

# СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Rogue Galaxy | X3: Reunion  
| Warhammer: Mark of  
Chaos | Metal Gear Ac!d 2 |  
Suikoden Tactics | Fatal  
Frame III | Санитары  
Подземелий | Huxley |  
Восхождение на трон |  
Metal Gear Solid 3:  
Subsistence | Mutant Storm  
| Ninety-Nine Nights

ОБЗОРЫ:

Fahrenheit | Rainbow Six:  
Lockdown | Brothers in Arms:  
Earned in Blood | Beat Down  
| Nintendogs | Ultimate  
Spider-Man | Darkstalkers  
Chronicle: | Myst V: End of  
Ages | FIFA 06 | Far Cry  
Instincts | Bet on Soldier |  
Kingdom Under Fire: Heroes  
| Warhammer 40000

4 ПОСТЕРА

2 НАКЛЕЙКИ

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК



GameLand Magazine



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

21#198 | НОЯБРЬ | 2005

## Myst V: End of Ages

Конец прекрасной эпохи

## Nintendogs

Тамагочи нового поколения

ХИТ?!

## Supreme Commander

«Тотальная» стратегия

ПЛЮС

## Hitman: Blood Money

Интервью

## X3: Reunion

Свободный полет

ТЕМА НОМЕРА

# GTA: LIBERTY CITY STORIES

Карманные автограбители

ИЩИТЕ НА DVD  
**X05**  
Видеоролики  
с выставки

уже  
**208**  
СТРАНИЦ  
В НОМЕРЕ

**METAL GEAR AC!D**  
Увлекательное  
пособие по игре  
в карты.



**ЖЕЛЕЗО**  
Выбираем лучшую  
«игровую» матрицу  
с диагональю 19".



**КОНКУРС!**  
Лучшая карта  
для «Блицкриг 2»



Акелла



# COLD WAR

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?

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

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

DREAMCATCHER



М. Суров ВУДЕЛЕНА

© 2005 "Akella"  
© 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





# В НОМЕРЕ



44

## ROGUE GALAXY

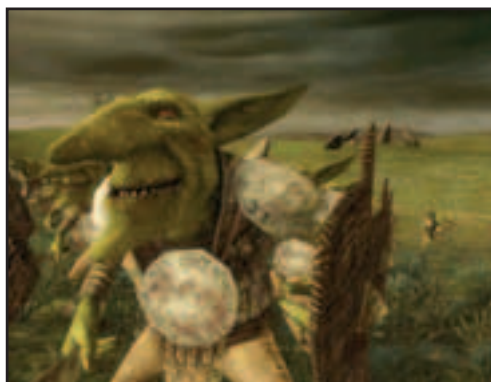
### ХИТ?!

НОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ОТ SONY ПОНРАВИТСЯ ВСЕМ. ВЕДЬ ROGUE GALAXY – ПРОДОЛЖЕНИЕ КУЛЬТОВОЙ DARK CLOUD 2 (ОНА ЖЕ DARK CHRONICLE). ЮНОША-ПИРАТ ПУТЕШЕСТВУЕТ ПО ГАЛАКТИКЕ, ВЫСАЖИВАЕТСЯ НА НЕИЗВЕДАННЫХ ПЛАНЕТАХ И ВОЮЕТ С ГРОЗНЫМИ МОНСТРАМИ. /44



### ХИТ?!

СТРАТЕГИЯ В ПОЛНОМ СМЫСЛЕ ЭТОГО СЛОВА, SUPREME COMMANDER ГОТОВИТ ДЛЯ ИГРОКОВ ЛЕГИОНЫ ТАНКОВ, АРМАДЫ ЛИНКОРОВ, А ГЛАВНОЕ – ГИГАНТСКИХ РОБОТОВ. /38



### В РАЗРАБОТКЕ

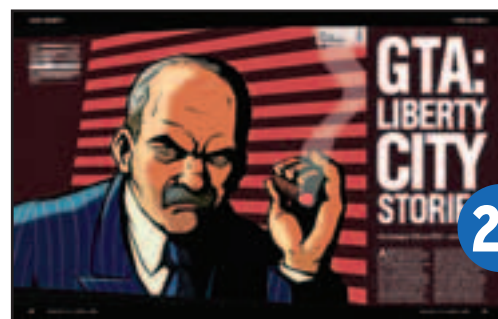
WARHAMMER: MARK OF CHAOS ВОЗВРАЩАЕТ ИМЕНитую ВСЕЛЕННУЮ НА ЭКРАНЫ МОНИТОРОВ. ЧЕТЫРЕ РАСЫ И МАССА НАРОДЦЕВ ПОМЕЛЬЧЕ СОЙДУТСЯ В БИТВЕ ЗА СУДЬБУ «СТАРОГО МИРА». /72

## НОВОСТИ

- Compadore возвращается 06
- Sony сожгут на костре 06
- Стивен Спилберг на службе EA 07
- Геймерские клипы в кинотеатре 12
- Питер Джексон возьмется за Halo 14
- Конкурс по «Героям» 16

## ТЕМА НОМЕРА

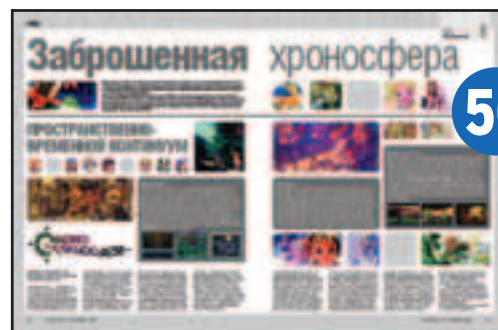
- Grand Theft Auto: Liberty City Stories 26



26

## СПЕЦ

- Казаки II: турнир 36
- Chrono World 50
- Адреналин-Шоу 64
- Золотая классика Midway 98



50

## ХИТ?!

- Supreme Commander 38
- Rogue Galaxy 44

## ИНТЕРВЬЮ

- Сергей Григорович (GSC Game World) 34
- Адам Лэй (Hitman: Blood Money) 56

## СЛОВО КОМАНДЫ

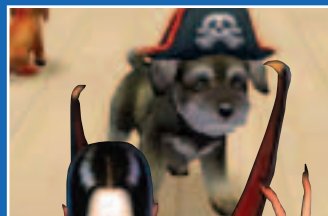
- Прямая речь, хит-парад «СИ», etc. 104
- Авторская колонка I (Глагол) 106
- Авторская колонка II (Врен) 108
- Авторская колонка II (Зонт) 110

**В FIFA 06 РАЗРАБОТЧИКИ РЕШИЛИСЬ НА СЕРЬЕЗНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ.**



### Золотая классика Midway

Сборник в трех частях, составленный из лучших аркад для игровых автоматов. Привет из далекого прошлого, когда игры были чистейшим развлечением и ни на что большее не претендовали. Ненадоедающий процесс, безбашенный дизайн, а главное – до четырех игроков одновременно. Кинете монетку, и представление начинается! /93

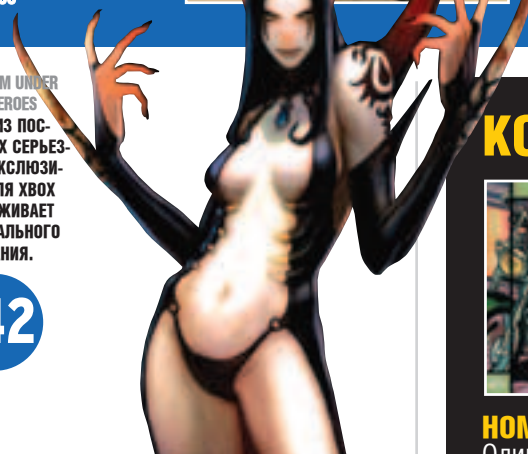


KINGDOM UNDER FIRE: HEROES  
ОДИН ИЗ ПОСЛЕДНИХ СЕРЬЕЗНЫХ ЭКСКЛЮЗИВОВ ДЛЯ ХВОХ ЗАСЛУЖИВАЕТ ПРИСТАЛЬНОГО ВНИМАНИЯ.

142

SUIKODEN TACTICS  
ТАКТИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА В МИРЕ SUIKODEN УЖЕ ВЫШЛА В ЯПОНИИ, ПОЭТОМУ МЫ ВСЕ О НЕЙ ЗНАЕМ.

78



### Nintendogs

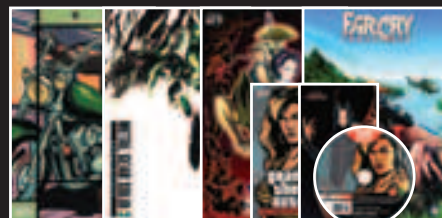
Симулятор щенка предназначен в первую очередь для представительниц слабого пола, однако сумел покориť сердца всех сотрудников нашей редакции. Почесать стилусом экранчик Nintendo DS и отдать пару команд голосом с помощью встроенного микрофона – любимое наше развлечение. Какой там Soul Calibur! Уже не котирруется./122

## КОМПЛЕКТАЦИЯ



### НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



### НОМЕР С DVD

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

## В РАЗРАБОТКЕ

- Battlefield 2: Special Forces 60
- Проклятые Земли: Затерянные в Астрале 60
- Pirates of the Burning Sea 61
- Mutant Storm 62
- Ninety-Nine Nights 62
- Secret Files: Tunguska 63
- DogTag 63
- X3: Reunion 68
- Warhammer: Mark of Chaos 72
- Metal Gear Ac!d 2 76
- Suikoden Tactics 78
- Call of Juarez 80
- Санитары Подземелий 82
- Fatal Frame III: The Tormented 84
- Восхождение на трон 86
- Huxley 88
- Metal Gear Solid 3: Subsistence 90
- АЛЬФА: Антитеррор - Мужская работа 92

## ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 94

## ОБЗОР

- Fahrenheit 112
- Rainbow Six: Lockdown 116
- Brothers in Arms: Earned in Blood 118
- Beat Down: Fists of Vengeance 120
- Nintendogs 122
- Ultimate Spider-Man 128
- Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower 130
- Myst V: End of Ages 132
- FIFA 06 136
- Far Cry Instincts 138
- Bet on Soldier: Blood Sport 140
- Kingdom Under Fire: Heroes 142
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault 146

## ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 150

## PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 152

## АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 156

## КИБЕРСПОРТ

- World e-Sport Games Season 3 158
- Выбираем номинации на WCG 2006 159
- Тактика командной игры в Warcraft III 160
- Международный чемпионат по GT4 162

## ОНЛАЙН

- Новости Сети 164
- Что ищут и не находят поисковики? 166
- Уголок новичка 168

## ТАКТИКА

- Коды 170
- Metal Gear Ac!d 172
- Radiata Stories 176

## ЖЕЛЕЗО

- Новости 178
- Обзорный тест 19" LCD-мониторов 182

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Ретро: «Игры Дугласа Адамса» 186
- Банзай! 190
- Widescreen 194
- Конкурс «Блицкриг II» 196
- Bookshelf 198
- Обратная связь 200
- Анонс следующего номера 206

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«АКЕЛЛА»	33, 49, 53, 77
03 ОБЛОЖКА	«НОЧНОЙ ДОЗОР»	43, 67, 81, 103, 109, 115, 127
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	55, 71, 79, 85, 89, 107, 111, 119, 121, 125, 131, 135
7	ELKO POLUS	167
9	DEPO	155, 169
11	«ТЕХНОТРЕЙД»	171
13, 15, 17, 21, 25	«АКЕЛЛА»	175
23	«НЕОТОРГ»	180-181
31	МТС	189

SOFTCLUB	145
«1С»	148
«БУКА»	161
НОВЫЙ ДИСК	167
MSI	155, 169
«РУССОБИТ-М»	171
TJNET	175
ТНТ	180-181
ЖУРНАЛ «ЖЕЛЕЗО»	189

182

СЕЙЧАС РАСПЛОДИЛОСЬ НАСТОЛЬКО МНОГО LCD-МАТРИЦ, ЧТО В НИХ ЛЕГКО ЗАПУТАТЬСЯ. МЫ РАССКАЖЕМ, ЧЕМ ОНИ ОТЛИЧАЮТСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА И ПОДБЕРЕМ НАИБОЛЕЕ ОПТИМАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ДЛЯ ИГРЫ.



НОМЕ INTERACTIVE	193
«НОЧНОЙ ДОЗОР»	197
ЖУРНАЛ «КИБЕРСПОРТ»	201
ПРЕМИЯ РУНЕТА	203
GAMEPOST	205
ЖУРНАЛ MAXI TUNING	208
@MAIL	
ЖУРНАЛ SYNC	
«ЦИФРОВОЙ АПГРЕЙД»	

NETLAND	
МИСС GAMESLAND AWARD	
ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»	
ЖУРНАЛ «МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ»	
РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА	
MTV	

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

## Наконец-то!

Сегодня вас ждет отличный набор из трех демо-версий, про каждую из которых можно рассказывать отдельно и подолгу (особенно хочу отметить продолжение суперхита Warhammer 40000 –

Winter Assault), а также большое количество видеороликов для Xbox 360 с недавно проходившей выставки X05, на которой корпорация Microsoft расписывала преимущества своей приставки перед конкурентами. Неко-

торые ролики смотрятся очень даже ничего! Интересно, когда у нас появится возможность сравнить Xbox 360 и PlayStation 3 напрямую? Не забудьте почтить материал по созданию карт в «Блицкриг 2»!

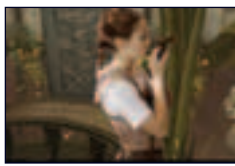


## Видеообзоры



### Fahrenheit

Лучшая adventure года! Ожившее кино, в котором сюжет и судьба героев зависят от ваших действий. Наконец-то легендарный Blade Runner обрел наследника.



### Myst V: End of Ages

Уже пятая часть культовой игры Myst. Хотя на этот раз однозначно сказать, что проект удался на славу, нельзя. Очень много хорошего, но и порядочно плохого в игре.



### Beat Down: Fists of Vengeance

Кладбище, огромное темное кладбище хороших идей, загубленных корявыми руками разработчиков. Игра могла стать одной из лучших в своем жанре, а что получилось, смотрите в обзоре.



### Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault

Если демо-версия, находящаяся на этом же диске, так и не дала вам представления об игре, то добро пожаловать к просмотру нашего видеобзора, здесь вам расскажут все.

## А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

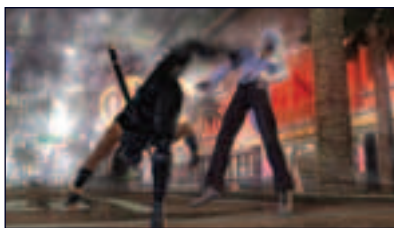
...у наших видеобзоров есть три звуковые дорожки!

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

Не успели остыть наши жесткие диски от гигабайт видео с TGS, как тут же на них свалилась новая напасть – выставка X05, на которой было много-много зеленого цвета и море видео из всех последних проектов для Xbox 360. Конечно же, мы не могли не разместить все это многообразие на нашем диске и не порадовать наших читателей самой свежей информацией. Все видео снято с игрового процесса на реальной консоли, это не заранее отрендеренные ролики для несуществующей приставки. Поэтому, просмотрев наш диск, вы уже сейчас сможете составить мнение о консолях нового поколения. Также настоятельно рекомендуем демо-версию игры King Kong, разместившуюся на PC-части нашего DVD.



## Софт

### Get File Size 2.2.0

Простенькая, но весьма полезная программа, умеющая определять размер файла, лежащего на сервере. Вводите URL файла, и через несколько секунд становится ясно, дожждетесь ли вы его закачки в ближайшее время.

### Total Uninstall 3.32

Эта программа умеет отслеживать все изменения, вносимые в реестр Windows при инсталляции того или иного приложения, следить за ними в процессе работы, а также по требованию полностью восстанавливать исходный вид реестра.

### WinDjView 0.3.5

WinDjView – это программа-просмотрщик для файлов формата DjVu (читается как «дежа-вио»). Он отдаленно напоминает формат Adobe PDF, но ориентирован на публикацию документов с большим количеством иллюстраций.

### WWW File Share Pro 3.20

Небольшой веб-сервер под Windows, позволяющий обмениваться файлами с друзьями посредством простого веб-интерфейса. Для настройки и работы глубокие познания в области протоколов передачи данных не требуются.

## НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

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

## ГОЛОД 3 БУДЕТ СНИМАТЬ ТАРАНТИНО!

Для участия в форумах вам необходимо **авторизоваться**.  
Если вы ещё не были на нашем сайте, **зарегистрируйтесь**.

Страницы: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 [следующие»](#)

**v\_teme (вчера, 22:58)**

Тут слухи дошли, что Тарантино собирается приехать на съемки Голода\* в Нью-Йорк. Типа звать сниматься в своем новом блокбастере ;)

**izo (вчера, 23:04)**

да, точно а на главную роль самого крутого мужика взять Акимова!

Акимов – новый Брюс наш Виллис !

**honey (вчера, 23:32)**

Гламур у него нет – не покатит ваще никак...

**kx (26 сен, 00:01)**

Ничо, может Наташка даст ему пару раз все таки - вот гламур и появится !

**v\_teme (сегодня, 00:18)**

Такая звезда Акимов не светит :) А вот Ярлик реально может хоть сейчас сыграть роль пришельца с далеких галактик )))

**izo (сегодня, 00:25)**

скоро! смотрите блокбастер Голод 3 от Квентина Тарантино. 13 русских без денег захватывают телевизоры всего мира!

**v\_teme (сегодня, 02:58)**

Точно: Ярлик играет пришельца, а Немова – принцессу Лию в золотом бикини... Может, хоть в кино у них секс будет? Если уж в жизни не получается...

**kx(сегодня, 03:00)**

Реально, Ярлик и Катя достойны Тарантино:)

**super(сегодня, 12:05)**

Да лана! Овчинникова - лучше всех! В своих коротеньких белых шортиках она просто вылитая Анжела Девис! И вообще – ее уже пригласили на гл. роль в одном сериале ...

**kx(сегодня, 03:00)**

Откуда знаешь?

**super(сегодня, 12:05)**

Да об этом все знают!

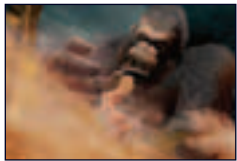
**milly (сегодня, 12:10)**

Да, Овчинникова будет играть девушку из провинции, которая хочет стать звездой, а в нее влюбится богатый продюсер и решит помочь ей.

А еще в нее влюбится другой продюсер, а она его пошлет, потому что ей нравится первый. А тот будет за это мстить ей...

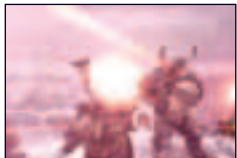
\*Реалити-шоу «Голод. Нью-Йорк» на ТНТ каждый день в 20-00.

## Демо-версии



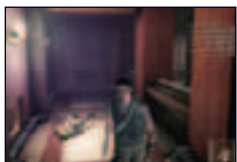
### King Kong

Следуя сложившейся традиции выпускать игры по фильмам до выхода самого фильма, киностудии делают нам очередной подарок – например, мы уже сейчас можем совершить путешествие на остров Кинг-Конга, полюбоваться на его аборигенов и вдоволь попутаться.



### Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault

Долгожданный addon с новыми сюжетными линиями и одной новой расой. Зимняя война всегда трудна – особенно для тех, кто к ней не подготовился. Но прошедшим хотя бы половину миссий Dawn of War Winter Assault доставит тебе чистое удовольствие.



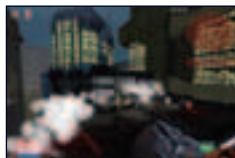
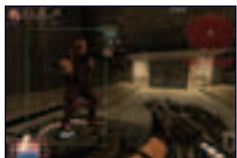
### Cold War

Конец холодной войны. Прибывший в Москву американский журналист обнаруживает следы международного заговора против демократии (что, опять?) и пытается тут же его раскрыть, что приводит его в застенки КГБ. Короче, «Горбачов, Перестройка, Гласность».

## Моды

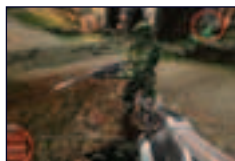
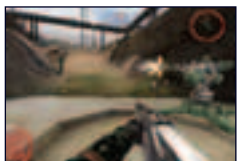
### Dystopia Demo Client Update 2

Ответ поклонников киберпанка бесчисленным модам «про спецназ». Создатели Dystopia предлагают мегаполис, где идет борьба между полицейскими и бандами панков, главная цель которых – взломать защиту базы хороших парней и прибрать ее к своим рукам. Мод выделяется благодаря стилю, в чем-то схожему с Tribes 2 или PlanetSide.



### Defence Alliance 2

Под этой аббревиатурой вполне удачная попытка реанимировать Team Fortress. Причем речь идет не о полном копировании, а о переосмыслении идеи. Разделение по классам осталось без изменений, зато все остальное... Снайпера получают форму-невидимку, инженер – не просто мальчик при турелях, и бои стали куда более ожесточенными.



## БАНЗАЙ!

Творческий коллектив «Банзая!» празднует начало осеннего аниме-сезона. В октябре этого года японские телеканалы, как обычно, запустили десятки совершенно новых телесериалов, а мы выбрали из них четыре самых многообещающих. На диске: вступительные ролики к Blood+, Black Cat, Shakugan no Shana и Immortal Grand Prix.



## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

### ДЕМО-ВЕРСИИ:

King Kong  
Warhammer 40,000:  
Dawn of War – Winter Assault  
Cold War

### ВИДЕООБОЗРЫ:

Fahrenheit  
Myst V: End of Ages  
Beat Down: Fists of Vengeance  
Warhammer 40,000:  
Dawn of War – Winter Assault

### ПАТЧ:

Ближний II v1.21 Rus retail  
Мор. Утопия 1.1 retail  
Battle of Britain II:  
Wings of Victory v2.02 retail  
Battlefield 2 v.1.03 retail  
Black & White 2 v1.1 retail  
NHL 06 patch 2 retail  
Psychonauts v1.04 retail  
Rome: Total War v1.3 retail  
Serious Sam II v2.064b retail  
Supremacy: Four Paths to Power v1.006 retail  
The Sims 2 Nightlife v1.2.0.337 retail  
The Sims 2 University v1.1.0.284 retail  
WarCraft III: Reign of Chaos v1.20a UK retail  
WarCraft III: Reign of Chaos v1.20a Rus retail  
WarCraft III: the Frozen Throne v1.20a UK retail  
WarCraft III: the Frozen Throne v1.20a Rus retail

### SHAREWARE:

Chainz 2 Reinkind  
Gold Miner: Special Edition  
Mortimer and the Enchanted Castle

### FREWARE:

King's Quest

### СОФТ:

Антивирус Dr.Web  
7-Zip 4.23 stable  
FastStone Image Viewer 2.22  
GeoShell R4.11.10  
Get File Size 2.2.0  
Izotope Vinyl 1.0  
Mars Notebook 1.2  
Maxthon 1.2.4  
Paste as Plain Text 2.0  
Process Killer 1.4.2  
SXBandMaster  
Total Uninstall 3.32  
WinDVD 0.3.5  
WinHex 12.55 SR-4  
WWW File Share Pro 3.20

### МОДЫ:

Battlefield 1942  
Battlefield 2  
Counter-Strike: Source  
DOOM 3  
DOOM 3: Ressurrection 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: the Frozen Throne  
Warhammer 40000: Dawn of War

### БОНУС:

Старые номера «СИ»  
Скины для Winamp'a  
Рубрика «Юмор»

### ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм  
Обои к рубрике «Банзай!»

### WIDESCREEN:

Syriana  
Family Stone  
Chicken Little

### ВИДЕО:

99 Nights  
Crackdown  
GUN  
Dead or Alive 4  
Fifa 06  
Full Auto  
Gears of War  
Ghost Recon 3  
Kameo  
Mass Effect  
NBA 06  
Paraworld  
Perfect Dark Zero  
Project Gotham Racing 3  
Saints Row  
Soul Calibur 3  
Splinter Cell 4  
Tony Hawk: American Wasteland  
The Warriors  
Видео к рубрике «Банзай!»

### КИБЕРСПОРТ:

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

### МУЗЫКА:

Gran Turismo

### ДРАЙВЕРЫ:

zerOpaint Catalyst 0.59 (based on ATI Catalyst 5.9) w2k/XP, DNA-Force 2.1.7801 (based on ForceWare 78.01) w2k/XP, Intel Chipset Installation Utility 7.2.1.1007 w2k/XP

## COMMODORE ВОЗВРАЩАЕТСЯ

➔ В скором времени известная торговая марка Commodore вернется в компьютерный мир.

Около года назад мы сообщали о продаже известной торговой марки Commodore фирме Yeahronimo. Теперь спешим вас обрадовать: этот знаменитый бренд в скором времени вновь будет использоваться в игровой индустрии. Заручившись поддержкой Content Factory и получив от нее сумму в \$21.78 млн., владелец прав на столь популярное когда-то название решил вдохнуть в него новую жизнь. Для начала под этим

именем будут выпускаться приставки с предустановленными наборами классических игр для одноименной платформы, на манер Atari Anthology. В дальнейшем, когда старое имя опять станет привычным, будет осуществлен плавный переход к изданию проектов для консолей следующего поколения, а также РС. Кроме этого в планах на будущее значится выпуск игр для мобильных телефонов.

Напомним, что бренд Commodore появился еще в 1955 году и завоевал популярность благодаря вышедшей в конце 80-х линейке компьютеров Amiga и C64, разошедшихся по всему миру в количестве, превышающем 30 млн. экземпляров. ■



### КОРОТКО

**КОМПАНИИ INTEL И MICROSOFT** официально поддержали новый формат записи от Toshiba HD-DVD, в то же время Paramount переметнулась в стан Blu-Ray.

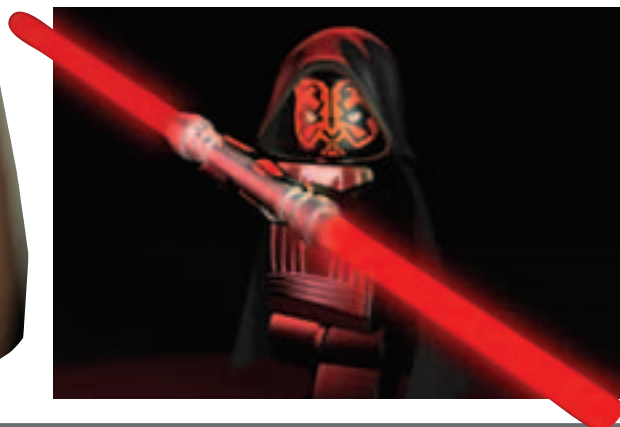
**БОЕВИК 25 TO LIFE** не появится в срок и будет отправлен в магазины лишь в следующем году.

■ Лара Крофт, секс-символ Eidos и ее великолепные джедаи.



## EIDOS И SCI

Из финансового отчета SCI за девятимесячный период 2005 года следует, что убытки компании достигли отметки в \$24.7 млн. Такие потери связаны с покупкой в мае этого года известной фирмы Eidos Interactive, подарившей нам незабываемую Лару Крофт. К концу текущего финансового периода SCI надеется получить \$25.7 млн., также предполагается уменьшение расходов на содержание Eidos, благодаря закрытию представительства этой фирмы в Японии и Австралии. Пока SCI заявляет, что приобретение английской студии оказалось очень выгодным делом и что только за первые семь недель после заключения сделки было получено \$2.8 млн. с реализации проектов Championship Manager и LEGO Star Wars. В будущем году объединившиеся фирмы надеются на постоянную прибыль и освоение новых рынков, в том числе онлайн и мобильного. ■

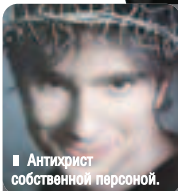


### КОРОТКО

#### ПОСЛЕ ВЫХОДА ХВОХ 360 КОМПАНИЯ MICROSOFT

прекратит поддержку своей старой платформы. Вполне возможно, что некоторое время сторонние разработчики еще будут проявлять к ней интерес, но в дальнейшем консоль, скорее всего, просто отойдет в мир иной.

**20 ОКТЯБРЯ В ПРОДАЖУ ПОСТУПИЛО ПОДАРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ «НОЧНОЙ ДОЗОР»**, включающее в себя аудиоверсию культовой книги Сергея Лукьяненко.



■ Антихрист собственной персоной.

## SONY СОЖГУТ НА КОСТРЕ

➔ Ватикан обвинил Sony Computer Entertainment в богохульстве, заявив, что со своим новым рекламным плакатом они перешли все дозволенные границы.

Мы уже привыкли к критике игровых компаний со стороны правительств, полиции и иных защитников морали, но на этот раз все намного серьезнее. Против японского гиганта Sony Computer Entertainment выступила сама Церковь во главе с Папой. Священная организация не ратует за отмену жестокости и насилия в проектах этой фирмы, а просто

возмутилась рекламным плакатом, демонстрирующим молодого человека с тernoвым венком, увешанным привычными для PlayStation символами, и надписью «Dieci anni di passione», что в переводе с латыни значит «10 лет страсти», что явным образом намекает на муки Христа. Данная «пропаганда» появилась в нескольких

газетах и журналах Италии, и католики этой страны заявили, что это уже переходит все границы и что если бы оказались затронутыми религиозные чувства мусульман, подобные деяния точно не остались бы безнаказанными. Следуя своим принципам не ввязываться в споры, Sony пообещала, что рекламная кампания будет свернута и эти изображения больше не

попадутся на глаза общественности. Если все-таки скандал замять не удастся и Ватикан в полном составе восстанет против Sony, то японцы могут потерять очень много, ведь, по некоторым данным, численность католиков превышает 1.1 млрд. человек, из которых 66 млн. действительно свято верят в церковные догмы. ■





## CYAN WORLD – UNR.I.P.

По некоторым данным, компания Cyan World, о прекращении деятельности которой мы сообщили в прошлом номере, все-таки останется на игровой арене, и Myst V не станет ее лебединой песней. Всего месяц назад большая часть сотрудников была распущена и оставались лишь те, кто подготавливал вышеназванный проект к запуску в релиз. Однако не прошло и 30 дней, как весь уволенный штат был возвращен на свои места для работы над новыми играми. Пояснение Рэнда Миллера, главы студии, было весьма лаконичным: «Сумасшедшая индустрия». Пока неизвестно, чем именно будет заниматься собранная обратно команда, но будем надеяться, что она не развалится вновь. ■



## КОРОТКО

**В СЕТИ ОБНАРУЖЕН ВИРУС ДЛЯ PSP**, программа может попасть только на консоль, на которой используется прошивка версии 1.5 и ниже, то есть, где возможна загрузка нелегального контента.

**ЗА ПЕРВЫЙ МЕСЯЦ ПРОДАЖ С МОМЕНТА СТАРТА ПОРТАТИВНОЙ КОНСОЛИ PSP В ЕВРОПЕ**, фильмам на UMD удалось отвоевать 1% английского рынка видеопродукции.

**ПО ДАННЫМ NINTENDO, ОБЩИЙ ТИРАЖ ВСЕЙ СЕРИИ ИГР РОКЕМОН** перевалил за 150 млн. экземпляров. Кстати, совсем недавно в продаже появился новый представитель линейки, Pokemon XD: Gale of Darkness.

## СТИВЕН СПИЛБЕРГ НА СЛУЖБЕ EA

Известный режиссер и издательство Electronic Arts заключили соглашение, согласно которому Стивен Спилберг примет личное участие в работе над тремя играми студии EA Los Angeles. При этом речь идет о проектах не по мотивам фильмов, они создаются с нуля. Все права на них остаются за Electronic Arts.

«Я увлекаюсь играми от Electronic Arts уже много лет, и внимательно следил за развитием интерактивных развлечений, предлагаемых компанией», — заявил Спилберг. Аналитики считают, что такой ход позволит Electronic Arts расширить ассортимент собственных уникальных проектов. Дело в том, что большая часть наиболее успешных игровых сериалов компании создается по лицензии — будь то The Lord of the Rings, James Bond или NHL — и это в определенной степени делает положение издательства уязвимым. Интересно, что хотя многие фильмы Спилберга и получили игровые версии, а лента «Спасение рядового Райана» послужила источником вдохновения для десятков боевиков по мотивам Второй мировой войны, режиссер до этого лишь однажды имел опыт работы над интерактивными развлечениями. Речь идет об авантюре The Dig от LucasArts, где он послужил соавтором сценария (его коллегой был безымянный писатель-фантаст Орсон Скотт Кард). ■



## ПолюсКомпьютеры

сетевая интеграция, ноутбуки,  
рабочие станции и периферия

**ВРЕМЯ - ДЕНЬГИ.  
ЭКОНОМЬТЕ И ТО, И ДРУГОЕ.**

Приобретите компьютеры "Передовик" на базе процессора Intel Pentium® 4 с технологией HT.

Уменьшите бремя технической поддержки старых ПК, и благодаря этому, производительность работы сотрудников возрастет!

информационная служба по Северо-Западу

**(812) 10-30-222**



## ХВОХ 360 В КИТАЕ

➔ Microsoft приняла решение выпустить свою консоль в одной из самых «пиратских» стран на Земле – в Китае.

Во время проведения бизнес-форума в Шанхае Тим Чен, исполнительный директор китайского отделения Microsoft Corporation, объявил, что их компания решила выпускать свою консоль следующего поколения, Xbox 360, на территории этой страны. О дате запуска приставки в КНР пока объявлено не было, неизвестно и какой будет ценовая политика компании. Но учитывая тот факт, что средний заработок городского жителя за двенадцать месяцев в 2004 году не превышал \$1164 (в отдельных районах этот показатель равняется \$363), продавать Xbox 360 по \$399 кажется бессмысленной затеей, даже если не принимать во внимание высокий уровень пиратства в стране... Напомним, что Sony запустила свою приставку в Китае лишь в 2003 году, через несколько лет после ее мирового старта, и особого успеха там не добилась. Были объявлены и еще несколько стран, в которых в ближайшем будущем появится Xbox 360, в их числе: Австралия, Колумбия, Гонконг, Корея, Мексика, Новая Зеландия, Сингапур и Тайвань, к сожалению, о России пока опять ничего не сказано. Напомним, что в США консоль отправится в магазины уже 22 ноября текущего года. ■



■ Шанхай, визитная карточка нового Китая.

## ГЕЙМЕРОВ В РОССИИ ПЕРЕСЧИТАЛИ

➔ Играющее население России перевалило за отметку в 8.5 млн. человек, именно такое количество людей на данный момент использует свои персональные компьютеры для развлечений.

Аналитическая компания «Комкон-медиа» по заказу агентства Enter Media представила анализ игрового рынка на территории России. Как оказалось, в нашей стране более 16.5 млн. человек имеют дома персональный компьютер, причем около 22.7% от этого числа приходится на жителей Москвы. Более чем половине всех пользователей компьютер требуется исключительно для игр. Самое интересное заключается в том, что основная геймерская масса, 52%, приходится не на подростков, а на людей в возрасте от 20 до 44 лет. Фанатов игр, не достигших двадцатилетнего рубежа своей жизни, всего 35%. Кстати, играющих женщин не намного меньше, чем мужчин, – около 44% от общего числа. Такой же процент составляют люди, получившие высшее образование, 57.5% геймеров в настоящий момент работают, 45.5% уже замужем или женаты. Примерно 39% опрошенных сограждан имеют на момент опроса «высокую потребительскую активность», 23% обладают «потребительской активностью выше среднего». При этом чуть меньше половины считают свой уровень достатка выше среднего, 40% считают себя состоятельными. Стоит заметить, что исследования «Комкон-медиа» пока являются уникальными в своем роде, так как прежде открытых широкой общественности данных о положении дел в российской игровой аудитории не было, в то время как аналогичный обзор для западного общества выходит с завидной регулярностью. Впрочем, далеко не факт, что эта информация соответствует действительности. Лишь в случае появления нескольких исследований различных компаний с достаточно хорошей выборкой можно утверждать что-то определенное. Эта же информация предназначена в первую очередь для убеждения рекламодателей в платежеспособности геймеров. ■



## ИМПЕРИЯ ПОД УДАРОМ

Английский разработчик и по совместительству издатель Empire Interactive обнародовал финансовый отчет за первую половину года. За прошедшие шесть месяцев доход компании сократился на \$9.17 млн., составив \$12.17 млн. Также сократилась и чистая прибыль, точнее, ее нет совсем, одни убытки в размере \$6.88 млн. (для примера, за аналогичный период в 2004 году было потеряно \$1.4 млн.). По заявлению составителей отчета, низкие показатели связаны с тем, что в первом полугодии было выпущено намного меньше игр, чем за такой же период в прошлые годы. Основная часть игр от этого издательства должна появиться в продаже ближе к концу текущего двенадцатимесячного периода, среди них значатся проекты FlatOut 2 (первая половина 2006 года), Starship Troopers, Jacked и Taito Legends. Финансовый 2005 год Empire Interactive надеется закончить в плюсе. ■



■ «Звездный десант» – хороший фильм, но у игр по его мотивам вечно какие-то проблемы.

### КОРОТКО

#### КОМПАНИЯ ACTIVISION ПОДАЛА ВСТРЕЧНЫЙ ИСК

против Spark Unlimited, обвинив ее в невыполнении обязательств. Напомним, что в августе текущего года последняя подала в суд на издателя Call of Duty, заявив, что те не выплатили отчисления в полном объеме и передали право на создание сиквела сторонней фирме.

#### ИГРУ «ВОЛКОДАВ: КРОВНОЕ БРАТСТВО» ОТ ФИРМЫ PRIMAL SOFTWARE

отныне стоит именовать не иначе как «Волкодав: Месть Серого Пса».

# 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](http://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.

## СЕПАРАТИЗМ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Масахиро Сакураи, создавший серии Kirby и Smash Brothers в период своей работы на HAL Labs., основал собственную студию. Она получила название Sora и в настоящее время занимается разработкой двух игр. К сожалению, пока ничего не известно ни о самих проектах, ни о том, на какие платформы они ориентированы. Вполне возможно, что один из них станет продолжением игры, созданной Масахиро Сакураи для Nintendo, правда, в свое время разработка сиквелов как раз и стала одной из причин его увольнения из HAL Labs. ■



■ Масахиро Сакураи, создатель Kirby.

■ Такэси Хирай, президент студии Q Entertainment.

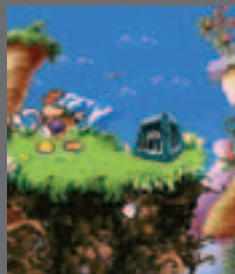
## ИГРЫ ДЛЯ СОТОВЫХ ПОКОРЯЮТ МИР

➔ Доход компании Gameloft, занимающейся изданием и разработкой игр для сотовых телефонов, за последние шесть месяцев составил \$24.55 млн.

Издатель и разработчик мобильных игр, компания Gameloft, за прошедшие с начала финансового 2005 года шесть месяцев увеличила свой доход на 134% по сравнению с показателями за прошлый двенадцатимесячный период. Сумма, заработанная фирмой за это время, достигла \$24.55 млн. Правда, уровень чистой прибыли несколько снизился: вместо \$969 тыс. было получено всего лишь \$722 тыс., что, опять же, не является провальным результатом. Примерно 96% от общих доходов пришлось на мобильный контент, а именно – на игры для сотовых телефонов. Интернет-продажи фирмы увеличились на 56% (на этот сектор приходится всего 4% от общего объема работы). Как было заявлено, низкие показатели чистой прибыли связаны с тем, что за прошедший период большие финансовые вливания получили исследовательские отделы. Продажи же самих игр не упали, за рассматриваемый период времени было выпущено нескольких достаточно прибыльных проектов, в том числе: Tom Clancy's Rainbow Six, War of the Worlds и New York Nights: Success in the City. К концу текущего финансового года Gameloft рассчитывает получить доход в размере \$52.95 млн., т.е. почти на \$4.5 млн. больше, чем в 2004 году. Стоит заметить, что продажа игр для сотовых телефонов в настоящее время является одним самых динамично развивающихся секторов игрового рынка. На территории России данный вид деятельности пока еще не развернулся во всю свою потенциальную мощь, но некоторые наши фирмы, в том числе Nival и Game Factory Interactive, уже обратили взор на этот сектор и серьезно занимаются разработкой проектов для мобильных телефонов. ■



■ War of the Worlds



■ Rayman 3



■ Splinter Cell

### КОРОТКО

**КОМПАНИЯ NINTENDO** в скором времени запустит в Японии сеть Wi-Fi для поддержки Nintendo DS, в связи с этим были анонсированы первые онлайн-игры для консоли: Animal Crossing: Wild World и Mario Kart DS.

**CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS** в скором времени попадет на большие экраны. Соответствующий договор был подписан между Midway и Warner Bros. Interactive Entertainment.

**СУД АВСТРАЛИИ ВЫНЕС РЕШЕНИЕ**, по которому чиповка приставок от Sony отныне не считается нарушением закона. Японский гигант боролся против издевательств над своими консолями в этой стране более четырех лет.

### ВОЙНА ПРОТИВ ИГР ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Продолжается противостояние властей США с игровой индустрией. В штате Калифорния подписан билль AB1179, запрещающий продажу проектов с рейтингом Mature несовершеннолетним. Этому примеру последовал и штат Нью-Джерси. В прошлом номере мы уже сообщали о том, что в Мичигане приняли решение ограничить доступ подростков к жестоким играм, пригрозив продавцам такого рода товара крупными штрафами, достигающими \$40 тыс. Подобный закон был принят и в штате Калифорния, в котором заправляет Арнольд Шварценеггер. Поддавшись увещаниям Лейланда Йи, он все-таки подписал предложенный ему билль под номером AB1179, тем самым запретив с первого января 2006 года продажу жестоких видеоигр несовершеннолетним. Решение касается всех проектов, получивших от ESRB рейтинг Mature. Подобные продукты получают специальную наклейку размером 5x5 см (почти в два раза больше привычных значков рейтинга) с надписью, повествующей о том, что именно можно обнаружить в данном проекте. Продавец, нарушивший закон, выплатит \$1000. Данное решение сразу повлекло за собой волну возмущений со стороны Entertainment Software Association, заявившей о скорых неблагоприятных для казны экономических последствиях принятого закона, а также о его непропорциональности.

По стопам политиков из вышеуказанных областей США пошла и правящая верхушка Нью-Джерси. Члены Демократической Ассамблеи Линда Стендер и Джон Брамник заявили о своем намерении продвигать составленный ими билль, призванный ограничить доступ подрастающему населению их штата к «ультра-жестоким и сексуальным проектам». Правда, грозящие продавцам наказания будут намного мягче: всего \$50 за первую продажу запрещенной игры несовершеннолетнему и по \$250 за повторные попытки реализации подобных продуктов не проходящему по возрастному цензу населению. Пока этот законопроект, к счастью, не подписан. ■

## MAJESCO ПОЛУЧИТ ПОМОЩЬ



■ Игра по мотивам фильма Аeon Flux. Скоро на экранах.

Компания Trinad предложила Majesco финансовую помощь в размере \$5 млн. Напомним, что на данный момент последняя испытывает серьезные финансовые затруднения и фактически находится на грани банкротства. К концу этого года убытки студии достигнут \$40-\$45 млн., и ситуация вряд ли сможет спасти готовящиеся к выходу Teen Titans от Artificial Mind & Movement, Infected, Aeon Flux и JAWS Unleashed, которые появятся в последнем квартале 2005 года. Стало известно, что Majesco уже долгое время ведет переговоры со сторонними инвесторами, однако плачевное состояние студии не внушает доверие вкладчикам. Естественно, в свете этих событий помощь от Trinad кажется настоящим счастьем, если бы не одно «но». Дело в том, что в обмен на \$5 млн. инвестор требует 3.5 млн. в акциях бедствующей фирмы. ■

■ Пресловутая акула капитализма.



# За **ОДИН** час:



## 1 оборот минутной стрелки

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

## 27 000 раз свет проходит вокруг земли



3600 с  
12 мс

## 300 000 откликов в мониторах LG Flatron



Больше насыщенности  
и четкости с Flatron f-Engine

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

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



TECHOTRADE

тел. (095)970-13-83  
[www.technotrade.ru](http://www.technotrade.ru)

**МОСКВА:** Ассетек (095)784-72-24; Арикс (095)980-54-07; Белый Ветер (095)730-30-30; Делайн (095) 909-22-22; Истайн (095)941-01-01; Компания Мир (095)780-00-00; М.Видео (095) 777-77-75; НеоТорг (095)363-38-25; Нисс (095)216-70-01; Оуди (095)264-02-38; Паритет 94 (095)784-67-00; Радиокомплект-компьютер (095) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (095)784-64-90; СтарТМастер (095)967-15-15; Ф-Центр (095)472-64-01; ЭЛСТ (095)726-40-00; Desten Computers (095) 970-00-07; NT-Computer (095)970-19-30; Polaris 755-55-57; ULTRA Computers (095)775-75-66; USA-Computers (095)775-82-02; **БАРНАУЛ:** Компания Майн (3852)24-45-57; К-Трейд (3852)66-69-00; **ВЛАДИВОСТОК:** DNS (4232)30-04-54; **ВОЛГОГРАД:** Фермоза-Волгоград ООО (8442)96-66-68; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Белый Ветер (343)377-65-18; Класс Компьютер (343)265-95-39; **ИРКУТСК:** Компания Компьютерс (3952)25-83-38; **КАЗАНЬ:** Алгоритм (8432)73-77-32; **КИРОВ:** ТехПром (8332)35-13-25; **КРАСНОДАР:** Владос (8612)10-10-01; Окей Компьютер (8612)15-11-44; **КРАСНОЯРСК:** Старком ООО (3912)62-33-99; **НИЖНЕВАРТОВСК:** Аракул (3452)24-09-20; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Динамичный Компьютер (8312)16-60-00; ЮСТ (8312)75-96-58; **НОВОСИБИРСК:** Динама (3832)35-82-73; Дет НСК (3832)12-51-42; Компания Готти (3832)11-00-12; Левел (3832)20-96-45; **ОМСК:** Бизнес Техника (3812)23-33-77; Инвест (3832)53-16-17; **ОРЕНБУРГ:** Интро (3532)75-69-00; **ПЕРМЬ:** ГАСКОМ (3422)36-37-75; **ПЕНЗА:** Фермоза (8412)66-50-61; **РОСТОВ-НА-ДОНУ:** Зенит (8632)72-66-50; Технолайн (8632)90-31-11; UniTrade (8632)97-30-14; **САРАТОВ:** АТТО (8452)44-41-11; КомпанияМаркет (8452)25-13-14; **САМАРА:** Аксус (8462)70-98-11; ГЕОС (8462)70-65-85; Прайм (8462)70-17-01; **ТОЛЬЯТТИ:** Оленио (8482)25-00-00; Прайм (8462)70-17-01; **ТОМСК:** Итанг (3822)56-00-56; **ТЮМЕНЬ:** Арсенал (3452)46-47-74; **УФА:** Классик (3472)91-21-12; **ЧЕЛЯБИНСК:** Далеер (3512)34-46-90; Найфн (3512)61-22-91; Нисас-GBM (3512)32-63-50;

## ГЕЙМЕРСКИЕ КЛИПЫ В КИНОТЕАТРЕ

Знаете ли вы, что аниме-клипы уже давно перестали быть убогими поделками фанатов? Предлагаем убедиться самостоятельно. 20 ноября, в 13:00, в Санкт-Петербургском кинотеатре «Зенит» (ст. метро «Московская») пройдет удивитель-

ное мероприятие – знакомство публики с чудесным миром аниме- и игровых клипов, в числе которых будут и участники нашего конкурса. Подробности ищите на сайте клипмейкерского сообщества ККТ: <http://kktcon.info> (возможен перенос

даты проведения). Вход планируется сделать свободным. Организаторы будут рады тем людям, кто знаком с аниме и видеоиграми лишь понаслышке, так как показ не будет ориентирован исключительно на узкий круг AMV-ценителей. ■

■ Вторая мировая война никак не покинет геймеров.



## ОДНА ГОЛОВА – ХОРОШО, А ДВЕ – ЛУЧШЕ

Компании CDV и Digital Reality объединят свои усилия при разработке не анонсированных пока стратегий для консолей следующего поколения. Компания CDV отныне будет заниматься издательством и разработкой проектов для консолей следующего поколения совместно с будапештской студией Digital Reality. Из условий заключенного контракта следует, что совместные усилия обеих фирм будут направлены на создание стратегий в реальном времени. Пока ничего не известно о готовящихся проектах – ни их название, ни содержание, ни даже примерная дата появления. Напомним, что за CDV числятся издания хитов Cossacks 2, серии Blitzkrieg и Codename: Panzers. Digital Reality, основанная еще в 1991 году, до сих пор ничем особенным не отличилась, за ее спиной всего несколько разработанных игр, причем не самого высокого качества: Imperium Galactica, Hegemonia: Legions of Iron, D-Day и т.д. Сейчас в этой студии готовятся к выходу Ghost Wars, WOFOR: War on Terror и War Front: Turning Point. ■

## ИСПОРТЬ НАСТРОЕНИЕ «ДРУГУ»

➔ Компания Ageia получила финансовую помощь в размере \$27 млн. Практически сразу настроение ей подпортила ATI, заявившая, что без PhysX можно вполне обойтись при помощи их видеокарт.

Фирма Ageia получила внушительную финансовую поддержку со стороны Granite Global Ventures, Hercules Technology Growth Capital, Apex Venture Partners, BA Venture Partners, CID Ventures, HIG Ventures и VentureTech Alliance. Общая сумма, предоставленная разработчикам нового физического движка PhysX, составила \$27 млн. Напомним, что Ageia создает не просто софтовый движок для просчета поведения объектов в играх, на манер Havok, а отдельный процессор, который будет решать подобные задачи. Фирма уже получала в 2003 году помощь в размере \$9.5 млн. Общие же вливания со стороны третьих лиц на данный момент составляют \$65 млн. В принципе, все это выглядит достаточно интересно и представлялось Ageia в радужном свете, пока дело не испортила ATI. Архитектор последней заявил, что их видеокарты, начиная с RADEON 9700, вполне способны выполнять те же самые функции, которые предлагает PhysX. Однако, несмотря на такие заявления, услугами последней уже пользуются Sony и Mythic. ■



### КОРОТКО

**КОМПАНИЯ ACTIVISION**, как и предполагалось ранее, будет продавать свои игры для консолей следующего поколения по цене в \$60. В настоящее время проекты для Xbox стоят не более \$50. Такое решение объясняется повышенными затратами при переходе на новую платформу.

**ХАКЕРАМ УДАЛОСЬ ВЗЛОМАТЬ НОВУЮ ВЕРСИЮ ПРОШИВКИ SONY PSP 2.0**, найдя способ загружать сторонние программы методом переполнения буфера. Производитель консоли не поленился и практически сразу выпустил обновление 2.01, не позволяющее использовать эту дыру.

## ПОЛИЦИЯ ТОЖЕ ПРОТИВ ИГР

➔ Комиссар полиции Рэймонд Келли, узнав подробности игры True Crime: New York City, выразил свое недовольство и призвал всех к бойкотированию этого проекта.

Рэймонд Келли, комиссар полиции в городе Нью-Йорк, выступил с заявлением против игры от Luxofloxx, а именно – против True Crime: New York City. По его мнению, то, что творят правоохранительные органы в виртуальном мире выше-названного проекта, – полная бессмыслица, оскорбляющая весь полицейский штат Нью-Йорка. По сюжету, служители порядка, относящиеся к «некоему» подразделению с до боли знакомым названием PDNY, не обращают внимания на вызовы жителей города, а если и появляются, то ничего не делают для того, чтобы остановить разгул преступности. В особенности не понравилось Рэймонду представление департамента полиции в виде этакого засилья бюрократии на местах. Не пришлось ему по душе и то, что рядовой сотрудник полиции, по совместительству главный герой игры, – это бывший заключенный, сводящий счеты со своими бывшими поделщиками при помощи полномочий, предоставляемых его профессией. К счастью, ничего, кроме объявления бойкота этому проекту, комиссар предложить не смог. Напомним фанатам игры, что бойкотировать надо начинать уже в ноябре текущего года, когда появится в продаже True Crime: New York City. ■



## NINTENDOGS ПОМОГАЮТ DS

160 тысяч копий нового хита от Nintendo разошлись в Европе за первый же уикэнд. Симулятор щенков Nintendogs (рецензию ищите в этом номере) повторил успех, достигнутый ранее в Японии и США. В Америке за первую же неделю его купили 250 тысяч любителей домашних животных, продажи игры во всем мире уже перевалили за полтора миллиона. У нас он в магазины поступил в начале октября, одновременно с розовой и голубой версиями консоли. Представители европейского отделения Nintendo говорят о том, что благодаря Nintendogs продажи DS подскочили в 4-7 раз (в зависимости от страны). Интересно, что в Японии Nintendogs покупали в основном представительницы прекрасного пола, и игра является одним из столпов новой политики Nintendo, согласно которой аудиторию DS нужно расширить за счет девушек и взрослых. Первый шаг уже сделан, осталось выпустить в Европе проекты серии Brain Training, которые до сих пор не покидают чарты Страны восходящего солнца. ■

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. Гремя 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;



Игры

ВИДЕОИГРА

Полная версия в коробочной форме: "COYO", "Игры" и "ВидеоИгра"

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

Все права защищены. Неполное копирование преследуется.  
 Для поддержки: 8(800) 302-4073. 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

## РАСХОДЫ РАЗБИВАЮТ СЕРДЦА

➔ Убытки Tiger Telematics Inc. за последние полтора года составили \$309 млн. Как оказалось, не вся эта сумма была потрачена на запуск портативной платформы.



Компания Tiger Telematics Inc. отчиталась о своем финансовом положении за 2004 и первую половину 2005 годов. Из представленного документа становится ясно, что приставка Gizmondo пока не принесла ни одного цента чистой прибыли. Убытки только за 2004 год составили \$99 млн.; за шесть месяцев 2005 года это число увеличилось более чем в два раза и достигло \$210 млн. По сообщению представителей фирмы, такие удручающие показатели связаны с финансовыми издержками на производство и подготовку к запуску новой платформы. Также в качестве причин, вызвавших образование дыры в бюджете, были названы контракты с Electronic Arts на разработку и издание для Gizmondo проектов FIFA и SSX — на это ушло почти \$5.9 млн. Много денег требуется и на поддержание семи представительств фирмы по всему свету, в которых работает

131 сотрудник. Утешения не приносят и судебные иски, поданные фирмами Jordan F1 и Handheld Games, и PR-компаниями Ogilvy и MTV Networks Europe (последние две требуют выплаты кругленьких сумм в \$4.1 млн. и \$1.8 млн. соответственно). Но и на этом беды не заканчиваются — по сообщениям наших западных коллег, огромные деньги уходят на удовлетворение нужд высшего руководства. По некоторым данным, только заработные платы верхушки Tiger Telematics за последние полгода составили \$870 тыс. долларов, которые ушли на покупку роскошных автомобилей. Помимо всего этого, в скором времени планируется покупка Globicom, техасского разработчика оборудования беспроводной связи. После таких деяний руководства как-то даже неудобно упоминать о том, что старт портативной консоли, откровенно говоря, провалился и устройство просто не в состоянии что-либо противопоставить властвующим на этом секторе рынка Sony и Nintendo. Напомним, что в скором времени должна появиться обновленная версия Gizmondo, призванная «изменить расклад сил в мире». ■

## КРАСОТЫ ОТ SEGA



Компания Sega of Japan отныне будет заниматься не только разработкой игр, но и созданием фильмов, правда, исключительно при помощи компьютерных технологий. В связи с этим было объявлено о формировании нового CG-подразделения. К сожалению, какие-либо сведения по поводу достойного ответа Square с их шедевром Final Fantasy: Spirits Within отсутствуют. Зато известно, что в задачи студии будет входить не столько вклад в мировой кинематограф, сколько помощь при подготовке игр для консолей следующего поколения. По заявлению представителей Sega, новое формирование будет заниматься созданием качественных заставок для разрабатываемых внутренними студиями Sega проектов. Помимо этого, CG-отдел примет участие в создании ТВ-анимации, рекламы новых продуктов фирмы, а также подготовке бизнес-софта. ■

## КОРОТКО

**КОМПАНИЯ MIDWAY ПРИОБРЕЛА СТУДИЮ THE PITBULL SYNDICATE.** Напомним, что в активах последней значится достаточно интересный проект L.A. Rush.

**UFO: EXTRATERRESTRIALS** не появится в продаже вовремя, новая дата релиза назначена на февраль будущего года. Никаких объяснений по поводу задержки у разработчиков пока нет.

## ПИТЕР ДЖЕКсон ВОЗЬМЕТСЯ ЗА HALO



После долгих перипетий с поиском киностудии, согласованием прибыли, компания Microsoft все-таки определилась, кто и в каком составе будет заниматься съемками фильма по мотивам суперпопулярной игры Halo. Как мы уже сообщали, права на экранизацию принадлежат ведущим студиям 20th Century Fox и Universal. Сценарий к будущей киноленте уже написан и работал над ним известный по фильмам The Beach и 28 Days Later (в российском прокате: «Пляж» и «28 дней спустя») Алекс Гарланд. В качестве исполнительного продюсера в съемках фильма выступит сам Питер Джексон, создатель кинотрилогии The Lord of the Rings, а также выходящего в скором времени на экраны King Kong. Компанию ему составит Фрэн Уолш, работавший над «Властелином колец» и над Heavenly Creatures («Небесные создания»). Пока, к сожалению, не известен ни состав актеров, ни имя режиссера, но появление Halo на широких экранах запланировано на 2007 год. ■

## ELECTRONIC ARTS ПРОИГРАЛА \$15.6 МЛН.

Компания Electronic Arts проиграла судебный процесс одному из своих сотрудников, Джеми Киршенбауму. Напомним, что последний примерно полгода назад опубликовал на страницах известного блог-сервера LiveJournal открытое письмо в адрес своих работодателей, в котором он обвинял их в невыплате сверхурочных, притом что работать в офисах приходилось по 80 часов в неделю. Тогда этот блог вызвал волну возмущения. К нему присоединились и еще некоторые сотрудники EA. Позже дело передали в суд, и по истечении трех месяцев решение было вынесено не в пользу гиганта игровой индустрии. Теперь за известным издательством значит-ся выплата моральной компенсации в размере \$15.6 млн., которая будет распределена между тремя истцами и неким благотворительным фондом (естественно, часть пойдет адвокатам, выигравшим дело). ■



■ «Живому Журналу» не впервые становится темой новостей. В нем публикуют свои заметки самые известные люди. В «ЖЖ» есть свои легенды, сленг, традиции. Вливайтесь!



