением справится только индийский йог — смело отправляйтесь на дело. Название игры полностью оправдывает содержание, нравы у местной полиции еще те... Преступников тут отстреливают на месте. С помощью автоприцела. С шести выстрелов. Если у вас хватит терпения, со временем вам начнет помогать напарник, и дело заспорится. Конвейер неприятельских трупов будет изредка останавливаться, дабы мы развлеклись шаблонными диалогами и обществом квадратных красоток. Словом, вам будут попросту необходимы крепкие нервы, длинные руки и... очень плохое зрение. ■

Солдаты будущего, пугающие пришельцы и грядущий апокалипсис — банальная формула. Но раньше умели создавать атмосферные игры, тем более что каждый шедевр буквально открывал новый жанр. Добро пожаловать в колыбель походных тактических игр. Да, графика повергает в ужас, но привычный еще к Мутонам и Элиниуму геймер тут же почувствует себя дома. Минимум сюжета и ничемного менеджмента — максимум насыщенного действия. Каждая миссия похожа на партию в шахматы — одна ошибка будет стоить победы. Научиться пользоваться каждой из сотни пушек, изучить повадки бесчисленных монстров, адаптироваться к очередной невероятной карте... Каждая миссия таит в себе что-то новое. Считаете себя гением тактики? Попробуйте пройти Incubation: Космодекант. ■

СПЕЦНАЗ. ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ



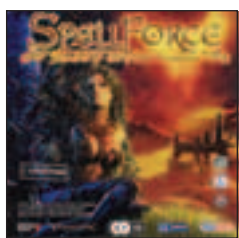
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Special Forces: Nemesis Strike	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Hip Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ascoba Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
PIII 1 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	
■ ОНЛАЙН:	
http://www.nemesis-strike.com	
■ РЕЗЮМЕ:	

Пагубная эпидемия консольных шутеров продолжается, но пациенты уже идут на поправку.



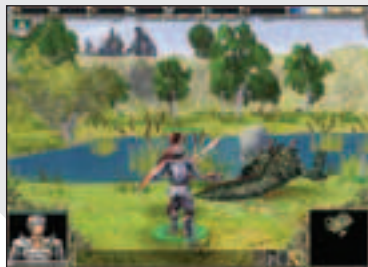
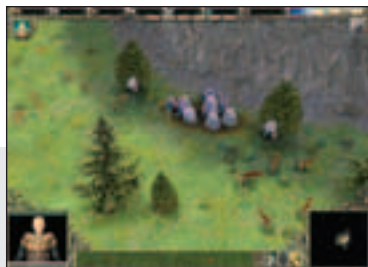
Злой гений грозит захватить мир, международные террористы бряцают автоматами, а два непобедимых спецназовца уже спешат на помощь человечеству под предводительством харизматичного генерала... Забудьте о сюжете! Его не спасет даже отличный перевод. Но игра еще сможет вас приятно удивить. Действительно яркая графика, сочные перестрелки, огромный арсенал оружия с техникой и два непохожих друг на друга протагониста... Нам даже на парашюте полетать дадут! О чем еще мечтать начинающему Сэму Фишеру? А вот, например, о разнообразии. Уровни похожи даже внешне, чего уж говорить о тактике — мы будто снова и снова проходим первый экзамен в тренировочном зале. Увы, разработчикам не хватило терпения, может быть, его хватит вам... ■

SPELLFORCE: THE SHADOW OF THE PHOENIX



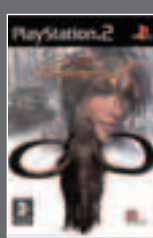
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
SpellForce: The Shadow of the Phoenix	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood Productions
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / Game Factory Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	Phenomic Game Development
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
PIII 1,5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)	
■ ОНЛАЙН:	
http://www.russobit-m.ru/rus/games/spellforce	
■ РЕЗЮМЕ:	

Блокное дополнение к блестящей игре. Новации ограничиваются сюжетом и парой незначительных мелочей.



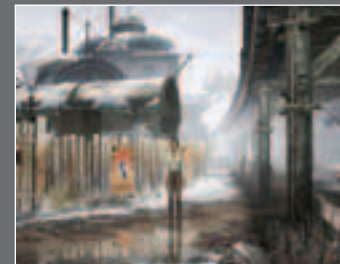
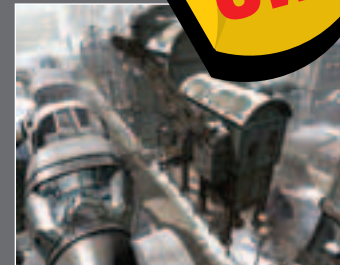
Оригинальная игра, можно сказать, открыла новый жанр — такие сплавы RTS и RPG даже сейчас можно пересчитать по пальцам. Первое продолжение продлило удовольствие фанатам, порадовав их замечательной историей. А вот второе так и хочется окрестить патчем. Новый виток невообразимого сюжета, свежие заклинания да небольшой арсенал — вот, собственно, и все новации. Опять прокачивать своего старого героя (пускай и до пятидесятого уровня), опять командовать теми же расами, копать в тех же магических школах. А главное, по-прежнему следовать по сюжетным рельсам, заботливо проложенным разработчиками. Игре до сих пор недостает ролевой свободы и стратегического размаха. Впрочем, ждать полноценного сиквела осталось совсем недолго... ■

СИБИРЬ 2



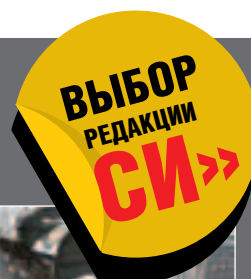
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Syberia 2	
■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	MC2-Microids
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	MC2-Microids
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
нет	
■ ОНЛАЙН:	
http://ps2-games.1c.ru/syberia_2	
■ РЕЗЮМЕ:	

Не сиквел, а скорее, продолжение одного из самых красивых и интересных квестов.



В том, что Бенуа Сокаль — гений, все прогрессивное человечество убедилось еще после выхода первой «Сибирь» — одного из самых громких квестов последнего времени. По прохождении этой игры в душе появлялось теплое чувство грусти от расставания с полюбившейся героиней, необычайно красивым миром и замысловатыми механическими игрушками. Но вот очаровательная Кейт Уолкер возвращается: ее приключение еще не завершилось, и где-то на горизонте уже маячит новая невероятная цель. Вторая «Сибирь» оказалась столь же безупречной: роскошные пейзажи, любопытные диалоги, приятная уху российская озвучка — именно таким и должен быть современный квест. Не растеряла игра и вол-

шебную атмосферу первой части: многочисленные загадки, чудесная анимация, удивительные механизмы, которые порой оказываются интереснее иных персонажей, — все это благополучно перешло в сиквел и заиграло новыми красками. Но на долгом пути Кейт в таинственную страну, где, поговаривают, не перевелись еще всамделишные мамонты, разработчики набросали немало новых штрихов, которые и делают «Сибирь 2» не просто сиквелом, а по-настоящему новой игрой. Изучать ее и сравнивать с предшественницей ничуть не менее интересно, чем перебирать в памяти сцены первой встречи с уверенной леди Уолкер, что смогла отказаться от карьеры и домашнего уюта ради удивительных приключений. ■



НОВОСТИ

Нет пределов силушке богатырской.

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

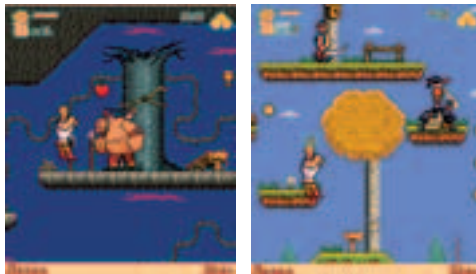


РУССКИЕ СКАЗКИ

Холдинг «Qplaze – Русские Мобильные Развлечения» и кинокомпания СТВ представили на днях новый мобильный проект – «Алеша Попович и Тугарин Змей».



Игра создана на основе одноименного мультфильма и невероятно на него похожа. Вместе со своим ни на секунду не умолкающим конем Алеше предстоит вернуть ростовское золото, спасти красную девицу Любаву и разобраться с неугомонными тугаринскими злодеями. Пять видов противников и столько же разных бонусов – не слишком много для целых пятнадцати уровней. Но это с лихвой компенсирует море юмора и отличная графика, да и анимация, думается, не подкачает. В ближайшее время игра появится в продаже, и мы сможем сами примериться к необхватной шее Тугарина Змея... ■



СЕТЕВЫЕ ГОНКИ

Компания Gameloft, совместно с крупнейшим северо-американским оператором сотовой связи Verizon Wireless, анонсировали первую мобильную сетевую игру в реальном времени. Asphalt Urban GT: Multiplayer – многопользовательский вариант самых популярных трехмерных гонок для телефонов. С 10 по 24 сентября в Сан-Франциско даже прошел турнир по этой игре. Ознакомиться с его результатами можно на официальном сайте мероприятия – <http://www.vcastextreme3d.com>. Может быть, в скором времени такие состязания будут проходить и в России, а пока что отечественным геймерам даже не удастся поиграть в новые гонки. Увы, это удовольствие доступно лишь абонентам сервиса V CAST, распространение которого в нашей стране пока не предвидится. К тому же российские пользователи еще не готовы выкладывать по 15 долларов в месяц за подобное развлечение (и это не считая абонентской платы за игры). Между тем Gameloft уже взял курс на создание других сетевых проектов... ■

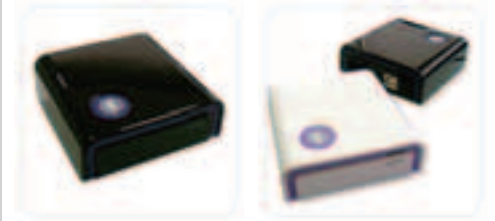


БЕСПЛАТНАЯ СВЯЗЬ

Помните, в одном из прошлых номеров мы рассказывали о телефонных мостах? Эти хитрые приспособления подключали мобильники к городской сети. Так вот забудьте о них!



Корейская компания Enustech представила фантастическое Bluetooth-устройство STAP-1000. Оно позволяет соединять мобильный телефон с обычной телефонной линией. Конечно, при условии, что аппарат поддерживает «синезубую» технологию. Разместив это устройство дома, вы сделаете из своего сотового общий терминал для любых звонков. Причем все они будут идти только через домашнюю сеть. Естественно, прибор действует лишь в небольшом радиусе – за его пределами ваш аппарат снова станет простым мобильным телефоном. Размеры STAP-1000 составляют всего лишь 78x78x30 мм, а цена – около 47 долларов. Учитывая, как часто абоненты используют сотовый дома, новинка позволит им здорово сэкономить. ■



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ,

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

Все о мобильных играх <http://playmobile.ru/games>

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

EGYPT QUEST – 2333
97133370096

- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V525
- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3300
- Nokia 3510i
- Nokia 3520
- Nokia 3530
- Nokia 3560
- Nokia 3595
- Nokia 3600
- Nokia 3620
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6225
- Nokia 6230
- Nokia 6585
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6650
- Nokia 6800
- Nokia 6810

- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Sagem MYV65
- Samsung Z100
- Sharp GX10
- Sharp GX10i
- Sharp TM100
- SonyEricsson Z600

SENSIBLE SOCCER – 3010
97694650096

- Motorola E398
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V600
- Motorola V80
- Nokia 3100
- Nokia 3120
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230

- Nokia 3300
- Nokia 3510i
- Nokia 3650
- Nokia 5100
- Nokia 6010
- Nokia 6100
- Nokia 6108
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6225
- Nokia 6230
- Nokia 6585
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6650
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Nokia N-GageQD
- Sagem MYV65
- Samsung Z100
- Sharp GX10

Sharp GX15
Sharp GX20
SonyEricsson T610
SonyEricsson T612
SonyEricsson T630

ГЕРОЙ МАГИИ: ЗЛОВЕЩЕ ЛОРДЫ – 2555
96934350096

- Nokia 3650
- Nokia 6600
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage
- Siemens SX1

BLUETOOTH BIPLANES. – 2333
97959960096

- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia N-Gage

КОТ И КОРАЛЛОВЫЙ ПЛЯЖ – 2555
98153450096

- Alcatel 756
- LG C1100
- LG G1600

- Motorola C380
- Motorola C385
- Motorola C650
- Motorola C975
- Motorola E398
- Motorola E550
- Motorola V180
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V400
- Motorola V500
- Motorola V535
- Motorola V545
- Motorola V547
- Motorola V550
- Motorola V551
- Motorola V555
- Motorola V80
- Motorola V975
- Nokia 2650
- Nokia 3100
- Nokia 3120
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3300
- Nokia 3600
- Nokia 3620
- Nokia 3650
- Nokia 3660

- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6020
- Nokia 6100
- Nokia 6108
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6225
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6560
- Nokia 6585
- Nokia 6610
- Nokia 6620
- Nokia 6630
- Nokia 6650
- Nokia 6670
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7270
- Nokia 7600
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage

- Nokia N-GageQD
- Samsung C100
- Samsung C100G
- Samsung C110
- Samsung C200
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung E800
- Samsung E810
- Samsung E820
- Samsung E850
- Samsung P400
- Samsung S100
- Samsung S300
- Samsung X100
- Samsung X400
- Samsung X450
- Samsung X600
- Samsung X610
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens CX65V
- Siemens CX70
- Siemens CXT65
- Siemens CXV65
- Siemens M65
- Siemens S65
- Siemens SL65
- SonyEricsson F500i
- SonyEricsson K300

SonyEricsson K500
SonyEricsson K500c
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700c
SonyEricsson K700i
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z500i

DUCATI EXTREME – 2555
96619130096

- Motorola V300
- Motorola V525
- Motorola V600
- Nokia 3510i
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6620
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia 8800
- Nokia N-Gage
- Sagem MYV55
- Sagem MYV65
- Sagem MYV75
- Sagem MYX7
- Samsung Z100
- Samsung Z105

- Sharp GX10
- Sharp GX15
- Sharp GX20
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T612
- SonyEricsson T616
- SonyEricsson T618
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z600

BOARDERS BALL – 3010
97378190096

- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6620
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage
- Siemens SX1



ГЕРОЙ МАГИИ: ЗЛОВЕЩИЕ ЛОРДЫ

РАЗРАБОТЧИК:	RMG / QPlaze
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов

ОНЛАЙН: <http://www.theevilords.com>

Если одного взгляда на иллюстрации недостаточно, разъясно – перед нами уменьшенная копия Heroes of Might & Magic. По большому счету, дальше можно было бы и не рассказывать. Но интересно ведь, насколько игра отличается от своего «писишного» родителя...

С врагами, к счастью, все ясно еще до начала игры – со «зловещими» у нас разговор короткий. А вот в своем хозяйстве не мешает разобраться как следует. На общей карте передвижение происходит в режиме реального времени – мы же одни. Различных построек вокруг стало гораздо больше. Но стоит только начаться сражению, как мы окажемся в совсем родной обстановке. Противоборствующие стороны выстраиваются друг напротив друга, но всегда в случайном порядке. Единственный тухлый помидор раз-

работчики заслужили за невозможность посмотреть характеристику противника. А внешность бывает весьма и весьма обманчива. Строить здания мы тоже так и не научились, поэтому в каждом поселке придется довольствоваться имеющимися войсками.

Еще стало чуть больше врагов, заклинаний и оружия. Но едва ли вы это заметите. Главное, что дает это дополнение, – еще несколько часов увлекательной игры. При всем обилии ролевых игр для телефонов, никто так и не удосужился создать полноценный, как бы ужасно это ни звучало, клон Heroes of Might & Magic.

Пейзажи не отличаются излишней яркостью и не пестрят деталями, но на графику грех жаловаться. Да и бои выглядят очень достойно. Правда, на слишком маленьком экране различать некоторые цифры будет возможно лишь с лупой.

Но, с другой стороны, где еще вы сможете захватывать замки, собирать войско и с каждой минутой становиться сильнее и опытнее... А поиграв часа два, вы обязательно захотите взять с полки диск со старыми добрыми «Героями» и пройти их еще разок. ■



EGYPT QUEST



РАЗРАБОТЧИК:	Byte Defenders
ЖАНР:	puzzle
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара

ОНЛАЙН: <http://bytedefenders.com>

Господин Кефф – да-да, этот сверчок болезного вида прибыл сюда из далекой галактики раскрывать тайны египетских пирамид. То ли свои чудеса на Альдебаране закончились, то ли климат у нас приятнее – не суть важно. Главное, не учел зеленокожий археолог низменной человеческой природы. Покуда он мирно просеивал песочек, особо нехо-

рошие люди цинично приватизировали топливные элементы с его корабля. И, мало того, еще и распихали их по лабиринтам древних гробниц.

Чтобы вернуться домой, а заодно и чудеса прошлого наконец исследовать, Кеффу придется найти свое добро, пройдя через сотню различных головоломок. Все уровни представляют собой множество пересекающихся мостков, поэтому и загадки довольно тривиальны. Убежали от мумии, поставили камень на нужное место, убежали, поставили... Повторить тридцать раз. Зато, когда коробок станет достаточно много, вам бу-

дет над чем поразмыслить. Минуты напролет придется стоять, тупо уставившись в карту. Честно говоря, если убрать врагов и сделать уровни чуть больше, игра только выиграет – ну неприятно совмещать долгие раздумья и непрерывную беготню. Хотя постоянно тикающий таймер – пострашнее противников. Графика, к слову, очень хороша для логического проекта. Впрочем, на картах так мало объектов, что грешно было бы над ними не поработать. Лично у меня пройти эту игру не хватило терпения, но, уверен, она отлично скрасит вам дальнюю дорогу. ■



SENSIBLE SOCCER



РАЗРАБОТЧИК:	Kuju Wireless
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН: <http://www.kuju.com>

Любой, кто хоть раз видел футбол от Gameloft, наверное, даже не станет дочитывать этот абзац. Не спешите. Да, конкурентов у него нет и не предвидится. Но Sensible Soccer набирает очки как раз за свою простоту.

К нашим услугам целых 50 команд, но все они, по большому счету, одинаковы. А вот из 800 (!) футболистов вам будет кого вы-

бирать. Только не надейтесь увидеть здесь Рональдо или Титова – в игре нет ни намека на реальные имена или названия. За каждым спортсменом необходимо закрепить позицию на поле, причем сделать это нужно с умом! Потенциальный защитник, например, будет абсолютно бесполезен в авангарде. Распознать навыки футболистов – и есть ваша задача номер один.

Управлять же игроками на поле действительно очень просто. Благодаря четкой анимации и отзывчивому управлению, вы никогда не промахнетесь по мячу и не отдадите пас незнамо куда.

Приятно удивила способность «компьютера» грамотно переключать игроков. Вы никогда не получите контроль над футболистом, который не сможет через пару секунд атаковать соперника. Еще одним сюрпризом стало автоматическое сохранение. Вы можете выйти из игры, когда захотите, а войдя вновь, продолжить матч с той же секунды. Странно, но раньше ничего подобного я не встречал. Вот графику похвалить не за что, впрочем, как и отругать. Твердая тройка с небольшим плюсом. Владелец дешевых телефонов этот футбол, думаю, будет гораздо более интересен, чем детище Gameloft. ■



DUCATI EXTREME



РАЗРАБОТЧИК:	MForma
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.mforma.com

В пору создавать отдельную рубрику про мобильные гонки на мотоциклах, но эта игра стоит особняком. Ее едва ли упрекнешь в излишнем реализме, зато она, пожалуй, самый продуманный проект в своем жанре, благодаря возможности покупать байки и весьма необычной механике езды. В начале выбираем себе понравившегося отморозка (вы бы их видели!) и получаем в придачу груды металлолома, выдаваемую за мотоцикл. Только не стоит сразу же копить деньги на новый – грамотная покупка запчастей сделает вашего железного коня вдвое лучше. Но до этого придется научиться ездить, что отнимет у вас не пять минут, и даже не пятнадцать. Главная изюминка игры – правильное переключение передач. Не думайте, что это так просто.

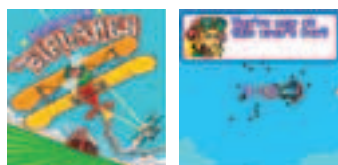
Стоит только войти в поворот на слишком высокой скорости, как мотоцикл перевернется и остановится, а вот вы – полетите дальше... Причем битый байк будет ездить гораздо хуже, и придется раскошелиться на ремонт. Даже атаковать противника здесь нужно с умом. Если аккуратно бортовнуть его под правильным углом – о чудо! – вы окажетесь впереди него. Графика в игре не поражает воображение. Виной тому – тусклые монотонные задники. Да и деревья вдоль трасс больно уж угловаты. Зато мотоциклы анимированы замечательно, пусть я так и не научился их различать «на глазок». Хотя, чтобы оценить настоящую скорость, вам лучше быть обладателем Nokia 6600 – не меньше. Еще одна уникальная для мобильных игр черта Ducati Extreme – сносный звук. На «настоящий» саундтрек не рассчитывайте, но сразу же выключать имеющуюся мелодию вам тоже вряд ли захочется. Это единственные гонки на мотоциклах, которые потребуют десяток часов только для их прохождения. А уж наиграетесь вы точно не скоро... ■



BLUETOOTH BIPLANES



РАЗРАБОТЧИК:	Morpheme
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.morpheme.co.uk



Многие, и я – не исключение, готовы поспорить, что это самая удачная мобильная игра. Весь геймплей сводится к воздушному бою двух самолетиков. Кажется слишком просто? Вы даже не представляете, какие фигуры могут выписывать в небе эти бипланы. Четыре уровня сложности позволяют постепенно освоить мастерство полета – хотя, признаюсь, у меня на это ушло не меньше недели. Зато потом я безраздельно правил в «небе аудитории». Да-да, это один из первых сетевых мобильных проектов. Причем использование протоко-

ла Bluetooth вместо капризного GPRS даст возможность беспрепятственно соревноваться где угодно, лишь бы соперник находился поближе. Эта на первый взгляд однообразная игра оказывается сложнее самых изощренных гонок и азартнее покера и рулетки (виртуальных, не подумайте чего) вместе взятых. Самолет сбивается с трех выстрелов, да и то, если пилот не успеет катапультироваться. Впрочем, и его можно сбить, если хорошенько прицелиться. Эта игра – лучший способ коротать время, если вы не один. ■



BOARDERS BALL



РАЗРАБОТЧИК:	Arvato Mobile
ЖАНР:	pinball
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара
ОНЛАЙН:	http://arvato-mobile.com



Классический пинбол без катания «пассажира» по бескрайнему космосу или уничтожения невообразимых роботов. Один стол, один шарик, несколько флипперов – можете назвать это недостатком фантазии и вы будете в чем-то правы. Но мобильный пинбол просто не может быть неинтересным, особенно с такой-то отменной физикой. Шарик скачет по столу буквально как настоящий. Это, впрочем, заслуга еще и хорошей анимации. Да и прорисован единственный стол на славу. Вот препятствий могло бы быть и больше – уже через несколько часов игры набиваешь руку до автоматизма. А вспомните Metal Smash Pinball – от него нельзя было оторваться неделями... ■

КОТ И КОРАЛЛОВЫЙ ПЛЯЖ



РАЗРАБОТЧИК:	Mobile-Games
ЖАНР:	adventure
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.mforma.com



Вместо Малдера с инопланетянами на этот раз нам достался турист с чемоданами. Хотя ярко-желтый котьяра с зелеными глазами и смахивает на зомбированного гуманоида... Наш ценитель розовых Мурок решил съездить в отпуск. Вещи собраны, билеты куплены, и тут возникают они – непредвиденные обстоятельства. С ними нам и предстоит бороться исключительно дедуктивным методом. Управление элементарно даже для классического квеста – любой предмет можно осмотреть, взять или применить. И не забывайте общаться с прохожими. Пройти игру можно за час, тывая по вещам наугад. Но, благодаря отсутствию очередного «серьезного» сюжета, это оказывается довольно интересным занятием. ■

■ ПЛАТФОРМА:	TV
■ ЖАНР:	телевизионное зрелище
■ РАЗРАБОТЧИК:	QuadroMedia
■ ИЗДАТЕЛЬ:	ТВ 3
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	вся Россия
■ ДАТА ВЫХОДА:	8.10.05
■ ОНЛАЙН:	http://www.cifra-tv.ru

ЦИФРА

ЦИФРОВОЙ МИР НА ЭКРАНЕ
ТВОЕГО ТЕЛЕВИЗОРА.

В ЭТУ СУББОТУ
В 13:15!



Connect: 13.15.8.10.2005
time date

production by



www.quadromedia.ru

генеральный
партнер



www.games.1c.ru

генеральный
Интернет
партнер



www.mail.ru

генеральный
информационный
партнер



www.gameland.ru

SMS - провайдер



www.nextmedia.ru

партнер проекта



www.floston.ru

СПЕЦ



Как



Автор:
Евгения «Itsuki» Давидюк
itsuki@otaku.ru



Вы уже знакомы со страшными словами «аниме», «косплей» и даже «хентай»? Что, у вас дома есть коллекция манги и фигурок? А может, вы еще и в Японию собираетесь? Тогда вы не должны пропустить такое явление субкультуры, как meido-kissa, или мэйд-кафе. Бывают вариации – косплей-кафе, косплей-бар, мэйд-кафе (от английского maid – служанка, горничная) – да что я вам рассказываю, вы же видели их в аниме! В Японии есть и просто рестораны с красивой униформой (продается даже специальный путеводитель по таким местечкам), которая позже пародировалась во многих играх. Например, специфические фартучки Kobeya Kitchen прижились в Pīa Carrot, VG Neo и многих других играх. Но истинные отаку не удовлетворятся простой формой. Им подавай настоящих служанок, которые

при входе говорят: «Добро пожаловать домой, дорогой хозяин», общаются с вами и ждут новой встречи. Именно в этом основная идея мэйд-кафе. Отаку, да и просто ценители прекрасного, приходят в такие кафе не только поглазеть на девочек в платьицах с оборочками. Они приходят, прежде всего, общаться с девочками. Эти девочки не простые – они тоже отаку, они любят косплей, у них не вызывает ужаса вид отаку (которые, как в Японии, так и в другой стране, не особенно признаны «обычными людьми»). У обеих сторон есть общая тема для общения – и вы уже не просто в кафе, вы попадаете в некое сообщество – а еда и напитки уже просто предлог. Как варианты, существуют и другие заведения с девочками-косплэершами – маджонг-клубы, клубы онлайн-игр, и даже клуб настольных игр!

Довольны все – и отаку, и девочки, и хозяин заведения. Кстати, с хозяином такого заведения мне удалось пообщаться лично.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Мигитака Харутомо, владелец сети косплей-заведений, приятный молодой человек, очень вежливый и общительный, поделился с нами идеями и планами своего бизнеса. Совсем недавно в сети, состоящей из косплей-бара Little BSD и маджонг-клуба Little MSN, появился клуб настольных игр Little PSX. Мне даже дали поносить униформу – костюм «Падшего ангела» – мэскота Little PSX.

? Почему у ваших клубов такие названия?

Символ ОС BSD – чертенок, и наши девочки тоже не такие простые – символом Little BSD стала девочка-чертик. По тому же принципу названы и другие клубы.

? Ваш новый клуб – Little PSX, который предлагает «Super Real Taisen Game» (по аналогии с Super Real Taisen Robot – популярным аниме), поговорим о нем. Как возникла идея открыть такой клуб?

Мы сняли довольно большой офис, оставалось место, опыт работы с девочками уже имелся, вот и решили открыть клуб, где можно было бы играть в «Монополию», карточные и популярные японские настольные игры. Это первый такой клуб в Японии и в мире. В роли ведущих выступают девушки в косплее. 15 минут игры стоит 500 йен (около 120 рублей), это дорого, но те, кто может позволить себе это, – позволяют, да и слишком много людей сразу не приходит. Такой естественный отбор.

? Но в такие клубы и кафе в основном приходят мужчины. Вы не планируете открыть что-то подобное и для девушек?

ОТДЫХАЮТ ОТАКУ В ТОКИО?



О да, конечно. Я работаю с девушками и очень хорошо понимаю их чувства. А как иначе контролировать такое количество девушек (а их около 20)?

Вы наверняка тоже сталкивались с этой проблемой, — обращается ко мне Мигитака-сан.

Акихабара — это район для мужчин, но пока нет специального магазина, в котором девушки могли бы покупать любимое аниме, мангу и не смущались от того, что вокруг отаку мужского пола.

В проекте, хотелось бы открыть магазин для девушек, чтобы там не было неприятных вещей типа порно, чтобы продавцы были исключительно женского пола — и девушка не стеснялась делать покупки и чувствовала себя спокойно.

? Я бы с удовольствием ходила в такой магазин. Жаль, в России пока это совсем не развито. Как по-вашему, в России можно было бы открыть такой бизнес?

Конечно, я вижу это так — в России ведь много казино, верно? Такое заведение по типу казино, но не для богачей, а для молодежи — где можно развлечься, провести время, заплатить небольшую сумму за вход. Там же можно было бы открыть кафе или ресторан. И непременно косплей или красивая униформа.

К сожалению или к счастью, Мигитака-сан очень занятой человек, так что на остальные вопросы ответили девочки, работающие в Little PSX — Aice и Tamo-chan. Они обычные девочки-отаку — увлекаются музыкой, косплеем, смотрят FMA, Di Gi Charat, играют в Final Fantasy и Pop'n'Music.

? Кто ваши клиенты?

В основном, посетители других кафе сети. Приходят не столько поиграть, сколько пообщаться. Новых клиентов пока мало, но мы же только что открылись! Это тоже одна из причин — но-

венские девочки очень неловкие, а это так привлекательно! (Неловкость — культовая черта девочек из аниме, таких называют «dojikko»)

? Что требуется для работы в таком клубе?

Девушка должна уметь общаться, быть жизнерадостной, любить косплей, конечно. Прежде чем приступить к работе, мы играли в симуляторы, но не столько для работы, сколько ради удовольствия. Изучали и правила игр — их не так уж и мало. Всего у нас работает 6 девочек, одновременно за день — 3-4.

? Какая игра самая популярная?

На данный момент представлено 13 игр, и постоянно появляются новые — с учетом требований посетителей. Оригинальная игра нашего клуба — Datenshi no kimochi («Чувства падшего ангела»).

Играют двумя колодами карт: у датенши (у каждой девочки они свои) — с различными понятиями типа maid, somiket, у игроков — голубые карты с определениями. Каждому участнику раздается по 7 карт, а датенши выбирает карту из своей колоды. Из розданных карт выбирается определение, наиболее подходящее, датенши перемешивает карты и выбирает, по ее мнению, лучшее. Тот, чью карту выбрали, получает все голубые карты — и тем самым больше возможностей при следующем ходе.

В Little PSX действует система клубных карт — если играешь вдвоем, то очки на карту не получаешь. Поэтому мы стараемся вовлечь в игру двоих гостей. Один на один играть не так интересно, да и мы себя чувствуем немного неловко.

Зато если играешь втроем — получаешь очки, за 20 очков получаешь жетон — можно сфотографироваться с девочками (обычно выбирают этот вариант) либо поиграть бесплатно целый час. Но чувства к девочкам дороже!

? А вы сами хотели бы выступить в роли гостей, а не датенши? Конечно, это так интересно!

Мне тоже захотелось попробовать поработать в косплей-кафе. «Не вопрос!» — сказал Мигитака-сан. Так я узнала на собственном опыте, что чувствуют девочки, работающие в косплей-баре.

СЛЕДСТВЕННЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

Акихабара, вечер пятницы. Уставшие после работы отаку идут выпить по стаканчику — в одиночку или с друзьями. Little BSD — единственный косплей-бар в Токио с историей, обычно косплей-кафе появляются и исчезают. Полгода — уже хороший срок. Проблема в человеческом факторе — девочки не уживаются между собой, а хозяин заведения не может с ними управиться. Мигитака-сан, очевидно, справляется — Little BSD не только исполнился год, недавно у них появилась даже своя песня. Одна из девочек Little BSD, Юка-тян, выпустила альбом вместе со своей группой, и эта композиция также входит в него. Косплей и мэйд-кафе уже давно проводят свои собственные мероприятия — караоке-выступления и фотосессии.

В баре работает более десятка девочек, в одной смене обычно около 7 человек. В будние дни — с 17:00 до 23:00, в выходные — до 5 утра. Когда посетителей слишком много, вы можете провести в баре не более двух часов.

Девочки приходят на работу, переодеваются в костюмы — заранее принесенные или просто выбранные из тех, что уже есть в баре, — большинство их них сшито самими девочками. Получают ценные указания от управляющего — кто сегодня отвечает за кассу, а кто за напитки, пишут на доске свои имена и имена персонажей, от лица которых сегодня будут предложены

напитки и блюда, — и начинают ждать посетителей. Когда посетителей не очень много — девочки пишут в дневник на сайт бара с компьютера за стойкой или просто болтают и играют между собой. Прежде чем допустить меня к работе, провели инструктаж. Я научилась делать онигири (рисовые колобки с начинкой, завернутые в нори — сушеные водоросли) в форме сердечка — их изготавливают прямо на глазах у клиента, по его желанию — специальный сервис Little BSD. Это умение мне пригодилось — за 5 минут до окончания моего рабочего времени я приготовила онигири для настоящего клиента!

В мои обязанности входило помогать девочкам, разносить блюда, принимать заказы и непременно общаться с гостями. Несмотря на скромные познания в японском, общаться вполне удавалось, и позже, по секрету, я узнала, что управляющий был бы не против и впрямь взять меня на работу!

Я была не единственной новенькой — Рицу, которая тоже изображала одну из героинь Rozen Maiden, работала всего второй день. Но ей, как и мне, тоже очень понравилось, хотя ошибались мы обе, например, в названиях блюд. Уж если японская девочка ошибается, то как же трудно было мне! Еще одна «трудность перевода» — вежливая речь — keigo. Это необходимо в любом кафе, но здесь, все-таки, можно и ошибиться — все спишут на dojikko — поумиляются и простят. Не прощают здесь одного — костюм должен быть узнаваем, прическа — максимально соответствовать, ну и основные требования гигиены — макияж, маникюр.

Два часа, что я провела в роли официантки, пролетели незаметно. Мне ужасно не хотелось становиться простой гостьей заведения — потом долго мечтала вернуться, переодеться и снова сказать заветное «Irasshaimase, Gosyujin-sama!» ■

Битва

НОВАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ



Товар сертифицирован. По вопросам возврата товаров обращаться по тел.: 800 700 90 91, e-mail: byka@byka.ru

byka
800 700 90 91



Prop Cycle

На некоторых автоматах сложно играть, не чувствуя себя круглым дураком. Каждый завсегдатай аркад помнит, как он первый раз встал на платформу Dance Dance Revolution и, смущаясь, завалил первую же песню. Та же история с машиной Prop Cycle. Человек, который играет в симулятор летающего велосипеда, — незабываемое зрелище для прочих посетителей.

Сам автомат Prop Cycle («Велосипед с пропеллером») похож на развлекательный велотренажер: перед огромным экраном укреплен макет двухколесной машины. Играющий садится в седло, ставит ноги на педали, кладет руки на руль — и обнаруживает не руль, а штурвал: ручки можно тянуть на себя или топить вперед, регулируя наклон вымышленного летательного аппарата. Тормозов — нет в помине. В отличие от настоящего велосипеда, Prop Cycle не потребует от вас сколько-нибудь заметного физического напряжения: педали крутятся легко и охотно, чем быстрее вы работаете ногами, тем бодрее несется вперед крылатый велик на экране. За повороты отвечает только штурвал — сама конструкция жестко закреплена на платформе. Обратной связи тоже нет, почувствовать турбулентность на себе, увы, не удастся. Но идея — на время стать пилотом летающего велосипеда — от этого не становится менее привлекательной. Режимов игры — два: Time Attack и Story Mode. В первом вы выбираете нужный уровень и отправляетесь



1 ЕСТЬ МНЕНИЕ, ЧТО МЭРИ ПОППИНС НЕ ЛЕТАЛА НА ЗОНТИКЕ. НА САМОМ ДЕЛЕ У НЕЕ БЫЛ КРЫЛАТЫЙ ВЕЛОСИПЕД. 2 АВТОМАТЫ СТОЯТ В ДОВОЛЬНО ПРОСТОРНОМ САРАЙЧИКЕ В ПАРКЕ АТТРАКЦИОНОВ РЯДОМ С КОЛЕСОМ ОБЗОРА. 3 МАШИНА НЕ РАССЧИТАНА НА ВЗРОСЛЫХ, КРУТИТЬ ПЕДАЛИ НЕ ТАК УДОБНО, КАК НА НАСТОЯЩЕМ ВЕЛОСИПЕДЕ, А СЕДЛО ПОДНЯТЬ НЕЛЬЗЯ. 4 ШТУРВАЛ. МОЖНО ТЯНУТЬ ВПЕРЕД-НАЗАД И КРУТИТЬ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ И ПРОТИВ НЕЕ.

Скорее в номер!

Еще один забавный факт, связанный японскими аркадами: мало кто знает, что тот самый Counter-Strike, в который играют в каждом компьютерном клубе России, был издан в Японии на игровых автоматах. Фантастическая аркадная модификация называется Counter-Strike NEO, а автомат представляет собой обычный стол с компьютером внутри. Играть нужно, как на PC, с мыши и клавиатуры; в аркадах всегда ставят сразу несколько машин с Counter-Strike NEO, объединяя их в локальную сеть.



ХОЧУ!

Автомат Prop Cycle мы нашли среди аттракционов Филевского парка города Москвы. Добраться туда проще всего со станции метро Багратионовская; зал игровых автоматов находится совсем рядом с колесом обозрения (нужное место указано стрелкой на карте). Кроме Prop Cycle в аркаде стоят прочие старые автоматы (Soul Calibur, Marvel vs. Capcom, Tekken 3) и совсем доисторические вещи – например, разбитый Chase HQ и советский «Морской бой». Цена жетона «довоенная» – всего десять рублей.



сшибать воздушные шары; задача – сбить все, которые есть на карте. На каждом красном шаре написано, сколько очков вы за него получите. Еще есть мигающие шары, которые прибавляют несколько секунд к игровому времени (кнопка Start в игре включает или выключает мини-карту). Кто не укладывается в отведенные секунды, считается проигравшим. Кто укладывается – получает бонус за оставшееся время и шанс попасть в зал рекордов. Конец игры. Story Mode поинтереснее, подольше и немного проще. Задача – не сбить все шары, а набрать нужное количество очков на уровне. Если вы справляетесь с заданием, то переходите на следующую карту. Если не справляетесь, отправляетесь на экран Continue с предложением продолжить игру в облегченном варианте – со второй попытки нужно будет набрать на 300 очков меньше. О сюжете сказать можно только то, что он есть: между полетами показывают очень странные заставки о нелегкой судьбе молодого авиатора-спасителя мира – слабовато даже по меркам 1996 года. Как Prop Cycle десятилетней давности попал в российский зал иг-

ровых автоматов, никто не знает. Сайт Video Arcade Preservation Society классифицирует эту машину как «очень редкую»: по состоянию на 2003 год ни один из восьми сотен американских коллекционеров ею не обладал. Namco выпускала Prop Cycle почти десять лет назад, в 1996 году, и немудрено, что до наших дней дожили лишь самые крепкие и везучие экземпляры. В Филевском парке стоит выдавшая виды машина: корпус «велосипеда» в трещинах, седло перемотано липкой лентой, а вентилятор, призванный дуть в лицо игроку и создавать иллюзию полета, вовсе пропал из комплекта поставки. Тем не менее, играть на Prop Cycle удивительно интересно, возможно, потому, что инженеры Namco нашли идеальный объект для симуляции – тот простой и интуитивно понятный агрегат, который совсем не сложно симитировать, но которого никто из нас в жизни никогда не увидит. Летать на велосипеде оказывается куда веселее и проще, чем кажется по началу. А уж как вы развлечете остальных посетителей аркады – отдельная история. ■



■ ЕСЛИ ВЫ ПЕРВЫЙ РАЗ ИГРАЕТЕ НА PROP CYCLE И ЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ ПОЛНЫМ ИДИОТОМ, ЗНАЙТЕ: «СТРАНА ИГР» МЫСЛЕННО С ВАМИ. ЛЕТАЮЩИЕ ВЕЛОСИПЕДЫ – ЭТО КРУТО! ● В ИГРЕ ВСЕГО ТРИ УРОВНЯ, НА КАЖДОМ ЕСТЬ И ПЕЩЕРЫ, И ОТКРЫТЫЕ ПРОСТРАНСТВА. 7 ЧТО СКАЗАТЬ О ГРАФИКЕ? «1996 ГОД» – И ТОЛЬКО. ● О ХРАБРЫХ ПИЛОТАХ ЛЕТАЮЩИХ ВЕЛОСИПЕДОВ НУЖНО СНЯТЬ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ АНИМЕ В ДУХЕ «ИЗГНАННИКА». ВОТ ЭТО БЫЛ БЫ НОМЕР.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Вышел на финишную прямую «Турнир 10 городов» по легендарному шутеру Quake III Arena, организованный нашим издательским домом. Определены девять финалистов (список ниже), которые 22 октября приедут в Москву и сразятся за призовой фонд в 2000 долларов. Далее мы расскажем о результатах казанского и краснодарского этапов чемпионата. Также в номере: результаты Clanbase Euro Cup 11 и обзор новых патчей для Warcraft III: The Frozen Throne.

Турнир 10 городов: Казань и Краснодар



УЧАСТНИКИ ЧЕМПИОНАТА В КАЗАНИ.

Не успели казанские геймеры отойти от празднования тысячелетия столицы Татарстана, как 10 сентября к ним пожаловал «Турнир 10 городов». Соревнования, организованные издательским домом «Гейм Лэнд» при поддержке компаний Gigabyte и IRIVER, проходили в одном из трех компьютерных клубов «Снайпер». Местные организаторы постарались на славу и приготовили немало подарков зрителям, а также участникам, которых собралось почти 50 человек. Была и красивая ведущая, и песни, и танцы, и караоке среди зрителей, и конкурсы рисования с закрытыми глазами. Но вернемся к соревнованиям. Битвы в Quake III Arena выдались настолько напряженными, что финальное сражение завершилось лишь в 8 часов вечера. Примечательно, что второе место в итоговом зачете занял дуэлянт Titan из Набережных Челнов. В финале он сразился с лучшим «квакером» Казани Олегом «Warrax'om» Тихоновым, но уступил со счетом 13:22. Новоиспеченный же чемпион заслуженно выиграл навороченную видеокарту NVIDIA GeForce 6800 GT и путевку в Москву на октябрьский Grand Final. Отметим, что приз победителю вручал глава российского представительства Gigabyte Иван Лин. А 17 сентября организаторы посетили Краснодар, заглянув на новоселье Интернет-клуба «Портал», где и состоялся последний региональный этап «Турнира 10 городов». Красивый трехэтажный клуб вместил около 100 геймеров и зрителей. Первыми с утра пораньше на соревнования прибыли бойцы из Кабардино-Балкарии, Волгограда и Ростова-на-Дону. Гвоздем программы стал приезд

одного из авторов «Страны Игр» Михаила «Wish'a» Бузенкова, по совместительству профессионального моряка. Он с удовольствием раздавал автографы и фотографировался с каждым желающим. Параллельно проходили многочисленные конкурсы от Gigabyte, а в игровой зоне на двух верхних этажах в Q3 выясняли отношения участники чемпионата. Главный приз (видеокарта и поездка на финал в столицу) достался Владимиру Извекову из Новороссийска, известному в киберспортивном мире как Maloy. Второе и третье место заняли Говоров Сергей и Алексей Шарыпин из Ростова-на-Дону. ■

Финалисты «Турнира 10 городов»:

- 9 апреля, Иркутск – победитель **Spider**;
- 30 апреля, Санкт-Петербург – **Dept**;
- 4 июня, Пермь – **Werewolf**;
- 11 июня, Красноярск – **Vasssek**;
- 25 июня, Нижний Новгород – **Fortune**;
- 13 августа, Новосибирск – **Иванов Николай**;
- 20 августа, Екатеринбург – **Doxly**;
- 10 сентября, Казань – **Warrax**;
- 17 сентября, Краснодар – **Maloy**.



ЗА ПРИЗАМИ ОТ GIGABYTE ВЫСТРОИЛАСЬ ЦЕЛАЯ ОЧЕРЕДЬ.

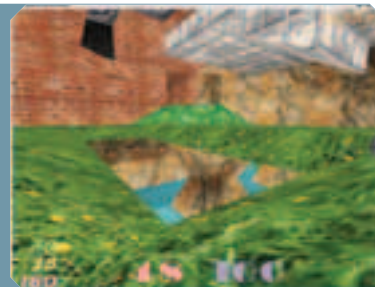


ЧЕМПИОНАТ КРАСНОДАРСКОГО ЭТАПА «ТУРНИРА 10 ГОРОДОВ» – MALOY ИЗ НОВОРОССИЙСКА.

Чемпион по Quake III Arena создал свой шутер

Один из сильнейших в мире бойцов в третью «Кваку», Sgtm из США, побеждавший россиянина Sooller'a на турнирах QLAN 2 и Quake Cop 2004, выставил на суд геймеров собственную разработку. Проект получил название Ultropro Arena и создавался дуэлянтам как часть курсовой работы на факульте-

те математики Принстонского университета, где учится американец. Простенький шутер, занимающий в архиве менее 5 мегабайт, очень напоминает, конечно же, Q3 – как шустрым геймплеем, так и арсеналом и некоторыми звуками. Ищите игру, а также руководство по ее установке, на DVD.



Новые патчи для Warcraft III

В сентябре подразделение Blizzard, отвечающее за направление Warcraft III, проявило небывалую заботу о своих фанатах. В течение недели выпустил сразу три патча – такое трудно припомнить. Правда, вряд ли игроки оценили такую заботу – две вышедшие версии не содержали в себе ничего интересного, а всего лишь исправляли несущественные ошибки предыдущего обновления. А началось все 22 сентября с update под номером 1.19. Каждый, заходивший на сервера Battle.net, вынужден был качать несколько десятков мегабайт, которые, по словам разработчиков, делали геймплей идеально уравновешенным. Хотя изменений, в общем-то, раз-два и обчелся. Одного солдата укрепили, другому, наоборот, силенок поубавили (ниже читайте более подробный список новшеств). В качестве главного козыря заявлялся улучшенный встроенный редактор World Editor, десяток свежих уровней, а также ставшие «правильными» турнирные карты. Сомнительные достоинства, не находите? Зато спустя всего пару часов Интернет взорвался негодованием – во время практически любого матча у его участников вылетала игра. Явление получило название Disk Nask, но его быстро устранила «заплата» 1.19b. Но и это еще цветочки. Через пять дней обнаружилась еще одна ошибка. Служитель Предков (Орды) не мог больше воскрешать

Изменения в балансе рас патча 1.19:

- Нежить:
Защита Сфинкса ослабла с 4 до 3 единиц;
Время исследований «Магия» и «Жизнь» скелетов сократилось на 15 секунд;
«Экзгумация» Труповозки подешевела на 50 золота и 50 древесины.
- Орда:
Здоровье Нетопыря уменьшилось с 400 хит-поинтов до 325;
Способность «Ловчий» Волчьего Всадника действует 12 секунд (прежде – 15);
Служитель Предков стал невосприимчив к заклинаниям «Полиморф» и «Одержимость» и меньше страдает от «Смерча» и «Замедления».
- Ночные Эльфы:
Древо Жизни выращивается 120 секунд вместо 110.
- Альянс:
Защита любой башни при upgrade'e повышается на один пункт (раньше – 2).
Ищите патчи 1.19a и b, а также 1.20 на DVD.

себе подобных юнитов, и патч 1.20 не заставил себя долго ждать. Наконец, накануне старта третьего сезона Ladder обнулились уровни всех бойцов на серверах Battle.net. Теперь у геймеров остались лишь иконки да статистика побед и поражений, а качаться придется заново. ■



ПРИМЕР ИЗМЕНЕНИЙ В ПАТЧЕ 1.19. НА КАРТЕ ОСТРОВА ЭХО ВМЕСТО ИСТОЧНИКОВ ЖИЗНИ СТОЯТ ЛАГЕРЯ НАЕМНИКОВ, А ВМЕСТО ИСТОЧНИКА МАГИИ – РЫНОК. А У НЕТОПЫРЯ ТЕПЕРЬ 325 ЕДИНИЦ ЗДОРОВЬЯ ВМЕСТО 400.

На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.20 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с Clanbase Euro Cup #1 и WCG 2005 USA, ролики Q3 с AmeriCup и Solaris 1x1, риплеи с WC3L #8, InCup #10 и King of The Hill, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

Мощный «Радеон» в системе от ASUS

Использовать в «строительстве» игровой станции основные компоненты одной марки достаточно логично. Любой серьезный разработчик уделяет дополнительное внимание совместимости своих комплектующих между собой, как с точки зрения внешнего вида, так и для получения большего числа fps или очков в синтетических тестах. Разумеется, предпочтительнее выбирать опытного производителя железа, в противном случае подобное единообразие грозит обернуться неприятностями. Мы провели эксперимент, протестировали компьютер, почти целиком сконфигурированный из компонентов ASUS. Тайваньская компания, прочно удерживающая лидирующие позиции в производстве видеокарт и материнских плат, существенно расширила свой ассортимент за последние пару лет. Уделяет ASUS внимание и дизайну, так что ПК вышел у нас очень симпатичным. Система была собрана в специальном «геймерском» корпусе ASUS Vento 3600 (подробный рассказ о нем – в ближайших номерах). Платформой выступала материнская плата ASUS P5WD2 Premium на чипсете Intel 955X. В процессорном разъеме LGA775 разместились CPU Intel Pentium 4 570J 3.8 ГГц (L2-кэш объемом 1 Мбайт, поддержка шины 800 МГц), который охлаждался кулером ZALMAN CNPS7700-AICu. Помимо двух винчестеров Seagate 80 Гбайт (по схеме RAID 0) и блока питания ASUS A-45GA мощностью 450 Вт, нами были также установлены две планки памяти Corsair CM2X512-8000UL по 512 Мбайт каждая, которая, к слову, разрабатывалась в сотрудничестве с инженерами ASUS и была специально «заточена» под P5WD2 Premium. Без видеокарты игровой компьютер представить сложно – мы использовали графический адаптер ASUS EAX850XT Platinum. Картина выводилась на монитор ASUS Aristo PM17TS. По итогам тестирования можно сказать, что система проявила себя наилучшим образом – как с точки зрения стабильности (ни одного неприятного сюрприза при серьезной и продолжительной нагрузке), так и по полученным результатам. В новейшей, очень требовательной игре Battlefield 2 мы получили в среднем 74 кадра в секунду при включенной анизотропной фильтрации и разрешении 1024x768. Не менее впечатляющим было и количество «попугаев» в тестовых пакетах – 6686 в 3DMark05 и 13866 в 3DMark03 (установки по умолчанию). На этом мы не остановились и провели тестирование видеокарты ASUS EN7800GTX TOP в тандеме с мощным процессором от AMD. О всех подробностях этого эксперимента – в следующем выпуске «Киберспорта».

БЕНЧМАРК	УСТАНОВКИ	РЕЗУЛЬТАТ
3DMark05(patch 120)	1024x768 (no AA,no AF) 1280x1024(no AA,no AF)	6686 баллов 5554 баллов
3DMark03(patch 360)	1024x768 (no AA,no AF) 1280x1024(no AA,no AF)	13866 баллов 11523 баллов
Battlefield 2	1024x768 (Max settings, 4xAF)	74 fps



ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ ПРОДУКЦИИ КОМПАНИИ ASUS.

Clanbase Euro Cup 11

С 16 по 17 сентября в Альмере (Голландия) состоялся LAN-финал Clanbase Euro Cup 11, в котором померились силами лучшие европейские игроки. Одиннадцатый сезон престижного онлайн-турнира во многом стал знаменательным для России. Во-первых, сразу две отечественные команды впервые за несколько лет сумели преодолеть квалификацию по Интернету, а во-вторых, за победу присуждались денежные призы, раньше же победителям полагались лишь кубки. В номинации Counter-Strike 5x5 1.6 нашу страну представляла, естественно, Virtus.Pro, легко справившаяся с предварительными отборочными и имевшая хорошие шансы взять в Голландии первое место. К этому их обязывал и статус чемпионов мира по версии ACON5. Однако дело в том, что уже в ноябре «Виртусам» предстоит серьезная проверка на WCG 2005 Grand Final, который будет проходить на версии CS: Source. Тренироваться на два фронта непросто, поэтому на Euro Cup 11 россияне чувствовали себя не в своей тарелке. Также, по словам самих геймеров, на турнире использовались крайне слабые компьютеры, и постоянно лагала сеть. Впрочем, перечисленные неудобства не помешали VP стать в итоговом зачете вторыми. Слив в дебютном матче Mouz из Германии (17:19 на карте de_cbble) и одолев в сетке лузеров



Hostile (Франция) и Fnatic (Швеция), москвичи снова встретились с немцами, но отыграть не удалось. Счет заключительного матча 11:16 (снова на de_cbble) не в нашу пользу. В качестве одного из фаворитов в номинации Quake III Arena 2x2 отправился в Альмер и клан Rush3D (Cooler и Jibo). Соперничать с ним на равных могла лишь шведская пара Fox и Toxix из Ice Climbers. Интригу в противостоянии распаяло и то обстоятельство, что в битвах в Интернете столичному дуэту никак не удавалось одержать над IC верх. Не нарушили они печальную традицию и на LAN-финале, слив скандинавам с общим счетом 1:5 по картам и закрыв тем самым вопрос о том, чей teamplay лучше. Третье место осталось за Eyeballers. По-настоящему зрелищными выдались состязания в Warcraft III: The Frozen Throne 1x1. Россияне в них не участвовали, и все внимание отечественных болельщиков было приковано к выступлению киевлянина SK.NoT'a. И он не подкачал, по очереди расправившись с элитными европейскими стратегами. Правда, началось все для будущего триумфатора не очень удачно. Легко разделавшись с SK.Miou в начале, HoT в упорной борьбе уступил литовцу mTw.WinneR'y. Однако поражение лишь раззадорило украинского дуэлянта – сенсационный выигрыш всухую у 4K.Grubby (чемпион WCG 2004 и ESWC 2005), реванш в матче с прибалтом, разгром француза 4K.ToD'a в суперфинале. Великолепный кубок и полторы тысячи евро за первое место стали достойной наградой HoT'у за проявленные бойцовские качества и волю к победе. Подробный репортаж с Euro Cup 11 от Virtus.Pro-Groove'a читайте в октябрьском номере журнала



Результаты Euro Cup 11:

COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – Mouz (Германия) – 7000 евро;
- 2 место – Virtus.Pro (Россия) – 4000 евро;
- 3 место – fnatic (Швеция) – 2500 евро.

QUAKE III ARENA 2X2:

- 1 место – Ice Climbers (Швеция) – 2500 евро;
- 2 место – Rush3D (Россия) – 1250 евро;
- 3 место – Eyeballers (Швеция) – 750 евро.

WARCRAFT III: TFT 1X1:

- 1 место – SK.NoT (Украина) – 1500 евро;
- 2 место – 4K.ToD (Франция) – 1000 евро;
- 3 место – mTw-Winner (Литва) – 600 евро.

UNREAL TOURNAMENT 2004 4X4:

- 1 место – Mouz (Германия) – 3000 евро;
- 2 место – fnatic (Голландия) – 2000 евро;
- 3 место – Play.aAa (Европа) – 1500 евро.

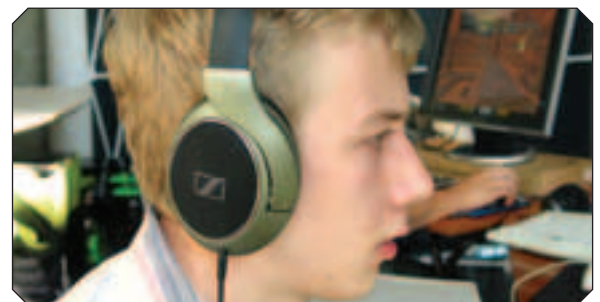
На DVD ищите лучшие риплеи с демо-записи с турнира.



SK.NoT на InCup Summer

27 сентября на просторах Battle.net состоялся заключительный десятый этап серии онлайн-турниров InCup Summer по Warcraft III: The Frozen Throne. В нем участвовали такие известные дуэлянты, как fnatic.Bjarke, 4K.Zeus19, WE.Sweet, Creolophus и россияне Caravaggio, DkH.PoDoX, Play.Abver и es4x.Spail. Последний выступил лучше всех, добравшись до 1/4 плей-офф. А на верхней ступени пьедестала снова оказался SK.NoT, считающийся ныне одним из лучших мастеров за Ночных Эльфов в мире наравне

с Spirit_Moon'ом и Deadman'ом. По ходу чемпионата он победил mTw.WinneR'a и в решающем поединке WE.Check'a, получив путевку в финальную часть InCup. Там украинца уже ждут 15 призеров предыдущих розыгрышей – среди них есть и жаждающий вендетты 4K.Grubby, а также T.mH]Lucifer, mTw-DID18, SK.ElakeDuck, Envious и многие другие. Честь России же будут защищать BenQ.Happy и es4x.Cherep. ■



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты мировых отборочных на WCG 2005 Grand Final и WEG Season 3, репортаж с WC3L #8, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

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
цена 100р.

ЧИТАЙ
ЖУРНАЛ **PRO** ГЕЙМЕРОВ



В первом номере:

На страницах:

- эксклюзивный репортаж с чемпионата России WCG 2005
- скандальная рубрика «Попарации»
- как на 300 баксов съездить на турнир за бугор
- интервью Cooler, (orky)Flash, Uirtus.Pro-Hooch, Easy/meg и Devil

На DVD:

- видеоруки игры в Warcraft III, Quake III и Counter-Strike
- лучшие мувики с фрагами и UODы StarCraft, Broodwar
- полная коллекция демок с WCG Россия 2005
- кондиции необходимые для игры карты, патчи и моды

Спрашивайте в
компьютерных
клубах Москвы!



FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

CDMem 1.0

<http://codemasters2005.narod.ru>

Всегда забываете, кому и какие диски дали? Не беда. CDMem наладит учет вашей коллекции, после чего достаточно перетащить диск в список «отсутствующих», чтобы с заданной даты следовали регулярные уведомления о недостатке.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 634 Кбайт

LabelsWin Lite

<http://www.proggle.com>

Отличное дополнение к стандартным функциям Windows Explorer. После установки у пользователя появляется возможность двумя кликами мышки помечать цветом папки с файлами. Ровно так, как это делают владельцы Mac'ов.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1180 Кбайт

Deejaysystem Mk-I

<http://www.deejaysystem.com>

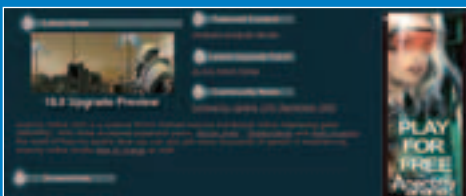
DJ-ская утилита от профессионалов эмулирует основные функции настоящего пульта – определение «скорости» песни на базе ритма, автоматическое/ручное микширование и т.д. На deejaysystem.com есть более новые платные версии.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 805 Кбайт

ВСЕ >

Anarchy Online – еще 2 года халявы

Funcom опять нас радует – бесплатная игра в Anarchy Online (<http://www.anarchy-online.com>) продлится, по крайней мере, еще два года, до 15 января 2007-го. Увы, на старожилос игры это предложение не распространяется, оно действительно лишь для новых аккаунтов. Все три add-on'a к АО хоть и остаются платными, но заметно подешевели. Кстати, прошлогодняя отмена абонентской платы оказалась весьма успешной акцией – аудитория этой MMORPG за последние 10 месяцев увеличилась на 400 тысяч человек.



А ЧТО ОНИ ТАМ ЧИТАЮТ?..

Наш бывший соотечественник, а ныне израильтянин Дмитрий Кучин порадовал сетевую общественность еще одним некоммерческим проектом на тему «общение на почве общих интересов». К довольно популярным MyProgs, TagFacts и Bank of Ideas добавился сайт о книгах – Reader2 (<http://ru.reader2.com>).

Это не сборник рецензий и не онлайн-новый книжный магазин. Ресурс позволяет хранить... список книг, которые вы читали, читаете или хотите кому-то порекомендовать. Отличительная особенность проекта – использование новомодной технологии Tag cloud. На русский сочетание приблизительно переводится как «облако из ключевых слов», и такой перевод мало что разъясняет. Однако на самом деле все очень просто и удобно – популярные ключевые слова (жанры, авторы и т.п.) «растут в размерах» по мере повышения интереса к ним со стороны посетителей сайта. В итоге предпочтения аудитории видны буквально с первого взгляда!

Обычные функции «книжного сайта» также имеются – поиск книг или читателей со сходными интересами, экспорт списка последних/рекомендуемых изданий на личный сайт или в блог. Предусмотрена система «друзей», позволяющая следить за их предпочтениями в литературе, просматривать списки рекомендаций и т.п.

Кстати следующим проектом г-на Кучина с применением технологии Tag cloud должен стать сайт «по фильмам». Возможно, он будет даже более востребован.

«ОПЕРА» БЕЗ РЕКЛАМЫ

Свершилось! С сентября сего года самый быстрый и компактный браузер Opera поставляется бесплатно и без рекламного баннера. Теперь не требуется прибегать к разным «крякам», достаточно скачать 3.5 Мбайт с сайта производителя – <http://opera.com/download>.

Что особенно приятно – среди двух десятков поддерживаемых языков интерфейса есть русский. Просто при загрузке свежей версии Opera, не забудьте сменить стоящий по умолчанию английский на родной русский язык.

Тем, кто желает поддержать разработчиков браузера кровным долларом, возможность также предоставляется. Потратив \$29, они получат годовой доступ к службе технической поддержки. Правда помощь будет оказываться на английском и только по электронной почте...

СКОРОСТНОЙ ДОСТУП – СКОРО ДВЕСТИ МИЛЛИОНОВ!

Компания Point Topic (<http://www.point-topic.com>) опубликовала свежую статистику, в которой подсчитано общее количество пользователей, прибегающих к службам высокоскоростного доступа в Интернет. По состоянию на конец первого полугодия 2005-го года, этот показатель составляет всего 176 миллионов человек, из которых 24.5 миллиона подключились к кабельному или DSL-доступу в апреле-июне сего года. Если достигнутые темпы роста будут сохраняться и во втором полугодии, то к концу января абонентская база «быстрых» операторов достигнет двухсот миллионов человек. Лидирует здесь, как и следовало ожидать, Европейский Союз. На конец июня в странах ЕС было зарегистрировано около 47.5 млн. скоростных соединений. На втором месте оказалась Северная Америка (44.3 млн.), на третьем – Азиатско-Тихоокеанский регион (40.6 млн.). Наиболее популярным способом подключения остаются разные виды xDSL: на них приходится 75% всех высокоскоростных соединений, сообщает сетевое издание Internet.ru.

10 ЛЕТ В ПОИСКЕ

В рамках празднования своего юбилея поисковик Lycos (<http://www.lycos.com>) опубликовал сводный

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...За последние шесть месяцев лидером по количеству обнаруженных дыр стал не MS Internet Explorer, а широко разрекламированный альтернативный браузер Firefox – на каждую дыру, найденную в IE, приходилось две дыры в браузере Mozilla.

...За один месяц в Интернете показывается свыше 112 миллиардов баннеров.

...При финансовом участии французского правительства выпущен специальный «Справочник блоггера и кибер-диссидента», рассказывающий о способах обхода автоматических фильтров контента и об обеспечении анонимности при ведении дневников в Интернете.

...Каждая пятая британская домохозяйка хотя бы один раз просыпается ночью, чтобы проверить электронную почту, а 50% из них заходит в Интернет еще до завтрака.

...67% офисных работников Великобритании чувствуют себя «сбитыми с толку» из-за непонимания компьютерного и сетевого жаргона, а 25% из них не способны самостоятельно скачать информацию из Интернета. Также установлено, что компьютерный жаргон одинаково непонятен для пользователей любого возраста. Молодежь, хоть и считает себя «продвинутой», делает ошибки так же часто, как и люди старшего возраста.

...Более 50% американских семей отказались от привычного стационарного телефона в пользу его более прогрессивного и дешевого VoIP (телефония через Интернет).

...64% шведов тайно читают SMS-сообщения, пришедшие на телефоны своих любимых:



ТЕХНОЛОГИЯ «ОБЛАКА ТАГОВ» НАГЛЯДНО ПРЕДСТАВЛЯЕТ КНИЖНЫЕ ПРИСТРАСТΙΑ ЧИТАТЕЛЕЙ ПОСЕТИТЕЛЯМ ПРОЕКТА READER2.COM.



Мини-игры

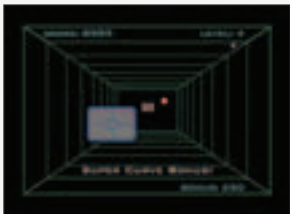
Наш выбор

Для того чтобы сделать мини-игру увлекательной, не стоит подражать коммерческим проектам с многомиллионным бюджетом. Крутая графика, перестрелки, кровь, сумасшедшая озвучка – отнюдь не гарантия успеха. А вот свежая идея для небольшой игры просто необходима...

CURVEBALL

<http://www.albinoblacksheep.com/flash/curveball.php>

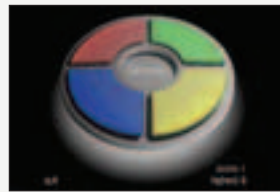
Управление чрезвычайно простое, так что осваивайте удары на точность (центром биты) и крученые (curves, с одним-двумя отскоками от стенки) – за них полагаются бонусы! Но прежде всего внимание и еще раз внимание, ведь мастерство соперника от уровня к уровню растет.



SIMON

<http://www.neave.com/games/simon/game.php>

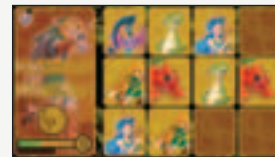
В конце 70-х годов прошлого века мир завоевала удивительная игрушка: коробочка с четырьмя цветными кнопками мигала ими и попискивала, а игроку следовало повторить без ошибок все более длинный звукоряд. Отличная тренировка слуха, внимания и памяти! Теперь в технологии Flash...



QUICKPIC 4

<http://www.entertainmail.net/content/entries/entry.php?cat=games&id=203&intro=0>

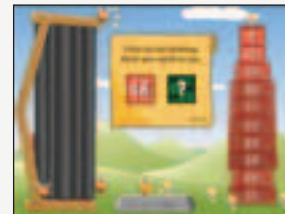
Видите в названии цифру 4? Dunja, администратор сайта Entertainmail.net, сделал таких игр уже штук шесть, но именно 4-ая (что без голых баб и т.п.) стала самой популярной. Суть забавы проста – запомнить и открыть парные картинки, тренируя зрительную память и ловкость.



TOWER BLASTER

http://www.spelspelen.com/tower_blaster.htm

Эта игра получила на многих Flash-сайтах самые высокие оценки. Для победы потребуется логическое мышление и интуиция, ведь башню собираем из нумерованных блоков, располагая их в порядке убывания (к вершине). А если положим блоки друг на друга по порядку, получим бонус.



ФАКТ

Компании Rambler и ICQ Inc. объявили о запуске совместного проекта Rambler-ICQ – русскоязычного сервиса обмена мгновенными сообщениями, тесно связанного с почтовой службой Rambler'a.

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Azureus 2.3.0.4

<http://azureus.sourceforge.net>

Клиент для пиринговых сетей BitTorrent, адресованный тем, кому приходится много скачивать из Интернета. Отличается высокой степенью автоматизации, контролем скорости закачек, русским интерфейсом и другими «полезностями».

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 6550 Кбайт

Тест Айзенка 2.1

ftp://ftp.km.ru/v01/Soft/Teach/IQtest_2_1.zip

Пользоваться тестом разумно лишь единожды – именно это, первое значение IQ и будет верным, остальное – от лукавого. Внимание: во многих случаях выбирать правильные ответы следует набором нужных слов/цифр с клавиатуры.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 784 Кбайт

ВСЕ >

индекс популярности поисковых запросов за последние десять лет. Как и следовало ожидать, представленные данные стали яркой иллюстрацией традиций американского масскульта. В отличие от некоторых других поисковых машин, рейтинг Lycos 50 (<http://50.lycos.com>) имеет важную особенность – из него исключены «вечные» запросы («секс», «музыка» и т.д.), интерес к которым со стороны интернетчиков никогда не угасает. В итоге в сводном индексе популярности с сентября 1995 по сентябрь 2005 года представлены лишь те запросы, которые отражали какие-то исключительные события, случившиеся в основном в США и уж во вторую очередь – в мире. Тот, кто хоть немного знает американцев, насколько не удивится, что главной темой запросов стала Памела Андерсон. Она возглавила первый рейтинг Lycos еще в сентябре 1995-го и с тех пор занимает в нем только верхние места. В итоге по сумме набранных за десять лет баллов эта поп-дива вне всякой конкуренции. Ни «11 сентября» (теракты в США, 9 место), ни даже Гарри Потер (29), что называется, даже рядом не стояли. А вот наши соотечественники занимают в том рейтинге далеко не последние места. Большой интерес проявили американцы к поп-группе «Тату» – сегодня она уверенно рас-

положилась на почетном 6-ом месте, немного уступив Бритни Спирс (4 место) и обогнав американский футбол (9). Теннисистка Анна Курникова – на 23 месте и, увы, на этом присутствие России исчерпывается. Что касается игр, то лидирует Final Fantasy (17), обосновавшаяся в рейтинге аж с 1999-го года. Этот игровой сериал обогнал даже киноэпопею «Звездные войны» (18) и востребованную школьниками марихуану (20). Наиболее популярное телешоу в США, похоже, такое же, как и в России, – мультфильм «Симпсоны» (30-е место).

«ЯНДЕКС» ПОШУТИЛ

«...Вы мечтали, чтобы ваш сайт был первым на странице результатов поиска? «Яндекс» внял многочисленные просьбы веб-мастеров, и с сегодняшнего дня у вас есть уникальная возможность реализовать свою мечту с помощью новой программы мгновенной раскрутки «Мечта веб-мастера» (<http://dream.yandex.ru>). Программа имеет дружелюбный интерфейс, проста в использовании и бесплатна. Вам нужно только заполнить три поля в онлайн-форме и нажать кнопку «Полюбоваться». Все это, конечно, забавная шутка. Однако страничку, созданную в результате заполнения этой формы, можно отправить не только друзьям, но и работодателям или конкурентам. Пусть поломают голову... ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

либо из любопытства, либо из ревности. Как правило, акт перлюстрации имеет место в то время, когда любимая (-ый) пребывает в ванной комнате.

... Спустя 2 месяца после покупки мобильного телефона его стоимость начинает падать со скоростью до 10% в месяц.

... В США на рабочем месте в среднем погибает 4 из каждых 100 тыс. человек. Однако представители некоторых профессий гибнут намного чаще. В первую десятку входят лесорубы (92 смертельных случая на 100 тыс. работающих, при этом средняя зарплата лесоруба невелика и составляет \$29 тыс. в год), моряки (86 и \$24 тыс.), мусорщики (43 и \$25 тыс.), водители грузовиков (27 и \$34 тыс.) и таксисты (24 и \$19 тыс.).

... Люди, которые не бросают занятия спортом в среднем возрасте, на 25% реже страдают от болезней в старости.

... Даже одна сигарета в день в 5 раз повышает риск заболеть раком легких.

... Выяснено, почему кошки предпочитают мясо и рыбу, а к сладостям проявляют полное равнодушие. Оказывается, все представители семейства кошачьих не различают сладкое из-за дефекта гена, отвечающего за вкусовые рецепторы. Интересно, что это качество также характерно и для «больших братьев» домашних кошек: леопарда, гепарда, тигра, ягуара и льва.

«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>)

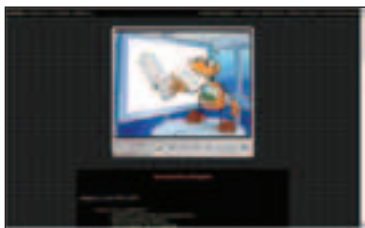


САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

Telesa.ru

<http://www.telesa.ru>

Как известно, интернет-телевидение «зародилось» давно, но по причине малой распространенности высокоскоростного доступа так и не добилося широкой популярности. Ну а «пока суд да дело», ниша сетевого телевидения не пустует, причем появляются в ней весьма забавные подобию привычного ТВ. Свежий пример – **Telesa.ru**,



этакий сплав Flash и телевидения. Каждый день оригинальные передачи, новости и, само собой, реклама. Но только все это сделано по технологии Flash, потребляет минимум трафика, а «мультиязычные» пародии на существующую рекламу и телеведущих делают просмотр ТВ куда увлекательнее. Представьте себе мультипликационную Юлию Тимошенко, известную студийную ведущую, или рекламу стирального порошка с умывальником-наркоманом. Очень смешно! Единственный минус – малое количество передач, что, будем надеяться, исправит время.