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 развития личности. СОЛОС, М. Геймс и Будемо Намна

© 2005 "The Adventure Company", © 2005 "Kheops Studio"  
 Все права защищены. Неправильное 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



## КОНКУРС ПО «ГЕРОЯМ»

➔ Компания Nival Interactive объявила конкурс «Герой-художник» на лучший плакат для игры Heroes of Might and Magic V.



Вселенная Heroes of Might and Magic на протяжении уже многих лет владеет умами игроков по всему миру. И, вероятно, не раз фантазия многих из них рисовала в уме свои картины эпического величия Героя-победителя. Может быть, пришло время воплотить свои игровые фантазии в жизнь? Nival Interactive проводит конкурс среди фанатов серии на лучший плакат по игре Heroes of Might and Magic V, разработанный на основе опубликованных на официальном сайте игры графических материалов. Общий призовой фонд конкурса составит более \$5000, из которых \$2000 – Первая премия, \$1500 – Вторая премия, \$1000 – Третья премия. Также предусмотрены премии для авторов работ, вошедших в лучшую десятку, и Зрительский приз, который будет вручен автору работы, получившей максимум в результате голосования на сайте компании Nival Interactive. Определять победителей будет экспертный совет компании Nival Interactive, в состав которого войдут ведущие художники проекта. Подробное описание условий конкурса можно найти здесь: [http://www.nival.com/homm5\\_ru/contest](http://www.nival.com/homm5_ru/contest). ■



■ Новые «Герои» – еще более яркие и сказочные, чем раньше.



■ Отныне рыцари идут в бой под красным знаменем.

## КОРОТКО

**BUENA VISTA GAMES** приобрела популярный нынче движок от Epic под названием Unreal Engine 3. На базе новомодной технологии будет создана новая часть Turok.



■ Сергей Орловский, президент Nival.

## NIVAL INTERACTIVE СТАНОВИТСЯ ИЗДАТЕЛЕМ

11 октября прошла пресс-конференция, на которой ведущая отечественная игровая компания Nival Interactive объявила о своих планах по издательской деятельности. Упор будет сделан на внутренние и продюсерские проекты, а также локализации – компания не собирается идти путем существующих игроков на рынке и издавать сотню игр в год. Первой ласточкой станет «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» (читайте мини-превью в этом номере).

За ней последует игра «Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени», а самый громкий из грядущих релизов издательства – Heroes of Might and Magic V, которая должна выйти в первом квартале будущего года. Дистрибьютором в странах СНГ и Балтии выступит фирма «1С», и русская версия должна появиться вместе с англоязычной. По словам Сергея Орловского, Nival Interactive рассчитывает на продажи в районе одного миллиона копий. В недрах компании идет работа над еще несколькими проектами. Один из них – онлайн-овый, и, судя по всему, им окажется «Аллоды Онлайн».

Также один из самых влиятельных людей в нашей игровой индустрии сделал еще несколько интересных заявлений. Очень перспективны цифровые каналы распространения, что доказал пример Half-Life 2, и Nival Interactive намеревается стать лидером в этой области, и уже через год начать поставлять небольшие add-on'ы к своим хитам. Кроме того, если на российский рынок придут Sony и Microsoft с приставками нового поколения, доля консолей увеличится с нынешних 5 до 30 процентов. Что ж, интересно будет проверить прогнозы Сергея через несколько лет. ■

## ПИРАТЫ ЛОМАЮТ XBOX 360?

Странная история произошла с комплектами для разработки игр для Xbox 360, украденными в одной из европейских стран.

По сообщениям в прессе, Microsoft готовит иск на \$100 млн. против ответственного за пропажу (им может быть одна из компаний-разработчиков), однако эта информация официально не подтверждена. Тем временем, хакерская группа Smartbox.com опубликовала на своем сайте фотографии искомым комплектов и сообщила в Microsoft о том, что приобрела четыре из семи предложенных ей устройств у неких третьих лиц и готова содействовать издательству в поиске злоумышленников. Как утверждают члены группы, им попались сотрудники Microsoft, не знающие о том, что расследование пропажи уже всю идет, которые в результате обратились в полицию с просьбой выйти на Smartbox.com.

Официальных комментариев от Microsoft, разумеется, нет. Нельзя и утверждать, что хакеры сообщили всю правду об истории. Но факт остается фактом – комплекты для разработки уплыли на сторону еще до поступления консоли в продажу. На них уже сейчас можно тестировать любые игры для Xbox 360, а также изучать железо. Это наверняка сильно ускорит разработку мод-чипов для приставки, позволяющих запускать пиратские копии. ■



## 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 получают памятные подарки от редакции и возможность появиться на страницах нашего издания! Нам очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе! ■

Акелла

# JET FIGHTER VI

## ВОЗДУШНЫЙ СПЕЦНАЗ 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 подлойной деятельности. У противника есть неограниченное количество денег и самое современное оружие. 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.



ВИДЕОНЕНА

Полноценная поддержка в магазинах Европы: "COLOS", "M. Games" и "ВидеоГен"

© 2005 "Akella", © 2005 "City Interactive"  
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.  
Тел. поддержка: (095) 363-4614 E-mail: - support@akella.com  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла



■ **The Elder Scrolls IV: Oblivion** | Эта перспективная RPG вскоре выйдет на PC, а также консоли Xbox 360. И там, и там она будет необыкновенно красива.



■ **Battlestations Midway** | Игра повествует о величайших сражениях на Тихом океане во времена Второй мировой войны.



■ **Soul Calibur 3** | Этот файтинг мы успели заочно полюбить. Увидев спецверсию для прессы, поняли, что наши чувства взаимны.

## ДОЖДАЛИСЬ?

### RATCHET: GLADIATOR

- Платформа : PS2
- Издатель: SCEE

Герой известного платформера (правда, весьма далеко ушедшего от канонов жанра) теперь стал звездой настоящего боевика. Рэтчет принимает участие в смертельно опасных подпольных сражениях, дабы спасти своих друзей и получить шанс освободиться самому. ■



### CRIME LIFE: GANG WARS

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

Клон Grand Theft Auto производства Konami. Издатели надеются привлечь геймеров рэп-композициями в саундтреке, афроамериканским колоритом и бандитской романтикой. В остальном – все то же. ■



■ **Magna Carta: Tears of Blood**  
Эта корейская ролевая игра стараниями Atlus вскоре будет локализована в США.



## Что такое Singstar '80s?

Все очень просто. Тот же Singstar, но с набором песен 80-х годов прошлого века. SCEE всегда обещала выпускать обновленные сборники Singstar.

## PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.11	24: The Game	2K Games	США
01.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
01.11	* Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Европа
04.11	* EyeToy: Play 3	SCEE	Европа
04.11	* Jak X: Combat Racing	SCEE	Европа
04.11	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
04.11	* Singstar '80s	SCEE	Европа
04.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	* Magna Carta: Tears of Blood	Atlus	США
08.11	* Suikoden Tactics	Konami	США
11.11	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
11.11	Gun	Activision	Европа
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
11.11	Red Baron	Davilex	Европа
11.11	The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	Европа
11.11	The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
11.11	WWE SmackDown! Vs. RAW 2006	THQ	Европа
14.11	* Code Age Commanders	Square Enix	США
14.11	* Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	США
14.11	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda	США
14.11	Rogue Trooper	SCI	США
14.11	Roll Call	SCI	США
14.11	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
14.11	Swashbucklers: Blue & Grey	1C	США
15.11	Aeon Flux	Majesco	США
15.11	Neopets: The Darkest Faerie	SCEA	США
15.11	* Wild Arms Alter Code: F	SCEA	США
18.11	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
18.11	* Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Европа
18.11	* Dancing Stage Max	Konami	Европа
18.11	* From Russia With Love	Electronic Arts	Европа
18.11	* NBA 2K6	2K Games	Европа
18.11	* NHL 2K6	2K Games	Европа
18.11	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
18.11	* Ratchet: Gladiator	SCEE	Европа
18.11	* Soul Calibur III	Namco	Европа
22.11	* Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Square Enix	США
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 Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	* True Crime 2	Activision	Европа
02.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
12.12	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
12.12	* Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	США
01.01	Drakengard II	Square Enix	США
01.01	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
01.01	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
01.01	River King: A Wonderful Journey	Natsume	США
01.01	The King of Fighters 2003	SNK Playmore	Европа
10.01	* Wild Arms 4	Xseed	США
01.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	США
01.02	Cowboy Bebop	Bandai	США
01.02	* Suikoden V	Konami	США
01.03	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
01.03	* Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США

01.03	* Okami	Capcom	США
07.03	* Shadow Hearts: From the New World	Xseed	США
01.04	Bully	Rockstar	США
06.05	Phantasy Star Universe	Sega	США

## GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.11	Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	США
01.11	The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	США
04.11	* Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	Европа
04.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
07.11	* Mario Party 7	Nintendo	США
08.11	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Европа
11.11	Crash Tag Team Racing	VU Games	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
15.11	Karaoke Revolution Party	Konami	США
15.11	* Kirby	Nintendo	США
15.11	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	США
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	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
18.11	* Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	Европа
18.11	* Shadow the Hedgehog	Sega	Европа
25.11	The Chronicles of Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	* True Crime: New York City	Activision	Европа
02.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Европа
09.12	* Battalion Wars	Nintendo	Европа
01.02	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
10.02	Chicken Little	Buena Vista	Европа
01.04	* Splinter Cell 4	Ubisoft	США

## XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.11	Operation Flashpoint: Elite	Codemasters	Европа
04.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
08.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
08.11	* Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	Европа
11.11	Crash Tag Team Racing	VU Games	Европа
11.11	* Gun	Activision	Европа
11.11	Harry Potter and the Goblet of Fire	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	The Apprentice	Legacy	Европа
15.11	Aeon Flux	Majesco	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



■ **Cowboy Bebop** | Игра должна была выйти в США еще года полтора назад, но Bandai отложила проект. Лучше он от этого, правда, не стал.



■ **Ghost Wars** | Эта RTS производства венгерской студии Digital Reality предлагает стратегам заняться войной против терроризма. Удачи!



■ **Guilty Gear: Dust Strikers** | Файтинг для Nintendo DS на четыре персоны. Скакать можно по обоим экранам.



## Что за Final Fantasy IV на GBA?

Римейк четвертой части игры, ранее выходившей на SNES, а также переизданной на PS one. На Западе она известна под названием Final Fantasy II.

18.11	* Half-Life 2	VU Games	Европа
18.11	LMA Manager 2006	Codemasters	Европа
18.11	* Shadow the Hedgehog	Sega	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
25.11	* True Crime: New York City	Activision	Европа
29.11	* Crime Life: Gang Wars	Konami	США
02.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
12.12	* Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	США
01.01	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	США
31.01	Bad Day L.A.	Enlight	США
01.02	* Black	Electronic Arts	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
01.03	Roll Call	SCI	США
01.03	* Splinter Cell 4	Ubisoft	США
01.03	TimeShift	Atari	США
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа

04.02	Snow	2K Games	США
07.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа

## GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.11	* Donkey Kong Country 3	Nintendo	Европа
11.11	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
14.11	* Top Spin 2	2K Games	США
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
15.11	Winx Club	Konami	США
18.11	Mario Tennis Advance	Nintendo	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
02.12	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
04.12	Big Mutha Truckers	Zoo Digital	Европа
12.12	* Final Fantasy IV	Square Enix	США
16.12	Street Racing Syndicate	Zoo Digital	Европа

## PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.11	Battlestations: Midway	THQ	США
01.11	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	США
01.11	* Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan	LucasArts	США
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
09.11	* Auto Assault	NCSOFT	США
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
11.11	* The Movies	Activision	Европа
15.11	Dynasty Warriors 4	Koei	Европа
15.11	Space Hack	Meridian4	США
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
01.12	Neocron 2: Beyond Dome of York	10tackle	США
01.12	Playboy the Mansion: Private Party	Hip Games	США
12.12	L.A. Rush	Midway	США
01.01	25 to Life	Eidos	США
01.01	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
01.01	Jaws Unleashed	Majesco	США
02.01	Curious George	Namco	США
01.02	* Company of Heroes	THQ	США
01.02	* S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	США
01.02	* Commandos Strike Force	Eidos	США
01.02	Ghost Wars	Ubisoft	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
02.02	* The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Tribune	США

## NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.11	* Mega Man Battle Network 5: Double Team	Capcom	Европа
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	ATV: Quad Frenzy	Majesco Games	США
14.11	* Electroplankton	Nintendo	США
14.11	* Mario Kart DS	Nintendo	Европа
14.11	* Top Spin 2	2K Games	США
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
05.12	* Animal Crossing: Wild World	Nintendo	США
09.12	* Burnout Legends	Electronic Arts	Европа
20.12	* Dragon Booster	Konami	США
31.12	* Guilty Gear Dust Strikers	Majesco Games	Европа
TBA	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США

## PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
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

### KINGDOM HEARTS II

- Платформа : PS2
- Издатель : Square Enix

Игра уже почти готова, мы видели рабочую демо-версию, но раз разглядывали симпатичные скриншоты. Что заставляет издательство постоянно откладывать проект, непонятно. Видимо, все дело в управлении финансовыми потоками. ■



### SHADOW THE HEDGEHOG

- Платформа : PS2, GC, Xbox
- Издатель : Sega

Новая надежда издательства Sega – тот же Sonic Adventure, только в темной гамме. Якобы «злой» главный герой, огнестрельное оружие и яркие спецэффекты заставят нас закрыть глаза на то, что Sega в который уже раз эксплуатирует идеи игры семилетней давности. ■



■ **Animal Crossing: Wild World**  
Сериял, стартовавший когда-то на Nintendo 64, получит продолжение на Nintendo DS. Оно должно особенно понравиться фанатам Harvest Moon.

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

**PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 25.09 – 01.10

▶ игра ▶ издатель

1 **Black & White 2** Electronic Arts

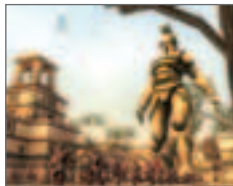


**Описание:**  
Веселая корова и другие зверята в новой сказке от Питера Мулине. Жанр симуляторов бога снова вошел в моду. Читайте в следующем номере нашу рецензию.

- 2 Rome: Total War – Barbarian Invasion
- 3 The Sims 2: Nightlife
- 4 Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault
- 5 Rome: Total War
- 6 FIFA 06
- 7 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 8 FIFA Manager 06
- 9 Warhammer 40,000: Dawn of War
- 10 Battlefield 2

- Sega
- Electronic Arts
- THQ
- Activision
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Electronic Arts
- THQ
- Electronic Arts

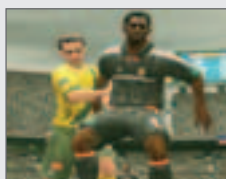
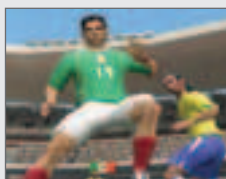
Spartan: Total Warrior



**GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 25.09 – 01.10

▶ игра ▶ издатель

1 **FIFA 06** Electronic Arts



**Описание:**  
Несмотря на то что GameCube в Европе проигрывает войну консолей с солидным счетом, Electronic Arts не отказывается от его поддержки. Спасибо!

- 2 WWE: Day of Reckoning 2
- 3 Spartan: Total Warrior
- 4 Tiger Woods PGA Tour 06
- 5 Geist
- 6 Resident Evil 4
- 7 Mario Party 6
- 8 Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- 9 Scooby Doo: Unmasked
- 10 Star Fox Assault

- THQ
- Sega
- Electronic Arts
- Nintendo
- Capcom
- Nintendo
- VU Games
- THQ
- Nintendo

**XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 25.09 – 01.10

▶ игра ▶ издатель

1 **FIFA 06** Electronic Arts



**Описание:**  
Владельцы Xbox из Великобритании тоже любят играть в футбол. Но стрелять по мишеням живым в Far Cry Instincts – развлечение почти столь же популярное.

- 2 Far Cry: Instincts
- 3 Tiger Woods PGA Tour 06
- 4 Burnout Revenge
- 5 Spartan: Total Warrior
- 6 Mortal Kombat: Shaolin Monks
- 7 Conflict: Global Storm
- 8 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 9 Sniper Elite
- 10 Kingdom Under Fire: Heroes

- Ubisoft
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Sega
- Midway
- Eidos
- Ubisoft
- Ubisoft
- Deep Silver

**НАШИ КОММЕНТАРИИ**

Не самый удачный старт Spartan: Total Warrior – боевика, на который Sega возлагала большие надежды, – в очередной раз показывает, что издательство свои дела ведет так и не научилось. Даже успех сериала Championship Manager может оказаться под вопросом – смотрите, как хорошо продается FIFA Manager 06 от вездесущей Electronic Arts! Самый большой сюрприз – первое место в PC-чарте сети магазинов «Союз» демо-версии F.E.A.R. Фактически за деньги продается один лишь уровень, но и этого оказалось достаточно, чтобы диски сметали с полок мгновенно. Лишь самое новое дополнение к The Sims 2 может похвастаться похожим результатом. Обратите внимание на то, что на DS в Европе вышли сразу три мощных хита – Nintendo, Advance Wars: Dual Strike и Castlevania: Dawn of Sorrow. О первом мы рассказываем в этом номере, о двух других – в следующем. На DS теперь достаточно много игр на любой вкус – это вынуждены признать даже ярые поклонники консолей от Sony. С другой стороны, ни одна из них не может похвастаться графикой уровня Burnout Legends, Virtua Tennis: World Tour или Midnight Club 3: Dub Edition. Скачок продаж PSP в Европе ожидается после релиза Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Графика, правда, не всегда важна, даже на PSP. На днях были опубликованы данные о коммерческом успехе Lumines в Европе и мире. Продать 550 тысяч копий красивого тетриса ценой в \$40 за штуку – это надо уметь..

Advance Wars: Dual Strike и Castlevania: Dawn of Sorrow. О первом мы рассказываем в этом номере, о двух других – в следующем. На DS теперь достаточно много игр на любой вкус – это вынуждены признать даже ярые поклонники консолей от Sony. С другой стороны, ни одна из них не может похвастаться графикой уровня Burnout Legends, Virtua Tennis: World Tour или Midnight Club 3: Dub Edition. Скачок продаж PSP в Европе ожидается после релиза Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Графика, правда, не всегда важна, даже на PSP. На днях были опубликованы данные о коммерческом успехе Lumines в Европе и мире. Продать 550 тысяч копий красивого тетриса ценой в \$40 за штуку – это надо уметь..



## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 26.09 – 12.10

игра	рейтинг
1 Burnout Revenge	38
2 Tekken 5	20
3 NHL 2006	18
4 Killzone	16
5 Grand Theft Auto: San Andreas	14
6 Medal of Honor: European Assault	13
7 FIFA 2005	13
8 God of War	13
9 Star Wars: Episode III – The Revenge of the Sith	12
10 Burnout 3: Takedown	10

 **PC (BOX)** 26.09 – 12.10

игра	рейтинг
1 F.E.A.R. Demo	93
2 The Sims 2: Nightlife	92
3 Battlefield 2	18
4 Metal Gear Solid 2: Substance	16
5 Дети Нила	13
6 The Sims 2	12
7 The Sims 2: University	11
8 Half-Life 2	10
9 Disciples 2: Летопись вселенной	10
10 Warcraft 3: Reign of Chaos	10

 **PC (JEWEL)** 26.09 – 12.10

игра	рейтинг
1 Метро 2	70
2 Вивисектор. Зверь внутри	61
3 Блицкриг 2	36
4 Мадагаскар	22
5 В тылу врага: Диверсанты	21
6 Barbie. Показ мод	15
7 Bet on Soldier	12
8 Doom 3: Resurrection of Evil	11
9 Обитель зла 3	10
10 Juiced	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 26 сентября по 12 октября 2005 года.

 **PSP** 26.09 – 12.10

игра	рейтинг
1 Coded Arms	31
2 MediEvil: Resurrection	30
3 Burnout Legends	28
4 Midnight Club 3: DUB Edition	26
5 World Tour Soccer	22
6 Need for Speed Underground Rivals	21
7 Metal Gear Ac!d	19
8 Fired Up	19
9 Ridge Racer	17
10 Wipeout Pure	10

## ОБОЗНАЧЕНИЯ

- ▲ – игра поднялась в хит-параде
- ▼ – игра опустилась
- – впервые попала
- – позиция не изменилась

Акелла

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 Кеша домой подарит Вашему ребенку массу незабываемых впечатлений. Свободу попугаям!

**ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:**

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

[www.akella.com](http://www.akella.com)



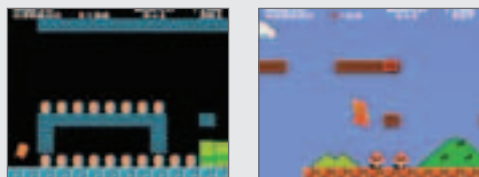


© 2005 "Akella"  
© Курляндский А.Е.  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
законом. Доставка: [www.edbgame.ru](http://www.edbgame.ru)  
внутренняя продажа: (091)2953-6014  
тех.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)

**ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)** 25.09 – 01.10 ➔

▶ игра ▶ издатель

1 Famicom Mini: Super Mario Bros. Nintendo GBA



**Описание:**  
Переиздание классического хита с консоли NES, самого первого полноценного платформера о Mario, расходитя, как горячие пирожки.

- ▲ 2 Tamagotchi no Puchi Puchi Omisetchi Bandai DS
- 3 Urban Reign Namco PS2
- 4 Shin Sangoku Musou 4 Moushouden Koei PS2
- ▲ 5 Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training Nintendo DS
- ▲ 6 Yawaraka Atamajuku Nintendo DS
- 7 Guilty Gear XX #Reload Sega PS2
- ▲ 8 Super Robot Taisen J Banpresto GBA
- ▼ 9 Dr. Mario & Panel de Pon Nintendo GBA
- ▼ 10 World Soccer Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution Konami PSP

**PS2 (ГОРБУШКА)** 26.09 – 09.10 ➔

▶ игра ▶ рейтинг

1 Burnout Revenge 67



**Описание:**  
Детище студии Criterion в России оказалось весьма востребованным. Наши геймеры запомнили Burnout 3: Takedown и сиквел покупают, не задумываясь.

- ▲ 2 Tekken 5 47
- ▼ 3 Killzone 45
- ▲ 4 Grand Theft Auto: San Andreas 39
- 5 NHL 06 27
- ▼ 6 God of War 26
- 7 Gran Turismo 4 20
- ▲ 8 Shrek 2 17
- ▲ 9 Midnight Club 3: DUB Edition 14
- ▲ 10 Need for Speed Underground 2 14

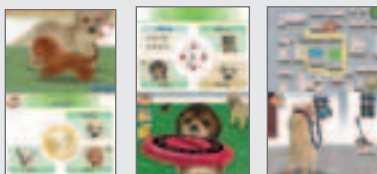
Advance Wars: Dual Strike



**DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 25.09 – 01.10 ➔

▶ игра ▶ издатель

1 Nintendogs: Lab & Friends Nintendo



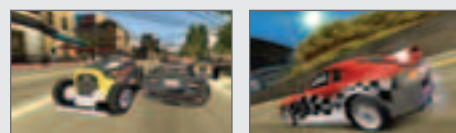
**Описание:**  
Три первых места заняли наши любимые собаки. Не зря мы уделили им столько внимания в этом номере журнала! Это игра класса Pokemon и The Sims!

- 2 Nintendogs: Dachshund & Friends Nintendo
- 3 Nintendogs: Chihuahua & Friends Nintendo
- 4 Advance Wars: Dual Strike Nintendo
- 5 Castlevania: Dawn of Sorrow Konami
- 6 FIFA 06 Electronic Arts
- ▼ 7 Super Mario 64 DS Nintendo
- 8 Animaniacs: Lights, Camera, Action Ignition
- ▼ 9 Zoo Keeper Ignition
- ▼ 10 Bomberman DS Ubisoft

**PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 25.09 – 01.10 ➔

▶ игра ▶ издатель

1 Burnout Legends Electronic Arts



**Описание:**  
Лучшие аркадные гонки последних лет добрались до портативных консолей. Игра выйдет также и на DS в конце года, но графика будет куда хуже.

- 2 Tiger Woods PGA Tour 06 Electronic Arts
- ▼ 3 Virtua Tennis: World Tour Sega
- ▲ 4 Midnight Club 3: Dub Edition Take-Two
- 5 Ridge Racer SCEE
- ▲ 6 Metal Gear AcId Konami
- ▼ 7 Need for Speed Underground: Rivals Electronic Arts
- 8 Lumines Ubisoft
- 9 TOCA Race Driver 2 Codemasters
- 10 World Tour Soccer SCEE

**САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ (япония)** ➔

▶ игра ▶ издатель ▶ игра ▶ издатель

1 Final Fantasy XII Square Enix PS2



**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?

- 2 Kingdom Hearts II Square Enix PS2
- 3 Rogue Galaxy SCEJ PS2
- 4 Tales of the Abyss Namco PS2
- 5 Resident Evil 4 Capcom PS2
- 6 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Konami PS3
- 7 Wanda & the Colossus SCEJ PS2
- 8 Resident Evil 5 Capcom PS3
- 9 Kimi Kiss Enterbrain PS2
- 10 Mother 3 Nintendo GBA

**Комментарий:** Смешно будет, если долгострой Kingdom Hearts II выйдет после совсем недавно анонсированной Rogue Galaxy. Игры-то похожие.



# Мы делаем лучшее доступным!



Торговая компания **неоторг** приглашает Вас посетить сеть компьютерных магазинов. Комфортабельные торговые залы, широкий ассортимент и профессиональная работа менеджеров превратят процесс выбора и покупки в удовольствие. Уважительное обслуживание и качественный сервис с каждым днем привлекают все большее количество клиентов в нашу сеть. Собственное сборочное производство и розничная сеть позволяют предлагать нашим клиентам минимальные цены. Строгий входной контроль и многоэтапное тестирование гарантируют безукоризненное качество мирового уровня.



**\$795**

В кредит от \$79

### Neo PC® Game Amateur 3000

- AMD® Athlon 64 3000+ Processor 64bit Technology
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS 2005
- 512Mb Dual Channel DDR SDRAM
- 120Gb Hard Drive (7200rpm) S-ATA
- 256Mb nVIDIA GeForce 6600GT PCI-X Graphics Card
- 24x CD Burner/DVD Combo Drive
- Integrated 7.1 Channel Audio
- 17" ViewSonic LCD TV 8ms
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech
- Оптическая мышь
- Гарантия 3 года

#### Рекомендуемый Upgrade

- AMD® Athlon 64 3400+ Processor 64bit Technology \$75
- DVD±RW and CD-RW Drives \$40
- 512Mb Dual Channel DDR SDRAM \$45



**\$1395**

В кредит от \$135

### Neo PC® Game Shooter 3400

- Intel® Pentium® 4 Processor 3400MHz HT Technology with 1066MHz Front Side Bus Cache 2048kb
- Microsoft® Windows® XP Professional RUS
- 1Gb Dual Channel DDRII at 533MHz
- 250Gb Hard Drive (7200rpm) S-ATA
- 256MB nVIDIA GeForce 6800GT PCI-X Graphics Card
- DVD±RW and CD-RW Drives
- Integrated 9.1 Channel Audio
- 19" LG LCD TV 1950s 8ms
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech Wireless
- Optical Mouse
- Гарантия 3 года

#### Рекомендуемый Upgrade

- Intel® Pentium® 4 Processor 3800MHz HT Technology \$185
- Creative AUDIGY-2 ZS Platinum 7.1 \$145
- 1Gb Dual Channel DDRII at 533MHz \$90



**\$1199**

В кредит от \$119

### Fujitsu-Siemens® 3000 MHz

- Intel® Pentium® 4 Processor 3000MHz (1024Kb / 533MHz)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS
- MB FSC Intel Chipset
- 512Mb Dual Channel DDR
- 60Gb TURBO (5400rpm) HDD UDMA
- 15,4" WXGA TFT дисплей
- 128Mb Radeon 9700 (M11) 128bit TV-out & VGA-out
- DVD±RW
- Sound 7.1
- Вес 3,0 кг
- Гарантия 2 года
- Сумка и мышь в комплекте
- \* Wi-Fi / IR / 1394 / 56K / LAN 10/100 / USB 2.0 / LPT

#### Рекомендуемый Upgrade

- Wi-Fi «Stream» Router \$120
- slim aluminium HDD 80Gb USB 2.0 \$120
- Doom III retail RUS \$59



**363-38-25**

Единая справочная служба  
Заказ по телефону



**101-30-23**

Корпоративный отдел  
Персональный менеджер



**www.neoshop.ru**

Интернет-магазин  
Уникальный сервис

м «Беляево», Миклухо-Маклая, ул., д.37, ТЦ «Меркадо»  
м «Варшавская», Варшавское шоссе, д.82  
м «Водный стадион», Кронштадтский бульвар, д.7, ТЦ «Крона»  
м «Дмитровская», Бутырская ул., д.97  
м «Добрынинская», Люсиновская ул., д.7  
м «Коломенская», Судостроительная ул., д.1  
м «Комсомольская», Комсомольская пл., д.6, стр.1, Ун. «Московский», 4 эт.  
м «Ленинский пр-т», Ленинский пр-т, д.37А  
м «Марьино», Люблинская ул., д.102А, ТЦ «Марьянский пассаж»  
м «Медведково», Широкая ул., д.9, к.1, ТЦ «Меркадо»  
м «Петровско-Разумовская», Локомотивный пр-д, ТЦ «Электромаркет»

107-62-80  
363-38-25  
786-22-26  
737-59-37  
237-05-57  
115-00-16  
916-57-24  
974-87-68  
580-73-15  
656-95-00  
363-38-25

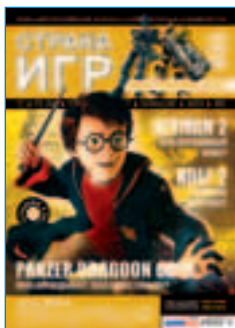
м «Пражская», Кировоградская ул., д.15, ТЦ «Электронный Рай»  
м «Пролетарская», 3-й Крутицкий пер., д.15  
м «Пр-т Вернадского», пр-т Вернадского, д.39  
м «Савёловская», Сущевский вал, д.5, стр.22, ТЦ «СавНарКом»  
м «Сокол», Волоколамское шоссе, д.1, к.1  
м «Сходненская», Яна Райниса бульвар, д.2, к.1  
м «Чертановская», Чертановская ул., стр.2, ТЦ «Каспий»  
м «Шоссе Энтузиастов», пр-т Буденного, д.53, ТЦ «Буденовский»  
м «Щелковская», Уральская ул., вл.1, ТЦ «Русское бистро»  
м «Электровзаводская», Б. Семеновская ул., д.10  
м «Бульвар Адм. Ушакова», Веневская ул., ТЦ «Южное Бутово»

389-66-27  
676-33-71  
933-43-40  
363-38-25  
158-06-33  
363-38-25  
105-81-12  
788-07-41  
363-38-25  
962-17-07  
363-38-25



## 3 ГОДА НАЗАД

21 (126) 2002



### НА ОБЛОЖКЕ:

Harry Potter and The Chamber of Secrets

Если верить «Слову команды», открывающему журнал, то именно с этого номера в штат «СИ» был официально записан товарищ М. Разумкин, до этого занимавший пост главреда в почившем «ОПМ Россия». В то время вся наша команда изрядно подседа на Counter Strike, что придало «Слову» особый колорит. Приятно перечитывать. А мировая общественность встречала другого короля сетевых баталий – Unreal Tournament 2003

по всем пунктам был достоин своего великого предка. Наша оценка 9 баллов лишнее тому подтверждение. Далее шла целая вереница хитов 2002-го года для всех платформ, всех жанров. Star Fox Adventures (8,5, GC), No One Lives Forever (9,0, PC), Kingdom Hearts (9,0, PS2), Hitman 2 (9,0, multiplat.), Ikaruga (8,0, GC). Были там еще и свеженькие FIFA (9,0) и NHL (8,0), наконец-то серьезно переработанные. А что вы хотите, это же осенний номер! ■

Кол-во страниц:

144

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

53

Бонусы:

1 CD  
2 постера

## 7 ЛЕТ НАЗАД

11 (30) 1998



### НА ОБЛОЖКЕ:

Populous: The Third Coming

Обзор 39 игр, Тактика к 2 играм, Секреты к 10 играм, – гласили выносы на обложке. Это был уже третий номер «СИ» в новом посткризисном формате, и мы всячески старались понравиться старым и новым читателям. Главным же сюрпризом для них должен был стать диск, которым вновь начал комплектоваться журнал. А одной из выложенных на нем демо-версий стала третья часть Populous – неординарного проекта знаменитого Питера Мули-

не. Над его локализацией уже трудилась тогда компания «Софт Клаб», мы же с удовольствием тестировали предоставленный ей код. В то время мы еще не ездили активно по выставкам, но это не мешало нам про них рассказывать, чему и посвятил свой новостной блок Борис Романов. Тогда же игровой мир буквально потряс выход Half-Life – FPS, серьезно изменившего сложившиеся представления о жанре. ■

Кол-во страниц:

64

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

53

Бонусы:

CD

Акелла

# Трое из Простоквашино

## ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПЛОТУ

по мотивам произведений Э. Успенского

«Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту» - это увлекательная игра, созданная по мотивам всеми любимых произведений Эдуарда Успенского. На этот раз герои решили отправиться в путешествие по реке на самодельном плоту: пожить на свежем воздухе в палатках, насладиться красотами родного края и найти новых друзей. Впереди их ждет множество открытий, знакомство с угонченным искусством рыбной ловли, а также визит в соседнюю с Простоквашино деревню, где обосновались охранные. Конечно же, друзья не станут мириться с нанесением вреда местному рыбному хозяйству и репутации Простоквашино!

Несколько десятков интерактивных локаций, тщательно отрисованных в мультипликационном стиле

Множество хитроумных заданий и забавных мини-игр, которые будут интересны как детям, так и взрослым

Диалоги персонажей и сатирическое окружение являют собой образец отменного юмора

[www.akella.com](http://www.akella.com)

©2005 "Akella", © С.Н. Успенский  
© 2005 "Electronic Paradise"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
игра в дистрибуции [www.akella.com](http://www.akella.com)  
итоговый продукт: (800)563-4614  
тех.поддержка: support@akella.com  
поддержка на Успенский: "multitrade"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Rockstar Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar Leeds / Rockstar North
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ДАТА ВЫХОДА:	24 октября 2005 года (США) / 28 октября 2005 года (Европа)

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.rockstargames.com/libertycitystories/gta\\_lcs.html](http://www.rockstargames.com/libertycitystories/gta_lcs.html)



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# GTA: LIBERTY CITY STORIES

## Настоящая GTA на PSP – возможно ли?

**А**мериканская организация ESRB выдает возрастные рейтинги видеоигр. По мнению ее экспертов, в GTA: Liberty City Stories не рекомендуется играть детям до 17 лет, потому что Liberty City Stories – это «нецензурная брань», «кровь и тяжкие телесные повреждения», «реалистично изображенное насилие», «сцены использования наркотиков» и «явный сексуальный подтекст». Список заманчивый и ничуть не менее многообещающий, чем у GTAIII, Vice City или San Andreas. Liberty City Stories и в самом деле бу-

дет ничуть хуже прочих версий GTA, а создатели игры считают ее неотъемлемой главой саги, а не побочной сюжетной линией знаменитого сериала (Metal Gear Ac'd, я вас имею в виду). Все, благодаря чему нам так нравится San Andreas, перенесено на PSP, улучшено и оптимизировано для портативного формата. Огромный город? На месте. Десятки видов транспорта? Всегда пожалуйста. Радиостанции? Конечно! Кучи сюжетных, обычных и секретных миссий? А как же иначе. Более того, разработчики ничтоже сумняшеся шагнули в совершенно но-



МОЖНО СТРЕЛЯТЬ ПРЯМО НА ХОДУ, ВПРАВО ИЛИ ВЛЕВО.

вую для себя область – впервые в GTA появляется мультиплеер на шесть человек сразу. И впервые на PSP появляется игра, многопользовательский режим в которой – не сбоку припека, а главное развлечение для каждого владельца.

**ЧТО ДЕЛАТЬ?**

События игры разворачиваются за три года до начала GTAIII. Главный герой – Тони Чиприани, гангстер, который несколько лет назад залег на дно после мокрухи (кстати, вы можете помнить Тони по той самой GTAIII). Дождавшись, когда уголовное дело отправят в архив, а полиция и думать о нем забудет, Тони возвращается в Либерти-Сити. Теперь ему вновь придется втираться в доверие к мафиози, исполнять поручения боссов, давать взятки полицейским и якшаться с продажным мэром – словом, придется ему попробовать себя в роли обычного героя GTA. Сами разработчики заявляют, что игра «связывает воедино сюжеты прошлых частей GTA» – пока совершенно неясно, как она это делает. И так, Тони умеет: угонять машины, стрелять на бегу, рассекать на катерах, ездить на мотоциклах, заходить в некоторые здания, переодеваться. Тони не умеет: плавать и кататься на велосипеде (собственно, велосипедов в игре вообще нет – по сюжету местное ГАИ запретило их за несколько лет до начала игры); пилотировать самолеты и вертолеты; толстеть, худеть, качаться в спортзале – собственно, вся ролевая система из San Andreas не попадает в Liberty City Stories. Задолго до релиза Liberty City Stories были известны два камня преткновения: время загрузки и управление на системе с одной аналоговой ручкой и двумя (а не четырьмя, как на PS2) шифтами. Сегодня мы можем развеять все опасения: собственно загрузка игры длится около двадцати секунд, а новые города или острова подгружаются примерно по тринадцать секунд. Как принято в GTA, когда вы путешествуете в пределах одного города, загрузок нет вообще. Разработчики обещают, что полностью заряженно-

**Игра связывает воедино сюжеты прошлых частей GTA.**

**Общественный транспорт**

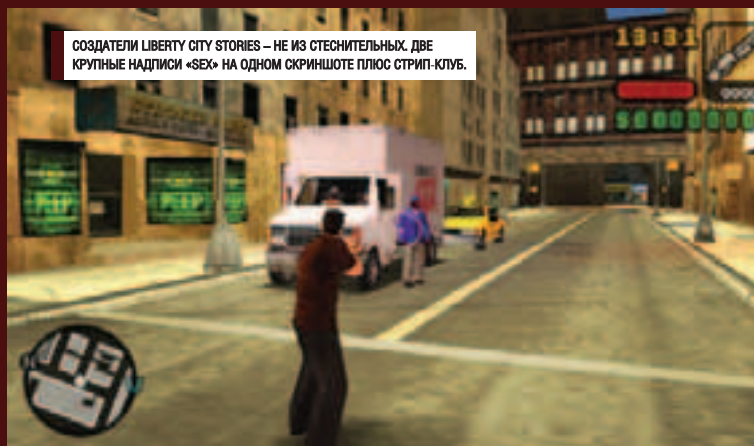
Нет денег на машину? Совесть не позволяет выкинуть из ближайшего авто его законного владельца? По Либерти-Сити можно путешествовать на общественном транспорте. К вашим услугам городские поезда, курсирующие по Portland Island (заметим также, что нет ничего приятнее, чем оставить авто на рельсах). Кроме того, между островами ходит паром. Вернее, ходил. Потому что сейчас бастующие рабочие перекрыли мост – в результате Тони никак не может выбраться с первого острова. Братаны, это дело надо разрулить!



ГЕРОИ GTA ТРАДИЦИОННО КОЛОРИТНЫ, НО ОРУЖИЕМ ПОЛЬЗУЮТСЯ НЕПРОСТИТЕЛЬНО БАНАЛЬНЫМ.



СОЗДАТЕЛИ LIBERTY CITY STORIES – НЕ ИЗ СТЕСНИТЕЛЬНЫХ. ДВЕ КРУПНЫЕ НАДПИСИ «SEX» НА ОДНОМ СКРИНШОТЕ ПЛЮС СТРИП-КЛУБ.



го аккумулятора PSP будет хватать на четыре часа игры — очень неплохой результат, если вспомнить, сколько данных придется подгружать с UMD на лету.

Об управлении хочется рассказать поподробнее. Четыре кнопки на лицевой панели PSP — это прыжок, стрельба, сесть в машину / выйти из машины и быстрый бег. Аналоговая «пуговица» отвечает за передвижение; в машине с помощью цифровой крестовины можно переключать радиостанции, бибикать, принимать дополнительные миссии (например, подрабывать таксистом) и даже выбирать оружие. Зажимая левый шифт, вы с крестовины управляете положением камеры, — так разработчики решили компенсировать отсутствие второй аналоговой рукоятки Dual Shock (или мыши на PC). Все прицеливание в игре держится на грамотном использовании шифтов. Правый отвечает за автонаведение, причем система прицеливания в Liberty City Stories берет на мушку только бандитов и не отвлекается на паникующих обывателей. Однажды зажав R, можно переключать цели с помощью кнопок «вправо» и «влево» на крестовине. А как только вы нажмете «вниз», игра даст вам полный контроль над оружием — если вы захотите, например, прицельным огнем прострелить шины на армейском броневике (да, это возможно в Liberty City Stories!). Если же вместе с правым зажать еще и левый шифт, то игра сбавит скорость, с которой движется прицел и даст вам шанс спокойно прицелиться точно туда, куда вы хотите. А для тех, кому умолчальная раскладка придется не по душе, предусмотрена возможность настроить клавиши как душе угодно.

**КТО ВИНОВАТ?**

Продвигаясь по сюжетной кампании, вы постепенно открываете новые режимы, уровни и персонажей для многопользовательской игры. Поначалу доступна лишь одна карта (вернее, один остров, целиком) и полдюжины героев. Тот, кто пройдет Liberty City Stories до самого конца и выполнит

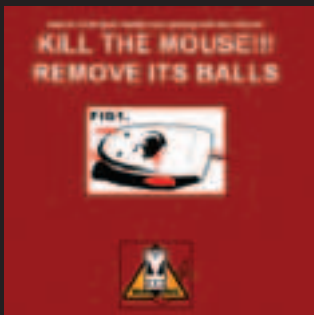
БЕЛЫЙ ПИДЖАК ПРЕВРАЩАЕТ ТОНИ В СУЩЕГО ДЖЕЙМСА БОНДА (ИЛИ ШОНА КОННЕРИ, ЕСЛИ УГОДНО). РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ ЕМУ!



**Все прицеливание в игре держится на грамотном использовании шифтов.**

**GTA в Интернет**

Сетевая рекламная кампания GTA: Liberty City Stories более чем необычна. Разработчики зарегистрировали в Интернете несколько пародийных GTA-сайтов, которые при беглом просмотре можно принять за вполне обычные странички обычных компаний и общественных организаций. Например, по адресу <http://www.ammunation.net> расположен магазин недорогого оружия для самозащиты и защиты своей семьи, а авторы <http://www.citizensunited-negatingtechnology.com> призывают вас «немедленно выключить Интернет, потому что дьявол использует его каждый день».



НЕГРОАМЕРИКАНЦЫ НЕДОЛЮБЛЮВАЮТ ЧИСТЕНЬКИХ БЕЛЫХ ПАРНЕЙ ВРОДЕ НАС С ВАМИ. НАДО РАЗРУШИТЬ ЭТОТ СТЕРЕОТИП.



МОТОЦИКЛЫ В ИГРЕ БУДУТ. ВЕЛОСИПЕДЫ — НИ НИ.



ПРИГЛЯДЕВШИСЬ, НА ЭТОМ СКРИНШОТЕ МОЖНО ОТЫСКАТЬ ПОЖАРНУЮ МАШИНУ. УРА! ПОЖАРКА — НАША САМАЯ ЛЮБИМАЯ МАШИНА В GTA.

парочку секретных задний, получит доступ ко всем шести десяткам моделей для сетевой игры, а на некоторые из них можно еще и натягивать новые костюмы! Впрочем, все эти трюки с переодеванием всего лишь для виду. На самом деле гангстеры, проститутки и бабушки с базуками не отличаются ничем, кроме внешнего вида. Поэтому на ристалище тот, кто прошел кампанию до конца, не будет иметь преимущества над новичком. На момент написания этого текста из семи режимов мультиплеера, которые попали в финальную версию игры, объявлено только три. Первый – Liberty City Survivor – в сущности, не отличается от обычного Deathmatch. Убиваешь врага – получаешь фраз. Убиваешься сам – получаешь минус одно очко, как повелось еще со времен Quake. Конечно, от шутеров GTA: Liberty City Stories отличается тем, что здесь вовсе не обязательно бегать на своих двоих и палить из Калашникова. Можно сесть за руль мусоровоза и переехать оппонента – такое дорожно-транспортное происшествие не гарантирует мгновенную смерть жертвы, но серьезную долю здоровья у нее отнимает навсегда. Второй объявленный режим – Protection Racket. Игроки делятся на две команды. Одна группа нападает, вторая обороняется. Задача агрессоров – взорвать четыре лимузина на базе, которую обороняют защитники. Таймер в углу экрана замирает, как только последний автомобиль взлетает на воздух. Теперь на-

чинается второй раунд, играющие меняются ролями, а таймер отсчитывает время в обратную сторону. Те, кто раньше наступали, теперь сидят на базе и стараются защитить машины. Если нападающие смогут взорвать их до того, как таймер дойдет до нуля, они побеждают. Если не успеют – победа достается защитникам. И последний анонсированный режим называется Get Stretch – по сути дела, это аналог Capture the Flag с машинами вместо флагов. На карте – две базы и две специальные машины. Задача вашей команды – защитить ваш автомобиль и угнать тачку противника. Как только на вашей базе окажутся оба авто одновременно, игра засчитывает вам очко. Кто больше наберет, тот и побеждает. Многопользовательские матчи проходят не на какой-нибудь вшивенькой арене, а в том же огромном городе, по которому вы будете колесить в одиночной кампании. Чтобы участники игры не потеряли друг друга, на экране появился специальный «радар», где обозначается расположение врагов, оружия и бонусов. Среди последних есть «невидимость», которая, однако, не делает героя прозрачным, но убирает его с радаров соперников.

**ХОРОША ЛИ GTA: LCS?**

Сейчас, вот прямо сейчас, когда вы держите этот номер журнала в руках и дочитываете тему номера, мы, скорее всего, уже играем в GTA: Liberty City Stories. До окончательно-



КОПЫ БУДУТ СЛЕДИТЬ ЗА ЗЛОКЛЮЧЕНИЯМИ ГЕЙМЕРА С ВЕРТОЛЕТА И ГРУСНО ХИХИКАТЬ.



ПЛАВАТЬ ТОНИ НЕ УМЕЕТ, ЗАТО ВОДИТЬ КАТЕРА (В ТОМ ЧИСЛЕ ПОЛИЦЕЙСКИЕ) – ОБОЖАЕТ.



СТИЛЕТ МОЖНО СПРЯТАТЬ В РУКАВЕ И ПРОНЕСТИ, СКАЖЕМ, НА ВСТРЕЧУ МАФИОЗНЫХ БОССОВ. А ПОТОМ...



ОГНЕМЕТ – РЕДКАЯ И СРАВНИТЕЛЬНО БЕСПОЛЕЗНАЯ ШТУКОВИНА. ПРИГОДИТСЯ, ЧТОБЫ БЫСТРЕНЬКО СПАЛИТЬ ПОЛЕ КОНОПЛИ ПРИ ОБЛАВЕ.



ХОККЕЙНАЯ КЛЮШКА С АВТОГРАФОМ КУМИРА – ГОРДОСТЬ ЛЮБОГО БОЛЕЛЬЩИКА.



НА САМОМ ДЕЛЕ, КАТАНА НИКОГДА НЕ БЫЛА ДЛИНОЙ С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ РОСТ.



ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА M4 – НАДЕЖНАЯ «РАБОЧАЯ ЛОШАДКА» КАЖДОГО БАНДИТА. СТОИТ НЕДОРОГО, СТРЕЛЯЕТ БЫСТРО И ТОЧНО.



АВИАЦИОННЫЙ ПУЛЕМЕТ ТРУДНО УДЕРЖАТЬ В РУКАХ, А НОСИТЬ С МЕСТА НА МЕСТО ЕЩЕ ТРУДНЕЕ. ЗАТО ОБЛАДАТЕЛЬ ТАКОЙ БАНДУРЫ ВНУШАЕТ СОБЕСЕДНИКУ НЕПОДДЕЛЬНОЕ УВАЖЕНИЕ.



ПИСТОЛЕТ – ОРУЖИЕ ЛОХОВ И НОВИЧКОВ. ЛУЧШЕЕ ПРИМЕНЕНИЕ – ПУГАТЬ БАБУШЕК НА УЛИЦЕ.



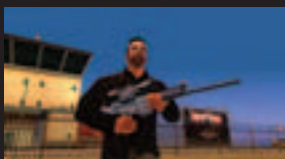
ВЫСТРЕЛ ИЗ ДРОВОВИКА В УПОР – ВЕРНЫЙ СПОСОБ ЛИШИТЬ ЧЕЛОВЕКА ЖИЗНИ.



АВТОМАТ КАЛАШНИКОВА – НЕДОРОГОЕ ОРУЖИЕ ДЛЯ ГАНГСТЕРА ИЗ ПРОВИНЦИИ.



РЕВОЛЬВЕР НЕПРОСТ В ОБРАЩЕНИИ, НО ОГРОМНАЯ ЧУДОВИЩНАЯ МОЩЬ С ЛИХВОЙ ПОКРЫВАЕТ ВСЕ ЕГО НЕДОСТАТКИ.



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА – ЛУЧШИЙ СПОСОБ ДИСТАНЦИОННОГО РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ.



БЕНЗОПИЛА – ЛЮБИМЫЙ АКСЕССУАР МАНЬЯКОВ И ЛЕСОРУБОВ. В МГНОВЕНИЕ ОКА РАЗРЕЗАЕТ НАПОПОЛАМ ЧТО УГОДНО. В ДВА МГНОВЕНИЯ – НА ЧЕТВЕРТИ.



КОГДА ПОЛИЦЕЙСКИЕ ДУМАЮТ, ЧТО НИКТО НЕ СМОЖЕТ ПРОРВАТЬСЯ ЧЕРЕЗ ИХ КОРДОН, ЧЕЛОВЕК С РАКЕТНИЦЕЙ ВПРАВЕ ИМЕТЬ НА ЭТОТ СЧЕТ СОБСТВЕННОЕ МНЕНИЕ.

Оружие

Liberty City



**НОВЫЕ ТАРИФЫ ДЖИНС**

# Расскажи ВСЕМ, ВСЕМ, ВСЕМ...

[WWW.MTS.RU](http://WWW.MTS.RU)

«ВСЕ СВОИ»

«УНИВЕРСАЛЬНЫЙ»

«БУДЬ ПРАКТИЧНЕЕ»

«ЛЮБИМЫЙ»

**ДЖИНС «ВСЕ СВОИ»**

- низкая цена на вызовы внутри сети

**ДЖИНС «УНИВЕРСАЛЬНЫЙ»**

- единая цена на мобильные и городские

**ДЖИНС «БУДЬ ПРАКТИЧНЕЕ»**

- самая низкая цена на вызовы внутри сети  
- низкая абонентская плата

**ДЖИНС «ЛЮБИМЫЙ»**

- 3 любимых номера

**ДЛЯ АБОНЕНТОВ МТС: 05907**

Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации № 24136. Номера региональных лицензий на [www.mts.ru](http://www.mts.ru). Подробности в офисах МТС.



**ТЫ - ЛУЧШЕ!**

го вердикта остается еще некоторое время; пока же мы попробуем вынести предварительный вердикт, а потом посмотрим, хороший ли из нас получается пророк. Пожалуйста: «GTA: Liberty City Stories не сильно отличается от GTAIII, но роскошные миссии, отличный сюжет, замечательная музыка, удобное управление, богатый выбор сетевых режимов и потрясающая графика делают ее одной из лучших – нет, лучшей игрой на PSP!» Те, кто видел Liberty City Stories своими глазами, упоенно рассказывают о том, как они сидели за пулеметом на несущемся по реке катере и отстреливались от агентов секретной службы. О том, что в доках маньяки устроили аналог телешоу «Бегущий Человек», и Тони может принять в нем участие, как только найдет бензопилу и хоккейную маску. О том, что автомобили выглядят даже лучше, чем в GTAIII на PS2, а глубина прорисовки – увеличилась. На фоне прочих (не самых удачных) игр для PSP, GTA: Liberty City Stories даже слишком хороша. Мы пока поостережемся называть ее «лучшей игрой для PSP», но на всякий случай достанем переходящий кубок и почетную грамоту. Если все окажется именно так хорошо, как обещают, мы будем носить Liberty City Stories на руках. ■



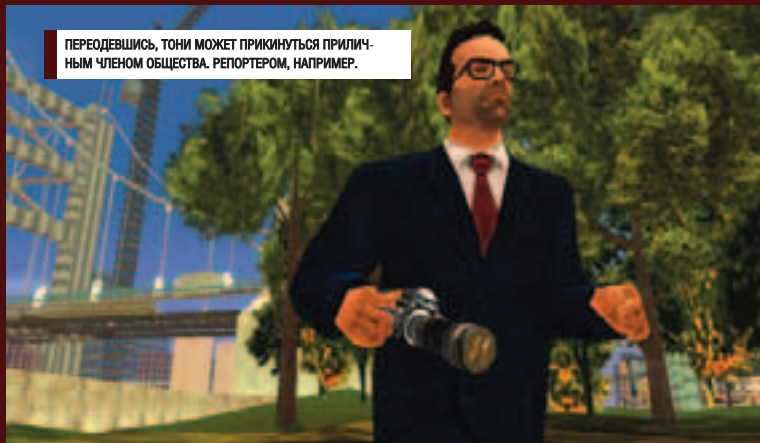
КОГДА СМЕРТЬ ДЫШИТ ТЕБЕ В ЗАТЫЛОК, САМОЕ ВРЕМЯ ПРОЧЕСТЬ МОЛИТВУ ИЛИ УДАРИТЬ ВРАГА НОГОЙ В ПАХ.



МЫ ПОКА НЕ ГОТОВЫ ГОВОРИТЬ, ЧТО ГРАФИКА LIBERTY CITY STORIES НА PSP НЕ УСТУПАЕТ КАРТИНКЕ В GTAIII НА PS2. ИЗВИНИТЕ, А ЧТО ЭТО ЗА СИРЕНЕВАЯ СТЕНА ВДАЛЕКЕ? ЭТО ЖЕ НЕ ТУМАН? ЭТО ЖЕ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ТУМАН, ВЕРНО?



ПО ТРАДИЦИИ, В НАЧАЛЕ ИГРЫ ТОНИ НЕ МОЖЕТ ПОПАСТЬ В БОЛЬШИНСТВО ОБЛАСТЕЙ. С БАСТУЮЩИМИ РАБОЧИМИ ЕМУ ЕЩЕ ПРЕДСТОИТ «РАЗОБРАТЬСЯ».



ПЕРЕОДЕВШИСЬ, ТОНИ МОЖЕТ ПРИКЛЮНУТЬСЯ ПРИЛИЧНЫМ ЧЛЕНОМ ОБЩЕСТВА. РЕПОРТЕРОМ, НАПРИМЕР.



ОДНА ИЗ СЕКРЕТНЫХ МИССИЙ – ТЕХАССКАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ В МЕСТНОМ ПОРТУ (ЯВНЫЙ КИВОК В СТОРОНУ МАННУТ).



**ИНТЕРВЬЮ**



Автор:  
Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru



## Казачи, уничтоженные С.Т.А.Л.К.Е.Р.О.М Сергей Григорович

На турнире по игре «Казачи II: Наполеоновские войны» (смотрите отчет на следующей странице) мы смогли пообщаться с Сергеем Григоровичем, руководителем GSC Game World, и расспросить его о всех текущих и будущих проектах компании.

**? Будут ли в ближайшее время патчи, дополнения к «Казачам II»?**

Патч – само собой. Но главное – это add-on. Сейчас мы как раз планируем, как его сделать. Проблема в том, что все заняты трехсерийным фэнтези-проектом, который забирает все силы. Параллельно я ищу команды, которые готовы заняться патчем. Дополнительный будет одно или два. Первое – для турниров, с большим количеством мультиплеерных карт. А второе станет римейком первых «Казачков». Но еще не факт, что мы будем его делать.

**? Фэнтези-трилогия – это «Герои уничтоженных империй»?**

Да. Очень хорошо звучит: «Герои уничтоженных империй». Это по-английски получается коряво. Первая часть трилогии – фэнтези, огромный мир, и в нем появляется нечто новое. Во второй части это «новое» будет показано игроку: самолеты CV-27 расстреливают огромный летающий остров, он падает оземь и разбивается. А третья часть – это уже война миров.

**? Почему же герои именно «уничтоженных» империй? За кого они тогда воюют?**

Это можно будет понять, поиграв во все три части. Например, герой первой части – эльф. Его народ уничтожен практически полностью. Приехал танк, и от эльфов ничего не осталось.

**? То есть, вы собираетесь внедрить в игру настоящую технику?**

Совершенно верно.

**? А когда можно приехать посмотреть?**

Основную кампанию начнем в октябре – будем выкладывать ролики и т.д. Но – в очень сжатые сроки.

Мне говорят, что «Сталкер» мы рекламировали долго и нудно, так что теперь будет быстро: отрекламировали – и на прилавки. Я думаю, мы пригласим всех где-то в ноябре.

**? Вы обмолвились как-то, что игра задумывалась как соперник Heroes of Might and Magic?**

Когда развалилась компания 3DO, мы поняли, что «Героев» дальше никто делать не будет, и решили самостоятельно разрабатывать продолжение. Во-первых, я эту серию люблю с детства, начиная еще с King's Bounty; а во-вторых, до нас никто не делал «Героев» в реальном времени. И только когда мы начали разработку, стало известно, что Ubisoft купила права на торговую марку. А мы уже решили издавать игру сами и подписывали договора с дистрибьюторами. Мы поняли, что купить марку у Ubisoft невозможно, а делать «под них» не хотелось, потому что мы собирались развивать собственное издательское направление, тогда и решили самостоятельно продвигать свой продукт.

**? Так какую нишу займут ваши «Герои»? Будут ли они конкурировать со старыми «Героями меча и магии», или с новыми?**

Нет, у них свой путь. Они не похожи ни на первую, ни на третью, ни на пятую часть HOMM. Будут точно в реальном времени.