La2.Ru

<http://www.la2.ru>

Добро пожаловать на бесплатный шард скандально известной MMORPG Lineage 2. По указанному адресу найдется русскоязычная «база знаний», отличный форум и уйма полезной информации, включая русификатор клиента и статусную страничку, показывающую уровень и никнеймы игроков, пребывающих в Сети. Несмотря на то что



тут все еще правят бал «Первые хроники» (на официальных серверах уже «Третьи хроники»), **La2.ru** остается одним из популярнейших бесплатных серверов России. Возможно потому, что он наиболее приближен к официальной версии «Первых хроник» Lineage 2, существует уже около года и, что самое важное, использует современное оборудование и качественные линии связи. Если добавить к этому команду опытных администраторов-энтузиастов, четкие правила, турниры и event'ы, регулярные сходки игроков «в реале», то вопросов, почему La2.Ru выбрали около 5 тысяч геймеров, уже не останется. Из недостатков отметим частую «профилактику» и неопределенность с введением долгожданных «Третьих хроник». Если первое устранят, а второе – введут, то придаться к проекту будет и вовсе невозможно...

Absolute Games

<http://www.ag.ru>

AG – один из популярнейших в Рунете порталов, посвященных играм. В базе сайта море рецензий, кодов, прохождений, скриншотов, демо-роликов и прочего игрового добра. Портал ведет отдельные про-



екты, посвященные целиком одной тематике, скажем, GTA (<http://gta.ag.ru>) или «Летописям Тамриэля» (игры из серии The Elder Scrolls). Отдельно стоит отметить базу кодов и прохождений «9 Жизней», которой особенно славится сайт, – есть какие-то трудности, бегом сюда. К тому же все сделано удобно и в бесплатном доступе, а для скачивания файлов не потребуют даже регистрации. Дизайн у проекта неплохой, но надо признаться, что чрезмерно большое количество информации создает сумбур на главной странице. И, как ни печально признавать, но найти нужную информацию в этом хаосе непросто...

Знакомства

«Дозоры»

<http://dozory.ru>

«И треснул мир напополам, дымит разлом! И льется кровь, идет война добра со злом...». По указанному адресу поклонники фантаста Лукья-



ненко организовали ролевой мир «Москвы Иной». Если вы из них, то добро пожаловать! Вход бесплатный.

Anekdotov.net

<http://www.anekdotov.net>

Если взгрустнулось, загляните сюда. На сайте отыщется куча забавных анекдотов, историй из жизни, фотоприколов и прочих смешинок.



Чат со звездой

<http://www.starchat.ru>

Если в обычных чатах вы общаетесь с обычными людьми, то в «звездной» системе выпадает шанс поболтать



с популярными личностями из мира шоу-бизнеса и не только...

P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на dolser@gameland.ru или оставляйте сообщение на форуме нашего журнала.

Flash Player

<http://www.flashplayer.ru>

Когда на работе делать нечего (а точнее – просто лень), всегда можно развлечься незаметно для начальника. Именно в этом нам помогут flash-игры, которых на данном сервере предостаточно. База сайта содержит около 1000 игр разной тематики: от аркадных и логических, до спортивных и игр-«издевательств». Последние, к слову, довольно неплохо развлекут разнообразными измышательствами над королевой или Борей Моисеевым. Ну а если позволяет время, настроение и коэффициент IQ, то можно разгадывать головоломки из раздела «Квесты», он выделяется среди



остальных особым качеством игр. Напоследок снова посетуем: сайт выглядит очень несовременно, дизайн, несомненно, требует переработки. Да и качество игр в некоторых разделах не всегда соответствует их количеству...

Play Ground

<http://www.playground.ru>

Play Ground – это неплохой игровой проект, один из прямых конкурентов AG. На сайте отыщется все: начиная от обзоров игр, заканчивая свежими роликами и базой кодов. Естественно, объем прохождения здесь не сравнится с базой «9 Жизней» на AG, но, тем не менее, тут встречаются иногда «сек-





реты», которые в Рунете больше никто не знает. Также обычное дело на Play Ground – довольно неплохие рецензии. Изюминка сайта – общедоступный сервер (голосовой канал) для программы Team Speak, с помощью которой вы голосом сможете пообщаться с геймерами-единомышленниками. Отдельно стоит упомянуть дизайн: красиво, стильно, удобно. Пожалуй, в этом смысле Play Ground значительно обогнал AG.



Lionel.Ru

<http://www.lionel.ru>

Никто не спорит, главное в нашей жизни – общение, а потому ссылки на хорошие форумы идут просто на вес золота. **Lionel.ru** – один из таких популярных порталов, посвященных общению. Форум поделен на 31 раздел, в каждом из которых обсуждают определенные темы. Это и спорт, и просто флейм, и программы, и даже XXX. Сейчас форум переведен на новый «движок», который, поми-



мо удобного дизайна, отличается тем, что позволяет отправлять личные сообщения собеседнику. Есть здесь и так называемые VIP-разделы, доступ к которым зарегистрированный пользователь получает, если количество его сообщений на форуме превысило 300.

Tests

<http://tests.pp.ru>

Коллекция онлайн-тестов, способных выявить некоторые интересные особенности личности. «Романтичны ли Вы?..», «Есть ли у Вас чувство юмора?..», «Хороший ли вы начальник?..» и т.д. и т.п. – всего этого на сайте с избытком. Но особо впечатлительных считаю своим долгом предупредить – не принимайте результаты испытаний слишком близко к сердцу! Скажем, один из тестов показал, что мой психологический возраст около 33-52 лет. И как теперь с этим жить, как общаться с девушками, если на самом деле я студент дневного отделения университета?! ■

Favorites: MP3

- <http://zaycev.net> – объемная база MP3 разных жанров. Все совершенно бесплатно.
- <http://www.mp3search.ru> – хороший, хотя и платный поисковик по mp3, требует регистрации, имеется огромный архив музыки.
- <http://www.mp3real.ru/main.htm> – склад бесплатной музыки в формате mp3. Поиск по исполнителям.
- <http://delit.net> – один из популярнейших платных сайтов, посвященных mp3.
- <http://rmp.ru> – внушающий уважение архив бесплатной отечественной и зарубежной музыки.
- <http://3mp3.ru/ru> – подраздел сайта Rip.ru, посвященный музыке. Достоинства – предпрослушивание и интернет-радио.
- <http://www.zvuki.ru> – обзоры новых альбомов, биографии исполнителей, база mp3.

Второй Конкурс на присуждение Национальной
Премии за вклад в развитие российского сегмента сети Интернет

ПРЕМИЯ РУНЕТА® – 2005

Народное голосование

100 дней

ОТПРАВЬ СООБЩЕНИЕ НА НОМЕР **8181**

NAROD www.ADPES.ru

(полный веб-адрес проекта)

Угадай лидера!

Спешите! Призовой фонд ограничен!

Подробности на сайте:

WWW.PREMIARUNETA.RU





Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/197/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ОКТЯБРЯ

Нет, честное слово, никогда не угадаешь, что за каверзный вопрос приготовили тебе читатели! Казалось бы, очевидно, что обзор текущих бета-тестов в первую очередь просматривают хардкоры с серьезным «железом» и «толстым» каналом. Но вот поди ж ты, почтовый ящик наполнили настойчивые письма странного содержания, мол, скажите-ка, а что бы потестировать парню с «плохим Инетом» и «слабым компом»?.. Почесав в затылке и покопавшись в Сети, мы обнаружили несколько открытых бета-тестов, рассчитанных как раз на таких лишенцев: ни загрузки, ни крутой машины не требуется. Наслаждайтесь, спамеры!

InternetBugz

Очень забавный проект начал существование по адресу <http://zhuki.mail.ru>. Хотя игра функционирует в режиме бета-теста, населения тут уже много – несколько сотен человек гоняют в хвост и в гриву... жуков. InternetBugz устроена весьма просто, однако короткое пояснение необходимо. После регистрации вы бесплатно получаете двух разнополых насекомых. Обратите внимание: все жуки смертны, причем

в зависимости от достигнутого уровня, срок жизни жука колеблется от 2 до 5 месяцев. Если жук умирает, его трупик можно сдать за деньги, после чего купить новых насекомых (если хватит средств, то более высокого уровня – вплоть до 9-го).

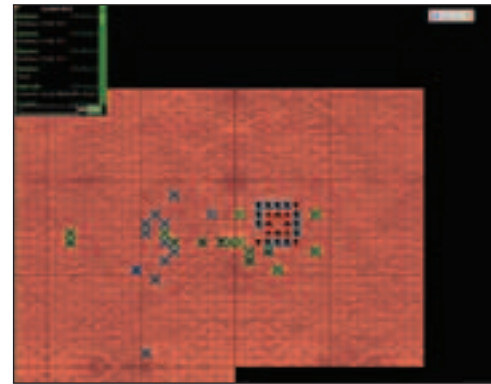
Деньги в InternetBugz играют архиважную роль (покупка еды, вещей, насекомых), так что главная задача каждого жука из вашей конюшни – участвовать в коммерческих забегах, зарабатывая «багзы» на победах. Кроме того, победа приносит жуку опыт, с накоплением которого улучшаются беговые характеристики. Сделать чемпиона из жука нулевого уровня очень непросто, но хорошую службу сослужит магазин. Здесь лекарства, еда, одежда и различные аксессуары, влияющие на успех в соревнованиях. Кроме того, разрешена свободная передача вещей и денег от игрока игроку.

Все жучиные забеги проходят на Стадионе, где в кассе продаются билеты, необходимые для выставления жуков на коммерческие забеги. Выигрыш победителю также оплачивается билетами, их затем можно продать администрации, либо кому-то из игроков.

Выставляют жука на забег на Трибунах, каковые делятся по типам забегов: тренировочные (для всех), коммерческие (доступны жукам со 2-го уровня), чемпионаты (доступны с 3-го уровня) и V.I.P. (попасть в эти забеги могут жуки с лучшим рейтингом, либо купившие V.I.P. билет). В общем, все очень хорошо спланировано, игра затягивает, к тому же работает внутриигровой чат, да и дизайн проекта заслуживает самой высокой оценки. Хотя разработчики и утверждают, что «игровая валюта не имеет ничего общего с реальными деньгами», но очевидно, что это не так. Скажем, запланировано пополнение игрового счета путем покупки игровой валюты за реальные деньги (через платежные системы WebMoney, PayPal или SMS-службы сотовых операторов). На время теста эта услуга работает лишь частично, но, похоже, подсевшим на InternetBugz придется в дальнейшем здорово раскошелиться. Никакой загрузки InternetBugz не требует и работает прямо в окне браузера.

TinyWarz

Если кратко, то TinyWarz (<http://tinywarz.com>) – это онлайн-овая по-



шаговая 2D-стратегия, где в отдаленных мирах игрокам позволено сражаться друг с другом, ну а игровой «интеллект» разнообразит это действие, управляя компьютерными бандитами. Формально бета-тест завершен, но никаких признаков завершения, кроме позабытого пресс-релиза, нет: в игре отлавливаются последние баги, разработчики благодарят тестеров (ой, простите, уже геймеров...) за усердие и так далее.

Между тем игра стоит того, чтобы обратить на нее внимание. Интересно обойдена проблема долгого ожидания хода соперников: помимо обычного лимита времени на обдумывание приказов и трату Command Points, предусмотрен бонус для самых шустрых – геймеры, управившиеся раньше срока, получают бонусные очки. Поверьте, это заметно оживляет дело. Еще одна изюминка стратегии – возможность перепродажи прокачанных боевых единиц игроками друг другу. Для этого существует внутриигровой «рынок». В связи с рынком упомянем и о возможности ежедневного получения 50 премиальных Command Points за реальные деньги (в частности через PayPal). Эта услуга, конечно, меняет игровое равновесие, но таковы реалии современных онлайн-овых игр – «живые» деньги принимаются в них все охотнее и охотнее. В остальном Tinywarz – типичная пошаговая стратегия. Игроки создают армию, плодят и модифицируют боевые единицы, возводят базы и все это ради одного – контроля над планетами. Думается, не стоит еще раз напоминать, что никакой загрузки игра не потребует... ■



У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

ВЫБОР



Guild Wars

\$69.99



Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)

\$79.99



Dungeon Lords

\$69.99



Silent Hill 4: The Room

\$59.99



Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

\$59.99



Vampire: The Masquerade - Bloodlines

\$49.99



World of Warcraft

\$69.99



World of Warcraft 60 Day Pre-Paid Card

\$49.99



Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion

\$49.99



EverQuest II DVD

\$79.99



Splinter Cell: Chaos Theory

\$79.99



Ultima Online: Samurai Empire

\$59.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574

www.gamepost.ru



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



BURNOUT REVENGE

Дополнительные автомобили:
Dominator Assassin – для получения этого автомобиля необходимо, чтобы на карте памяти был сейв игры Burnout 3: Takedown. При его наличии Dominator Assassin станет доступен при первой загрузке Burnout Revenge после создания профиля;
Madden Challenge Bus – появляется в том случае, если на карте памяти есть сейв игры Madden NFL 06;
Black Elite Racer – получить Elite Rank 11;
Criterion GT Racer – завершить White Mountain Challenge;
Custom Classic – завершить Sunshine Keys Challenge;

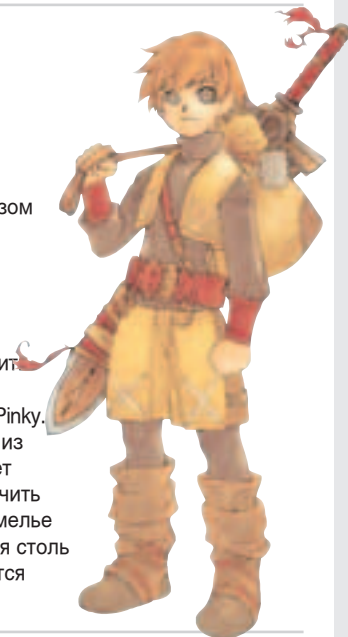
EA GT Racer – завершить Central Route Challenge;
Etnies Racer – завершить Motor City Challenge;
Euro Classic LM – завершить Eternal City Challenge;
Hot Rod – завершить Lone Peak Challenge;
Logitech World Racer – завершить Rank 10 GP Race;
Low Rider – завершить Angel Valley Challenge;
Nixon Special – завершить Eastern Bay Challenge;
Revenge Racer – пройти игру на 100%.



RADIATA STORIES

1. Дополнительные мелодии:

Corridor of Distortion Theme – случайным образом выпадает из монстров в Corridor of Distortion;
Dragon Lair Cave Theme – случайным образом выпадает из монстров в Dragon Lair Cave;
Dragon Radian Theme – необходимо победить Dragon Radian;
Gold Dragon Castle Theme – необходимо победит монстров в Dragon Lair;
Paya Paya Dance Theme – необходимо победить Pinky.
 2. В игре можно обнаружить приятный привет из прошлого – очаровательную валькирию Леннет из игры Valkyrie Profile (PS one). Чтобы заполучить ее в свою команду, необходимо пройти подземелье Corridor of Destruction, после чего впечатленная столь великим подвигом воительница и присоединится к игроку.



RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE #2

1. Альтернативные костюмы:

Alyssa B – приобретается за 1 тыс. очков;
Alyssa C – приобретается за 3 тыс. очков;
Alyssa D – необходимо найти SP items для Alyssa;
Alyssa E – необходимо пройти Showdown 1;
Cindy B – приобретается за 1 тыс. очков;
Cindy C – приобретается за 3 тыс. очков;
Cindy D – необходимо найти SP items для Cindy. Приобретается за 10 тыс. очков;
Cindy E – необходимо пройти Showdown 2. Стоит 30 тыс. очков;

David B: Club Suit – приобретается за 1 тыс. очков;
David C – необходимо найти SP items для David. Стоит 10 тыс. очков;
George B Outdoor clothes – приобретается за 1 тыс. очков;
Jim B Basketball outfit – приобретается за 1 тыс. очков;
Kevin B – приобретается за 1 тыс. очков; Kevin C необходимо найти SP items для Kevin;
Mark B Casual outfit – приобретается за 1 тыс. очков;
Yoko B Spring Dress – приобретается за 1 тыс. очков;
Yoko C Gym Outfit – приобретается за 3 тыс. очков;
Yoko D Kung Fu costume – необходи-

ЕЩЕ

► [PS2] GUNGRAVE: OVERDOSE

Для получения доступа к уровню сложности Kick Ass, необходимо хоть раз одолеть игру на Hard. Последующее прохождение ее на Kick Ass приведет к открытию всех бонусов в игре.

► [PS2] ONE PIECE: GRAND BATTLE

1. Новые костюмы для персонажей. Все коды вводятся на экране с надписью Press Start с зажатými **△** и **□**. Помимо доступа к новым костюмам, коды меняют персонажа, который стоит рядом с игровым меню:

◀, ▶, **×**, **○**, **×**, **△** – третий костюм для Chopper;
△, **△**, **×**, **○**, **×**, **×** – третий костюм для Luffy;
◀, **◀**, **×**, **○**, **×**, **△** – третий костюм для Nami;
▼, **▶**, **×**, **○**, **×**, **×** – третий костюм для Robin;
△, **▼**, **×**, **○**, **×**, **○** – третий костюм для Sanji;
▶, **▶**, **×**, **○**, **×**, **△** – третий костюм для Usopp;
▼, **▼**, **×**, **○**, **×**, **△** – третий костюм для Zoro.
 2. Чтобы заполучить персонажа Mr. 0 Crocodile, сначала необходимо найти всех остальных персонажей (общим числом пятнадцать штук). Затем следует пройти Story Mode за Ms. Sunday, после чего во время просмотра списка credits ввести следующий код:
 зажать **△**, **▼**, **×**, **◀**, **▼**, **△**, **×**, **○**, **○**, **△**, **○**, **△**, **△**, **▶**, **○**.

мо найти SP items для Yoko;
Yoko E Summer Daze Bikini – необходимо пройти Showdown 3.

2. Различные дополнения (в скобках указана стоимость):

AIPC Amount Set – завершить End of The Road (5 тыс.);
Extra Battle A-1 – завершить два любых сценария (3 тыс.);
Extra Battle A-2 – завершить четыре любых сценария (5 тыс.);
Extra Battle A-3 – завершить Extra Battle A-2 (10 тыс.);
Extra Battle B-1 – завершить три любых сценария (3 тыс.);
Extra Battle B-2 – завершить пять любых сценариев (5 тыс.);
Extra Battle B-3 – завершить Extra



THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

1. Чтобы получить скин Savage Banner, необходимо сначала пройти игру. После этого скин можно приобрести в магазине за скромную сумму в один миллион Smash Points.
 2. Коды следует вводить в меню Extras:
CABBIES – все машины превращаются в такси;
AMERICA – шорты цветов американского флага для Халка;
AUSSIE – австралийский флаг превращается в белье;
OCANADA – канадский флаг удостоивается великой чести стать штанами;
DEUTSCH – флагу Германии тоже не повезло;
BANDERA – снова одежда для Халка. На этот раз – из флага Испании;
FSHNCHP – британский флаг превращается... ну, вы поняли;
Drapeau – французский;
Mutanda – итальянский;
FURAGGU – хит сезона – японский флаг!
RETRO – черно-белая графика;
HISTORY – графический режим Sepia;
CHZGUN – короворакеты;
DESTROY – удваивает способности Халка к разрушению;
BRINGIT – восстановители здоровья улучшают самочувствие вдвое эффективнее;
SMASHx – замените «x» на 5, 10 или 15, чтобы получить соответствующее количество Smash Points. В тысячах;
kingkng – гориллы всюду и везде;
PILLOWS – режим низкой гравитации;
FROGGIE – бешеный трафик.
Примечание
 Коды заработают только после того, как будут открыты в процессе игры.



Battle B-2 (10 тыс.);
Hard Mode – завершить End of The Road (2 тыс.);
Infinity Mode – завершить все сценарии на сложности Very Hard (50 тыс.);
Nightmare Mode – завершить все сценарии на уровне сложности Very Hard (10 тыс.);
Very Hard Mode – завершить все сценарии на уровне сложности Hard.

3. Способы получения спрятанных разработчиками иллюстраций (в скобках указана стоимость):
Alyssa B OutFit CG Artwork – завершить три любых сценария (1 тыс.);
Alyssa B Outfit Illustration – завершить три любых сценария за Alyssa (1 тыс.);

Alyssa C Outfit CG Artwork – завершить три любых сценария за Alyssa (2 тыс.);
Alyssa C Outfit Illustration – завершить три любых сценария за Alyssa (2 тыс.);
Cindy B Outfit CG Artwork – завершить три любых сценария за Cindy (1 тыс.);
Cindy B Outfit Illustration – завершить три любых сценария за Cindy (1 тыс.);
Cindy C Outfit CG Artwork – завершить три любых сценария за Cindy (2 тыс.);
Cindy C Outfit Illustration – завершить три любых сценария за Cindy;
David Club Suit CG Artwork – завершить три любых сценария за David (1 тыс.);
David Club Suit Illustration – завершить три любых сценария за David (1 тыс.);
George Outdoor Clothes CG Artwork – завершить три любых сценария за George (1 тыс.);
George Outdoor Clothes Illustration – завершить три любых сценария за George (1 тыс.);
Jim Basketball Outfit CG Artwork – завершить три любых сценария за Jim (1 тыс.);
Jim Basketball Outfit Illustration – завершить три любых сценария

за Jim (1 тыс.);
Kevin Cowboy Outfit CG Artwork – завершить три любых сценария за Kevin (1 тыс.);
Kevin Cowboy Outfit Illustration – завершить три любых сценария за Kevin (1 тыс.);
Mark B Outfit CG Artwork – завершить три любых сценария за Mark (1 тыс.);
Mark B Outfit Illustration – завершить три любых сценария за Mark (1 тыс.);
Yoko C Outfit CG Artwork & Illustration – завершить три любых сценария за Yoko;
Yoko Spring Dress Outfit CG Artwork – завершить три любых сценария за Yoko (1 тыс.);
Yoko Spring Dress Outfit Illustration – завершить три любых сценария за Yoko (1 тыс. очков).

4. Голоса персонажей и композиции из игры (в скобках указана стоимость):

Голос Alyssa – собрать SP items для Alyssa (2 тыс.);
Голос Cindy – собрать SP items для Cindy (2 тыс.);
Голос David – собрать SP items для David (2 тыс.);
Композиция Desperate Times – прой-

ти сценарий Desperate Times (1 тыс.);
Композиция End of The Road – пройти сценарий End of The Road (1 тыс.);
ETC BGM – пройти все сценарии (1 тыс.);
Композиция Flashback – пройти сценарий Flashback (1 тыс.);
Голос George – собрать SP items для George (2 тыс.);
Голос Jim – собрать SP items для Jim (2 тыс.);
Голос Kevin – собрать SP items для Kevin (2 тыс.);
Голос Mark – собрать SP items для Mark (2 тыс.);
Композиция Underbelly – пройти сценарий Underbelly (1 тыс.);
Композиция Wild Things – пройти сценарий Wild Things (1 тыс.);
Голос Yoko – собрать SP items для Yoko (2 тыс. очков).

5. Новые NPC (в скобках указана стоимость):

AI и AI C – пройти сценарий Flashback (4 тыс.);
Arnold U.B.C.S – пройти сценарий End of The Road на уровне сложности Very Hard (5 тыс.);
Austin – поговорите с ним в Observation Deck, затем поговорите с Patrick или Lloyd (4 тыс.);

Axeman и AI B – пройти сценарий Flashback на уровне сложности Very Hard (8 тыс.);
Carter – пройти сценарий End of The Road (3 тыс.);
Dorothy – завершить с хорошей концовкой сценарий Flashback за любого персонажа (5 тыс.);
Fred, Andy, Jean и Tonny – пройти сценарий Desperate Times (5 тыс.);
Kurt и Kurt B – пройти сценарий Flashback за Alyssa, получив при этом концовку Truth (3 тыс.);
Linda – пройти сценарий End of The Road с хорошей концовкой (4 тыс.);
Marvin – пройти сценарий Desperate Times за Кевина (4 тыс.);
Ms. White, Ms. Peace и Ms. Water – найти все 260 SP items (50 тыс.);
Nathan и Samuel – пройти сценарий Desperate Times на уровне сложности Hard (4 тыс.);
Patric & Lloyd – пройти сценарий Wild Things (3 тыс.);
Reagan и Reagan B – пройти сценарий Flashback, завершив при этом субквест и получив illusion-концовку (3 тыс.);
Rita – пройти сценарий Desperate Times на уровне сложности Very Hard любым персонажем (6 тыс.);
Rodriguez U.S.S. – пройти сценарий End of The Road (5 тыс. очков).



Ждем ваших предложений по содержанию рубрики.
 Если есть что сказать, пишите на bw@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

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 РОКС
 Официальные партнеры: ALS Group, DLA Piper Rudnick, РАТЭК

Информационная поддержка: C-News, Digital Home, PC Gamer, PS Magazine, PC Игры, Play, Stereo&Video, Sync, ТЗ, 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

С А Н К Т - П Е Т Е Р Б У Р Г
 ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



с а н к т - п е т е р б у р г



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome

Успех сражений в Makai Kingdom, как и в остальных стратегических RPG от Nippon Ichi, зависит не только от умения игрока разрабатывать эффективную тактику нападения и обороны.

Высшая лига

Кошки: по скорости передвижения и мощи атаки – сущие дьяволята. Низкая защита и интеллект – небольшая плата за возможность убить противника одним ударом.

Берсерки: уступают Кошкам по скоростным параметрам, зато по убойной силе перегоняют все обычные классы.

Мечники: всем хороши – и выбором оружия, и силой, и скоростью, и умением прыгать. Настоящие сбалансированные бойцы.

Лучницы: вот у кого параметр техничности зашкаливает (урон от огнестрельного оружия рассчитывается именно по нему)! Барышни хрупки здоровьем, но убивают с первого удара.

Маги: у многих секретных боссов устойчивость к заклятиям куда ниже физической защиты, так что магии вам понадобятся.

Офицеры: барышня-офицер – неплохой кандидат в пилоты боевой техники; благодаря высокому параметру техничности (TEC) улучшает характеристики машины (бонус до 50%).

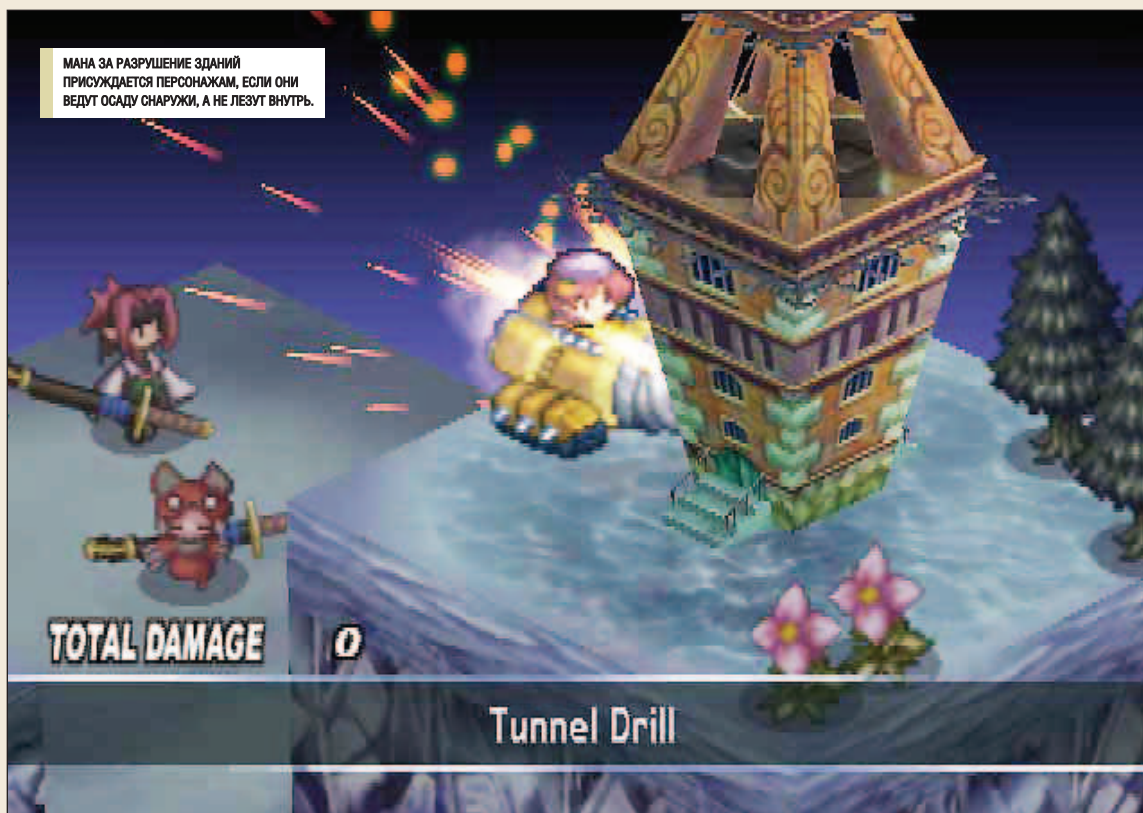
Постоянная работа над составом армии и создание все более мощных воинов – не менее важная задача, чем оперативное перебрасывание отряда из одного угла арены в другой. Первоначально выбор классов ограничен пятью профессиями (вернее, низшими рангами пяти профессий), и, чтоб родился новый герой, нужен лишь подходящий объект для материализации бестелесного демона. Обратите внимание, что первый созданный персонаж станет лидером новоиспеченной команды Зеттиных слуг, и для него Зетта подыскивает специальный предмет (Allied Symbol), дающий бонус в виде 20% ко всем базовым параметрам. Хотя лидера легко сменить, чтобы общаться с бывшим Демоническим Лордом и войском в тылу не в образе сурового рыцаря, а, скажем, хорошенькой ведьмочки, но двадцатипроцентное повышение всех характеристик без каких-либо подвохов – редкость для Makai Kingdom. Больше всего такой подарок пригодится мечникам или магам – убойной силе армии. Основная же масса бойцов будет создана из деталей пейзажа – камней, деревьев, цветов и травы. Если на территории замка Зетты наблюдается острая нехватка предметов, обратите внимание на команду Summon в меню общения с Самым Редким Книжным Изданием Всех Демонических

Миров – переключение между списком персонажей и инвентаря производится с помощью стрелок. Камни повышают физическую защиту, но дурно сказываются на интеллекте. Цветы, напротив, усиливают мыслительные способности, но распыляться за сверхмозг придется ценой устойчивости к заклятиям (а между тем она особенно важна для Целителей (Healers)). Трава (обычная осока, никаких допингов!) увеличивает параметр техничности. Больше всех в нем нуждаются Купцы (Merchants) и Воры (Thieves). Деревья же прибавляют персонажу здоровья и лучше прочих объектов подходят для создания сбалансированных бойцов: без заоблачных бонусов, но и без суровых штрафов. Из прочего инвентаря для трансмутаций годятся предметы класса Treasure, OS (да-да, самая настоящая «ос») и съедобные припасы, а вот супер-доспехи и оружие лучше приберечь для экипировки. Уязвимость героя к трем магическим стихиям – огню, ветру, льду, – определяется случайным образом. Если виртуальные карты легли совсем уж не в вашу пользу, а тратить бонусные очки на улучшение параметров не хочется (1 бонусное очко расценивается как +10% при модификации статистик уязвимости), то остается последнее спасительное средство – отказаться от материали-

зации на предлагаемых условиях и начать процесс создания заново. Новые классы привычно добавляются по ходу игры, а также после побед над представителями классов негуманоидных воинов. Обратите внимание на Кошек (здесь и далее в скобках будут указываться низшие, они же стартовые ранги классов – для Кошек это Saber Kitty) – их скорость передвижения не уступает, а порой и опережает Воровскую. После завершения 5 и 6 арен во второй главе открываются классы Полевой Врач (Medic) и Пехотинцы обоих полов (Enlistee), в начале четвертой главы список доступных профессий пополняется Механиком (Mechanic) и Профессоршей (Professor). Кроме того, существуют классы, достаемые в награду за тренировку уже созданных бойцов, а именно:

- профессия **Мечника (Ronin)** появляется в списке доступных классов после того, как Воин и Пехотинец достигают 10 уровня;
- Женщина-мечник (Ronin)** – Воительница и барышня-пехотинец дослужились до 10 уровня;
- Повар (Cook)** – герои классов Вор, Волшебник и Медик поднялись выше 20 уровня;
- Лучница (Archer)** – Ведьма, Целитель и Купец поднялись выше 20 уровня;
- Бог Молний (Thunder God)** – монстр Lucky Doll достиг 50 уровня;





- **Берсерк (Rogue)** – Мечник и Повар сверх 50 уровня, Механик 20 уровня;
- **Офицер (Officer)** – Женщина-мечник и Лучница 50 уровня, Профессор 20 уровня.

Не обойтись в Makai Kingdom без зданий. Вовремя выставленные на арену фортификации послужат складами для найденных вещей и одарят бонусом-защитой всех персонажей, приотвишихся в них хотя бы на один раунд. Кроме того, сооружения легко использовать в качестве «скамейки запасных» – Зетта не может призвать на битву больше восьми воинов даже на замену убитым, зато подраненных героев, спрятавшихся в четырех стенах, легко заменят партизаны, прибывшие на поле боя прямоком в здании.

Для создания боевого укрепления потребуется всего ничего – персонаж без экипировки (в некоторых случаях важна конкретная профессия), не являющийся лидером, обладающий достаточным количеством маны для сотворения нужного типа здания и готовый пожертвовать собой во имя этой светлой цели. Подвиг его не будет забыт, реинкарнация в персонажа любого другого доступного класса (при условии, что у него хватит остатков маны на приобретение профсоюзного билета) приветствуется и позволяет «подтянуть» невыигрышные характеристики новой профессии.

Одновременно территорию замка может украшать не более четырех зданий. Хотя за уничтожение ненуж-

ных сооружений и дается крошечный бонус в виде очков маны, обратите внимание на команду Discharge в меню разговора с Зеттой и бескрайние космические просторы вокруг замковых земель (выкидывание здания за пределы арены равносильно Discharge).

Хоть бонусы в виде 30% к защите и приятны, рекомендуем сосредоточить усилия на получении Академии (Academy) и Библиотеки (Library). Академия дает 50% бонус на полученные очки опыта, что сильно разнообразит процесс прокачки. Библиотека же повышает навык выучивания новых навыков (Weapon Mastery) на 50%, что особенно пригодится любителям вооружать мечников катанами (самурайские секретные приемы разучиваются крайне медленно). Увы, создать книгохранилище под силу только магам и ведьмам. Как выжить в подземелье, поднять свой профессиональный уровень и не угробиться ненароком? Большинство арен – как «сюжетных», так и опциональных – создаются случайным образом, но все же существуют общие стратегии боев.

Сюжетные арены – цепочка потусторонних миров, созданных по желанию любого из демонов-повелителей, пришедших на помощь Зетте. Хотя ради победы и не требуется уничтожать всех противников, а лишь тех из них, чья гибель принесет команде нужный минимум очков для завершения боя, итоговое количество очков влияет на призы, которые войско заберет с собой обратно

в замок. Проверить, стоит ли овчинка выделки, можно «треугольником». Обязательно отслеживайте, сколько очков принесет вам персонаж! Часть арен предусматривает появление бесовестно крутых вражеских бойцов, десятикратно превосходящих Зеттиных подопечных по набранному уровню. Таких требуется лишь обойти.

Радиус призывающего заклинания Зетты сильно ограничен, а враги не всегда оказываются за соседним холмом. Поэтому в отряде будут не лишними персонажи или бронетехника с высоким параметром передвижения (Movement) и хотя бы одним пустым экипировочным слотом – в случае необходимости они смогут быстро перенести Зетту ближе к неприятельским рядам. Не исключена возможность катапультирования медлительных соратников с помощью команды Throw, но и бросающий боец, и импровизированный «снаряд» должны снять оружие. Кроме того, шустрые бойцы вроде Воров превосходят обилием карманов (читай: экипировочных слотов) своих коллег и способны легко утащить бесхозные предметы, которые порой валяются на арене. Что поднято, то выиграно!

Уничтожение ключевого предмета или персонажа обычно приводит к открытию новых участков арены, но что делать, когда все ключевые предметы уже уничтожены, а минимум очков еще не набран? Пошарьте курсором по периметру видимого поля – иногда скрытые поля автома-

Свет в конце туннеля

Хорошо натренированный персонаж – повод для гордости и гроза неприятельских войск. Но придется заранее смириться с тем, что игра предполагает философское отношение к действительности: чтобы возродить бойца героем более высокого ранга (у всех профессий их шесть), потребуются осознанно и безжалостно расстаться с полученным опытом. Страдания окупаются добавочными бонусными очками при создании персонажа и передачей навыков. Сохраняются все заклинания и приемы, которые доведены, как минимум, до первого уровня, а также бонусы к параметрам, если у новой профессии нет врожденных свойств получше. Всего персонаж может выучить до 32 навыков, поэтому заранее удалите ненужные, поговорив с Ведьмой. Герои, созданные из объектов со звездочкой, получают право пожелать переселения своей бессмертной души, остальным сначала придется преставиться, пожелав новое здание. Одна загвоздка – на апгрейд требуется мана, и чем выше ранг, тем безбужней задраны ставки.

Тяжкий груз знаний как пропуск в лучшую жизнь

Как быстро осчастливить своих бойцов маной, столь необходимой для переселения душ и создания мощных укреплений? Ответ прост – Библиотека или же оружие класса Коробка (да-да, самая настоящая коробка). Если призвать Библиотеку прямо на головы собственных бойцов, те герои, которые попадут под удар, получат 30% бонус к мане, зарабатываемой при уничтожении вражеских солдат и укреплений. А ведь таких Библиотек можно призвать до трех штук! Коробку же не удастся купить у купца – она припрятана на четвертой арене в главе 8, но также встречается в опциональных подземельях. Все секретные приемы данного оружия позволяют увеличить количество получаемой маны.

И конечно же, не забывайте о переселении душ: у некоторых классов это врожденное свойство (например, у морковочных монстров (Evil Carrot)).



МАГИ НЕЗАМЕНИМЫ В БОЮ. ЗДОРОВЬЕМ СЛАБЫ, ЗАТО РАНЬШЕ ОСТАЛЬНЫХ КЛАССОВ ОБУЧАЮТСЯ МАССОВО ИСТРЕБЛЯТЬ ВРАГОВ.

тически материализуются по истечении определенного количества раундов, иногда в них достаточно запустить любым предметом (выкидывание предмета за пределы арены приравнивается к уничтожению). Опциональные арены – идеальный способ прокачать команду и обзавестись коллекцией боевых машин и предметов, которую не купишь у рядового купца. В первую очередь это относится к экзотическому оружию вроде магнитов, удочек, воздушных шариков и боевых шприцов. Подземелья создаются по желанию любого из бойцов при условии, что у него хватит маны расплатиться за свое пожелание. Количество уровней в опциональном подземелье и средний уровень врагов определяются уровнем персонажа, загадавшего желание. Безвылазно пробо-

родить даже 20 последовательных арен – задача нелегкая, поэтому придерживайтесь простых правил. Никогда не отправляйтесь в многоуровневое подземелье без предметов Diver и Gency Tonic. Их невозможно купить, но иногда они достаются в качестве трофеев за бои. Diver позволяет устремиться на 30 уровней вглубь подземелья. Если же уровней меньше, то команда просто попадает обратно в замок Зетты. Gency Tonic работает исключительно как средство быстрой эвакуации. Наилучший кандидат для экипировки обоих сокровищ – лидер войска. Только он никогда не умирает в опциональной зоне навсегда, а возвращается к жизни с 1 очком здоровья в начале новой арены. Обязательно набейте карманы бойцов продовольствием. Морковки и су-

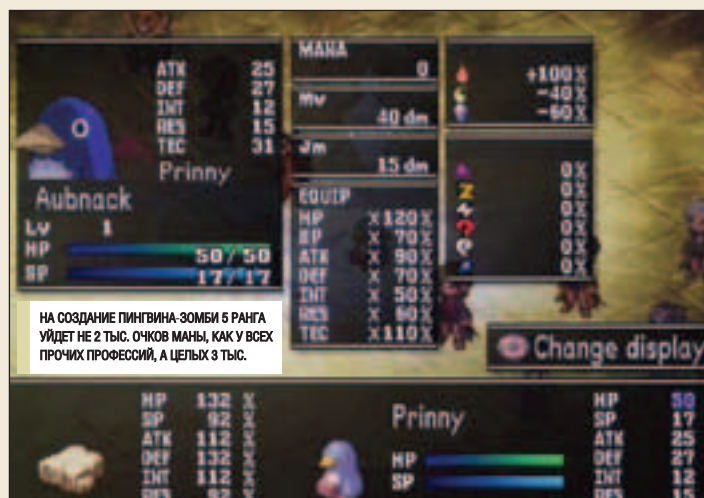
пы из кукурузы хорошо восстанавливают здоровье и SP, необходимые как для произнесения заклинаний, так и выполнения секретных приемов. Не складывайте все яйца в одну корзину. Иными словами, не прячьте лучших воинов в боевых машинах и зданиях. На некоторых аренах Зетте позволяет призывать исключительно свободных персонажей. Не стремитесь убить все живое на арене – только измотаете армию раньше срока. Обязательно проверяйте ожидаемый бонус в начале боя – возможно, ценные трофеи куда менее важны, чем сэкономленные SP. «Счастливые подземелья» (Happy Dungeons) – состоят из одной арены, исчезают после прохождения и существуют исключительно для того, чтобы утаскивать из них разбросанные по полю ценные трофеи. ■



КОМБО-АТАКИ – ВЕРНЫЙ СПОСОБ ПРЕВЫСИТЬ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ЗА ПРОХОЖДЕНИЕ АРЕНА.

SPECIAL HIT! + 2
TOTAL DAMAGE 4.3

Skull Crush



НА СОЗДАНИЕ ПИНГВИНА-ЗОМБИ 5 РАНГА УЙДЕТ НЕ 2 ТЫС. ОЧКОВ МАНЫ, КАК У ВСЕХ ПРОЧИХ ПРОФЕССИЙ, А ЦЕЛЫХ 3 ТЫС.

БАРХАТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ
МУЖСКОЙ СЕЗОН

ПОДРОБНОСТИ В КИНОТЕАТРАХ СТРАНЫ



@mail.ru[®]

НАМ ДОВЕРЯЮТ ДАЖЕ СПЕЦАГЕНТЫ

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Rebelstar: Tactical Cammand

Инопланетяне захватили родную планету и не обращают внимания на разумные доводы? Значит, пришло время для винтовок, гранат и пулеметов!

Стреляем: из чего и как

Оружие в Rebelstar делится на четыре основных типа: винтовки (Rifles), крупнокалиберное оружие (Heavy Weapons), пистолеты (Hand Guns) и оружие ближнего боя. Так как большинство персонажей либо изначально обладают какими-то конкретными предпочтениями, то всегда рекомендуется внимательно следить, чем именно вы экипируете того или иного подопечного, и не заставлять снайпера таскаться с тяжелым пулеметом. Несколько проще обстоит дело с пред-метами, ни в один из классов не попавшими – например, гранатами. Ими можно снабдить практически любого, не обращая внимания на специализацию. Главное, не забывайте, что бойцы – не тягловые мулы, и слишком много на себе унести не смогут.

ПЕРСОНАЖИ

Джорел (Jorel)

Главный герой Rebelstar, надежда Сопротивления и гроза Арелианцев. У Джорела нет каких-либо ярко выраженных предпочтений, поэтому вы легко можете превратить его как в меткого снайпера, так и в терминатора, лихо управляющегося с ручным пулеметом. Особое внимание следует уделить лидерским качествам Джорела, которые также надо время от времени прокачивать. Как нетрудно догадаться, гибель Джорела приводит к немедленному Game Over, поэтому его предстоит беречь на протяжении всей игры.

Зак (Zak)

Добрый и громила, Зак с самого начала располагает ручным пулеметом, поэтому и в дальнейшем рекомендуется развивать его навыки в обращении с Heavy Weapon. Использование Зака в бою требует определенной ловкости, так как этот персонаж не отличается меткостью (как и любой, кто пользуется данным классом оружия), и каждая его атака расходует уйму AP (Action Points). То есть лучше всего приказать Заку открыть стрельбу на кратчайшем расстоянии между ним и целью, когда на линии огня нет никаких препятствий. Заку также не стоит поручать прикрытие (подробнее смотри ниже) напарников – слишком велик риск, что вместо инопланетянина он нарочет очередь сослуживца.

Руби (Ruby)

Руби – природный снайпер. Поэтому давать ей в руки какое-либо другое оружие, помимо снайперской винтовки, будет по меньшей мере неразумно. Как и полагается снайперу, Руби не слишком подхо-

дит для наступления, зато просто незаменима для осуществления прик-рытия, так как видит дальше и стреляет точнее подавляющего большинства своих соратников. Желательно держать Руби под защитой стен, кустарника или баррикад из мешков с песком, выбирая для нее позиции, с которых открывается хороший обзор. И ни в коем случае не бросайте ее на произвол судьбы где-нибудь в тылу, когда основной отряд уже уйдет на другой конец карты.

Карлос (Carlos the Panther)

Склонный к показухе командос-одиночка, имеющий привычку болтать с самим собой. Под вашим началом окажется вообще без оружия, зато с прокачанными stealth-навыками и умением драться врукопашную. Первое по большому счету бесполезно, второе – слишком трудно реализовать на практике без риска для жизни самого Карлоса. Посему наиболее разумно в данной ситуации – побыстрее найти Карлосу какое-нибудь снаряжение и дальше развивать его по собственному усмотрению.

Сапфир (Sapphire)

Единственный участник сопротивления, с самого начала обученный лечить остальных. Боевые способности девушки невелики, но все же на всякий случай снарядите ее хотя бы пистолетом. И всегда держите поблизости, одновременно строжайшим образом следя за ее безопасностью. Кстати, не забудьте, что запас медикаментов, находящийся в распоряжении Сапфир, имеет обыкновение заканчиваться даже быстрее, чем патроны, поэтому пополняйте его при каждой возможности.

Глен (Glen)

Непонятный персонаж. Никакими явными талантами не обладает, да и характеристики у него самые заурядные. В первой же миссии, где предстоит командовать Гленом (Bot Factory), самое лучшее, что можно придумать – отдать все имеющееся у него оружие дроидам, и затем уже рулить ими. Впоследствии можно развивать Глена по своему усмотрению. Главное, не ждать от него ничего выдающегося.

Гордо (Gordo)

Еще один командир взвода, явно испытывающий к Джорелу не самые дружеские чувства. Зависть, знаете ли... По характеристикам Гордо мало чем отличается от своего конкурента: с самого начала неплохо владеет различными видами винтовок, но в теории может легко сменить специализацию. Как и в случае с Джорелом, старайтесь не забывать о лидерских качествах Гордо, так как в некоторых миссиях ему предстоит руководить действиями отряда.

Эрис (Eris)

Почти полный двойник Руби во всем, что касается навыков владения оружием и предпочтений. Впрочем, сгодится на роль второго снайпера – для тех случаев, когда Руби не участвует в операциях, либо ее одной оказывается недостаточно.

Дроиды (Bots)

Бездушные механизмы, которые, однако, могут быть очень полезны как боевые единицы. Дроиды не слишком живучи, не могут похвастаться отменной меткостью, зато их можно развивать, как заблагорассудится и, если того требует ситуация, жертвовать ими ради победы правого дела.



ЕСЛИ УЖ РЕШИЛИСЬ ВВЯЗАТЬСЯ В БЛИЖНИЙ БОЙ, ПОСТАРАЙТЕСЬ ХОТЯ БЫ НАПАДАТЬ СЗАДИ. ТАК ОНО ВСЕГДА БЕЗОПАСНЕЕ И ПОЛЕЗНЕЕ.



БОЙЦЫ ВИДЯТ ТОЛЬКО ТО, ЧТО НАХОДИТСЯ ВПЕРЕДИ, ПОЭТОМУ ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЫДЕЛИТЕ КОГО-ТО НА ПРИКРЫТИЕ ФЛАНГОВ И ТЫЛА.



СТРЕЛЬБА ОЧЕРЕДЯМИ МЕНЕЕ ТОЧНА И РАСХОДУЕТ БОЛЬШЕ АКЦИОН ПУНКТОВ, ЧЕМ ОДИНОЧНЫЕ ВЫСТРЕЛЫ. ВПРОЧЕМ, И У НЕЕ ЕСТЬ СВОИ ПЛЮСЫ.



ПОСТАВИВ СНАЙПЕРА У ОКНА, ВЫ ОДНОВРЕМЕННО ЗАЩИТИТЕ ЕГО И ПОЗВОЛИТЕ ВЕСТИ ПРИЦЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ.

Джолан (Johlan)

Джолан не принимает участие в боях, ограничиваясь ролью инструктора и советчика. Как правило, именно он сообщает различные неприятные новости – например, о прибытии свежих сил Зорнов.

ПРОТИВНИКИ

Дроиды (Bots)

С ними предстоит бороться на протяжении всех тренировочных миссий, по возможности следуя указаниям Джолана. В последствии выступают исключительно как союзники повстанцев.

Зорны (Zorns)

Зорны в Rebelstar представлены тремя видами:

Командир Зорнов (Zorn Chief)

Внешне от своих подчиненных практически не отличается, но куда более живуч, лучше вооружен и (субъективно) стреляет точнее. Нападая на Командира, постарайтесь обеспечить своим бойцам, во-первых, надежное укрытие, во-вторых – численное превосходство. И ни в коем случае не ввязывайтесь с ним в рукопашный бой. Идеальный вариант – бросить в него гранату, а потом добить точным выстрелом из снайперской винтовки.

Зорн (Zorn)

То же самое, что и Командир Зорнов, но послабее. Правила борьбы опять-таки совпадают – разве что с рядовыми Зорнами можно рискнуть устроить поножовщину, если нет другого выхода. И даже надеяться на успех.

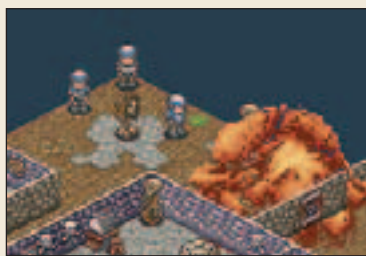
Слизни (Urdogs)

Что-то вроде сторожевых собак на базах Зорнов. Слизни довольно подвижны, любят нападать из-за угла, или подкрадываться сзади. Единственное оружие Слизней – мощные челюсти, поэтому ни при каких обстоятельствах не подпускайте их на близкое расстояние, стараясь отстреливать на дальних дистанциях. Благо, в отличие от Зорнов, Слизни не слишком живучи.

Фрейлары (Fraylars)

Как и в случае с Зорнами, вы встретите три разновидности Фрейларов: **Хозяин Улья (Hive Master)**

Отвратительный инсектоид, живучий, проворный, на диво меткий, когда доходит до перестрелок, и опасный в ближнем бою. Хозяева Улья встречаются довольно редко,



ДВЕРИ (А ИНОГДА И СТЕНЫ) В СЛУЧАЕ НЕОБХОДИМОСТИ МОЖНО УНИЧТОЖИТЬ С ПОМОЩЬЮ ГРАНАТ.

но их присутствие всегда здорово усложняет любую операцию. Предпосылки для успешного изведения те же, что и у Zorn Chief.

Фрейлар (Fraylar)

Рядовой солдат тараканьей армии. По большинству характеристик уступает Зорнам – кроме одной, самой важной. Меткости. Сражаясь с Фрейларами, приходится вдвойне соблюдать осторожность, стараясь лишний раз вообще не покидать укрытия.

Змеемуха (Snakefly)

То ли роковая ошибка природы, то ли результат каких-то биологических опытов Фрейларов. Эти мухи (или змеи?), как и Слизни Зорнов, могут сражаться, только приблизившись к противнику вплотную. Одна беда – из-за небольших размеров в них довольно трудно попасть, а нападать эти чудища предпочитают небольшими группами.

Арелианцы (Arelians)

Раса покорителей, к началу событий Rebelstar господствующая на Земле. В наличии имеются только два типа представителей, Пси-лорды (Psi-Lords) и собственно Арелианцы. Честно говоря, в чем их различия, так понять и не удалось – разве что у первых, как правило, на пару хитпойнтов больше, чем у вторых.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ ПО ВЫЖИВАНИЮ

Старайтесь подбирать все оружие, патроны и амуницию, какие только найдете на поле боя. И то, и другое выдается командованием в крайне ограниченных количествах, и нехватка ощущается постоянно. Поэтому подобрать винтовку с трупа павшего врага – не акт мародерства, но необходимость!

Ведя наступление на позиции противника, имеет смысл разделить отряд, выделив одного-двух солдат в ударную группу, и поручив остальным ее прикрывать. Прикрытие осуществляется с помощью функции Overwatch, доступной любому персонажу, экипированному огнестрельным оружием. Благодаря ей указанный боец сможет открыть огонь даже по окончании хода игрока. Правда, существует один довольно важный нюанс – чем больше AP расходует предназначенная для прикрытия атака, тем больше AP должен «стоять»



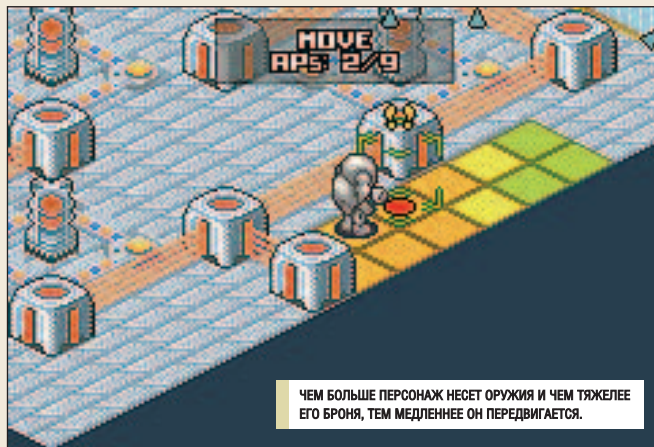
КОГДА ВРАГ СТОИТ СЛИШКОМ ДАЛЕКО, НЕ ТРАТЬТЕ НА НЕГО ПАТРОНЫ – ЕСЛИ ТОЛЬКО ПОД РУКОЙ НЕТ СНАЙПЕРА.

и ход противника, чтобы на него последовала ответная реакция. Поэтому рекомендуем выбирать сравнительно «дешевые» виды стрельбы, например Snapshot или Snap Burst.

По возможности не выводите бойцов на открытые пространства, не оставляйте в узких коридорах, если предварительно не активировали Overwatch, и не собирайте группами. В каждой из перечисленных ситуаций ваши подопечные становятся гораздо уязвимее, и легко могут попасть под массированный вражеский обстрел.

Прежде чем дать команду стрелять, проверьте, останутся ли в запасе у бойца AP, чтобы дойти до ближайшего прикрития – даже если вы совершенно уверены в точности попадания. Дело в том, что меткость в Rebelstar – вещь довольно непостоянная, и даже снайпер может промахнуться в самый неподходящий момент. К тому же некоторые противники (например, Зорны) достаточно живучи, чтобы выдержать даже прямое попадание из винтовки, а потом контратаковать.

Всегда помните, что кратчайший путь к выходу с уровня (если от вас требуется как можно быстрее дойти до него) обычно и самый опасный. Яркий пример тому – миссия Escape, где Карлосу требуется добраться до юго-восточного края карты, по возможности минуя охрану. Поначалу кажется, что быстрее всего обойти базу Зорнов с юга, однако гораздо безопаснее будет выбрать северный маршрут – пусть он и займет несколько больше времени. ■



ЧЕМ БОЛЬШЕ ПЕРСОНАЖ НЕСЕТ ОРУЖИЯ И ЧЕМ ТЯЖЕЛЕЕ ЕГО БРОНЯ, ТЕМ МЕДЛЕННЕЕ ОН ПЕРЕДВИГАЕТСЯ.

Учимся прятаться

Использование укрытий – одна из основ тактики в Rebelstar, не освоив которую, вы едва ли добьетесь заметного успеха. Лобовые атаки практически при любом раскладе обречены на скорый провал. Однако бывают ситуации, когда избежать выхода на открытую местность нельзя. Что же – терять солдат? Ничего подобного! Достаточно иметь в запасе пару дымовых шашек (Smoke Bombs), и препону почти наверняка удастся устранить. Взрыв никому не причинит вреда, зато пространство вокруг заполнится густым дымом, надежно защищаящим от противника. Одна беда – вести прицельный огонь, находясь под такой защитой, довольно затратно.

Ragnarok Online Guide, часть третья

Наша последняя, самая продвинутая часть путеводителя по вселенной Ragnarok Online посвящена войнам гильдий (War of the Emperium), охоте на боссов и PvP.

Классы персонажей (словарь терминов)

- Син (от англ. Assassin) – Убийца
- Мерч (от англ. Merchant) – Торговец
- Круз (от англ. Crusader) – Крестоносец
- Хант (от англ. Hunter) – Охотник
- Найт (от англ. Knight) – Рыцарь
- Рог (от англ. Rouge) – Разбойник

PvP

Первым делом поговорим о режиме Player versus Player (игрок против Игрока), или PvP. Рано или поздно, уровню эдак к 60-70, бить монстров надоедает и возникает желание наказать физиономию Волшебнику, мешавшему вам качаться. Для этого и сделан режим PvP, позволяющий игрокам на специальной арене показывать все, на что они способны, причем как в одиночку, так и в партии. Второй вариант увлекательней, так как только в партии вы можете использовать самые разные тактические приемы и хитрости. Специальные Арены находятся в тавернах городов. Пройти туда можно, если ваш герой не ниже тридцать первого уровня, а плата за каждый проход на арену составляет сто зенни. Всего доступно восемь разнообразных зон, отличающихся размера-

ми и типом местности. Более подробно об условиях дуэлей вам расскажут NPC, стоящие возле входа. Не все классы одинаково хорошо показывают себя в PvP. Например, Священник может находиться только в группе поддержки, он лечит других, и его присутствие на арене оправдано только в партии. Да, если у него большая живучесть, убить его практически невозможно, но и сам он в одиночку никого не завалит. Основные показатели для PvP – живучесть и сила (сноровка для классов с дистанционным оружием), а также проворность. Наиболее приспособленные к PvP персонажи:

- 1 Охотники с высокой проворностью и сноровкой. Очень важно умение ставить ловушки.
- 2 Волшебники и Мудрецы с высокими показателями интеллекта, живучести и сноровки.

Автор:
Сергей Парамонов
scar@gameland.ru





Алексей Кочеров
k8@i-market.ru

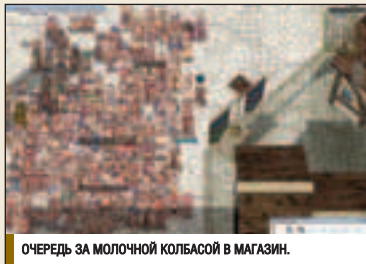


ПРИМЕРНО ТАКОЙ ПАРТИЕЙ СЛЕДУЕТ БИТЬ БОССОВ.

- 1 Разбойники с луком и умением снимать с врагов броню и оружие. Нужно иметь сноровку не ниже 80 и прокачать показатель живучести как минимум до 40-50.
- 2 Бронированные Рыцари и Крестоносцы с живучестью, достигавшей 99 + бонусные 10-20 очков. HP подобных бойцов доходит до 15-20 тысяч. Это самые часто встречаемые на официальных серверах воюки.

БОССЫ

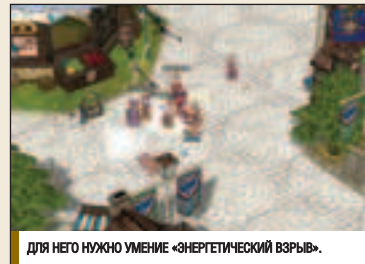
Имя	Характеристики	Стиль боя/свита	Место обитания	Уязвимость и защита от элементов	Выпадаемый лут
 Бафомет	Уровень: 81 Размер: Большой Раса: Демон Класс: Тень 3 HP: 668000 Атака: 3630 Защита: 35 Магическая защита: 45 Базовый опыт: 107250 Профессиональный опыт: 37895	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков, наносит повреждения вокруг себя. Призывает свиту: 8 Baphomet Jr.	Лесной Лабиринт 3	Повреждение святым оружием: 175% Повреждение ядом и undead оружием: 0% Повреждение теневым оружием: -50%	Baphomet Card Baphomet Doll [5%] Clip [8%] Crescent Scythe [2%] Elunium [56%] Emperium [5%] Evil Horn [50%] Majestic Goat [2%] Old Purple Box [30%] Oridecon [43%]
 Повелитель Тьмы	Уровень: 80 Размер: Большой Раса: Демон Класс: Нежить 4 HP: 360000 Атака: 3060 Защита: 30 Магическая защита: 70 Базовый опыт: 65780 Профессиональный опыт: 45045	Агрессивный, видит невидимых игроков. Бьет на расстоянии. Свита: 3 Dark Illusion	• Гласт Хейм 2 – Церковь • Подземелье Гильдий в Геффене	Повреждение огнем и святым оружием: 200% Повреждение призрачным оружием: 175% Повреждение водой: 150% Повреждение undead оружием: 0%	Ancient Cape [1%] Bone Helm [5.5%] Coif [1%] Elunium [53%] Evil Bone Wand [8%] Grimtooth [3%] Mage Coat [3%] Old Purple Box [20%] Oridecon [41%] Skull [60%]
 Допельгангер	Уровень: 70 Размер: Средний Раса: Демон Класс: Тень 3 HP: 249000 Атака: 1465 Защита: 60 Магическая защита: 35 Базовый опыт: 51480 Профессиональный опыт: 10725	Агрессивный, видит невидимых игроков. Свита: 8 Nightmare	• Подземелье Геффена 3 • Подземелье Гильдий в Альдебаране	Повреждение святым оружием: 175% Повреждение ядом и undead оружием: 0% Повреждение теневым оружием: -50%	Blue Potion [60%] Broad Sword [2.2%] Cursed Ruby [15%] Doppelganger Card Elunium [38%] Full Plate [2.5%] Lance [5.5%] Oridecon [27%] Spiky Band [3.5%] Zweihander [1.5%]
 Дракула	Уровень: 80 Размер: Большой Раса: Демон Класс: Тень 3 HP: 320096 Атака: 1758 Защита: 45 Магическая защита: 76 Базовый опыт: 120157 Профессиональный опыт: 38870	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Бьет на расстоянии. Свита: 10 Farmiliar	Подземелье Геффена	Повреждение святым оружием: 175% Повреждение ядом и undead оружием: 0% Повреждение теневым оружием: -50%	Scarlat Diamond [30%] Ancient Cape [0.15%] Ballista [0.05%] Ballista [0.05%] Ballista [0.05%] Dracula Card Mastela Fruit [10%] Ring [0.04%] Wizardry Staff [0.05%] Yggdrasilberry [47%]



ОЧЕРЕДЬ ЗА МОЛОЧНОЙ КОЛБАСОЙ В МАГАЗИН.



«АЗУРА» – САМЫЙ МОЩНЫЙ УДАР МОНАХА.



ДЛЯ НЕГО НУЖНО УМЕНИЕ «ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ВЗРЫВ».

1 Боевые кузнецы. Довольно редкий, но невероятно эффективный класс. Если кузнецу удается подкрасться близко к жертве, ей конец. Единственный недостаток – пасует перед дистанционными бойцами, такими как Волшебники и Охотники. Качать нужно исключительно силу и проворность. Также рекомендуется прокачать до 40-50 интеллект.

На арене любой желающий может напасть на вас, но многие приходят на арену для тестирования тех или иных умений, вещей, оружия. Поэтому не бойтесь заговаривать с другими игроками, объясняйте цель своего пребы-

вания. Если драки не миновать, как только участники готовы, следует дать отсчет (3, 2, 1, вперед!). Есть и несколько других способов начать бой:







- 1** Попросить поставить заклинание Тумана. Как зеленый туман исчезнет, сразу ринуться в битву;
- 2** Начать бой после завершения заклинания Огненная стена.

На успех в PvP-режиме влияет и то, во что ваш персонаж одет и с каким оружием пришел на арену. Здесь очень пригодятся карты и заточка, о которых мы писали в прошлом номере. Например, карты, повышающие урон против человекообразных (карта Гидры), то бишь, других игро-

ков. Полезны карты с эффектами заморозки, оглушения, усыпления, окаменения, замедления.

ГИЛЬДИИ

Гильдия – это сообщество двух и более человек с общими интересами, идеями и целями. Для создания своей собственной гильдии нужен достаточно редкий и дорогой камень, именуемый Империем. Цена на такой камешек у торговцев колеблется от 400 до 600 тысяч зени за штуку, еще его можно выбить из Зомби-Орков и некоторых сильных боссов. Итак, у вас есть Империй и вы хотите создать гильдию. Пропи-

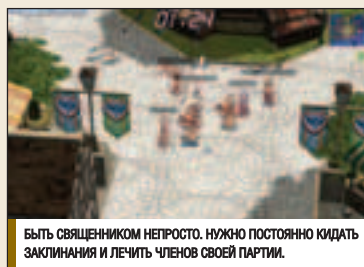
Дрейк 	Уровень: 70 Размер: Средний Раса: Нежить Класс: Нежить 1 НР: 326666 Атака: 1950 Защита: 20 Магическая защита: 35 Базовый опыт: 28600 Профессиональный опыт: 22880	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Свита: Wraith Dead	Затонувший Корабль 2	Повреждение святым оружием: 150% Повреждение огнем: 125% Повреждение ядом и теневым оружием: 25%	Amethyst [5%] Corsair [3.5%] Cutlus [1.5%] Drake Card Elunium [32%] Haedonggum [4%] Oridecon [23%] Ring Pommel Saber [9.5%] Saber [6%] White Potion
Эддга 	Уровень: 65 Размер: Большой Раса: Животное Класс: Огонь 1 НР: 152000 Атака: 1390 Защита: 15 Магическая защита: 15 Базовый опыт: 25025 Профессиональный опыт: 12870	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Свита: 5 Bigfoot	• Подземелье Гильдий в Пэйоне • Лес Пэйона 11	Повреждение водой: 150% Повреждение ядом: 125% Повреждение огнем: 25%	Eddga Card Elunium [23%] Fireblend [1.5%] Flame Heart [30%] Honey [100%] Katar of Raging Blaze [5%] Oridecon [17%] Pipe [2.5%] Tiger Skin [50%] Tiger's Footskin [2.5%]
Золотой Жук 	Уровень: 64 Размер: Большой Раса: Насекомое Класс: Огонь 2 НР: 126000 Атака: 1008 Защита: 60 Магическая защита: 45 Базовый опыт: 14300 Профессиональный опыт: 7150	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Свита: 9 Male Thief Bug	Канализация Пронтеры 4	Повреждение водой: 175% Повреждение ядом: 125% Повреждение огнем: 0%	Elunium [20%] Emperium [3%] Gold [10%] Gold Ring [20%] Golden Bell [5%] Golden Gear [2.5%] Golden Mace [1.5%] Golden Thiefbug Card Ora Ora [10%] Oridecon [15%]
Гарм 	Уровень: 73 Размер: Большой Раса: Животное Класс: Вода 4 НР: 197000 Атака: 1800 Защита: 40 Магическая защита: 45 Базовый опыт: 50050 Профессиональный опыт: 20020	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Бьет на расстоянии. Свита: 5 Baby Garm	Предмесье Люти	Повреждение ветром: 175% Повреждение водой: -50%	Elunium [41%] Fang of Hatii [55%] Ice Falchion [1.5%] Katar of Frozen Icicle [5%] Mystic Frozen [30%] Old Blue Box [30%] Oridecon [29%]
Повелитель мертвых 	Уровень: 94 Размер: Большой Раса: Демон Класс: Тень 3 НР: 303383 Атака: 3267 Защита: 77 Магическая защита: 73 Базовый опыт: 131343 Профессиональный опыт: 43345	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Бьет на расстоянии. Призывает свиту: Skeleton general, Whisper, Zombie master	Гласт Хейм	Повреждение святым оружием: 175% Повреждение ядом и undead оружием: 0%	3-carat Diamond [20%] Glove [0.01%] Iron Driver [0.01%] Old Purple Box [20%] Piece of Shield [55%] Poll Axe [0.01%] Ring [0.01%] Tribal Solidarity [0.01%] War Axe [0.01%] Yggdrasilberry [17%]
Майя 	Уровень: 81 Размер: Большой Раса: Насекомое Класс: Земля 4 НР: 169000 Атака: 1935 Защита: 60 Магическая защита: 25 Базовый опыт: 42900 Профессиональный опыт: 17875	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Свита: 9 Arclouze	• Муравейник 2 • Подземелье Гильдий в Пронтере	Повреждение огнем: 200% Повреждение ветром: 0% Повреждение землей: -25%	1carat Diamond [20%] Armet of Obedience [5%] Elunium [35%] Maya Card Mother's Nightmare [0.1%] Old Blue Box [30%] Old Purple Box [20%] Oridecon [25%] Queen's Hair Ornament [5%] Safety Ring [2%] Tiara [2%]

Общение (словарь терминов)

- ЛОЛ (от англ. Laughing Out Loud) – «Ржунимагу»
- НП (от англ. «No Problem») – «Нет проблем!»
- ППЛ (от англ. People) – люди
- РОФЛ (от англ. Rolling on Floor Laughing) – «Ржунимагу, дайте две!»
- ОМГ (от англ. Oh My God!) – «Бог ты мой!»
- СИЯ (от англ. See you) – «Увидимся»
- ЛМАО (от англ. Laughing My Ass Off) – грубая форма выражения «Рассмешил!»
- ВТФ (от англ. What The F*ck?) – «Что за нафиг?!»
- АФК (от англ. Away From Keyboard) – отошел от клавиатуры (нет на месте)
- К (от англ. Ok) – о'кей, хорошо



РVP-РЕЖИМ В ДЕЙСТВИИ. ТРОЕ НА ТРОЕ – САМОЕ ЛЮБОПЫТНОЕ СОЧЕТАНИЕ.



БЫТЬ СВЯЩЕННИКОМ НЕПРОСТО. НУЖНО ПОСТОЯННО КИДАТЬ ЗАКЛИНАНИЯ И ЛЕЧИТЬ ЧЛЕНОВ СВОЕЙ ПАРТИИ.



МАЙЯ – СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЙ БОСС.

сывайте в окне чата команду: /guild «название гильдии». Например, /guild «Гильдия Убийц». Обратите внимание на кавычки, они обязательны, в противном случае у вас отобразится лишь первое слово, а дорогой камень уже будет потрачен. Создав гильдию, вы становитесь Гильд-мастером (ГМ). ГМ (GM – Guild Master) принимает новых членов, устанавливает свои порядки и обычаи и повышает умения гильдии. Всего доступны пять умений: Расширение гильдии – увеличивает предельно допустимое количество членов в гильдии. Может качаться до 10 уровня. Дает прибавку от двух до двадцати новых членов в гильдию.

- **Исследование стражей** – устанавливает в захваченном гильдией замке стражей.

- **Договор с Кафрой** – позволяет установить одноименного NPC у себя в замке, со всеми стандартными возможностями.
 - **Официальное соглашение** на участие в войнах гильдий – дает гильдии право участвовать в войне за Империиум.
 - **Харизма** – ГМ получает дополнительные лидерские качества, что повышает некоторые статусы членам гильдии во время Войны Гильдий.
- Советы:** качать гильдию куда труднее, чем качать персонажа. Количество необходимого опыта исчисляется сотнями миллионов. Поэтому тратить очки умений разумно. Например, до седьмого – девятого уровня следует качать исключительно навык расширения гильдии, пос-

кольку чем больше у вас членов, тем больше опыта они будут приносить. Однако по получении второго уровня первым делом потратите очки на «Официальное соглашение на участие в войнах гильдий». Стоит также отметить, что ГМ устанавливает каждому члену гильдии определенный % опыта (от 1 до 60), который тот будет приносить в гильдию после убийства каждого монстра. То есть, часть опыта будет идти вам, а часть гильдии. После создания гильдии ей нужно присвоить собственную картинку формата BMP. Создайте в папке RagnarokOnline подпапку emblem и перенесите туда ваш герб. Заходим в игру, нажимаем на ALT+G вызываем окошко информации, находим в верхней части окна кнопку Edit.