**? Но вы рассчитываете, что фанаты «Героев меча и магии» обратят на них внимание?**

Думаю, нет такой отдельной аудитории – фанаты «Героев». Все, кто играл в «Казачков», играли и в «Героев». В пошаговой игре можно подумать над ходом, отложить его, потом вернуться. В реальном времени это невозможно, но мы стараемся в наших «Героях» создать такой же сказочный мир.

**? Вы сделали игру по фильму «Александр». Планируете ли игры по каким-то другим фильмам?**

«Александр» был заказным проектом, и мы его очень быстро сделали. На разработку ушло где-то семь месяцев, еще через два месяца мы его уже сдали на всех языках. Оливер Стоун – хороший режиссер, он сделал хороший фильм, но тот провалился в прокате, что пагубно сказалось на нашей прибыли. Поначалу у игры были приличные продажи, но после Нового года, когда все посмотрели фильм, они сразу упали до нуля. Если бы фильм был уровня «Гладиатора», мы бы могли продать пять миллионов экземпляров. Есть такое понятие как «чутки», слухи. Один рассказал второму, второй – третьему. Если этот механизм работает, игра продается. А работает он, если сам фильм понравился. Так что с фильмами мы пока поостережемся. Даже если будет заказ, то откажемся. Разве что по «Матрице».

**? А все-таки, когда выйдет «Сталкер»?**

Дату выхода объявим в ближайшее время. Будет еще одно объявление по поводу «Сталкера», оно в корне изменит к нему отношение.

**? В чате на сайте [www.war1812.ru](http://www.war1812.ru) вы обмолвились о «Сталкоре 2»...**

В принципе, мы планируем его делать, но у нас сейчас нет ни сценария, ни задумок, ни начала сюжета – ничего. Однако экономическая выгода предполагает вторую часть. Ее мы собираемся издавать самостоятельно. А объявлять о начале разработки – преждевременно.

**? То есть, вы считаете, что «Сталкер», несмотря на задержку, окупится?**

Он точно принесет огромную прибыль. Вопрос в другом: он может

ненадолго «засветиться», а может стать легендарным хитом, о котором будут говорить еще долго. И вот за это мы ведем «последний бой».

**? Чтобы игра стала хитом, одних разговоров мало.**

Мы даже расстроены долгими разговорами об игре. Сначала мы начали рекламировать ее, чтобы продать западным издателям. Первых «Казачков», например, я продавал очень долго и тяжело, их никто не хотел покупать. Были трудности даже с «Казачками II» – и это после успеха первой части. Игра по полгода висела на первом месте в чартах Англии, Франции, Германии, но продать ее сиквел все равно было проблематично. Когда мы начали разрабатывать «Сталкер», было понятно, что концепция для журналистов интересна, и мы начали рекламу, чтобы через прессу найти потенциальных издателей. Искали практически с первых дней разработки, нашли почти сразу же, а рекламная кампания длится до сих пор. Обычно все не так – проект делается под конкретный заказ, а реклама начинается за девять месяцев. Зачастую проект уже готов, и только тогда разворачивают его рекламную кампанию.

**? А не боитесь, что движок игры устаревает за время разработки?**

Нет. Игра уже почти закончена, и сейчас только PlayStation 3 показала похожую картинку. И то – там это была не игра, а только прототипы.

**? У вас такая хорошая графика за счет дизайнера или мощности движка?**

И того и другого. У нас просто очень хорошая команда. ■

# Турнир по игре «Казачи II: Наполеоновские войны»



ПОКА ШЕЛ ТУРНИР, СРЕДИ ЗРИТЕЛЕЙ РАЗЫГРАЛИ МОЩНУЮ ВИДЕОКАРТУ.



ЭТОТ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ КОЛЛЕКТИВ НЕ ДАВАЛ ВЫХОДЯЩИМ ИЗ МЕТРО ГОСТЯМ СЕБИТЬСЯ С ПУТИ.



ЕСЛИ ПРИСМОТРЕТЬСЯ, МОЖНО ЗАМЕТИТЬ НА ЭТОМ ФОТО ЦЕЛЫХ ДВУХ ГРИГОРОВИЧЕЙ.



ЛУЧШИЕ, ОТБОРНЫЕ ВОЙСКА – ЭЛИТА, МОЖНО СКАЗАТЬ. ЗАВОЕВАЛИ СЕРДЦА ВСЕХ УЧАСТНИКОВ БЕЗ БОЯ.

**П**огожим воскресеньем 25 сентября ничто не предвещало бурных событий. В сквере возле памятника Кутузову на Кутузовском же проспекте чинно прогуливались дети, собаки и пенсионеры. Мимо шли туристы, заблудившиеся в поисках Парка Победы. Внезапно площадь перед музеем-панорамой «Бородинская битва» начала заполняться людьми в необычной форме. Из белого шатра, скрывавшего сцену, послышалась громкая музыка. Прохожие переполошились.

## КРУГЛАЯ ДАТА

Только собиравшиеся стайками молодые люди выглядели спокойно, словно ждали чего-то. В три часа пополудни местные жители с собаками

и детьми и удивленные туристы наконец убедились, что все происходящее – отнюдь не захват нашей столицы немногочисленной армией экзотического государства. Под пристальными взглядами зрителей на сцену вышел человек, наряженный «под Пушкина» и объявил, что буквально через несколько минут в музее-панораме стартует турнир сетевой игры «Казачи II: Наполеоновские войны», организованный разработчиком данной стратегии GSC Game World и нашим издательским домом, и приуроченный к 193-й годовщине Бородинского сражения.

## НАПОЛЕОН-РЭП

Но прежде турнир нужно было открыть. Это ответственное дело взял

на себя коллектив девушек-барabanщиц в гусарской форме. Громкая дробь разогнала старушек с моськами, слегка напугала гостей столицы и, напротив, собрала всех молодых людей, которые уже успели разбредиться по обширной зеленой зоне. После того как зрители (добровольно, между прочим) построились в колонны по бокам синей ковровой дорожки, за спинами очаровательных барабанщиц, на сцену важно и неспешно проследовали приглашенные гости – Наполеон и Кутузов, чтобы сказать напутственное слово участникам турнира. Русский человек Кутузов выразился коротко и по-солдатски, а вот Наполеон прочел витиеватый французский рэп. Поскольку знатоков языка

толпе было мало, ведущий взял на себя роль переводчика. Дуэт восприняли на ура, еще больше обрадовались зрители, когда на подмостки был приглашен руководитель компании GSC Game World Сергей Григорович. Гости прослушали короткое напутственное слово, вслед за тем был оглашен «договор» о начале турнира. Договор поразил собравшихся не столько содержанием, сколько размером – документ был не меньше метра в ширину и около двух в длину, так что даже пришлось слегка приспустить его со сцены – весь не поместился.

## НАПОЛЕОНОВО КУНГ-ФУ

После того как на ступенях комплекса разыгрался показательный бой



ТОТ САМЫЙ ДОГОВОР О НАЧАЛЕ ТУРНИРА.

«ВЫ ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ НА ЭТИ ЛИЦА!  
ТАКИМ НЕ СТРАШНО ДОВЕРИТЬ СУДЬБУ СТРАНЫ!»

ИСТОРИЧЕСКИЕ ЭКСПОНАТЫ ПОМОГЛИ  
СОЗДАТЬ НУЖНУЮ АТМОСФЕРУ.

ЗА ПОЕДИНКОМ СОЛДАТ ВСЕ СЛЕДИЛИ С ЗАМИРАНИЕМ СЕРДЦА,  
И БУРНО ОБРАДОВАЛИСЬ ПОБЕДЕ ГУСАРА.

УДИВИТЕЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ ПРОДОЛЖАЛИСЬ  
И ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПАНОРАМЫ.

## Ближе к концу дня на сцену вышли очаровательные танцовщицы и очень порадовали публику своим выступлением.

русского и французского солдат, в котором супостат, разумеется, был повержен (и даже чуть не потерял гамачи), игроки проследовали внутрь. Но не все: на турнире несколько вакантных мест были отданы гостям, которые и сразились в шуточных конкурсах за право участия. Особенно отличился, на наш взгляд, один из гостей в соревновании в исторической грамотности. На вопрос ведущего «Какое прозвище носил Наполеон в юности?» он ответил: «Кот в сапогах». После розыгрыша свободных мест начался турнир.

### О ТОМ, КАК ВСЕ СМЕШАЛИСЬ В КУЧУ...

Предварительное отборочное сражение, проходившее на просторах

Интернета, собрало представителей не только разных городов, но и стран – от Польши до Армении. Однако никаких национальных распрей между участниками не возникло. Не помешали и «спартанские» условия проведения финального этапа – битва происходила прямо в холле панорамы, среди музейных экспонатов. Впрочем, образцы военной формы тех лет и портреты великих полководцев только воодушевляли играющих. В конце турнира, по отзывам участников, все чувствовали себя братьями. Пока шло соревнование, действие на сцене не прекращалось. Посетители смогли принять участие в неординарных конкурсах. Компания АОреп разыграла видеокарту

Aeolus 6800GT DVD256, которая поддерживает передовую технологию SLI и позволяет организовать самую совершенную и мощную игровую машину для экстремальных геймеров. На стенде компании Epson каждый мог сфотографироваться в наполеоновской треуголке и почти мгновенно получить готовый снимок. Ближе к концу дня на сцену вышли очаровательные танцовщицы и очень порадовали публику своим выступлением.

### ...А ПОТОМ ПОЛУЧИЛИ ПРИЗЫ

И, наконец, самое интересное – кто же выиграл, и что? Самый главный приз – путевка на двоих в Париж – досталась Алексею Збиранику aka [RUKA]Horse,

второе место занял Ярослав Андреев aka [RUKA]Napysik (ему досталась материнская плата от компании Formzoa и годовая подписка на журналы нашего издательства), третье – Максим Карьев aka [RUKA]Majix (он получил комплект игр от GSC Game World и полугодичную подписку). Все они – члены клана «[RUKA]», он же «Российско-Украинский Альянс», обитающий по адресу: <http://www.clan-ruka.com>. От всей души поздравляем победителей и желаем им дальнейших успехов на новых турнирах. А всех, кто почему-либо не смог попасть на турнир, успокаиваем – такие состязания мы собираемся проводить и впредь. Не забывайте внимательно читать анонсы. ■

# Supreme Commander



Мы ждали от Криса Тейлора очередную Total Annihilation, а он взял и анонсировал Supreme Commander.

ПРИ ПЕРВОМ ВЗГЛЯДЕ НА ПЛАКАТ НЕ ОЧЕНЬ ПОНЯТНО, ЧТО ЖЕ НА НЕМ ИЗОБРАЖЕНО. НА САМОМ ДЕЛЕ КОНСТРУКЦИЯ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ – ГИГАНТСКИЙ РОБОТ, УМЕСТИВШИЙСЯ ЛИШЬ НА ПОЛОВИНУ.





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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gas Powered Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

■ ОНЛАЙН:  
<http://supcom.gaspowered.com/>

## ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

UEF ПРЕДПОЧИТАЕТ КОЛЕСНУЮ И ГУСЕНИЧНУЮ ТЕХНИКУ, СУВРАНС – ПРЯМОХОДЯЩИХ РОБОТОВ, А ЮНИТЫ AEONS ПАРЯТ НАД ЗЕМЛЕЙ.



### СОБАКА НА СЕНЕ

Желание смастерить грандиозную стратегию посещает Криса Тейлора не первый год. Он даже пытался выкупить права на Total Annihilation у Atari, но получил от ворот поворот. Разработку второй части доверили малоизвестной корейской студии Phantagram, а маэстро досталась унизительная роль консультанта. К счастью, до релиза дело не дошло. Даже страшно представить, какого уродца породили бы на свет создатели Kingdom Under Fire.



**Д**иву даешься – чем только не искушают геймера работчики RTS. Героев из соседнего жанра переманивают, артефакты раздают, да такие, что матерым ролевикам и не снились, даже монстров нейтральных на огонек зазывают. А что им еще остается? Всяк норovit двинуть жанр вперед если не силой мысли, так богатырским пинком.

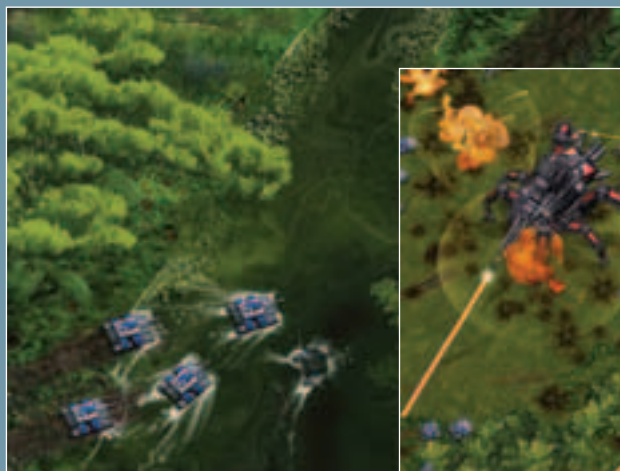
Автору Total Annihilation Крису Тейлору такая кутерьма порядком надоела. Стратегия должна быть с обширными картами, роботами-переростками, фейерверками по-голландски и скрупулезным контролем над каждой частичкой игрового процесса. А то наплодили уродцев – курам на смех! Планетарные столкновения армий, ядерное оружие и линкоры, не уместающиеся на экране. Supreme Commander – на ковер!

**БОЛЬШАЯ БУКА**  
 Извечная вражда пай-мальчиков и плохишей, двуногих и многолапых, бледнолицых и зеленомордых уже приелась хуже горькой редьки, даже шпильку ввернуть сил нет. Будь у Supreme Commander подобный зачин, мы бы и носом не повели. А тут, словно чертик из табакерки, выскакивает Тейлор с толстым сценарием под мышкой и давай рассказывать про кванто-

**Планетарные столкновения армий, ядерное оружие и линкоры, не уместающиеся на экране.**

### Алекс – Юстасу

Первую скрипку, вторую балалайку и даже пятый бубен в Supreme Commander играет разведка. Артиллерия бьет на добрых полкарты, поэтому важно засечь врага еще на подступах и тут же взять в оборот. Для этой цели задуманы, испытаны и приняты на вооружение мобильные сонары и радары. Каждый прибор полезен по-своему. Сонар работает в пассивном режиме, то есть чужие сигналы улавливает, а свои не излучает. Обнаружить идущего вслепую противника при помощи него невозможно. Радар действует иначе. Он неустанно генерирует радиоволны и выхватывает на экран ближайшие цели. Удобно? Не совсем. Разжившийся сонаром неприятель засечет вас гораздо раньше. А роботы-невидимки и вовсе плевали на чудо-тарелочку через левое плечо. От игрока потребуются недюжинная смекалка, чтобы вычислить неприятеля и самому не попасть впросяк.



**ХИТ? ХИТ?**



ГУСЕНИЦЫ ТАНКОВ ОСТАВЛЯЮТ НА СНЕГУ ХАРАКТЕРНЫЕ СЛЕДЫ. ОТЛИЧНЫЙ ОРИЕНТИР ДЛЯ ВРАЖЕСКИХ РАЗВЕДЧИКОВ!



САМОЛЕТЫ AEONS ОСТАЮТСЯ НЕВИДИМЫМИ ДЛЯ РАДАРОВ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НЕ НАЧНУТ СТРЕЛЯТЬ.

НА ПОХОЖЕЙ ТАРЕЛКЕ ЛЕТАЛ КРИТТО, ГЕРОЙ DESTROY ALL HUMANS!



Если атакует пехота, на поле боя пустого места не найти: в каждой ложбинке, за каждым деревцом укрываются смышленные стрелки.

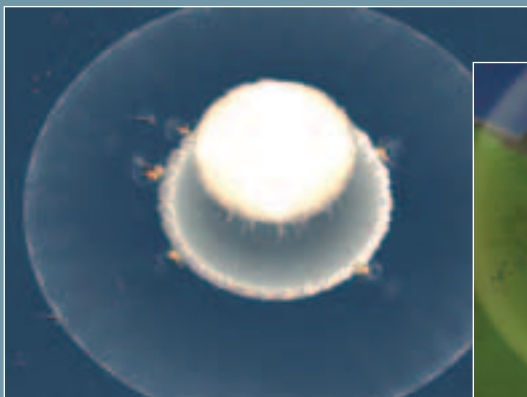
Вые тоннели, ясновидящих инопланетян, киборгов, заселение космоса и войну за колонии. Под конец монолога дизайнер принял стойку борца сумо и пару раз зычно топнул. Показ гигантских роботов, Идеальных Командиров, удался на славу. Мы тотчас смекнули – с ними шутки плохи. Но Крис добавил, что одна такая машина за считанные часы произведет на свет сотню-другую танков, самолетов или кораблей, да и за себя постоять сумеет. Так шарахнет – закачаетесь! Поддержкой боевых «дядей Степ» заручились три расы: люди из UEF (Объединенная Земная Федерация), инопланетяне Aeons и киборги Cybrans. Друг с дружкой они на ножах. Земляне обороняют колонии, гуманоиды забавы ради громят поселенцев, а киборги жаждут независимости от людей.

## МУРАВЬИ С ЯДЕРНОЙ НАЧИНКОЙ

Такую уймаищу солдат, как на скриншотах Supreme Commander, я видел лишь дважды: на военном параде в Москве и в кинофильмах Сергея Бондарчука. Похоже, Крис Тейлор с советской классикой знаком, по крайней мере, «Войну и мир» видел. Отсюда и размах. Если атакует пехота, то на поле боя пустого места не найти: в каждой ложбинке, за каждым деревцом укрываются верные стрелки. Танки рассекают экран стремительным клином. При этом десятки машин маневрируют, пытаются зайти к противнику с фланга и пальнуть что есть мочи. Но даже умелые действия целого взвода бронетехники для юнитов-гигантов – что для слона дробинка. Мы видели шестиногого паучищу с лазерной пушкой

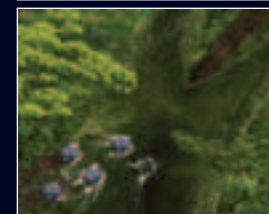
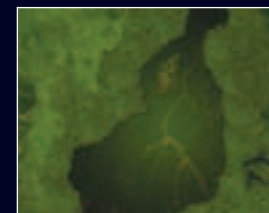
## Грибная кухня

Шарахнуть по вражеской базе здоровенной ядерной бомбой – заветная мечта любого стратега. В Command & Conquer миниатюрные ракеты применялись частенько. Но им здорово не хватало мощи – в лучшем случае взрывались танки и гибла пехота. В Supreme Commander бомба будет всамделишная – взгляните на картинку! После удара этой «малышки» о землю экран освещает резкая вспышка. Вслед за ней образуется мощное радиоактивное излучение, пережить которое могут только самые стойкие юниты. Спустя секунды волнами вздымается земля – тут уж кто не спрятался, я не виноват. В довершение на месте падения «вырастает» большущее облако в виде гриба. А теперь представьте, что на противника можно сбросить не одну и даже не две, а целую дюжину ядерных бомб! Вот только долетят они до земли или нет – бабка надвое сказала. Зенитчики тоже не дремлют.

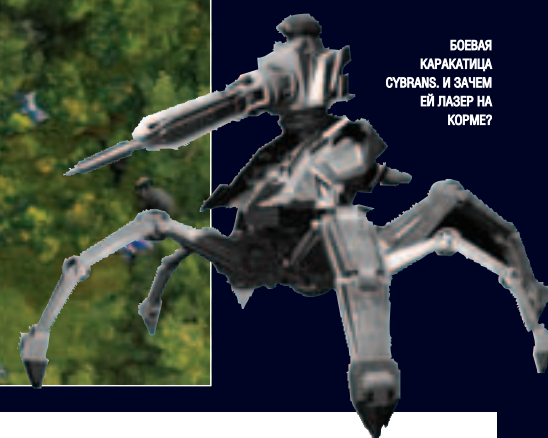


# Supreme Commander

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



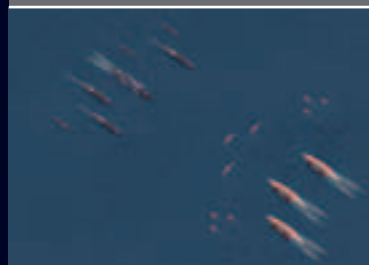
ДЕМОНСТРАЦИЯ ПЕРЕХОДА ОТ СТРАТЕГИЧЕСКОГО К ТАКТИЧЕСКОМУ ВИДУ.



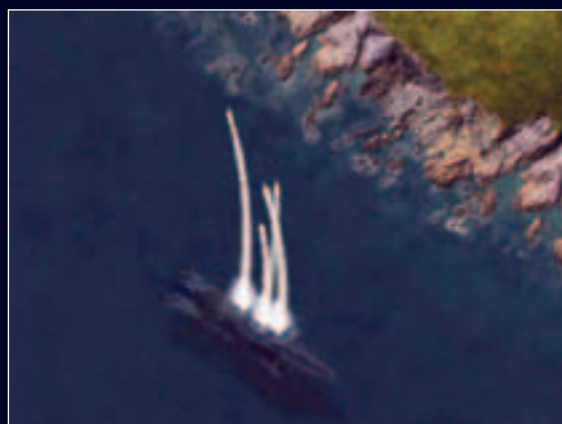
БОЕВАЯ КАРАКАТИЦА СУВРАНС. И ЗАЧЕМ ЕЙ ЛАЗЕР НА КОРМЕ?

## СЕМЬ ФУТОВ ПОД КИЛЕМ

Морские сражения в Supreme Commander выполнены по всем законам жанра. Тяжелый ракетный крейсер, действующий в одиночку, — легкая добыча для врага. Хотя стоит он немало и обвешан пушками от бака до юта. Группа маневренных торпедных катеров расправится с вашим левиафаном за считанные секунды. Не застраховано судно и от внезапного появления подводной лодки. Пара торпед — и привет, старина Нептун! Большие и неповоротливые суда должны действовать исключительно в одной боевой группе, состоящей из авианесущих частей, противолодочных кораблей и минных тральщиков. Иначе не видать вам победы, как своих ушей.



вместо морды. Это, с позволения сказать, насекомое выжигало окрестные леса и давило танки. Но управляться даже с такой прорвой все равно легко. Одним нажатием кнопки живая картинка превращается в тактическое меню. Разноцветные иконки скажут о сражении лучше, чем самые лихие спецэффекты. Да и с отловом вояк трудностей не будет. Пара кликов — и вот уже рота лазутчиков обходит противника с тыла, еще клик — и остроглазый зенитчик палит в летунов. А какой простор для крупных опера-



ций! Картина маслом: пока авиация стервятником кружит над вражескими заводами, а танки прут напролом, в ближайшей бухте всплывает атомная подлодка и одаривает недруга тактической боеголовкой. Тут уж ни одна оборона не сдюжит.

## СКОВАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕПЬЮ

«Все для фронта, все для Победы!» Если хорошенько разобраться, этот патриотический лозунг безукоризненно подходит для львиной доли современных RTS. Часами собирать радиоактивные

металлы в свинцовые лукошки нынче не модно. В погоне за шустрым геймплеем разработчики заметно упрощают хозчасть, а то и вовсе оставляют одни лишь свинофермы. Дизайнеры Gas Powered Games (бывшие сотрудники Cavedog) стояли у истоков жанра и с эдакой кастрацией мириться не намерены. Они предлагают сплошь новаторский подход к организации тылового хозяйства. Игрок сам выбирает, что ему по душе: нестись на передовую с шашкой наголо или копошиться в менюшках. В случае че-



**ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?**



ПЕРЕБРОСКА ТЕХНИКИ ВОЗДУХОМ ЧРЕЗВЫЧАЙНО БЫСТРА, НО УЖ СЛИШКОМ НЕНАДЕЖНА.

## СПИНОЙ К СПИНЕ

Мультиплеер Total Annihilation привлекателен и по сей день. В Сети частенько появляются свежие карты и моды, проводятся любительские турниры (не полнитесь зайти на <http://www.planetannihilation.com/>). А все потому, что разработчики баклуши не били и ежедневно одаривали нас разными «вкусоностями». Подобной роскоши сотрудники Gas Powered Games не обещают, но и без нее удовольствия хватит с избытком. К примеру, появится режим совместной игры. Проходить сюжетные кампании в паре с товарищем намного веселее: пока один игрок заправляет хозяйством, другой досаждает врагу.



го можно доверить экономику Командиру Базы. Смекалистый завхоз распределит ресурсы, починит здания, отрядит на подвиги бойцов и наштампует танков. Верховодить хозяйством самостоятельно будет не менее интересно. А все потому, что Тейлор и компания придумали единственные в своем роде архитектурные цепочки. Сустат крутит кукиш обесточенной пушке? Заводы не выдают стахановской нормы? Говорите, привычные для стратегий задачи? В Supreme Commander вы будете щелкать их как орешки. Хватит нескольких работающих в унисон электростанций, чтобы турель «ожила» и превратила кривляку в решетку. Та же песня и с другими постройками. Напри-

мер, спаренные заводы бьют все рекорды по сборке. Но есть у этой технологии и нештучный изъян. Стоит уничтожить одно здание – и на воздух взлетит вся производственная цепочка.

## TABULA RASA

Поклонники Total Annihilation ждут от Криса Тейлора чудесного перерождения любимой игры или, как минимум, бойкого продолжения. Мэтр говорит без обиняков, что Supreme Commander создается с чистого листа и с творением Cavedog знакомств не водит. Хотя и здесь он немножко лукавит. У обоих проектов удивительно высокая и благородная цель: не потрошить чужие карманы, но развить жанр. ■



ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ ПЕХОТИНЦЫ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЖЕТПАКИ И АТАКОВАТЬ ПРОТИВНИКА С ВОЗДУХА.



ПОЧЕМУ БЕЗ АКТИВНОЙ БРОНИ? НЕУЖТО ПРАПОРЩИКИ ПОСТАРАЛИСЬ?

# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых продаж  
и условий работы  
в сфере 1С:Мультимедиа  
обращайтесь в форму 1С:  
125095, 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



# Rogue Galaxy

Бесконечные просторы космоса издревле манили людей. Когда-нибудь отправиться в путешествие по галактике сможет каждый...

ЛЕТУЧИЕ КОРАБЛИ И ПО СЕЙ ДЕНЬ  
БОРОЗДЯТ ПРОСТОРЫ ЯПОНСКИХ  
ВИДЕОИГР И АНИМЕ.





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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Sony Computer Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Level 5
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

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

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



ОБЫЧНЫЕ ПИРАТЫ НОСЯТ НА ГЛАЗАХ ЧЕРНЫЕ ПОВЯЗКИ. А КОСМИЧЕСКИЕ ПРЕДПОЧИТАЮТ КРАСНЫЙ ЦВЕТ.



КИСАРА,  
КАПИТАНСКАЯ  
ДОЧКА.  
КСТАТИ, ЕЩЕ  
МЕСЯЦ НАЗАД У  
ВРЕНА БЫЛА  
ПОЧТИ ТАКАЯ  
ЖЕ СТРИЖКА.

Они сделали Dark Cloud и Dark Cloud 2 для Sony Computer Entertainment, Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King для Square Enix, и лишь по вине заказчика не завершили работу над проектом True Fantasy Live Online для Microsoft. Оставаясь маленькой независимой студией, Level 5 в три рожденья вписала свое имя в историю индустрии ролевых игр для приставок. И отправилась по второму кругу вместе с SCE, PlayStation 2 и проектом Rogue Galaxy – негласным продолжением Dark Cloud 2 (она же Dark Chronicle).

Rogue Galaxy посвящена исследованиям обитаемых и не очень планет, на каждой из которых главного героя ждут подземелья с монстрами, сундуками с сокровищами и прочими атрибутами RPG. Джестер Роуг мечтает посетить все известные миры галактики, и разработчики ему рьяно помога-

ют, подсовывая одно приключение за другим. Незаметно они переходят в один большой квест по противостоянию силам зла в масштабах всей нашей Вселенной. В одиночку заниматься этим не придется, Джестер в своих странствиях встретит немало друзей, которые согласятся драться бок о бок с ним. В реальном времени и без возможности управлять каждым членом партии напрямую.

**ДЛЯ ШИРОКОЙ АУДИТОРИИ**  
Я только начал рассказывать об игре, как уже наткнулся на важное отличие от Dark Cloud. В последней на экране всегда находился лишь один персонаж, в Rogue Galaxy с монстрами может драться до трех человек (двумя управляет AI). Впрочем, о боях чуть позже. Другое важное нововведение – полный отказ от долгих загрузок между областями игрового мира. Переход будет осуществляться мгновенно, данные считываются с диска в фоновом режиме. Прези-

### ПУШЕЧНОЕ МЯСО

На одном из уровней демо-версии можно было посмотреть, какими видят боссов разработчики. Глазам не верилось – перед ними предстал гигантский лев, «собранный» из корней, веток и листьев. Что-то вроде энтоз из «Властелина колец», но в форме царя зверей. За свою долгую игровую жизнь такого я еще не видел нигде. Можно только догадываться, как будут выглядеть главные злодеи на планете роботов, например. Обычные монстры тоже хороши и дизайн их незатаскан. А если и есть гигантские летающие черепа, так обязательно с оригинальным разрезом глаз и без пошлой туманной дымки вокруг.



Весьма важное нововведение – полный отказ от долгих загрузок между областями игрового мира.

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



На Tokyo Game Show 2005 нам удалось лично опробовать демо-версию Rogue Galaxy.

дент Level 5, Акихиро Хино, рассказывает, что решение этой задачи удалось программистам и дизайнерам нелегко, но они с ней справились на все сто. Наконец, в Rogue Galaxy будет использоваться технология cel-shading для моделей персонажей, в то время как сам игровой мир окажется более правдоподобным. То же касается и сюжета – изобилия юмористическими сценками и не отличаясь выразительностью языка в диалогах, Rogue Galaxy поведает геймерам о действительно серьезных проблемах. Окажется интересной и детям, и взрослым, если говорить проще.

### ИДЕМ НА МЕДВЕДЯ

Бои идут в реальном времени, при этом геймер контролирует одного персонажа и может отдавать прика-

зы двум другим. Каждый герой способен пользоваться двумя принципиально разными видами оружия (как и в Dark Cloud 2, одно – для ближнего боя, второе – для атак на расстоянии), поэтому всего средств убийства в игре окажется шестнадцать штук. Джестер предпочитает мечи и пистолеты, Зеграм метает сюрикены, Кисара владеет кикбоксингом – пинает врагов верными ботинками. Обещают и систему магии, которая должна напомнить о материях из Final Fantasy VII – новые заклинания будут содержаться в предметах, получаемых геймером в процессе прохождения. Для их применения придется расходовать AP – очки действия. На Tokyo Game Show 2005 нам представилась возможность лично погонять демо-версию Rogue Galaxy. Троица персонажей побродила по захолустной деревушке, а затем перешла мостик, отделяю-

щий ее от джунглей. Там на них и напали монстры... Заранее их видно не было, используется система random encounter. Они просто возникли из ниоткуда на пути героев вскоре после того, как игра предупредила геймера об опасности. Возможно, встречи удалось бы избежать, как это делается в Lord of the Rings: The Third Age, но я пока не знал, как. Когда ваши напарники получают возможность выполнить спецатаку или применить навык, игра выводит на экран строку с подсказкой. Вернее, друзья предлагают варианты действий, а вы решаете, стоит ли следовать их совету. Если согласитесь, остается нажать на шифт, пока таймер не дотикал до нуля, и действие производится. Набор приемов предсказуем – особо мощные физические атаки, улучшение характеристик и лече-

## МНОЖЕСТВЕННОСТЬ МИРОВ

Слово «Галактика» в названии игры попало не случайно. Разработчики решили предоставить геймерам возможность изучить ее целиком и полностью. Так, чтобы никто не мог пожаловаться, что ему «мало» простора для приключений! Изначально предполагалось сделать просто невероятно огромное количество планет, на каждой из которых было бы несколько локаций. Но, поразмыслив, руководство проекта поменяло планы – отныне миров будет относительно немного (по одному на каждую «тему» – например, лес, пустыня, море, город будущего), зато изучать каждый из них можно бесконечно долго. Журналисты предполагали, что все это разнообразие будет обеспечено случайной генерацией уровней, однако Акихиро Хино в своем последнем интервью опроверг эти слухи. Как обстоят дела на самом деле, мы узнаем после выхода игры в Японии.







ХИТ? ХИТ?



ЛОКАЦИЯ ИЗ ДЕМО-ВЕРСИЮ, КОТОРУЮ МЫ ВИДЕЛИ НА TOKYO GAME SHOW. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА УДОБНУЮ МИНИ-КАРТУ МЕСТНОСТИ.



ИНТЕРЕСНО, ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ СТРЕЛУ В ЦАРЕВНУ-ЛЯГУШКУ ВЫПУСТИТ ЖЕНЩИНА? ВЫ НАЙДЕТЕ ОТВЕТ В ROGUE GALAXY.



ВОИТЕЛЬНИЦА ЛУЛУКА. ВИДИМО, СЕСТРА ЧИНГАЧГУКА. ВПРОЧЕМ, ПОКА ЭТО ЛИШЬ ДОГАДКИ.

тельно интересной, сложной и разнообразной. Если выйдет что-то вроде карточной игры из Final Fantasy VIII, будет просто замечательно. Rogue Galaxy поступит в продажу в Японии уже в декабре, а для США и Европы пока не заявлено. Однако можно быть уверенным в том, что до нас она доберется, – дизайн, сюжет и игровой процесс безупречно подходят для западной аудитории, да и Dark Cloud 2 у нас был принят весьма тепло. Следите за новостями! ■

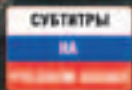


МЕСТАМИ ROGUE GALAXY СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ FULL METAL ALCHEMIST. ИГРУ И АНИМЕ-СЕРИАЛ.

## ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Президент Level 5, Ахикиро Хино, не скупится на интервью японской прессе. В них он делится интересными подробностями. Например, игра носит название Rogue Galaxy не потому, что это «галактика Роуга» (главного героя), его надо буквально переводить как «бандитская галактика». Чтобы хорошие парни в этом мире могли добиться чего-то светлого и чистого, им надо вступить в союз с одними негодяями против других. Не стоит бояться и того, что только-только заявленный проект выйдет в конце года. На самом деле, работа над ним началась еще когда Хино и его коллеги трудились над Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King. Отдельно Хино отметил, что игра будет отличаться поистине звездным составом актеров озвучки. Level 5 удалось заручиться поддержкой студии Ghibli (создатели «Могилы светлячков», «Принцессы Мононеке», «Унесенных духами» и недавнего «Ходячего замка»... Впрочем, в рубрике «Банзай» вам куда лучше все объяснить). Это позволяет сделать персонажей куда более живыми. По его словам, лучше всего удалось вписаться в свою роль (пока непонятно, какую именно) звезде японской поп-сцены Айе Уэто. Хино еще раз объяснил, что Rogue Galaxy – не обычная RPG, где действие переносится с планеты на планету. Геймер волен управлять своим космическим кораблем, приземляться где душе угодно и искать там себе приключения на любую подходящую часть тела.





NAUGHTY DOG

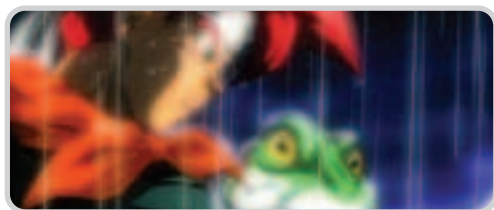


# ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

[WWW.SOFTCLUB.RU](http://WWW.SOFTCLUB.RU)



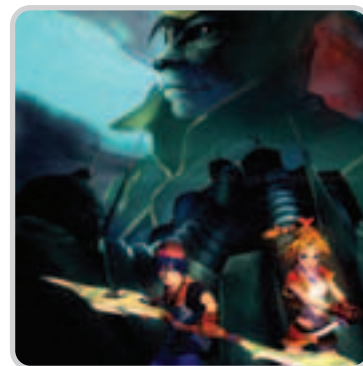
# Заброшенная



Мало для кого секрет, что обширные вселенные ролевых сериалов – отличная тема для обстоятельного «спеца». Страницы нашего журнала не раз украшались подробными рассказами о самых разных мирах – это и добротные Tales of, и задорные Grandia, и аскетичные Dragon Warrior, и просто симпатичные Lunar – уж о чем только не заходила речь!

А речь не заходила о брошенных жемчужинах. Мы не знаем и не вольны знать, сколько их было, есть и будет. Зато мы знаем и любим сладкую парочку консольных RPG, которая, нагрянув во второй половине девяностых, ловко встряхнула жанр и ощутимо притеснила Final Fantasy на посту бесспорного лидера. Так что позволим себе нарушить традицию, посвятив эти полосы двум изумительным звездочкам «Золотой эпохи JRPG».

## ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННОЙ КОНТИНУУМ



**Платформа:** Super Nintendo, PS one  
**Дата выхода:** 11 марта 1995 года (SNES), 2 ноября 1999 года (PS one)

Когда Final Fantasy VI произвела фурор, никто особенно не предполагал, что следующая же ролевая игра Square окажется не менее сногшибательной. Но проект, над которым корпели сценаристы Юдзи Хории и Масао Като, композиторы Нобуо Уемацу

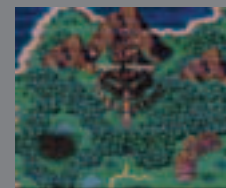
и Ясунори Мицуда, а также художник Акира Торияма и режиссер Хиронобу Сакагути, просто не мог обернуться посредственностью. Люди, набившие руку на разработке Final Fantasy и Dragon Quest, сварганили кое-что совсем новое – в чем, однако, угадываются черты былых хитов. В Chrono Trigger нет и намека на эпичность FF или заиндевелую самобытность DQ. Сюжет «цепляет» игрока

тем, чем грезит большая часть юных мечтателей – путешествиями во времени. По чистой случайности улупетнув в прошлое, деревенский парнишка Крону, изобретательница Люкка и принцесса Марль совсем не подозревают, что им придется посетить немало удивительных мест, взяв в союзники необычайно эксцентричных персонажей. А все для того, чтобы насвершать подвигов в доисторическую эру,

в Темные и Средние века, в настоящем, в период Апокалипсиса и в постапокалиптическом будущем, пронзая время и пространство на корабле Ерощ. И, конечно, такова их доля – сделать будущее не постапокалиптическим. Герои второго плана – рыцарь Фрог, дикарка Айла, робот Робо и чернокнижник Магус – встретятся в разных временах. Команда разношерстная, и тем прекрасна.

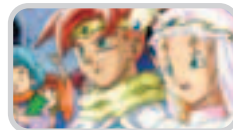
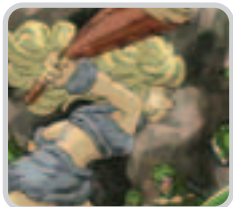
### RADICAL DREAMERS

Спустя год после выхода Chrono Trigger японские геймеры оценили Radical Dreamers – текстовую RPG, в некотором роде послужившую основой для Chrono Cross. Да-да, действующие лица – Серж и Кид, соискатели Замороженного Пламени. Повествование ведется от лица Сержа, управление построено на выборе действий. Схватки – и те сплошь текстовые. Графики – самый минимум. При первом прохождении вас ждут только три варианта концовки, зато потом становится доступен режим New Game+, щегаляющий шестью различными сценариями, по уникальной развязке на каждый. Официально Radical Dreamers не выбиралась за пределы Японии, однако любительским переводчикам все нипочем: в 2003 году группа Demiforce (<http://demiforce.parodius.com/>) выкатила патч для ROM-файла игры, магическим образом превращающий японскую грамоту в латиницу.





# хроносфера

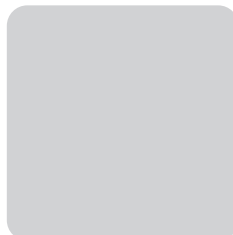
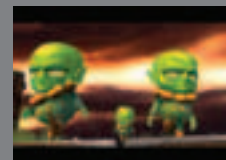


## CHRONO BREAK

Давным-давно, когда кошмар под названием Unlimited SaGa еще только готовился напугать играющую общественность, Square Enix зарегистрировала торговую марку «Chrono Break». Данный шаг не сопровождался никакими официальными комментариями, но поклонники сами-понимаете-какого-сериала смекнули мгновенно: третьему шедевру – быть. Позже компания внезапно отказалась от марки. Геймерам же настолько хотелось Chrono Break, что они стали надеяться на появление новостей об игре после самых разных событий – будь то хоть заявления о будущих проектах Масато Като, хоть даже издание новой аранжировки саундтрека Chrono Cross. В середине июня текущего года Square Enix сподобилась развеять слухи, сообщив, что сиквела Chrono Cross не числится в планах гиганта индустрии, хотя в далеком будущем его появление вполне возможно.

## НЕУДАВШЕЕСЯ ВОСКРЕШЕНИЕ

Фанаты-энтузиасты – потрясающие люди. Иной раз выдумают такое, что закачаешься – чего только стоят The Legend of Zelda: Ocarina of Time на движке The Legend of Zelda: A Link to the Past и 2D-версия Halo для Game Boy Advance. Но шестого сентября 2004 года главы компании Square Enix зарулили проект, который мог стать вершиной фэн-творчества. Речь идет, конечно же, о Chrono Resurrection (<http://www.opcoder.com/projects/chrono/>) – трехмерном варианте Chrono Trigger, что некогда разрабатывался семеркой умельцев. Натан Лазур и его команда показали настоящий класс в 3D-моделировании, анимации, текстурировании; давали интервью популярным журналам Electronic Gaming Monthly и GamesTM; баловали общественность поразительными скриншотами и демонстрационным видеороликом, но одно-единственное письмо поставило крест на их титаническом труде.



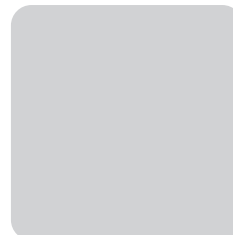
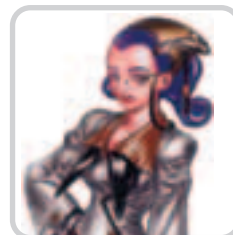
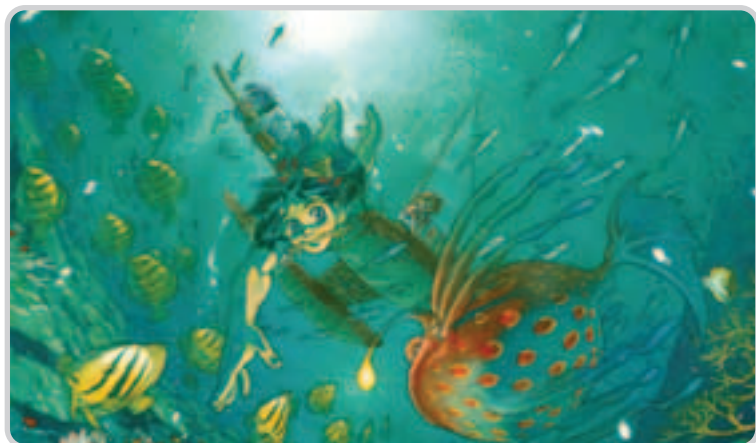
СТ пленяет практически всем. Отменная спрайтовая графика, впоследствии переплунутая одними лишь Tales of Phantasia и Star Ocean; приятная вселенная, серьезный и в меру нелинейный сюжет; боевая система, замешанная на привычной Active Time Battle (ATB), вышла намного более удобной и простой в обращении, нежели аналоги из FF. Ответственные за механику геймплея поддержа-

ли чуть ли не идеальный баланс между развитием команды и просмотром сюжетных сцен/чтением диалогов – все сделано с чувством меры. В игре попросту отсутствуют длиннющие отрезки, которые нервируют нескончаемой бойней или, напротив, превращают игрока в зрителя. В СТ нет и духа мелочных, посредственных субквестов, коими грешат две трети RPG, – испытания выдаются нешуточными, а

награды, как правило, служат чрезвычайно полезные предметы или потрясающе интересные моменты. Также эти бонусы влияют на исход истории. Отдельную благодарность заслужил Масато Като, потому как извернулся и создал на редкость качественный нелинейный сценарий, по детальности и проработке способный заткнуть за пояс кучу «скриптов», не отягощенных множеством концовок.

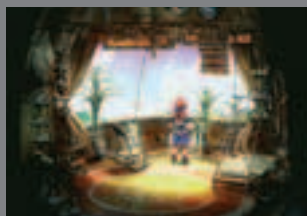
В 2001 году англоязычная версия Chrono Trigger была издана на PS one в сборнике Final Fantasy Chronicles – вместе с Final Fantasy IV. Обновленный вариант примечателен бочкой варенья и пачкой печенья: несколькими видеороликами, информацией о монстрах, картами зон и арт-галереями. Вот так выглядит одна из классических японских ролевых игр.

# ВРЕМЕННО-ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ФАТУМ



## ИНТЕРЕСНО!

Оба приключения начинаются в комнатах главных героев. Обоим протагонистов будут. Обоим сообщают, что подружки заждались.



**Платформа:** PS one

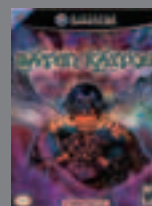
**Дата выхода:** 18 ноября 1999 года

Над второй игрой не работала «dream team», оккупировавшая офис Square в годы ваяния СТ. По крайней мере, в коллективе остались Масато Като (на этот раз вставший у руля всего проекта) и Ясунори Мицуда, работавший отдельно от Нобуо Уемацу – и то славно (Акира Торияма и Юдзи Хории проливали пот во имя Епiх, выстраи-

вая Dragon Quest VII). Предав этот факт огласке, Square едва не повергла общественность в шок – многие преждевременно окрестили Chrono Cross позорищем (правда, некоторые RPG-маньяки не отказываются от своих слов и сегодня). СС родилась красавицей и нахватала звезд с неба. Но как мало, как же мало в ней от предшественницы! Очарование странствий Крону сотоварищи лихо перешло в иную плос-

## АЛЬТЕРНАТИВА

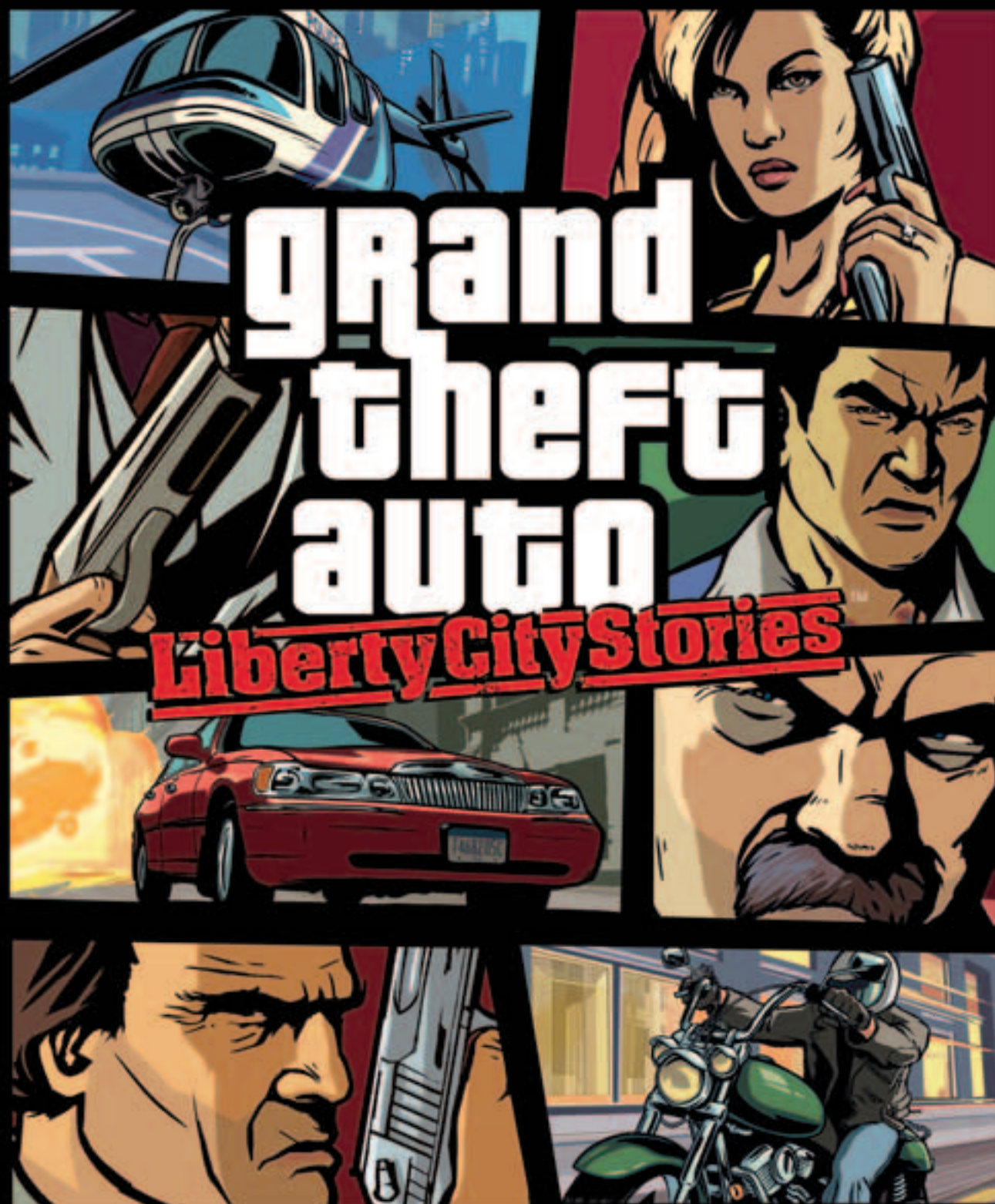
Тем, кто проникся Chrono-сериалом и не насытился, почти не приспособлено схожих игр. Однако если вы по каким-то причинам не следили за фронтом JRPG последние несколько лет, – поверьте, вам есть что опробовать на зуб. Это – два первых эпизода Xenosaga (PlayStation 2), старая, но проверенная временем Xenogears (PS one) и относительно свежая Baten Kaitos: Eternal Wings & the Lost Ocean (GameCube). Перечисленные проекты во многом схожи с приключениями Крона и Сержа – духом, сюжетом, дизайном, музыкой. И неудивительно – ведь костяк разработчиков один и тот же! Не забывайте следить за новостями о ходе разработок третьей части Xenosaga и продолжения Baten Kaitos, равно как и Xenosaga Episode I&II и Baten Kaitos для DS. Они, можно сказать, делаются специально для вас.



кость: героев теперь свыше сорока, а путешествовать суждено меж параллельными измерениями. Представьте, что вас зовут Серж, вы тихонечко живете на тропическом острове, а потом вас накрывает здоровенная волна. Но вы не умираете, а перемещаетесь в альтернативную реальность. Которая почти идентична вашей родной. За тем исключением, что в ней вы давно мертвы. Но вы знаете, что вы – это вы! Ваши действия?

Ваших действий – великое множество. И мало того, какими бы они ни были – удовольствие гарантировано. Потому что в игре нет традиционной системы «прокачки» и никаких «случайных» битв, а если что непредвиденное и случится, в 99% случаев можно сделать ноги. Даже – подумать только – в баталиях с боссами. Не хуже и с квестами – их по-прежнему тьма тьмущая, все как один значимые и, в силу заметно возрос-

"САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА ДЛЯ PSP"  
- PSM2



УЖЕ В ПРОДАЖЕ ДЛЯ PSP™

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES)



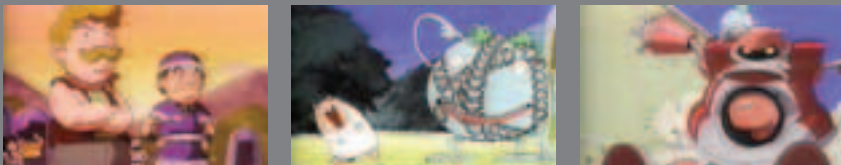
PSP



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in anyway endorse, condone or encourage the kind of behavior.

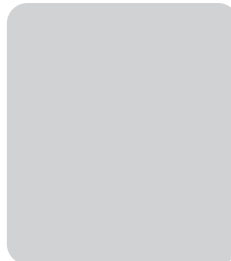
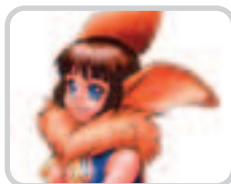
**АНИМЕ**

В 1996 году анимационное отделение Square произвело на свет кустарную поделку, рассчитанную на безумных фанатов Chrono Trigger. Фанаты, не успевшие потерять рассудок (хорошо, хорошо – часть рассудка), вряд ли найдут в шестнадцати минутах Chrono Trigger: Time & Space что-то стоящее. Не каждый выдержит потасовку рядовых монстриков Ну и Мамо со знатным гонщиком Джонни, да еще и при участии робота Гонзалеса (в англоязычной версии – Гато). С другой стороны, никаким ушам не повредит музыка Ясунори Мицуды, а всякий глаз возрадуется рисунку Акиры Ториямы.



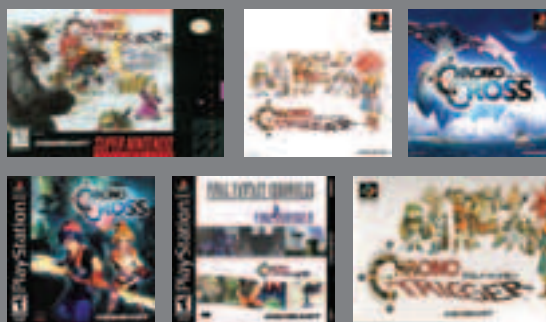
**ТОЖЕ МНЕНИЕ**

Сергей «TD» Цилюрик: Если подойти к рассмотрению Chrono Cross максимально объективно, то картина складывается удручающая. Персонажи в абсолютном большинстве своем пусты, неуместны, не имеют обыкновения развиваться, равно как и мало-мальски внятной причины следовать за убогим немым протагонистом. Противопоставление двух героинь также не было удостоено внимания: к середине игры обе перспективные девушки оказались списаны в утиль. Сюжет, при всей своей запутанности, преподносится урывками, изрядно дыряв и – самое главное! – не глядя перечеркивает все достижения героев Chrono Trigger. Концовка невнятна, оставляет тучу неотвеченных вопросов (против одного-единственного, оставшегося после СТ!) и неразвитых сюжетных линий. Злодей шаблонен, поступки его нелогичны до безобразия. Наконец, игра потрясающе легка (за исключением отдельных боссов): для прохождения достаточно использовать тривиальнейшие атаки. Прискорбно констатировать, но СС – всего лишь посредственность, пытающаяся сыграть на громком имени предка. Да, и не надо упрекать меня в предвзятости – благо мой никнейм «timeadventure» свидетельствует о бывшей любви к СС. Судите здраво, товарищи.



**ХРОНОТЕНЬ**

- 11 марта 1995 года – Chrono Trigger (Япония, Super Famicom)
- 27 сентября 1995 года – Chrono Trigger (США, Super Nintendo)
- 1 июня 1996 года – Radical Dreamers (Япония, Super Famicom)
- 2 ноября 1999 года – Chrono Trigger (Япония, PlayStation)
- 18 ноября 1999 года – Chrono Cross (Япония, PlayStation)
- 15 августа 2000 года – Chrono Cross (США, PlayStation)
- 30 ноября 2000 года – Chrono Cross (Япония, PlayStation; издание Square Millennium Collection)
- 29 июня 2001 года – Final Fantasy Chronicles (США, PS one)
- 17 января 2002 года – PS one Books: Chrono Trigger (Япония, PS one; издание PS one Books)
- 21 февраля 2002 года – PS one Books: Chrono Cross (Япония, PS one; издание PS one Books)



шей нелинейности, способны завернуть сюжет круче. Композитор Ясунори Мицуда выложился на полную, творя саундтрек СС. Не всякий музыкант старается сделать каждую мелодию особенной, но поклонник кельтских мотивов не уважает стереотипы – пусть это будет хоть тема крохотного поселка, который удостоится трех с половиной визитов игрока, он переступит через себя и выдаст маленький шедевр. OST изобилует композиция-

ми, не менее мощными в плане эмоционального воздействия на слушателя, чем лучшие музыкальные произведения из шестой и седьмой Final Fantasy. Те, кому это что-то говорит, все поймут, правда же? СС – самая красивая JRPG на PS one. Пропитанные цветом бэкграунды, превосходная пластика движений (на фоне исключительно картинных жестов персонажей FF – особенно дивно), внушительное количество анимированных объектов в сценах

битв – всем этим не устает любоваться и при втором, даже при третьем прохождении. До знакомства с игрой в это мало кто верил, но карты Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX и The Legend of Dragoon оказались биты. В 1999 году Square выстрелила противоречивым проектом. Горстка ярых фанатов рвет рубашки на груди, объявляя сиквел СТ несостоятельным, а восемь не самых малозначимых ресурсов Запада – знай се-

бе, выставляют высший балл, крепя аккуратненький ярлычок «шедевр». У нас есть собственное мнение. Мы не склонны считать Chrono Cross гениальной JRPG, повторившей успех первого Chrono-проекта. И уж точно ей никогда не будут адресованы словечки калибра «the best RPG ever made». Но мы твердо уверены: эта игра – нечто, способное привести «свою» аудиторию в экстаз. Нечто, достойное внимания каждого уважающего себя ценителя RPG. ■



# Смотри кино, играй в игру



PETER JACKSON'S  
**KING KONG**  
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All Rights Reserved.



united  
international  
pictures

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



ИНТЕРВЬЮ





## Hitman: Blood Money Адам Лэй

Несмотря на обилие опубликованных материалов о лысом киллере, мы нашли, о чем душевно побеседовать с коллективом IO Interactive. Если вы читали статью из рубрики «ХИТ» в шестнадцатом номере «Страны Игр», посвященную Hitman: Blood Money, то после знакомства с этим интервью сможете без ложной скромности сказать: «Теперь я знаю о Blood Money все!». А игра, между тем, выйдет лишь в следующем году. На вопросы отвечал продюсер IO Interactive Адам Лэй (Adam Lay).

**?** Добрый день, ребята! Начнем без проволочек. Признаться, мы думали, 47-й уже прикончил всех, кого хотел. Но, похоже, враги еще остались. Кто же они? Поведайте о сюжетной завязке игры.