	Повелительница Уровень: 74 Размер: Маленький Раса: Насекомое Класс: Ветер 4 НР: 212000 Атака: 995 Защита: 40 Магическая защита: 60 Базовый опыт: 39325 Профессиональный опыт: 27170	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Призывает свиту: 6 Giant Hornet	Гора Мьелнир 4	Повреждение землей: 200% Повреждение ветром: -50%	Coronet [2.5%] Elunium [44%] Gungnir [1.5%] Honey [100%] Mistress Card Old Card Album [10%] Oridecon [33%] Pearl [30%] Rough Wind [15%] Royal Jelly [40%] Young Twig [0.1%]
	Лунный свет Уровень: 67 Размер: Средний Раса: Демон Класс: Огонь 3 НР: 120000 Атака: 1450 Защита: 10 Магическая защита: 55 Базовый опыт: 27500 Профессиональный опыт: 14300	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Свита: 4 Ninetail	Пещера Пэйона 5	Повреждение водой: 200% Повреждение землей: 0% Повреждение огнем: -25%	Elunium [26%] Long Mace [1.5%] Moonlight Dagger [1%] Moonlight Flower Card [0.01%] Nine Tails [50%] Oridecon [19%] Punisher [5%] Puppy Love [10%] Silver Knife of Chastity [6.5%] Topaz [5%] White Potion
	Герой орков Уровень: 77 Размер: Большой Раса: Получеловек Класс: Земля 2 НР: 295700 Атака: 2400 Защита: 40 Магическая защита: 45 Базовый опыт: 58630 Профессиональный опыт: 32890	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Свита: 6 High Orc	Пригород Геффена 14 – Западная деревня орков	Повреждение огнем: 175% Повреждение ядом: 125%	Elunium [47%] Heroic Emblem [100%] Light Epsilon [1.5%] Monkey Circlet [5%] Orc Hero Card Orcish Sword [10%] Oridecon [37%] Sardonyx [20%] Shield [2.5%] Steel [50%] Yggdrasilberry [15%]
	Лорд орков Уровень: 74 Размер: Большой Раса: Получеловек Класс: Земля 4 НР: 393000 Атака: 3510 Защита: 40 Магическая защита: 5 Базовый опыт: 62205 Профессиональный опыт: 8580	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков.	• Пригород Геффена 10 • Подземелье орков 2	Повреждение огнем: 200% Повреждение ветром: 0% Повреждение землей: -25%	Oridecon [31%] Elunium [44%] Bloody Axe [2%] Ring [5%] Ancient Belt [10%] Orc Lord Card [0,01%] Grand Circlet [5%]
	Осирис Уровень: 70 Размер: Средний Раса: Нежить Класс: Нежить 4 НР: 415400 Атака: 1830 Защита: 10 Магическая защита: 25 Базовый опыт: 71500 Профессиональный опыт: 28600	Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков.	Пирамида 4	Повреждение огнем и святым оружием: 200% Повреждение призрачным оружием: 175% Повреждение водой: 150% Повреждение ядом и undead оружием: -100%	Assassin Dagger [1.5%] Crown [2%] Hand of God [10%] Jamadhar [6%] Old Blue Box [40%] Old Purple Box [20%] Oridecon [39%] Osiris Card Osiris Doll [5%] Sphinx Hat [1.5%] Yggdrasil Seed [30%]

Далее просто укажите путь к картинке. Можно придать ей любые формы при помощи так называемых «прозрачных точек». Цвет прозрачной точки – ярко-фиолетовый (пурпурный) – в палитре RGB имеет значение 255.0.255. Не пугайтесь, увидев в редакторе неприятный фиолетовый фон, как только вы загрузите иконку в игру – этот фон исчезнет. Если вы вдруг решите удалить гильдию, первым делом удалите всех членов, а уже затем пропишите в окне чата команду /breakguild «название гильдии».

ВОЙНЫ ГИЛЬДИЙ

Главная цель Войн Гильдий (ВГ) – захват замков. ВГ проходят два раза в неделю по два часа. В это время все гильдии отправляются на охоту за Империем в тот или иной замок. Миновав три этажа замка, вы найдете большой желтый камень, который надо разбить, однако помните, что НР у него порядка миллиона. Разобьете – замок переходит в распоряжение гильдии. В мире RO 20 замков – по пять возле городов Пронтера, Альдебаран, Геффен и Пэйон. Замком может владеть только одна гильдия.

После того как замок стал вашим, его нужно защищать от других гильдий, иначе более сильные игроки отберут его у вас, разбив все тот же Империем. Оборону замка на игровом жаргоне называют «Деф». Чем

сильнее ваша гильдия, тем больше людей хотят отбить у вас замок, поэтому прибегайте к помощи союзников (менее сильных гильдий). Помогать в Дефе гильдии 12-15 уровня весьма почетно, к тому же вас могут заметить и пригласить к себе.

Итак, ваша гильдия завоевала замок, отстояла его в Дефе, и ВГ кончились. Что дальше? В замке каждый день в определенное время появляются сундуки. К ним имеет доступ исключительно владелец гильдии. Пройдя в секретную комнату, он открывает сундуки, и из них могут выпасть дорогие и уникальные (выпадают только из сундуков определенных замков) вещи. Количество таких сундуков зависит от параметра замка «экономика». Для его повышения гильдии необходимо вкладывать определенные денежные средства каждый день, в размере 100-200 тысяч зени. Также гильдия-владелец замка имеет доступ в подземелье (Guild Dungeon) – для каждой пятерки замков существует отдельное подземелье. В них водится множество усиленных монстров, дающих больше опыта и предметов. Важно помнить, что в подземелье замков действует PvP-режим. Немного расскажем об отличиях ВГ от PvP-арены:

- ❶ Не работает ctrl-атака (/nc /noctrl). Приходится зажимать кнопку мыши;
- ❷ Не работает множество карт и навыков. В частности, это «Телепорт» Священников, «Обратное скольжение» Убийц и Разбойников, «Воскрешение», «Стойкость», карта рыбы фен, все отталкивающие приемы;
- ❸ У некоторых видов атак уменьшены повреждения, особенно у магических атак (приблизительно – 50% урона);
- ❹ Нельзя атаковать членов гильдии-союзников;

- ❺ Над головами каждого игрока высвечена эмблема его гильдии;
- ❻ После смерти вас автоматически отправляют к той Кафре, в которой было сделано последнее сохранение.

Общий совет по ведению ВГ: Прежде чем отправляться на ВГ, создайте партию и пригласите в нее только членов гильдии. Если получается больше 12 человек, прикажите сделать еще одну партию. Будьте строги и настойчивы в своих действиях и словах. Ведь вы – лидер, и вас должны слушаться. Обязательно запаситесь всяческими зельями, камнями для телепортации и прочими восполняющими НР и SP вещами. Раздайте их всем членам и можете идти в бой. И помните, лучше один раз поучаствовать в Войнах Гильдий, чем сто раз прочитать о них.

ОХОТА НА БОССОВ

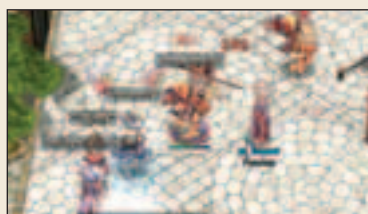
Персонажам высоких уровней доступно занятие, практически недосягаемое для остальных игроков, – охота на боссов. Ваш герой должен быть уровня 80+, чтобы спокойно выходить против подобного монстра. Завалить босса – слава и почет, плюс звание MvP (Most Valuable Player – самый ценный игрок). Персонажам, победившим подобную машину, достается большое количество опыта и самые редкие артефакты. На самом деле, игроки выше 85 уровня в любом случае должны переходить на охоту за боссами. По-другому качаться уже слишком сложно. За обычных, даже самых мощных монстров дают ничтожно малое количество опыта. Партия охотников строится следующим образом: обязательно нужны два персонажа. Первый – так называемый «танк». Им может быть любой персонаж, который примет на себя атаки

Предметы (словарь терминов)

- Спиды (концы, авки, бёрсы) – названия зелий, повышающих скорость атаки (ASPD).
- Поты (от англ. pot) – зелья, восстанавливающие НР\SP или избавляющие от состояния, таких как окаменение, сон и прочие.
- ДБ (от англ. Dead Branch) – сухая (мертвая) ветка.
- Рары (от англ. rare) – редкие вещи, предметы, оружие.
- Ори – оридекон.
- Элу – элуним.
- Имп – империем.
- Рух (от англ. rough) – необработанный («Рух ори» – необработанный оридекон).

Также можно встретить игроков с табличками чата:

- S> что-либо. S от англ – Sell – продается.
- B> что-либо. B от англ – Buy – покупается.



РЫЦАРИ ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНЫ В PVP: ОНИ ИДУТ ПЕРВЫМИ И ИГРАЮТ РОЛЬ ЖИВОГО ЩИТА.

<p>Фараон</p>	<p>Уровень: 93 Размер: Большой Раса: Получеловек Класс: Тень 3 НР: 44597 Атака: 2112 Защита: 26 Магическая защита: 52 Базовый опыт: 114990 Профессиональный опыт: 41899</p>	<p>Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков.</p>	<p>Подземелье Сфинкса 5</p>	<p>Повреждение святым оружием: 175% Повреждение ядом и undead оружием: 0% Повреждение теневым оружием: -50%</p>	<p>Oridecon [45%] Solar Sword [1%] Tablet [3%] Holy Robe [1.5%] Pharaoh Card [0.01%] Jewel Crown [5%] Onion Wand [60%] Sphinx Mask [25%] Royal Jelly [22.5%] Scarlat Diamond [11.2%] Hand of God [55%]</p>
<p>Фриони</p>	<p>Уровень: 65 Размер: Большой Раса: Животное Класс: Стандартный 3 НР: 188000 Атака: 1205 Защита: 10 Магическая защита: 20 Базовый опыт: 32175 Профессиональный опыт: 16445</p>	<p>Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Свита: Hode</p>	<p>Муравейник 1</p>	<p>Повреждение призрачным оружием: 0%</p>	<p>1carat Diamond [10%] Ant Jaw [50%] Elunium [29%] Fortune Sword [5%] Mr. Scream [3%] Necklace of Oblivion [5%] Oridecon [21%] Phreoni Card Star Crumb [40%] Sucsamad [1.5%] Tongue [100%] Zephyrus [1.5%]</p>
<p>Генерал Черепак</p>	<p>Уровень: 97 Размер: Большой Раса: Животное Класс: Земля 2 НР: 320700 Атака: 2959 Защита: 50 Магическая защита: 54 Базовый опыт: 18202 Профессиональный опыт: 9800</p>	<p>Агрессивный, следует за игроком, видит невидимых игроков. Бьет на расстоянии. Свита: Assulter</p>	<p>Подземелье Черепашьего острова 3</p>	<p>Повреждение огнем: 175% Повреждение ядом: 125%</p>	<p>Broken Shell [55%] Iron Driver [0.08%] Old Purple Box [20%] Poll Axe [0.09%] Tribal Solidarity [0.01%] Turtle Shell [55%] War Axe [0.05%] Yggdrasilberry [15%] Zargon</p>

Игровой слэнг (словарь терминов)

- Фикс (от англ. Fix - исправлять) – что-либо обновить, исправить в процессе игры.
- Патч (от англ. patch – заплатка) – см. фикс.
- Лаги, лаг – заторможенность игры, вызванная неполадками в работе сервера, провайдера или компьютера пользователя.
- Кач, прокачка – повышение уровней путем охоты на монстров.
- Экспа, эксп (от англ. experience – опыт) – игровой опыт.
- Манч, манчкин – человек, которые днями и ночами напролет играет и повышает уровень своего героя, а также занятый охотой за редкими монстрами, вещами, реликвиями.
- Дамаг (от англ. damage – повреждение) – повреждение от атаки или умения.
- Данж (от англ. dungeon – подземелье) – подземелье, наводненное всяческими монстрами.
- MVP (от англ. Most Valuable Player) – звание игрока, убившего босса.
- ГМ (1) (от англ. GameMaster) – Гейм Мастер – человек, обязанностью которого является помогать игрокам, исправление ошибок игры.
- ГМ (2) (от англ. GuildMaster) – Глава Гильдии.
- Реал (от англ. real life) – в реальной жизни.
- Моб – монстр.
- Крит – сокращенное название критического удара.
- ASPD (от англ. Attack Speed) – скорость атаки.
- ХП (от англ. Health Points) – очки жизни.
- СП (от англ. Spell Points) – очки маны.

босса. Возможно, это будет Рыцарь с большими показателями STR/VIT или Волшебник, который удержит босса на расстоянии с помощью заклинаний. Этот персонаж первым нападает на монстра и, как правило, именно ему достаются все шишки. Помимо прочего, первый атакующий персонаж по возможности должен наносить монстру максимальный урон. Второй незаменимый член группы – Священник, который занимается исключительно тем, что кидает Ауры на «танка» и постоянно его лечит. Священник также должен запомнить телепорты к тем боссам, на которых партия собирается потратить основное количество игрового времени. Дальнейший состав партии может варьироваться уже по желанию самих игроков или членов гильдий. Я уж не говорю о таких мелочах, как заполнение заплечного мешка максимальным количеством бутылок с различными зельями.

Обратите внимание: территория вокруг босса должна быть очищена от монстров-лутеров, которые, скорее всего, захотят прибрать к рукам весь скарб, выпавший из убитой твари. Зачистка необходима потому, что лутеры имеют ограниченное количество слотов для сбора. Если собранных предметов больше, чем имеющихся в наличии слотов, часть лута просто исчезнет. Боссы обычно сопровождаются свитой более слабых, но довольно агрессивных монстров. И некоторые из них – как раз лутеры. Свита Золотого Жука, например.

Для убийства тех или иных боссов нужно подыскивать специальное оружие (как вариант – доспех или щит). Обычно это сводится к использованию специальных карт двух видов, каждый из которых имеет свои плюсы и минусы.

Первый вариант: игрок использует карты, которые добавляют элементальную атаку оружию. Скажем, огненную. Плюсы – большинство монстров плохо переносят огонь, вплоть до 200-процентного урона. Минусы – не все боссы страдают от определенных стихий. Либо используются карты, которые, наоборот, повышают сопротивление огню, если вы идете против огненных монстров. Второй вариант: игрок использует карты, которые улучшают атаку против определенного типа монстров. Скажем, против насекомых или нежити. Плюсы – такое оружие более универсально и подойдет для большинства монстров определенного типа. Минусы – максимальный наносимый урон не так уж велик. Обычно это где-то +20-40%. Правило верно и при использовании карт, повышающих защиту от определенных типов монстров.

Также стоит учитывать, что большинство боссов имеет размер Large, поэтому надо выбирать оружие, которое не имеет штрафа на размер



ИМПЕРИУМ МОЖНО БИТЬ ТОЛЬКО ОБЫЧНЫМИ УДАРАМИ.

твари, а, наоборот, дает бонус. Например, Рыцарь с пикой и навыком «Удар копьем» может наносить повреждения монстрам таким образом:

- 1 Монстр малого размера: 1 удар (200% повреждений)
- 2 Монстр среднего размера: 2 удара (200% повреждений x 2 удара = 400% повреждений)
- 3 Большой монстр: 3 удара (200% повреждений x 3 удара = 600% повреждений).

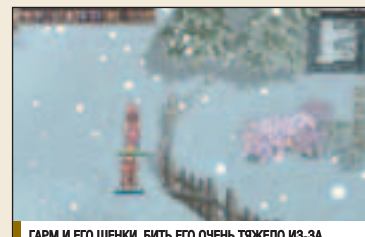
Нужно договориться с членами партии об использовании системы оповещения о нахождении искомого твари с помощью цифровой клавиатуры. Мысленно разделите миникарту на девять одинаковых блоков и взгляните на клавиатуру. Обозначения местонахождения монстра будут выглядеть так: цифра 7 – левый верхний угол карты. Цифра 5 – центр карты. Цифра 3 – правый нижний угол карты. И так далее. Существует вероятность, что, придя на место охоты, вы не обнаружите искомого босса. Видимо, кто-то уже порезал его на шашлыки до вашего прибытия. Поэтому используйте небольшую хитрость. Сервер raggame.ru респаунит всех монстров сразу после того, как на нем проводятся профилактические работы. Обычно это происходит в среду. Поэтому, если вы хотите со 100%-ной вероятностью застать монстра на месте, идите в подземелье сразу после окончания работ на сервере. На нашем диске вы найдете pdf-файл с таблицей, в которой указаны основные характеристики боссов, места обитания, а также предметы, которые могут из них выпасть.

МИНИБОССЫ

Помимо MVP, в Ragnarok Online присутствуют мини-боссы. Эти существа – усиленные представители обычных монстров. Мини-босса может завалить как обычный игрок высокого уровня, так и партия игроков маленького уровня – это, конечно, достоинство. К минусам относится довольно скудный лут, выпадающий из монстра, а также небольшое количество зарабатываемого опыта. Некоторые мини-боссы тоже имеют при себе свиту, и она может оказаться посильнее своего хозяина.

ПИТОМЦЫ

В Ragnarok Online каждый игрок может завести себе личного питомца.



ГАРМ И ЕГО ЩЕНКИ. БИТЬ ЕГО ОЧЕНЬ ТЯЖЕЛО ИЗ-ЗА ПОСТОЯННОЙ ЗАМОРОЗКИ ГЕРОВ И СИЛЬНОЙ СВИТЫ.

Возможно, это будет прирученный лунатик, или маленькая хрюшка? Решать только вам. Приручение выглядит следующим образом. Первый этап: В начале добывается предмет, с помощью которого выполняется приручение (скажем, радужная морковь для привлечения Лунатика). После чего на карте, где обитает этот монстр, вы используете морковь и пытаетесь его прикормить. В случае успеха игрок получает яйцо прикормленного зверька. Если у вас много денег, то этот этап можно пропустить, просто купив необходимое яйцо на рынке в Пронтере. Но недобросовестный торговец может захпнуть в яйцо некормленного питомца, и у зверушки будет сильно пониженный уровень привязанности. Как только вы достанете ее из яйца, она сразу от вас убежит. Второй этап: Игрок покупает инкубатор и использует его. Из яйца вылупляется прирученная зверушка. Теперь можно дать ей имя. Некоторые оригиналы маленьким хрюшкам дают забавные клички типа «Таранный Свин». Выращенную зверушку нужно холить и лелеять, чтобы она не подохла с голоду и уровень ее лояльности был к вам высок. Например, Поринги очень любят яблочный сок. Баловать едой зверя тоже не стоит, иначе он убежит. Помните, если индикатор уровня голода питомца на нейтральной отметке – это лучшее время для кормежки. Лояльная к вам зверушка сможет атаковать обидчиков, а также будет с вами разговаривать. Лучшего помощника для соло-игрока, часами просиживающего на удаленных землях континента, не найти. RO – это удивительная MMORPG, вобравшая самое лучшее, что сейчас есть на рынке. Играйте на здоровье, но не забывайте, что помимо этого красочного виртуального мира вас окружает не менее удивительный реальный мир, полный своих прелестей. ■

Автор выражает признательность за помощь в подготовке материала: официальному комьюнити помощи по RO (www.raginfo.ru), Александру Устинову aka «Anathema», Юлии Козловской aka «IceBlink», команде GM-ов официального русского сервера (www.raggame.ru) и отдельной гильдии Неподвластных.

- ❑ ПРАВИЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 3 CD ИЛИ ДВУХСЛОЙНЫЙ DVD 8.5 GB С ЭКСКЛЮЗИВНЫМ ВИДЕО
- ❑ ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЪЕМ: 240 СТРАНИЦ
- ❑ НИКАКОГО МУСОРА И НЕВИДНЫХ ТЕМ, НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ – ТОЛЬКО PC ИГРЫ!!!



Магия Крови

Российская эксклюзивная DVD.

Games Convention 2005

Крупнейшее игровое мероприятие в РФ

Dark Messiah of Might and Magic

Воскрешение великой Might and Magic.

А ТАКЖЕ:

- Журнал "Игры" - новый раздел "Комментарии".
- Дневник стратегический: Lara Picking Up, "Марионетки", Ygg Ark Enemy, Half Track Legend.
- Ки-мания уст: Tomb Raider Legend.
- Крайности: 1945 06-07, The Exterminator Game 3.
- Разговоры со "Звездочкой": Элла Вирта, Сергей Д. "Железяк Америк", Fable, The Lost Chapters, Dungeon Siege II, World of Warcraft, "Карибские Крови: Баронский погон" ...
- И много-много-много другое!

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР - ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

64-БИТНЫЙ «МАЛЫШ» ОТ AOPEN

Двухъядерные процессоры в мини-корпусе



Известный производитель компьютеров и комплектующих, компания AOpen, выпустила barebone платформу XC Cube EY945 на базе чипсета Intel 945G Express. Несмотря на свои скромные размеры, мини-компьютер обладает всеми преимуществами «большого PC» – в их числе совместимость с системной шиной 1066 МГц, двухканальной памятью DDR II и графической шиной PCI Express x16. Материнская плата поддерживает широкий диапазон процессоров Intel LGA775 – как существующие модели Pentium 4 и Pentium D, так и анонсированные к выходу не ранее середины следующего года.

Мощности встроенного графического процессора Intel GMA950 будет вполне достаточно для запуска большинства игр, а для серьезных нагрузок, вроде HL2 или F.E.A.R., можно установить дополнительную видеокарту в разъем PCI Express x16. Южный мост, помимо контроллеров IDE и Serial ATA2, содержит восьмиканальный звуковой модуль Intel High Definition Audio, Realtek Gigabit LAN и набор микросхем для обработки видеопотока, в том числе и в формате HDTV. У компьютера также имеется два выхода PS/2 и столько же COM-портов, четыре разъема USB 2.0, а также 1394 Firewire и параллельный интерфейс. Форма процессорного кулера XC Cube EY945 была подобрана после многочисленных испытаний в аэродинамической трубе, а медное основание и тепловые трубки с жидким хладагентом позволяют, как сообщает производитель, эффективно снижать температуру самых «горячих» CPU от Intel. AOpen XC Cube EY945 оборудован блоком питания мощностью 275 Вт. О предполагаемой цене и времени появления этой модели пока информации нет. ■

ПЛАНШЕТНЫЙ КОМПЬЮТЕР ДЛЯ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

Компания Acer выпустила новый ПК TravelMate серии C310 с 14-дюймовым экраном разрешения 1024x768, который можно перевернуть на 180 градусов, зафиксировать защелкой и работать с ним как с планшетом, вводя информацию при помощи электромагнитного пера. Впрочем, клавиатура у TravelMate C310 также есть – традиционно для Acer она имеет эргономичный изгиб под углом в 5 градусов. Устройство выпускается в двух модификациях – C313XMi и C312XMi. Первый, упрощенный вариант базируется на основе процессора Intel Celeron M и обладает встроенным в чипсет видеоконтроллером с разделяемой памятью объемом до 128 мегабайт. Версия подороже использует CPU Intel Pentium M 730/740 и графический адаптер NVIDIA GeForce Go 6200.



Для защиты жесткого диска от перегрузок применяется технология DASP («Disk Anti Shock Protection»). В ноутбуке имеется универсальный отсек Acer Media Bay, в который можно установить либо оптический накопитель – например, еще один HDD, либо дополнительный аккумулятор. Со штатной же батареей, по заявлению производителя, пользователь может рассчитывать как минимум на четыре часа автономной работы. Все модели серии TravelMate C310 оснащаются DVD-рекордером, модулем чтения карт флэш-памяти: MS, MS-Pro, MMC и SD, инфракрасным портом, а также тремя разъемами USB 2.0, FireWire и входом S-Video. Старшая модификация дополнительно оборудована интерфейсом Bluetooth. С сентября компьютер уже можно купить в России, а цены начинаются с \$1499 и \$1789 за C313XMi и C312XMi соответственно. ■

МЕГА-НОУТБУК MSI MEGA BOOK S425

В последние годы среди производителей компьютерных комплектующих наметилась явная тенденция выпускать заверненные продукты для конечного потребителя – различную периферию и высокотехнологичную электронику, barebone-платформы и ноутбуки. Компания MSI представила свой первый 14-дюймовый широкоформатный ноутбук Mega Book S425. Он построен на основе мобильной технологии Intel Centrino (Sonoma), что в переводе на язык простого пользователя означает встроенную поддержку беспроводной сети стандартов 802.11 a, b и g, высокую производительность и увеличенную продолжительность автономной работы. Но главное, что должно привлекать и удерживать внимание покупателей, – это внешний вид: ярко-красный корпус и зеркально гладкий 14-дюймовый экран с разрешением 1280x768 и технологией CBD (Color Bright Display). Матрица с псевдостеклянным покрытием, по словам производителя, позволяет воспроизводить столь же живое изображение, какое получается на экране хорошего LCD-телевизора. Формирует «картинку» видеокарта NVIDIA GeForce Go 6200 с TurboCache и объемом памяти 128 Мбайт.



Помимо стандартных разъемов, ноутбук оснащен модулем беспроводной связи Bluetooth и кардридером «четыре в одном» (MS, MS-Pro, MMC и SD). Каких-либо подробностей, касающихся веса, предполагаемой цены и сроков появления устройства пока не сообщается. ■

ТНХ БЕЗ ПРОВОДОВ

Компания Logitech анонсировала 5.1-канальную акустическую систему с беспроводными тыловыми колонками. Модель Z-5450 Digital стала первым в мире подобного рода устройством, прошедшим ТНХ-сертификацию. Ранее системы с беспроводными спикерами не могли похвастаться широким частотным диапазоном, что сказывалось на качестве воспроизведения. ТНХ является отделением кинематографического гиганта Lucasfilm Ltd, и весьма строго оценивает продукцию (не только колонки, но и, например, проекторы) на предмет соответствия качества звука.

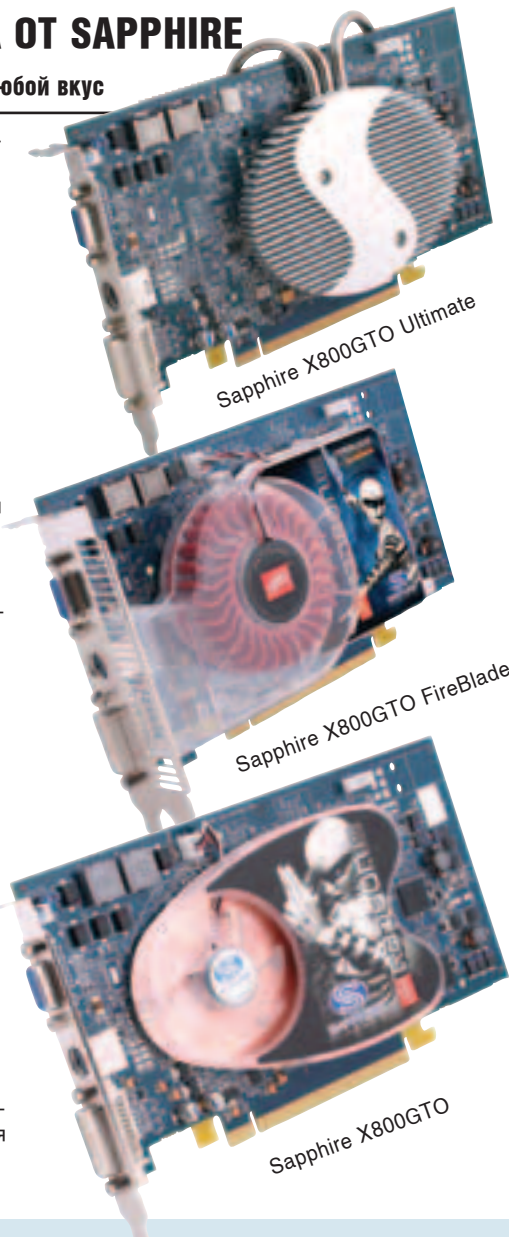
В отличие от более дешевых решений, где тыловые колонки имеют один ресивер и все-таки связаны друг с другом проводом, в системе Z-5450 Digital каждая из них полностью независима, имеет собственный приемник и встроенный усилитель мощности. Единственное условие для установки тыловых сателлитов – наличие сетевой розетки в радиусе длины кабеля питания. Logitech Z-5450 Digital оборудована семью входными разъемами, имеет новый цифровой центр управления и пульт ДУ. Система поддерживает множество форматов, включая Dolby Digital 5.1, DTS и DTS 96/24. Выходная мощность составляет 315 ватт. Акустика уже продается Европе по цене \$605-620. ■



МЕЧТА ОВЕРКЛОКЕРА ОТ SAPPHIRE

Варианты ATI Radeon X800GTO на любой вкус

Компания Sapphire, долгое время являвшаяся ведущим партнером ATI, выпустила три модели видеокарт на базе чипсета Radeon X800GTO – X800GTO Ultimate, X800GTO FireBlade и X800GTO. Все они имеют 256-битный интерфейс памяти и 12 пиксельных конвейеров. Первая модель, Sapphire RADEON X800GTO Ultimate, использует бесшумную систему охлаждения на базе тепловой трубки (heat pipe), оснащена памятью GDDR3 и работает на частотах 400/980 МГц (ядро/память). Сообщается, что с помощью утилиты Sapphire TRIXX, в зависимости от системы, видеокарту можно легко разогнать до 520/1000 МГц. Вторая новинка с приставкой FireBlade предназначена в первую очередь для энтузиастов-оверклокеров. В ней используется стандартный для серии X800 кулер с большим вентилятором, занимающий пространство в два слота расширения. Видеокарта несет на борту 256 Мбайт памяти GDDR3 с 256-битной шиной и временем выборки 1.6 нс и обладает такими же базовыми частотами (400/980 МГц), значения которых с помощью Sapphire Trixx можно увеличить до 550/1080 МГц. Наконец, Sapphire Radeon X800GTO (400/700 МГц) отличается от своих более быстрых собратьев конкурентоспособной ценой, а при помощи утилиты разгона ее частоты можно довести до 520/760 МГц, что тоже является неплохим показателем. Время появления карт и ориентировочная их стоимость пока неизвестны. ■



RADEON X1300 LE: ДОГОНИМ И ПЕРЕГОНИМ GEFORCE 6600!

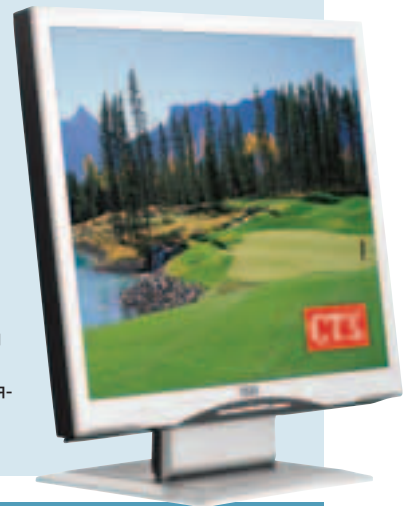
Первые же результаты бенчмарков новой бюджетной видеокарты от ATI оказались весьма обнадеживающими – в тесте 3DMark05 она набрала на 300 «попугаев» больше, нежели ее ближайший конкурент от NVIDIA – GeForce 6600. Разница составила примерно 10% (2882 против 2506 баллов). Самое интересное, что Radeon X1300 LE имеет всего лишь четыре пиксельных конвейера, в то время как GeForce 6600 – восемь.

Остальные технические данные новинки следующие: кодовое название чипа RV515, техпроцесс 0.09 мкм, до 512 мегабайт памяти типа GDDR-2 со временем выборки 2.5 нс и разрядностью шины 128 бит. Чипсет X1300 LE от ATI представляется в настоящий момент одной из наиболее интересных покупок в бюджетном секторе – осталось лишь подождать того счастливого момента, когда производители железа начнут выпуск видеокарт на его основе. Ожидается, что цена на Radeon X1300 LE будет в районе \$100. ■



ЖАРОПРОЧНЫЕ 17 ДЮЙМОВ

У компании CTX появилось обновление в линейке 17-дюймовых LCD-мониторов. Кардинальное отличие S762A-PG от всех других моделей – покрытие из двухмиллиметрового тугоплавкого стекла, которое в пять раз прочнее обычного (бутылочного или оконного). Кроме того, дисплей выдерживает температуру в 220°C. По замыслу создателей, модель с защитной оболочкой предназначена для использования в школах, институтах, государственных учреждениях и других местах общего пользования, где от устройства в первую очередь требуется надежность и способность «терпеть» не самое аккуратное обращение. В S762A-PG используется ЖК-панель с временем отклика 16 мс, контрастностью 450:1, яркостью 260 кд/кв.м и углами обзора 140° по горизонтали и 120° по вертикали. Монитор также оборудован встроенными динамиками (2x1 Вт). Новинка появится в середине осени по цене \$345. ■

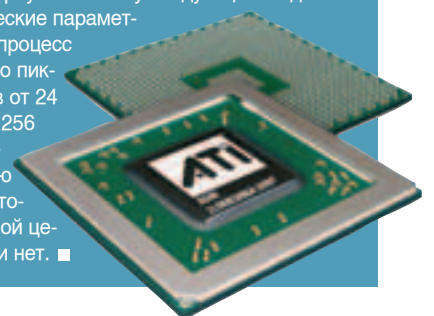


ATI ОБЪЯВЛЯЕТ О ГОТОВНОСТИ СОВЕРШЕННО НОВОГО ЧИПА R580

Отличная новость для поклонников графических процессоров ATI! Новейший чипсет R580, который, как ожидалось, должен был прийти на смену существующему ныне R520 (ATI Radeon X1800) лишь в следующем году, уже готов, и на его основе выпущены прототипы видеокарт. Удивляться здесь нечему, ведь его разработка велась силами отдельной команды инженеров параллельно с работой над R520. Однако настоящим сюрпризом оказался тот факт, что видеокарты на новом чипе могут быть выпущены уже этой осенью.

Естественно, все будет зависеть от успеха анонсированных в начале октября графических адаптеров на базе R520, а также от действий «идеологического противника» – компании NVIDIA. Если в ассортименте конкурента появится более производительное решение, выпуск ускорителей на базе R580 будет налажен в самые кратчайшие сроки. Первые сэмплы станут рассылаться партнерам ATI для предварительного ознакомления только в конце осени, а начало массового производства видеокарт намечено на первую половину следующего года.

Ожидаемые технические параметры нового чипа: техпроцесс 0.09 мкм, количество пиксельных конвейеров от 24 до 32, шина памяти 256 бит, и на 25% более низкие по сравнению с R520 базовые частоты. О предполагаемой цене пока информации нет. ■



sync Все дело в технике



МОЯ ПОПЫТКА СТАТЬ НА
НОМ БЕЗНАДЕЖНА. НА Г
НЯ СТОЯТ ДОЧЬ, КОТОР
ОТПРАВИТЬ ИМЕЙПЫ Д
ЖЕНА, КОТОРОЙ НЕ ТЕ
ПОБРОДИТЬ ПО ЖЕНСК
ТАМ. ЧЕРЕЗ 20 МИНУТ
НА РАБОТУ В НЕНАВИС

GA
НАРКО
ПР

Я выращиваю травку. Я
жай опий. Я продаю гер
я должен стоять во глав
мой ипперки, приноси
опы. Но проблема в то
мом деле кроме нагто
ничего. Вокруг мой ф
полицейские. Оружие
необходимо, чтобы на
туй в их кевларовых
дорого. И вообще, ме
му необходима доза.
ружье, что буду заре
\$10000 в день. Но м
наличности на под
сети дилеров. Моя
наркобароном без
же на пути у меня с
надо отравить ма
жена, которой не т

НАРКОБАРО-
НА ПУТИ У МЕ-
ОРОЙ НАДО
ДРУЗЬЯМ, И
ТЕРПИТСЯ
ЧСКИМ САЙ-
Т МНЕ ПОРА
ВИСТНЫЙ ОФИС.



GAME OVER

ОТИКИ
ПРОНИКАЮТ,
В СЕМЕЙНЫ

у. Я собираю уро-
ро героин. В теории
главе наркотическо-
осущей мне милли-
в том, что на са-
лности у меня нет
ей фермы кружат
уки, которое мне
ны наделать отвер-
рых жилах, стоит
и, мне сейчас само-
роза. Я обещал под-
зарабатывать по-
ю мне едва хватает
поддержание жалкой
дой полька стать
безнадлежна. К тому
меня стоит дочь, которой
и майлы дружики, и
не терпится побрести

по женским сайтам. Да и мне через
20 минут пора на работу. Значит, при-
дется выключить компьютер и, воз-
можно, никогда больше не запускать
игру под названием The Dope Game.
В этой игре будущие воротилы нар-
кобизнеса выращивают органическо-
ные наркотики вроде марихуаны и
опий, и изготавливают синтетические
наркотики, такие как «крак» или
«окстаин». Поэтому неудивительно,
что правительство Новой Зеландии
предложило запретить The Dope
Game, а напуганный создатель, во
Game, следно сам изжил ее из про-
дажи и разорился. С другой стороны,
в игре почти нет контента, который
бы отражал реальные стороны жизни
наркомафии. Вот как отзывается об
игре человек, называющий себя

Дождались!
sync
В РОССИИ
с 14 сентября и навсегда



В ПР

Олег Калабалин, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

В ПОГОНЕ ЗА ВРЕМЕНЕМ ОТКЛИКА

Многие любители компьютерных игр весьма скептически относятся к жидкокристаллическим мониторам. Однако практически любой геймер тайне надеется, что TFT-дисплеи когда-нибудь смогут полноценно заменить ЭЛТ-трубки, избавившись от смазываний и улучшив цветопередачу. Мы протестировали восемь новых 17-дюймовых ЖК-моделей и готовы рассказать вам о полученных впечатлениях.

Тестовый стенд	
Для проверки времени отклика:	Процессор: Intel Pentium III 450
Системная плата:	ASUS P2B с разъемом ISA для подключения осциллографа Chaintech A-GT21 GF4200 128 Мбайт DDR
Память:	Samsung SDRAM 256 Мбайт
Жесткий диск:	Western Digital 7200 rpm
Для подключения колориметра:	ПК Depo Ego 370 с видеокартой ATI Radeon X800GT

Список тестируемого оборудования	
<ul style="list-style-type: none"> ● Sony SDM-HX75 ● MAG PS776DK ● BenQ FP71V ● LG L1740BQ ● Acer AL1751 ● Samsung SyncMaster 721S ● ASUS Aristo PM17TS ● ViewSonic VX724 	

Напомним, что в этом году на страницах нашего журнала («Страна Игр» №9(186) мы уже рассматривали 17-дюймовые мониторы. С тех пор прошло несколько месяцев, и производители успели выпустить целый ряд интересных моделей. Во-первых, уже стало хорошим тоном устанавливать даже в бюджетных линейках весьма быстрые матрицы, заявленное время отклика которых составляет 8-12-мс. Во-вторых, с момента нашего последнего теста появилась революционная технология Overdrive, существенно ускоряющая реакцию пикселей. Итак, посмотрим на наших участников.

SONY SDM-HX75

Если оценивать исключительно дизайн, то в этой категории монитор от Sony побеждает практически без борьбы. Внешний вид SDM-HX75B подойдет и любителям «новых форм» и приверженцам строгих линий – отличная работа дизайнеров, сочетающаяся с использованием качественных материалов. Кстати, боковые решетки на задней панели (сквозь которые поступает воздух, охлаждающий лампы подсветки и встроенный БП) отдаленно напоминают грани PlayStation 2. Спереди расположены два динамика – они вполне могут заменить внешние колонки, но для полноценного «погружения» в игровой процесс не годятся (несмотря на эффекты SRS WOW). Слева у монитора есть разъем для наушников, а сзади, под сдвигающейся панелью, присутствует целый три входа – цифровой DVI-D и два аналоговых D-Sub. Такое многообразие позволяет подсоединять к монитору до трех компью-

теров (в комплекте, правда, только два кабеля), переключаясь, например, между игровой системой и домашним файл-сервером нажатием одной клавиши Input. Единственная кнопка на передней панели подвечивается не слишком ярким светодиодом. На правом боку монитора разместились клавиши управления меню. Пользоваться ими неудобно: они слишком узкие и широко расставлены, а расположены высоко, из-за чего при регулировке рука несколько устает, вдобавок соответствующие им пиктограммы плохо различимы. Однако по количеству настроек SDM-HX75B попадает в число лидеров нашего теста. Клавишей быстрого доступа можно выбрать один из четырех режимов (Game, Video, PC и Auto). В каждом из них можно настроить уровень подсветки (исключение вариант «Auto»), контрастность, яркость, гамму, цветовую температуру (9300K, 6500K или отдельная подстройка по RGB-каналам), резкость и даже уровень звука встроенных динамиков. У SDM-HX75 есть интересная функция Intelligent ECO mode. Под кнопкой включения находится датчик освещенности. Если выбрать в меню режим «Auto», то монитор будет самостоятельно менять яркость ламп подсветки в зависимости от освещенности помещения. Конструкция подставки SDM-HX75B позволяет наклонять экран вперед (на 5° от перпендикуляра) и назад (на 20°), а также поворачивать его на встроенной металлической «тарелке» в обе стороны. Матрица дисплея (TN+Film) обладает так называемым «стеклянным» покрытием X-black. Выглядит это очень красиво, пока









Благодарности

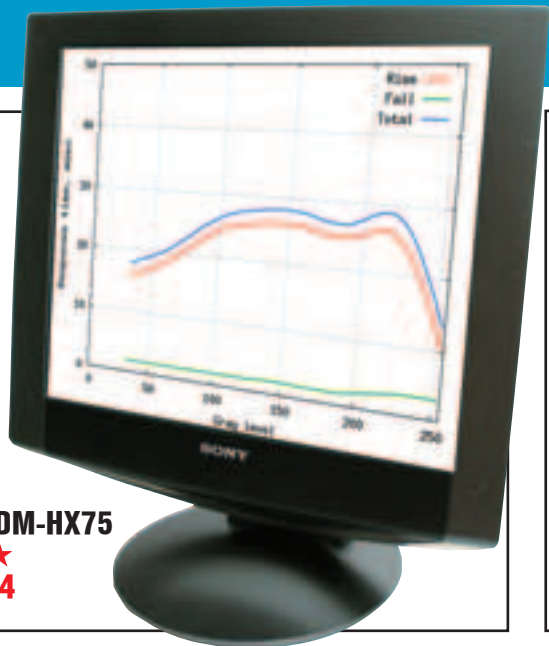
Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям ULTRA Electronics (т.(095)775-7566, <http://www.ultracomp.ru>), ОЛДИ (т.(095)105-0700, <http://www.oldi.ru>), Depo Computers (т.(095)969-2200, <http://www.depo.ru>), а также российскому представительству BenQ.

вы не начинаете работать при ярком освещении. Тогда в экран можно смотреться как в зеркало, а если источник света находится у вас за спиной, то работать становится весьма проблематично. Тем не менее, изображение на Sony обладает несомненными достоинствами – хорошие горизонтальные углы обзора (одни из самых лучших для матриц TN+Film), очень равномерная засветка и высокая яркость (согласно нашим измерениям). Скорость матрицы вполне типична для этого класса, контрастность также находится на среднем уровне (порядка 250:1), а вот яркость выше, чем у большинства мониторов – более 300 кд/кв.м. Впрочем, на практике столь высокое ее значение нужно нечасто – разве что при просмотре фильмов в ярко освещенном помещении. Обычно же монитору используются при яркостях от 70 до 200 кд/кв.м. Настройка цветопередачи ничем не выделяется: каких-либо серьезных огрехов нет, но гамма-кривые не совпадают ни с эталонной кривой, ни друг с другом. Однако главным минусом данного монитора является слишком высокая цена.

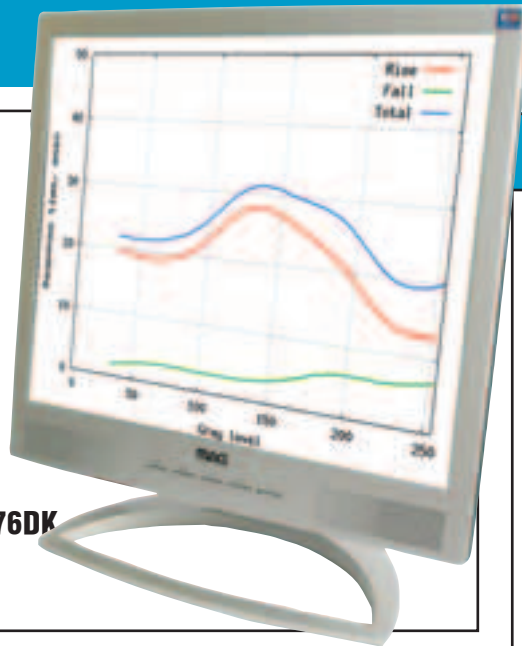
MAG PS776DK

Бюджетная модель от MAG – тайваньской компании, входящей в холдинг Proview Group. Передняя панель устройства выглядит достаточно стильно, а прочная металлическая подставка позволяет лишь наклонять дисплей впе-

Технические характеристики	Sony SDM-HX75	MAG PS776DK	BenQ FP71V	LG L1740BQ	Acer AL1751	Samsung SyncMaster 721S	ASUS Aristo PM17TS	ViewSonic VX724
								
Размер экрана и разрешение	17" (1280x1024)	17" (1280x1024)	17" (1280x1024)	17" (1280x1024)	17" (1280x1024)	17" (1280x1024)	17" (1280x1024)	17" (1280x1024)
Тип матрицы	TN+Film	TN+Film	TN+Film (OD)	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film (OD)
Яркость, кд/м²	420	300	300	300	400	300	400	300
Контрастность	600:1	600:1	650:1	700:1	500:1	600:1	600:1	500:1
Время отклика, мс	8	12	4 (GtG), 8 (BtW)	8	8	8	8	3 (GtG)
Углы обзора (верт./гор.), град	160/160	170/170	160/160	170/170	135/150	160/160	140/140	160/160
Интерфейсы	DVI-D, 2xD-Sub	DVI-D, D-Sub	DVI-D, D-Sub	D-Sub	DVI-D, D-Sub	D-Sub	DVI-D, D-Sub	D-Sub, DVI-D
Динамики, Вт	2x3 (SRS WOW)	2x2	2 x 2	нет	2x1.5	нет	2x2.5	нет
Размеры, мм	414x418.5x232	380x155x391	386x375x201	394x165x453	379x400x164	388x406x216	390x414x176	388x438x176
Вес, кг	6.5	6	4.7	6.5	4.8	6	4.4	5



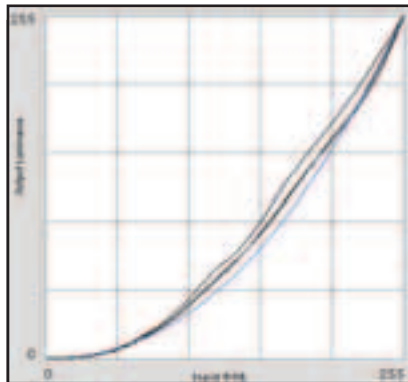
Sony SDM-HX75
★★★★
○ \$404



MAG PS776DK
★★★★
○ \$259

Методика тестирования

Измерения яркости, контрастности и качества настройки цветопередачи проводились с помощью колориметра Pantone ColorVision Spyder при заводских настройках мониторов и цифровом их подключении (кроме, разумеется, моделей, у которых есть только аналоговый вход). Данный колориметр позволяет не только откалибровать монитор, но и измерить значения яркости белого и черного цветов. Первый параметр говорит о максимальной яркости монитора, а отношение его ко второму параметру дает контрастность. Для измерений времени отклика использовался фотодатчик, который плотно прижимался к поверхности экрана. Под прибором выводилось тестовое изображение, закрашиваемое по очереди разными оттенками серого цвета. Подключенный к датчику цифровой осциллограф фиксировал длительность процесса изменения яркости экрана при изменении цвета поля. Этот промежуток и является временем отклика. Для каждого перехода было сделано по три измерения, на графиках же нанесен средний результат. Субъективные впечатления о качестве цветопередачи и углах обзора складывались по итогам наблюдения тестовых фотографий, игры в Doom 3 и просмотра эпизодов фильма «Записки мотоциклиста». Использовалась также программа TFT Test 1.3.



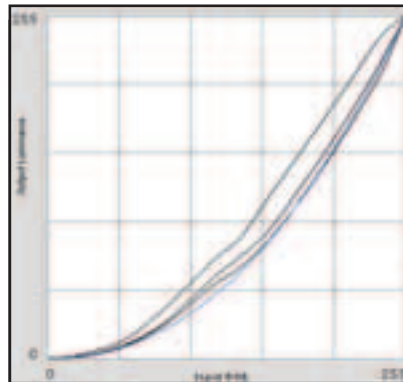
Sony SDM-HX75

Цветопередача у Sony SDM-HX75 – не худшая. Суммарное время отклика (синяя кривая на верхнем графике) – чуть меньше 30 мс на полутонах.

Если горизонтальные углы обзора у монитора находятся еще в допустимых пределах, то 170 градусов по вертикали взяты производителем явно с потолка. Достаточно чуть приподняться над областью экрана, чтобы белый фон приобрел неестественный оттенок. В нижней части экрана у рассматриваемого экземпляра был обнаружен муар; оставляет желать лучшего и равномерность подсветки. Время отклика – типичное для данного типа матриц (чуть больше 30 мс), а вот контрастность изрядно подкачала – она ощутимо ниже, чем у большинства других мониторов. Яркость при настройках по умолчанию также невелика. Не блещет аккуратностью и цветопередача – если красный и зеленый цвета настроены нормально, то гамма-кривая для синего заметно выдается вверх. В результате изображение на мониторе выглядит более холодным, чем должно бы быть.

BENQ FP71V

Совсем новая модель от BenQ – достаточно простая по своему внешнему виду, но предельно напичканная новыми технологиями. Несмотря на встроенный блок питания, корпус FP71V обладает очень компактными размерами. Помимо стереодинамиков, разместившихся под декоративной чуть выпуклой решеткой, на передней панели расположена круглая кнопка включения (с голубой подсветкой в активном состоянии и с оранжевой в режиме ожидания). На нижней грани дисплея присутствуют разъем для наушников и кнопки доступа в меню – нажимать их не слишком удобно, они немного жестковаты, а вот к расположению достаточно быстро привыкаешь. Монитор обладает предустановленными режимами, а переключение между заводскими настройками (Movie 1, Movie 2 и Photo) и пользовательской (Standart) производится одной кнопкой; яркость, контрастность и звук также регулируются очень быстро. В основном



MAG PS776DK

У MAG все цветовые кривые вразнобой.

меню присутствует возможность отключения AMA (Advanced Motion Accelerator, овердрайва от BenQ), есть также настройка резкости, цветопередачи, а в режиме Demo экран будет разделен на две части для визуальной оценки производимых изменений. Подставка монитора умеет изменять только угол наклона экрана; кроме того, у BenQ FP71V есть разъемы под кронштейн VESA для крепления на стену. Монитор построен на базе TN+Film-матрицы с овердрайвом. Артефакты от переразгона на большинстве переходов малы, то есть на практике на них обратят внимание разве что наиболее придирчивые пользователи. Ошибкой овердрайва называется «промах» электроники монитора, из-за чего на движущихся изображениях могут возникнуть светлые полосы и каемки. Качество настройки цветопередачи очень неплохое, кривые лежат близко к эталону. Очень порадовала контрастность, она реально приближается к 300:1. Заметим, что овердрайв влияет только на время отклика, в остальном же матрица в FP71V и не должна отличаться от типичной современной 12 мс TN+Film матрицы. Если внимательно посмотреть на график для BenQ FP71V,

ред/назад. Явный плюс конструкции – небольшая глубина монитора (учитывая встроенный блок питания), но есть у нее и минус – аудио-шнур и два интерфейсных провода (DVI-D и D-Sub) объединены в один жгут и намертво вмонтированы в корпус. Таким образом, в случае поломки любого из кабелей, монитор придется нести в ремонт целиком. Входом для наушников PS776DK не располагает, а встроенные в переднюю панель стереодинамики звучат слишком тихо и подходят лишь для офисного применения. Меню оформлено в виде круговой диаграммы, и работать с ним весьма неудобно. Отсутствует как запоминание последней выбранной позиции, так и функция быстрого выхода – приходится каждый раз прокручивать до значка «Exit». Доступ к настройкам осуществляется четырьмя кнопками (пятая отвечает за включение-выключение монитора). Возможности меню вполне стандартны, разве что цветовая температура выбирается не только из двух предустановок, но и отдельно по каналам RGB.

Олег Калабалин, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

Ошибки овердрайва

Обычно для ЖК-мониторов в качестве времени отклика принято было указывать VtW , т.е. время переключения черный (0)–белый (255)–черный (0). Но потеря скорости происходит именно на полутонах, что хорошо видно на графиках Response time. Причина в том, что угол поворота кристаллов пропорционален напряжению на ячейке – чтобы молекула повернулась на небольшой угол, напряжение должно быть невысоко.

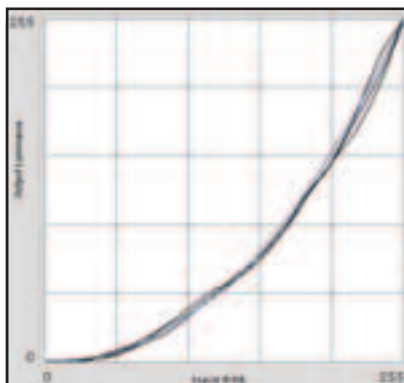
А значит и скорость при переходе на полутон падает. Овердрайв (OD) делает матрицу быстрее – на ячейку кристалла подается разгонный импульс, а потом, когда угол уже достаточный – напряжение снижается. Увы, пока овердрайв часто ошибается – длительность импульса или мала (что не так страшно) или чересчур высока. В последнем случае и видны артефакты «переразгона». Посмотрите на снимки летающего кубика из программы TFT Test. Верхний рисунок – монитор ViewSonic VX724, средний – BenQ FP71V с включенным овердрайвом, а чуть ниже – с выключенным. В первых двух случаях виден желтый оттенок, которого быть не должно.



BenQ FP71V
★★★★★
○ \$320



LG L1740BQ
★★★★★
○ \$314



BenQ FP71V

Отличный результат у BenQ FP71V – гамма-кривые расположены совсем рядом. Время отклика меньше лишь у ViewSonic.

то видно, что на переходах между белым и черным цветами полное время переходов как раз и составляет 12 мс. При указании же в паспорте монитора времени отклика с овердрайвом производитель приводит среднюю продолжительность переключения с одного оттенка серого на другой, которая у разогнанной матрицы меньше, чем при переходе с черного на белый и обратно.

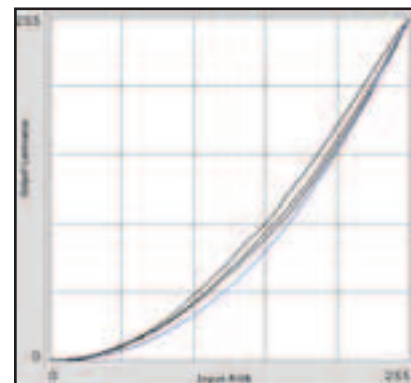
LG L1740BQ

Выглядит модель по-настоящему роскошно – черная рамка по периметру экрана контрастирует с белоснежным лакированным пластиком, стилизованным под слоновую кость, а круглое основание подставки сияет хромом. Такой дизайн сразу же привлекает взгляд покупателя, однако для работы за компьютером, на наш взгляд, предпочтительнее более спокойные сочетания. Сзади предусмотрены разъемы VESA для размещения устройства на стене. Стоит отметить немалый вес LG Flatron L1740BQ – 6.5 кг, правда, БП у этой модели встроен в корпус. Цифровой интерфейс отсутствует, но, забегая вперед, скажем, что отсутствие DVI-D не вызвало никаких проблем с резкостью картинки. Включает-

ся монитор тонкой сенсорной клавишей с синей подсветкой. Меню также хорошо продумано, а управление им осуществляется с помощью небольших кнопок на боковом торце корпуса. Отличительная особенность внутренней программы – умение запоминать последнюю изменяющуюся функцию, что оказывается весьма кстати при подстройке в несколько шагов. Есть у L1740BQ и предустановленные режимы (Text, Movie и User), объединенные под названием f-Engine. Причем внесение корректив очень удобно, т.к. первоначально это происходит лишь на одной половине экрана. В пользовательском режиме для изменения доступны яркость, ACE (комбинация резкости и контрастности) и RCM (цветовая насыщенность). Остальные регулировки вполне стандартны – контрастность, яркость, цветовая температура, подстройка под сигнал и гамма-коррекция. Матрица у LG – TN+Film, но без овердрайва. Значение времени отклика хорошее и сравнимо с Samsung'oм 721S, но рекордным назвать его нельзя. Заслуживают похвалы как углы обзора, так и различимость оттенков при градиентной заливке. Яркость и контрастность монитора на среднем уровне, однако для большинства случаев такие показатели все равно вполне достаточны. Цветопередача настроена весьма точно, гамма-кривые ровные, гладкие и проходящие не слишком далеко от эталона.

ACER AL1751

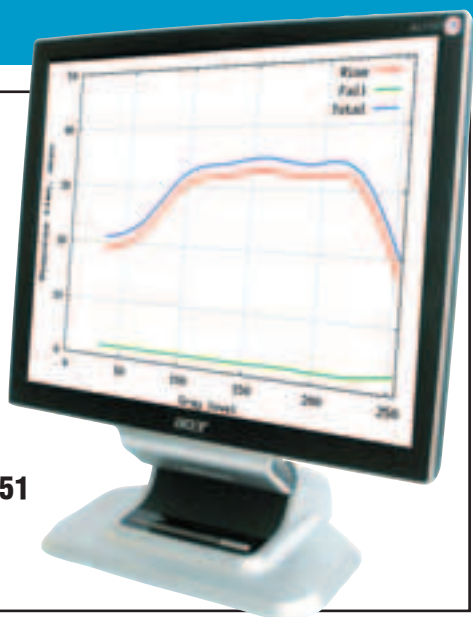
Еще один монитор, на матрицу которого нанесено псевдостеклянное покрытие. У Acer оно называется CrystalBrite. Мы уже говорили о недостатках такого решения. Что касается достоинств, то изображение действительно кажется немного более контрастным, однако по сравнению с возможными неудобствами зеркального экрана этот плюс не столь существен. Компания позиционирует модель как геймерскую, и энергичные линии корпуса AL1751 вполне соответствуют такой задаче. Дисплей можно повернуть на 90 гра-



LG L1740BQ

LG L1740BQ показал ровные, пусть и не рекордные результаты – лучшее, враг хорошего.

дусов назад или вперед (для крепления на кронштейне VESA или перевозки, соответственно). Управление настройками осуществляется с помощью четырех клавиш в передней части подставки. Кнопки очень удобные, и работать с ними приятно. Увы, достаточно симпатичное меню несколько разочаровывает – нет ни гамма-компенсации, ни запоминания последней выбранной позиции. Быстрый доступ имеется лишь к регулировке уровня громкости (динамики встроены в стойку). Цветовая температура может быть выбрана из двух режимов (Warm, Cool) или вручную настроена по RGB. Монитор оснащен цифровым и аналоговым разъемами, они выведены на задний торец подставки. Туда же подключается сетевой кабель с внешним блоком питания. Заметим, что вынос БП за пределы корпуса нельзя однозначно считать недостатком, – благодаря такому решению можно спрятать толстый силовой кабель под стол. Обнаружить какое-либо снижение качества изображения при переключении с DVI-D на D-Sub не удалось. Впрочем, подобное «равнодушие» к выбору интерфейса продемонстрировали и остальные модели с двумя разъемами.



Acer AL1751

★★★★★
○ \$310

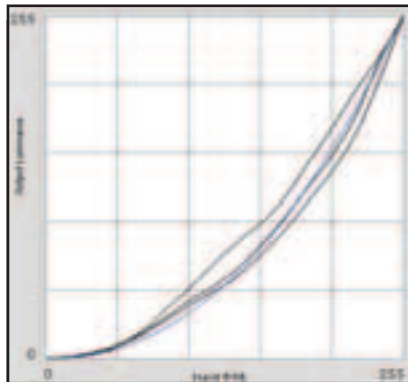


Samsung SyncMaster 721S

★★★★★
○ \$318

Яркость и контрастность

Комфортной яркостью при работе с черным текстом на белом фоне при слабом внешнем освещении (например, вечером дома) считается 70 кд/кв.м, днем – 100-120 кд/кв.м; просмотр фильмов или же компьютерные игры могут потребовать от монитора значительной вплоть до 200 кд/кв.м. Контрастность желательна как можно более высокая, особенно если вы собираетесь использовать монитор дома, вечерами. В таких условиях на дисплеях с невысокой контрастностью будет хорошо заметно (и это видно почти на всех ЖК), что вместо черного цвета на экран выводит темно-серый.



Acer AL1751

«Игровой» монитор Acer AL1751 оказался с достаточно медленной матрицей (больше 33 мс на полутонах), да и цветовые кривые неидеальны.

Монитор оборудован TN+Film-матрицей, панель относительно медленная – полное время отклика доходит до 35 мс. Качество настройки цветопередачи неплохое, но все же гамма-кривые для разных цветов идут несколько вразнобой. Яркость и контрастность также находятся на среднем уровне, углы же обзора – стандартные для TN+Film.

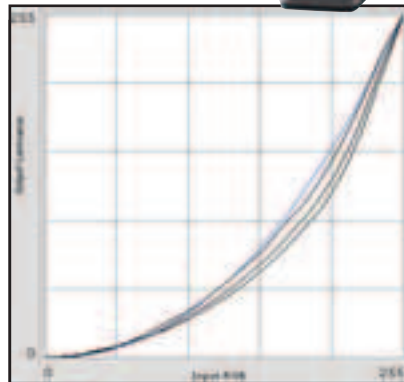
SAMSUNG SYNCMASTER 721S

Основная конструктивная «изюминка» этой модели – стойка DualHinge, оснащенная двумя шарнирами. Экран можно развернуть в портретный режим, отвести назад параллельно основанию (если монитор крепится к стене) или же отрегулировать по высоте. V-образная подставка 721S очень устойчива – случайно опрокинуть устройство весьма сложно. Блок питания используется внешний. Монитор оборудован только аналоговым интерфейсом D-Sub, разъем находится в стойке и спрятан под декоративной крышкой. Кнопки управления меню расположены на нижнем торце дисплея – пиктограммы хорошо различимы на сером фоне монитора, а при нажатии не

приходится прикладывать усилия. Меню у 721S достаточно симпатичное, пользоваться им удобно. В первую очередь, обращает на себя внимание функция MagicBright, позволяющая переключаться одной кнопкой между четырьмя предустановленными сочетаниями яркости и контрастности (Custom, Text, Internet, Game). В отличие от Sony, настроить по собственному усмотрению три последние комбинации нельзя, однако они выглядят достаточно продуманными, хорошо сбалансированными и многим понравятся. Цветовую температуру можно выбрать из десяти вариантов или настроить по RGB. Подобно моделям от LG и BenQ, в Samsung'e реализована функция (MagicColor, которая позволяет остановиться на одной из двух комбинаций цветопередачи и контрастности, а также умеет показывать изменения только на половину экрана в демо-режиме. Есть в мониторе и возможность изменить гамму и настроить тональность по каждому из основных цветов. Помимо кнопок, все настройки доступны из-под Windows – достаточно установить фирменную программу MagicTune. Матрица 721S (TN+Film без овердрайва) продемонстрировала неплохую различимость оттенков при градиентной заливке и хорошие для этого типа панелей углы обзора. Больше всего нас порадовал уровень контрастности – максимальный среди протестированных мониторов. Цветовые кривые располагаются весьма близко – не лучший, но и не худший результат. Что касается времени отклика, то по этому показателю монитор продемонстрировал один из лучших показателей для матриц без OD. Не было проблем и с четкостью изображения – аналоговое подключение не вносило никаких погрешностей.

ASUS ARISTO PM17TS

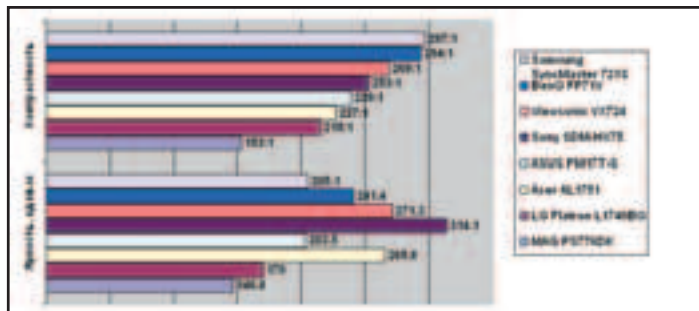
Дизайнеры ASUS постарались на славу – PM17TS является одним из самых красивых 17-дюймовых мониторов. Модель выглядит «породисто», причем компли-



Samsung SyncMaster 721S

Samsung SyncMaster 721S – один из лучших по времени отклика в заочной дуэли мониторов без овердрайва. Цветопередача у него также не худшая.

ментов заслуживают не только выверенные линии корпуса, но и качество материалов. Подставка, сделанная из алюминия, смотрится не менее стильно, но позволяет менять лишь угол наклона дисплея. Если передняя панель достойна похвал, то разъемы сзади ничем не прикрыты. Там сгруппированы аудио-выход, DVD-D, D-Sub и отверстие для силового кабеля



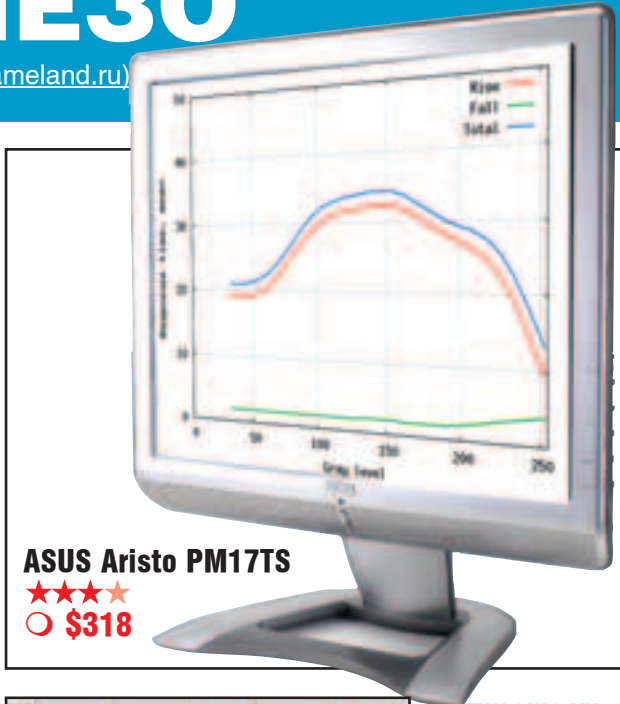
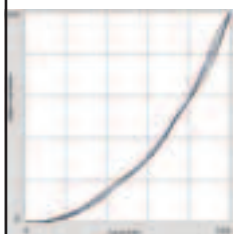
Измеренные значения яркости и контрастности

Если рекордный результат монитора от Sony в тесте яркости хорош, но не так важен, то высокая контрастность моделей Samsung и BenQ достойна всяческих похвал.

test lab (test_lab@gameland.ru)

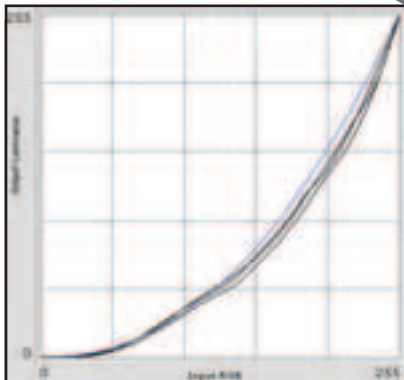
Цветопередача

По горизонтали на каждом из графиков отложен входной сигнал (от 0 до 255, то есть от чистого черного цвета до чистого белого), а по вертикали – измеренная колориметром соответствующая ему яркость экрана. Синим цветом выделена теоретическая гамма-кривая, показывающая, какая должна быть зависимость между входным сигналом и яркостью, а черным – реально измеренные гамма-кривые (по одной для каждого из базовых цветов монитора – красного, зеленого и синего). В идеале они должны совпадать, на практике же между ними всегда есть какая-либо разница – как между теоретической и каждой из реальных, так и между самими гамма-кривыми, относящимися к разным цветам. В первом случае эта погрешность на практике превращается в осветление или затемнение отдельных тонов (в зависимости от того, выше или ниже теоретической лежит реальная кривая), во втором случае – в изменение цветовых оттенков.



ASUS Aristo PM17TS

★★★★★
○ \$318



ASUS Aristo PM17TS

Цветопередача у ASUS Aristo PM17TS на неплохом уровне, а вот матрица довольно медленная.

(блок питания у PM17TS внешний). Клавиши доступа к меню расположены на правом торце монитора, а большая кнопка включения, обладающая мягкой синей подсветкой, находится в центре. Комбинация иконок в форме круговой диаграммы напоминает меню в модели от MAG. Реализовано оно неудачно – у монитора отсутствует возможность быстрой регулировки яркости и контрастности, нет и выбора предустановленных режимов. Кнопками «+» и «-» можно варьировать лишь уровень громкости встроенных динамиков. Матрица TN+Film показала достаточно четкую различимость темных оттенков на градиентной заливке, невысокую контрастность и результаты выше среднего при измерении цветопередачи. Время отклика, при заявленных 8 мс, по результатам измерений получилось чуть выше – 12 мс для перехода между черным и белым цветами, а на оттенках серого это значение зашкаливало за 30 мс – не самый лучший показатель в нашем тестировании. Углы обзора PM17TS в очередной раз напомнили о традиционной болезни TN+Film-панелей – небольшом диапазоне по вертикали, что же касается изменения контрастности при отклонении по горизонтали – тут все более-менее нормально.

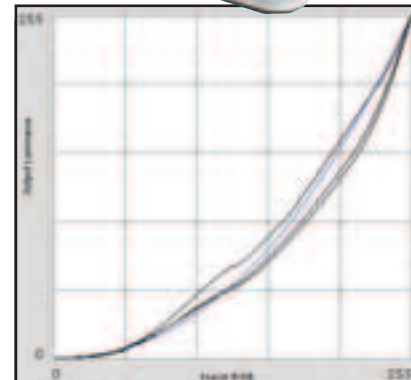


Viewsonic VX724

★★★★★
○ \$388

VIEWSONIC VX724

Элегантный монитор от Viewsonic является второй моделью в нашем тестировании, оборудованной «разогнанной» матрицей. Лицевая часть дисплея состоит из заостренных граней, за счет чего корпус выглядит тоньше своих реальных размеров. Кнопки включения и доступа в меню, наряду с моделью от Acer, являются наиболее удачным решением среди всех мониторов. Они большие и удобные, расположены на удачной высоте, снабжены хорошо читаемыми подписями и легко нажимаются, опускаясь при этом чуть вниз (их конструкция немного напоминает клавиши пианино). Навигация меню также «приветлива» – есть возможность быстро изменять уровни яркости и контрастности, однако в целом количество настроек невелико: отсутствуют гамма-коррекция и регулировка резкости при соединении по «цифре», а также нет предустановленных режимов. Подключение можно осуществлять как по DVI-D, так и по D-Sub, в комплекте присутствуют оба кабеля, а разъемы прикрыты съемной панелью. В этом мониторе используется TN+Film-матрица с овердрайвом, что и обусловило очень небольшое время отклика в наших измерениях. Отметим любопытный факт: ViewSonic VX924 был представлен еще в марте этого года, и на тот момент стал первым LCD-монитором с временем перехода между оттенками серого 4 мс. Однако в середине лета специалисты компании произвели новые замеры, согласно которым, отклик у этой модели составил 3 мс! Артефакты от переразгона на движущихся изображениях есть, и они более заметны, нежели ошибки данной технологии у модели от BenQ. При движении черного квадрата на белом фоне отчетливо просматривается желтоватый «хвост», кроме того, подобные «эффекты» цветового смещения возникали также в играх и фильмах. Монитор показал достаточно хорошие для TN+Film углы обзора. Качество настройки цветопередачи – среднее, особенно серьезных огрехов нет,



ViewSonic VX724

Разогнанный до 3 мс ViewSonic VX724, по нашим данным, оказался все-таки помедленнее. Цветовые кривые также неидеальны.

но гамма-кривые все же идут вразнобой. Контрастность также находится на среднем уровне, а яркость лишь немного его превышает.

Выводы

По результатам тестирования «Выбором Редакции» была признана модель BenQ FP71V. Монитор практически без слабых мест, а к его недостаткам можно отнести лишь скромный дизайн, однако при длительном использовании этот минус часто превращается в плюс. Существенным достоинством монитора является как наличие овердрайва с малым уровнем артефактов, так и возможность отключения этой функции. Кроме того, BenQ FP71V продемонстрировал хорошую контрастность и лучшую цветопередачу. «Лучшей Покупкой» становится Samsung SyncMaster 721S. Если вас не смущает отсутствие цифрового интерфейса, этот монитор способен стать весьма неплохим выбором, учитывая приличные результаты во всех тестах и наличие подставки, позволяющей работать в портретном режиме. ■

ТУРНИР 10 ГОРОДОВ МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «РС ИГРЫ» и CyberSport

апрель-октябрь 2005 года



Болельщики и просто желающие принять участие
в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.
Не упустите свой шанс!