**IO Interactive:** Привет! Hitman: Blood Money продолжает повествование о тайной организации ICA, также известной как «Агентство». Игроки узнают много нового о ее темных делишках и получают долгожданные ответы на вопросы, возникшие еще по предыдущим частям. Мы не хотим вдаваться в подробности, но поклонники наверняка по достоинству оценят новый сценарий. Ведь мы собираемся не только раскрыть старые тайны, но и подкинуть парочку новых! Многие, что игроки узнали из предыдущих эпизодов, поведали им герои, так или иначе связанные с 47-м. В Hitman: Blood Money появится еще несколько ключевых персонажей, а также вернутся кой-какие старые знакомые и даже целые организации.

**?** Да, интересно узнать, как там поживают старые друзья-подельники. И где они поживают... Судьба изрядно погоняла киллера по миру, даже засноженный Санкт-Петербург не был обойден вниманием 47-го.

**Где мы будем убивать в Blood Money? Какие географические сюрпризы вы нам готовите?**

**Ю:** Действительно, работа заставляет 47-го много путешествовать. Однако в Blood Money он большей частью будет колесить по Соединенным Штатам, и лишь несколько миссий потребуют визита в Европу. Орудовать придется, как правило, в людных местах, где сумасшедшая пальба из всех стволов немыслима. Не станете же вы расстреливать посетителей роскошного казино в Лас-Вегасе или «ставить под стволы» сливки общества в Оперном театре Парижа. Большинство игровых зон по размерам значительно превосходит уровни из Codename 47, Silent Assassin и Contracts, но при создании всех этих казино и ресторанов мы стремились не только к простору, но и к достоверности.

**?** Правдоподобные интерьеры – это просто отлично. Ну а как дела с графикой, ведь эффект присутствия напрямую от нее зависит? Скажет ли Blood Money новое слово в современных визуальных технологиях? Что за движок спрятан в недрах игры?

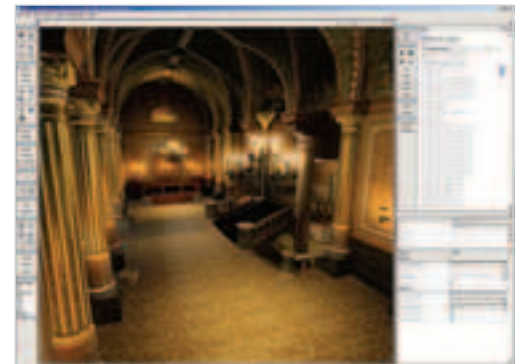
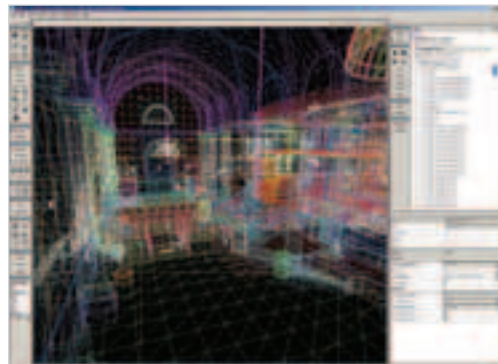
**Ю:** Графически Hitman: Blood Money ушел гораздо дальше пред-

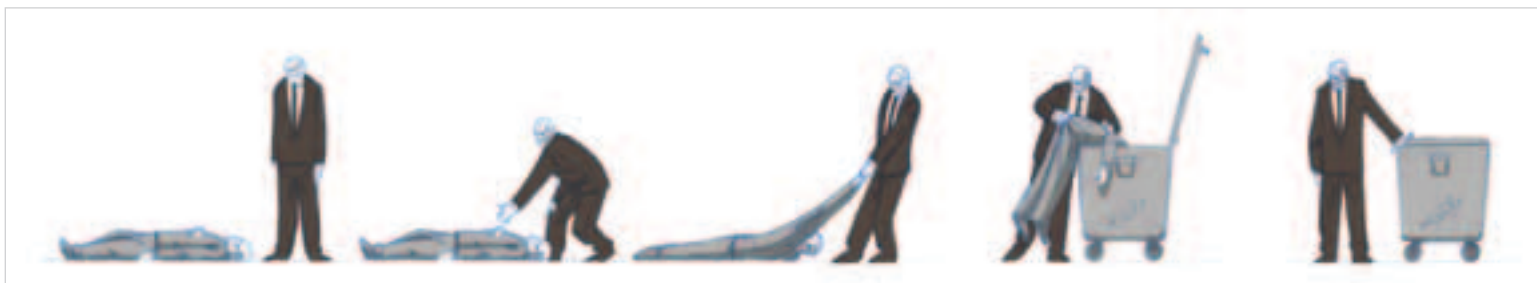
шественников. Ему выпала честь первым испробовать последнюю версию движка Glacier, поддерживающего все новомодные технологии, такие как пиксельные шейдеры третьего уровня, самозатенение объектов и normal mapping. На практике все это выражается в предельно реалистичном освещении и «правильном» отражении света различными поверхностями. Скажем, если виртуальный персонаж встанет прямо под лампу, то его глаза, руки и уши окажутся в естественной тени. Полированный стол на свету блестит, в то время как вытесанная из досок мебель выглядит матовой и шершавой. Такие эффекты призваны вдохнуть жизнь в игровой мир.

**?** Огромная и почти живая вселенная – вообще отличительная особенность серии. В каждой миссии каждой части игры имелся тысяча и один способ выполнить задание. Одни предпочитали вести смертельный счет незаметно, другие лупили из всех стволов, устраивая настоящую кровавую баню... У вас, кстати, не появилось соблазна пополнить арсенал 47-го чем-нибудь мощнее автоматов и винтовок?

**Ю:** Hitman изначально задумывался игрой со свободой выбора, и но-

вый эпизод – не исключение. 47-й получает заказ и деньги. Как он сделает свою работу – начальство не волнует, да и кого он при этом укокошит, заказчикам тоже малоинтересно, лишь бы «клиент» попал в число убитых. Арсенал игрока наиболее способствует свободе. В его распоряжении предметы кухонной утвари, бесшумные пистолеты, яды, знаменитая удавка и даже бомбы с часовым механизмом. Ликвидировать «клиентов» в Blood Money можно также посредством автокатастроф, разумеется, не случайных. Если же кто-то пожелает устроить пальбу, пускай палит. Однако лучший друг наемного убийцы – скрытность, и Blood Money отчетливо даст это понять. Вы, конечно, можете вломиться в Оперный театр с пулеметом и первой же очередью «скосить» свою цель. Но учиненный беспредел мгновенно попадет на первые полосы газет, а 47-м заинтересуется полиция. Выполнение последующих заданий, таким образом, значительно осложнится. Любые действия игрока в одной миссии аукнутся по всей игре. Мы даже ввели специальный показатель – «Дурная слава». Чем он выше, тем заметнее будет появление киллера в обществе. Не исключено, что люди начнут шарахаться от 47-го на улицах, а охранники





Самые жестокие убийства совершаются, как правило, бытовыми предметами...



станут гораздо бдительнее. Дурную славу обеспечивает бездумная пальба и небрежная работа, скажем, оставленный в живых свидетель или компрометирующий материал, заснятый камерой безопасности. Сознательные граждане сломя голову побегут в полицию, если заметят, что лысый дядька в итальянском пиджаке – тот самый тип, что красуется на всех передовицах. Как мы уже говорили, большинство операций проходит в людных местах, и лишняя известность только осложнит и без того нелегкую работу. С другой стороны, профессиональный незаметный киллер обязательно будет награжден.

**?** Мы знаем о новой финансовой системе и апгрейдах оружия, но можно ли ждать большего? Полноценную роловую «куклу», например? Silent Pistol +4 to Stealth и все в таком духе? Как насчет модных ныне RPG-элементов?



**Ю:** Арсенал 47-го значительно преобразится как раз благодаря апгрейдам. На данный момент у нас готово более 50 вариантов модернизации базовых «стволов», так что каждый игрок улучшит оружие как душе угодно. Все апгрейды меняют не столько внешний вид автоматов, пистолетов, винтовок, сколько их «поведение» в бою. Например, можно уменьшить вес снайперской винтовки, зарядить ее патронами с повышенной ударной силой и вдобавок прицепить улучшенную оптику. Или возьмите штурмовую винтовку, увеличьте вместимость обоймы и зарядите ее бронебойными. Выбор, как всегда, за игроком. 47-й имеет право использовать любое оружие, какое сочтет необходимым. Новинка в арсенале – бомбы. Существует масса способов их применения. Самый очевидный – подложить «подарок» жертве и взорвать его с пульта дистанционного управления. Но можно пойти дальше и обрушить взрывом какой-нибудь тяжелый предмет прямо на голову неудачника, скажем, люстру – получится аккуратный «несчастный случай». Наконец, с помощью взрывчатки удобно отвлекать внимание неже-

лательных наблюдателей, так как громкий хлопок и дым всегда привлекают толпу.

**?** Ага, RPG-элементов, значит, не предвидится. Тогда расскажите о новых способах челоукоубийства. В кровавых подробностях, если можно.

**Ю:** Ну, самые жестокие убийства совершаются, как правило, бытовыми предметами: ручками, молотками, кухонной утварью, садовой мебелью... На этот раз у игрока гораздо больше подручных средств для устранения жертвы. Предметы обихода также отлично подходят для организации «несчастных случаев» случайным свидетелям. В одной из первых миссий 47-й попадает на репетицию в оперный театр. Выступающий на сцене тенор – одна из его мишеней. Есть множество способов устранить певца, какие-то легче, какие-то сложнее, но самый изящный, на наш взгляд, – заменить пистолет-муляж, из которого по сюжету стреляют в тенора, настоящим. 47-й, таким образом, сосредоточится на следующей цели, пока актеры выполняют за него грязную работу.

**?** А как реагируют простые обыватели на внезапную смерть одного из них? Вы, помните, анонсировали «реалистичное поведение людей», что это значит? Увидим ли мы простых парней, которые хотят показать себя героями? Или настоящую Безумную Толпу, сносящую все на своем пути в попытке выжить? Согласитесь, было бы здорово!

**Ю:** Действительно, искусственный интеллект был переписан с нуля. NPC теперь подобающе откликаются на различные происшествия и поступки окружающих. Они обязательно последуют за кровавой дорожкой на асфальте, сообщат о странном поведении подозрительного типа, заинтересуются непонятным предметом, оставленным без присмотра... Мы также улучшили алгоритм ориентирования на местности, что еще более оживило управляемых AI персонажей.

Разумеется, будут и ситуации, когда NPC попытаются причинить вред 47-му, если у них хватит духу. Например, если киллер уронил пистолет, перепуганный прохожий запросто может поднять «пушку» и использовать ее для самозащиты.

**?** Прямо коммунизм какой-то получается! Донесет на соседей, интересуются кровавыми следами... Может, и транспорт появится? Сейчас без него ни один экшн не обходится. Представляете, купить на кровавые деньги «Феррари»? Здорово, вы не находите?

**Ю:** Нет, управляемого транспорта в игре не будет. Мы считаем, он совершенно не вписывается в игровую концепцию и вселенную Hitman.

**?** Что ж, может, вы и правы. Вопрос дня: как давно вы уже корпите над игрой и когда же она наконец выйдет?

**Ю:** Над Hitman: Blood Money мы трудимся уже не первый год. Некоторые технологические новинки, использованные в игре, разрабатывались еще до поступления в продажу Hitman: Contracts. Blood Money оказалась гораздо более сложной, чем предыдущие части серии, во многом из-за нового движка, экономической системы, модернизируемого оружия и продвинутого AI. Сейчас мы планируем выпустить игру в первом квартале 2006 года.

**?** Если мы упустили что-то, на ваш взгляд, интересное, не стесняйтесь, рассказывайте.

**Ю:** Пользуясь случаем, мы напомним вашим читателям, что последние новости о проекте исправно появляются на [www.hitman.com](http://www.hitman.com), а обсудить игру с другими «киллерами» можно на [www.hitmanforum.com](http://www.hitmanforum.com).

**?** Спасибо за ответы. Мы действительно любим 47-го и надеемся получить море удовольствия от новой игры. Удачи!

**Ю:** И вам удачи, мы не подведем! ■

# NEURO HUNTER

Пройди девять кругов техногенного ада



Каждый из девяти игровых миров этого масштабного отечественного RPG-проекта — это уникальная вселенная со своей особенной затягивающей атмосферой. Вселенная, в которой стирается грань между настоящим и искусственным интеллектом, а самые невероятные виртуальные кошмары становятся реальностью.



© Медиа Арт, Инк., 2005. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



В игру введут аж шесть новых классов-представителей различных подразделений, включая российский спецназ и две вымышленные повстанческие группировки.

## ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ

■ 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>



ЦИКЛОП В КОЛЬЧУГЕ ВЫЗВАЛ БОЛЬШОЙ ИНТЕРЕС У ИГРОКОВ.



«**П**роклятые земли» — штучная работа, на любителя. Об этом говорит разброс мнений и по поводу самой игры, и по поводу нежданно нагрянувшего дополнения. Есть горячие фанаты, воспрянувшие духом после пятилетнего ожидания, есть и те, кто заснул на Гипате и совершенно не понимает, кто будет сейчас играть в «это старье». Так что же готовит нам продюсерский отдел Nival, поручивший создание дополнения сторонней компании? Большинство «ключевых отличий от оригинальной игры» вполне предсказуемо. Четвертый остров, новые вещи, новые противники и союзники, новые модели персонажей и 120 разнообразных заданий. Кроме того, нам наконец обещают постоянного напарника (то есть напарницу), а также

предлагают поучаствовать в массовых побоищах — до 35 персонажей с каждой стороны, что, согласитесь, по меркам игры весьма внушительная цифра. Наиболее загадочное нововведение — возможность подняться «на высоту» на лифте. Куда, зачем, на каком лифте и что здесь настолько особенного, чтобы упомянуть об этом отдельным пунктом, непонятно. Самое привлекательное, чем может похвастаться add-on, это новый сюжет, сплетенный с основной линией игры. По словам разработчиков, сюжет нелинейный, а три серии секретных заданий на трех островах и вовсе приведут к другой концовке. Дополнение выйдет отдельным комплектом, не требующим оригинальной игры. Когда — пока не объявлено, но судя по накалу страстей, скоро. ■

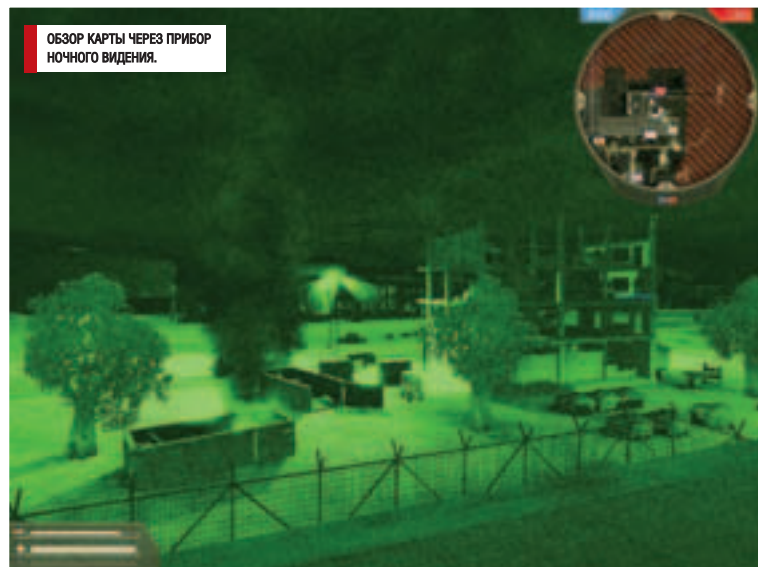
Даниил Соколов

[skomorox@nm.ru](mailto:skomorox@nm.ru)

## BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Illusions CE
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 64
■ ДАТА ВЫХОДА:	15 ноября 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp>



ОБЗОР КАРТЫ ЧЕРЕЗ ПРИБОР НОЧНОГО ВИДЕНИЯ.



**Р**азработчики не дают скучать любителям сетевых побоищ с использованием современного оружия. Только в начале лета вышла Battlefield 2, а у Digital Illusions уже почти готово дополнение. Авторы особо обхаживают пехоту и снова предлагают нам влезть в шкуру солдата войск спецназначения. В игру введут аж шесть новых классов-представителей различных подразделений, включая российский спецназ и две вымышленные повстанческие группировки. Увы, подробности о свойствах классов разработчики пока утаивают, но обещают все сбалансировать (уже внесены небольшие изменения). О других дополнениях тоже не очень распространяются: 10 новых видов техники, 12 единиц оружия, семь

или восемь карт... и ни слова больше. Добавят гранаты световые и со слезоточивым газом. Но главное — прибор ночного видения и средства для ускорения передвижения бойца по карте. Из последних на выбор предлагается кошка и zip line, что-то вроде шкива для быстрого спуска по металлическим тросам. А о приборе ночного видения можно сказать чуть подробнее. С одной стороны, он уступает самым современным разработкам и яркий свет может игрока ослепить, не говоря уже о вспышке световой гранаты. С другой, его можно использовать даже в танках. Полезная вещь, но не панацея. А вообще о сражениях на ночных картах сами разработчики говорят так, что поневоле заражаешься их восторгом. Остается лишь немного подождать. ■

Даниил Соколов

[skomorox@nm.ru](mailto:skomorox@nm.ru)



### City Life (PC)

Вариации на тему Sim City нечасто показываются на рынке. А вот детище Monte Cristo не только демонстрирует графику, достойную открыток из отпуска. В игре мы увидим систему симуляции социальных классов, на отношениях между которыми построены миссии.

## PIRATES OF THE BURNING SEA

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Flying Lab Software
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Flying Lab Software и «Акелла»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	зима 2005-2006
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.piratesoftheburningsea.com">http://www.piratesoftheburningsea.com</a>

МОДЕЛИ СУДОВ ПОСТРОЕНЫ ПО ЧЕРТЕЖАМ ТОГО ВРЕМЕНИ.



Известные любители морских приключений и знатоки акватории Карибского моря – «Акелла» в сотрудничестве с Flying Lab Software приглашают нас снова перенестись в начало восемнадцатого столетия и принять непосредственное участие в морском конфликте. Тема неисчерпаема, еще в начале 90-х ее «открыл» сам Сид Мейер. Место действия, состав участников, возможности игроков почти не меняются, но морская романтика обещивает популярность все новым и новым проектам.

Жанр MMORPG вносит свои коррективы в привычный ход игры. У игрока всегда есть свой корабль, по мере получения опыта за сражения и выполненные задания открывается доступ к более мощным судам и к

новым умениям. Смерть реализована достаточно мягко, теряется только имевшийся в трюме груз. Разработчики считают, что лучше награда за хорошую игру, чем наказание за неудачу. Бои между игроками не то, что разрешены, в них вся суть проекта. Поскольку вся ситуация построена на противостоянии стран-колонизаторов, будут не только сражения в открытом море, но и захваты портов. Все это безумно красиво выглядит, детализовано до мелочей: суетятся канониры, лезут вверх и вниз по мачтам матросы. В заключение добавлю, что разработчики хотят предпринять дерзкий ход: раз в полтора месяца будет определяться, кто получил за этот период большее влияние – Испания, Англия, Франция или пираты, и все будет сброшено на исходные позиции. ■

Даниил Соколов

[skomorox@nm.ru](mailto:skomorox@nm.ru)



### 945P Neo Platinum



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

### 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 двухядерной архитектурой.
- Два разъема расширения PCI-E x16 с поддержкой технологии SLI.
- SATA2 RAID (с ПО NV RAID), поддерживающий режимы RAID 0, 1, 0+1, JBOD.
- 7.1-канальное аудио, совместимое с AC'97 v.2.3.



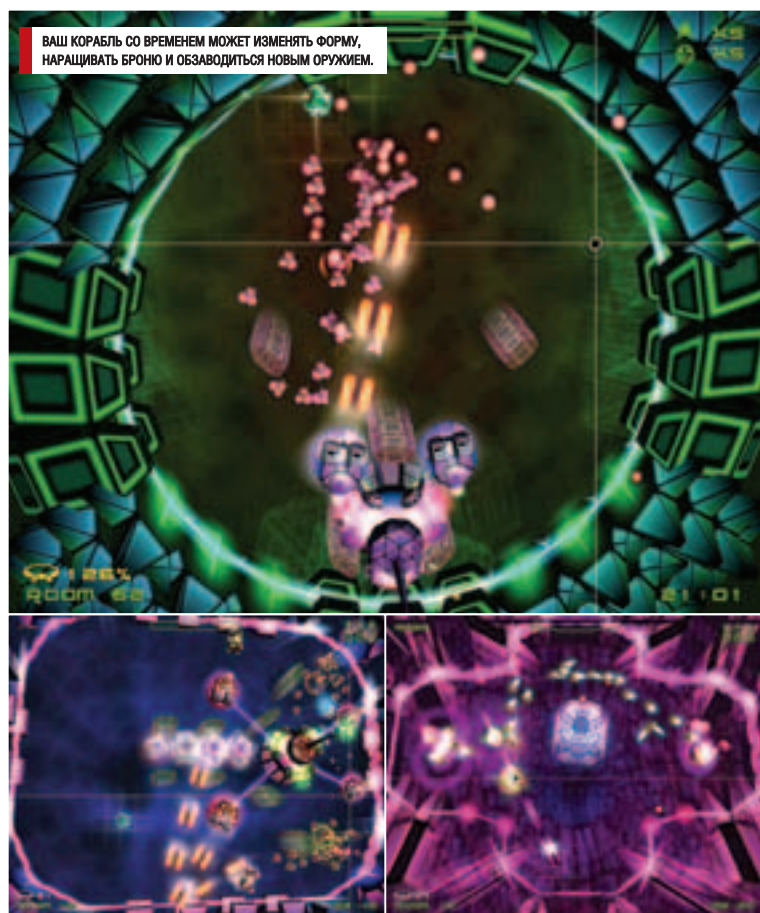
Все вышеперечисленные функции опциональны для всех изделий MSI. MSI – зарегистрированная торговая марка компании Micro-Star Intl Co., Ltd. Спецификации могут изменяться без предварительного уведомления. Все зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев. Любые конфигурации,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

За дополнительной информацией обращайтесь на [www.microstar.ru](http://www.microstar.ru)

Хотя принято считать, что в игровой индустрии все уже давно поделено между наиболее крупными и агрессивными участниками, есть еще ниши, где не ступала костяная нога разновсяческих компаний-монстров.

## MUTANT STORM

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	PomPom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.pompomgames.com">http://www.pompomgames.com</a>



ВАШ КОРАБЛЬ СО ВРЕМЕНЕМ МОЖЕТ ИЗМЕНЯТЬ ФОРМУ, НАРАЩИВАТЬ БРОНИЮ И ОБЗАВОДИТЬСЯ НОВЫМ ОРУЖИЕМ.

**Х**отя принято считать, что в игровой индустрии все уже давно поделено между наиболее крупными и агрессивными участниками, есть еще ниши, где не ступала костяная нога разновсяческих компаний-монстров. **Существование Mutant Storm (от никому толком не известной студии PomPom) и ее скорый переезд на Xbox 360 — лишнее тому доказательство.** Если вы не слышали о Mutant Storm, не стоит удивляться. Хотя игра успела обжиться на PC, Mac и Xbox, она никогда не лежала на магазинных полках, и вряд ли объявится там в будущем. Познакомиться с ней можно, лишь обладая кредитной картой и широкополосным доступом в Сеть.

Задача игрока в Mutant Storm заключается в непрерывном уничтожении орд разнообразных мутантов, в огромных количествах появляющихся на экране. Причем пространство для маневров ограничено, так как действие разворачивается на небольших уровнях-аренах, к свободе передвижения не располагающих. В то же время противники, пусть и почти лишены интеллекта, подстраиваются под возможности игрока, становясь слабее или, наоборот, агрессивнее — в зависимости от ваших успехов. Перспективы Mutant Storm на Xbox 360 пока довольно туманны, но раз уж за дело взялись воротилы из Microsoft, судьба проекта в целом опасений не вызывает. ■

Red Cat

[chaosman@yandex.ru](mailto:chaosman@yandex.ru)

## NINETY-NINE NIGHTS

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Q Entertainment/Phantagram
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	январь 2006 года (Япония)
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.xbox360.com">http://www.xbox360.com</a>



НЕКОТОРЫЕ СЦЕНЫ БОЛЬШЕ НАПОМИНАЮТ КАДРЫ ИЗ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ» ПИТЕРА ДЖЕКSONA, ЧЕМ РЕАЛЬНУЮ ИГРУ.

**Ч**то получится, если создатель гениальных головоломок Lumines и Meteos вдруг решит взяться за фэнтезийный боевик с элементами стратегии? И вдобавок объединит усилия с разработчиками сериала Kingdom Under Fire, уже успевшего найти владельцев Xbox? Этот вопрос волнует многих со времен последней выставки Е3, но внятный ответ на него до сих пор никому не удалось. Ninety-Nine Nights стала одним из первых проектов, анонсированных для Xbox 360, — и едва ли не самым таинственным. Корейско-японский тандем разработчиков из студий Q Entertainment и Phantagram скрывает буквально все, что касается их детища, не сообщая ни детали предполагаемого сюжета. Известно лишь, что события напрямую связаны с волшебным кристаллом, вызвавшим беспощадную войну между несколькими государствами. Мы сможем не только принять участие в конфликте, но и взглянуть на него глазами сразу нескольких

представителей противостоящих сторон — это позволит быстрее распутать клубок из хитроумных интриг и древних тайн. Авторы заявляют, что стратегическую составляющую (особенно если сравнивать NNN с последними частями Kingdom Under Fire), отодвинут на второй план — упор делается на экшн совершенно эпических масштабов. Ринуться в одиночку на толпу из пары тысяч противников? Легко! Персонажи могут атаковать противника, блокировать его удары или уклоняться от них, а также постепенно накапливают энергию для выполнения специальных приемов, настолько же зрелищных, насколько и сокрушительных. Однако и они не сравнятся с магией, мощь которой такова, что одно-единственное заклинание способно разметать целую толпу недругов. Одновременно игрокам разрешат контролировать и действия союзных войск — например, скомандовать наступление или организовать оборону. Одним словом, скучать не придется — Тэцуя Мидзугути позаботится. Дайте только дожидаться выхода игры в свет и сравнить ее с Kessen и прочими отпрысками Koei. ■

Red Cat

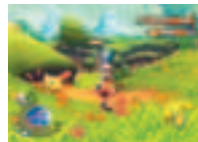
[chaosman@yandex.ru](mailto:chaosman@yandex.ru)





## Siren 2

За закрытыми дверями на недавней Tokyo Game Show (стенд SCEJ) демонстрировалась короткая демо-версия Siren 2 – сиквела одного из самых оригинальных ужастиков прошлого года. Подробное превью ждите в одном из следующих номеров «Страны».



## Seiken Densetsu 4

Долго и тщетно ждали на Западе продолжения Secret of Mana (известной в Японии как Seiken Densetsu 2). За это время серия уже отошла в тень, уступив место другим проектам Square-Enix. И вот – долгожданный анонс. Для какой платформы – пока никто не знает. Секрет.

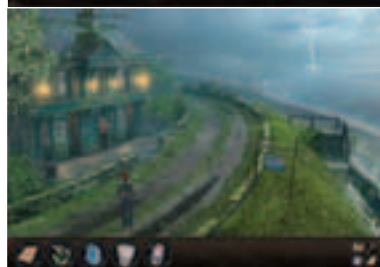
## SECRET FILES: TUNGUSKA

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Fusionsphere Systems & Animation Arts
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2006 года

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



НА СИБИРЬ НЕ ПОХОЖЕ, НО ВСЕ РАВНО – КРАСИВО!



**П**адение Тунгусского метеорита – одна из самых известных природных катастроф двадцатого века. Рассказы о выжженных лесах и десятках деревушек, объятых пламенем, слышали практически все. Поэтому сюжет готовящейся приключенческой игры Secret Files: Tunguska вовсе не кажется неожиданным.

Действие игры происходит в наши дни. Красна девица Нина Каленкова в поисках пропавшего без вести отца отправляется в самое сердце холодной Сибири. Этот край полон загадок: военные эксперименты, неведомые существа, а также таинственные документы, согласно которым история об астероиде – не более чем выдумка...

Обещания разработчиков не отличаются оригинальностью. Распутать сюжетный клубок мы будем в течение примерно двадцати часов;

появится возможность переключения между двумя доступными персонажами; классический интерфейс «point&click» останется на своем законном месте, а в нижней части экрана будет расположен небольшой раздел инвентаря на манер недавнего «Нибиру: Посланник Богов». Как видите, ничего особенного не предвидится.

Зато графический ряд поразителен. Великолепные модели персонажей, филигранная анимация и потрясающее освещение, просчитываемое в реальном времени, – согласитесь, в рукаве у Secret Files: Tunguska припрятано немало тузов. Не говоря уж о том, что происходящее на скриншотах хоть и отдаленно, но напоминает российскую действительность. Оцените, к примеру «Запорожец» в гараже. И все-таки официальные скриншоты слишком хороши... Слишком. ■

Сергей «Sir» Штепа

[sir28@bigmir.net](mailto:sir28@bigmir.net)

## DOG TAG

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	DiezelPower Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.dogtaggame.com>



ПУЛЕМЕТ И ГРАНАТОМЕТ: ЯВНО СПЕЦ ПО ТЯЖЕЛОМУ ОРУЖИЮ.



**«Е**сли друг оказался вдруг...» – эта строчка лучше подходит для описания нового проекта DiezelPower. История DogTag сводится к предательству в рядах вооруженных сил США. Оборвалась связь с морской пехотой на востоке Африки, и командование направило туда дополнительный отряд из четырех бойцов. Едва прибыв на место, спасатели попадают под огонь тех самых пропавших вояк. Какая муха цеце укусила изменников? Ясно лишь одно – они хотят уничтожить отряд и, разумеется, вас – командира. Выпустить очередь из автомата вы сможете в роли любого члена команды. При столь малом количестве бойцов каждая пара рук крайне важна. У каждого бойца своя специализация, и нужно переключаться между ними в зависимости от ситуации. Потеряв управляемого

вами солдата, вы переноситесь в тело другого. Но гибель командира сразу ведет к окончанию игры. Потерять офицера проще, чем кажется. Враги где-то раздобыли тяжелую технику, освоили управление и с удовольствием раскатывают на танках и джипах. Еще AI внимательно следит за вашими маневрами и не попадется дважды на один и тот же трюк. Хорошим ребятам до плохишей далеко. Кроме автоматов и гранат доступны разве что наземные турели. К счастью, легко попросить помощи у соседа по этажу. По сети в DogTag можно объединяться в четверки и дружно валить ботов-перебежчиков. Также на своем законном месте deathmatch и capture the flag. В одиночку или с друзьями вы наверняка сможете раскрыть причину предательства пехотинцев. Может, их просто подкупили? Или дело посерьезнее? Тайна раскроется в середине следующего года. ■

Даниил Соколов

[skomorox@nm.ru](mailto:skomorox@nm.ru)

## Звездные гости

## Адреналин-шоу

Мы были настолько восхищены «Адреналин-шоу», что посвятили ему обложку и «Тему номера». А теперь воспользовались счастливой возможностью и пригласили в редакцию очаровательных гонщиц, чтобы подробно расспросить их об участии в проекте. Каждой мы задали вопрос в соответствии с ее увлечениями и пристрастиями, и получили самые подробные ответы. Кроме того, специальный гость – один из «братьев по разуму», которые выступили в роли ведущих и комментаторов шоу – Сергей Стиллавин. Итак, приступим!

**?** Алла, вы ведь занимались гимнастикой. Как вам нравятся трюки, которые приходится выполнять в «Адреналин-шоу»?

Трюки во многом схожи с гимнастикой. Когда-то я получила траву и оставила спорт, но не отчаялась и теперь выделываю кульбиты за рулем. Дух захватывает, когда взрываешься с трамплина и кувыркаешься в воздухе, словно жаворонок. А каково перелететь через идущую впереди машину?! Нечто похожее вы могли видеть в фильме «Ночной Дозор», когда грузовик перемахнул через неожиданно появившегося на дороге человека. Это завораживает, порой мне кажется, что гонки даже интереснее легкой атлетики. Хотя и там и там есть свои достоинства, но здесь все ярче, эффектнее. Сидя за рулем спорт-кара, совершенно забываешь, что существует земля. Скачки, перевороты, езда на двух колесах – все это настолько будоражит сознание и насыщает адреналином, аж голова идет кругом.

**?** Ирина, что вы думаете о музыке, использованной в проекте?

О, такая музыка как нельзя лучше подходит «Адреналину». Настоящий рок в исполнении группы «Черный Обелиск», тяжелые гитарные рифы от Repentance и кислотная электроника в духе The Prodigy – все это жестко и очень драйвово. Знаете, я как истинный байкер, сначала думала, что все шоу будет очень поповым, но когда на стадионе зазвучала песня «Черного Обелиска», моей радости не было предела.

**?** Карина, как вы думаете, «Адреналин-шоу» будет популярен благодаря бешеным скоростям и трюкам или секрет успеха в красоте прелестных участниц шоу?

Я думаю, внимание разделится поровну между девушками и машинами. Мое участие в шоу – это не только способ доказать,

что я уверенно чувствую себя за рулем, но и показать всем, насколько я изящно и естественно вписываюсь в хитросплетение ярких прожекторов и рукоплесканий толпы. Естественно, управлять автомобилем на скорости 300 км/ч дано не каждому, но я непременно справлюсь!

**?** Мэри, вы гражданка США. Как думаете, «Адреналин-шоу» завоеует успех за границей?

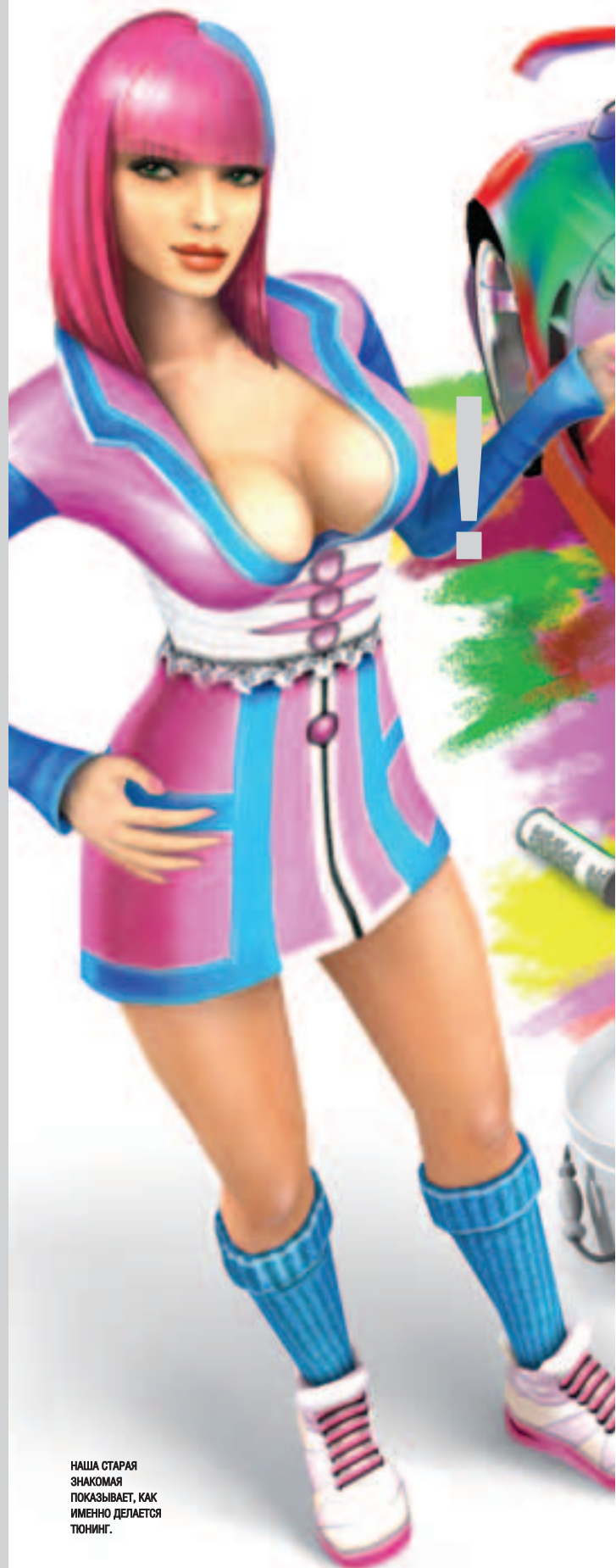
Конечно! Уверена, слава разнесется по всему миру. Я еще не видела такой страны, где мужчинам не нравились бы красивые машины и шикарные женщины. Такие, как я.

**?** Анастасия, насколько нам известно, в «Адреналин-шоу» к каждой девушке приставлен менеджер по PR и промоушену. Вы, как руководитель крупной страховой компании, наверняка пытаетесь взять инициативу в свои руки. Не могли бы вы рассказать нам о тонкостях менеджмента в шоу?

Возможно, я бы и захотела этим заниматься, но совмещать оба дела – все равно, что гнаться за двумя зайцами. Моя задача – быть неотразимой и понравиться толпе, и отвлекаться на что-то еще слишком сложно. У меня есть продюсер, который занимается общением с прессой, заключением договоров с компаниями, проведением PR-акций и многим другим. У него своя задача, у меня своя, и таким тандемом мы сможем добиться большего.

**?** Вика, ни для кого не секрет, каким был ваш первый опыт участия в реалити-шоу. Как вы считаете, возможны ли в «Адреналин-шоу» подобные эксперименты? Будут ли со временем внесены какие-то изменения в правила?

Не знаю, как насчет других, но когда на меня направлены камеры и взгляды миллионов людей, знаете, это здорово возбужда-

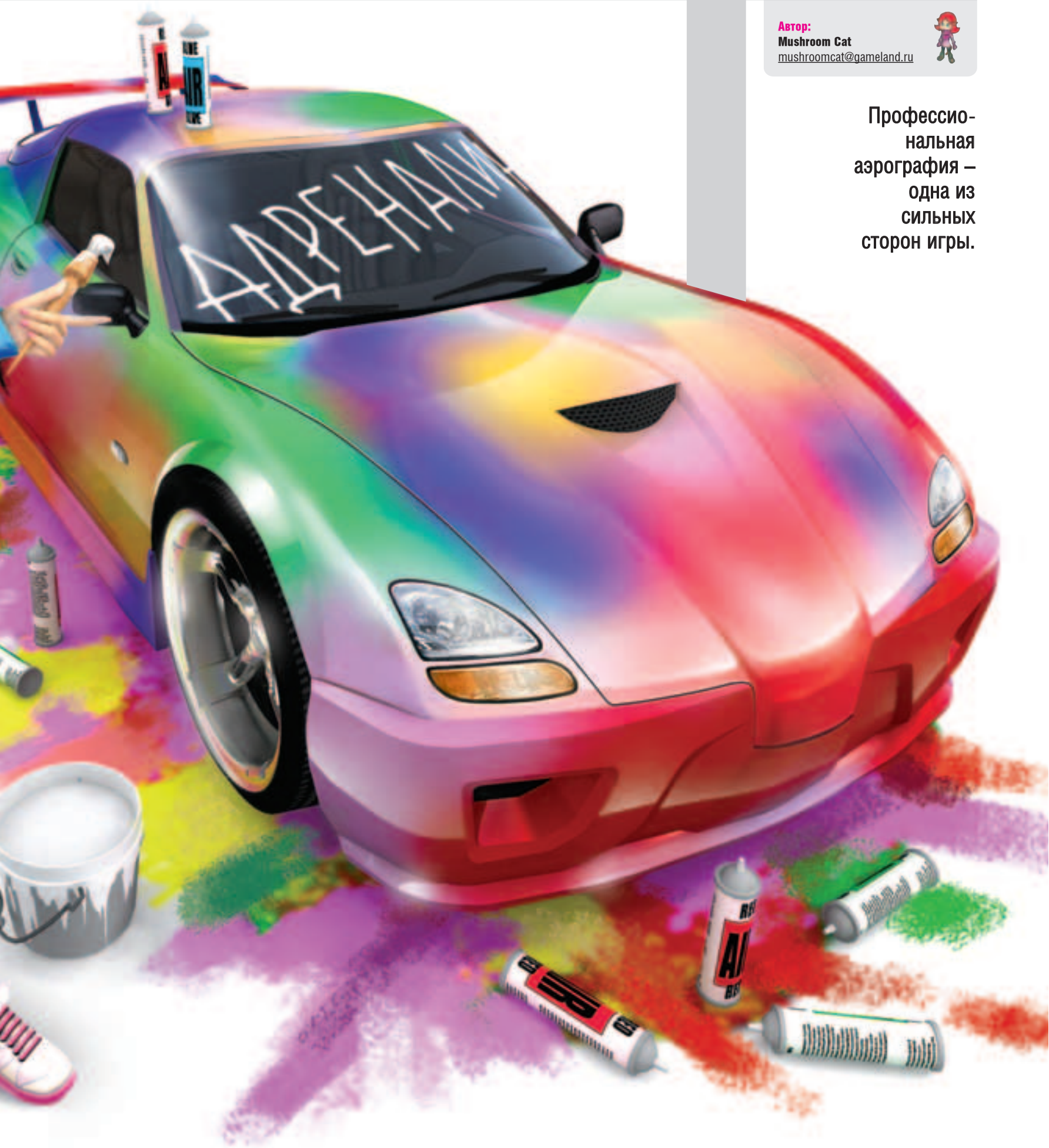


НАША СТАРАЯ ЗНАКОМАЯ ПОКАЗЫВАЕТ, КАК ИМЕННО ДЕЛАЕТСЯ ТЮНИНГ.

Автор:  
Mushroom Cat  
mushroomcat@gameland.ru



Профессиональная аэрография – одна из сильных сторон игры.





Было трудно: очень хотелось использовать нецензурные выражения.

«**Жанетт, вы художница и наверняка уже обратили внимание на модные дизайны машин, участвующих в «Адреналин-шоу». Поделитесь своими впечатлениями от увиденного.**

Автомобили в игре действительно, как вы выразились, «модные», но я бы сказала, что они красивые. Конечно, некоторые модели довольно спорны, но это мое личное мнение. И хотя все автомобили были созданы профессиональными дизайнерами, мне кажется, я бы смогла сделать лучше. После победы в шоу я непременно займусь дизайном машин, уж очень симпатичны мне эти стальные звери. Кстати говоря, в «Адреналин-шоу» стоит обратить внимание и на изумительную аэрографию. Все красиво, стильно, а главное, в таком большом количестве, что даже я, как человек, хорошо разбирающийся в дизайне, вынуждена признать – это великолепно!

«**Тутси, вам нет равных по напориности и воинственному задору. Не могли бы вы рассказать о том, как оцениваются заезды в шоу?**

Честно сказать, я вообще не понимаю, как это допускают. Такие жесткие, но в тоже время притягательные соревнования мало где увидишь. Организаторы шоу подзадоривают нас и повышают рейтинг агрессивности, когда мы крошим друг друга, сталкиваясь на сумасшедшей скорости. Впрочем, может, другим участницам столкновения противопоказаны, но для меня одно удовольствие видеть, как я настаиваю врага и уничтожаю его. Без жарких сражений «Адреналин-шоу» немислимо, и я здесь ради них. Однако настоящий воин всегда дол-

жен знать, когда отступить. Ведь можно на безумной скорости проскочить между двух машин, не задели их, и за это тоже повысят рейтинг.

«**Юрки, вы за свою жизнь побывали в разных странах, видели многие города... Как вам показались трассы в «Адреналин-шоу»?**

Знаете, многие трассы, нет, даже сами места, где проходят гонки, мне знакомы. Да, трассы специально создавались для проведения «Адреналин-шоу», но все они расположены в таких местах, где многие из нас с вами были. Взять хотя бы остров Свободы, да-да, именно тот, со знаменитой статуей. Забавно каждый раз проноситься мимо и осознавать, что вот, над твоей головой, Свобода гордо поднимает к небесам факел. Но особенно хочется упомянуть место, где я действительно ни разу не была, – это Сибирь. Представляете, нам приходилось гонять по самой настоящей военной базе. Уж не знаю, как там организаторы договорились с русскими военными, но созерцать заснеженную землю и огромные военные истребители было очень интересно.

«**Юлия, я так понимаю, вы призывали искать в этой жизни «легкие пути» достижения своих целей. Как вы оцениваете сложность участия в шоу?**

Кому-то легко, кому-то нет. Мне всегда и везде не составляло труда достигнуть своей цели, но всегда бывают исключения. Вот и сейчас, когда я понадеялась на свой пробивной характер, порой приходится очень даже нелегко. Но организаторы шоу поступили правильно и разделили гонку на три уровня сложности: легкий, нормальный и тяжелый. Как видите, на любой вкус.

«**Светлана, как работница телевидения, расскажите, что это за танцевальный Dagor Engine, использовавшийся для создания «Адреналин-шоу»?**

Это довольно интересная технология, которая подходит для реализации не только «Адреналин-шоу», но и многих других проектов. Отличные и модные спецэффекты, красивые взрывы и эффект смазывания для придания еще большего ощущения скорости – все это просто шикарно.

«**Сергей, скажите, как вы отнеслись к предложению поучаствовать в проекте «Адреналин-шоу»? Насколько вообще вам симпатична игра?**

Проникнуть в вечность – мечта каждого гения, а участие в таком проекте – самый верный способ. Во-вторых, гонорары «1С» платит реальные, а кормление в производственной столовой окончательно убедило – надо озвучивать. Что касается самой игры, то она симпатична в первую очередь своей извращенностью – где еще вам предложат стать телкой в тачке? Да, побыть женщиной – это сейчас тема! Хорошо, что можно вырубить компьютер и без последствий мгновенно снова стать мужиком.

«**Интересно ли было работать над проектом?**

Мне лично было трудно – очень хотелось использовать нецензурные выражения, потому что любой водитель знает – без мата на дороге никак. Тем более – на автогонках. Поэтому в игре больше звучит голос Геннадия – он машину не водит и понятия не имеет, какое это нервное занятие. После очередной сессии записи мы шли с гражданином Артеменко (монстром по связям с общественностью компании «1С») в столовую, потом фирма «1С» дарила множество дисков со своими играми. Это настоящая романтика!

«**Если разработчики решат сделать продолжение «Адреналин-шоу», то примите ли вы в нем участие?**

Неприменно! ■

# 1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

По вопросам рекламы обращайтесь  
в редакцию по телефону  
в г.СПб. +71 812 3456789  
в Москве +71 812 3456789  
123456, Москва, с/я 64,  
пр. Сахаровский, 21,  
Тел.: (800) 787-00-87,  
Факс: (800) 881-88-87  
www.1c.ru, www.1c.ru

## АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ



Прими участие в розыгрыше призов  
в прямом эфире утреннего шоу  
БАЧИНСКОГО и СТИЛЛАВИНА  
на радио "МАКСИМУМ" в ноябре-2005!



[www.saitek.ru](http://www.saitek.ru)



Выиграй суперкомплект:  
руль с педалями от компании SAITEK  
для твоего компьютера!



© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.  
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.



КОРАБЛИ РАЗНЫХ РАС ТЕПЕРЬ ЛЕГКО ОТЛИЧИТЬ ДРУГ ОТ ДРУГА.



СТЫКОВКА СО СТАНЦИЕЙ ВРУЧНУЮ БЫЛА В X2 НЕПРОСТОЙ ЗАДАЧЕЙ.



ПОЯСА АСТЕРОИДОВ И НЕБУЛЫ (ГАЗОВЫЕ ТУМАННОСТИ) СТАЛИ НЕОТЪЕМЛЕМОЙ ЧАСТЬЮ КОСМИЧЕСКИХ СИМУЛЯТОРОВ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	space sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Egosoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	28 октября 2005 года

# X3: Reunion

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.egosoft.com/games/x3/info\\_en.php](http://www.egosoft.com/games/x3/info_en.php)

После X2: The Threat в Egosoft взяли долгую, почти двухлетнюю паузу.



**Ж**анр space sim в шапке статьи заставляет вспоминать родоначальников: Elite и Privateer. Но каждый раз это воспоминание омрачается предчувствием скорого разочарования: нет, и в этот раз «отцы» могут спать спокойно. Немногие пытались затмить собой двойное солнце (из недавних претендентов стоит упомянуть Freelancer). И они находили своих поклонников, ждущих от новой части чуда. Ждущих, что объект их внимания превзойдет всех не чернотой космоса, не безвоздушностью пространства и не количеством доступных к перепродаже товаров. Превзойдет глубиной, остротой и реалистичностью (реализм несуществующего – отдельное искусство!) геймплея. Вы – с нами?

## СТАРЫЕ НОВЫЕ ЗНАКОМЫЕ

В X – Beyond the Frontier одному из передовых поселений людей, потерявшему связь с Землей, встречается раса Xenon. Вместо того чтобы выполнять свои прямые обязанности и приводить планеты в пригодный для обитания вид, эти недружелюбные роботы занимаются ровно обратным – уничтожением.

X2: The Threat несла отважным поселенцам новую угрозу – мистическую расу Kha'ak, которая тоже не желает общаться, подкрепляя свое красноречивое молчание огнем корабельных орудий. Но несмотря на техническое превосходство Kha'ak, альянсу людей и поддерживающих их рас удастся одержать победу в крупной битве. Но не в войне. О существовании Земли к этому времени помнят лишь избранные – орден монахов the Goner. Ситуация меняется, когда герой первой части Кайл Брэннан (Kyle Brennan) обнаруживает экспериментальный корабль AP Gunner в одном из отдаленных космических секторов. События X2 происходят несколько лет спустя. Новый герой, сын Кайла Джулиан, мелкий вор-рецидивист, хоть и не встречался с отцом ни разу, принимает его мечту – вернуться на Землю. Сюжет третьей части, как ни странно, начинается с того, на чем закончилась вторая. Вторжение безмолвных и безжалостных Kha'ak продолжается, отец Джулиана находится в глубокой коме после столкновения с врагами, а лучший друг погиб в смертельной схватке ради общей победы. Напряженное получается вступление, не так ли?

## Блиц-интервью с разработчиками, первый вопрос

**?** Почему вы решили делать следующую часть вместо add-on'a?

**Egosoft:** Первоначально мысли такой не было. Но по ходу создания, усилиями заинтересованных людей (особенно – фанатов серии) игра разрасталась. Тогда же было решено перейти на свежий графический движок вместо латания старого. И мы поняли, что если у нас будет еще несколько месяцев, мы сможем выпустить новую часть вместо огромного add-on'a. Короче говоря, изменений набралось настолько много, что слово «дополнение» плохо подходило к новому содержанию – новому космосу, открытому для исследования игроком.





ЭКРАН СЛЕЖЕНИЯ ЗА ЦЕЛЬЮ ПОМОЖЕТ УЗНАТЬ ЕЕ СОСТОЯНИЕ, НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ И ДИСТАНЦИЮ ДО НЕЕ.



КАКОЙ ЖЕ СЦЕНАРИЙ ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ ЛЮБОВНОЙ ИСТОРИИ? РАЗВИТИЕ ЭТОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ ТОЖЕ НАМЕЧЕНО В ИГРЕ.

Блиц-интервью с разработчиками, второй вопрос

**?** На картинках и видео все смотрится очень технологично. Не пали ли жертвой красивой картинке искусственный интеллект и механика игрового мира? И сможет ли мир обходиться без игрока?

Egosoft: Нет, жертв не будет. Как и в предыдущих частях, идя мира построена вокруг сложной системы торговой симуляции. Например, если вы ограбите транспорт с железом, то на станции назначения возникает нехватка, и цены на него взлетят. Но не думайте, что все ограничится экономикой! Продолжая грабить и уничтожать, вы заработаете плохую репутацию, которая обернется против вас. А репутация – это следующий виток реализма, социальная симуляция. Вселенная X отражает ход вещей, происходящих в ее недрах. Вы увидите стыкующиеся со станциями корабли, управляемые компьютером торговцы которых будут продавать и покупать грузы. Поэтому сказать, что игровая вселенная практически самодостаточна – можно.



Большой и сложный мир X3: Reunion позволяет игроку вести себя так, как он захочет.

БОЛЬШИЕ КОРАБЛИ НЕ ОСТАНУТСЯ БЕЗЗАЩИТНЫМИ. НА ИХ БОРТУ НЕСУТ СЛУЖБУ РАСЧЕТЫ КОСМИЧЕСКИХ АРТИЛЛЕРИСТОВ.



В ЧЕРНОМ-ЧЕРНОМ КОСМОСЕ

Об истории превращения дополнения в игру со следующим порядковым номером вы можете прочитать во врезке. Но добрая половина нововведений в любом случае слишком кардинальна для простого дополнения. Похоже, причина кроется в заявленной мультиплатформенности. Чем еще может быть объяснено «неожиданное» появление нового графического движка и характерных изменений в интерфейсе (пиктограммы и появление курсора)? Но разработчики успокаивают: две версии разрабатываются (не портируются, не подгоняются!) отдельно, консольная выйдет

только после Нового года, а PC-реализм имеет изначально больший приоритет и никоим образом от такого соседства не пострадает. Впрочем, если сроки выхода дополнения и полноценного продолжения действительно разнились всего на несколько месяцев, то стоило и подождать. Скриншоты лоснятся пиксельными шейдерами и детализированной геометрией моделей, реализованными средствами DirectX9. Но несмотря на обилие графических настроек, игра даже не попытается взлететь на системах начального уровня. Как детализацию ни крути, а без современного процессора и видеокарты тут не обойтись.

Сюжет – всему голова!

X2 критиковали за сценарий и вставки на движке. Разработчики вняли гласу народа и позвали на помощь профессионального сценариста Эндрю Уолша

(Andrew S. Walsh). Хорошо представляющий себе тонкости написания сценария для компьютерных игр, он энергично взялся за дело. Под его влиянием в игру

добавлены кинематографические вставки (наряду со старыми, игровыми). Его стараниями мы получим ответы на вопросы, которых после X2 оста-

лось ой как много. С полной версией размышлений Эндрю о сюжете вы сможете ознакомиться на <http://www.x2source.com>.





КВАДРАТИКИ ВОКРУГ КОРАБЛЕЙ – ОБОЗНАЧЕНИЕ ВОЗМОЖНЫХ ЦЕЛЕЙ. ОБЕЩАНЫ ВИДЫ ОРУЖИЯ, КОТОРЫЕ МОГУТ НАВОДИТЬСЯ НА НЕСКОЛЬКО ЦЕЛЕЙ.



СТАНЦИИ ТЕПЕРЬ МОЖНО «ВЕЩАТЬ» НА НИЗКИХ ПЛАНЕТАРНЫХ ОРБИТАХ.

Блиц-интервью с разработчиками, третий вопрос

? На скриншотах интерфейс замечен не был. Что только подогревает интерес. Стоит ли ждать больших изменений?

Egosoft: Не считая того, что так скрины выглядят выразительнее, нашлось еще несколько причин, по которым мы не показывали его на ранних стадиях разработки. Он подвергся множеству ревизий, изменений и пересмотров, и мы не хотели показывать рабочие варианты. Нам пришлось хорошенько попотеть, чтобы создать наилучшую версию. Такой, при котором фанатам предыдущих серий не пришлось бы переучиваться. Из нововведений отметим давно желаемое игроками управление с помощью мыши, попросту необходимов новичкам. Это не означает, что вы сможете забыть про клавиатуру и джойстик. Ведь теперь можно настроить каждую функцию по собственному вкусу. Также новичкам во вселенной X помогут полезные странички, которые будут появляться в первые часы игры.



**БЫСТРЫЕ ТОРГОВЦЫ**

Вступительный ролик X2 показывал, как двое молодых людей безуспешно попытались угнать корабль. Украл – попался – в тюрьму. Но (к сожалению?) перед нами отнюдь не космический GTA. В начале игры зарабатывать деньги придется торговлей. И тут-то экономическая модель игры, в которой реализованы настоящие зависимости «эластичного спроса», откроется во всей красе. Понять, где лучше купить, чтобы затем выгоднее избавиться от товара. На вырученные деньги отремонтировать корабль, улучшить двигатели-щиты-вооружение. NPC-пилоты своими действиями будут активно влиять на цены. Ключевые миссии они за вас не выполнят, но вот скупить дешевого товара, чтобы к вашему появлению его цена взлетела до небес, – это пожалуйста. При всем разнообразии возможных товаров в X2, один из них был исключительно доходным. Cells, топ-

ливо для Jump Drive, использовались как основной источник обогащения. Этот недочет Egosoft решила исправить еще тогда, когда X3 была просто дополнением.

**ЧЕСТНЫЕ ПИРАТЫ**

С умом потратив сбережения на боевую оснастку своего корабля, можно, наплевав на репутацию и отношения с властями и расами, заняться менее честным, но более прибыльным делом. Например, подорвать торговый путь к станции, нарушив тем самым экономический баланс и заставив цены взлететь до небес. А потом выступить в роли спасителя, доставив все необходимое. Или же двинуться по сюжету, исследуя секторы космического пространства. Или наняться в убийцы. Или купить свою станцию. Большой и сложный мир X3 позволяет игроку вести себя так, как он захочет, не навязывая определенное видение игры. Вполне возможно, что это и есть ключ к тому геймплею, которого мы ждем. ■

**Экономика войны**

Одни фабрики-станции производят ресурсы. Другие – перерабатывают их в товары. Товары приобретаются. Не кажется ли вам, что классическая цепочка производства-потребления разорвана? На самом деле ошибки нет. Основная цель потребления благ в игре – война. В романе «1984» Оруэлл поясняет: при современных темпах производства благ изготавливается настолько много, что если не сжигать и не взрывать их в вооруженных конфликтах, то население всего мира будет купаться в роскоши. Но игра только выходит на симуляцию остальных аспектов космической жизни – обычных людей в игре пока просто нет. Что ж, ждем слияния с движком The Sims.