В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena **Суперприз!**

ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

Подробности и регистрация
на сайте: www.tur10.ru

Генеральный
партнер:



Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Банзай!

ПЕРИОДИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

■ Аниме: Inuyasha ■ Масаси Икэда (2000-2001) и Ясунао Аоки (2001-2004) ■ Студия: Sunrise ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Жил-был в средневековой Японии получеловек-полудемон Инуяся. Он охотился за мистическим камнем, с помощью которого надеялся стать настоящим чудовищем. И украл он было камень, и поскакал уже с крыши на крышу подальше от храма, где жрицы охраняли сокровище, но настигла его метко пущенная стрела лучницы Кикью. Инуяся почувствовал удар в плечо, понял, что стрела пригвоздила его к дереву, и потерял сознание. Через несколько минут он умер. Ах, если бы все было так просто.

На самом деле ничего с заносчивым полукровкой не случилось. Могущественная жрица Кикью всего лишь запечатала силу демона и, выражаясь современными терминами, погрузила Инуяся в летаргический сон. В тот же вечер сама Кикью скончалась от ран,

нанесенных ей прочими демонами, надевавшимися похитить камень. Умирая, девушка наказала сжечь камень вместе со своим телом — что и было сделано впоследствии. Демоны потеряли волшебную силу и исчезли из феодальной Японии.

Прошли годы. Да что там годы — века прошли. На месте деревни вырос большой город, и только святилище осталось там, где было. При нем живет семейка Хигараси — дед и мама работают в храме, дети ходят в школу. Но однажды дочка пошла искать кота, убежавшего в самые старые постройки при храме и провалилась в колодец, крышку которого никто не открывал лет уже, наверное, двести. Провалилась Кагоме (так звали девочку) — и выскочила с другой стороны, на зеленом лугу, в средневековой Японии. Глядь — а соседнюю деревню разрушает



КАГОМЕ БЫСТРО СМЕКНУЛА, ЧТО ЧЕРЕЗ КОЛОДЕЦ МОЖНО НОСИТЬ В ПРОШЛОЕ РАЗНЫЕ ПОЛЕЗНЫЕ ВЕЩИ: РОЗОВЫЙ ВЕЛОСИПЕД, ЛАПШУ И ЧИПСЫ.

ВСЕ ЛЮБЯТ РУМИКО ТАКАХАСИ!

Румико Такахаси, создательница Inuyasha и «Ранма 1/2», – самая известная, самая популярная, самая высокооплачиваемая мангака в Японии и самая успешная женщина-комиксист во всем мире. Суммарный тираж ее работ давно перевалил за сто миллионов копий, а сама Такахаси входит в число богатейших людей Японии. Что нисколько не сказалось на ее работоспо-

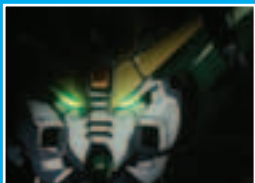
собности и отношении к читателям – Румико вот уже тридцать лет постоянно работает над новой мангой. «Инуяся» стал ее последним крупным проектом, сейчас госпожа Такахаси публикует различные короткие истории в журнале Big Comic Original. Румико с огромной неохотой дает автографы, поэтому за каждой ее подписью коллекционеры ведут настоящую охоту.



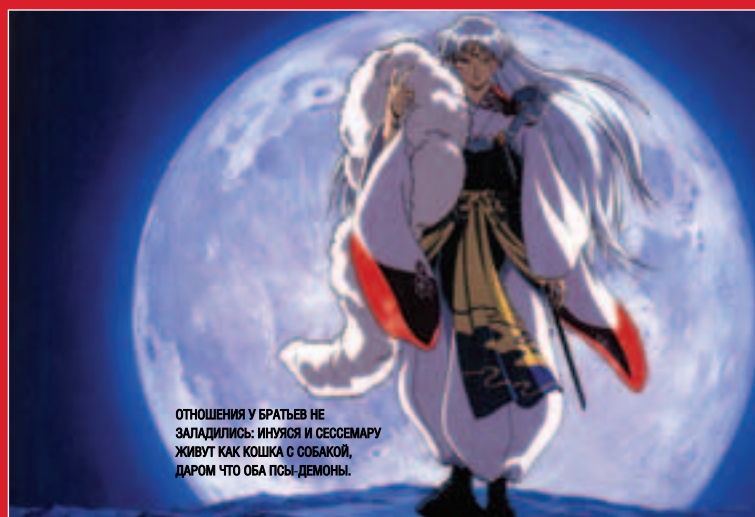
SUPER ShortNews Turbo Edition

► В Осаке задержан тридцатисемилетний работник почтовой службы. Полиция обвиняет его в мошенничестве: горе-почтальон намеренно портил посылки, взыскивал с почты компенсацию и клал ее себе в карман, – только чтобы потратить деньги на известную карточную игру Mushiking. Сегодняшнюю популярность Mushiking можно сравнить разве что с феноменальным успехом Yu-Gi-Oh! или Pokemon. Всего с февраля по июнь этого года он украл у почты и потратил на карты девятьсот тысяч йен (более двухсот тысяч рублей).

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете американский трейлер полнометражного фильма Gundam Wing: Endless Waltz; клип Applesseed 2004 Movie Soundtrack, смонтированный, как можно догадаться, из сцен прошлогодней CG-ленты Applesseed на музыку со звуковой дорожки к фильму; японский трейлер продолжения «Хеллсинга», OVA-сериала Hellsing Ultimate; музыкальный клип на песню Vestige группы TM Revolution.

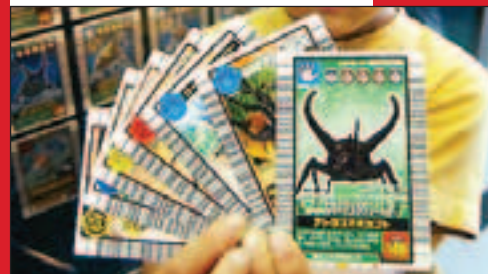


ОТНОШЕНИЯ У БРАТЬЕВ НЕ ЗАЛАДИЛИСЬ: ИНУЯСЯ И СЕССЕМАРУ ЖИВУТ КАК КОШКА С СОБАКОЙ, ДАРОМ ЧТО ОБА ПСЫ-ДЕМОНЫ.

гигантский демон-многоножка. Кагоме, как положено, в крик, мол, спасите-помогите. А спасти некому, только к дереву пригвожден стрелой молодой парень в красном халате. Кагоме вытаскивала стрелу, Инуяся ожил и, не разбираясь, наваял всем демонам на десять километров в округе. Прилетел обратно к Кагоме и спрашивает: чтой-то морда мне твоя знакома. Мы, часом, раньше не встречались? А крестьяне уже в ноги ей валяются, мол, разлюбезная наша Кикью, вернулась, не забыла в беде родное село. Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Только когда самую древнюю старуху привели, разобрались, что к чему. Оказываются, в школьнице Кагоме возро-

дилась душа лучницы Кикью. А то, что она демона Инуяся освободила, ей крестьяне припомнят. Тут заново появляется и мистический камушек, дающий силу демонам, да тут же разлетается на тысячу осколков да по всей Японии. И отправляются рассудительная Кагоме со вспыльчивым Инуясей собирать волшебный брильянт по кусочкам. Она – чтобы навсегда обезопасить родную землю, он – чтобы исполнить свою давнюю мечту: стать настоящим демоном, внушать ужас и творить безнаказанные злодеяния. Путь им предстоит неблизкий, аж на 167 серий, встретят они и друзей: похотливого монаха Мироку, истребительницу демонов Санго и бесполого лисенка по имени Сип-

по, и злодеев, например, брата Инуяся, настоящего, страшного и страшно красивого демона Сессемару. А уж какие приключения у них будут – засмотришься. Недаром создательница «Инуяся» Румико Такахаси считается лучшей мангакой всей Японии. Но не будем удаляться в сюжетные дебри сериала – там и заблудиться немудрено. «Инуяся» стал следующей крупной работой Такахаси после выдающейся манги «Ранма 1/2» и остается таковой по сегодняшний день. Все лучшее, что есть в «Ранме», невооруженным глазом видно и в «Инуясе» – это огромное количество восхитительных персонажей, запоминающиеся перепалки между героями, удивительный



► Еще один пример рекордной любви к манге поставили японцы: в этом году восемь с половиной тысяч человек подали заявление на поступление в национальную академию береговой охраны. Кажется бы, при чем здесь манга? Дело в том, что такой приток новых рекрутов обеспечила приключенческая манга Umizaru о нелегких буднях начинающих спасателей. По мотивам комикса был снят игровой телесериал, затем полнометражный фильм, прямо сейчас



SUPER ShortNews Turbo Edition

идут съемки продолжения. Многие поклонники Utizagu, не готовые менять работу, записались на курсы дайверов или просто с удовольствием посещают показанные в фильме места, чем приводят в полный восторг владельцев местных гостиниц.

► Скандально известная OVA про трусы Lingerie Soldier Papillon Rose будет продолжена одноименным телесериалом. Эта эротическая пародия на «Сейлормун» была создана доморощенными японскими аниматорами в 2001 году, потом была доработана, улучшена и выпущена на DVD как настоящая коммерческая OVA, и вот теперь удивительная история успеха приходит к логическому завершению. Или это только начало? Мы будем держать вас в курсе.



► Как гром среди ясного неба грянул пресс-релиз некоей фирмы с громким названием International Anime Distribution. Компания собирается «легализовать фэнсабы», введя в действие собственную схему продажи аниме через Интернет. Представители компании называют фанатские переводы «сетевым пиратством» и заявляют, что оно у создателей аниме стоит поперек горла. Поэтому гордая IAD будет лицензировать аниме у японцев, делать субтитры и продавать через Интернет за небольшие деньги. Собственно переводом аниме основатели фирмы предлагают заниматься... самим фэнсабберам! Другими словами, ловкачи из IAD собираются получать деньги на пустом месте, заставив бескорыстных фанатов аниме работать на себя. Спасибо, не надо. Фэнсабы пытались запретить сотни раз, и ничего еще ни у кого не вышло. Мы с затаенной ухмылкой ждем скорейшего провала новой циничной авантюры IAD.



ПОЛНОМЕТРАЖНЫЕ ФИЛЬМЫ ОБЫЧНО ЕДВА СВЯЗАНЫ С СЮЖЕТОМ СЕРИАЛА И МАНГИ: ТАМ СВОИ ЗЛОДЕИ И СВОИ ИСТОРИИ.



юмор, обязательная непошлая комедия положений в каждом эпизоде и длинный сюжетнице. Сходство доходит до смешного — демона Инуясю и мальчика-Ранму озвучивал один и тот же актер, неподражаемый Каппей Ямагути, которому мы посвящаем конкурс в этом номере. Но при всех сходствах «Инуяся» ни капельки не похож на фанфик по «Ранме». Это цельное произведение со своим стилем и своей вселенной, и лишь неуловимый, мастерский почерк Такахаси чувствуется в каждом эпизоде. Впрочем, насчет «каждого эпизода» мы приврали. На самом деле, не в каждом. Телесериал затянулся, и сценаристам пришлось пороть отсебятину, сочинять дополнительные серии, до смешного растягивать линию злодея Нараку. Первые пятьдесят (шестьдесят! семьдесят!) эпизодов проносятся за одно мгновение под восхитительную музыку Каору Вады и живую анимацию от студии Sunrise, а затем сериал теряет динамику, появляется все больше проходных серий и злодеев без дизайна. И после пяти драк с коварным Нараку, в конце каждой из которых он превращался в дымок и улетал за горизонт, серьезно воспринимать шестую уже сил никаких нет, остается только нервничать, когда этот клоун опять растворяется в воздухе, бросая на прощание классическое «мы еще встретимся, но не сейчас, а позже! Ха-ха-ха-ха!». И только поэтому у нас поднимается рука поставить не отличные пять баллов, а умерен-



ную «четверочку». Если бы «Инуяся» снимали в точном соответствии с мангой от Румико Такахаси, вышел бы хит на все времена.

P. S. Необходимое пояснение. В большинстве прочих публикаций об Инуясе имя главного героя записывается как «Инуяша». Здесь повторяется ситуация с русским написанием фамилии Kenshin: и японцы, и русские произносят «Кеншин», но пишут «Кенсин». Мы решили придерживаться формального написания имени «Инуяся», но говорим «Инуяша», чего и вам желаем. ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает второй DVD телесериала «Евангелион». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 ноября.

Вопрос:

Кого из перечисленных персонажей НЕ озвучивал Каппей Ямагути?

1. Кот Артемис в аниме «Сейлормун»
2. Верблюд Мацугэ в One Piece
3. Кролик Багс Банни в японском дубляже Looney Tunes

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!

Третий DVD с аниме «Рубаки» получает Екатерина Васильева из Татарстана. Конечно, настоящему самураю макака совершенно ни к чему.

Рубаки NEXT. Том 8

■ Режиссер: Такаси Ватанабе, 1996 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Россия



Неделя проходит за неделей, и MC Entertainment уже заканчивает выпуск второго блока красочного фэнтези-сериала «Рубаки» (четыре диска на один сезон, итого 12 DVD). Примечательно, что это первое издание аниме подобной продолжительности на территории России. И можно еще долго спорить, насколько прибыльным окажется это предприятие, но выгоду для простых любителей аниме трудно не увидеть уже сейчас. Глядишь, выпустят что-нибудь еще многосерийное и всеми любимое. Вернемся, однако, к нашим баранам. С девятого диска «Рубак» начинается сезон

TRY, поэтому на восьмом заканчиваются сюжетные линии сезона второго и происходит «грандиозная битва с великими монстрами». Осталось дождаться, когда в MC начнут переводить коротенькие превью следующих серий — и будет совсем хорошо.



One Piece. Vol 1

■ Режиссер: Коносукэ Уда, 1999 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: США



На днях в Японии выходит шестьдесят четвертый (!) DVD пиратского телесериала One Piece. У американцев же только появился первый диск. Он ужасен. Адаптированная версия от медиа-гиганта 4Kids безвкусна, пошла, топорна и является примером всего, чего не должно существовать на Земле. И ладно бы чудовищным дубляж — сколько аниме выходило в США с чудовищным дубляжем, и ничего. Менеджеры 4Kids решили, что мангака Эйтиро Ода им не указ, и заменили эль в кружках на апельсиновый сок (ослиную мочу?), а огнестрельное оружие — на водяные пистолеты; подтерли кровь и даже пе-

рисовали фирменную улыбку Луффи. И не мы одни ненавидим 4Kids. Авторы крутого сайта видеоигровых комиксов VG Cats посвятили дубляжу One Piece отдельный выпуск: http://www.vgcats.com/comics/?strip_id=145.



Saishu Heiki Kanojo: Another Love Song. Vol 1

■ Режиссер: Мицую Каге, 2005 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Япония



Тринадцатисерийная мелодрама Saikano (сокращение от Saishu Heiki Kanojo, то есть «Девочка-совершенное оружие») запала в душу многим зрителям. И пусть в финале сериала случается конец света, — ничто не помешает выходу продолжения. И пока съемки игрового фильма про девочку Тисе еще длятся, длятся и длятся, поклонникам пытаются втюхать диск с первым эпизодом OVA-сериала. Another Love Song — приквел телеистории, сюжетно практически не связанный с прародителем. Главная героиня OVA — прототип «совершенного оружия» лейтенант Мидзуки (тоже, разумеется, девушка). Ее надуманные

душевные терзания авторы и разжевывают на протяжении всех двух дурно анимированных серий. Скомканный сюжет, картонные персонажи, дешевый рисунок — порекомендовать это даже самым верным поклонникам Saikano мы поостережемся.



net land
интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru



Doom Doom

27
ОКТОБРЯ
РОССИЙСКАЯ
КРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕР: Анджей Бартковяк

■ ЖАНР: экшн/фантастика/хоррор

■ В РОЛЯХ:

Карл Урбан, Дуэйн «Скала» Джонсон, Розамунд Пайк, Деобиа Опарей, Бен Дэниелс, Разаак Адоти, Ричард Брейк

Автор:

Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



Странный народ эти геймеры! Сидят, строчат письма режиссерам: «Чтоб было точно так, как в моей любимой игре!!! А не то...». Режиссеры снимают кино точь-в-точь по любимым играм геймеров, те удивленно смотрят на получившееся, рвут на себе волосы и бегут бить морду режиссерам. Тогда режиссеры делают жест рукой, говорят «Стоп!» и, открыв ящик секретера, достают стопку писем: из-под ленточки, бережно перехватывающей геймерские конверты, видны слова «а не то», «убью» и «принесу в жертву Уве Боллу»...

По сигналу тревоги, поступившему с научной станции Олдувай, на далекую планету отправляется отряд быстрого реагирования, состоящий из специально обученных, вооруженных до зубов морпехов. Сообщение о карантине пятого уровня могло значить все что угодно. Тем более что персонал секретной лаборатории занимался окончательной расшивкой человеческого генома. И отряд был готов ко всему, однако станция Олдувай приготовила для морпехов совершенно неожиданный «подарочек»...

Рассказывать о славном пути Doom в «Стране Игр» — дело заведомо неблагодарное. Глядишь, где-то ошибочка проскользнет или неверно будет оценен вклад игры в мировую историю. Поэтому свои кинокритические силы полностью брошу в сторону экранизации, которую ждут миллионы. Разумеется, фанаты. Кто-то из них стиснул зубы (аж желваки вздулись), у кого-то костяшки плотно сжатых кулаков побелели, у третьих колени предательски дрожат — зря вы это, товарищи игроманы. Очень хочется ошибиться, но ведь сами знаете, что обычно выходит из казалося бы преотличного материала. В лучшем случае — «Обитель зла» и «Смер-



тельная битва», а в худшем... нет, давайте не будем об этом на сон грядущий. И ведь сколько раз твердили миру, что тупой (один в один) перенос игр на экран ни к чему знаменательному не приводит. Вот и сейчас — просматриваю очередную нарезку, только что выложенную на фэнсайте, а в голове крутится единственное сравнение «AVP встречается с, прости господи, увелловским «Один в темноте». А ведь на оба полушария также да-

вит информация о том, что «фильм был полностью снят на одной из пражских киностудий с привлечением чешских актеров, а режиссер настоял на том, чтобы цифровые спецэффекты в фильме использовались по минимуму». Я не имею ничего против Чехии и Праги как таковых, но, если учесть, что бюджет фильма составил всего-то 70 миллионов американских долларов, а первоначальный вариант сценария был рассчитан на рейтинг PG-13 (грубо говоря, ни о каких эпитетах типа «gore», «bloody» или «slaughter house» не идет и речи), то остается надеяться разве только на чудо. Давайте договоримся держать кулачки за успех предприятия под названием «экранизация Doom», но... Уж лучше бы Universal, под сенью которой развернулся проект, взяла курс на трэш или, например, арт-хаус: в первом случае можно было бы насладиться бессмысленным кромсаловом, а во втором с умным видом изречь после просмотра глубокомысленное «мда-а-а-а». А так, какое уж тут может быть спокойствие. ■



КИНОФАКТЫ

Судьба ваша пришла

Забавна официальная версия происхождения названия игры (<http://doom-world.com>). По словам самого Джона Кармака, тайтл «придумался», когда Джон посмотрел фильм Мартина Скорсезе «Цвет денег» (The Color of Money, 1986), в котором персонаж Тома Круза, придя в бильярдную, на вопрос одного из игроков, что находится у него в футляре, кратко ответил: «Doom». А затем доказал это на деле, обыграв всех и вся.

BFG9000: beta-version

Ромеро признается: «Первая версия BFG и выглядела иначе, и называлась по-другому. Когда мы только придумали этого монстра, он должен был изрыгать поток бесчисленных файерболов. Но после того как BFG 2704 появился-таки на экране компьютера, оказалось, что выстрел из грозной машины напоминает рождественский фейерверк, а сам комп (386/33) при этом зверски тормозит. Пришлось срочно переделывать хлопшуку». По слухам, в фильме «бэ-эф-гэ» будет расшифровываться как Bio Force Gun.

Не хочу быть Гриммом...

...заявил Уэйн «Скала» Джонсон, объяснив это тем, что главная роль не так уж интересна для него, и уступил возможность сыграть Джона «Рипера» Гримма актеру Карлу Урбану. Кстати, Сардж, которого играет в фильме Джонсон, назван так в честь старшины Томаса Келли, одного из героев компьютерной игры Doom 3 (sarge — усеченное от master sergeant). Еще два персонажа — доктор Кармак и доктор Уиллитс — дань уважения Джону Кармаку и Тиму Уиллитсу из id Software.



Уоллес и Громит: Проклятие Кролика-оборотня Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit

27
ОКТАБРЯ
ПРЕМЬЕРА

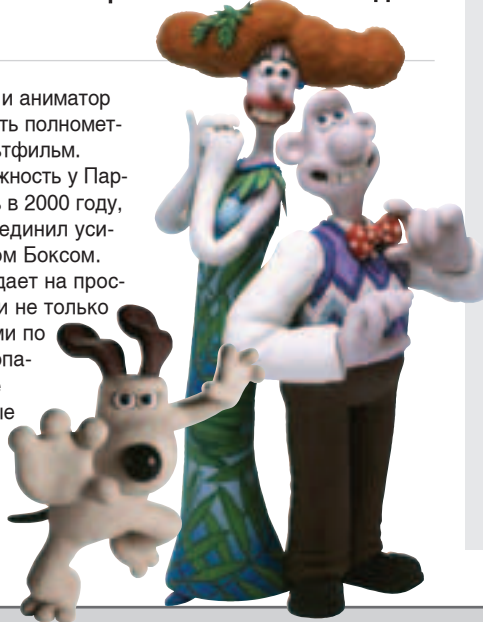
■ РЕЖИССЕР: Стив Бокс, Ник Парк
■ ЖАНР: анимация/комедия
■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ: Питер Сэллис, Ральф Файнс, Хелена Бонэм Картер

Засилье трехмерной анимации дало свой результат – мы соскучились по handmade-мультфильмам. «Уоллес и Громит»: пластилин идет!

Когда весь город готовился к ежегодной выставке «Самый большой овощ», Уоллес и его верный пес Громит решили помочь горожанам в борьбе с огородными вредителями. Разработав специальное устройство для гуманного отлова грызунов, друзья организовали компанию Anti-Pesto и принялись изгонять с грядок расплодившихся в округе кроликов. Но какая история может обойтись без антигероя и злого монстра, пожирающего будущие экспонаты выс-

тавки? Правильно, никакая. И это только начало... Уоллес и Громит – два забавных пластилиновых героя анимационной студии Aardman. Изобретатель, помешанный на сыре, и его смысленный пес появились на свет в 1989 году благодаря известному британскому мультипликатору Нику Парку. Уже первые короткометражки о похождениях Уоллеса и Громита оказались настолько талантливыми, что двум из них тут же вручили «Оскара». Вскоре пластилиновые герои обрели всенародную

известность, и аниматор решил сделать полнометражный мультфильм. Такая возможность у Парка появилась в 2000 году, когда он объединил усилия со Стивом Боксом. Что вас ожидает на просмотре? Герои не только потешны сами по себе, но и попадают в такие уморительные передеряги, что заставляют смеяться до колик. Берегите себя! ■



КИНОФАКТЫ

Это вам не «Пластилиновая ворона»!

Пластилиновых дел мастера денно и ночью трудились над изготовлением персонажей, однако нашлась работа и компьютерщикам. Например, после долгих дискуссий было решено отказаться от пластилинового меха и пластилинового тумана и заменить это все на CGI-эффекты. Также никаких талантов не хватило, чтобы при помощи подручных средств изобразить парение зайцев в прозрачной колбе Vip-Vac'a. И снова пришлось прибегнуть к помощи цифровых колдунов. В итоговой версии мультфильма с помощью современных компьютерных технологий было отрисовано около 700 сцен.

Пластилиновая пятилетка

На создание мультфильма авторам понадобилось пять долгих лет. И нерасторопность аниматоров тут ни при чем. Только на съемку двухминутного отрывка у студии Aardman уходило более одной недели.

■ 1998, 2000, 2003 ■ CP Digital ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский (синхрон), французский) ■ DTS (русский (синхрон), французский) ■ субтитры – русские ■ бонусы: фильм о фильме, на съемочной площадке, интервью с актерами и режиссером

Такси: Трилогия Taxi 1, 2, 3

■ РЕЖИССЕР: Жерар Пире, Жерар Кравчик
■ ЖАНР: экшн/комедия
■ В РОЛЯХ: Сами Насери, Фредерик Дьеффенталь, Марион Котийяр, Эмма Сьоберг

Когда в груди обычного парижского таксиста бьется сердце гонщика «Формулы 1», это приводит к весьма неожиданным последствиям...

За что мы не любим Бессона? Прежде всего, за цветущую буйным цветом «отлюкабессоновщину» – я о бесчисленных ярлыках «Л. Бессон представляет», давно облюбовавших продукцию видеомагазинов. За что мы любим вездесущего француза? За режиссуру «Леона», «Пятого элемента» и, конечно же, сценарий «Такси».

ДИСК

Последний релиз – он лучший самый. Недвную таксомоторную DVD-трилогию можно считать самым полным и качественным изданием комедийного экшна, ставшего воистину народным. Киношный формат картинки, да еще и в анаморфе, отменные DD 5.1. и DTS-треки плюс уйма дополнений. Какой там комар – киноман носа не подточит! ■



■ 1992 ■ Гемини Фильм ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский (синхрон), английский) ■ субтитры – русские, английские ■ бонусы: нет

В осаде Under Siege

■ РЕЖИССЕР: Эндрю Дэвис
■ ЖАНР: экшн/триллер
■ В РОЛЯХ: Стивен Сигал, Дэмиан Чапа, Трой Эванс, Дэвид Макнайт, Ли Хинтон

Был морпехом, попал на камбуз – такова краткая биография Кейси Райбака. Однако даже в жизни флотского кашевара есть место подвигу...

Эх, порастрали кумиры молодости удаль молодецкую да айкидошный задор. И приходится теперь говорить о Стивене «Наше все» Сигале как о кинозвезде с огромным потенциалом, увы, только в прошедшем времени.

ДИСК

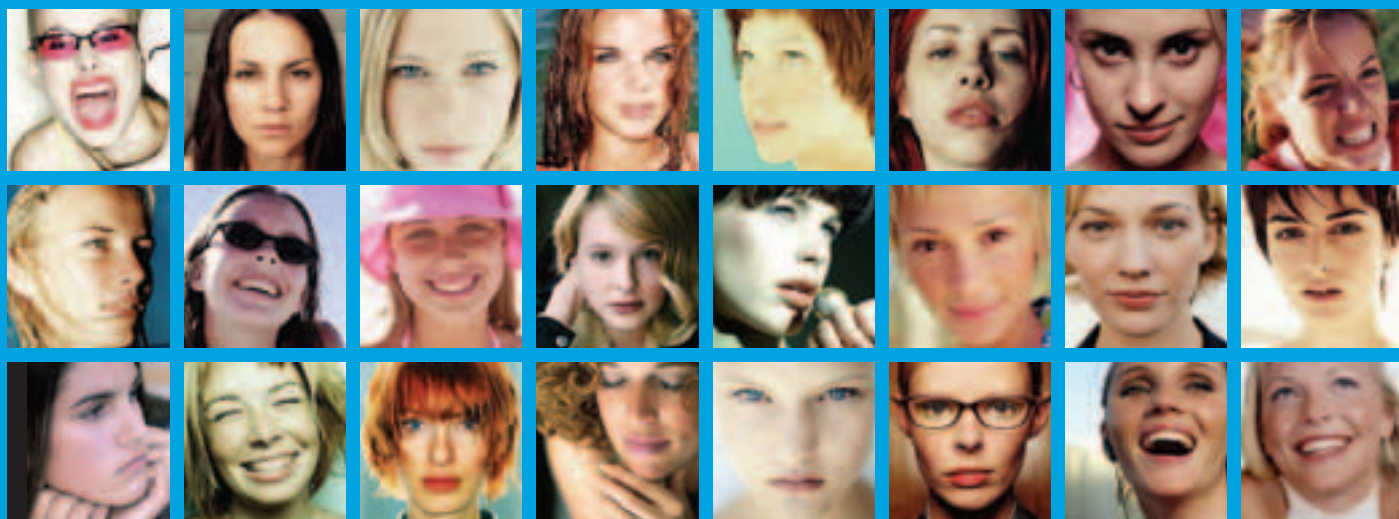
Хотите ознакомиться с лучшей ролью актера основательно подзабытого ныне жанра? Тогда настоятельно реко-

мендуем это DVD-издание. Качественной картинке могут позавидовать многие современные «бастеры» – и это несмотря на то, что большая часть съемок велась в трюмах или каютах, а самому фильму минуло десять с хвостиком лет. Соседей вы сможете порадовать хорошим объемным звуком и проработанными басами. Ну а что касается бонусов... ладно, промолчим. ■





В РОССИИ СОТНИ НЕПОДРАЖАЕМЫХ КИБЕРСПОРТСМЕНОК
ТЫСЯЧИ ОЧАРОВАТЕЛЬНЫХ ЛЮБИТЕЛЬНИЦ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
МИЛЛИОНЫ КРАСИВЫХ ДЕВУШЕК



НО ТОЛЬКО ОДНА ИЗ НИХ СТАНЕТ МИСС GAMELAND AWARD
и получит **100 000 рублей** на церемонии Gameland Award в начале 2006 года

все подробности и голосование на сайте www.gamelandaward.ru



В очередной раз хочется напомнить, что по мотивам «Завтра война» и «Без пощады» Александра Зорича российские разработчики творят космосимулятор. И, если все будет сработано правильно, на рынке может, наконец, появиться игра, достойная сравнения с Wing Commander. Ибо, как ни крути, но сценаристы компаний-разработчиков развлекательных проектов для PC очень редко способны создать действительно достойный сюжет. Если, конечно, речь идет не о приключенческих играх или RPG, где иначе просто нельзя. На романе Александра Плеханова я решил остановиться, потому что он как нельзя лучше характеризует состояние современной российской фантастики. Нет пустоты и безыдейности, свойственной большинству переводных романов, зато требуется доработка напильником.



Александр Зорич «Без пощады»

■ ЖАНР:
■ ДАТА ВЫХОДА:

фантастика
февраль 2005 года

На первый взгляд – классический, чуть ли не идеальный образец космической оперы. Начавшаяся в первой книге («Завтра война») межгалактическая бойня и не думает утихать, и молодой лейтенант Александр Пушкин принимает в ней активное участие. Фантазия писателя (вернее, двух соавторов, прячущихся за этим псевдонимом) оказалась не слишком буйной – концепция межзвездных войн будущего вполне реалистична, тактико-технические характеристики боевой техники определены разумно, наблюдать за сражением (всего одним, но зато каким!) очень интересно. Вот только «Без пощады» – в еще большей степени социальная фантастика, чем «Завтра война», и напоминает о работах Сергея Лукьяненко. У Зорича сильно чувствуется влияние братьев Стругацких – в первой половине книги Пушкин попадает в плен на планету, сильно напоминающую Зону из «Пикника на обочине». Наука здесь бессильна, и ключ к тайнам Вселенной невозможно

найти, не обратившись к духовному миру человека. А история Тани Ланиной (почти Ларина) к войне и вообще отношения не имеет. Девочка как будто повторяет путь Алисы Кира Булычева, и лишь на последних страницах сталкивается с жестокой правдой жизни. И, конечно, патриотизм. Зорич, даром что украинский писатель, не упускает ни одного случая вложить в уста своих героев слова о гордости за Россию, за великую Россию. Если в первом романе высокое положение державы преподносилось как данность, то во втором он посвящает несколько строк пути, который она прошла от позора девяностых годов XX века до реванша сороковых XXI. И кажется совершенно естественным, что диалоги офицеров и быт русских пленных напоминают о временах Первой мировой войны, а советский период истории – тема если не запретная, то и не самая удобная. Российская Империя без императора – так можно назвать Российскую Директорию XXVII века. Чем не светлое будущее? ■

Андрей Плеханов «Бессмертный мятежник»

■ ЖАНР:
■ ДАТА ВЫХОДА:

фэнтези/авантюрный роман
июль 2005 года

Под таким названием «Эксмо» переиздало два первых романа цикла о Демиде Коробове – «Бессмертный» и «Мятежник». В продаже есть и еще два – «Лесные твари» и «День дьявола». Когда-то Демид был обыкновенным человеком. Правда, со слабенькими паранормальными способностями, но вреда они ему приносили больше, чем пользы. Против своей воли он был втянут в криминальные разборки, а затем и стал героем настоящего мистического детектива. Только если, например, Дэн Браун всегда строго рационален и разоблачает любую магию силой научного метода, то Плеханов, как и положено фантасту, решил пойти на поводу у поклонников эзотерических учений. Писатель работает на тонкой грани между развлекательным чтивом, где герой воюет с нечистой серебряным мечом, спасает человечество (есть и соответствующее пророчество, как же иначе?), много и часто любит красивых женщин, и в финаль-

ной сцене побеждает главного злодея, и «философскими боевиками» в духе Олди и Дяченко, где все вышеперечисленное есть и присутствует, то смеха ради. Увы, есть все основания считать, что идти путем золотой середины не удалось, – слишком уж часто и с пафосом автор излагает сюжет в соответствии с первым вариантом, слишком мало человеческого у Демиды и его подруг. Похожее на Бэт-пещеру логово главного героя, заигрывания с киберпанком и славянской фэнтези – тонкая пародия или же это все всерьез? Неоднозначный финал, где прелести хэппи-энда затушевываются неопределенностью судьбы героев, – проявление оригинальности или попытка сделать задел для сиквела? Однако, если об этом не задумываться, «Бессмертный мятежник» (оба романа хороши только под одной обложкой, поэтому такое название вполне оправдано) – вполне достойная покупка для любителя фантастики и фэнтези. ■





Айра Левин
«Ребенок Розмари»

■ ЖАНР: мистика
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2005 года

Розмари Вудхаус не могла пожаловаться на судьбу: красивый, талантливый и, главное, любящий муж, друзья, новая квартира... Все так... Если бы не одно «но»: страстная мечта о ребенке. И вот, наконец, свершилось! Но кто мог предположить, что милые соседи по дому окажутся сатанистами, мечтающими о воцарении Антихриста, и что именно в Розмари увидят они ту, которая достойна стать его матерью. Слишком поздно женщина узнала, что стала избранницей Князя Тьмы и что долгожданное дитя отмечено Знаком Зверя. Какое начало победит в тяжелой битве за душу нового обитателя мира – человеческое или дьявольское? И какая судьба уготована миру?

Айра Левин – член Гильдии драматургов, Американского общества сочинителей и Авторской гильдии. Дебют в литературе состоялся в 1953 году, когда был опубликован первый роман – детектив «Поцелуй перед смертью», за который Левин получил премию Эдгара А. По. Лишь через 15 лет автор вернулся к романам – в 1967 году был опубликован «Ребенок Розмари». За ним последовали «Самый лучший день», «Степфордские жены», «Парни из Бразилии» и другие замечательные книги. «Стивен Кинг 60-х» – так называют автора. По многим книгам Левина поставлены фильмы, наиболее известный из которых, конечно же, – «Ребенок Розмари», снятый одним из наиболее известных американских режиссеров Романом Поланским. Диалогия А. Левина и фильм Поланского давно стали культовыми. И с каждым годом число их поклонников среди любителей жанра неизменно растет. ■



Тимоти Зан
«Дракон и вор»

■ ЖАНР: фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2005 года

Цивилизация шонтинов и К'да, представляющая собой симбиоз рептилий и существ, похожих на человека, под ударами безжалостных и могущественных валагуа вынуждена покинуть свой мир. На подлете к Йоте Клестиса, планете, выбранной симбионтами в результате сделки, неизвестный противник уничтожает высланные вперед корабли-разведчики. В живых остается лишь воин-поэт Дрейкос. В это же самое время на планете скрывается от полиции четырнадцатилетний Джек Морган, владелец корабля «Эссенея». Дракон и мальчик объединяют усилия, чтобы выйти на след таинственного противника.