# MYST<sup>®</sup>

## V

# END OF AGES

*Так начинается конец долгого пути...*

*Грандиозный финал великой игры*

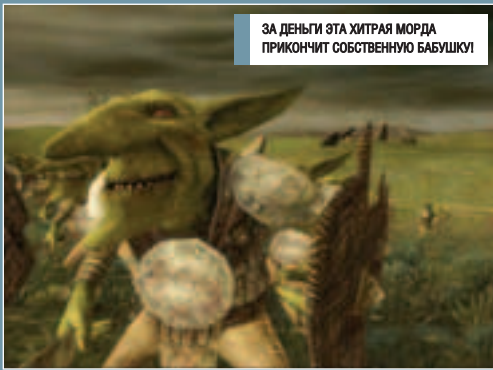


Товар сертифицирован. По вопросам оплаты звоните по тел.: (095) 790 90 91, e-mail: [byk@byka.ru](mailto:byk@byka.ru)  
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Myst and Myst End of Ages are trademarks of Cyan Worlds, Inc. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubisoft logo and the Myst logo are trademarks 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 End of Ages logo and trademarks of Ages End of Ages, Inc. registered in the U.S. and other countries. © 2005 Ubisoft Entertainment. 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](http://www.byka.ru)



ГОБЛИНЫ ВСТАЮТ ПОД ЗНАМЕНА ХАОСА.



ЗА ДЕНЬГИ ЭТА ХИТРАЯ МОРДА ПРИКОНЧИТ СОБСТВЕННУЮ БАБУШКУ!



ЭЛЬФЫ НИКОГДА НЕ СПАСУЮТ ПЕРЕД КАКИМИ-ТО КРЫСАМИ!



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco HomeTek
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Black Hole Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

# Warhammer: Mark of Chaos

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

На фоне торжества Warhammer 40K мы уж и забыли, что такое классический Warhammer. Black Hole напомнит так, что мало не покажется!



«Новое слово в жанре RTS!» – кричит издательство Namco. «Новый уровень стратегической игры!» – вторит ему студия Black Hole. «Вы ведь не станете строить кузницу, когда в ворота ломятся враги, – рассказывает продюсер Крис Рен (Chris Wren), – на поле боя нет места повседневной рутине!» Новаторство Warhammer: Mark of Chaos создатели проекта видят в строгом разделении игрового процесса на тактическую и стратегическую части. Причем эпическим сражениям уделяется гораздо больше внимания и времени, нежели бытовому хозяйствованию. Хочется спросить Криса и Ко, где они были, когда весь мир восторгался серией Total War. Однако Black Hole не из тех, кто только говорит (Armies of Exigo – прямое тому доказательство), поэтому мы решили разобраться в деталях.

## ЯДУ СЦЕНАРИСТУ!

После фантастических сражений Warhammer 40,000: Dawn of War, в которых мы поучаствовали стараниями Relic Entertainment, новый Warhammer: Mark of Chaos выглядит

немного необычно. Разработчики вернулись к классическому фэнтезийному миру «Молота Войны». Делишки у людей и эльфов в очередной раз не заладились. Еще не добиты остатки легионов хаоса, не выжжена каленым железом вся нечисть, оставшаяся после Великой Войны, а в гиблых Северных Пустошах вновь поднимает голову темное воинство. В епархии черных богов выискался новый претендент на царство земное – крепкий малый с грозным именем Асавар Кул. Ново-явленный вождь демонического пролетариата намерен опять объединить армии смерти и бросить их в последний, решающий бой за все сущее! Трепещите, людишки! Эльфы, прячьте эльфиек! Бьют барабаны, грохочет гром, а с потолка прямо на сценариста падает тяжелый черный занавес, чтобы в следующий раз лучше фантазировал. Глубокой продуманной истории от Mark of Chaos ждать не приходится, и разработчики, в общем-то, на нее и не претендуют. «Это игра о войне. Сюжет – есть война глазами противоборствующих сторон», – поясняет Крис.

## Урок №1: Скейвены

Скейвены – гигантские человекоподобные крысы, обитающие в запутанных лабиринтах под землями Старого Мира. Их полчища неисчислимы и, объединившись они в сплоченное воинство, никто не смог бы устоять перед огромной живой массой. Однако между кланами скейвенов нет единства, только поэтому люди и эльфы до сих пор справляются с ними. Войска огромных крыс ведут в бой так называемые «серые кардиналы», маги и жрецы Рогатой Крысы – бога, которому поклоняются все скейвены. Магия подземных жителей слабее эльфийской, но ее мощи хватает для создания кровожадных монстров и даже военных машин.





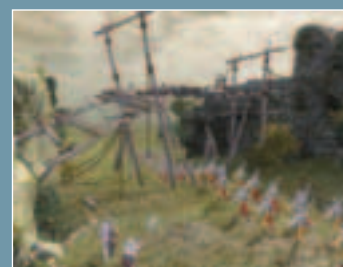
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ ПОЛНОСТЬЮ МЕНЯЕТ ТАКТИКУ И ВИД БИТВЫ В ЦЕЛОМ.



«СЕРЫЙ КАРДИНАЛ» НЕ ПОЗВОЛЯЕТ КРЫСОМОРДЫМ РАЗВЕЖАТЬСЯ В ПАНИКЕ.

## Урок №2: Империя

Империя людей — главная сила Старого Мира. Стройные шеренги закованных в сталь воинов полагаются на свои мечи, но не гнушаются использовать порох и магию. Правда, изначально волшебство было чуждо людям. Власть над стихиями своим союзникам даровали надменные эльфы. У длинноухих просто не осталось выбора: без огненных шаров и молний люди наверняка бы проиграли Великую Войну Хаоса, а в одиночку эльфам пришлось бы туго. Во главе Империи стоит император, а территория государства поделена на множество округов, которыми правят наместники. Когда Империи ничто не угрожает, наместники пытаются «выбить» для своих земель новые привилегии. Однако перед угрозой вторжения Хаоса распри мгновенно забываются, и человеческая Империя сплывается в несокрушимый стальной кулак.



## Вождь демонического пролетариата намерен объединить армии смерти и бросить их в решающий бой за все сущее!

ИМПЕРЦЫ ПОДОЗРИТЕЛЬНО НАПОМИНАЮТ ИСПАНСКИХ КОНКИСТАДОРОВ...



### КРЫЛЬЯ, НОГИ И ХВОСТЫ

В однопользовательской кампании схлестнутся армии человеческой Империи и разномастный сброд, именуемый себя воинством Хаоса. Однако, как и в любой добротной ссоре, у каждого из драчунов отыщутся союзники. На подмогу к братьям по разуму спешат, конечно же, эльфы. Тьма им противна гораздо больше, чем люди, поэтому древние отшельники вернулись с острова Ултуан, чтобы всыпать недругам по первое число. Войска Неупорядоченного, в свою очередь, могут рассчитывать на помощь Скейвенов, высокоразвитых крыс-переростков. Правда, Black Hole не обещают, что грызуны-мутанты обязательно встанут на сторону Тьмы, так что, по меньшей мере,

один сюжетный сюрприз нас все-таки ожидает. Но Старый Мир, основное пространство вселенной Warhammer, огромен, и населяют его отнюдь не четыре расы. Под голубым бескрайним небом нашлось место и симпатягам-оркам, и мелким пакостникам-гоблинам, и трудягам-гномам, и здоровякам-троллям, и даже кроважидным вампирам (хотя в их случае уместнее говорить о ночном небосводе). В игровых анналах столь разношерстная компания проходит под общим названием «Dogs of War», «Наемники» то бишь. За знное количество звонких тангэ их сможет записать в свои ряды любая сторона, вот только откуда же взять вождеденную денежку?

### Из сержантов в генералы

Несмотря на то что именно размахом боевых действий в первую очередь хвастаются разработчики, возня с отдельными бойцами и ма-

ленькие отряды в Mark of Chaos все же предусмотрены. Однопользовательская кампания позволит нам ощутить себя как генерала-

ми, так и простыми сержантами. А вот в мультиплеере ожидается свобода выбора. Командиры небольших взводов смогут добиться не

меньшего успеха, чем полководцы огромных армий. Непонятно только, как именно взвод будет противостоять батальону.



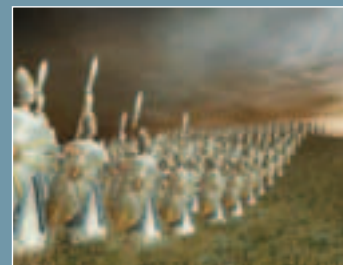


БОЛЬШИЕ ПОТЕРИ ЛЕГКО ОБРАЩАЮТ СКЕЙВЕНОВ В БЕГСТВО.



### Урок №3: Эльфы

Великий эльфийский народ нашел пристанище на острове Ултуан, скрытом от любопытных глаз плотной магической завесой. Однако во время Великой Войны Хаоса эльфы плечом к плечу с людьми защищали Упорядоченное. Одержав победу, часть длинноухих не вернулась на Ултуан, а осталась с людьми, чтобы обучить их магии. Правда, ученикам никогда не превзойти своих учителей. В волшебстве длинноухим нет равных. Всего лишь один эльфийский маг на поле боя способен полностью изменить равновесие. Впрочем, эльфийские воины тоже не лыком шиты. Их несгибаемая воля к победе, жесткая дисциплина и мастерство наводят ужас на врагов. Даже небольшой эльфийский отряд – грозная сила, но на войну в Mark of Chaos эльфы приведут легионы своих бойцов.



### ВРЕМЯ – ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ

«Никаких шахтеров и крестьян», – решительно заявляет Black Hole. Студия справедливо недоумевает, как можно замораживать вырубкой леса, когда с Севера стремительно наползает Тьма? Однако исключить экономику вообще разработчики все-таки не отважились. Источниками ресурсов являются сами территории, бороться за которые мы будем всю игру.

Хотя небольшую слабину воинственная Black Hole все-таки дала – решила возводить укрепления прямо на поле боя. Впрочем, бойцы с тем же успехом могут воспользоваться уже готовыми укрытиями – разбросанными на местности фермами и гарнизонами. Ловко размещенный в здании отряд – главный козырь в борьбе с численно превосходящим противником.

К чести разработчиков, стратегическая составляющая Mark of Chaos несколько отличается от оной в играх Total War. Если в бытность свою сегунами, королями и императорами мы действовали неторопливо, взвешивая каждый шаг, то в роли фэнтезийных полководцев должны будем сообра-

жать быстрее. События, как на поле боя, так и на глобальной карте разворачиваются в реальном времени. Пока вы штурмуете очередной вражеский рубеж, отдельный неприятельский отряд может занять незащищенную провинцию в тылу. При этом Крис уверяет, что все битвы протекают при непосредственном участии игрока. Как воплотится наша «вездесущность» на практике – пока не ясно.

### НЕ РЕВОЛЮЦИЯ, НО...

Нечто совершенно новое Black Hole готовит в мультиплеере. Как всегда, самое вкусное разработчики держат в строжайшем секрете. Нам удалось выведать только общую задумку: студия хочет каким-то образом позволить игрокам использовать достижения сюжетной кампании в многопользовательском режиме. Звучит малопонятно, но, согласитесь, заманчиво. Может, Крис и перегнул палку, рассуждая о революционном новаторстве Warhammer: Mark of Chaos, но проект все равно кажется очень перспективным. Остается надеяться, что обещания не ухнут в черную дыру, а будут выполнены полностью и в срок. ■

### Урок №4: Хаос

Из Северных Пустошей приходят орды Хаоса, ведомые четырьмя темными богами – Тзинчем, Корн, Нугл и Сланешем. Боги не ладят друг с другом, что выливается в постоянные междоусобные войны их паствы. Однако время от времени появляется лидер, способный объединить темные племена, и тогда Хаос выплескивается из Пустошей в Старый Мир. Ряды темного воинства состоят из людей, точнее, того, что раньше ими было. Под влиянием сил Неупорядоченного люди, звери и растения меняются до неузнаваемости, теряя собственную сущность и наполняясь Хаосом. Тзинч, Корн, Нугл и Сланеш – одни из самых могущественных божеств Warhammer: Mark of Chaos.

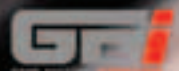


# АЛБРА АНТИТЕРРОР

МУЖСКАЯ РАБОТА

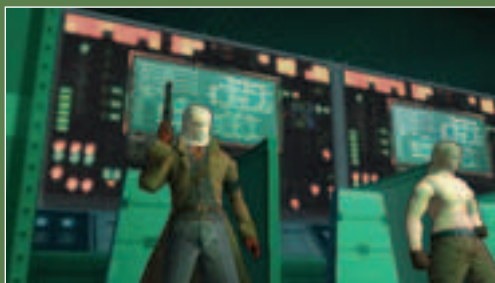
Продолжение тактической стратегии  
о самом известном спецподразделении России

ЖИЗНЬ – РОДИНЕ. ЧЕСТЬ – НИКОМУ.



© 2005 "Русский Полк" Все права защищены. All Rights Reserved.  
© 2005 Mist Land. All Rights Reserved.  
www.russkoe-pole.ru • Отдел продаж: +7 (495) 711-11-11, 800-200-11-11  
Рекламная продукция в газетных изданиях





ИЗМЕНЕНИЯ В ИНТЕРФЕЙСЕ: ЗАДЕЙСТВОВАНЫ ВСЕ КНОПКИ КОНСОЛИ, А ДВИЖОК ДИНАМИЧНО ПОДСКАЗЫВАЕТ, КАКАЯ ЗА ЧТО ОТВЕЧАЕТ. КСТАТИ, В AC!D 2 БУДУТ ПОДРОБНЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ МИССИИ, КОТОРЫХ ТАК НЕДОСТАЕТ В ПЕРВОЙ ЧАСТИ.



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	card battle/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года (США) декабрь 2005 года (Япония)

# Metal Gear Ac!d 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=161>

## Солидно ли Снейку в карточки играть?



Европейская версия Metal Gear Ac!d только добралась до Европы, а в Kojima Productions уже доделывают вторую часть. Временной промежуток между релизами двух игр получается до смешного небольшой (хотя всегда есть надежда, что евро-релиз задержат этак на полгода), но Konami возражений слушать не желает. «В Metal Gear Ac!d должен играть каждый!» – под этим девизом компания выпустила первое в мире уцененное переиздание для PSP.

Поговаривают, что господин Хидео Кодзима был очень недоволен первой частью Metal Gear Ac!d и наказал режиссеру игры Синте Нодзире все переделать. Во-первых, Metal Gear Ac!d был слишком сильно похож на Metal Gear Solid – теперь уровни искрятся яркими красками и больше напоминают разворот американского комикса, чем игру про Солида Снейка. Концепция остается прежней – те, кто пробовал демо-версию на TGS, рассказывают, что отличий в базовом геймплее днем с огнем не сыскать. Количество карт увеличится вдвое, появятся новые типы карт –

например, такие, чье присутствие в колоде само по себе будет влиять на происходящее на уровне. Улучшена физика – от снежковской вертушки солдат может упасть с моста в пропасть, а не подскакивает на одном месте, как раньше. Seriously меняются интерфейс – ни для кого не секрет, что в Ac!d он был далек от совершенства. Например, теперь сам игрок двигает героя с клетки на клетку, а не указывает ему маршрут на весь ход сразу. Разработчики заметили, что битвы с Леоне были самой интересной частью Metal Gear Ac!d, и теперь собираются добавить в игру много новых и интересных боссов (кстати, еще раз сразиться с Леоне можно будет в режиме Arena Mode). И только о сюжете никто пока рассказывать не желает. Известно лишь, что Снейк встретит роковую красавицу в красном по имени Венера. Роковая красавица может использовать три карты за один ход и подозрительно похожа на героиню первой части. Более того, на ранних скриншотах была полоска жизни с подписью «Teliko». Сдается нам, это «ж-ж-ж» неспроста. ■



## Metal Gear Solid – впервые в 3D!

Самая потрясающая новость относительно Metal Gear Ac!d 2: игра поддерживает «бинокль» под названием Tobidacid. Штуковина крепится прямо на экран PSP; к избранным картам будут присоединены специальные видеоролики, которые можно посмотреть в истинно объемном изображении (примерно как в кинотеатрах IMAX). Кроме того, если вы соедините PSP с Metal Gear Ac!d 2 и PS2 с Metal Gear Solid 3: Subsistence, то сможете переносить скриншоты из Subsistence на PSP и разглядывать их с помощью все того же бинокля. На момент написания этой статьи еще неизвестно, придется ли приобретать это чудо-приспособление отдельно или же оно будет бесплатно распространяться вместе с игрой.





ИСПЫТАЙ НАСТОЯЩИЙ

# FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

**ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ ГОДА!**



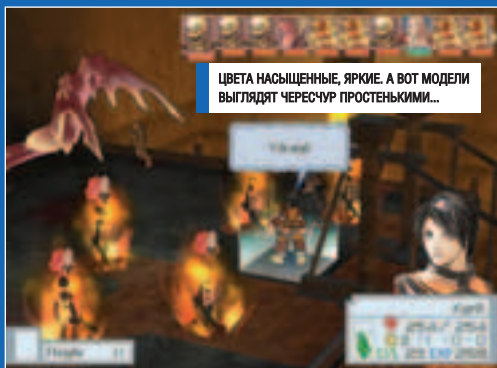
WWW.FEARGAME.RU

[www.softclub.ru](http://www.softclub.ru)

ОКТАБРЬ 2005



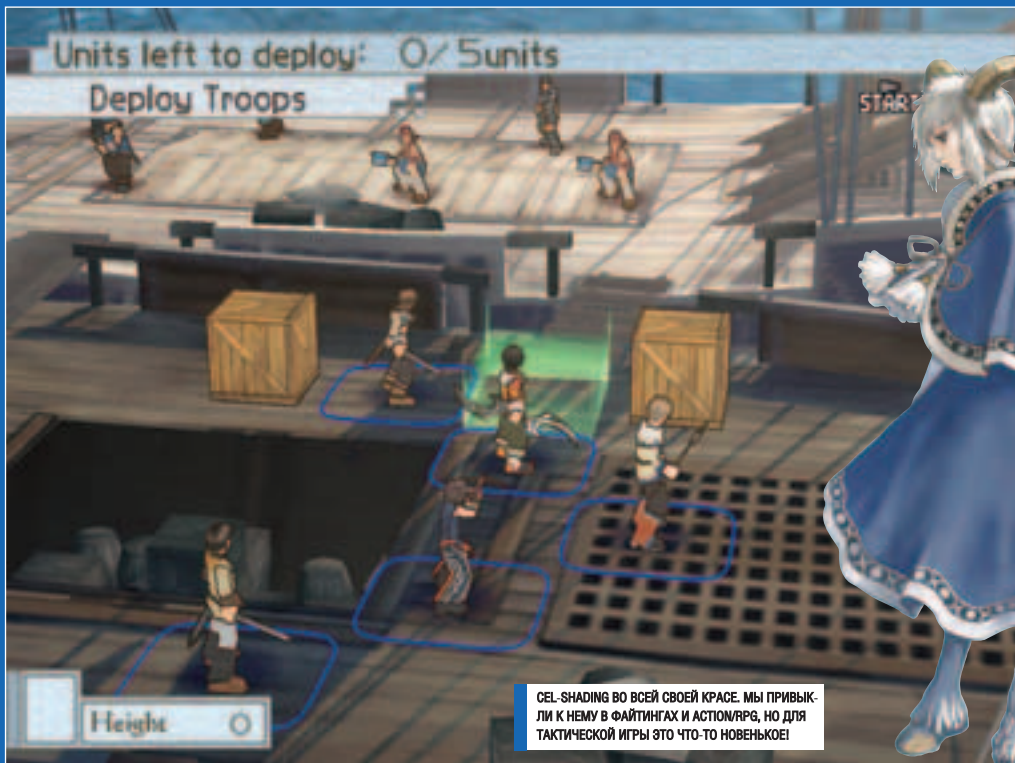
SIERRA



ЦВЕТА НАСЫЩЕННЫЕ, ЯРКИЕ. А ВОТ МОДЕЛИ ВЫГЛЯДЯТ ЧЕРЕСЧУР ПРОСТЕНЬКИМИ...



НЕГЛАСНОЕ ПРАВИЛО ТАКТИЧЕСКИХ PRG: СТРЕЛЯТЬ В УПОР АРБАЛЕТЧИЦА НЕ МОЖЕТ.



CEL-SHADING ВО ВСЕЙ СВОЕЙ КРАСЕ. МЫ ПРИВЫКЛИ К НЕМУ В ФАЙТИНГАХ И АКЦИОН/RPG, НО ДЛЯ ТАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ ЭТО ЧТО-ТО НОВЕНЬКОЕ!



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	8 ноября 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.konami.jp/gs/game/rhapsodia">http://www.konami.jp/gs/game/rhapsodia</a>	

# Suikoden Tactics

Серия Suikoden всегда славилась своими стратегическими боями – и вот ее новое ответвление посвящено исключительно тактике.



Отсюда и название. Suikoden Tactics. От оригинала, однако ж, осталось совсем немного – исчезла даже суть названия, ибо 108 Звезд Судьбы собирать не придется. Это не означает, что персонажей будет мало – обещано аж полсотни, – и все-таки жаль, что основной идеи серии в данной игре нет. Как и в любой другой тактической RPG, в Suikoden Tactics главное – сражения. Токийское подразделение Konami, разработчик игры, под предлогом «доступности» до предела упростило интерфейс и боевую систему. Это, конечно же, обрадует новичков, но вот ветераны имеют все основания отнестись к такому решению с опаской: чрезмерная легкость редко идет тактическим RPG на пользу, обычно превращая большинство особенностей боевой системы в ненужные довески. Скрестим пальцы и дождемся отзывов из-за океана. В боях Suikoden Tactics нас ждет классическое передвижение юнитов по поделенным на условные «квадратные метры» аренам. Проблема выбора «правильной» позиции здесь решена легко и непринужденно: если ваш герой с выбранного места может

достать противника атакой, над головой последнего появится шарик с изображением капли. По аналогии, изображение нимба с крылышками соответствует возможности нанести смертельный урон, а скрещенные мечи просигналят, что враг, в свою очередь, сможет атаковать вас. Большая роль отведена стихиям: не только оружие, магия или герои – целые уровни могут иметь принадлежность к первоэлементам. Так, персонаж, стоящий на «своей» клетке, будет автоматически подлечиваться каждый ход. Манипулируя стихиями с помощью соответствующих заклинаний, можно повернуть ход боя в свою пользу. Также в Suikoden Tactics есть и традиционные для серии совместные комбо-атаки нескольких персонажей, и Руны, отвечающие за магию и дополнительные способности, и возможность улучшить оружие в кузне. Разработка Suikoden Tactics (Rhapsodia в Японии) уже завершена, и нам остается надеяться, что столь малый срок с момента выхода предыдущей части свидетельствует о прогрессивном менеджменте и умении работать, но никак не о низком качестве первой TRPG в серии Suikoden. ■

## Сюжет и перспективы

Для фанатов серии Suikoden IV стал большим разочарованием – и новость о том, что Suikoden Tactics будет являться сюжетным ответвлением именно четвертой части (так, Kika, Snowe, Keneth и, возможно, другие знакомые нам герои появятся в Tactics), напоминая Suikogaiden, тесно переплетавшуюся с Suikoden II, была встречена не очень-то тепло. Зато теперь мы имеем надежду на то, что недоразвитые персонажи Suikoden IV получат-таки подобающие качества. Кстати, действие новой игры будет происходить до, во время и после событий, описанных в Suikoden IV.





# STUBBS™ THE ZOMBIE

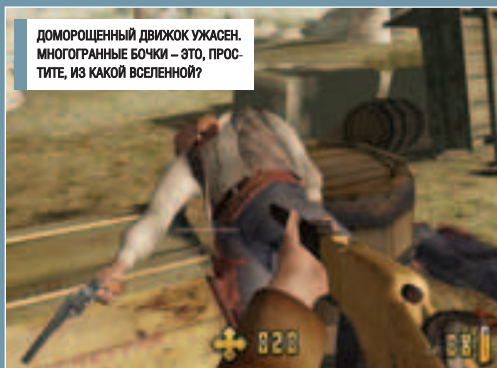
IN  
*Rebel Without a Pulse™*



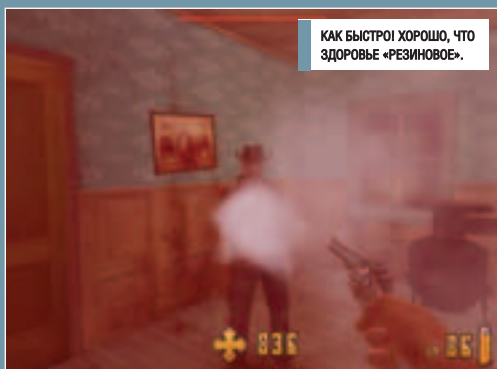
★ ASPYR  
WIDELOAD

Товар сертифицирован.  
По вопросам отправки заказов обращайтесь по тел.: (095) 760 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 компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@buka.ru).





ДОМОРОЩЕННЫЙ ДВИЖОК УЖАСЕН. МНОГОГРАННЫЕ БОЧКИ – ЭТО, ПРОСТИТЕ, ИЗ КАКОЙ ВСЕЛЕННОЙ?



КАК БЫСТРО! ХОРОШО, ЧТО ЗДОРОВЬЕ «РЕЗИНОВОЕ».



БАХ-БАХ И ПОПАЛ! БОРОДАЧ ВЫПЛЯСЫВАЕТ ЦЫГАНОЧКУ С ВЫХОДОМ.



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



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Techland
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.techland.pl">http://www.techland.pl</a>

# Call of Juarez

Одни ковбои грабят банки, другие пасут коров. Ковбои из Польши разрабатывают компьютерные игры.



Создавая игры про ковбоев, разработчики частенько вспоминают творчество Серджио Леоне. Итальянский режиссер ставил очень честные и жестокие вестерны. Образы героев писались с самураев Акиры Куросавы. Японский мэтр даже обращался в суд, но все впустую. Здорово повлиял на характер стрелков и актерский талант Клинта Иствуда. Выходит, что качественный (уж простите за слово) киношный ковбой имеет итало-американо-японское происхождение. Но в Techland об этом не знают или знать не хотят. С верой в светлое будущее поляки движутся к старым граблям. В героях Call of Juarez ходят два колоритных мужчины, Преподобный Рэй и малыш Билли «Свечка». Возможно, они не настолько круты, как Мэнко-Иствуд и Дуглас Мортимер из For a Few Dollars More, но свинца для обидчиков не пожалеют. Рэй декламирует библию и носит тяжелые сапоги (такие и в окно «войдут» и ребра врагам пересчитают). А Билли – жалкий ковбой, над ним даже мулы смеются. На рожон не лезет и стрельбе от бедра предпочитает скрытность. Зато он движется быстрее Преподобного, дальше пры-

гает и мастерски орудует хлыстом. При помощи него малыш взбирается на верхотуры и отыскивает потайные чердачки. Рэй не любит Билли. Он обвиняет парня в смерти отчима (родного брата Преподобного). Сверкая пятками, «Свечка» старается избежать расправы и отыскать настоящего убийцу. Рэй, напротив, охотится за мальцом, попутно отстреливая вооруженных до зубов жуликов и воров. Невольно вспоминается The Good, The Bad and The Ugly. Вот только сюжет фильма строился на борьбе стереотипов, а игра полагается на кровную месть – не менее избитый леоновский штамп. Верховая езда у ковбоев в крови. С лошади не только удобно стрелять. Разъяренный конь снесет на своем пути любого, даже самого пьяного и везучего стрелка. А скакунов из Польши и пуля (дура?) не берет! Стоит пригнуть голову – и тут же окажешься в «домике». Call of Juarez – чистый киношный вестерн: литературное наследие американских журналистов и писателей обошло его стороной. Два героя и банда головорезов. Заветам Леоне верны! ■

## Свинцовый дождь

Ковбои обожают дуэли. Будь их хоть сотня на квадратный километр прерий. Каждый выстрел в негодяя-за-бочкой, негодяя-в-окне и негодяя-перед-самым-носом должен быть испытанием. Пускай слишком быстрым и совершенно бесполезным для сюжета, но не походить на пальбу по тарелочкам. Дизайнеры Techland понимают это не хуже нас. Эффект «глаза в глаза» достигается при помощи режима фокусировки. При этом очертания картинки «замыливаются», а фигура противника располагается в центре экрана. Удручает лишь набивший оскомину slo-mo. В момент замедления времени прицелы услужливо наползают на жертву. Остается только спустить курок.



# МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КЛАНОВ

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

 **SKYRIVER**  
STUDIOS



НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ – ГЛАВНЫЙ ПАЦАК В МАЛИНОВЫХ ШТАНАХ.



ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРОВ УМЕЛО НАВОДИТ ТОСКУ.



ЗАКЛЮЧЕННЫМ РАЗРЕШЕНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛИШЬ САМЫЕ ПРИМИТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.



Автор:  
Алекс Глаголев  
glagol@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	«1С»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://int.games.1c.ru/dungeon_cleaners">http://int.games.1c.ru/dungeon_cleaners</a>	

# «Санитары подземелий»

Широкую известность в народе приобрели кинофильмы со «смешным переводом Гоблина». Но наши читатели знакомы с творчеством ст. о/у уже очень давно. Как и с проектом «Санитары Подземелий».



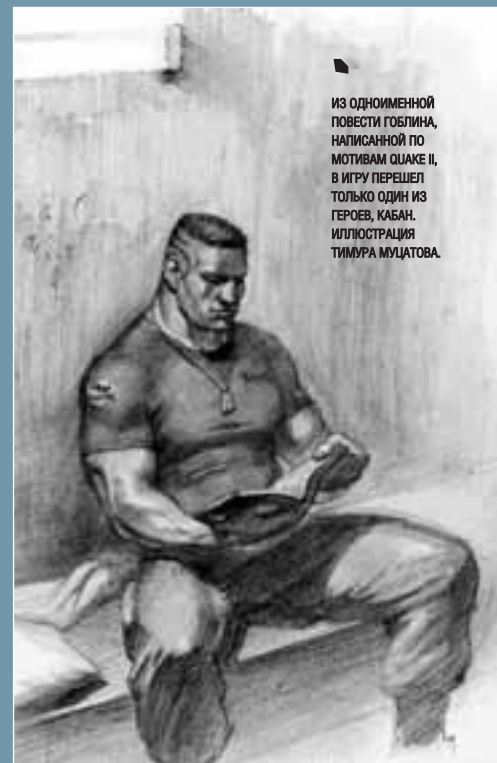
**Б**удущее. Ни много ни мало – двадцать пятый век. Космические корабли бороздят просторы Большого театра и сопредельных галактик. Научная мысль обогнала свет, доктора наизобретали уйму чудодейственных лекарств, писатели насочиняли библиотеки книг, а преступность так и не выветрилась, зараза. Умные лбы из правительства решили: раз преступность никуда не делась, так мы ее сами куда-нибудь денем. Сказано – сделано! Отыскали планетку повшивее, назвали «Матросская тишина», согнали на нее весь сброд, какой под руку попался, и устроили там колонию строгого режима. Планетарная «зона» год от года разрасталась – минуло две с половиной тысячи лет от Рождества Христова, а люди так и не научились переходить дорогу в положенном месте и не ругаться матом в общественных местах (пожалуй, с фильмом «Две сорванные башни» чему-нибудь научишься!) Ээки потихоньку обжились в «Матросской тишине» и решили строить летучий корабль, чтоб облагородить

своим появлением пару-тройку планет помельче. Но Умным Лбам из Правительства вовсе не улыбалось, чтоб на карте звездного неба возникли «Кресты», «Лефортово» и какой-нибудь «Владимирский централ». Поэтому летучий корабль решили расколосматить раньше, чем он поднимется с причала. Да вот незадача: попробуй его найди! На поиски высылают нищих духом и богатых телом космических десантников. Юнцы прошли курс молодого бойца, и теперь у них что-то вроде выпускного экзамена на тему «внедриться, найти и обезвредить». До планеты новобранцы спокойно не добрались. В последний миг на космическом корабле что-то перекосило, и он грохнулся совсем не там, где было задумано. Новобранцев различают и отправляют кого куда – одного лес валить, другого еще чего похуже. Но так или иначе они проникают «в преступную среду» и командир отряда начинает поиски. Процесс проникновения проработан досконально, и работает не только в диалогах, но и на других уровнях геймплея. Так, одежда не только

## Сказка и быль

Игра создается на графическом движке «Магии крови», довольно известной сказочной action/RPG – подражательницы Diablo. Трудно сказать, как движок, изначально предназначенный для фэнтезийных красот, прирорится к прорисовке планеты-тюрьмы, но особых препятствий возникнуть не должно: благо заклинаниями персонажи не пользуются и в красочных эффектах нет никакой нужды. Да и вообще: довольно сомнительное для движка занятие – воссоздание духа российской «зоны». В том, что «зона» будет именно российской, сомневаться не приходится. Гоблин знает о таких местах не понаслышке, и его опыт не может не сказаться на общей направленности разработки.





ИЗ ОДНОИМЕННОЙ ПОВЕСТИ ГОБЛИНА, НАПИСАННОЙ ПО МОТИВАМ ОУАКЕ II, В ИГРУ ПЕРЕШЕЛ ТОЛЬКО ОДИН ИЗ ГЕРОЕВ, КАБАН. ИЛЛУСТРАЦИЯ ТИМУРА МУЦАТОВА.

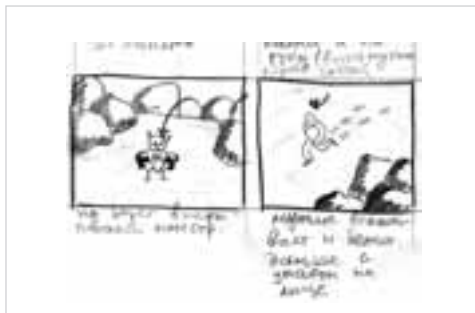
Заметки на полях

Как я уже говорил, не возбраняется играть в одиночку. Однако при желании в спутники набьется до четырех однополчан – стоит лишь их освободить. Для выполнения некоторых заданий необходимо нанимать «эмписей». И если без соратников обойтись сложно, но можно, то от «сюжетных» попутчиков отвертеться не удастся. Все основные герои обладают характеристиками, вроде силы, ловкости и тому подобных. Но ими ролевая система «Санитаров Подземелий» не исчерпывается. Ее дополняют навыки – например, владения разными видами оружия. Оружия в игре целая гора, так что и навыков набралось на добрый холм. Навыки и характеристики можно совершенствовать при получении нового уровня. Уровень мы получаем, набираясь опыта. А опыт обретаем, вышибая зубы всякому, кто встанет на пути. Есть и неповторимые для каждого персонажа способности, вроде умения видеть в темноте. Обычное для RPG дело.



Натянул, скажем, герой тряпье – и пожалуйста, каждый встречный-поперечный об него ноги норовит вытереть.

НА САЙТЕ ГОБЛИНА ВСЕ ЖЕЛАЮЩИЕ МОГУТ УЗНАТЬ, «КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ». ПЕРЕД ВАМИ БЛЮДО ИЗ ТВОРЧЕСКОЙ КУХНИ ИДЕОЛОГИЧЕСКОГО ШЕФ-ПОВАРА.



преображает внешний облик героя, его защиту, силу и умения. Она меняет отношение к нему окружающих. Да-да, по одежке нынче встречают, по ней же и провожают. Натянул, скажем, герой тряпье – и пожалуйста, каждый встречный-поперечный об него ноги норовит вытереть. Вырядился в милицейскую форму – совсем другой колленкор. Вот так, переодеваясь то шлюхой, то честным фраером, предводитель десантников по имени Кабан отправится на поиски оружия, товарищей по оружию и летучего корабля. Оружие и товарищей, по большому счету, можно и не искать. Пройти игру в одиночку не возбраняется, хотя сделать это будет и нелегко. Ведь то и дело придется драться.

Драки проходят в реальном времени. Имеется режим паузы для тактических перестановок (весьма важный, ибо размещение бойцов прямо влияет на исход битвы). Около восьмидесяти видов оружия (большая часть самопального – с тяжелой промышленностью на «зоне» проблемы). Уйма характеристик, чтоб их улучшить. Сюжет, прости господи. И много еще чего (смотрите врезки). Вот только сдается мне, с такими играми мы перспективность к двадцать пятому веку не искореним... ■



Бесперспективняк

Публичные дома и помойки, шлюхи и гомосексуальности, опущенные негры и подводные лодки на весельном

ходу, китайцы с золотой парашей, паханы и «петухи», совокупляющиеся сурки, грязь, межнациональная

рознь, нарты и решетки, беспросветная жестокость и насилие как самоцель... – вот неполный список «дос-

тоинств» игры. И что самое удивительное – у публики волчий аппетит на такой «перчик»!



УЛУЧШИЛОСЬ УПРАВЛЕНИЕ – ГЕРОИ ЛЕГКО РАЗВОРАЧИВАЮТСЯ НА МЕСТЕ ПРИ НАПАДЕНИИ НЕСКОЛЬКИХ ВРАГОВ.



ДВА МИРА СУЩЕСТВУЮТ ПАРАЛЛЕЛЬНО: МИР КОШМАРОВ, ГДЕ РЕЙ СОБИРАЕТ ФОТОМАТЕРИАЛЫ, И ОБЫДЕННАЯ «РЕАЛЬНОСТЬ».



ЯПОНСКИЙ ФОЛЬКЛОР – ТАКАЯ ЖЕ ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА СЕРИИ, КАК ТИХИЙ АМЕРИКАНСКИЙ ГОРОДОК В SILENT HILL.



Автор:  
Наталья Одинцова  
odintsova@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Тестмо
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Тестмо
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	25 октября 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.testmo.co.jp/product/zero3">http://www.testmo.co.jp/product/zero3</a>	

# Fatal Frame III: The Tormented

Однажды вступив на территорию призраков, сумеешь ли вернуться оттуда, сохранив здоровье и рассудок?



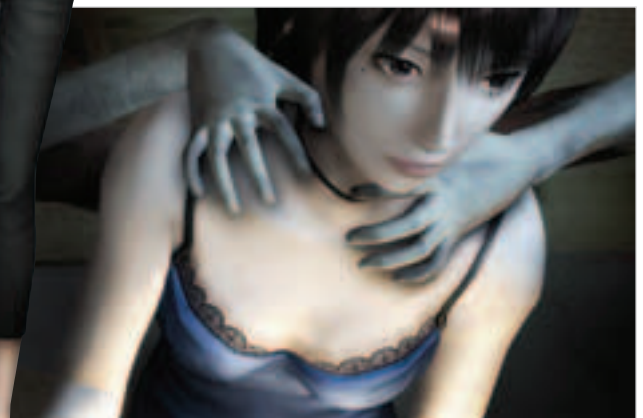
Природа страха такова, что наибольший ужас внушает не вид злобного монстра и не сцена кровавой драмы. Когда главные герои внезапно сталкиваются с отрядом зомби, с которых лохмотьями свисают кожа и мускулы, испуг от неожиданного поворота событий продлится недолго, особенно если игра предусматривает большой ствол и бесконечные патроны. Неизвестность, ощущение беспомощности, ожидание неотвратимого, ощущение вины – вот что обостряет чувства до предела, превращает рядовую боязнь в болезненный, всепоглощающий кошмар. Разработчики в Тестмо изучили кинематографические приемы Альфреда Хичкока не менее основательно, чем их коллеги из Konami (Silent Hill), и персонажам Fatal Frame III: The Tormented придется опасаться не зомби из коробочки, а куда более тонко расставленных ловушек. Главная героиня, симпатичная девушка-фотограф Рей Куросава, отправляется на съемки заброшенного здания, в котором, по слухам, водятся призраки (да, опять! – ред.). Очередная городская легенда, плод чье-то разыгравшегося воображения? Или же все-таки правда? Ведь Рей действительно является дух погиб-

шего в автокатастрофе женщины. Сама она едва уцелела в той аварии, но до сих пор винит себя за то, что не справилась с управлением и стала невольной причиной смерти любимого. Погоня за привидением превращается в настоящее наваждение, кошмар наяву – реальность происходящего подчеркивает сделанная напех фотография призрака и татуировка в форме змеи, появляющаяся на теле Рей каждую ночь. Не серебряная пуля, крест или пара правильно наложенных заклятий оберегут от зловредных духов. Магия фотопленки традиционно остается наиболее действенным оружием в играх серии Fatal Frame. Чем крепче геймерские нервы, тем ближе удастся подползти нежить, чтобы сделать четкий, крупный снимок – не ради лавров охотника за привидениями, а чтобы уберечь Рей от угрозы и помочь ей разыскать ключ к тайне мира ее тревожных снов. ■



## Старые знакомцы

Хоть Рей и отведена главная роль, на сцене ее то и дело будут подменять коллеги: ассистентка Мику, которая, несмотря на юный возраст, уже не раз сталкивалась с потусторонним миром в первой Fatal Frame, и Кей, друг безвременно погибшего жениха нашей героини. У каждого из персонажей своя специализация: Мику ловко пролезает в те комнаты разваливающегося поместья, куда люди с более развитой комплекцией уже не доберутся, и лучше остальных управляется с антикварной камерой, а Кей сдвигает тяжелые предметы, вроде книжных полок, при этом отсиживаясь в углах, пока мимо проплывают призраки, – искусство фотографа ему не дается.



# ГОШИ ИХ ВСЕХ!

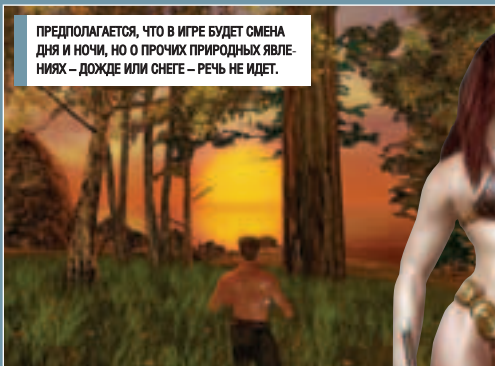
## Стальные Монстры



Lesta

Игра сертифицирована. На взрослых игроков закупка осуществляется по тел.: (050) 7 04 50 91, e-mail: byka@byka.ru

Byka  
BYKA ENTERTAINMENT  
BYKA GAMES



ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО В ИГРЕ БУДЕТ СМЕНА ДНЯ И НОЧИ, НО О ПРОЧИХ ПРИРОДНЫХ ЯВЛЕНИЯХ – ДОЖДЕ ИЛИ СНЕГЕ – РЕЧЬ НЕ ИДЕТ.



КАКОЙ ВИД... ДАЖЕ НЕ ВЕРИТСЯ, ЧТО ЭТО TBS...



УВИДЕТЬ ЛИЦО ГЕРОЯ ДОВОЛЬНО СЛОЖНО. ТОЛЬКО В БОЮ КАМЕРУ МОЖНО ЗАДВИНУТЬ КУДА УГОДНО, В ОСТАЛЬНЫХ СЛУЧАЯХ ОНА БОЛТАЕТСЯ ЗА ПЛЕЧАМИ.



Автор:  
**Марина Петрашко**  
bagheera@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	TBS/RPG/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1C»
■ РАЗРАБОТЧИК:	DVS
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2005 год

# «Восхождение на трон» (Accession to the Throne)

■ ОНЛАЙН:  
[http://games.1c.ru/tron\\_ascension](http://games.1c.ru/tron_ascension)

Даешь захват империи! Хочу на трон! Хватит тянуть, выпускайте уже игру!



После первого показа на публике «Восхождения на трон» прошло полтора года, и вот проект готовится к очередному, окончательному выходу в свет. Игру показывали всем желающим еще на КРИ-2004, вслед за этим в «СИ» № 159 появился подробный рассказ о том, что ожидает геймеров в недалеком будущем. Задумывалось выпустить игру еще в ноябре 2004, однако, видимо, расположение небесных светил этому не способствовало. Со времени прошлогодней конференции проект затаился, сайт разработчиков умер, новости упорно замалчиваются. Однако жизнь теплится. Что же нам известно? Нас ждет смесь приключения, TBS и RPG. На деле это будет выглядеть примерно так: шатаемся по обширному миру (аж три континента) в режиме реального времени. Выполняем разные поручения – в основном, разумеется, нас станут просить наказывать супостатов. Или сделать еще что-нибудь, в результате чего обязательно завяжется драка. Ну и, конечно же, участвуем

в потасовках. Правильнее даже сказать – в сражениях. Размаха дракам добавляет походный режим, в который переходит игра, как только начинается противостояние. Противоборствующие стороны могут насчитывать до 10 отрядов (плюс «полководец» как отдельный отряд). Предельное число воинов в отряде – 16. В группы собираются только однотипные солдаты (скажем, лучники или копейщики), управлять можно лишь целым отрядом, хотя игра честно отобразит всех его членов. Солдатики, как водится, будут набираться в войне опыта и становиться круче, причем это хитрым образом повлияет на класс и уровень самого главгероя. Впрочем, сразу порулить могучим войском вам никто не даст – не забывайте про элементы RPG! Вначале придется драться в одиночку, потом и кровью зарабатывая право называться командиром. А все дело в том, что герой, хоть и королевского рода, а заброшен магией на чужбину и вынужден скитаться там никому не нужным отщепенцем. И это еще хорошо! Если бы не заклина-

## Всегда быть в маске?

Такой обязательной для всех RPG составляющей, как генерация персонажа, в игре не предполагается. Один раз, в начале, нужно выбрать между магом и воином, дальше развитие пойдет само собой. Магу собираются запретить нанимать в войска особо сильных существ, а воину нельзя будет использовать крутые заклинания. Хотя магическая книга у него все же будет. Вопрос о возможном третьем классе все еще открыт, также ничего не известно о задуманной когда-то женщине-героине. Что касается неявных возможностей/особенностей, то хотелось бы уточнить роль масок, которые по ходу дела планировалось надевать на героя. Кажется, это сюжетные предметы.







ТАК-ТАК. УЗНАЮ В ДЕВИЦЕ С КОЛЧАНОМ ЧЕРТЫ СТАРОЙ ЗНАКОМОЙ. НЕУЖЕЛИ ЖЕНСКИЙ ВАРИАНТ ГЛАВГЕРОЯ?

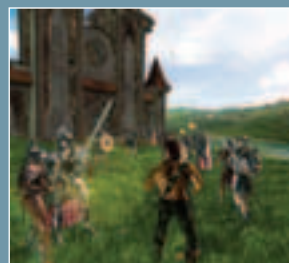


ОГР: ТИПАЖ, УСТУПАЮЩИЙ В ИЗВЕСТНОСТИ ЛИШЬ ОРКАМ.

### Пойди туда, не знаю куда!

О мире, в который занесло героя волей сценаристов, пока известно мало. Он будет, разумеется, фэнтезийным – с магией и... да, правильно, драконами. И, конечно же, (как вы догадались?) драконов можно будет заполучить в собственную армию. Вот только отряда из 16 огнедышащих вам не видать как своих ушей, ибо «сильных» воинов в отряде не может быть много. Драконов, например, только два.

Свободу бежать на все четыре стороны по игровым континентам планируется ограничить за счет умелой расстановки монстров высокого уровня. В списке каменные големы, варги, зомби – весьма разношерстная компания. Кроме этого – никаких запретов, отдельных миссий и скрытых до поры областей. Для ускорения перемещений в городах стоят телепорты. Города, кстати, можно захватывать и облагать налогами население. Ну и, разумеется, вербовать это население в солдаты.



## Солдатики, как водится, будут набираться опыта и становиться круче, эти изменения повлияют на класс и уровень главгероя.

ВГЛЯДИТЕСЬ В ДЕРЕВЬЯ: ВСЕ-ТАКИ У НИХ СЛИШКОМ «ТРЯПОЧНАЯ» ЛИСТВА... ХОТЯ ЛЮДИ ХОРОШИ. ИНТЕРЕСНО, КАКОВА АНИМАЦИЯ?



ние придворного волшебника, лежать бы протагонисту в могилке рядом с благородными родственниками – обманом захватившие замок супостаты уж постарались бы.

А так, спасибо колдуну, уцелел, да еще и виды имеет на восстановление законных прав. Но сначала ему придется рассчитывать только на себя. Хотя, как я уже сказала, даже ставший полководцем герой участвует в драке. И может, разумеется, в ней погибнуть, что автоматически означает проигрыш.

От картинок, которые уже два года украшают сайт и разномастные анонсы, остается двойное впечатление: с одной стороны, все очень красиво, причем красиво все было с самого начала работы над

проектом. С другой – не очень понятно, какие ресурсы потребуются для этой красоты. Правда, движок у игры оригинальной выделки, возможно, стоит ожидать каких-нибудь технических откровений. Иначе как бы еще перед героем открывались прекрасные виды на несколько игровых «километров» вперед, да еще и с подробностями? Хотя на скриншотах с большим количеством объектов (деревьев, например) заметна некая картонная грубоватость, неаккуратность второстепенных деталей. К высокополигональным пейзажам, окруженным близко подступающим «игровым туманом», мы уже привыкли. Понравится ли нам обратный вариант? Посмотрим. ■

### Шоу «За стеклом»

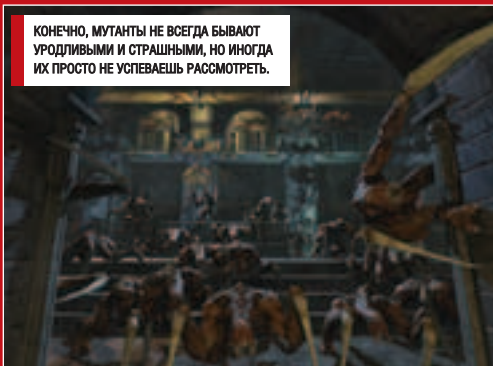
Примечательно, что никаких специальных «арен» для боев (как, например, в «Героях меча и магии») не предусматривается. Это не

значит, что в походном режиме можно будет прошагать весь материк, догоняя резво убегающего врага. Не дадут. Как толь-

ко начнется бой, энное количество окружающего ландшафта будет огорожено полупрозрачной сферой, выход за пределы

которой означает бегство с поля битвы. Размер выделенной под драку площади зависит от численности армий.





КОНЕЧНО, МУТАНТЫ НЕ ВСЕГДА БЫВАЮТ УРОДЛИВЫМИ И СТРАШНЫМИ, НО ИНОГДА ИХ ПРОСТО НЕ УСПЕВАЕШЬ РАССМОТРЕТЬ.



КРЕПКИЙ ШЛЕМ ДА ДОБРЫЙ СТВОЛ – НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО ВЫЖИТЬ.



ВГЛЯДИТЕСЬ В ЭТО ЛИЦО, НА НЕМ – ВСЕ ПЕЧАЛИ МИРА HUXLEY... А ЕСЛИ СЕРЬЕЗНО – ГРАФИКА НАМ ОЧЕНЬ ДАЖЕ НРАВИТСЯ.



Автор:  
Максим Поздеев  
bw@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	ММОFPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Webzen
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	H-Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2006 года

# Huxley

Знающие люди говорят, что будущее индустрии за многопользовательскими играми...



Кому же быть локомотивом прогресса, как не разработчикам из Южной Кореи, страны, где Интернет – едва ли не в каждом общественном санузле, где прямо на улице можно бесплатно подключиться к Сети и где подавляющее большинство геймеров уже признало превосходство мультиплеера над однопользовательскими играми? Именно из далеких восточных земель на человечество неминуемо надвигается новый сетевой проект, и имя ему Huxley. По сути своей новая игра «от корейцев» – MMOFPS, многопользовательский шутер. Особо стоит обратить внимание на приставку MMO: Huxley – это не Counter-Strike или Quake какой-нибудь, коварные разработчики замыслили свести в открытом бою миллионы пользователей, в игровом мире у них будет собственный город, где можно жить, выполнять задания и, разумеется, общаться. Отчасти смахивает на привычные нам сетевые RPG, так сказать, привет из ролевого стана: персонажи в Huxley будут постоянно развиваться. Возможность приобретения новых умений, техник ведения боя и, конечно же, необычных видов оружия должна подталкивать игро-

ков к изобретению новых тактических ходов в поединках и... диалогах. Призвана способствовать активному боевому взаимодействию с партнерами по игре и сюжетная линия. События происходят в постапокалиптическом будущем, где наша некогда уютная планетка после разрушительных землетрясений, жутких эпидемий и ядерных бомбардировок превратилась в радиоактивную помойку, а люди – в мерзких мутантов. Но этого хомо-пока-еще-сапиенсам показалось мало: разделившись на два лагеря, люди новой эры тут же взялись изводить друг друга сражениями за некий новый вид топлива, владение которым необходимо для выживания. Именно великой цели уничтожения конкурентов и подчинен весь игровой процесс Huxley: каждая победа, каждый выполненный квест, каждое действие игрока влияет не только на его положение в мире, но и на состояние команды и даже расы, к которой он принадлежит. ■

## От RPG с любовью

Хотя Huxley прежде всего шутер, без модных RPG-элементов ему все равно не обойтись. Разработчики не ограничивают игроков одним лишь отстрелом того, что имеет наглость шевелиться, – обещаны и квесты. О сути этих заданий H-Studio пока не распространяется, но уже известно, что каждая история в Huxley будет иметь продолжение, дабы создать у игрока ощущение того, что в многопользовательской игре специально для него существует пусть небольшая, но интересная сюжетная линия, вроде тех, к каким мы привыкли в традиционных играх.





# ДЕЛО № 45/3

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО



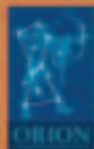
- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 – военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе не встречавшиеся ранее в играх образцы, такие как противотанковая винтовка ПТРС-4Г.

НАЧАТО 27 января 19 2003

ОКОНЧЕНО 6 октября 19 2005

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

Бука  
WITH CERTIFICATED  
SOFTWARE



СРЕДИ НОВЫХ УРОВНЕЙ ДЛЯ СЕТЕВОЙ ИГРЫ БУДЕТ И ВОТ ТАКОЙ ГОРОДОК, НАПОМИНАЮЩИЙ ВОСТОЧНУЮ ЕВРОПУ ИЗ HALF-LIFE 2.



ДЕМО-ТЕАТР – УЖЕ ТРАДИЦИОННОЕ ДОБАВЛЕНИЕ ДЛЯ ИГР СЕРИАЛА, НО ЧТОБЫ НА ОТДЕЛЬНОМ ДИСКЕ ПРИКЛАДЫВАЛИ ЦЕЛЫЙ ФИЛЬМ – ТАКОЕ ВСТРЕТИТЬ НЕЧАСТО.



НА ТУРНИРЕ ПО SUBSISTENCE, УСТРОЕННОМ НА PGS, НАД ГОЛОВОЙ КАЖДОГО БОЙЦА ПАРИЛА ВОТ ТАКАЯ ПОЛОСКА ЗДОРОВЬЯ. КСТАТИ, НА РАЦИИ, КОТОРАЯ ВИСИТ НА ПОЯСЕ У БЛИЖАЙШЕГО К НАМ СОЛДАТА, НАПИСАНО «ПРИВЕТ-1».



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru

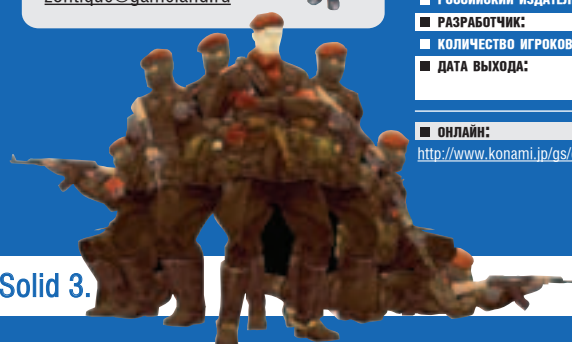


■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ КОМПАНИЯ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kojima Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	14 ноября 2005 года (США) март 2006 года (Европа)

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.konami.jp/qs/game/mgs3\\_sub](http://www.konami.jp/qs/game/mgs3_sub)

# Metal Gear Solid 3: Subsistence

Выхода нет. Нам всем придется еще раз купить Metal Gear Solid 3.



**Х**идео Кодзима попал. Еще до завершения Snake Eater он говорил, что не хочет больше работать над серией, а вот поди ж ты – продюсирует сразу две новые игры, Metal Gear Solid 3: Subsistence и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Но и мы тоже попали. Американская версия Subsistence выходит в ноябре, японская в декабре, а европейская... в марте. И это после того, как мы ждали Metal Gear Acid целый год. Вот три кита, на которых покоится величественное коллекционное издание Metal Gear Solid 3: Snake Eater, – сетевая игра; свободная камера; огромная куча бонусов для ценителей Snake Eater и сериала Metal Gear вообще. Поехали по пунктам. Пункт первый: онлайн. Онлайн настолько крутой, что сам Кодзима называет сетевые режимы игры в Subsistence не иначе как MGO, Metal Gear Online. Чтобы испытать все прелести многопользовательской игры в Metal Gear Solid 3, нужно обладать тремя вещами: широкополосным доступом в Интернет, PS2 с сетевым адаптером и дисками MGS3: Subsistence. От вас не будут требовать ни наличия жест-

кого диска, ни данных кредитной карты. Кроме того, мультиплеер в MGO будет совершенно бесплатным – разумеется, за исключением тех денег, которые вы отдадите провайдеру в счет оплаты трафика. Анонсированные режимы игры: Deathmatch, Team Deathmatch, Sneaking Mission (один игрок в роли Снейка должен украсть предмет, который охраняют остальные), Rescue Mission (две команды: одни обороняются, другие нападают. При этом убитые не воскресают, а превращаются в призраков и незримо присутствуют на поле боя до конца поединка), Capture Mission (аналог Capture the Flag). Играть в этих режимах можно будет как на знакомых по одиночной кампании картах (например, «Лаборатория Гранины Горки» или «Красногорье Маунтейн»), так и на новых уровнях, созданных специально для Subsistence; в онлайн перейдут все виды фирменного оружия и предметы вселенной MGS, включая порножурналы и картонные коробки. Обладатели наушников с микрофоном будут общаться друг с другом, а те, у кого этого устройства еще нет, смогут приобрести его в комплекте с

## Кому нужны старые игры сериала Metal Gear?

Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake попали в состав Metal Gear Solid 3: Subsistence не просто так. По словам Хидео Кодзимы, эти игры были добавлены для того, чтобы геймеры могли проследить историю Биг Босса (главного героя Snake Eater и злодея в Metal Gear и Metal Gear 2) от начала до конца. Обе старые игры оптимизированы для PlayStation 2 – например, в них добавлены современные шрифты. Кодзима признается, что ему неловко выставлять на всеобщее обозрение такие старые работы, зато «каждая из этих игр стоит около двадцати тысяч йен на сетевых аукционах. Это значит, что бонусы Subsistence будут стоить не меньше сорока тысяч йен (примерно \$350)!».



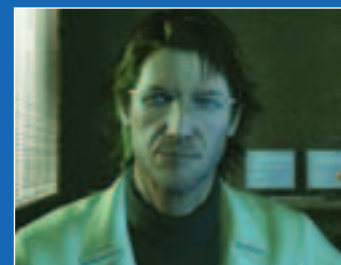
В ОДНОЙ КОМАНДЕ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ БОЛЬШЕ ЧЕТЫРЕХ ЧЕЛОВЕК.



◆ КОНАМИ БЕЗУМИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ В КАЧЕСТВЕ ПРИГЛАШЕННЫХ ЗВЕЗД В MGS3: SUBSISTENCE ДЕФИЛИРУЮТ ГЕРОИНИ RUMBLE ROSES!

### А как же Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots?

Сам Кодзима-сан признался, что на Metal Gear Solid 3: Subsistence его команда обкатывает многие новые идеи для следующей игры серии. Так, свободная камера почти наверняка перейдет из Subsistence в Guns of the Patriots, а если игрокам придется не по душе система управления перспективой в Subsistence, то к четвертой части подопечные Хидео доведут ее до ума. Сетевой Metal Gear Solid же все рассматривают как огромный эксперимент, задуманный в Konami еще давным-давно. Но к релизу MGS3 доделать полноценный онлайн-режим не успели, а начинать его с нуля в MGS4 слишком рискованно. Поэтому весь опыт, который приобретут люди, работающие над Subsistence, поможет им создать феерическую Guns of the Patriots. Товарищ, помни: играя в Subsistence, ты помогаешь Хидео Кодзиме сделать Metal Gear Solid 4!



одним из вариантов издания MGS3: Subsistence. Разработчики блудут цельность вселенной MGS: в каждом сетевом матче может быть только один Снейк, один Райков и один Оцелот – чести побыть в их роли удостоятся игроки, «характеристики чьих персонажей отвечают некоторым требованиям». Что это значит, Кодзима еще никому не рассказывал. Кроме классических MGS-персонажей, в игре появится рестлерша Рейко из Rumble Roses в двух вариантах – обычном и «черном».

Пункт второй: свободная камера. Слово «свободная» не стоит понимать буквально: на самом деле камера всегда смотрит на вашего персонажа, но, по крайней мере,

вы можете поворачивать ее и отводить в любом интересующем вас направлении. Эта незаменимая в сетевой игре обновка будет доступна и в кампании обычного Snake Eater. В онлайн-режимах есть одно «но»: каждый персонаж может стрелять как от третьего лица, так и от первого. И если вы смотрите на мир из-за плеч героя, то игра управляется как обычный шутер – знай себе бегай да пали, авось в кого попадешь. Тем же, кто хочет стрелять точно, придется переходить в режим от первого лица и прицеливаться – с одной стороны, это повышает шанс попасть и дает возможность свалить врага точным попаданием промеж глаз, с другой стороны, такой

«снайпер» – лакомая добыча для любого злоумышленника, зашедшего сзади или сбоку. Пункт третий, последний: улучшенное издание Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Хидео Кодзима и раньше был не дурак добавить в игру миссии в виртуальной реальности (или еще чего) и выпустить «специальное издание», но теперь он превзошел сам себя. Считаем бонусы: Duel Mode, отдельный режим для битв с боссами, – это раз. Новые карты для мини-игры Snake vs Monkey – это два. Два новых уровня сложности – Super Duper Easy (для грудных детей, домохозяек и слепых) и European Extreme (для истинных мастеров MGS) – это три. Новые камуфляжи – четы-

ре. Demo Theater (в котором можно посмотреть нужную заставку из игры, предварительно выбрав любимый костюмчик для Снейка) – пять. Режим Peer Mode (для тех, кто не может насмотреться на Еву в бикини) – шесть. Secret Theater (секретный демо-театр с пародийными сценами из жизни Райдена и героев MGS3; кстати, некоторые из этих уморительных роликов можно было скачать с японского сайта Konami) – семь. Переиздания старых игр Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake – восемь и девять. И – внимание! – полнометражный фильм, лично смонтированный Кодзимой из заставок Snake Eater – на отдельном диске. Десять. С ума сойти, правда? ■

<http://www.blog.konami.jp/gs/hideoblog>

Глава Kojima Productions недавно завел сетевой дневник, где пишет не только о работе над новыми играми, но также и о

том, как он вечером ходил в бассейн плавать, а потом в душе придумал несколько новых ходов для Metal Gear Solid 4 (в MGS4

будет сцена в душе? С Райденом?). Геймеры всего мира пишут слезные письма в Konami с просьбами начать переводить

заметки Кодзимы на английский, а пока энтузиасты, изучающие японский язык, могут почитать записи Хидео в оригинале.





ФОНЫ НАКОНЕЦ-ТО ДОВЕЛИ ДО УМА.



СОЛДАТЫ НАУЧИЛИСЬ ВЫГЛЯДЫВАТЬ ИЗ-ЗА УКРЫТИЙ.



НЕПОСРЕДСТВЕННО УПРАВЛЯТЬ БМП МЫ НЕ СМОЖЕМ, А ВОТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ «БРОНЕЙ» КАК ПРИКРЫТИЕМ – ПОЖАЛУЙСТА.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	tactics
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	MIST land – South
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.alfaaniterror.com">http://www.alfaaniterror.com</a>	

# «АЛЬФА: Антитеррор – Мужская работа»

«Мужская работа» готовит нам тернистый путь из лейтенантов в генералы.



«АЛЬФА: Антитеррор» затронула лишь часть чеченской кампании, и выход продолжения был делом времени. «АЛЬФА: Антитеррор – Мужская работа» вновь забрасывает нас на территорию Республики Ичкерия, только сплэгерой на этот раз – не матерый спецназовец, а желторотый «срочник». Впрочем, наш военнообязанный отличается от привычных военкомам психов с энурезом. Разработчики признались, что образ альтер-эго – собирательный, ему присущи черты многих бойцов, не понаслышке знакомых с войной. Парень сам вызывается ехать в Чечню, но по ряду причин в горячую точку прибывает позднее своей части. С юношеской горячностью наплевав на приказы командования, боец решает в одиночку добраться до своих на «уазике» и, естественно, нарывается на засаду. Собственно, отсюда и начинается игра. В течение пяти миссий дополнения (а всего их обещано девять) самого отряда «Альфа» мы не увидим вовсе, место в элитном подразделении нужно еще заслужить. «Рядовые» опера-

ции, где принимают участие внутренние войска и ВДВ, значительно отличаются от спецмиссий «Альфы», так что add-on обещает море новых ощущений. Так, большинство заданий не требует соблюдения тишины, поэтому игрок может поберечь личный состав и для начала «отутюжить» вражеские позиции артиллерийским или бомбовым ударом. Хотя совсем задвигать пехоту не стоит: зря, что ли, MiST land корпела над AI и пополняла список команд? Бойцы научились выглядывать из-за укрытия, а также «выходить, сохраняя линию прицеливания». Данный прием, теоретически, в корне изменит тактику штурма зданий. Как враги, так и союзники стали подобающе реагировать на внезапную смерть товарищей, освоили непростые в обращении рации и наконец-то начали четко координировать действия. Виталий Шутов, автор идеи «АЛЬФА: Антитеррор», и Максим Вознюк, менеджер проекта, особо подчеркнули, что все перечисленные изменения внесены отнюдь не для красного словца – они будут действительно ощутимы в игре. ■

## Право на ошибку

«АЛЬФА: Антитеррор» многим показалась чрезвычайно сложной. Оно и немудрено, проект задумывался как тактический симулятор, предельно приближенный к настоящему бою. А в подлинном сражении ошибок не прощают. Однако «Мужская работа» кажется более дружелюбной. Главное послабление новичкам – возможность сохранять игру в любой момент. Правда, на повышенном уровне сложности каждый «сейв» будет стоить «КО» – так в игре именуется зарабатываемые во время боя очки. Еще один способ «пофилонить» – спихнуть грязную работу на подкрепление. Благо, в общевойсковых операциях принимают участие самые разные силы. Только «КО» вам тогда не достанется.



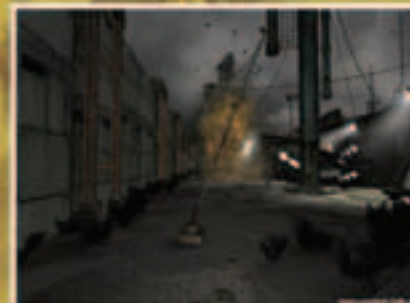
"Бомбы сверху, взрывы, горящие самолеты, стрекот зенитных орудий, орды фашистов, прущих на рожон. Ну и, конечно же, искривление времени - все это и есть "Восточный Фронт".

PC Игры, № 7, 2005

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

Страна Игр, №16, 2005


## АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ РЕАЛЬНОЙ ВОЙНЫ



# ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

## НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА



© 2005 «Русское Издательство». Все права защищены. © 2005 «Бунд». Все права защищены.  
Отдел продаж: office@russian-iig.ru; (095) 211-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russian-iig.ru;  
(095) 975-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russian-iig.ru/forum/>  
Розничная продажа в магазинах фирмы 

**MAGE KNIGHT APOCALYPSE**



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco Hometek
■ ДАТА ВЫХОДА:	2 квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.namco.com/games/mkapocalypse">http://www.namco.com/games/mkapocalypse</a>	

**Mage Knight Apocalypse это:**

- пять классов, сотни видов оружия, брони и заклинаний;
- групповые атаки и комбо;
- огромные монстры, поражающие воображение.



Еще одна «настольная» вселенная спешит обзавестись собственной видеоигрой.

**VOODOO NIGHTS**



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Mindware Studios
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.voodooonights.com">http://www.voodooonights.com</a>	

**Voodoo Nights это:**

- игра за двух героев одновременно: пока один прикрывает огнем, второй меняет позицию;
- развитие способностей персонажей к магии Вуду;
- замедление времени, левитация, взятие врага под контроль.

Два отчаянных копа идут по следу вудуистской шайки.



**RIDGE RACER 6** 

■ ПЛАТФОРМА: Xbox 360  
 ■ ЖАНР: racing  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 22 ноября 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.namco.com>

Шестая часть бессмертной серии от Namco. Как всегда быстрая, красивая и жутко аркадная. Больше всего похожа на Ridge Racers с PSP, только с подбавляющей для Xbox 360 графикой.



**KEY OF HEAVEN**

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable  
 ■ ЖАНР: action/RPG  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Climax  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 15 ноября 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.climax.com>

Месть за гибель клана? Старо!  
 Создание собственного боевого  
 стиля? Вот это уже интереснее!



**LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND** 



■ ПЛАТФОРМА: Xbox 360, Xbox, PlayStation 2, PC  
 ■ ЖАНР: action/adventure  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: зима 2006 года

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

Игра, которая призвана вернуть былое уважение к сериалу Tomb Raider, пока что выглядит весьма привлекательно. Мощная графика и новинки в геймплее ей в этом помогут. А какие ножки!



## EUROSE ONLINE



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	Triggersoft
■ ДАТА ВЫХОДА:	31 октября 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.roseurope.com">http://www.roseurope.com</a>	

Знакомьтесь – очередная онлайн-RPG, «наподобие Ragnarok Online», но в честных трех измерениях и по последнему слову техники.

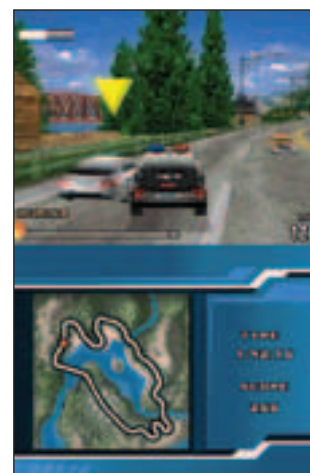
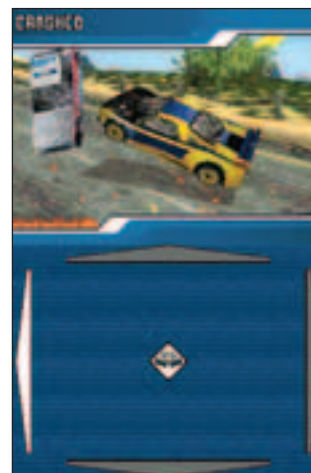
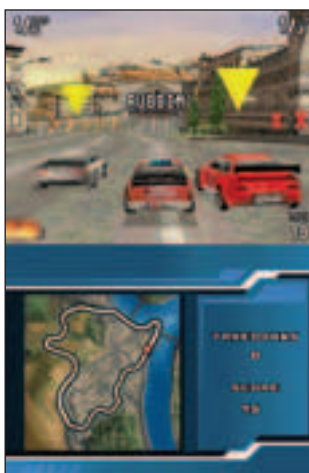


## BURNOUT LEGENDS



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	racing
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
■ ДАТА ВЫХОДА:	15 ноября 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.eagames.com">http://www.eagames.com</a>	

Всеобщее помешательство на игре Burnout добралось и до Nintendo DS. «Каждой консоли по своему Burnout», – решили в EA. Но если вариант для PSP радует красочной графикой и бешеными скоростями, то версия для DS – использует свой сенсорный экран. В обычном режиме на нем – карта. Но после столкновения можно управиться с выписывающей кренделя машиной при помощи стилуса или хм... пальца.



## SONIC RIDERS



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/racing
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sega
■ ДАТА ВЫХОДА:	зима 2006 года (Европа)
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.sega-europe.com">www.sega-europe.com</a>	

Соник и его друзья участвуют в гонках на скейтах. Весело, но графика устарела.





БУДЬ ЛУЧШИМ  
ВМЕСТЕ С  
TJ NET!

5858


www.tj.net

НОВИНКА!

# JAVA ИГРЫ!!!

Чтобы получить Java игру отправь SMS с кодом игры на номер 5858.

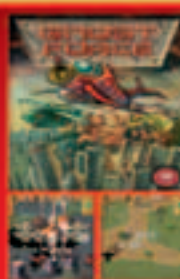
**ARC RALLY**



ARC Игра, которая окунет Вас в мир гонок. Отличные трассы, возможность выбора из шести автомобилей.

GJ233

**GHOST FORCE**



Удивительная приключенческая игра. Забавный ют и колоссальная мощь идут вместе дарящую радость, приключения на грани приключенческой игры.

GJ234


**GOING HOME**



Удивительная приключенческая игра. Забавный ют и колоссальная мощь идут вместе дарящую радость, приключения на грани приключенческой игры.

GJ235

**HUDSON BLADE**



Удивительная приключенческая игра. Забавный ют и колоссальная мощь идут вместе дарящую радость, приключения на грани приключенческой игры.

GJ236

**JONNY FIST**



Вы, секретный агент Джонни Фист, должны бороться против жестокой преступной организации, которая терроризирует мирное сообщество в Китайском квартале. Победите армию зла!

GJ237

**KUNG-FU FIGHTING**



Вы - единственный оставшийся ученик последнего мастера Кун-Фу Sun Wei Tze. Серия Kai Shing показала вам путь. Освоившие ее. Вы идёте убивать зло!

GJ238

**LETHAL MISSION**



Как часть элитной военной команды Вы должны выполнить стратегические миссии. Устраните врагов, поборите гравиты, пули и соберите аптечки, чтобы излечить свои раны.

GJ239

**MOBILE RALLY**



Ваше под контролем свой маленький автомобиль в мире безумного гоним. Превратите его в прелесть, которую вы хотите до конца!

GJ241

**REAL BILLIARDS**



Самый реалистичный бильярд для мобильных телефонов. Хорошая графика, много возможностей.

GJ242

**WAVE RIDE**



Только доли секунды отделяют Вас от старта, когда рев мотора окунет Вас в очередную гонку.

GJ243

Ghost: Nokia 30, 40, 60 series, N-Gage QD, N-Gage, Sharp Gc20, Gc22, Gc23a, Gc30, Gc32 Motorola V300, V400, V500, V525M, V600 Samsung E700, Sageri MyV5, Sony Ericsson K700, K700c, K790, Z1010 Going Home: Nokia 30, 40, 60 series, N-Gage QD, N-Gage, Siemens M55, M300, S55, S56, S57 Motorola T720, Sharp Gc20, Gc22, Gc23a, Gc30, Gc32, Gc10, Gc15 Sageri MyV5, Kung Fu Fighting: Nokia 30, 40, 60 series, N-Gage QD, N-Gage, Lethal Mission: Nokia 30, 40, 60 series, N-Gage QD, N-Gage Motorola V300, V400, V500, V525M, V600 Sharp Gc10, Gc15, Gc19, Gc20, Gc22, Gc23a, Gc30, Gc32, Gc10, Gc15 Samsung E700, E100 Sony Ericsson K700, K700c, K790, Z1010 Real Billiards: Nokia 30, 40, 60 series, N-Gage QD, N-Gage, Siemens M55, M300, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S62, S65, S68, S70, S72, S75, S78, S80, S82, S85, S88, S90, S92, S95, S98, S99, S100, S105, S108, S110, S115, S118, S120, S125, S128, S130, S135, S138, S140, S145, S148, S150, S155, S158, S160, S165, S168, S170, S175, S178, S180, S185, S188, S190, S195, S198, S199, S200, S205, S208, S210, S215, S218, S220, S225, S228, S230, S235, S238, S240, S245, S248, S250, S255, S258, S260, S265, S268, S270, S275, S278, S280, S285, S288, S290, S295, S298, S299, S300, S305, S308, S310, S315, S318, S320, S325, S328, S330, S335, S338, S340, S345, S348, S350, S355, S358, S360, S365, S368, S370, S375, S378, S380, S385, S388, S390, S395, S398, S400, S405, S408, S410, S415 Motorola V300, V400, V500, V525M, V600 Samsung E700, E100 Absolute Rally Challenge: Nokia 30, 40, 60 series, N-Gage QD, N-Gage, Jerry Fiat: Nokia 30, 40, 60 series, N-Gage QD, N-Gage Sharp Gc20, Gc22, Gc23a, Gc30, Gc32, Gc10, Gc15 Sageri MyV5.

## Музыка Настрой звук!

Закажи лучшую мелодию для своего мобильного телефона! Отправь SMS с кодом понравившейся мелодии на короткий номер 5858 (например GM4114)

ПОПУЛЯРНЫЕ!	www.tj.net	www.tj.net	www.tj.net
Faint - Linkin Park	GM4114	GS4114	GP4114
Freestyler - Boomfunk Mc's	GM3976	GS3976	GP3976
King ring - Serega	GM4932	GS4932	GP4932
Mission Impossible	GM746	GS746	GP746
Numb - Linkin Park	GM4738	GS4738	GP4738
Pink Panther	GM4722	GS4722	GP4722
Rock is dead - Marilyn Manson	GM4922	GS4922	GP4922
Smells like teen spirit - Nirvana	GM3438	GS3438	GP3438
Song 2 - Blur	GM4485	GS4485	GP4485
This is the new shit - Marilyn Manson	GM4925	GS4925	GP4925

## НОВИНКА! Анимационные Картинки!

Отправь SMS с кодом выбранного изображения на номер 5858 (например GW156)



## картинки Сделай свой телефон уникальным вместе с прикольными картинками от TJ net!

Отправь SMS с кодом выбранного изображения на номер 5858 (например GW2256)



Автор:

Алексей Беспалько  
retrofreak@mail.ru

Шумиха в отечественном ретрогеймерском сообществе заставила нас собраться в редакции, чтобы ощутить радость кооперативного режима бок о бок. Никакого дозвона. Никакого отыгрыша ролей, никакой анонимности и стены посередине. На небольшую толпу только один монитор, два геймпада, клавиатура и бутылка газировки. Мы выбрали самые характерные игры из первой части. В тестировании принимали участие Илья Ченцов, Марина Петрашко, Алексей Беспалько и проходившие мимо сотрудники редакции.

# ЗОЛОТАЯ КЛАСС

**26** сентября вышла третья часть Midway Arcade Treasures. Хороший повод напомнить, что первая часть ретроколлекции не так давно была локализована и выпущена «Новым Диском». На моей памяти это первая ретро-коллекция, официально изданная в России, более того – локализованная. Оригинальная версия Midway Arcade Treasures 1 (а именно эта компиляция в варианте «Нового диска» гордо именуется «Золотая классика Midway») вышла в ноябре 2003 для консолей (PS2, Xbox, GC), а позже и для PC. Локализованная

версия появилась этой весной, но до сих пор пользуется спросом – до следующего обновленного переиздания, а оно состоится наверняка.

Рецензенты часто сталкиваются с трудностями при обзоре ретро-коллекций: не зная, как это принято делать, применяют современные стандарты к древним хитам, оценивают каждую игру в коллекции... Между тем, чтобы обзор был верным, достаточно знать несколько критериев оценки:

1. Качество и количество игрового содержания как единого целого.
2. Дополнительные материалы.
3. Степень модернизации игр, нали-

чие и качество римейков (о чем в пресс-релизах ни слова).

4. Интерфейс.
5. Насколько все это глючит/тормозит, иными словами, качество эмуляции.

В начале девяностых главным фактором при оценке коллекции было то, насколько близки к оригиналам игры, в нее входящие. Хотя, на доскональную копию Pong немного найдется покупателей, если на ее стороне нет каких-то дополнительных преимуществ. Сейчас время другое. Благодаря такой замеча-

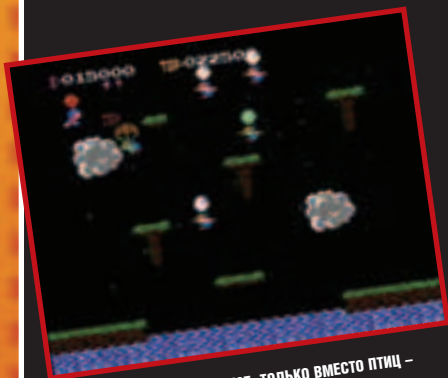
тельной вещи, как M.A.M.E., мы уже видели все эти игры. Теперь симуляция применяется в исключительных случаях, как с самыми первыми играми, не использовавшими ROM (вроде симулятора того же Pong в Atari Anniversary Redux), и многими аркадными играми конца девяностых, для скоростной эмуляции которых потребовались бы машины гораздо более мощные, чем имеются у покупателей сейчас. Почти все дано на откуп эмуляторам. Симуляция более поздних игр невыгодна – слишком сложно и дорого, и от нее просто

**JOUST**

(Williams, 1982)

Единственная игра, в которой управление настраивается без сучка и задоринки. Собственно, и настраивать-то ничего не понадобилось. Чтобы оседлать страуса, достаточно уметь нажимать на три кнопки: бег влево, бег вправо, взмах крыльями. А чтобы выигрывать, нужно (теоретически) знать лишь одно правило: «Highest lance wins!» То есть, чье копье при столкновении выше, тот и побеждает. Из сбитых врагов выпадают яйца, которые надо собирать, иначе из них вылупятся еще более мощные враги. Эта игра – иллюстрация того, что не только японцы умеют делать совершенно безумные игрушки, как по геймплею, так и по содержанию. Тестирование проходило следующим образом:

На самом деле, в Joust фигурирует совсем не канюк (он же сарыч), а какой-то лысый стервятник. Просто переводчики взяли британский перевод слова buzzard, а надо было американский. На иллюстрации: слева – канюк обыкновенный (buteo buteo), справа – концепт-арт к Joust.



BALLOON FIGHT – ТОТ ЖЕ JOUST, ТОЛЬКО ВМЕСТО ПТИЦ – ШАРИКИ. ЭХ, NINTENDO-NINTENDO...



MARIO BROS. ПО МНЕНИЮ НАШИХ ЭКСПЕРТОВ, ДВУХСТУПЕНЧАТЫЙ МЕТОД РАСПРАВЫ БРАТЬЕВ МАРИО С ПРОТИВНИКАМИ СХОЖ С ГЕЙМПЛЕЕМ JOUST.



УЖАСНЫЙ ТРОЛЛЬ, ЖИВУЩИЙ В ЛАВЕ, ХВАТАЕТ НИЗКОЛЕТАЮЩИХ НАЕЗДНИКОВ ЗА НОГИ.



Алексей Беспалько: А убить друг друга можно, кстати?  
 Илья Ченцов: Там даже одно задание именно в этом и заключается.  
 А.: Да? Я много в Joust не играл, мне больше нравится клон – Balloon Fight.  
 И.: А Balloon Fight – про что она?  
 А.: Balloon Fight? На Famicom была такая игрушка. Там все то же самое, но нужно летать на воздушных шариках.  
 И.: Так, сейчас первого игрока надо забить.  
 А.: А-а, черт побери! Меня схватили за ноги!  
 И.: Что-то как-то быстро они гибнут. Наверное, с клавиатуры удобнее играть. Я в одиночку тысяч под 50 набирал.  
 А.: Знаешь, я хочу когда-нибудь сменить свой ник на AAA. Чтобы не париться при вводе имени.  
 И.: У меня все время у первого Game Over. И очков меньше. Ты, что ли, вероломно ловишь все выбитые мной яйца?  
 А.: Я как кукушка.  
 И.: Кукушка – она наоборот, ждет, когда птенцы вылупятся...  
 А.: А вы тут кто? Желтый и голубой?  
 И.: Да ладно. Скажем: страус и журавль.  
 А.: И борьба ведется против...  
 И.: ...канюков! Тут они переведены как «канюки».

# КЛАССИКА MIDWAY

- MIDWAY ARCADE TREASURES 1**
- SpyHunter
  - Defender
  - Defender II
  - Gauntlet
  - Joust
  - Paperboy
  - Rampage
  - Marble Madness
  - Robotron: 2084
  - Smash TV
  - Joust
  - Joust 2
  - Rampart
  - Blaster
  - Sinistar
  - Super Sprint
  - 720°
  - Toobin'
  - KLAX
  - SPLAT!
  - Satan's Hollow
  - Vindicators
  - Bubbles
  - RoadBlasters

отказываются. Таким образом, в компиляциях обычно мы имеем то же, что есть в M.A.M.E., или в good-сетах, если речь идет о приставках, а крепкие орешки продолжают ждать своего часа.

**MIDWAY ARCADE TREASURES 1**

На самом деле MAT 1 можно назвать компиляцией компиляций. С середины девяностых для разных платформ (включая и Genesis, и SNES) выходили сборники игр: Midway Collection 2, Atari Collection и так далее. Разрабатывала их компания Digital Eclipse, обычно в них входили

шесть игр и какая-то дополнительная информация. Теперь мы получаем все это на одном диске, где материалы разных томов рассортированы по четырем папкам. Об эмуляции можно сказать вот что. Если M.A.M.E. старается как можно более точно воспроизвести игру, и системные требования в расчет не берутся, то Digital Eclipse создает коммерческий продукт, в котором просто не должно быть никаких «тормозов» и скачков framerate. Вместо эмуляции звуковых генераторов тут обычные wav-файлы. В этом есть еще одно преимущество –

на диске вы получаете чистый саундтрек без шорохов и шумов, который можно слушать отдельно. Тем не менее, можно заметить баг как раз со звуковыми файлами в Smash T.V. – после начала боя игровая музыка пропадает, остаются одни звуковые эффекты, хотя мелодия записана на диске полностью. К счастью, на игровой процесс это никак не влияет. Управление удобно до тех пор, пока вы используете геймпад (для Defender по умолчанию выставлена такая раскладка кнопок пада, при которой действительно можно иг-

**VINDICATORS**

(Atari Games, 1988)

Мелодии Vindicators вполне сошли бы за саундтрек к «Тайне третьей планеты» или к «Гостье из будущего». Но главное достоинство оригинального аркадного автомата – его контроллер. Мы уверены, у игроков ни на миг не возникло сомнения, что футуристические танки управляются именно так: две ручки – две гусеницы, «шляпки» на них вращают пушку, а нажимая на кнопки, можно строчить из основного и дополнительного калибра. Управлять с клавиатуры или даже геймпадом – совсем другой колленкор. Раскладка клавиатуры по умолчанию. W/S – левая гусеница, I/K – правая гусеница, A/L – вращение башни, D – пулемет, J – дополнительная пушка. Геймпад почему-то поддерживает только упрощенный вариант, заменяя раздельное управление гусеницами на повороты, газ и тормоз. Кстати, подобным же образом придется скрочить пальцы, чтобы поиграть с клавиатуры в Smash T.V.



СЛЕВА – ВНЕШНИЙ ВИД ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ VINDICATORS. СПРАВА – КАРТИНКА ИЗ ИГРЫ, ОБЪЯСНЯЮЩАЯ ТОНКОСТИ УПРАВЛЕНИЯ.

**SMASH T.V.**

(Williams, 1990)

Рецепт Smash T.V. прост: берем две порции управления из Robotron (независимые бег и стрельба в восьми направлениях), развлекаем мегалитрами кровящи и заливаем в формат телешоу. Увы, если в аркадной версии достаточно было ухватиться за джойстики, то на компьютере устроить сносное управление для двоих игроков непросто. Даже и не пытайтесь играть в Smash TV вдвоем на клавиатуре. На каждого игрока приходится по 8 кнопок, не считая вбрасывания жетона и начала новой игры, и бедная «клавишная доска» начинает трещать и пищать почти сразу. Напомним, что основное отличие сюжета фильма «Бегущий человек» от идеи Smash T.V. – в том, что в фильме героями смертельного шоу были осужденные, в то время как конкурсанты в Smash T.V. голлашались на игру добровольно. Но сходство все равно очевидно. Да и негр в фильме был.



НЕПРОШЕДШИЕ КАСТИНГ НА ДОЛЖНОСТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ.



ЧТОБЫ НОРМАЛЬНО НАСТРОИТЬ ГЕЙМПАДЫ ДЛЯ ИГРЫ В SMASH T.V., ПРИДЕТСЯ ИЗРЫДНО ПОВОЗИТЬСЯ В ЭТОЙ ПАНЕЛЬКЕ.



– ПОЙДЕМ ТУДА, ТАМ ДЕНЬГИ ДАЮТ... КАЖЕТСЯ. – СМЫСЛ НЕ В ТОМ, ГДЕ БОЛЬШЕ ДЕНЕГ, А ГДЕ БОЛЬШЕ КРОВИ.



– ЧЕМ-ТО ОН МНЕ НАПОМИНАЕТ НАШЕГО СОСЕДА. ТОЛЬКО ТОТ С УСАМИ.



рять – в М.А.М.Е. это не предусмотрено, можно только испортить дело). Для каждой игры также придумана своя раскладка клавиатуры, иногда очень неудобная, но ее всегда можно поменять. Подводные камни в случае использования геймпада следующие: если на нем больше четырех кнопок, вам будет очень сложно правильно распределить управляющие функции; разница между томами – мне так и не удалось поиграть в Robotron с помощью обеих аналоговых ручек, а в Smash T.V. это не составило труда. Все потому, что они входили в

разные тома, хотя управление в этих играх одинаковое. Система игровых настроек в общем повторяет переключатели игровых автоматов (сложность, количество жизней), но, естественно, значительно упрощена в отношении вброса монеток (можно включить режим бесплатной игры). Дополнения – это то, чем блещет Arcade Treasures. Западные игроки жалуются, что они уже видели все это в предыдущих компиляциях, для нас же это ново. Обложка указывает, что на диске записано более 75 минут видео. На диске 89 wav фай-

лов, от 14 секунд до 2 минут 11 секунд каждый, так что, похоже, цифре можно доверять. Видеоинтервью с создателями игр переведены, английская речь на заднем плане, к счастью, слышна. Интонации переводчика часто не согласуются с тем, что происходит на экране, и все время одни и те же, как будто он постоянно извиняется. В остальном особых нареканий нет, терпеть диктора можно, грубых ошибок, кроме «Мортал Комбат», не замечено. Перевод историй создания игр, которые присутствуют в первом томе, сделан в спешке – например, посто-

янно вместо знака «<» можно наблюдать «\_». Игра «Berzerk Штерна», «Для домашних консолей»... На диске есть архивные фотографии и рекламные флаеры. Самое интересное, что некоторые из них... переведены! Все сделано на совесть: при первом просмотре можно и не заметить, что на съемной панели Joust слоган «Побеждает сильнейший» написан по-русски. Но это кажется настолько же уместным, как если бы на фотографиях высадки на Луну надпись на борту «Аполлона» гласила не United States, а «Соединенные штаты».

### GAUNTLET

(Atari Games, 1985)

Фэнтези-тусовка на четверых под аккомпанемент зажигательных Голосов-за-кадром. Ничто так не ободряет, как вовремя сказанное «Elf is about to die!». Рольевые элементы заключаются в том, что у героев (воин, маг, валькирия и эльф) разные скорость, защита, магические и боевые способности. Начальное здоровье у всех одинаковое. Если вы не можете найти компанию, включите для всех четырех персонажей одну и ту же схему управления (проще всего поставить для них один и тот же геймпад) и водите всю «партию» единолично. Gauntlet вполне играбельна и интересна и в таком виде, хотя это, разумеется, развлечение совсем иного рода, нежели настоящее совместное прохождение.



В GAUNTLET 2 ПОЯВИЛСЯ НОВЫЙ ВРАГ – ДРАКОН. ДЕЙСТВИТЕЛЬНО, ЧТО ЗА ФЭНТЕЗИ БЕЗ ДРАКОНОВ?



– А ВОТ ЭТИ НА КАКОДЕМОНОВ ОЧЕНЬ ПОХОЖИ...  
– БЕЙТЕ БАЗУ, НЕ ЗАГЛЯДЫВАЙТЕСЬ НА МОНСТРОВ!



– А ЧТО СО СМЕРТЯМИ ДЕЛАТЬ НАДО?  
– МАГИЕЙ ИХ МОЧИТЬ.



– А ЭТО КТО ТАМ ПРИБЕЖАЛ,  
ЧТО ЗА РОБИН ГУД?



### RAMPART

(Atari Games, 1990)

В Rampart можно играть вдвоем, но мы, к сожалению, тестировали ее в половину мощности – на двух игроках. Смысл в том, чтобы строить из блоков, как в «Тетрисе», замки, а потом их друг у друга разрушать. Нужно окружать территорию, тогда она переходит к игроку, можно там ставить пушки и стрелять. Стадии разделены: сначала строим заборы, потом ставим пушки, затем пулям. Грубо говоря, смесь стратегии и экшна. Что-то вроде Worms.



Оболочка сделана в минималистском духе, в ней все указывает на то, что к нам пришел гость из прошлого тысячелетия. Главное неудобство: четыре независимых компиляции предлагают разное содержание, и ты не всегда знаешь, увидишь ли ты полную историю с видеоклипами или только набор слайдов.

Весь остальной мир платит за это \$20, мне диск обошелся около \$4, можно найти и дешевле. Я считаю это очень хорошей ценой за хоть и несколько беспорядочный, но очень интересный сборник.

### MIDWAY ARCADE TREASURES 2

Вторую часть у нас легче всего достать в «родной» версии для PlayStation2, и стоит она обычно немногим больше \$19.99, которые она стоила при выходе в ноябре 2004. Существуют издания для всех трех «главных» нынче приставок, но нет версии для PC. Версия Xbox поддерживает сервис Xbox Live, правда, только возможностью занять место в общей таблице рекордов. Играть на приставке гораздо приятнее, чем на компьютере. Во-первых, управление «заточено» под стандартный геймпад PS2, и можно

### MIDWAY ARCADE TREASURES 2

- A.P.B.
- Arch Rivals
- Championship Sprint
- Cyberball 2072
- Gauntlet 2
- Hard Drivin'
- Kozmik Krooz'r
- Mortal Kombat 3
- Mortal Kombat 2
- NARC
- Pit Fighter
- Primal Rage
- Rampage World Tour
- Spy Hunter 2
- Timber
- Total Carnage
- Wacko
- Wizard of Wor
- Xenophobe
- Xybots

просто включить приставку и играть. Во-вторых, экран телевизора больше похож на экран аркадного автомата, так что картинка выглядит естественнее.

MAT2 является самым «ностальгическим» сборником для отечественных игроков, так как содержит игры, с которыми у нас знакомы все. В первую очередь это Mortal Kombat 2 и 3 и первая Primal Rage. В последней изменился способ исполнения многих суперприемов, так что игрокам стоит ознакомиться с новым списком на сайте [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com). Вообще, главные претензии, которые предъяв-

### MIDWAY ARCADE TREASURES: EXTENDED PLAY

Последним сборником в серии, о котором нам сейчас известно, является Midway Arcade Treasures: Extended Play – сборник для PSP, выход его назначен на ноябрь этого года. Он включает 21 наименование и составлен из игр первой и второй частей:

- Klax
- Joust
- Marble Madness
- Toobin'
- Rampage
- Gauntlet
- Rampart
- Wizard of Wor
- Championship Sprint
- Arch Rivals
- Xybots
- Cyberball 2072
- Xenophobe
- Mortal Kombat
- Mortal Kombat 2
- Mortal Kombat 3
- Spy Hunter
- Sinistar
- Defender
- Paperboy
- 720°

### RAMPAGE

(Midway, 1986)

Еще одна игра с названием, начинающимся на Рапра... Три гигантских монстра (горилла Джордж, волк Ральф и ящерица Лизи) разносят в пыль один город за другим. Целенаправленно проходить Rampage до конца, особенно в одиночку, – занятие чудовищно скучное. Суть игры – быстрое сиюминутное развлечение на троих.



МЫ ХОТЕЛИ ЗАПИСАТЬ ВСЕ ЭТО НА ВИДЕО, НО ТУТ ВОРОН СКАЗАЛ ПРИМЕРНО СЛЕДУЮЩЕЕ: «И ЧТО ВЫ БУДЕТЕ СНИМАТЬ? КАК ТУЧА НАРОДУ СОБРАЛАСЬ СМОТРЕТЬ НА СМЕШНУЮ ОБЕЗЬЯНКУ?»



ляют к серии МАТ западные игроки, касаются увеличившейся скорости ряда игр. В условиях дефицита аркадных автоматов в России сложно судить о точности эмуляции, но все игры вполне играбельны, и лишь Wizard of Wor выглядит неестественно быстрой.

Дополнения грешат тем же, что и в МАТ1 – неравномерное распределение информации. Если для МК3 выложены видеоклипы, рассказывающие о создании игры и в которых можно увидеть редко появлявшихся на пуб-

лике Джона Вогеля и Тони Госки, то раздел МК2 достаточно беден и не сообщает ничего нового. Аннотации написаны по каждой игре, но они малы объемом и тоже мало что добавляют к уже известным сведениям.

### MIDWAY ARCADE TREASURES 3

Третья часть сборника, вышедшая в октябре на консолях, полностью посвящена гонкам. San Francisco Rush 2049 и Hydro Thunder в этой коллекции – не что иное, как порты этих игр для Dreamcast. Это вызвало споры в

Сети, но, видимо, Digital Eclipse выбрала лучший вариант, который возможен ныне. На октябрь же заявлен и выход Midway Arcade Treasures: Deluxe Edition для PC, составленной из игр второй и третьей части. Цена всех сборников традиционно не больше и не меньше \$19.99. В заключение упомяну, что, помимо этого сборника, сейчас стоит обратить внимание на Taito Legends с 25-ю играми (<http://www.taitolegends.com/>), который выходит 14 октября на PC, PS2 и Xbox все по той же цене 19.99. ■

### MIDWAY ARCADE TREASURES 3

- Badlands
- Hydro Thunder
- Off Road Thunder: Mud, Sweat 'N Gears
- Race Drivin'
- San Francisco Rush The Rock: Alcatraz Edition
- San Francisco Rush 2049
- S.T.U.N. Runner
- Super Off Road



# 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



# 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 загрузки, 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 обласкан 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, небезызыскный 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 «игр года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

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

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

«Страна Игр»  
РЕКОМЕНДУЕТ



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

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

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

## Прямая речь

### Андрей Грищенко



**КОМПАНИЯ:**  
Фирма «1С»

**ДОЛЖНОСТЬ:**  
Менеджер внешних проектов

**ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:**  
«Сталинград», «Карибский кризис», «Койоты», «Первая мировая», «Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли», You Are Empty, «XIII век» и т.д.

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Serious Sam 2 Demo

**ХОББИ:**  
Семья

Во что вы последний раз играли? А это был лицензионный диск или пиратский? Ах, какая разница, лишь бы игра была хорошая... Все верно. А должен ли быть хорошим, например, хлеб? Ведь покупая этот продукт, вы, во-первых, можете его подержать в руке, он осязаемый. Во-вторых, отдавая 9 руб. за батон, вы платите надцать копеек растившим зерно сельчанам, еще надцать – транспортникам и еще что-то – рабочим хлебобулочного завода №X.

А кому и за что Игрок платит, покупая диск? И кто останется на бобах, если он скачает игру из Сети? Цена диска, как и цена хлеба, складывается из стоимости материалов и чьих-то зарплат. Из 90 рублей, заплаченных за подделку, разработчикам не идет ни копейки. Этим трех «вечнозеленых президентов» делят между собой кто угодно – продавцы, юристы, переводчики, – но не разработчики игры.

Но почему я должен думать о «разработчике», спросите вы?! Да как сказать... Одну отечественную игру делают 10-30 человек на протяжении 1-4

лет – в среднем 50 «человеко-лет». За этим бездушным термином стоят 25 человек, которые 24 месяца подгоняли полигон к полигону, корпели до ряби в глазах над строптивым кодом. 2 года 25 человек приходили домой уставшими и рассказывали жене/мужу как прошел день, как удачно что-то получилось и как Игрок будет рад.

И будут эти люди завтра делать новый проект или пойдут искать «лучшей» жизни – зависит от того, скольким Игрокам на них плевать. Извините за пафос, товарищи, за кого рублем голосуем? Кого поощряем, а кого «кидаем», выкачивая дистрибутив из Сети? «Покупатель всегда прав!» Да, это так. Если есть выбор между двумя дисками одной и той же игры – лицензионным за 120 руб. и пиратским за 90, то спрашивается, «зачем платить больше, в чем разница для меня, Игрока?» Разница, к сожалению, есть. Не на уровне внешних отличий, нет, она более глубокая и оттого более принципиальная. Рынок все расставит на места. Но будут ли завтра хорошие новые игры – зависит от нас всех.

#### ЦИТАТА:

Этих трех «вечнозеленых президентов» делят между собой кто угодно – продавцы, юристы, переводчики, – но не разработчики игры.

**M.V.Разумкин**  
razum@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Главред

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Soul Calibur III  
■ Ragnarok Online

Свершилось! Soul Calibur III, очевидно, надолго прописался в нашей редакционной PS2. Первые впечатления: красиво, быстро, жестоко и во многом непривычно. Знакомые удары находятся медленнее, зато сколько появилось нового, причем такого, от чего Врен и Ворон до сих пор отойти не могут. Алина «Тира» Кабаева правит балом.

## МЫ – ЭТО ВОТ ➔

**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**

Психованный фанат MGS  
**СЕЙЧАС СМОТРИТ:**  
■ MGS: The Twin Snakes  
■ MGS2: The Sons of Liberty  
■ MGS3: Snake Eater

Вы видели? Новозеландский фанат Metal Gear Solid, скрывающийся под псевдонимом Berklee, переиграл во все части трилогии, снял прохождение на видеокамеру и смонтировал три полнометражных фильма. Это полный улет! Пока Konami не прикрыла лавочку, фильмы можно скачать вот здесь: <http://www.newzealandstory.com/mgs>.



# Наш Хит-Парад

## PC

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Fable: The Lost Chapters
- 2 F.E.A.R.
- 3 GTA: San Andreas
- 4 Age of Empires III
- 5 EverQuest II
- 6 World of Warcraft
- 7 Black&White 2
- 8 FIFA 06
- 9 Блицкриг 2
- 10 Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

## КОНСОЛИ

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Burnout: Revenge
- 2 Nintendogs
- 3 Everybody's Golf
- 4 Mortal Kombat: Shaolin Monks
- 5 Tekken 5
- 6 Fahrenheit
- 7 Metal Gear Ac!d
- 8 God of War
- 9 Kingdom Under Fire: Heroes
- 10 Ultimate Spider-Man

### ПЛАТФОРМА

- PS2, Xbox  
DS  
PSP  
PS2, Xbox  
PS2  
PS2, Xbox  
PSP  
PS2  
Xbox  
PS2, GC, Xbox



СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ  
МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА  
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

# ИГРА НОМЕРА



## Fahrenheit стр. 112

Интерактивный фильм от Atari, возможно, и не стал идеальной игрой, но в историю индустрии войдет непременно. Отличный сюжет и атмосфера в духе «Твин Пикс» тому порукой.



### ■ ГЕЙМПЛЕЙ:

Приключенческая игра с минимумом интерфейса и широкой свободой действий. Есть логические загадки, аркадные вставки и даже стелс-миссии.

### ■ ГРАФИКА:

Модели угловаты, но в целом игра выглядит неплохо.

### ■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Очень интересный проект, диск с которым скоро покинет приводы ваших консолей или компьютеров.

## Обратите ВНИМАНИЕ



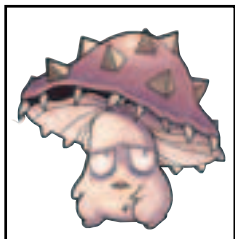
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизи-

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:

Торгаш

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Ragnarok Online

Продай копы! Только давай за полцены, ок?  
– Нет.  
– Ну продай копы! Только у меня денег нет, ты давай копы, а деньги буду приносить частями?  
– Нет.  
– Ну дай тогда я с ним похожу, а, если понравится, потом куплю.  
– Нет.  
– Давай за полцены, плюс цуруги +1.  
– Ок.

### Константин Говорун

wren@gameland.ru



#### СТАТУС:

Шеф-повар

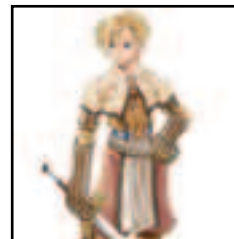
#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Fahrenheit
- Nintendogs

Усиленными темпами обучаюсь *правильному* ведению домашнего хозяйства, с особым тщанием изучая книги о вкусной и здоровой пище. Коллеги советуют не маяться дурью, а банально жениться, но я до свадьбы такими темпами не доживу. Потому что сейчас я трачу на питание какие-то космические суммы, пускающие мой бюджет на дно.

### Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



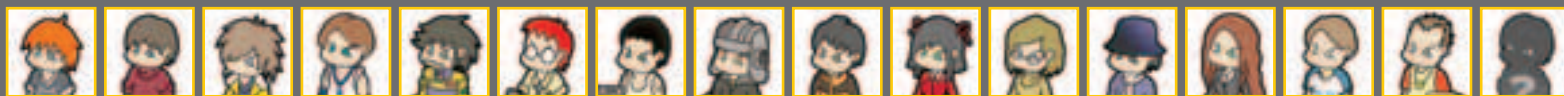
#### СТАТУС:

Мечник 33-го уровня

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Ragnarok Online
- R: TW – Barbarian Invasion

Наконец-то наступила пора громких релизов. Проблема «о чем бы написать» быстро превратилась в «а что бы не столь важное выкинуть». И это здорово. Хиты идут один за другим, и на выносы на обложке любо-дорого посмотреть. Правда, на моем ноутбуке большая часть «блокбастеров» попросту не запустится.



### Юрий «Voron» Левандовский

voron@gameland.ru



#### СТАТУС:

Zasalame! – мой выбор!

#### СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:

- Animal Alpha
- Bullet for My Valentine
- Shinedown

Вот и наступила наконец-то настоящая осень: туманы по утрам, морозящий дождик днем, ностальгия вечером. Хочется сидеть дома, включить негромко хорошую музыку, и смотреть в окно... А приходится сидеть на работе и пугать соседей резкими, кричащими звуками из колонок. Хотя оторвать всех от SC3 даже так почти невозможно.

### Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



#### СТАТУС:

Самый улыбочивый!

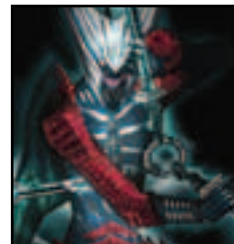
#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Soul Calibur III
- Nintendogs
- Dynasty Warriors

Сколько бы ни прикидывался Врен черепашкой-ниндзя, все равно его Талим вылетает из всех редакционных чемпионатов... Стоп! Не писать про Soul Calibur III, не писать про это стихийное бедствие! Слишком много появилось ужасных монстров, целиком съедающих время – Ragnarok Online, Nintendogs, теперь еще вот эта чума-беда.

### Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



#### СТАТУС:

Кошмар Данте

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Devil May Cry 3
- Radiata Stories

Выбирая реплики в ключевых сценах Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga, я надеялась всего лишь на альтернативный финал. А на то, что в продолжении из-за неверных ответов у меня не будет шанса получить в команду любимого героя! Это было подло, Atlus, просто подло! Жду Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2. Скорблю.

# PS2: Я ПАМЯТНИК СЕБЕ ВОЗДВИГ НЕРУКОТВОРНЫЙ...



Автор:  
**Алекс Глаголев**  
glagol@gameland.ru

Спасибо Косте Говоруну: теперь всякий читатель «Страны Игр» знает, что такое эмуляция. Если ж вы держите в руках свой первый номер «СИ» (поздравляю с наступлением зрелости!), объясняю: эмуляция – это «воспроизведение функций некой системы в другой, отличной от первой, системе таким образом, что поведение второй системы становится аналогичным поведению первой».

Говоря по-человечески, эмуляция дает возможность запускать игры одной приставки на компьютере или другой приставке. Для чего нужна эмуляция и какие причины подвигают профессиональных (и не очень) программистов денно и нощно копаться над кодами в поисках «философского камня»? Приставка первая. Приставка «умерла», то есть от нее отказались родители-производители, поэтому невозможно купить новый аппарат, когда старенький свое отслужил. При этом все полки забиты любимыми игрушками, на которые не успел глянуть, как руки сами ищут джойстик. Самое верное средство помочь горю – выкачать из Сети ROM'ы, эмулятор, купить джойстик для компьютера и резаться сколько влезет. Причина вторая. Приставка-то, может, еще и жива. (У меня, к примеру, Sega Mega Drive цветет и пахнет, и картриджей к ней два мешка!) Другое дело, что на компьютере игры от 8 до 128 бит включительно выглядят гораздо ярче, нежели на консоли. Исключение составляет лишь Chankast Alpha 0.25 – первый и единственный эмулятор легендарной Sega Dreamcast, запускающий коммерческие игры: многие из них требуют дьявольских ухищрений для запуска и нормальной работы (в смысле, развлечения). Так или иначе, в этом случае качать ROM'ы из Сети вовсе не обязательно. Многие энтузиасты «дампят» их с картриджей сами (термин происходит от английского глагола «сбрасывать»). А если речь идет о 32-битках, вроде 3DO или PS one, так и вовсе трудностей никаких: вставил диск в привод компьютера – и заботы не знай. Третья причина. Научный интерес. Оставим в стороне, ибо так или иначе хотим поиграть.

В отношении эмуляции PS2 первые две причины вряд ли стоит принимать во внимание. Приставка не умерла и не собирается, несмотря на грядущий выход PS3. Эмуляторы (точнее, эмулятор – кроме PCSX2, коммерческие игры ни на чем не запускаются), мягко говоря, сыроваты. Упомянутый PCSX2 за номером 0.9 (не ищите на официальном сайте; эта версия существует только в WIP-вариантах!) способен без потери качества проигрывать лишь проекты от Nippon Ichi – начиная с Disgaea и Phantom Brave и заканчивая недавно обзревавшейся в нашем журнале Makai Kingdom. При этом для устойчивой работы необходим компьютер с процессором не ниже Athlon 64 3000+ и гигабайтом оперативной памяти класса DDR-4 (видеокарта не столь сильно влияет на качество). Как видно, гораздо дешевле купить саму приставку и всю линейку игр замечательной японской команды разработчиков! Прочие игры, если вообще запускаются, чертовски тормозят, эмулятор выдает на экран от 1-2 до 25 (редчайшие случаи!) кадров в секунду, звук не в силах пробиться к колонкам, а коли и пробивается, то снижает общую производительность, по меньшей мере, на треть. Прибавьте к этому выпадающие полигоны, грандиозные трудности с проигрыванием видеозаставок, неполадки в подключаемых модулях, надобность писать патч едва ли не для каждой игрушки... Я уж не говорю о том, что для работы эмулятора необходим BIOS оригинальной приставки. Единственный законный способ получения файлов BIOS'a – извлечь их с собственной PlayStation 2. Для этого нужны: специальный файл-«дампер», клиент NapLink и до-

вольно редкий в наших широтах кабель PL-2302 (шнур USB to USB с особым чипом на борту). Ну и сама «Сонька», разумеется. И на что сдался обладателю приставки ее же эмулятор?! Вот так обстоят дела. При этом сообщество с замиранием сердца запускает новые компиляции, без промедления качает обновленные подключаемые модули, призванные улучшать качество звука, картинки и управления, и как манны небесной ждет официальной версии PCSX2 0.9, хотя совсем недавно из команды создателей ушел один из главных программистов – Linuzappz, а главный форум проекта (<http://www.ngemu.com/forums/forumdisplay.php?f=76>) все больше напоминает собрания Пиквикского клуба. За этими незначительными потугами переноса PS2-игр на Windows и Linux теряется куда более успешная эмуляция GameCube. Пошумели и забыли, что, по слухам, в свежую Windows будет входить эмулятор Xbox. Редкий ценитель заметит клиент интернет-радио для PSP или эмулятор NES для нее же. А тут – на тебе: Devil May Cray 3 прибавил пару кадров в секунду – и ликующий рев гремит от Москвы до самых до окраин! Поистине необъясним успех PlayStation 2 и всего, что с ней связано! Sony умудряется создавать не приставки с играми, а момент самой себе! Миллионы людей поклоняются небольшой черной коробке. Создание эмуляторов сродни шаманским камланиям и всенощным бдениям одноверменно. Кстате, в день написания статьи на сайте <http://www.pcsx2.net> появилась радостная новость: обновлен Bios Dumper аж до версии 1.1! Представление продолжается... ■

**Домашнее чтение:**

Лучший, по мнению колумниста, отечественный ресурс, посвященный эмуляции: <http://www.emu-land.net>  
Единственный в своем роде сайт об эмуляции для Linux: <http://linuxemu.retrofaction.com>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



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](http://www.guildwars.com)

[www.guild-wars.ru](http://www.guild-wars.ru)

  
БУКА ENTERTAINMENT  
[WWW.BUKA.RU](http://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).

## СКЕЛЕТ В ШКАФУ



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

Возрождение российского кинематографа уже можно считать делом свершившимся – благодаря таким фильмам, как «Личный номер», «Турецкий гамбит», «Ночной дозор» и «Девятая рота». Во многом он стал возможным благодаря вниманию, которое государство уделяет этому «важнейшему из искусств», но и в обществе тема патриотизма востребована.

**Н**ичего страшного в том, что с помощью кинематографа государство ведет своего рода пропаганду среди своих граждан – прежде всего, молодежи, нет. Индустрия компьютерных и видеоигр в этом плане несколько отстает – причем, во всем мире, не только у нас. Интерактивные развлечения по природе своей более интернациональны, а игровые издательства более уязвимы для нападок общественности, нежели гиганты киноиндустрии. Экранизации «Кода да Винчи» и «Страстей христовых», антибушевские фильмы Майкла Мура невозможно запретить или подвергнуть цензуре, как бы сильно они не раздражали влиятельных фигур мировой политики. С играми куда проще. Обидели сикхов? Призвали «убивать гаитян»? Добро пожаловать в суд. Игры, затрагивающие тему патриотизма, однако, востребованы не менее, чем аналогичные киноленты. Неслучайно боевики и стратегии по мотивам Второй мировой войны выпускаются один за другим уже столько лет и не покидают вершины хит-парадов. По сути, это единственный известный всем и каждому конфликт, где грань между добром и злом определена четко и однозначно (маргиналов в расчет не берем). Даже в странах, потерпевших поражение в той войне, эти проекты не вызывают вопросов. Японцы исправно играют в Medal of Honor: Rising Sun, немцы – в Call of Duty. Интересно, что возможность управлять «плохими» и даже добиться гипотетической победы психологического дискомфорта тоже не создает. С тех прошло шесть десятилетий, и о реванше стран Оси в современной политической обстановке и говорить-то неловко. Зато поразмыслить лишний раз о том, как близок тогда был мир к катастрофе, и только храбрость простых иванов, джонов и жаков спасла его, всегда полезно. Американские игровые компании не упускают шанса подзаработать даже на тех войнах, где США проиграли.