Тимоти Зан верно придерживается традиций мастеров Золотого века фантастики – Азимова, Саймака, Хайнлайна. Надо отдать должное, на фоне нынешних киберпанков-неокосморомантиков Тимоти Зан смотрится весьма и весьма оригинально. В нем есть что-то родное, что-то от «Пути на Амальтею». В фантастике Тимоти Зан дебютировал в 1979 году, когда в журнале «Аналог» был опубликован его первый рассказ «Эрни». Наибольшую известность получили произведения писателя, относящиеся к циклу «Звездные войны»: трилогия «Наследник Империи», «Темное воинство», «Последний приказ»; диалогия «Призрак прошлого», «Облик будущего». Кроме того, Тимоти Зан – автор романов «Кобра» (1985), «Миссия 'Эгида'» (1986), «Пульт мертвеца» (1988), «Гордость захватчика» (1994), «Ангелмасса» (2001). «Дракон и вор» – роман, начинающий новый научно-фантастический сериал. ■



Алексей Евтушенко
«Охота на Актеона»

■ ЖАНР: фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2005 года

Мужчины тысячелетиями несли Земле насилие, разрушения и смерть. Но наконец, после очередной безумной бойни, опалившей планету термоядерным огнем, женщины решительно взяли власть в свои руки. Теперь именно они, гордые сестры-гражданки, превратились в полноправных хозяек жизни, низведя противоположный пол до положения бессловесных рабов. Не стало столь любимых самцами войн, а на смену десяткам враждующих религий пришло поклонение Великой Матери. Лишь жалкие разрозненные отряды диких мужчин упорно противились новой реальности, даже спустя полтора столетия после победы матриархата. Для их усмирения и поддержания порядка существовала Служба FF, одной из опергрупп которой командовала Кася Галли. И однажды рутинный выезд на задержание банды «диких» изменил ее жизнь...

Алексей Евтушенко – популярный отечественный фантаст, журналист и художник-карикатурист. Известность автору принес дебютный роман «Отряд», вышедший в 2000 году и в рекордно короткое время ставший настоящим бестселлером. Его герои – группа бойцов Красной армии и германского вермахта – путешествуют во времени и пространстве и попадают волею судеб в разные миры и галактики. Вскоре появилось продолжение успешного романа – «Отряд-2», а в 2004 году третья часть – «Отряд-3. Контрольное измерение». В своей новой работе Евтушенко решительно изменил тему, не потеряв при этом своих «фирменных» черт – жизненности героев, чувства юмора и, конечно же, увлекательного и захватывающего сюжета. ■



Олег Курьлев
«Шестая книга судьбы»

■ ЖАНР: фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2005 года

Вскоре после того, как была открыта возможность путешествий во времени, появилась необходимость в создании спецслужбы, контролирующей и пресекающей темпоральные парадоксы, возникающие в результате вторжения в прошлое. Сотрудники службы хронобезопасности редко сидят без дела: опасные инциденты происходят слишком часто. В результате технической ошибки в Мюнхен 1943 года попадает написанная в шестидесятые годы книга «История взлета и падения Третьего рейха». Ее шестой том, в котором описано завершение Второй мировой войны, способен стать для верхушки нацистского государства подлинной «книгой судеб» – зная, как в дальнейшем будут развиваться события, гитлеровцы вполне способны переломить ход войны в свою пользу. Этого нельзя допустить, чтобы не рухнул мир будущего. Сотрудники службы контроля над временем начинают опасную игру в сердце Третьего рейха.

Олег Курьлев – молодой автор, дебют которого состоялся в начале 2005 года, когда вышел роман «Руна смерти». Увлечение Олега – история Третьего рейха, область, где Курьлев стал настоящим специалистом, что не могло не проявиться в его творчестве. Жанр, в котором работает автор, – криптоистория, объяснение некоторых фактов, произошедших какое-то время назад в результате вмешательства неизвестных сил. Действие нового романа, также как и «Руны», происходит в фашистской Германии. Именно там разворачиваются захватывающие события, влияющие на ход мировой истории. Первый роман пользовался успехом, который наверняка ожидает и «Шестую книгу судьбы». ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки за беспримерное старание получает Александр Годунов из деревни Еремино.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас выкладывать эмуляторы и ROM'ы на DVD. Это незаконно, и если мы так сделаем, нашу компанию немедленно затаскают по судам. Лучше расскажите, что вы думаете о рубрике «Ретро», которая иногда появляется в «СИ».

ПИСЬМО НОМЕРА



АЛЕКСАНДР ГОДУНОВ, МОСКОВСКАЯ ОБЛ.

Здравствуй, дорогой журнал «Страна Игр». Меня зовут Годунов Саша, мне 13 лет. Я живу в деревне Еремино Московской области. Я люблю читать ваш журнал, так как он единственный пишет об играх для всех платформ (PC, PS2, Xbox, GBA, GameCube, N-Gage, Nintendo DS). Когда читаешь ваш журнал, не только узнаешь обо всех играх, но также сравниваешь их

по графике, сюжету, управлению и т.д. Как только я начал читать ваш журнал, мне сразу захотелось выиграть в каком-нибудь конкурсе. Но ничего из этой затеи пока не вышло. И тогда мне пришла одна идея, как попасть на страницы журнала. Я решил с помощью газонокосилки написать на поле название вашего журнала. Сначала каждую букву я обвел веревкой, потребовалось аж 210 метров! Каждую неделю я косил поле, по контурам выкашивал буквы. Когда все было гото-

во, я залез на второй этаж своего дома и сфотографировал надпись. Я бы хотел, чтобы эта фотография попала на страницы вашего журнала (или, чем черт не шутит, на обложку).

ВРЕН // Теперь мы знаем, откуда на полях берутся всякие разные таинственные знаки. И очень рады тому, что такие верные поклонники есть не только у зеленых человечков, но и у нашего журнала.

ЗОНТ // Ха-ха-ха! Да это покруче пластилинового Клауда будет. Призовая подписка – ваша, честно заработанная. Только одно «но». Наш бестолковый отдел подписки потерял конверт от вашего письма. Поэтому, уважаемый Александр, свяжитесь, пожалуйста с Инной Яшиной по электронной почте yashina@gameland.ru или телефону (095) 935-70-34 и она вам все устроит. Удачи!

cg // О да! Да! Когда-нибудь это должно было произойти, теперь о «Стране Игр» можно узнать и из космоса. Не только американские спутники-шпионы – даже наши антенноухие братья по разуму будут шелестеть страницами и участвовать в конкурсах!

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

А НИЧЕ КАРТИНОЧКИ...

Салют Игорю Сонину! И еще всем, кто рисует комиксы, мангу, артмиксы и просто карикатуры! В прошлом году мне довелось побывать на «КомМиссии» и разжиться парой номеров ставшего теперь антикварным журнала anime*magazine. И странная это штука – первое впечатление. Когда весной этого года мне в руки попала «Страна Игр», открылась она на 90 странице – авторской колонке Игоря Сонины. Так вот одна-единственная статья полюбившегося



мне по «магазину» обозревателя решила все – отныне на «Страну» не жалко никаких денег. Кроме того, я отношусь к той глупой и неправильной прослойке читателей, которые покупают журнал вовсе не потому, что они такие заядлые геймеры, а из-за рисунков. Ведь у каждого отаку рано или поздно наступает этап, когда интернетовские статьи типа «как рисовать мангу?» уже ничему не учат, и тогда начинается перелопачивание разных игровых журналов в поисках работ настоящих творцов (кто же виноват, что самые лучшие художники корпят над созданием игр?). А где еще найдешь работы Тецуи Номуры, CLAMP, Каори

Юки и других мастеров в высококачественном печатном варианте? А ваш журнал куда лучше остальных дает возможность приобщиться к их творчеству. И еще у вас (ням-ням...) есть рубрика «Банзай!». Так что вы – находка для отаку России. Спасибо вам за это.

Дэюн Кацама,
г. Казань

ЗОНТ // Спасибо, мы стараемся (но «Банзай!» расширять не будем все равно). И отдельное спасибо за вложенную в письмо картинку –

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Будет ли «Софт Клуб» переводить игру F.E.A.R.?

Да, будет. Более того, «Софт Клуб» уже заканчивает перевод. Демо-версию F.E.A.R. на русском языке уже можно купить в некоторых магазинах, получив скидку в 200 рублей на покупку полной версии игры, – подробнее изучайте рекламу в «Стране Игр».

? В ролике MGS4 с TGS была игровая графика или CG, как в Killzone 2?

Ролик MGS4 – настоящая, живая графика с прототипа PlayStation 3. В последний день выставки Хидео Кодзима даже останавливал трейлер, вертел камеру вокруг Снейка и на лету менял освещение, чтобы лишний раз подтвердить, что новый трейлер MGS4 демонстрируется в реальном времени.

? Сколько трафика ест Ragnarok Online? И какова ежемесячная плата?

Ragnarok Online крайне нетребователен к системным ресурсам компьютера и соединению с Интернетом. Даже обычный модем подойдет. Игра работает почти на любых конфигурациях и закачивает всего несколько мегабайт информации в час. Ежемесячная плата за игру на русском сервере будет составлять около трехсот рублей.

Вы заметили, что в SMS-битвах японские персонажи легко побеждают американских? Айрис отправила в нокаут Ларису Ивановну Крофт, а Солид Снейк одной левой разделался с Сэмом Фишером. А посмотрите в SMS-опрос: там интересуются, нравится ли нам «Сейлормун». Мы думаем, что нормальных читателей у нас все-таки больше, но они молчат, и поэтому в SMS-битве побеждают те, кто побеждают. Вы уж там соберитесь как-нибудь. Дайте нам знать, что не одной Японией живет «Страна Игр».

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

вам и правда нечему учиться у сетевых статей, уж больно красивая там девочка вышла. Кстати, дорогие читатели, считайте несложные способы попасть на страницы журнала: нарисовать отличную картинку, выкосить поле, слепить пластилинового Клауда... что еще? Ждем сюрпризов.

ДАНТЕ ПРОТИВ СЕРОСТИ ➔

Доброе утро, «Страна»! Письмо я пишу утром, поэтому «утро». Не могу сказать, что являюсь вашим постоянным читателем (финансы не позволяют). Но, тем не менее, решил вам написать (а кому еще?). Вы не замечали, что с графикой в играх творится что-то странное... Возможно, изложенные далее мысли покажутся вам сумбурными, но я постараюсь их донести... Вернемся к графике. Последнее время разработчики добавляют в движки различные технологии, которые должны сделать картинку более реалистичной. Те же отражения в глазах в Killzone. Но если подумать, а нужна ли эта реалистичность в играх? На мой взгляд, реальность весьма сера и однообразна. Да, порой она выдает потрясающие картины закатов, рассветов, ливней и гроз, но все они появляются настолько редко... Но вернемся к играм. вспомните любую игру на тему Второй мировой войны. вспомнили? Отлично. А теперь назовите запомнившуюся вам картину из этой игры. В каких она тонах? Правильно, в грязно-зеленых. А теперь посмотрите в окно, что вы видите? Я, скорее всего, не ошибусь, если скажу,

что за окном то же самое.

А теперь снова подумаем. Зачем нам эта реалистичная до ужаса игра, если мы каждый день, выходя на улицу, видим эту «реалистичную» картинку? Нет, я не против симуляторов, здесь иная ситуация. Кто в реальной жизни сможет полетать на истребителе? Да почти никто. В подобных играх реалистичность – неотъемлемая часть геймплея. Но во всех других играх я не хочу видеть серо-зеленую реальность. Для чего нужны игры? Ответ, я думаю, очевиден. От игр мы ждем одного – приятно проведенного времени. Лично я хочу погрузиться в другой мир, отдохнуть от серых будней. Вы уж не подумайте, что моя жизнь скучна и однообразна, вовсе нет. Просто приятнее видеть яркую игру. Ну, например, в Devil May Cry 3 во время игры на экране вспыхивает огромное количество ярких спецэффектов. Или «Принц», или любимая мною Final Fantasy. Да даже MGS3... Что? Реалистичная картинка? Нет, господа, в MGS она сильно приукрашена. Ну, ладно, пора закругляться... Надеюсь, что вы согласитесь с тем, что игры должны оставаться ярким прекрасным лучом в наших воспоминаниях, а не еще одной серой кляксой. Прощаюсь с вами. До свидания.

DevilHunter Dante,
DanteTheOne@yandex.ru

ВРЕН // С некоторых пор упоминание в письме Devil May Cry – еще один отличный способ попасть на страницы «СИ». А если честно, реалистичность хороша

не только в авиасимуляторах.

Те же игры о Второй мировой должны передавать атмосферу той войны до мелочей. И еще. Сказки нужны, сказки – это замечательно. Но свои будни надо тоже постараться сделать чуть менее серыми. Договорились?

cg // Помните старый анекдот о том, что жизнь – это та же игра, с отличной графикой, приедающимся геймплеем и скучнейшим сюжетом? В этом-то и штука! Сюжет должен быть ярким, геймплей – свежим, а графика – это так, приложение. Что в жизни, что в играх.

ДАВАЙТЕ ЛЮБИТЬ ЕА ➔

Здравствуй, «Страна»! Это письмо написано в защиту так нелюбимых Купером «электроников». В любых играх есть душа или хотя бы ее часть! Начиная со старой доброй Battletoads и заканчивая сверхреалистичными сериями FIFA, NHL, NBA и прочими. Просто-напросто бездушные игры не доделывают до конца (разве что иногда, да и те являются PC-эксклюзивами). Но иногда эти «хиты» доходят до прилавков магазинов видеорегистраторов. Однако остаются невостребованными, ведь никто не хочет, играя в них, деградировать как личность. Все-таки себя нужно любить. Сколько «лестных» слов было сказано в вашем журнале про акулу игрового бизнеса Electronic Arts. Тысячи. Валерий «А.Купер» Корнеев, скажите мне пожалуйста, чем вам не угодит

? Когда выйдет Final Fantasy X-3? Вообще что-нибудь о ней известно?

Известно, что ничего не известно. Представители Square Enix по-разному высказывались о возможности появления сиквела Final Fantasy X-2 – от «крайне маловероятно» до «вполне возможно». Слухи ходят уже два с лишним года. И, поскольку за все это время компания так и не сделала официального объявления, мы вынуждены сделать вывод, что Final Fantasy X-3 не существует.

? Как запустить «Сферу» без Интернета?

Никак. То есть вообще никак. Ни единого шанса. К нам постоянно приходят SMS с вопросами о том, как запустить ту или иную MMORPG без подключения к Глобальной сети. Можете даже не пытаться: эти игры задуманы таким образом, что играть в них, не подсоединившись к серверу, технически невозможно.

? Какую игру вы посоветуете купить первой для PSP?

Выбор, в общем, небольшой. Из стартовой линейки действительно хороших игр раз, два и обчелся. Тем, кому нравятся гоночные игры, рекомендуем Ridge Racer или Wipeout Pure, любителям Metal Gear, однозначно, – Metal Gear Ac!d, остальным – Lumines.

ЧИТАЙ В ОКТЯБРЕ:

MTV chat

И у MTV есть свои баги

Пластырь для WinRAR
Полонка популярного архиватора

Microsoft Vista

Что ожидать от будущей ОС Microsoft

Хакерский лайфстайл 90-х
Интервью с пионером русской хак-сцены



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



НА НАШИХ ДИСКАХ ТЫ ВСЕГДА
НАЙДЕШЬ ТОННУ САМОГО СВЕЖЕГО
СОФТА, ДЕМКИ, МУЗЫКУ, А ТАКЖЕ
3 ВИДЕО ПО ВЗПОМУ!

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



ла EA? Да, она скупает в майкрософтовском стиле многих независимых разработчиков. Да, она старается нажиться на рядовых покупателях, вроде меня, и на профессионалах, вроде вас. Да, они там все с ума посходили, потому что, в отличие от вас, не видят гениальности, вы не поверите, Iso. Но не отрицайте, что все эти три пункта Electronic Arts выполняет если не на пять, то на твердую четверку. А это очень многого стоит.

Играл я тут на днях в Def Jam: Fight for NY. Одно слово – шок. Могу поспорить на щелбан, что никто в редакции «СИ» не подозревал, что Def Jam будет хитовым файтингом с сюжетом качественного фильма. Никто! И душу «электроники» вкладывают в каждую игру, ими разрабо-

танную. Просто где-то больше, где-то меньше. Человечество не придумало программу, которая могла бы полностью заменить душу без человеческой плоти. Время покажет. Представьте любого обозревателя или редактора «СИ» на месте генерального директора EA. Разве этот человек не захотел бы расширения фирмы и увеличения капитала? Нет? Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом.

**Максим Кузьмин,
Чувашская республика**

ЗОНТ // Вот-вот, EA вложило душу в несколько первых игр, а потом душа кончилась и они начали вкладывать деньги. Если бы я сегодня утром проснулся, и мне сказали, что я – генеральный директор EA, то я, боюсь, не захотел бы расширения фирмы и увеличения капитала. Вопреки всему остались еще и кое-какие дрягье ценности в этом мире.

ВРЕН/ Если бы я сегодня утром проснулся, и мне сказали, что я – генеральный директор EA, то я бы продал свои акции, купил себе тропический остров, сверхзвуковой самолет, 90-метровую яхту с бассейном, мини-лодкой и вертолетной площадкой. И еще издательство (game)land на всякий случай. Я серьезно.

cg// А я ничего плохого в играх от EA не вижу. Издательство прочно заняло свою нишу и вкалывает в ней, как Папа Карло. Как и у всех, есть у них и хорошие игры, и плохие. Есть по всем параметрам средние – ну и что? Любое японское издательство средних игр производит дикое количество, просто они на экспорт не идут.

ДАВАЙТЕ ЛЮБИТЬ ПИРАТОВ

Недавно читал ваш журнал, к сожалению, не помню, какой номер. И там речь зашла о «здоровом» потребителе, который предпочитает лицензионную продукцию пиратской. Вы все носите бедных пиратов, а ведь есть же обратная сторона медали. Вы не задумывались, что они способствуют распространению той или

иной продукции? У нас ведь в России не каждый может позволить приобрести себе игру ценной хотя бы в 20 баксов, а года через два-три у нас цены станут такими же, как в Европе, и что прикажете делать? Копить по несколько месяцев на игру? А вдруг она не оправдает надежд, и что, деньги, накопленные непосильным трудом, потрачены впустую? Игровой рынок России просто загнет. Теперь поговорим немного о лицензионной продукции. Все, кто хоть когда-нибудь приобретал лицензионную игрушку, сталкивался с такой ма-а-аленькой программкой (StarForce называется), которую устанавливают наши локализаторы, дабы нехорошие юзеры не понаделали себе копий с дисков. А теперь представьте себе такую ситуацию: как бы нежно вы не обращались с вашим лицензионным диском, он все равно рано или поздно придет в негодность и вам опять придется бежать в магазин за игрой. Я так вижу такую ситуацию. А вы все хаеете бедных пиратов. Есть только один выход из данной ситуации: повысить уровень жизни народа.

**Алексей Великий,
sxolastikzone@mail.ru**

ВРЕН // Повысить уровень жизни народа? А как вы это себе представляете? Придет добрый дядя и всем даст много денег? Уровень жизни повышается очень-очень просто. Нужно много работать, вот и все. Сейчас в нашей стране это вполне реально. Сотрудники нашей редакции имеют дома, например, чипованные консоли, но почему-то покупают легальные игры. Мы сидим в офисе с утра до вечера, зато имеем возможность радовать себя по-настоящему. Настоящими вещами. Не бандами, не олигархи. Обычные люди. Своим нутром о бедной России вы унижаете страну и тех, кто в ней живет.

cg // Помянутый всуе (да-да, в ЭТОМ письме – именно всуе) игровой рынок России не только не загнет, наоборот – начнет выздоравливать. Вы ведь не считаете всерьез, что продавцы пиратской продукции – современные робин гуды: у плохих берут, хорошим дают? ■

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой
вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321

Услуга бесплатная, вы
оплачиваете только
работу вашего
оператора.

Сколько лет Врену?

Он утверждает, что двадцать пять. Мы верим.

Как расшифровывается AMV?

AMV расшифровывается как Anime Music Video, то есть, по-нашему, просто «музыкальный аниме-клип».

Правда ли, что Devil May Cry 3 портировали на PC?

Нет, не правда. Порты DMC3 на PC не существу-

ют и нет в планах Сарсом на ближайшее время.

Скажите, когда выйдет Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, если она до сих пор не вышла? И кто является ее локализатором?

До сих пор не вышла – это факт. О дате релиза мы не можем сказать ничего определенного: в последнем пресс-релизе представители 2K Games обещали, что игра появится в магазинах «осенью 2005 года». Ранее они же заявляли, что Dark Corners of the Earth будет

готова в начале 2006-го. Что касается локализации, то пока ни одна из российских компаний не взяла на себя это бремя.

Никому не кажется что в №195 в новостях о FIFA фото Рональдо, а не Роналдиньо?

Константин «Врен» Говорун просил передать, что это ошибка. Мы приносим свои извинения.

Здравствуй, редакция «СИ». У меня такой вопрос: есть MGS2 на компьютере. Но она не грузит

сейвы. Так вот, это у всех такая проблема или у меня версия кривая?

Не знаем насчет всех, но Игорь «Зонтик» Солин прошел Metal Gear Solid 2: Substance на PC и не испытывал никаких проблем с сейвами. Так что грешим на вашу, хм, версию. Уж не русская ли из комплекта «сто тысяч игр на половине дискетки»?

Есть ли упрощенная версия World of Warcraft, не требующая подключения к Интернет?

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Следующее поколение игровых приставок все ближе и ближе. Бета-версии игр для Xbox 360 уже показывали на TGS, Кодзима крутит на PlayStation 3 скриптовый трейлер из MGS4, а топ-менеджеры Microsoft со все большей уверенностью предсказывают победу в грядущей гонке вооружений.

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаева форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Верите ли вы, что Xbox 360 сможет обойти PlayStation 3? Как по вашему мнению через год-полтора будут обстоять дела в Японии, Америке и Европе?



Автор:
Petty

Xbox 360 уж точно никогда не сможет обогнать PlayStation 3 по количеству проданных приставок. Стартовая линейка для этой консоли совершенно не впечатляет (половина игр в будущем станут мультиплатформерами, вторая половина – сиквелами не самых успешных), а технические возможности «Ящика 360» просто смешотворны: все игры графически недалеко ушли вперед от игр на консолях сегодняшнего поколения. Ранний старт приставки тоже ничего не изменит. Как говорится в поговорке, поспешишь – людей насмешишь.



Автор:
ОТАКОН

Если честно, вопрос поставлен неправильно. Верите ли вы, что Xbox 360 сможет обойти PlayStation 3 или Nintendo Revolution?

Не верю. Что предлагает нам Microsoft? По сути – ничего, топтание на месте, очередную революцию в графике, гордость «мелкомягких» – сетевой сервис Xbox Live? Это будет и у PS3. Я верю в то, что Nintendo создаст если уж не революцию, то точно прорыв в сфере интерактивных развлечений. А если ответить на прямо поставленный вопрос, то в Японии Xbox 360 точно провалится, а в Америке и Европе все будет так же, как и с PS2. В общем, Xbox 360 до PS3 – как до луны.



Автор:
Gameart

Вообще, я хочу, чтобы Xbox 360 удался еще до появления PS3 и Revolution, так что мое мнение очень субъективно. Я верю, что Xbox 360 будет просто держаться на плаву благодаря американскому рынку. В Европе и в Японии он точно провалится. И есть

стойкое мнение, что по всему миру «гроб» будет стабильно держаться в хвосте. Список проектов жалок, изюминок, вроде самой крутой графики или мегаджойстика, у него нет. И в чем его преимущество, в названии?



Автор:
Михо

Сможет ли Xbox 360 обогнать PS3? Конечно, сможет, но для этого Microsoft надо купить всех разработчиков игр или купить саму Sony.

Если этого не произойдет, то некоторое время 360-ый будет лидером продаж в Америке и Европе, но не факт, что в Японии он сможет тягаться даже с PS2. С выходом PS3 ситуация кардинально изменится и буквально за 2-3 месяца она отыграет гандикап у 360-го, если у Sony приставок хватит (что-то мне подсказывает, что не хватит). Вообще, через полтора-два года ситуация

сложится далеко не в пользу «ящика». В Америке 360-ый отставать раз в пять будет, в Европе в десять, а в Японии страшно подумать на каком месте он окажется, даже правильно будет не на, а в... то есть где. Где? Где? – В ... (ой, я вас умоляю, туда можно что угодно вставить, кому что нравится).



Автор:
John Davis

Голосом Нострадамуса:
1) Сначала будет лидировать Xbox 360 – не мудрено, единственная выпущенная приставка.
2) Выход PlayStation 3. Через полгода новый Xbox догоняют и перегоняют.
3) Revolution появляется на сцене. Идет примерно наравне с Xbox 360, но отстает от PS3. Это лишь предположение, наверняка все будет иначе, но понятно, что Microsoft не сможет привлечь японцев. Этот неслабый кусок рынка вычитаем.

Нет, такой версии не существует и не планируется. Для игры в WoW необходимо подключение к Интернету.

Кто российский издатель Psychonauts?

К сожалению, пока никто не решился издавать эту замечательную игру на территории России.

Когда выйдет Fear Effect 3: Inferno? И выйдет ли он вообще? Или проект заморозили?

Никогда, увы, не выйдет. Последний раз игру

видели на E3 в 2002 году, позже представители Eidos объявили, что проект заморожен, а теперь он, похоже, никогда и не будет завершен.

Как вы оцените аниме Sailor Moon?

Хорошо оценим. Не будем показывать пальцем, но у нас в редакции есть люди, которые посмотрели все двести серий «Сэйлормун».

Как будет называться версия Mortal Kombat: Deception для PSP?

Новый Mortal Kombat для PSP будет называться Mortal Kombat: Deception Unchained и выйдет, по предварительным данным, в феврале следующего года.

У скольких членов редакции есть PSP и есть ли среди консолей европейские?

Из тех, кто числится в выходных данных журнала, PSP есть у троих, плюс редакционная. Из них одна американская, остальные японские. Европейской, как можно заметить,

ни у кого нет. Нечего выпуск консоли на целый год задерживать.

Появятся ли комиксы по игре MGS в России?

Нет, наверняка не появятся. Комиксы – неходовой товар, и никто не хочет ими торговать. А комиксы по MGS и за пределами России достать не просто.

Мне смешно! Sony полгода муржила европейцев и все это время лишь боролась с незаконным импортом! На кой мне европей-

TOTAL DVD — ЖУРНАЛ ДЛЯ ПРОГРЕССИВНЫХ КИНОМАНОВ

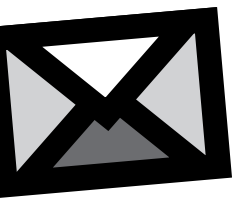
В ОКТЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ:

- Рассказ обо всех кинопремьерах месяца
- Более 100 обзоров DVD-дисков 5 регионов
- Сравнительный тест 10 акустических систем высокой ценовой категории
- Конкурсы с множеством призов



НА DVD-ПРИЛОЖЕНИИ
ФИЛЬМ
«ИГРАЙ,
КАК БЭКХЕМ»

* 100% гарантия возврата денег в случае, если вы не удовлетворены качеством журналов DVD-приложений и журналов контента. Кроме качества ПИЧДНГ и мировых изданий!



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Старая, но от этого не менее популярная в народе тема: геймер и девушки. Вот вы, например, видели репортажи с так называемых состязаний киберспортсменов? Вы представляете, чтобы этим мог заинтересоваться кто-то еще, кроме парней? Мы как-то с трудом. Есть мнение, что девушки, которые играют в игры, существуют где-то, но не здесь. Осталось только найти это тайное место.

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Существуют ли на свете девушки, которые играют в игры? Может, у вас есть знакомые? Много? И что вы о них думаете?



Автор: Antony

Да! Существуют! Вы не поверите, но моя пафосная подруга (не побоюсь назвать ее имя – Алина) так рубится в Tekken и SC2, что даже некоторые прогеймеры позавидуют! Сейчас она на Counter-Strike перешла. Но вечером мы такие чемпи устраиваем...

кой-то манией или еще чем-нибудь таким. Но в играх она разбирается, за новинками следит, и вообще в знаниях о предмете своего увлечения даст фору большинству геймеров мужского пола, за что я ее сильно уважаю. В общем, в человеке увлекающемся играми главное не то, какого он (или она) пола. Важно то, как он или она относятся к своему увлечению.

уровне, следовательно, и мотивация у них своя. Какая мотивация у геймерши, играющей в TR? Интересность игры? Хорошо, а какая у геймера? То же самое? Ой, не смешите меня. Как только у геймера появляется девушка, он перестает быть геймером. Надо правильно расставлять приоритеты. Я для себя их расставил вот таким образом...

ная с Евы. Из-за них распространяется яой. А вспомните детективы, сравните Дойла с Донцовой, Устиновой и тому подобным. То же и с играми будет. В заключение скажу, что, конечно, некоторым можно играть, и они могут даже принести пользу, но если это станет популярным... Ведь новое они сделать ничего не могут, а могут только портить... И хватит размножаться, на земле и так уже больше 6 миллиардов...



Автор: Gameart

У меня есть знакомая девушка, которая после того как поиграла у меня на Dreamcast в Dead or Alive 2 стала серьезно увлекаться играми. Сейчас у нее три консоли: PSone, PS2 и GC. И она к ним покупает только лицензионные игры, так что какой-то там забавой это назвать нельзя – самое полноценное увлечение. Про то, что она очень красивая и милая девушка, я даже и говорить не хотел. У девушек, как я понял, общение с играми не становится ка-

P.S. Кстати, хочу поблагодарить ее за то, что она одолжила мне GC и Resident Evil 4. Без нее я бы поиграл в него только сейчас, а так...



Автор: inkvizitor

Многие говорят «девушки»... Но они становятся женщинами, старухами! Представьте, во что будут играть те, кто сидят на лавочках. Подумайте о знаменитых философах, ученых, да создателях игровой индустрии, наконец! Была замечательная статья в «Великом Драконе», она называлась «30 имен, которые потрясли игровую индустрию». Так вот, среди них не было ни одной женщины! Издревле они обозначали зло – начи-



Автор: Railgun

К сожалению, в своей биографии девушек-геймеров я не встречал. Для них полчаса в Sims или «Пасьянс», да и то крайне неумело, – это максимум. Но подруга жизни у любого гетеросексуального геймера должна быть всеприспосабливаема – мы обыкновенные люди, а не какой-то особый фригидный подвид.



Автор: dart Kasan

А почему вопрос не стоит так: «Должен ли быть у девушки геймера парень? И должен ли он быть геймером?»



Автор: JK

Я думаю, что существуют. Но играют они на другом

кая PSP?! Смотреть фильмы пятого региона? Обойдусь. Новая прошивка 2.0? А может я в Doom поиграть хочу? Других плюсов нет. Или я неправ?

Плюсов, в самом деле, немного. Но, во-первых, только покупатели европейской PSP получают официальную гарантию Sony. Так что если вы купили «серую» PSP, а она сломалась через неделю – в гарантийный центр Sony вы с ней пойти не сможете, а на рынке вам скажут... сами знаете, что скажут. Во-вторых, как вы

сами сказали, фильмы на UMD. В-третьих, в прошивку версии 2.0 встроен веб-браузер и возможность смены обоев. Кстати, совсем недавно появилась программа, с помощью которой можно превратить PSP версии 2.0 в PSP версии 1.5, а это значит, что «в Doom поиграть» можно и на европейских PSP.

Выйдет ли Resident Evil Outbreak File #3 на PS2, и если выйдет, то когда?

Пока неизвестно. Сарсом изначально планировала выпустить и третью

часть, но пока официального анонса не было. Первый Outbreak продавался хорошо, но успех второго под вопросом.

Вот думаю о покупке PS2. Стоит ли? Или лучше подождать выхода PS3?

Наш совет: стоит сегодня же брать PS2. Во-первых, европейский выход PS3 будет еще неизвестно когда (как минимум через год, а скорее через полтора-два). Во-вторых, PS3 будет стоить раза в три дороже, чем PS2. И потом, для PS2 уже сей-

час можно купить огромное количество отличных игр по доступным ценам.

Дедуля из Metal Gear Solid 4 – это Снейк или Биг Босс?

Никто не знает, а Кодзима, как обычно, словно воды в рот набрал. Скорее всего, это Снейк, постаревший со времен Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Но практика показывает, что пытаться предсказать сюжет следующего Metal Gear Solid решительно бесполезно – все равно не угадаешь.

На каких платформах выйдет MGS3: Subsistence?

Расширенное издание Metal Gear Solid 3 выйдет только на PlayStation 2 в конце ноября.

Какие страны уже решили на HDTV и какие собираются это сделать в ближайшем будущем?

Единственная страна, в которой HDTV получило серьезное распространение – это Япония. Правда, на ее территории используется специ-

фический формат, совместимый с обычными телевизорами. США планируют перейти на полноценное HDTV-вещание только к началу 2007 года. В прочих странах центральное телевидение остается обычным: BBC, например, уже транслирует HDTV-передачи на США, но собирается полностью отказаться от старомодного вещания в Европе только к 2010 году. Первые спутниковые HDTV-каналы доступны уже сегодня.

SMS

БИТВА

Присылайте свои мнения на телефон:

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу вашего оператора.

+7 (095) 514-7321

Мы предлагаем вам выбрать одного из двух оппонентов и прислать нам SMS. В сообщении должен быть заголовок «SMS-битва» и имя победителя.

Let the sms-kombat begin!

Сегодня на ринге сошлись два великих творца: Хидео Кодзима (Metal Gear) против Сигеру Миямото (Mario). Исход битвы зависит от вас.



В очередной SMS-битве с пятикратным преимуществом побеждает Салид Снейк. Сэм Фишер убит!

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДО 15 ДЕКАБРЯ

Позвони

По бесплатному телефону

Оформи

Подписку на журнал

Получи

Первый номер без предоплаты

ПРОЩЕ НЕ БЫВАЕТ!

В первом же номере вы получаете заполненный бланк для оплаты подписки.

ВНИМАНИЕ:

в момент оформления подписки по телефону обязательно надо назвать почтовый индекс.

* При оформлении годовой подписки



Звоните!

Бесплатный телефон **935-70-34** (по Москве),
8-800-200-3-999 (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон)

Пишите!

info@glc.ru

СТРАНА ИГР

в продаже со 2-ого ноября

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Редакция оставляет за собой п

X3: REUNION

Космос манит человека. Еще до полета Гагарина фантасты писали о далеких галактиках, гипердвигателях и ионных пушках. Удивительно ли, что космические «леталки» – одна из древнейших компьютерных забав? Потом была Elite. Огромная вселенная, уместившаяся в 64 килобайта кода, и так никем и не повторенная свобода действий. Но не перевелись еще люди, которые помнят, каково уходить от пиратов с грузом контрабанды на борту! X3: Reunion – последняя часть самого удачного переложения древнего хита. «Живой» мир, реагирующий на действия игрока, и хорошая графика. Поехали!

ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

Великое переселение народов, орды кочевников, Аттила и гибель Империи.



HITMAN: BLOOD MONEY

Множество интересных и жестоких подробностей – в нашем интервью.



WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT

Дополнение к весьма удачной RTS: нам дадут поиграть за Имперскую гвардию.



METAL GEAR ACID 2

История о президентах-марионетках и Снейке-картежнике получит продолжение.



ЛИЦЕНЗИЯ МПТР НА ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ТЕЛЕВИЗИОННОГО ВЕЩАНИЯ
СЕРИЯ ТВ №6874 ОТ 24 ЯНВАРЯ 2002 ГОДА



ЖИВОЕ





(game)land



ВСТРЕЧАЕМСЯ
В СУМРАКЕ
26 ноября



ВЕЧЕРИНКА,
посвященная
хиту осени,
игре «Ночной дозор»

- приглашены
- разработчики и издатели игры
 - актеры фильма «Ночной дозор»
 - популярные исполнители
 - тигр, сова, волки, комары...

Генеральный спонсор:



Спонсоры:



Компания DEPO Computers проведет супер-розыгрыш мощной геймерской машины DEPO Ego.



Выиграй компьютер своей мечты на www.depo.ru/!

Каким будет этот компьютер, зависит от вас! Подробности на сайте www.depo.ru/.

Ваш пригласительный и подробности – в «Стране Игр» № 21

© 1996 - 2005 Сергей Лукьяненко. Все права защищены.
© 2004 - 2005 Первый канал, ТАББАК и Бозартас 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.



ИТ-решения Samsung для бизнеса

Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ-компанией.



NEED FOR SPEED UNWANTED



СТРАНА
ИГР



СТРАНА
ИГР

RenderWare

EA™



REVENGE™



СТРАНА ИГР



Магическая сила японского косплея



СТРАНА ИГР || 20 | 197 || **ОКТЯБРЬ** || 2005

Black & White 2 || **Quake IV** || **NFS: Most Wanted** || **Морской Охотник** || **Serious Sam 2** || **Battle for Middle-Earth 2** || **SW Battlefront II** || **The Sims 2: Nightlife** || **Urban Reign** || **Burnout Revenge**