Пацифистские настроения «уставших от бессмысленной бойни» солдат востребованы, и в проектах по мотивам Вьетнамской войны они чудесным образом сочетаются с патриотической риторикой. Да, американцы тогда проиграли и с позором ретировались из страны, но простые джи-ай свой долг исполнили до конца. Не одобряя действия политического руководства, сценаристы игр о Вьетнаме делают акцент на внутреннем мире простого солдата и его сослуживцев. Удивительно, что в России этот прием на вооружение еще не взят. Ведь в нашей истории есть аналогичный конфликт – война в Афганистане. Ее было принято стыдиться в начале девяностых, но по мере ухода событий в прошлое мнения людей становятся все более взвешенными. В конце концов, наша армия одержала там военную победу, потеряв за десять лет 14.5 тысяч убитыми против 58 тысяч у США во Вьетнаме. И не ее вина в том, что политическое руководство СССР и Афганистана не смогло воспользоваться ее плодами. В этом смысле фильм «Девятая рота» – сильный шаг вперед. Исказив историю девятой роты в угоду своим представлениям о войне, армии и стране, режиссер сделал солдат настоящими героями. Примерами, достойными подражания. Российская игровая индустрия, однако, в этом смысле топчется на месте. Второй мировой посвящены великолепные «В тылу врага», «Блицкриг», Silent Storm и многие другие проекты, делаются и эрзац-боевики по мотивам популярных фильмов, но почему-то всегда не тех. Меж тем на Западе такие шансы не упускаются. Посмотрев ленту «Черный ястреб», повествующую об умелых действиях американских солдат в бесперспективной операции в Сомали, зрители могли вскоре оценить игру по мотивам. Естественно, при выборе темы для боевика следует понимать, что некоторые из них до сих пор запретны. К ним относятся и все конфликты на терри-

тории нашей страны, произошедшие после 1991 года, – уж слишком велика опасность разбередить раны. Но что, если обратиться к временам, от нас далеким, но до сих пор притягивающим внимание миллионов? Я говорю о Гражданской войне. Первыми на этом поле поработали писатели – наверное, и не перечислить всех тех, кто мечтал переиграть ее и построить Россию, альтернативную нынешней. «Остров Крым» Аксенова, планета Тузла Валентинова и Российская империя Звягинцева и Рыбакова – миры, никого не оставляющие равнодушным. Инструменты писателей – фантастические допущения. Пусть между Крымом и материком отсутствует перешеек, благодаря чему Врангель сумел отстоять последний оплот старой России. Или, скажем, почему бы современным российским патриотам не отправить в прошлое танковую армию и пару авиационных полков? И, наконец, да пусть Белая армия одержит победу самостоятельно – ведь на школьных уроках истории наверняка многие недоумевали, как же большевики смогли не только удержать свои позиции, но и захватить почти всю территорию бывшей империи. Каждый, кому нравится читать об этом, скупил бы все существующие игры, где смог бы сам повлиять на судьбу страны. Какое богатство сценариев и жанров предлагает тема! И, если вспомнить, с чего я начал разговор, это шанс предложить нашим согражданам новый, четко сформулированный взгляд на события тех лет. Игровая индустрия в этом смысле способна послужить полем для эксперимента – все-таки, слишком цена ошибки велика. А пока государство и игровые компании бездействуют, с умами покупателей играют пираты, не задумываясь о последствиях. Достаточный скандал вокруг самостоятельного дополнения к Ghost Recon 2 под названием «Операция Галичина», где российские солдаты подавляют волнения на Западной Украине. ■

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:  
125006, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 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

## КОГО ЛЮБИТ GRANDIA III?



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru

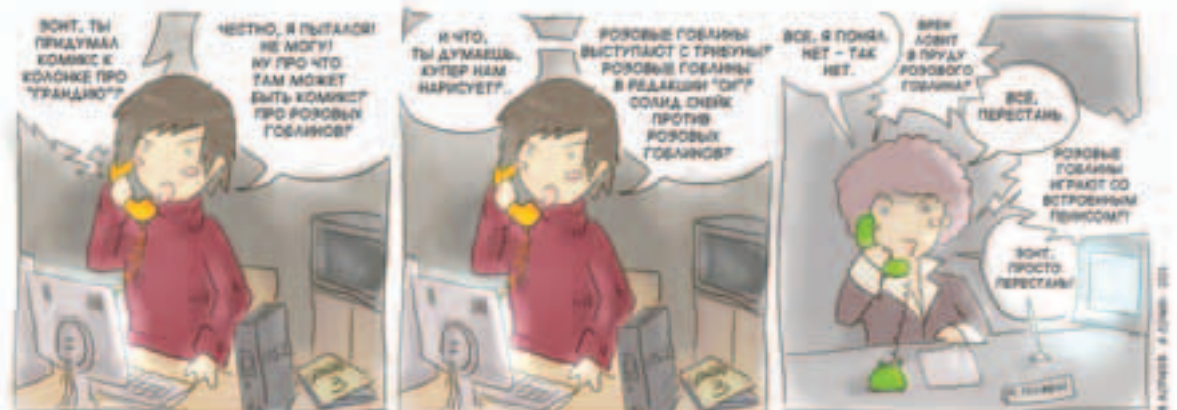
Японская версия новейшей ролевой игры добралась до меня через две недели после появления в продаже. Я был в восторге: роскошный CG-опенинг предвещал многие часы удивительного приключения, графика не переставала восхищать, эмоциональная озвучка всего и вся помогала смело шагать по сюжетным уровням, не зная японского языка, и даже эльфы в костюмах из Xenosaga казались очень модными, умными и клевыми. Честно: я хотел пройти Grandia III до самого конца.

Ничего не вышло. Поймите меня правильно: я люблю JRPG. Я готов тратить и десятки, и сотни часов, чтобы путешествовать по выдуманным мирам в компании девочек-волшебниц и мальчиков-воинов, мстящих за смерть отцов, — только дайте эти мне эти путешествия на диске для PS2 (или GameCube, если уж пошла такая пьянка). Но то, что делают разработчики большинства японских ролевых игр (и Grandia III в том числе), попросту бесчеловечно. Поначалу ничто не предвещает беды: умопомрачительная заставка предрекает неземное путешествие, на первых минутах игры два обычных мечтательных мальчика в обычной деревеньке мастерят самодельный самолет. Сюжет петляет из стороны в сторону, каждые пять минут игры что-то да происходит, а от графики в каждом новом уровне захватывает дух. И вот уже на исходе первого часа игры крылатая машина поднимается в воздух — еще одна удивительная CG-заставка, пожалуйста! Самолет терпит крушение, эльфийская девочка спасается от бандитов, неуязвимые злодеи в костюмах из Xenosaga угрожают страшной расправой и растворяются в воздухе. Круто! И даже первое подземелье (которое на самом деле не подземелье, а всего лишь дорога в чаще, но давайте называть вещи своими именами) не портит впечатления от игры: смотрите, от монстров можно убегать! А еще, если лень драться, можно пнуть чудище мечом, и у него сразу пропадет охота вступать с вами в драку. На пользу игре идет и фирменная боевая система — в каждом бою приходится думать, как лучше скоординировать действия партии. Словом, трудно не влюбиться в такую чудесную «Грандию». Я и влюбился.

И на волне этой влюбленности проскочил весь первый диск, не успев и глазом моргнуть. К финалу первой части, во время кровопролитных сражений с розовыми гоблинами, начало закрадываться подозрение, что меня где-то обманывают. Простите, куда ушел сюжет? Почему подземелья стали в пять раз длиннее? Почему с одними и теми же боссами нужно драться по нескольку раз? Наконец, зачем я снова и снова сражаюсь с СОТНЯМИ розовых гоблинов? С надеждой на лучшее я завершил-таки первый диск, только чтобы обнаружить, что заставки на движке стали топорными и короткими, CG-ролики вовсе пропали, а подземелья стали дьявольски сложными и, кажется, бесконечными. Я пытался полюбить Grandia III, но она отнеслась ко мне слишком жестоко. После пары часов второго диска мы расстались навсегда. Эта печальная история приводит нас к фундаментальному критерию, который отличает коммерческие продукты от произведений искусства. При создании среднестатистической видеоигры в дизайн-документ закладывается примерная продолжительность кампании: скажем, двадцать часов. Эта печальная история приводит нас к фундаментальному критерию, который отличает коммерческие продукты от произведений искусства. При создании среднестатистической видеоигры в дизайн-документ закладывается примерная продолжительность кампании: скажем, двадцать часов. И вот обыкновенный разработчик чешет репу и задается вопросом: как добиться заявленной продолжительности, чтобы ничего при этом не делать? О, методов — море. Например, можно поставить после каждой реплики секундную паузу — если в кампании две тысячи реплик (обычный случай для JRPG), то общее время игры тут же подскакивает аж на полчаса. Можно еще героев заставить проходить одни и те же подземелья по два раза — из начала в конец, а затем из конца в начало. Таким образом мы, не тратя ни секунды

рабочего времени, увеличиваем продолжительность игры вдвое! А чтобы никто не узнал, к каким ужасным методам прибегают авторы, разработчики цинично запикивают всю халтуру в самый конец игры — туда, куда доберется далеко не каждый обозреватель (все-таки, двадцать часов — это, ни много ни мало, три рабочих дня). Конечно, от такой надуманности страдает не только Grandia III. Подавляющее большинство известных мне JRPG, включая любимую Final Fantasy IX, становятся под конец совершенно невыносимыми. Но есть же, есть и действительно хорошие, ровные игры! Из свежих примеров — Devil May Cry 3, который можно с удовольствием пройти от начала до конца. В финале Данте хоть и придется еще раз убить всех боссов игры, но это занятие куда более увлекательно, чем изведение еще двадцати групп розовых гоблинов. Или тот же Ninja Gaiden, который за счет феерической боевой системы остается интересным от первого канализационного зомби до самого последнего. А вот еще бронебойный пример: Metal Gear Solid. Любая из трех игр становится все интереснее и интереснее с каждым часом, ни в одной нет проходных моментов (кроме издевательского путешествия за снайперской винтовкой на склад — давайте сделаем вид, что этого не было?). В последние часы Snake Eater от игры невозможно оторваться — все лучшее Кодзима сознательно оставил на сладкое. В отличие от Grandia III, Metal Gear Solid готова обожать игрока. Я люблю эту игру, и она любит меня. И еще я очень надеюсь, что моя приязнь к Final Fantasy XII окажется взаимной. Дорогая Square Enix, ну пожалуйста, а? Ну что тебе стоит? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





# EX MACHINA



**NIVAL**  
INTERACTIVE

**TARGET**  
GAMES

Для оформления заказа  
по любым оптовым закупкам обращайтесь по тел. (095) 783 90 91, e-mail: buka@buka.ua



**Бука**  
BUKA THE PARTNER  
OF YOUR BUSINESS



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



# Fahrenheit

Еще вчера он настраивал компьютеры в офисе, а сегодня изрезал ножом себе запястья и нанес случайной жертве три удара в сердце. Зачем?

«Ты пишешь рецензию на Fahrenheit», – безапелляционно сказал мне зам. главного редактора журнала «Страна Игр». «Как же так, мне некогда!» – попытался отвертеться я и вспомнил, что разговариваю сам с собой. Когда-то, еще на E3 2004, Валерий «А. Купер» Корнеев был очарован этим квестом и целый год мурзил меня рассказами о «новой нуарной Shenmue». Этой весной я специально первым делом отправился на стенд Atari и плодотворно пообщался с консультантом у стенда с игрой, нежданно-негаданно переименованной в Indigo Prophecy. «Мы предоставляем полную свободу действий, – возбужденно рассказывал тот. – «Видите, сейчас мы управляем детективом, который собирает вещдоки. Можете пропустить любой, но это повлияет на дальнейшее развитие сюжета». «Да-да», – кивал я головой, делая

вид, что записываю его слова на диктофон. Негодяй не рассказал мне тогда самое главное. Ведь в Fahrenheit геймер играет поочередно за убийцу и полицейских – сначала оставляет в дешевом кафе окровавленный нож, отпечатки пальцев на томике Шекспира и труп незнакомого человека, а затем кропотливо пытается воссоздать картину преступления. «А зачем оставлять? – недоумевает Юрий Левандовский – Я, прежде чем убежать, постарался все спрятать». Так и получается, что левая рука геймера мешает правой. Составляя фоторобот в полицейском участке, стоит ли делать его точным или же лучше отправить в печать изображение человека, похожего на Михаила Разумкина? Повторяю, что каждое или почти каждое действие влияет на развитие сюжета, двух одинаковых прохождений никог-



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«1С» (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Quantum Dream
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**  
<http://www.fahrenheitgame.com>



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★ **8.5**

**Наше резюме:**  
Несмотря на все недостатки, Fahrenheit понравится ценителям самых разных жанров. Это вещь.

СЛАДКАЯ ПАРОЧКА? КАК БЫ НЕ ТАК. У НИХ РОВНЫЕ РАБОЧИЕ ОТНОШЕНИЯ.

## Управление и камера

Контролировать камеру можно лишь ограниченно, и во время передвижения героя по локации ее расположение меняется автоматически. Это происходит неожиданно, и немудрено потерять ориентацию. Есть вид от первого лица, но он совершенно бесполезен – с его по-

мощью даже осмотреться нормально нельзя. Достаточно часто экран делится на две-три части, в одной из которых находится герой, в остальных – достойные его внимания объекты, показанные с другой перспективы. Сориентироваться и подойти к ним вовремя сложно.

### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Уникальный геймплей, увлекательный сюжет, потрясающая музыка, возможность проходить игру по-разному.



#### Минусы:

Относительно слабая графика, скачущая сложность аркадных вставок, неудобная камера и не самое лучшее управление.



ПОКА ИДЕТ ВСКРЫТИЕ, ГЕЙМЕР ДОЛЖЕН УДЕРЖИВАТЬ ГЕРОИНЮ ОТ ЖЕЛАНИЯ ПРОГУЛЯТЬСЯ В ТУАЛЕТ.



ПОКАЗ ОДНОГО И ТОГО ЖЕ СОБЫТИЯ С ТРЕХ РАЗНЫХ ТОЧЕК ДЕЛАЕТ ИГРУ БОЛЕЕ «КИНОШНОЙ». ХОТЯ В КИНО ТАКОЙ ПРИЕМ КАК РАЗ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ.

ХОРОШО ВИДНО, ЧТО МОДЕЛЯМ ГЕРОВ ВНИМАНИЯ УДЕЛЕНО ГОРАЗДО БОЛЬШЕ, ЧЕМ ОКРУЖАЮЩИМ ИХ ОБЪЕКТАМ. А ЛИЦАМ ЛЮДЕЙ – БОЛЬШЕ, ЧЕМ ИХ ТЕЛАМ. ТАКАЯ ВОТ СИСТЕМА ПРИОРИТЕТОВ.



да не бывает. Я специально не заглядывал в солюшен и принимал все решения, исходя из обыкновенной житейской логики. И не прогадал. Ну, почти не прогадал. Вечером в ICQ лучшая подруга из Санкт-Петербурга пишет: «Привет, ты уже сексом занимался?». И, поняв двусмысленность фразы, уточняет: «В Fahrenheit, разумеется». Если вы читаете журнал давно, можете помнить, что года три назад я писал статью о том, что в видеоиграх секса нет. Все любовные истории похожи на выдержки из соцреалистичных романов о пионерах и пионерках в лучшем случае, в худшем сводятся к черно-белому «один ее любил, а другой ее украл». Конечно, есть The Sims и Singles, есть Grand Theft

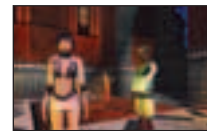
Auto с великолепным «кофейным» модом, но нормальной игры с серьезным сюжетом и «киношными» постельными сценами я не видел. Дождался. Тут же я выяснил, что один шанс я уже пропустил – когда к убийце за своими вещами приходит бывшая девушка, ее можно было соблазнить, а моя линия поведения не позволила развести ее даже на поцелуй. «Растяпа, – шутит подруга. – Ничего, у тебя есть еще несколько шансов. В одной из концовок – их здесь три, как в Silent Hill – все тебе покажут, в лучшем виде». «Совсем все?» – переспрашиваю недоверчиво. Ответ несколько разочаровывает: «Нет, но грудь нарисована великолепно, и движения очень натуральные». На презентации игры Peter Jackson's



РАСКОЛЬНИКОВ, УБИВ СТАРУШКУ-ПРОЦЕНЩИЦУ И ЕЕ СЕСТРУ, ЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ КУДА КОМФОРТНЕЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Omikron: The Nomad Soul

НА УРОВНЕ



Shenmue II

Сюжет

Главный герой Fahrenheit (в США – Indigo Prophecy) – Лукас Кейн. В туалете кафе он сходит с ума, вырезает на своих запястьях странные символы, а затем убивает зашедшего облегчиться посетителя. Спустя миг он приходит в себя и в ужасе убегает. Жизнь сломана

навсегда, если только он не найдет истинного виновника трагедии. Тем временем два детектива, Карла Валенти и Тайлер Майлз, также пытаются раскрыть это преступление. Кстати, если зайти в «Википедию» ([http://en.wikipedia.org/wiki/Indigo\\_child](http://en.wikipedia.org/wiki/Indigo_child)),

можно найти немало информации, способствующей лучшему пониманию сюжета. Подобно авторам сериала «Твин Пикс» или же «Секретных материалов», разработчики сотворили фантастическую историю отнюдь не на пустом месте.



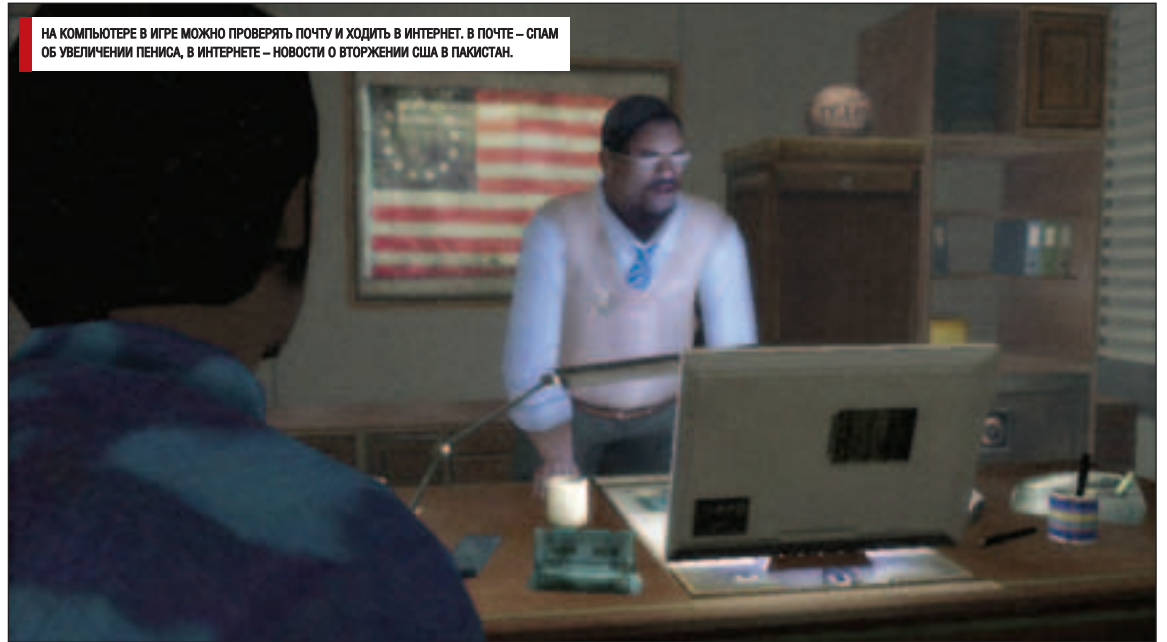
ФЛЕШБЕК О ЮНЫХ ГОДАХ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ. СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ УБЕРЕЧЬ ЭТОГО РЕБЕНКА ОТ СМЕРТИ? ТЕМА СПАСЕНИЯ ДЕТЕЙ ВОобще ПРОХОДИТ КРАСНОЙ НИТЬЮ ЧЕРЕЗ СЮЖЕТ ИГРЫ.



ЭТО БЛАГОБРАЗНАЯ СТАРУШКА НАПОМИНАЕТ О ВРЕМЕНАХ SHENMUE, КОГДА МЫ БЛАГОГОВЕЙНО ВЗИРАЛИ НА АНИМАЦИЮ МОРЩИН НА ЛИЦАХ ПОЖИЛЫХ ЯПОНОК.

**Музыка и графика**

Саундтрек безупречен, для психологического триллера подходит идеально. Неудивительно – над ним работал композитор Анжело Бадалamenti, ранее плотно сотрудничавший с Дэвидом Линчем («Малхолланд драйв» и «Твин Пикс»). Кроме того, в игре есть немало композиций известных поп- и рок-групп. Для их прослушивания можно использовать музыкальные центры в квартире главного героя и других помещениях, встречающиеся по ходу игры. Графика не столь плоха, как показалось многим рецензентам (особенно если речь идет о версиях для PC и Xbox), но слабее, чем можно было ожидать от «нового Shenmue».



НА КОМПЬЮТЕРЕ В ИГРЕ МОЖНО ПРОВЕРЯТЬ ПОЧТУ И ХОДИТЬ В ИНТЕРНЕТ. В ПОЧТЕ – СПАМ ОБ УВЕЛИЧЕНИИ ПЕНИСА, В ИНТЕРНЕТЕ – НОВОСТИ О ВТОРЖЕНИИ США В ПАКИСТАН.

**Геймплей**

Одной аналоговой рукояткой ходим по комнате, второй – выбираем один из вариантов действий. Последние появляются в верхней части экрана в формате «иконка и способ активации». В разговорах есть еще линейка времени, которое отводится на принятие решения. Собственно, это почти весь интерфейс. Есть еще индикатор настроения героя, в некоторых аркадных вставках есть линейка жизни. Обычные кнопки почти не применяются. Например, чтобы открыть дверь, следует подойти к ней достаточно близко и активировать нужное действие. В аркадных вставках на экране появляются два круга, символизирующие аналоговые рукоятки и четыре направления для каждой. Необходимо следовать появляющимся подсказкам. Сделали все правильно – герой справится с чем-нибудь, нет – провалится. Иногда результат повлияет лишь на его настроение, в других случаях может последовать Game Over.

King Kong бывшие коллеги, ныне работающие в XS Magazine, обсуждают оценку игры. «Я так долго ждал настоящую авантюру!» – возбужденно восклицает Виктор Перестукин. Боюсь, он неправ. Это не конкурент обычным квестам, и даже на Shenmue игра похожа лишь отчасти. Fahrenheit – интерактивный фильм. Именно тот жанр, о котором журналисты уже столько лет рассуждают, что даже не заметили его появления. В консольных RPG фильма не намного меньше, но в промежутках между сюжетными сценами геймер, к сожалению, вынужден играть. В Fahrenheit от киношной камеры никуда не деть-

ся, здесь не нужно уметь метко стрелять, ловко прыгать и выбирать в меню пункт «атака». Логические загадки раскалываются с лезвием – разработчики подсовывают их решение прямо под нос. Ведь зрителей фильма нельзя отдавать на растерзание скуке. Всем ли понравился Fahrenheit? Разумеется, нет. Но недостатки с лихвой компенсируются достоинствами. Если это вообще недостатки. Алексей «Megazoid» Мартынов, сценарист некоторых комиксов к авторским колонкам, делится мнением: «У «Фаренгейта» много минусов – нудные стелс-миссии, никому не нужная скоростная долбежка по кнопкам, нелепые повороты сю-

**Это и есть интерактивный фильм, который нам так давно обещали.**

жета, но он действительно похож на интерактивный фильм, который нам так давно уже обещали, и поэтому я прошел его до конца». Но «нудные стелс-миссии» – отличная отсылка к Metal Gear Solid, скоростная долбежка по кнопкам – расширенная система QTE из Shenmue, а нелепые повороты сюжета напоминают о Silent Hill. В квартире убийцы я нашел электрогитару, подключил колонки и забрел на ней мелодию. И знаете что? Понял, что разработчики походя, минутного развлечения геймера ради, создали вполне полноценный клон Dance Dance Revolution. Ведь почти все здешние Quick Time Events или, как высказались бы рецензенты из «PC ИГР», аркадные вставки, предлагают геймеру крутить в определенной последовательности аналоговые рукоятки на джойпаде. Применительно к гитаре это очень похоже на управление в ParaPara Paradise без специальных датчиков. С финальным аккордом мелодии настроение героя поднялось на де-

сять пунктов – это весьма важно в мире Fahrenheit. Балансируя между жестокой депрессией и обычным плохим настроением, он может выжить. Но стоит скормить убийце пару-тройку семейных фотографий с безвременно почившими родственниками, дать почитать газеты с описанием хода расследования преступления или, тем паче, включить телевизор, как душевное его состояние резко ухудшается. Вплоть до полного прекращения трансляции фильма Fahrenheit. Впрочем, достаточно щелкнуть пультом, чтобы вернуться в корневое меню и продолжить просмотр с одной из глав. Я решил отправиться на самое начало и заявил гордо: «Нет, пожалуй, обойдусь без рецензии». «Хорошо, тогда я поручаю тебе видео-обзор», – не растерялся зам. главного редактора. К сожалению, в жизни свободы действий куда меньше, чем в современных играх. ■



ОСМОТР МЕСТА ПРОИСШЕСТВИЯ РЕКОМЕНДУЮ ПРОВЕСТИ ТЩАТЕЛЬНО, ЗАГЛЯДЫВАЯ В КАЖДЫЙ УНИТАЗ.



ВНИМАНИЕ! НАВЕРХУ – ЭЛЕМЕНТ ИНТЕРФЕЙСА. ИКОНКА ОЗНАЧАЕТ «ВСТАТЬ СО СКАМЕЙКИ».

# 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





**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Red Storm Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

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

# Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Если бойцы лучшего в мире спецподразделения начинают застревать в стенах – добра не жди.

Судьба сериала Rainbow Six – поучительная история, которая лишний раз подтверждает, что к адаптации высококлассных компьютерных игр для консолей нужно подходить очень ответственно. Приставочные версии спецназовского симулятора Rainbow Six никогда не дотягивали до компьютерного прародителя. И вот, свершилось: Rainbow Six: Lockdown – первая строго консольная игра сериала. Вспомним, благодаря чему Rainbow Six добилась феноменальной популярности, когда первые игры серии толь-

ко начинали выходить на PC. Во-первых, это неповторимый режим тактического планирования. Перед началом игры вы должны были проработать план операции, проложить маршруты ударных групп и скоординировать их действия. Успех предприятия зависел, в первую очередь, от хорошего плана – потом вы могли и вовсе не выходить на задание, а лишь смотреть, как спецназовцы под управлением AI воплощают в жизнь ваши решения. Второе слагаемое успеха: богатейшая подборка настоящего оружия и оборудования. Любые варианты ка-

муфляжа и бронежилетов, десятки новейших стволов, снайперские винтовки и датчики сердцебиения – умелое использование чудес техники помогло свести к минимуму потери среди личного состава. Что из этого осталось на приставках? Да ничего. В компьютерной Rainbow Six не было главного героя – вы просто командовали отрядом спецназа, и если один из подопечных получал пулю, можно было без проблем переселиться в другого и продолжить игру. Девиз Lockdown – «This time it's personal», то есть, в вольном переводе, «Пора переходить на личности». Состав команды определен раз и навсегда, спецназовцы по ходу игры обмениваются шуточками, и к финалу кампании вы будете знать каждого товарища если не по имени, то в лицо уж точно. Даже дорогие CG-ролики сделаны так, чтобы лишний раз подчеркнуть характеры героев, а вовсе не прелести нового вида автоматического оружия. Миссии в кампании практически не связаны между собой, брифинги сведены к коротеньким анонсам – что и где случилось, кого вы возьмете на задание. Перед каждой операцией только и можно, что подобрать основное и дополнительное оружие и нужные типы гранат. А дальше вы оказываетесь в игре, и тут-то весь «консольный симулятор спецназа» начинает трещать по швам. Основных приказов всего три – «иди-



## ВЕРДИКТ

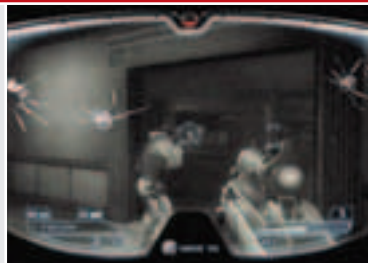
**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★☆☆☆ **6.0**

**Наше резюме:**  
Лучше бы сериал Rainbow Six оставался на PC. Там от него больше толку было.

**Мнение коллеги**  
Кристан Рид с прекрасного игрового сайта Eurogamer.net солидарен с нами: «Однопользовательская кампания страдает сразу от стольких расстройств, что сказать «выше среднего» – значит сделать игре огромный комплимент. Слышите там, в Red Storm? Мы в такое играть не намерены; мы знаем, вы способны на большее».

### «Я думал, он не ударит человека в очках...»

Одна из мелких особенностей Lockdown: теперь на экран словно бы наклеплена спецназовская маска. Например, если вы зайдете в холодное место – стекло покроется инеем, если выйдете под дождь – по забралу побегут капли. Ну а если останется мало здоровья, обзор будут портить вот такие следы от бандитских пуль.



### КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
Отличные необязательные режимы игры, возможность совместного прохождения на пару с другом посредством split-screen.

**Минусы:**  
Безыдейный дизайн уровней, посредственный искусственный интеллект, средняя графика, небогатый выбор оружия и ужасная главная музыкальная тема.





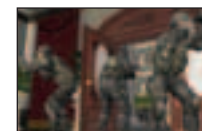
**АЛЬТЕРНАТИВА**

**НЕ ТАК ВЕСЕЛО, КАК**



SWAT: Global Strike Team

**НЕ ТАК РЕАЛИСТИЧНО, КАК**



Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield



те туда-то, стойте на месте, следуйте за мной», причем отдать их можно только всем товарищам сразу. Отправить, скажем, одного разведчика в боковой проход нельзя по двум причинам. Во-первых, такого приказа в игре нет, а во-вторых – в игре нет боковых проходов. Каждое задание – прямая труба от старта до финиша. И если ваша миссия – освободить заложников, это значит, что заложники будут стоять у последней стены в последней комнате в конце последнего коридора. Несколько заданий на одном уровне быть не может – вы всегда идете по «прямой кишке», убиваете всех, кто встретится, пока голос с базы наконец не скажет, что миссия выполнена. Небольшое предчувствие посещает играющего, когда на первом же уровне один из напарников застревает в стене. К середине второй карты все точ-

**Свершилось: Rainbow Six: Lockdown – первая строго консольная игра сериала.**

ки над «i» уже расставлены: товарищи не умеют грамотно занимать позицию и прикрывать друг друга. Да чего уж там – они и стрелять толком не обучены. Не раз вы увидите, как бравадный солдафон будет палить в террориста, стоящего буквально в нескольких метрах, – и безбожно промахиваться. Эти тугодумы умудряются выживать только потому, что интеллект противников еще ниже: террористы умеют бегать гуськом по одной линии, стоять и стрелять. И, кажется, все. Давно замечено, что дизайн заставок на движке – лакмусовая бумажка, по которой можно легко определить качество всей игры. Если в заставках правильно выбран ракурс, грамотно

поставлено движение камеры и подправлена анимация – то и от самой игры можно ждать чудес. Так вот, заставки в Lockdown – на уровне «два мужика выбегают из-за угла». А прелесть графики видно уже в первом уровне, на огромной автостоянке – серый асфальт, серые размытые стены, серое небо и пять автомобилей в кадре. И это все, на что сейчас способны в Red Storm? Видно, что разработчики старались превратить Rainbow Six из серьезного симулятора в развлекательный шутер. Неудачно. Монотонные линейные уровни однопользовательской кампании начинают вызывать зевоту уже на исходе первого часа игры. И ведь

сделали же авторы действительно интересные необязательные режимы игры – например, Infiltrator, в котором легко вооруженный спецназовец должен обезвреживать камеры наблюдения, или Lone Rush, где на проходные миссии дается полминуты, а каждый убитый террорист прибавляет к таймеру пять секунд. Тут у игры открывается второе дыхание, пройденные карты снова становятся интересными, а консольные Rainbow Six уже не кажутся такими плохими. Почему же этих отличных режимов нет в основной кампании? Rainbow Six: Lockdown застрял на полпути от симулятора к шутеру и не может угодить любителям ни того, ни другого. ■





**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Brothers in Arms: Earned in Blood

Это называется «мы очень хотели выпустить новую Brothers in Arms до выхода Call of Duty 2».

**М**аркетинговая модель Ubisoft ясна: фирма выпускает не игры, но сериалы. С Brothers in Arms случилось то же, что раньше произошло со Splinter Cell, – вторая часть оказалась пошлым дополнением, изданным с единственной целью: заработать деньги на тех, кому понравилась первая игра. И хотя Brothers in Arms остается одним из лучших военных шутеров, такое продолжение – это, как говорится, позор джунглей. Изменения? Их нет. Вообще. Протагонист Earned in Blood – сержант Джо Хартсок по кличке «Рыжий», бывший в Road to Hill 30 героем второго плана. Разработчики решили, что это дает им право нагло использовать те же модели, тех же персонажей и даже точно те же заставки, что были и в первой игре. Уровни

ничуть не изменились – как раньше мы бегали по полям и деревенкам, так и теперь бегаем по ним. Система командования товарищами – точно такая же, как в первой части. Мы могли бы разместить на этой странице скриншоты с Road to Hill 30, и никто бы не заметил подмены. Пожалуй, самое серьезное изменение из тех, что анонсировали разработчики, – вдруг появившийся у врагов искусственный интеллект. Немцы действительно меняют позиции и стараются обойти ваши отряды с флангов. Первая часть была похожа на сборник головоломок: вам давалась линия обороны, и нужно было лишь найти верный способ ее прорвать. Теперь же легкого пути к победе нет – заранее не угадаешь, как поведет себя противник в каждом новом бою. Для борьбы с таким поумневшим вра-

гом нужен иной набор тактических приемов – но их нет. Положение усугубляется еще и дизайном крошечных уровней не в пользу игрока: вам всегда нужно атаковать и лезть на рожон, а немцы (обладающие численным превосходством!) сидят на укрепленных позициях. Апофеоз: чистое поле, перегороженное стеной. В стене – пулеметное гнездо. Вам нужно идти на штурм – простите, как в таких условиях можно проявить тактический гений? Я рад бы приказать своим солдатам проползти на пузе вдоль края карты – но такой команды нет. Рад бы приказать им забросать врага гранатами – нет такой команды. Рад бы, чтобы они взяли панцерфаусты и разнесли к чертям собачьим проклятые фашистские танки – но и такой команды нет. И только мультиплеер остался таким же интересным, а карт стало вдвое больше. В былые времена набор новых уровней для старой игры назывался дополнением и стоил сущие копейки. Ubisoft кличет Brothers in Arms продолжением и просит за него пятьдесят долларов США. Не будем спорить, Brothers in Arms – хорошая игра, но если мы захотим пройти ее еще раз, мы достанем заплывшийся диск с Road to Hill 30 и сделаем это бесплатно. ■

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
■ ЖАНР:	tactical FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Buka Entertainment
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gearbox Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

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

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



## Давайте-ка поорем!

В Earned in Blood бойцы комментируют происходящее так же, как и солдаты Call of Duty 2. Разработчики говорят, что это, мол, делает игру более реалистичной. На самом деле хрен редьки не слаще – вы все равно раньше увидите красный значок над новым отрядом немцев, чем услышите предупреждение.



### КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
Правдивое изображение пехотного боя, драматичное повествование, обилие исторических документов и фронтовых фотографий.

**Минусы:**  
Слишком небольшое количество изменений, стремительно устаревающая графика (в первую очередь на PC), недостаток приказов.

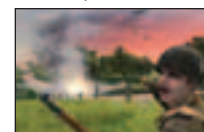
## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** **6.5**

**Наше резюме:**  
Earned in Blood двуедина: это одновременно и отличная сама по себе игра, и совершенно нелепый сиквел к Road to Hill 30.

## АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Brothers in Arms: Road to Hill 30

НЕ ТАК КРАСИВА, КАК



Call of Duty 2





Ставка больше, чем жизнь



# B.O.S

Bet on Soldier



Игры разработаны на территории России. По вопросам оплаты заказов обращаться по тел. +7 (495) 780 90 91, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)  
©2005 Evolution Entertainment. All rights reserved.  
©2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Заказы принимаются  
только по адресу: "Бука", лаборатория России, расположенная в поселке "Рубин" (г.Ижевск, Ижевск, Ижевск, Ижевск).





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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.capcom.com/beatdown>

# Beat Down: Fists of Vengeance

Жанр beat'em up переживает в этом году второе рождение. Capcom тоже попыталась поймать за хвост удачу. Попытка, говорят, не пытка...

**В**eat Down: Fists of Vengeance должен был стать чем-то совершенно новым в жанре. Судите сами: пять персонажей – каждый со своим стилем боя и личной сюжетной линией. Не виданная доселе система идентификации героя полицией и преступными группировками. Десятки видов одежды и аксессуаров для каждого (!) персонажа. Возможность прокачивать характеристики и изучать новые приемы. Целый город для исследования и общения с NPC. Как же это заманчиво звучит! На словах. А на деле не так уж все и радужно. Да, у нас есть целый город для выполнения миссий и празднования. Но вот беда – он состоит из восьми небольших пустынных локаций, из которых можно попасть в несколько совсем уж крошечных. Пример: район Downstreet представляет собой перекресток из двух «дорог» метро по двадцать длиной,

есть двери в бар, магазин и заброшенная станция метро. И так – на каждом уровне. Назвать это торжество минимализма городом язык не поворачивается. Далее – «инновационная система распознавания». Заключается она в том, что мы вживаемся в роль преступника, за которым охотятся как полицейские, так и местный мафиозный картель. Поэтому у нас слева вверху экрана есть два индикатора, которые показывают в процентах, насколько мы привлекаем внимание тех или других. Если значок выдаст сотню – при любой встрече с врагом мы будем обязаны вступить в бой. До этой роковой отметки мы пройдем по своим делам и без разборок. Понизить показатель можно путем смены одежды, прически, а то и крайних мер – пластической операции. Звучит хорошо. Да вот и тут есть загвоздка – даже сбив все до нуля, счетчик не



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★☆☆☆☆

**6.0**

### Наше резюме:

Кладезь загубленных идей. Если бы разработчики напряглись, вышел бы хит, а так – очередной проходной проект. Жаль.

## Мы банда!!!

Помимо изучения новых приемов, в игре можно сколотить свою банду. Любого сильного врага (предварительно как следует поколотив) можно не убивать, а попытаться нанять себе в команду. Но вот участвовать в сюжетных боях с сильными боссами таким легионерам все равно не дадут, потому и пользы от них не так много, как поначалу кажется.



## КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Неплохая сюжетная завязка, пять совершенно разных персонажей для прохождения. Море возможностей по кастомизации.
- Минусы:**  
Мертвые, пустые улицы, слишком затянутые миссии, общее качество графики ниже среднего.

## АЛЬТЕРНАТИВА

### НА УРОВНЕ



Spikeout: Battle Street

### ХУЖЕ, ЧЕМ



Mortal Kombat: Shaolin Monks



ГЛАВА МАФИОЗНОГО КЛАНА ПОКАЗЫВАЕТ СВОЕМУ СЫНУ-ОТСТУПНИКУ, КТО ТУТ ОТЕЦ.



САМЫЙ КРУТОЙ И ЖЕСТКИЙ ТУТ СО ВСЕМ НЕ НЕГР-ГРОМИЛА, А ТИП ПО КЛИЧКЕ RAVEN...

# Авттыкка

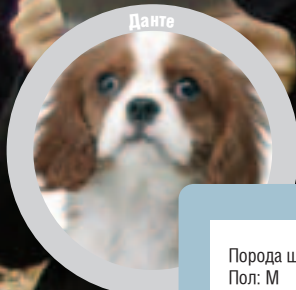
НОВАЯ  
РЕАЛЬНОСТЬ



Товар сертифицирован. По вопросам доставки заказов обращайтесь по тел. + (995) 780 00 91, e-mail: byka@byka.ru

byka  
www.byka.ru

# Идеи



Данте

#### Наталья Одинцова

Порода щенка: King Charles Spaniel  
Пол: М  
Кличка: Dante  
Характер: энергичный, покладистый  
Знает команды: Sidet! Na bok! Lezhat! Lapu! Prynji! Hvoost! Lapy vverh! Igrat!

Спортивные успехи: Первые места в Beginner и Open Class на соревнованиях по ловле тарелочек, первое место в Beginner Class за послушное выполнение команд.

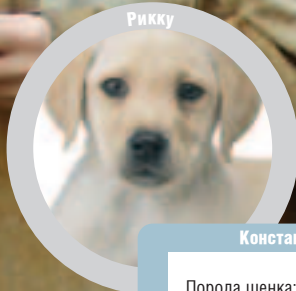
Часто слышит: «Да-а-а-античка!»

#### Несколько слов о...

Нет, сперва я хотела завести вовсе не спаниеля. И специально купила набор «Чихухуа и друзьями», чтобы выдрессировать овчарку или боксера – собак, которые внушают уважение вместо счастливого умиления. Грациозная левретка – это, конечно, здорово, но в итоге не пес охраняет хозяина, а хозяин – пса. Увы, на смотринах в питомнике щенки обеих пород не впечатлили – дикие попались, характер не сахар. Ради шутки решила посмотреть на спаниелей – и не смогла устоять перед висячими кудрявыми ушами, широкими лапами и бешеным щенячьим задором.

#### Советы начинающим

В первые дни Данте отвратительно ловил тарелочки – то подолгу отказывался принести их обратно, то вообще не бежал за игрушкой. Но стоило на тренировке в парке оказаться парочке виртуальных собак, которые продемонстрировали высший класс ловли, и Данте буквально преобразился!



Рикку

#### Константин «Wren» Говорун

Порода щенка: Labrador Retriever  
Пол: Ж  
Кличка: Rikku  
Характер: милая и добрая собачка, но ужасно ленивая.  
Знает команды: Hozyain prishel! Na koleni! Lapy vverh! Puzo vpravo! Levo rulya! Samba!

Спортивные успехи: Отлично ловит диск и приносит хозяину, но только на соревнованиях. Дома предпочитает его обнюхивать, грызть и таскать по полу. Надо прикрикнуть, чтобы обратила на меня внимание. Точно так же ведет себя и в парке, зато и другим собакам играть со мной не позволяет.

Часто слышит:  
«Хорошая девочка, лучшая в мире!»

#### Несколько слов о...

«Собак» критикуют за то, что щенки не растут, доведение до максимума их навыков и коллекционирование всех интересных аксессуаров могут быть завершены за неделю, а нормальный мультиплеер отсутствует. Но Nintendogs – отнюдь не The Sims. Шарм в замечательной анимации щенков и их до ужаса правдоподобном поведении. Простое наблюдение доставляет ни с чем не сравнимое удовольствие. Достаточно кинуть моей Рикку сухую ветку и посмотреть, как она сначала лает на незнакомый предмет, потом успокаивается и осторожно подкрадывается к нему, готовая в любую секунду отпрыгнуть, если почувствует опасность... Благодаря тому, что Nintendogs создана для портативной консоли, свою собаку можно всегда держать при себе, дурачиться с ней в вагоне метро, отдавать команды голосом на рабочем месте и учить ловить диск, пока официант несет опостылевший бизнес-ланч.

#### Советы начинающим

Прежде чем учить собаку командам, придумайте общую идею. Можно использовать банальные «лапу», «сидеть» и «лежать», но гораздо интереснее проявить оригинальность. Главное, чтобы команды не диссонировали друг с другом – у меня грозное «на колени!» поначалу продолжалось нейтральным «лежать!», и это звучало странно.

**Автор:**  
**Артем Шорохов**  
cg@gameland.ru



**Юрий «Vogel» Левандовский**

Порода щенка: Siberian Husky  
Пол: Ж  
Кличка: Lilith  
Характер: слишком игривый  
Знала команды: Hvost, Sidet'.

Спортивные успехи: дошли до Master Cup в соревнованиях по ловле фрисби.

Часто слышала:  
«Да хватит уже вертеться!»

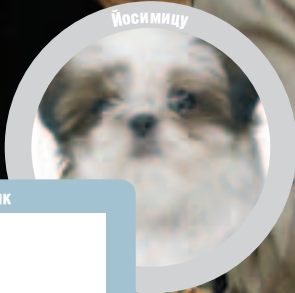
#### Несколько слов о...

Все хорошо в виртуальном щенке первую неделю. Он бегает, играет, кидается на экран. Его нужно кормить, поить, мыть и пытаться научить распознавать ваш голос. А затем... затем наступает скука. Слишком это идеальный щенок. Его можно не кормить три дня, а он все равно будет пытаться с вами играть. Он не умирает, не взрослеет и не гадит у вас на ковре. Он не злится, не обижается и не смеет укусить. Слишком мало разнообразия. Особенно расстроил Wi-Fi режим, созданный только для обмена предметами и породами щенков.

#### Совет начинающим

Чаще гуляйте, все самые прикольные предметы просто валяются на улице. Самый простой способ заработать денег, если у вас лайка, – участвовать в соревнованиях с фрисби, тарелку она ловит на ура. Главное – подальше кидайте, так получите больше очков. Но сначала все же стоит потренироваться в парке.

Йосимицу



**Сергей «TD» Цилюрик**

Порода щенка: Shih Tzu  
Пол: Ж  
Кличка: Yoshimitsu  
Характер: kawaii!  
Знает команды: sit down, shake, sieg heil

Спортивные успехи: длинная синусоида побед и поражений.

Часто слышит:  
«Ну что ж ты, зараза, делаешь?!»

#### Несколько слов о...

Ночевал однажды в гостях у девушки. Когда к четырем утра поведение неугомонного пса, запертого в соседней комнате, стало совсем невыносимым, решил для себя, что непременно в «Нинтендособаках» воспитаю негодяя-пинчера со всей строгостью. Купил себе, правда, версию с таксой – так что если не найду владельца лабрадорского комплекта с уже заведенным пинчером, придется копить Trainer Points. Пока что тренируюсь на ши-тцу, а сладкую месть оставил на десерт.

#### Советы начинающим

Не забывайте регулировать чувствительность микрофона! Учитесь новым командам щенят стоит исключительно дома, при максимальной тишине; когда хвастаетесь перед знакомыми своими тренерскими достижениями, от посторонних шумов оградиться сложно.

**Артем «cg» Шорохов**

Породы щенков: Schnauzer и Shiba Inu  
Пол: Ж+Ж  
Клички: Kolbasa, Hryu  
Характеры:  
Знают команды (избранное): Kuvirok, Lapu, Hvost, Chihnut', Zhopal', Stoika, Zhivotik, Yula

Спортивные успехи: Добрался до Championship во всех дисциплинах, кроме Obedience (все-таки, заниматься надо больше). По Agility Колбаса даже отхватила \$500 и серебряный кубок за второе место. Сделали на эти деньги ремонт, купили еды...

Часто слышат:  
«Ну не тебя я зову, не тебя! Как же вас много...»

#### Несколько слов о...

Завести собаченцию – это рабство почище Ragnarok Online! Там хоть перерыв устроить можно, да и бросить, ежели что, не жалко. А вот уморить голодом или выгнать щенка – на такое только садюга Ворон способен. А я уже сердцем прикипел.

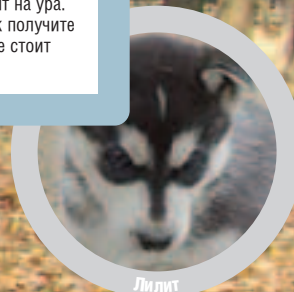
#### Советы начинающим

Встречаясь на прогулке с соседскими щенками, следите, нравятся они вашему питомцу или нет – от этого напрямую зависит настроение щенка. Веселый и радостный, он будет находить подарки по пути домой, а раздраженный и уставший – лишь мусор и объедки. Копите тренерские очки – это лучший способ открыть новые породы.

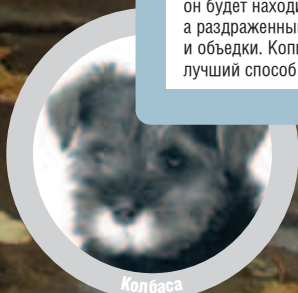
Хрю



Лилит



Колбаса



## МЕЖДУ ПРОШЛЫМ И БУДУЩИМ

На самом деле, идея Nintendogs отнюдь не нова: попыткам создать «цифрового питомца» лет, пожалуй, столько же, сколько и компьютерным играм (и это только если не вспоминать про мечты человека о домашних роботах и собачках Aibo). Многие знают тамагочи и серию Creatures, кто-то даже играл в дремучей древности в такие чудеса PC, как Dogz или Catz от Mindscape (1995-2005 гг., всего вышло по пять частей этого безумия, в этом году под эгидой Ubisoft в США была издана компиляция, названная Petz); кстати, Dogz в 1999 году даже умудрились портировать на 8-битный Game Boy Color. Все упомянутые продукты были сугубо нишевыми и широкой славы не снискали. Так почему же «Нинтендособаки» продаются миллионными тиражами по всему миру? Ответ прост: два экрана, микрофон, стилус и пропасть обаяния. Карманные собачки ожили и свели с ума весь мир. Готовьтесь – уже пошла волна римейков и подражаний: буквально вот-вот появятся на Game Boy Advance те самые Dogz от Ubisoft, а в пику им O3 Entertainment под именем Pocket Dogs издаст в США прошлогоднюю Poke-Inu: Pocket Dogs от Agatsuma Entertainment. Мелочковка, конечно, но процесс пошел.





**Автор:**  
Артем Шорохов  
cg@qameland.ru



# Nintendogs



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	simulation
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.nintendogs.com">http://www.nintendogs.com</a>	

Они уже здесь. Они среди нас. Они настойчивы. От них не скрыться. Пока вы читаете эти строки, нинтендособаки завоевывают наш мир.

«**М**ама! Мамочка! Ну давай щеночка купим! Я буду за ним ухаживать, честно-честно! Гулять, кормить! Ну давай купим, я уже большая, я все смогу сама!». Так или почти так собираются друзья человека в тесные квартирны самые обычных семей. Родители просто сдаются в плен собственным детям с такими искренними глазами. Первые пару недель чадо честно засыпает с поводком в ручонках, вскакивает ни свет ни заря, безропотно вытирает лужи... Потом груз взятых обязательств начинается тяготить, и взрослеющий щенок плавно переходит на попечение родителей. Знакомо? А то! Виртуальная собака – точно такая же. Вовремя кормить, выгуливать, уделять внимание... Хорошая, между прочим, тренировка. Наскучит возня со щенком или нет? Купите Nintendogs – поймете сами. Ведь это не игра, это простой щенок – вроде робособаки, о которой так мечтает Врен. Он самодостаточен и исключительно эгоцентричен. Все, что только есть в Nintendogs – сам щенок и необходимые ему вещи. Все, кроме вас. И не правы те, кто думает, что это такая игра, в которой нужно руководить своим подопечным, «играть в него» – уж скорее, это он вами руководит. Лохматый (или гладкошерстный) друг живет своей жизнью и втягивает в эту жизнь вас. Он великолепно анимирован, он поскуливает

и лает, носится по дому и спит, пребывает в настроении и нет. Он настолько живой, что самого его присутствия достаточно, чтобы окупить каждую копейку, потраченную на DS! Совершенно далекие от видеоигр люди просто не могут пройти мимо вас с каменным лицом, если вы играете со своим щенком. В первые дни вокруг счастливых хозяев собирались не только члены редакции – все, кто имел неосторожность приблизиться на расстояние нескольких метров, толпились вокруг. Nintendogs не похожа на The Sims, хотя и имеет с нею много общего. Вы здесь не бог, не высший разум, не «голос в голове» – вы хозяин. Робинзон, причивший Пятницу. Тамагочи для взрослых. Собака-персоком. Впечатление портят две проблемы. Первая может показаться странной: щенок слишком идеален! «Какая же это проблема? – удивится читатель. – Разве не к этому неусыпно стремится человечество?». Увы, не к этому. Ваш щенок никогда не вырастет, никогда не цапнет за палец, никогда не нагадит дома и всегда радостно выбежит с вами поиграть, даже если вы морите его голодом, а вчера весь день не давали пить и таскали за хвост. Каким бы ни был его характер, он все равно научится всему, что вы от него хотите. Это не плохо само по себе (хотя известно, что идеальное лишь нравится, а полюбить возможно только то, что не претен-

дует на лавры абсолюта), но способно быстро наскучить. Идеал нельзя разнообразить, он самодостаточен. Идеал не может заболеть. Идеал одинаков для всех. Сферическая собака в вакууме? Скорее, жизнь в стеклянной банке: видишь весь мир, а протянешь руку – одни лишь стены. Собственно, вот она, вторая проблема – слабая интерактивность. У меня две собаки, но выгуливать их приходится по очереди. Рвануть в лес на охоту, само собой, нельзя. По правде, всех вариантов не так-то и много: играть с собакой дома, вытащить ее на прогулку (нет тут города, есть некий «динамичный район», в котором одни и те же объекты просто меняются местами, как отделы в ЦУМе), поучаствовать в соревнованиях... Если грубо, то это и все. Два аксессуара одновременно на щенка надеть нельзя, запас реплик немногочисленных электронных людей скуден, мертвый город – не более чем фон, а хваленый Bark Mode на деле оказался банальным «обменником» предметов с возможностью поиграть с чужим питомцем. И ладно бы

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



все, что было раньше

НЕ ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО



живая собака с настоящим хвостом

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

Наше резюме:

Бесспорно, самый заметный, но и крайне противоречивый продукт. Нинтендособаки – современное чудо, милейшие существа, очаровательные и по-настоящему «живые»! Но, к сожалению, есть множество «но».

### КНУТ И ПРЯНИК



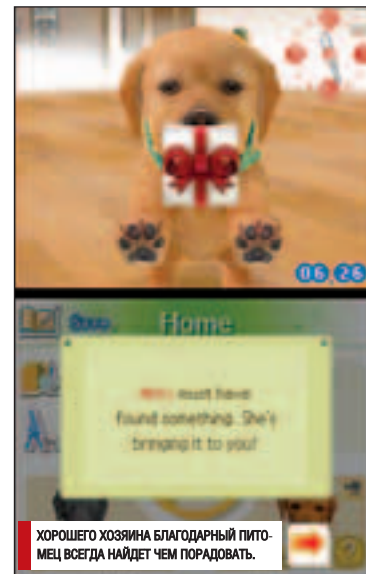
**Плюсы:**

Потрясающая анимация, правдоподобный звук, оригинальная идея. Умиление и любовь. Щенки воспринимаются «настоящими» с первой же минуты.



**Минусы:**

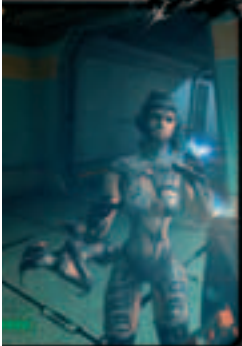
Минимальная интерактивность, отсутствие внятных целей, слабая мотивация, никуда не годный режим встреч с другими владельцами.



# 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».



Модия

Товар сертифицирован.  
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (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  
www.buka.ru



(нельзя же просить все и сразу), чтобы не огромное множество вполне реализуемых идей, которые вам без труда и подготовки предложит любой владелец Нинтендощенка, – способ оживить игровой мир, укрепить эффект присутствия в нем, сделать собак еще более настоящими буквально валяются под ногами! Мы очень

ждем продолжения, слышите, господа разработчики?

В общем, при большом желании можно без всякого труда написать (абсолютно правдивую) разгромную рецензию с минимальной оценкой и километровым списком «минусов». Но – нельзя ни в коем случае. Потому что в свою собаку веришь. Она живая.

Она играет. Она хочет пить. Ее любишь, к ней привязываешься. И эту магию не в состоянии разрушить даже брюзжание Ворона, который, по его же собственным словам, всю неделю восторженно ласкал экран редакционной Nintendo DS и разговаривал с «ненастоящей» лайкой Лилит. А уж если столь преданный поклон-

ник гоночных игр и графических высот целых семь дней (168 часов!) получал удовольствие от «раскладного кирпичика», то, пардон, проект удался на славу! ■

## Вопросы неопита

Товарищ Зонтик, так много говоривший о своей будущей собаке, наслушавшись товарища Ворона, вдруг засомневался – а для него ли это развлечение? Вконец измученный бессонницей и проблемами тяжелого нравственного выбора наш спецкорреспондент решился задать свои вопросы в лоб.

*Это же игра для девочек. И вам, здоровым мужикам, не стыдно?*

Во-первых, это не игра. Это собака (как сказано в буклете, *interactive experience centered on puppies*). А во-вторых, чего же тут стыдиться? Забота о ком-то хрупком и беззащитном мужчину только облагораживает. Наверняка ведь вы сами, Игорь Сарказмович, в детстве выпрашивали у отца щеночка. Вот и представьте себе такой его ответ: «Нет, мой хороший, никаких собак в доме, мне, взрослому мужику, ужасно стыдно, дамское ведь это дело – с собаками играть!» Кстати, о дамах. Познакомьте мадемуазель со своим зверем!

*А правда, что нинтенбаки не вырастают? Они вечно остаются симпатичными щеночками?*

Да-да-да, правда-правда! В буклете, прилагаемом к картриджу, так черным по серому и написано: «В вымышленном мире Nintendogs собачки никогда не вырастают, всегда оставаясь милыми щенятами». Там же говорится и о том, что настоящие собаки «хоть и похожи на виртуальных, все же отличаются от них», так что, решив завести настоящего щенка, подумайте, а готовы ли вы взять ответственность за настоящую жизнь доверившегося вам существа?

*А что, обязательно отдавать команды через микрофон? А если я не хочу выглядеть в автобусе идиотом, который разговаривает с раскладным кирпичом? А в метро, например, вообще ничего не слышно.*

Увы и ах – микрофон и только микрофон (кстати, его чувствительность можно и нужно настраивать, как и советует заслуженный тренер Сергей Сообразительнович Цилюрик). Но не думайте, что вся возня с собаками представляет собой пинг-понг с пушистым исполнителем команд! Учить подопечного командам и ходить с ним на соревнования лучше всего в уютной домашней обстановке, и уж точно не за рулем автобуса. В дороге же удобнее гулять со щенком, упражняться в парке или на площадке, принимать

участие в спортивных состязаниях и т. д. Всегда найдутся дела и без микрофона. Другое дело, что если долгое время не уделять голосовым командам совсем никакого внимания, щенок начнет их путать, а то и вовсе забудет.

*Я слышал, собаке нужно постоянное внимание. А если я иногда не смогу за ней ухаживать? Например, буду неделю сдавать журнал, – любимый песик сдохнет с голоду?*

Настоящий – гарантированно сдохнет. В муках. Так что не смейте даже пробовать! Что же касается нинтендощенков – о душевном спокойствии нерадивых владельцев побеспокоились: заморенная голодом собака не умрет, а просто сбежит от вас. Буклет обещает, что щенок через какое-то время вернется, в надежде, что вы раскаялись в своей жестокости, но поверять всерьез мы все же не решились: уж больно привязываешься к своему воспитаннику, ведь он не тамагочи – он живой!

Однако даже очень занятым людям бояться нечего: достаточно пару раз в сутки покормить и напоить щенка (если вы сумеете удержаться от того, чтобы поиграть с ним, это займет от силы минуту или две), чтобы не прослыть среди кол-

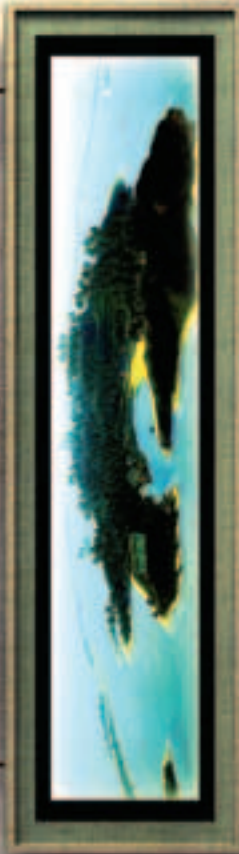
лег черствым живодером. Неплохо бы вывести на прогулку и помыть-расчесать, но обычно без этого можно обойтись. Если же круговерть реальной жизни совсем не оставляет времени (полно, мы не верим!), малыша с грустными глазами можно на время сдать в пансионат, где о нем позаботятся виртуальные человечки, или... выгнать.

*Говорят, что игра быстро надоедает. Воспитываешь-воспитываешь одну псину, она умнеет-умнеет, а потом оказывается, что учить ее больше и не чему. Что дальше?*

Еще раз: это не игра. Надоест забота о питомце через неделю или нет – в первую очередь вопрос личной ответственности. Постоянно кормить и выгуливать настоящую живую псину – тоже придется, но если собака – друг семьи, забота о ней всегда в радость. В каком-то смысле жизнь нинтендособаки – гораздо разнообразнее «московской обывденной»: тут ей и соревнования, и встречи, и новые игрушки. Конечно, реальная жизнь предлагает в разы больше возможностей, но вот сколько из них довелось вкусить настоящим лайкам и таксам?







В школе тебя научили считать до десяти.  
Здесь тебя научат считать до последнего патрона.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

**1C**  
**snowball.ru**  
ураганная боевика

Новый проект  
Novalogic:  
«Первая кровь»

**NOVALOGIC**  
www.novalogic.ru





**Автор:**  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



# Ultimate Spider-Man

В Нью-Йорке опять неспокойно из-за грандиозного конфликта Человека-паука с его злейшим врагом, грозноязыким Веномом.

**Ж**или-были на свете два молодых человека. Одно-го звали Питер Паркер, второго – Эдди Брок. Оба – круглые сироты, воспитанные родственниками. Питер в свободное от учебы время сражался с преступниками под маской Человека-паука. Эдди ни с кем не сражался, зато мечтал во что бы то ни стало узнать причину гибели родителей и завладеть их «наследием». Однажды Питер и Эдди встретились и выяснили, что у них очень много общего. И «наследие» – тоже общее. Оба решили им воспользоваться, только Питер под давлением некоторых обстоятельств быстро пере-

думал, а Эдди пошел до конца. Так появился Веном...

## КАК СПАСТИ БОЛЬШОЙ ГОРОД

Ах, Нью-Йорк, Нью-Йорк! Город контрастов и вечноцветущей преступности. Город, где чиновников давно рассовали по карманам владельцы гигантских корпораций, где полиция имеет обыкновение прибывать на место событий, когда все уже закончилось, а суперзлодеи, мутанты и сумасшедшие гении настырно лезут на свет божий, будто грибы после дождя. Город, который всегда готов загрузить работой своего главного героя и защитника, Человека-паука. Каждую минуту

на улицах Нью-Йорка происходят пожары. Кто-то падает с крыш. Кого-нибудь грабят. Где-то совершают налеты на магазины, угоняют машины и устраивают перестрелки. И почти всегда переодетый Питер Паркер готов прийти на помощь, защитить обездоленных и наказать виновных. Впрочем, нет – в Ultimate Spider-Man его готовность напрямую зависит от готовности и желания игроков. А их-то как раз обездоленные интересуют далеко не всегда – особенно если на горизонте маячит Зеленый Гоблин или напращивается на неприятности громила Носорог. Драться с боссом – совсем не то, что ловить очередного воришку-доходягу: нужно сражаться изо всех сил, отчаянно уклоняться от сокрушительных атак, ловить момент для контрнаступления... А если Паук ошибется... что ж, ему будет очень больно, а вам, вероятно, придется начинать все сначала. Не хочется? Тогда не пренебрегайте чужими бедами и как следует упражняйтесь на рядовых нарушителях общественного порядка.

## КАК УНИЧТОЖИТЬ БОЛЬШОЙ ГОРОД

Фиолетовому Веному до общественного порядка нет никакого дела. Он только ломает, взрывает и ЕСТ – он готов сожрать любого, кто только подвернется под руку, будь то обычный прохожий или вооруженный до зубов сотрудник таинственной организации The Shield. Человек-паук



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

### Наше резюме:

Помолодевший Человек-паук вновь ежесекундно рискует жизнью в борьбе со злом. И заслуживает небольшой помощи с вашей стороны.

### Откуда костюмчик?

Согласно сюжету Ultimate Spider-Man, костюм Венома, поглотивший Эдди Брока, создали родители Эдди и Питера Паркера. Однако в более старых (а оттого – и более авторитетных) комиксах костюм попадает на Землю с другой планеты; позднее его находит репортер-неудачник Эдди Брок, завидующий Питеру Паркеру, и превращается в Венома. Вы еще не запутались?

## Почему помолодел Питер Паркер?

Тем, кто не интересуется комиксами, омоложение Человека-паука (а ныне ему всего 15) может показаться странным. Но объяснить это просто: дабы привлечь к герою новых поклонников, в Marvel решили рассказать о юных годах Питера Паркера. Что и было сделано в новой серии комиксов Ultimate Spider-Man, буквы которых и следует игра.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Два главных героя и два совершенно разных стиля игры; множество знакомых персонажей из вселенных Marvel, удобное управление, приятная графика.



#### Минусы:

На удивление невысокая сложность, малочисленность «сюжетных» миссий, весьма коварная камера.



ЩУПАЛЬЦА ВЕНОМА ОТЛИЧНО ПОДХОДЯТ И ДЛЯ БЛИЗКОГО БОЯ, И ДЛЯ ДИСТАНЦИОННЫХ АТАК.



ПОРОЙ БЫСТРЕЕ ЗАБЫТЬ ПРО ТРЮКИ С ПАУТИНОЙ И ОТ ДУШИ ТРЕСНУТЬ НАХАЛА КУЛАКОМ.



ЗА ГЕНИАЛЬНЫМ МЕХАНИКОМ АБНЕРОМ «ЖУКОМ» ДЖЕНКИНСОМ ПРЕДСТОИТ ПЛЫТЬСЯ ЧЕРЕЗ ВСЬ НЬЮ-ЙОРК.

ему не указ: запас приемов у Венома ничуть не хуже «паучьего», и, между прочим, кое-какие собственные «находки» (вроде удара щупальцами) имеются. Однако те, кто считает бывшего Эдди Брока лишь тупой машиной для разрушения, глубоко заблуждаются – у монстра есть цель, и ради ее достижения Веном готов сразиться с кем угодно. Даже с угрюмым Логаном-Россомахой и высоковольтным Электро.

**КАК ВЫЖИТЬ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ**

Существовать в Нью-Йорке порой очень и очень непросто. Разработчики не стали делить Ultimate Spider-Man на отдельные уровни и предоставили нам относительную свободу передвижения, что поначалу только радует. Но свобода, как ни странно,

быстро приедается, да и на игровой процесс она особо не влияет. Пусть Паук и Веном топают, куда им заблагорассудится, – в конце концов их все равно заставят действовать «по сценарию». А как же многочисленные внесюжетные задания? Увы, они лишь маскируют вездесущую линейность. Вдобавок, часть из них придется выполнить, даже если совсем уж не хочется. Иначе быстро наступит момент, когда повествование застопорится и не сдвинется с мертвой точки до тех пор, пока Паркер не предотвратит положенное число ограблений, а Веном не сотворит пару-тройку злодеяний.

**КАК НАРИСОВАТЬ БОЛЬШОЙ ГОРОД**

Благодаря умелому использованию cell-shading, графика Ultimate Spider-

**Ultimate Spider-Man – главный претендент на звание лучшей игры имени Человека-паука.**

Man приятна глазу и вызывает одни лишь восторги. Немного портят впечатление однообразные декорации, но они как-то теряются на фоне отменного прорисованных персонажей, отличной анимации и броских спецэффектов. Некоторые сцены заслуживают отдельной похвалы – например, схватка Венома и Электро или последнее рандеву Паука с окончательно преобразившимся Эдди Брокком.

**КАК НЕ ЗАБЫТЬ БОЛЬШОЙ ГОРОД**

Ultimate Spider-Man – совершенно точно не хит на все времена, но оче-

**АЛЬТЕРНАТИВА**

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Spider-Man 2

НЕ ПОХОЖЕ НА



X-Men Legends II: Rise of Apocalypse



видный претендент на звание лучшей игры имени Человека-паука. Претендент, далекий от идеала, но с массой неоспоримых достоинств. Это уже не неуклюжий Spider-Man 2, выехавший на безумной популярности одноименного фильма, но вполне самостоятельный и самодостаточный проект. И если так пойдет и дальше, годика через два мы наверняка увидим безупречное воплощение приключений Питера Паркера на PC и консолях нового поколения. Главное, чтобы про Венома не забыли! Без прожорливого фиолетового монстра Паук – уже не Паук. ■



ВЕНОМ В ЯРОСТИ – НА НЕГО НАПАЛИ, А ПОЛИЦИИ НЕ ВИДНО И НЕ СЛЫШНО.



НОСОРОГ НЕВЕРОЯТНО СИЛЕН, НО ТАК НЕЛЮВК, ЧТО ПРОТИВ ПАУКА ШАНСОВ У НЕГО НЕМНОГО.



Автор:  
**Spriggan**  
 spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom Production Studio 5
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

Онлайн:  
<http://www.capcom.com/darkstalkers>

# Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower

С виртуальным мордобоем на PlayStation Portable – так же, как с платформерами, шутерами и ролевыми играми. Жиденько.

Обилие портов, римейков и сиквелов – самая затертая мозоль игровой индустрии. Складывается впечатление, что авторы незатейливых проектов твердо решили собрать батарею игр-близняшек – под лозунгом «Наш ответ Джанго Фетту». Поэтому, если вы – бородачатый поклонник файтингов, помнящий лучшие образцы жанра на первой PlayStation и Dreamcast, можете смело воздержаться от чтения этой полосы. Все лучше заново покромсать спрайты в бесшабашных Darkstalkers 3 и Vampire Chronicle, чем размениваться на оскропленную Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower.

### «ЗАМ-М-МЕСИТЬ!»

Одно из убеждений Capcom: «создав шикарный файтинг раз, можно впредь не заморачиваться с улучшением формулы счастья». Схема исправно работала едва ли не десять

лет. На какой бы домашней консоли ни вышла очередная Darkstalkers, всегда было ужас как весело столкнуться лбами мечника Донована и вампира Димитрия, суккуба Морриган и малышку Бонни-Гуд или, потехи ради, выкатить симпатягу Саскватча против демона Джеды. Высокая скорость поединка, готические бэкграунды, неописуемые удары и совершенно ненормальные (в лучшем смысле слова) персонажи – с такими прелестями никак не вспомнишь, что от прошлой части «новинку» отличают два с половиной штриха, а графику уже сто лет как пора подлатать. Но, похоже, золотые времена ушли. Извечные достоинства сериала теряются в Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower за одним лишь управлением – как выяснилось, крестовина PSP совершенно не приспособлена для игры в классические файтинги. Отскакивать в сторону, наворачивать

четверть- и полукруги, столь необходимые для выполнения спецприемов, – исключительно тяжело. Неприлично долгие загрузки навязчиво дают понять, что разработчики не позаботились довести до ума барахляющий движок. Отразилось это и на качестве картинки: шероховатости, невидимые на экране телевизора, предстали на маленьком ЖК-дисплее во всей «красе» – и никакая смена развертки с 16:9 на 4:3 (игра зачем-то умеет и такое) не поможет. Спрашивается, кому после этого нужен мультимедиа по Wi-Fi?



КОМСОМОЛКА, СПОРТСМЕНКА И ПРОСТО... СУККУБ!

### ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:  
 ★★★★★★☆☆

6.0

### Наше резюме:

Первый двухмерный файтинг консоли только и годен, что на безрыбье. Следующая редакция Street Fighter Alpha 3 – вот наша надежда.

### Все выше и выше

Дабы злостные критики не укололи проект за отсутствие свежих идей, авторы убили пару обеденных перерывов на высасывание из пальца режима Tower. Выбираем трех бойцов, карабкаемся по Башне Хаоса, очищаем каждый этаж от недруга, пополняем галерею Chronicle. Нет, не шутка. Да, 2005 год.



### «И НАР-Р-РУБИТЬ!»

Первая «ласточка» жанра на консоли, ближайшие релизы – все говорит в пользу того, что владельцам PSP можно не ждать богатой линейки побоищ в следующие полгода. Далее в программе: неоригинальные Guilty Gear в количестве двух штук, «уменьшенная» Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects и дополненная Mortal Kombat: Deception Unchained. Отдельным пунктом – Street Fighter Alpha 3: Double Upper, которой предрекают четверку новых уличных драчунов и, возможно, великий режим World Tour; даже хочется забыть, что мы до беспомысленства наигрались в нее на Saturn, PlayStation, Dreamcast, Game Boy Advance... Ах, переключите канал. ■

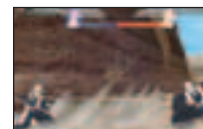
### АЛЬТЕРНАТИВА

#### НЕ ПОХОЖЕ НА



Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

#### ХУЖЕ, ЧЕМ



Bleach: Heat the Soul 2

### КНУТ И ПРЯНИК



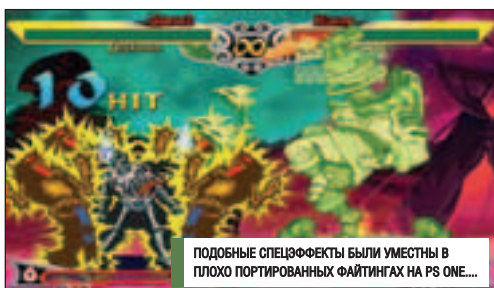
#### Плюсы:

Потрясающий дизайн, необыкновенные персонажи, сумасшедшие суперудары, арт-галерея, новый режим Tower, удобный беспроводной мультимедиа.



#### Минусы:

Дли-и-и-инные загрузки, не самые красивые спрайты и эффекты, устаревшая анимация, до безобразия некомфортное управление, грошовые нововведения.



# ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ\* ВОЗВРАЩАЮТСЯ



\*ОДИН ИЗ НИХ. ХИТРОЖОПЫЙ МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖЕ ЧЕМ СМОЖЕТ)



БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ  
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

## EVIL DEAD REGENERATION THE GAME



МЕРТВЫЙ ДРУГ  
ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

[www.evildeadregeneration.com](http://www.evildeadregeneration.com)

**THQ** **crankypants**  
A THQ COMPANY games.

Товар сертифицирован.  
По вопросам отмены заказов обращайтесь по тел.: (055) 780 90 91, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)

© 2005 THQ Inc. EVIL DEAD and its related characters are copyrighted trademarks of Renaissance Pictures, exclusively licensed to THQ Inc. Bruce Campbell's likeness is licensed exclusively to THQ Inc. by Bruce Campbell. EVIL DEAD 2: Dead by Dawn™ & © 2000, 2002, 2005 StudioCanal Images S.A. W.A. Canal+ DA. Developed by Cranky Pants Games. THQ, Cranky Pants Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved.

**Бука**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
ИМПЕРИЯ ГИМ



Автор:  
Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru



# Myst V: End of Ages

Такого Myst мы еще не видели. И хорошо, если не увидим больше.

Уж теперь-то нам все объяснят! Настал момент истины, здравствуй, пятая часть долгой саги. Признаться, после знакомства с воодушевляющими анонсами все ждали от «Конца эпох» чего-то волшебного. Какого-то могучего заключительного аккорда. Чтобы все так же красиво, как в четвертой игре, но в полном 3D. Или не так красиво, но хотя бы жутко интерактивно... в общем, гораздо лучше, чем раньше. О печальном опыте работы Cyan Worlds с трехмерностью (помните Uru?) никто и не вспомнил. А зря. В самом начале, когда я гоняла стрелками героя-невидимку по круглому залу, а тот свободно перемещался в трехмерном пространстве, воодушевлению моему не было предела. Постепенно оно сменилось раздражением: куча дверей, а выйти некуда. Уж не досталась ли мне версия с ошибкой? Где-то на сотом кругу я заметила наконец едва выступающую ручку на неосвещенной узорчатой створке. В предвкушении огромных великопленных миров я ринулась в проход... и оказалась в следующем зале с точно такими же пузатыми

колоннами, украшенными резьбой в стиле русского барокко. Потом лестница, еще одна, и еще зал – все совершенно пустое (только традиционные фотоаппарат и дневник валялись на полу). Ошалев от этой пустоты, тщательно всматривалась я в темные закоулки, надеясь отыскать там объяснение происходящему. В углах даже паутины заметно не было. За не-помню-каким-по-счету поворотом мне все-таки повезло: там загадочно блестела, привлекая внимание, конструкция из камней, окруженная зубцами и колеблющимся полем-пузырем. На маслянистых боках отражались картины дальних миров. Ну, разумеется, я сунулась внутрь – в Myst ведь, как известно, нельзя умереть! Внутри ничего, кроме сложной каменной инсталляции, не оказалось. Верхняя глыба мерцала синим светом. Ткнув наугад в нее мышкой, я потушила ее. Теперь здесь вообще делать было нечего. В надежде, что, может быть, где-нибудь открылся тайный проход, я пошла вон из пузыря. И тут наконец-то появился первый персонаж игры и неприятно меня поразил.

Шестое чувство верно подсказало, что передо мной давняя знакомая, Иеша, но в ожидании нового «друга семьи» она явно провела не меньше тысячи лет. С годами живая и непосредственная девочка покрылась сетью старческих полигонов, что не пошло ей на пользу. То ли в возрасте дело, то ли в кривых руках аниматоров, но вслед за открыванием рта на текстуре подбородок у героини не двигался, что с близкого расстояния выглядело жутковато. Произнесла как всегда непонятную (но воодушевляющую) речь, Иеша исчезла, а место действия перенеслось в кратер вулкана, где второй персонаж игры, Эшер, выдал не менее пламенную тираду относительно того, что цель всего действия – та самая мерцавшая глыбина на постаменте, она же – ключ ко всем мирам и всякое такое. Дальше почему-то путь лежал «в дыру в земле» (буквально) и опять по коридорам и тоннелям. Кое-где валялись обрывки дневников Иеши и попадались редкие пазлы. А еще по всему подземелью оказались запертаны 4 книги, переносившие на 4 острова в пустынном месте, откуда вели дороги в 4 других мира. Чтобы найти последнюю книгу, пришлось спуститься на самое дно монструозного тоннеля, созданного явно для того, чтобы раз и навсегда обосновать переход в 3D. Что ж, нельзя не признать – впечатляет, но никакого влияния на игровой процесс: с тем же успехом это мог оказаться просто проход или лаз, или узкий колодец.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК:	Cyan Worlds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:  
<http://myst5.ubi.com>



**ВЕРДИКТ**

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

★★★★★☆☆

**Наше резюме:**  
Игру словно бы делали не маститые разработчики легендарной серии, а усердные новички. Где красиво, а где ужасно. Нервный проект.

**Ливарюция**  
Нам обещали небывалую анимацию 3D моделей, равноценную игре живых актеров. На деле это вылилось в наложение на голову трехмерного болвана анимированной текстуры, содержащей видеозапись лица говорящего актера. В сочетании с отсутствующим на модели ртом смотрится чуть ли не хуже, чем персонажи «Мора. Утопии».

- КНУТ И ПРЯНИК**
- Плюсы:** Возможность писать на камнях, знакомые герои и игровой процесс. Дизайн некоторых уровней, достойный всяческих похвал.
  - Минусы:** Неподвижность, пустота большинства миров, странная лицевая анимация, однообразие задач, скверная система распознавания каракулей.





ОБЛАКА ПЛЫВУТ И ОТРАЖАЮТСЯ НА РЯБИ ВОЛН. СОЗЕРЦАНИЕ ЭТОГО МИРА ВПОЛНЕ СПОСОБНО ЗАМЕНИТЬ ГЕЙМЕРУ ВОСКРЕСНУЮ ПРОГУЛКУ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ

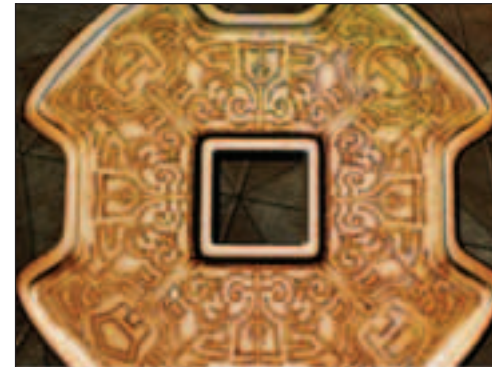


Sentinel: Descendants in Time

ХУЖЕ, ЧЕМ



Myst IV: Revelation



То и дело в этом странном подземном царстве являлся Эшер, загибал что-то относительно того, что он не смог преодолеть путь, а мне нужно постараться ради всей цивилизации D'ni, и исчезал. В конце концов мне стало казаться, что я прохожу какие-то дополнительные уровни к Sentinel, только вместо Тамары философс-

**В конце концов, мне стало казаться, что я прохожу какие-то бонусные уровни к Sentinel.**

кую тень на плетень наводит приодетый Рамирес. Когда все четыре книги были найдены, пришло время отправляться в иные миры, хотя зачем это было де-

лать – понятнее не стало. Переход в другие реальности осуществлялся не с помощью привычных книг, а через камни на постаментах внутри уже знакомых «мыльных пузырей».

Эти шлакоблоки были поменьше, чем первый, и, в отличие от него, имели гладкую поверхность, на которой можно было чертить узоры. Вдоволь наигравшись с необычной «фишкой» и обнаружив, что с каменной нельзя влезть на лестницы и дергать ручки, я бросила ее. Тут же появилось странное существо, иначе как «черный черт» назвать которое не получается, почесало свою уродливую голову и исчезло вместе с камнем. Правда, оказалось, что ничего страшного не случилось: уродец просто вернул кирпич на законное место внутри пузыря. Эти существа (как выяснилось, зовутся они «Бахро») были

Тупоголовые твари

Удивительно, но технический прорыв в жанре (система распознавания знаков) тесно соединился с неудачной реализацией новинки. Обширное поле для экспериментов или творчества игрока на деле жестко ограничено двумя десятками символов, используемых только «в строго отведенных местах». Вся нелинейность заключается в том, что, бездумно рисуя бессмысленные загогулины, вполне реально накалякать некий знак, который системой распознается как ключевой (проверено личным опытом), и вы, сами того не заметив, проскочите полмира. А иногда, наоборот, то, что вы считаете вполне сносным повторением, распознается как чепуха.



И ДЛЯ ЧЕГО ТОЛЬКО ЗВЕРЕЙ БАХРО НУЖНО БЫЛО ДЕЛАТЬ ТАКИМИ УРОДАМИ?



УЗНАЕТЕ БАШЕНКУ? У ВАС БУДЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОСЕТИТЬ РОДНЫЕ МЕСТА. ЛЕГЕНДАРНЫЙ ОСТРОВ-ПАЗЛ ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ АБСОЛЮТНО НЕИНТЕРАКТИВЕН.

**Кручу-верчу**

На выбор игроку предложено три схемы управления – эмуляция старой системы «экранов» с перемещениями по щелчку мыши, подобие того, что мы видели в четвертой части, – движение между точками со свободным обзором, и настоящее трехмерье. Только в нем можно бегать с зажатым «пробелом». Тренируйтесь, здесь есть задачи на скорость!



НЕЗЕМНУЮ КРАСОТУ ЭДЕШНИХ ВЫСОТ ОСОБЕННО ПРИЯТНО НАБЛЮДАТЬ В ПОЛНОМ ЗО. ЖАЛЬ, НО НЕИНТЕРЕСНЫХ МИРОВ ОКАЗАЛОСЬ НЕ МЕНЬШЕ, ЧЕМ ИНТЕРЕСНЫХ.

рабами каменных глыб и исполняли начертанные на них приказания, при условии, что вам удавалось изобразить доступный пониманию тварей символ.

Нужные изображения, как водится, находились в уголках мира, доступ к которым можно было получить, решая головоломки. Следуя приказам, Бахро меняли погоду, ускоряли время, насылали дождь и делали прочие фокусы, также открывавшие какие-то новые кусочки мира, новые головоломки и новые знаки. В среднем на каждый мир приходилось по три промежуточных символа и один финальный, начертание которого приводило в скрытую область, где всегда оказывался тот самый первый пузырь с каменной конструкцией. В ее основание нужно было последовательно уста-

новить все четыре блока из разных миров, и тогда освобождался верхний – собственно, в том, что игрок сделает с этой тяжестью, и была вся интрига.

Ощущение, что я играю в Sentinel, росло с каждым часом. Та же структура пространства – круглая площадка, ограниченная пропастью или скалами. Тот же дизайн – снежный уровень вообще, кажется, у этих игр один на двоих... Те же пазлы ради пазлов, только если в Tomb 35 нам предлагались головоломки разнообразные, в том числе логические и математические, то здесь чаще приходилось внимательно смотреть в одном месте и повторять в другом. Даже использование камней не вносит разнообразия – иногда способы бывают довольно нетривиальные, но в большинстве случаев все однотип-

но. Сюжет сводится к чтению дневников Иеши и монограмм Эшера, причем все дневники разбросаны по подземному миру, а в четырех других нас преследует только навязчивый дядька.

Даже в качестве и дизайне уровней-миров Myst 5 повторяет путь Sentinel: великолепные, завораживающие пейзажи – такие как, например, в Todelmer – соседствуют со скучными снежными полями Tahgira и каким-то пляжно-пошловатым Lak'ahn.

Похоже, это действительно закат серии – во всех смыслах. Странно, зачем вообще понадобилось делать «последнюю» игру – множество серийных проектов замечательно чувствуют себя, не кончившись ничем – King's Quest, Broken Sword... Наиболее вероятной мне представ-

ляется версия, что пятая часть явилась, с одной стороны, плодом непреодолимой тяги Рэнда Миллера (автора идеи и руководителя студии) к созданию фантастических вселенных. С другой стороны, кто-то умный в среде разработчиков решил, что увядающая серия будет отличным полигоном для испытания новых технологий, которые можно потом с пользой для себя внедрить в более успешную игру.

Многое встает на свои места, если считать, что перед нами техническое демо новых игровых возможностей, совмещенное с «последним словом» создателя неповторимого мира, в котором он внезапно захотел нагнать побольше философского тумана.

Интересно, портируют ли пятый Myst на Nintendo DS? ■



А ВОТ И СНЕЖНЫЙ УРОВЕНЬ, СПОВНО ВЫДРАНИТЫЙ ИЗ SENTINEL. НАВЕВАЕТ ЗНАКОМУЮ ТОСКУ.



ПАЛЬМЫ – ПАРАМИ, ЧАЙКИ – ПАРАМИ, А НАС ЖДЕТ НАВЯЗЧИВЫЙ ЭШЕР И НОВАЯ ПОРЦИЯ ТУМАННОЙ ФИЛОСОФИИ.





# ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВЯКОМ?

## WORMS 4 МАЙHEM



TEAM 17

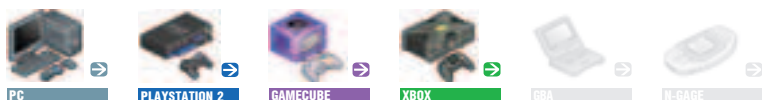
Codemasters

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 00



**Автор:**  
Денис Гусев  
gusev@gameland.ru



# FIFA 06

Главный спортивный симулятор года.

## ДОРОГО, НО СЕРДИТО

FIFA, покрываясь за одиннадцать лет своего существования толстым слоем жира и намертво сросшаяся многомиллионными контрактами с мажорными спонсорами, наконец-то оправдала титул лучшего футсима планеты.

Король сдвинулся с места. Да здравствует король! А то его сонливость нам уже, признаться, порядком надоела: три подряд «коронации», три подряд переиздания одной и той же марки (начиная с 2002-го года) – и ни одного существенного изменения игрового процесса. Менялось все: менялась графика, менялась музыка, менялись даже голоса комментаторов. А вот неестественная, вычурная механи-

ка игры и слишком правильная физика, ставшие когда-то настоящим бичом FIFA, – ну никак. Мы любовались ярким созвездием лучших команд Европы и мира (точнее, их лицензированной экипировкой), правильно сложенными стадионами, присутствием в игре около десятка реально существующих торговых марок. Но ни разу не получили от FIFA того, чего ожидали, – настоящего футбола.

И вот на старости лет FIFA соизволила сделать очередной шаг к собственному совершенству. Хотя произошло это, к сожалению, не по ее желанию. Прошлогодний ускорительный пинок от Pro Evolution Soccer стал хорошим стимулом к саморазвитию.

## ПОДНОЖКА, СЭР!

FIFA 06 – игра для аристократов. Привлекательная внешне, с достойной родословной. Чисто английский футбольный симулятор, пусть и делающийся далеко-далеко от Туманного Альбиона, в холодной Канаде. Если в FIFA 06 выпустить в дождливый вечер на «Стэмфорд Бридж» «Чесли» и «Ливерпуль», включить низко установленную камеру Broadcast и начать изящно перекатывать мяч Mitre с фланга на фланг, можно подумать, что ты играешь не в современный футсима, а смотришь нарезку лучших моментов прошедшего тура Премьер-лиги на канале «Спорт». Настолько все правильно, ладно и чистенько, что просто глаз не отвести. Даже грубые столкновения и подлые подножки, которые в Премьер-лиге – обычное дело, покажутся чем-то противоестественным и неприемлемым. FIFA 06, в отличие Pro Evolution Soccer, где надо постоянно учитывать совершенно непредсказуемое поведение мяча, словно расслабляет, вводит в транс, убаюкивает. Баюбай, дорогой игрок. И действительно: если выставить длину одного тайма на 45 минут, то можно заснуть.

Хотя это не тот случай, когда слишком медленный темп игры, отполированную до блеска графику и вялую анимацию футболистов можно расценить как серьезный недостаток. Пожалуй, все это – воедино связанные элементы своеобразного характера FIFA 06. И такое ощущение, что не будь этой аристократичности, FIFA на сей раз смотрелась бы куда хуже, чем в прошлый. Честное слово. Ленца ей идет. Как хороший английский костюм.

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	Sport
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, GeForce 3
----------------------------	--------------------------------------

■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.easports.com/games/fifa06/index.jsp">http://www.easports.com/games/fifa06/index.jsp</a>
-----------	---



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★★★ | **8.5**

**Наше резюме:**  
03, 04, 05, 06, отсчет закончен! Долго ли, коротко ли – а FIFA все-таки добилась того, к чему стремилась все эти годы. Бойся, Pro Evolution Soccer!

### Another brick in the wall

Пробитие штрафного удара без указателя направления полета мяча и значительно упрощенный «power bag» – еще одна дань моде на Pro Evolution Soccer 4. Теперь исполнять стандарты в FIFA 06 намного сложнее, чем раньше. Без вспомогательных индикаторов сделать так, чтобы мяч обогнул стенку и залетел точно в угол, – это еще постараться надо.

## Футбол с оттенком «ретро»

Все-таки как же приятно включить сейчас, в 2005-ом, только что вышедшую игру и неожиданно для себя увидеть в ней подборку роликов из хита десятилетней давности! В режиме «Ретро» FIFA 06 можно посмотреть видео из каждой серии FIFA, начиная с легендарной International Soccer (1994-го года выпуска, между прочим!). Эх, где мои двенадцать лет?



### Плюсы:

Изящная анимация движений, приятная графика, куча полезных информационных бонусов, «модный» саундтрек. И потрясающий AI вратаря, конечно.



### Минусы:

Отсутствие обещанных ЦСКА и «Локомотива»; изуродованная российская сборная; мяч, наплевавший на законы физики.



МАРСЕЛЬСКИЙ СТАДИОН «ВЕЛОДРОМ», ДОМАШНЯЯ АРЕНА МЕСТНОГО «ОЛИМПИКА», В FIFA 06 ПРОРИСОВАН БЛЕСТЯЩЕ.



ЕСЛИ МЯЧ БУДЕТ УХОДИТЬ ЗА ЛИНИЮ, AI ВО ЧТО БЫ ТО НИ СТАЛО ПОПЫТАЕТСЯ ЕГО ДОГНАТЬ.



РАЗВИТИЕ FIFA ПРОДОЛЖАЕТСЯ. ОТЧЕТЛИВАЯ ПРОРИСОВКА ПАЛЬЦЕВ РУК ФУТБОЛИСТОВ – ПРЕКРАСНОЕ ТОМУ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ. ЕСЛИ ПРИГЛЯДЕТЬСЯ, ТО МОЖНО УВИДЕТЬ ДАЖЕ ОБРУЧАЛЬНОЕ КОЛЬЦО.

**АЛЬТЕРНАТИВА**

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



FIFA 2005

НЕ ТАКАЯ, КАК



Pro Evolution Soccer 4



**ЧТО ЕЩЕ**

Похвально, что улучшилась система повторов. Играть теперь гораздо интереснее: матчи еще больше походят на телевизионные трансляции, и можно досконально изучать атакующие характеристики каждой команды. Все это навеяно Pro Evolution Soccer: разработчики наконец-то

**FIFA 06 – игра для аристократов. Привлекательная внешне, с достойной родословной.**

перестали чураться опыта конкурентов. Еще одна вещь обращает на себя внимание при знакомстве с FIFA 06 – безупречный AI вратарей. Голкипер теперь ни за что не возь-

мет мяч намертво после сильного удара, скажем, Роберто Карлоса; сначала, как и должно быть, отобьет его, а только потом, подбежав, нарывает или выбьет в поле.

**МО-ЛОД-ЦЫ!**

Вспоминаете FIFA 2000, где игрок мог выбрать сборную Италии образца 82 года и провести матч, наблюдая за тем, как футболисты в коротеньких шортиках гоняют по выцветшей полянке черно-белый рваный мячишко? Вот-вот. Теперь почти то же самое есть и в FIFA 06. Также, если поковыряться в менюшках, можно обнаружить множество приятных бонусов. Как вам подборка информации о легендарных футболистах века или ретроспектива предыдущих серий игры? Да, просмотр обязателен. Иначе как еще можно убедиться в том, что в контексте FIFA слова «дорогой» и «хороший» наконец-то стали синонимами? ■

**Внимание, внимание! Наших бьют!**

Уж сколько раз твердили миру... А они опять все сделали по-своему: половина сборной команды России в исполнении EA Sports на этот раз отчего-то получилась рыжей (рыжим оказался даже Овчинников, который, как известно, прическу меняет не так уж и часто), а два Игоря – Семшов (27 лет) и Акинфеев (19 лет) – стали тридцатипятилетними ветеранами, у которых за плечами, по ощущению от игры, не один год выступлений в чемпионате Саудовской Аравии. Причем Семшов очень сильно напоминает Юрия Никифорова, а Акинфеев – Дмитрия Сычева из FIFA 2005. Безукоризненно прорисованы лица лишь наших легионеров (Смертин, Семак) и молодых форвардов (Аршавин, Кержаков, Сычев). Обидно, ей-богу, обидно!



ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО И НА СКРИНАХ PRO EVOLUTION SOCCER 4: ПАСМУРНОЕ НЕБО, «ВЕЛОДРОМ», ДАНИЯ – ШВЕЦИЯ. ТОЛЬКО КРАСИВЕЕ.



ЛЕГКОЕ КАСАНИЕ ПРИ ПОДКАТЕ – И АТАКУЮЩИЙ ИГРОК УЖЕ ВЫДЕЛЫВАЕТ ПИРУЗТЫ В ВОЗДУХЕ.



**Автор:**  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montreal
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

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

# Far Cry Instincts

Хотите превратить заурядного неудачника в ополоумевшего от жажды крови зверя? Взорвите его лодку!

**В**се зло на свете – от журналистов. Ну, может быть, не все, но большая часть точно. Вечно они лезут куда не надо, рискуя собственной, но чаще – совершенно чужой головой. А бедняги вроде Джека Карвера вынуждены расхлебывать эту кашу. У Джека был катер и стабильный заработок. Теперь, по вине смазливой и чрезвычайно любопытной журналистки, уже нет ни того, ни другого. Зато появилась целая толпа новых знакомых – вооруженных до зубов, с вертолетами, джипами и кровавыми мальчишками в глазах. Джек им почему-то категорически не нравится (они ему, впрочем, тоже), так что при каждом удобном случае его норовят подстрелить, словно кролика. Или леопарда. Последнее сравнение, по-видимому, более уместно – ведь Джек вовсе не собирается расставаться с жизнью задешево. Его преследуют?

Пусть. Еще неизвестно, кто в конце концов окажется добычей.

## НА МЕДВЕДЯ С ВИЛАМИ

На тропическом острове близкие друзья охотника-одиночки – высокая трава да густой кустарник. Ведь противник на первых порах гораздо лучше экипирован, да и числом не мал. У Карвера же под рукой только нож, и любая ошибка может стать последней. Хорошо, что супостаты, как правило, не слишком бдительны: крутят себе головой по сторонам и не замечают, что кукушка вдруг приумолкла. Не верят в приметы, дурачье! Но это рядовые наемники – в Far Cry есть кое-кто куда более опасный и проворный, так что без увесистой пушки все равно не обойтись. А уж оружия тут навалом, и хотя с собой разрешается носить не более трех стволов, при желании вы всласть настреляетесь по движущимся целям.



На сладкое разработчики приготовили злобным владельцам Xbox подарок: Карвер научился ставить ловушки и подманивать к ним ничего не подозревающих недругов. Пусть-чок, а приятно.

## ПРЕВЫШЕНИЕ СКОРОСТИ

Если устали бродить по острову (он все-таки немалых размеров) на своих двоих, не отчаивайтесь – у недружелюбных наемников найдутся всякие драндулеты, от помянутых уже джипов до водных мотоциклов. Пользуйтесь на здоровье с полным на то правом – в конце концов, хозяева этой техники к чужой собственности отнеслись не слишком уважительно! Главное, находясь за рулем, не забывайте соблюдать осторожность – чересчур резкие повороты и превышение скорости приводят к плачевным последствиям. Минздрав предупредил.

## ПЕРЕЕЗД СОСТОЯЛСЯ

Поклонники PC-версии Far Cry наверняка пренебрегут Instincts. И вряд ли многое потеряют. Ну а владельцы Xbox просто обязаны уделить внимание последнему детищу Ubisoft Montreal – иначе рискуют пропустить одну из лучших игр этой осени и один из уходящих хитов для стремительно устаревающей консоли. ■



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



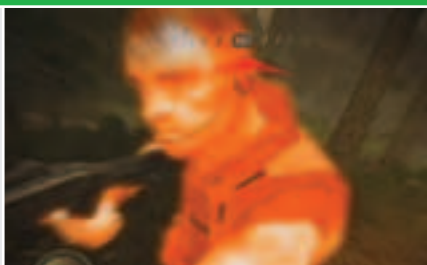
8.5

### Наше резюме:

Почти безупречная консольная адаптация на шумевшего PC-хита – несмотря на скорую пенсию, Xbox все еще способен на многое.

## Дурная наследственность

Помимо обычного оружия, в распоряжении Карвера со временем появляются так называемые *feral abilities*. С их помощью главный герой получает силу и способности настоящего дикого зверя (например, видеть в темноте) – хоть и не надолго.



### КНУТ И ПРЯНИК



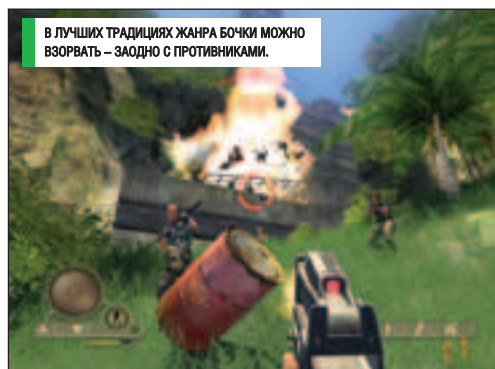
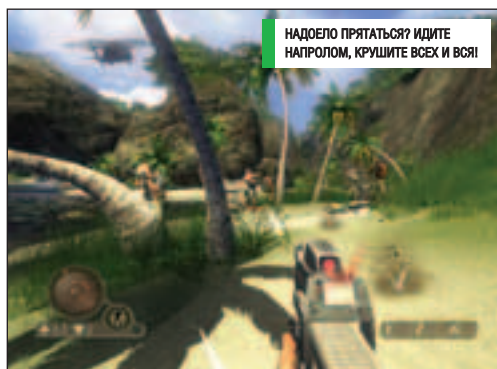
#### Плюсы:

Удобное управление, непредсказуемость и разнообразие игровых ситуаций, великолепная графика, отличная музыка и отменный звук.



#### Минусы:

Игравшие в оригинальную Far Cry на PC, вряд ли найдут что-то новое в этой версии.



# 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:**  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



# Bet on Soldier: Blood Sport



Шоу «Свинцовый голод»: накорми врага пулями и получи за это деньги. Смесь «Гладиаторов» и «Гладиатора».

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kylotonn Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 2ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

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

**Р**езкий скрежет затворного механизма известил Дейнворта об окончании боезапаса. На мгновение выглянув из-за укрытия, гладиатор убедился, что у противника патронов еще достаточно. Оставалось только одно. Рукопашная. Дейнворт снял с пояса нож, еще раз посмотрел на индикатор состояния брони – и шлем, и кираса были побиты до «красного» состояния – и побежал на врага. Не прекращая огня, ОАНовец стал отступать. Первый взмах лезвия сбил с солдата каску. Дейнворт успел заметить испуг на лице противника – и рубанул еще раз. Вслед за надписью «В голову!» на встроенном в шлем мониторе мелькнуло сообщение о денежной премии за убитого. Немного, но кое на что должно хватить. Подойдя к ближайшему торговому терминалу, гладиатор вставил в щель кредитку и заказал три магазина к пистолету-пулемету. На оставшиеся деньги отремонтировал кирасу. «Они будут платить, – думал Дейнворт, – пока не отдадут свой долг до последней капли крови. И до последнего цента».

## «ДУМ-3» НА ТНТ

Мир игры Bet on Soldier – гротескная антиутопия в духе Терри Гиллиама. Здесь уже 80 лет идет война между «зелеными» и «красными», гордо называющими себя Федерацией западных республик (ФЗР) и Объединенными азиатскими нациями (ОАН). На самом деле обе стороны играют на руку некому полумифическому Синдикату, которому противостоит Сопротивление (его существование – тоже не достоверно). Синдикат продает разноцветным противникам оружие, а также заправляет реалити-шоу, которое, собственно, и называется Bet on Soldier. Чемпионы шоу сходятся один на один, а зрители делают ставки: кто из соперников победит – то есть, останется в живых. Остается только удивляться тому, какой навороченный сюжет придумали французы из Kylotonn Entertainment, чтобы обосновать экономическую систему игры. А состоит она в следующем: между миссиями вы покупаете себе арсенал и доспехи, а также нанимаете команду (до 2 человек); находясь на задании,

можно за деньги пополнять боеприпасы и ремонтировать броню. Источник дохода – убитые враги. Кроме того, перед выходом на задание вы можете выбрать, с какими чемпионами встретиться, и сделать ставку на свою победу.

## ГЛЮЧНЫЕ ПУШКИ

Виды оружия разбиты на группы – холодное, огнестрельное, автоматическое и тяжелое, – и герою позволено взять на поле брани лишь один ствол из каждой группы, плюс три осколочных гранаты и три – со специальной начинкой. Выбор велик во всех классах вооружения: пистолеты-пулеметы, обрезы, винтовки – штурмовые и снайперские, реактивные гранатометы, крупнокалиберные пулеметы и, извините, газометы (для стрельбы газовыми гранатами). Гранаты бывают зажигательные, кислотные и галлюциногенные. Если повезет, можно разжиться и мобильным доспехом-экзоскелетом. Дизайн оружия и доспехов способствует погружению в игру. Эти нарочито некрасивые, угловатые железяки – изделия военпрома, словно устаревшие уже при изготовлении. Озвучена война тоже замечательно: снаряжение нашего героя побрякивает на ходу, пули барабаният по стенкам окопов, солдаты орут «кидаю гранату» и «прикройте, перезаряжаю», а инженер, ремонтируя доспех героя, просит его, как непослушного ребенка: «Нолан, не вертись!»



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

### Наше резюме:

Игра убедительно показывает всю неприглядность продажной войны. К счастью, геймплей от этого не страдает.

## Где-то мы это видели...

Основная сюжетная линия очень напоминает фильм «Гладиатор». Герой, Нолан Дейнворт, когда-то был одним из чемпионов Bet on Soldier, но потерял память, жену и собаку (кроме шуток!). Теперь его цель – начав с самого низа, снова стать звездой, чтобы добраться до злых гладиаторов, лишивших его дома и семьи.

### КНУТ И ПРЯНИК



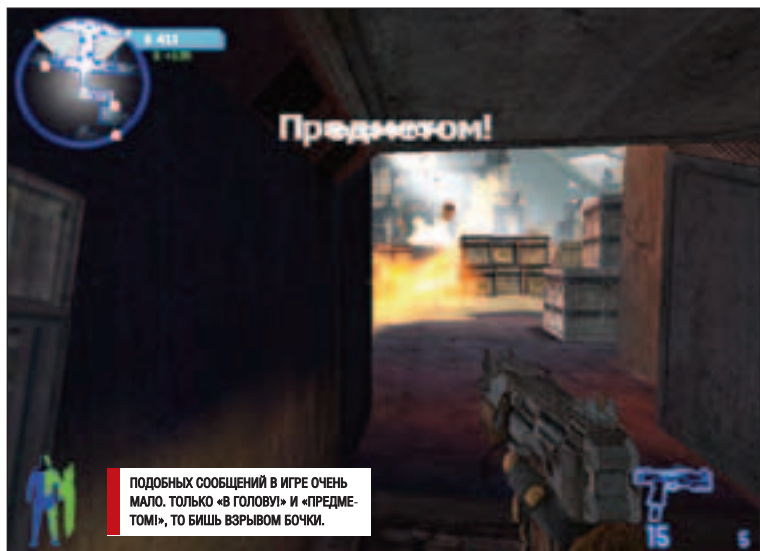
#### Плюсы:

Интересный вариант альтернативной истории; разнообразие доступных видов оружия и доспехов; продуманная экономика.



#### Минусы:

«Масляные» лица персонажей; общая серость; несколько условный дизайн уровней.



ПОДОБНЫХ СООБЩЕНИЙ В ИГРЕ ОЧЕНЬ МАЛО. ТОЛЬКО «В ГОЛОВУ!» И «ПРЕДМЕТОМ!», ТО БИТЬ ВЗРЫВОМ БОЧКИ.



ИНЖЕНЕР ПОМОЖЕТ ВАМ СЭКОНОМИТЬ НА РЕМОНТЕ ДОСПЕХОВ.



БОЧКИ И ЯЩИКИ, КОНЕЧНО, НЕ ПРИЗНАК ДИЗАЙНЕРСКОГО ГЕНИЯ, НО ОБОРОНА ЗДЕСЬ КРЕПКАЯ.

**АЛЬТЕРНАТИВА**

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



IronStorm

ХУЖЕ, ЧЕМ



Brothers in Arms: Road to Hill 30



**ВРАГ СНИЗУ**

Уровни игры выглядят красиво, если так можно сказать о военных укреплениях, но по дизайну несколько игрушечны. Удивляет обилие бочек с горяче-смазочными веществами, за которыми прячутся враги. При этом сам противник редко использует свой шанс заце-

**Находясь на задании, можно за деньги пополнять боеприпасы и ремонтировать броню.**

пить нашего солдата взрывом сакрального сосуда. Похоже, что интеллектуальные способности ОАНовцев обеспечиваются в основном скриптовыми указаниями –

«сиди за этим бруствером», «прячься за щитом своего напарника». По крайней мере, им хватает ума бегать зигзагами, когда по ним стреляют в упор. К тому же,

недостатки AI зачастую скрадываются построением игровых карт. Авторы, например, очень любят обстреливать игрока сразу с нескольких уровней. Особенно мне понравилось место, где злобные азиаты строчили в Нолана снизу через решетчатый пол. Когда земля почти в буквальном смысле жжет пятки, уже не успеваешь думать, насколько умный враг тебе противостоит. Подобный подход характеризует и всю игру – недочеты в геймплее (не такие уж и большие) скрадываются бьющим через край драйвом, так что блюдо не стыдно и на стол, то есть на винт, поставить. ■

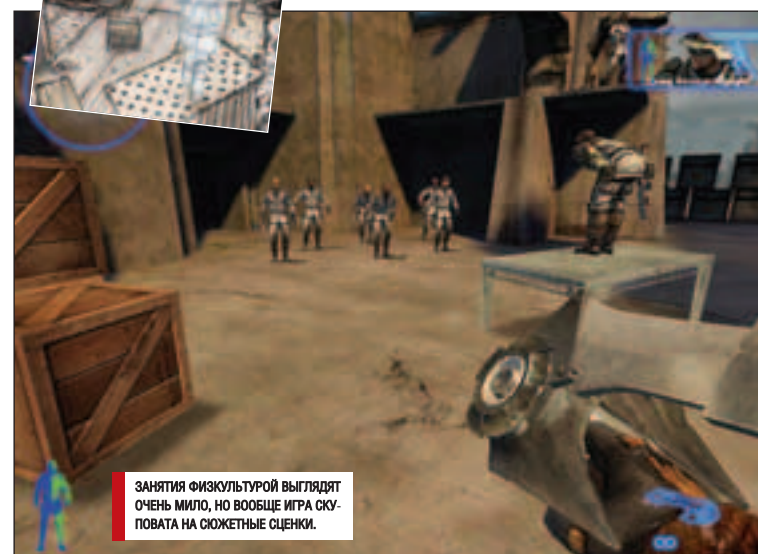
**Отголоски железной бури**

Действие Bet on Soldier происходит спустя примерно 20 лет после событий игры IronStorm (портированной на PlayStation 2 под названием World War Zero). В альтернативной реальности этих шутеров большевики были истреблены в 1914 году бароном Югенбергом. Объединив Россию и Монголию, барон создает новую Азиатскую империю. В противовес ей возникает Федерация западных республик. В IronStorm на дворе уже 1965 год, а «война номер ноль» не утихает. Вся экономика крепко связана с военной промышленностью, на биржу выведены даже сами войска, а о мирной жизни запрещено и думать. Да, и в моде шлемы с красными светофильтрами.



КОГДА ИГРОК ВСТРЕЧАЕТСЯ С ОЧЕРЕДНЫМ ЧЕМПИОНОМ, ИГРА СРАЗУ ВСПОМИНАЕТ, ЧТО ОНА – ТЕЛЕШОУ.

on Soldier приветствует вас! Bet on So  
 U.A.L.  
 Два 2  
 Место в лиге: 19  
 Число побед: 23  
 Вольфганг 'Стальной дьявол' Хайнрих  
 Green Bay Weapons -29.2% Green Bay Weapons -23.9% Campeon



ЗАНЯТИЯ ФИЗКУЛЬТУРОЙ ВЫГЛЯДЯТ ОЧЕНЬ МИЛО, НО ВООБЩЕ ИГРА СКУПОВАТА НА СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНКИ.



Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



# Kingdom Under Fire: Heroes



Студия Phantagram продолжает приобщать владельцев Xbox к ратному делу, мечтая вырастить парочку настоящих Героев.

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	action/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Phantagram
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.kufheroes.com">http://www.kufheroes.com</a>	

По бескрайнему заснеженному долу молча марширует армия. Плечом к плечу шагают копейщики, чуть позади колонна лучников, с фланга пехоту прикрывает закованная в латы конница. Кроме них вокруг ни души – только чернеет на горизонте лес, до которого еще идти и идти. Вдруг дозорные подают сигнал тревоги – впереди враг! Офицеры командуют: «Готовсь!», и солдаты выстраивают оборону: копейщики впереди, за ними растянувшиеся в цепь лучники, кавалеристы по-прежнему защищают фланг. Проходит несколько минут, враг стремительно приближается. Уже можно различить размалеванные морды коренастых орков, белые султаны на шлемах темных эльфов и... парящих высоко в небе крылатых ящеров, в любую секунду гото-

вы ринуться в бой. Еще мгновение – и прольется кровь...

## НИКАКИХ ХОББИТОВ!

Нет, это не пересказ «Властелина колец». И не бред сумасшедшего. Всего лишь краткий миг, вырванный из трудовых будней любого, кто вздумает увлечься Kingdom Under Fire: Heroes – дежурным пособием для начинающих военачальников и умудренных опытом важных генералов. Желаете узнать, чем закончится рукопашная между людьми и темными эльфами? Ищите способ с минимальными потерями извести гигантских скорпионов? Вы на верном пути. И пусть обучение едва ли покажется легким, оно, по крайней мере, обещает стать чрезвычайно интересным и разнообразным. Даже без участия вездесущих полуросликов.

## УРОК 1. СВОБОДА ВЫБОРА

KUF: Heroes рассказывает о затяжном конфликте, получившем название The Encablossa War. В него успели вмешаться все населяющие Берсию расы – от полувампиров до эльфов. Каждая жаждет расширить владения и готова ради победы на любой шаг – вплоть до магических артефактов древности, столь же мощных, сколь и опасных. Пулотно плетутся интриги, шныряют

по углам шпионы и вершатся мимоходом государственные дела. Игрокам же предлагают попробовать себя в роли одного из семи полководцев, волею случая оказавшихся в самом центре событий. Религиозный фанатик Вальтер, отважная красавица Эллен, громадный огр Уркукубарр – лишь пешки в чужих руках, они должны пройти длинный путь, чтобы понять истинное положение вещей и найти собственное место на этой войне.

## УРОК 2. ТАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

В пике последним веяниям моды, в Heroes никто не собирается тратить время офицеров-

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

### Наше резюме:

Отличная возможность спланировать атаку целого войска, а затем поучаствовать лично.

## Междоусобия

Разумеется, в Heroes не обошлось без полноценной поддержки Xbox Live! и сетевых батальонов на любой вкус, любой цвет и почти на любой размер. Одновременно в сражении могут принимать участие до шести человек; причем допускаются как кровавые противостояния трое на трое, так и совместные походы против виртуальных негодяев.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Множество персонажей, большое количество сюжетных миссий, многогранность игрового процесса, разнообразие боевых подразделений.



#### Минусы:

Завышенная сложность некоторых заданий, неотлаженная камера, шероховатости графики, неуместная музыка.

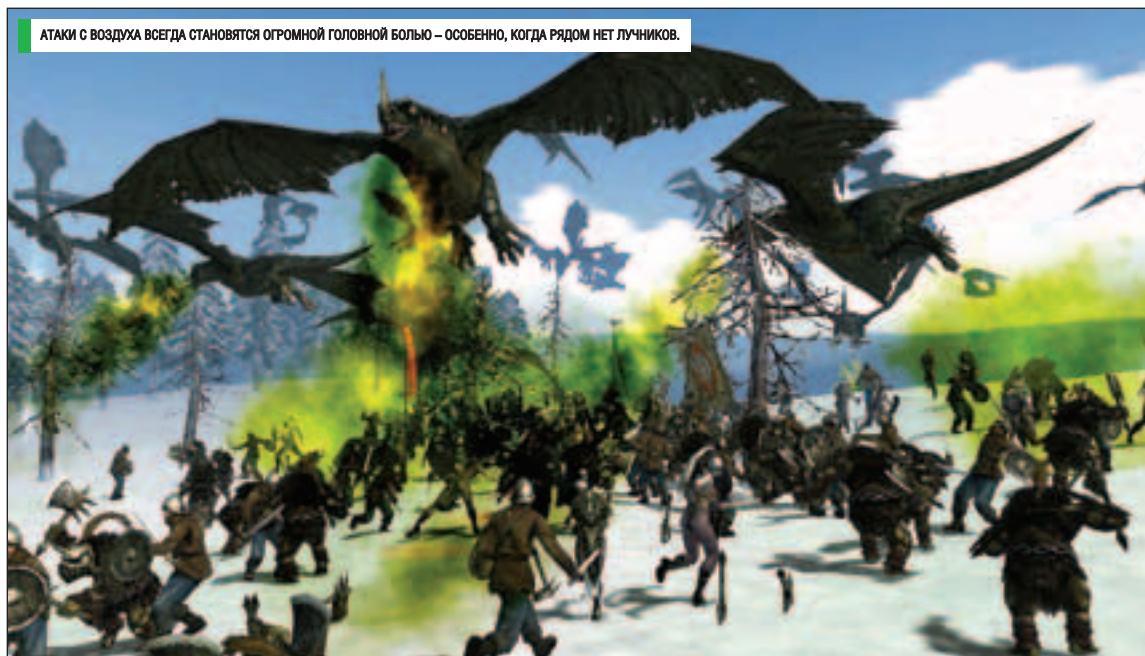
НА РАВНИНАХ ПЕХОТА СТАНОВИТСЯ ОСОБЕННО УЯЗВИМА ДЛЯ АТАК КОННИЦЫ И АРТИЛЛЕРИЙСКИХ ОБСТРЕЛОВ.



ВОИНЫ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ БЫСТРЕЕ ЛЮДЕЙ И ОРКОВ, ЗАТО ХУЖЕ ЗАЩИЩЕНЫ.







АТАКИ С ВОЗДУХА ВСЕГДА СТАНОВЯТСЯ ОГРОМНОЙ ГОЛОВНОЙ БОЛЮЮ – ОСОБЕННО, КОГДА РЯДОМ НЕТ ЛУЧНИКОВ.

новичков на долгие и нудные тренировки. О чем это вы болтаете, когда в ближайшем болоте уже засел целый отряд вражеских лучников?! Так и быть, вам подскажут, как их оттуда выкурить. Но не более того! А с огнедышащими вивернами и вовсе разбирайтесь самостоятельно. По мере сил.

Новые миссии – новые открытия. И новые трудности. Противник почти всегда обладает численным превосходством, он любит устраивать засады и нападать одновременно со всех сторон. Иной раз кажется, что до победы – всего ничего, стоит только руку протянуть. А через минуту-другую нагрянувшие из ниоткуда орки на свирепых вепрях верхом буквально вытаптывают вашу и без

того потрепанную пехоту, не оставив ни малейшего шанса. После пары подобных случаев от вредной привычки бежать вперед очертя голову не останется и следа. Самое время вспомнить о разведке, которой до сих пор уделялось так мало внимания.

**УРОК 3. КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА**

Предугадать исход многих сражений гораздо проще, если ни на миг не забывать о слабых и сильных сторонах того или иного подразделения. Например, вооруженные мечами пехотинцы легко возьмут верх над копейщиками и лучниками (которых еще предстоит заставить врасплох). Но перед конницей в

открытом поле они совершенно бессильны. Копейщики медлительны и неповоротливы, зато представляют смертельную угрозу для кавалерии. Стрелков вообще лучше держать подальше в тылу, коли не хотите потерять их раньше времени и лишиться вернейшего средства против неприятельских дирижаблей и драконов.

**УРОК 4. ЛИЧНОЕ УЧАСТИЕ**

Там, где не поможет тактический гений, придет на выручку богатырская сила и сверхестественная выносливость подлинных Героев. Любой из них стоит целого отряда и, оказавшись в нужное время в нужном

**АЛЬТЕРНАТИВА**

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Kingdom Under Fire: The Crusaders

НЕ ПОХОЖЕ НА



Full Spectrum Warrior



НА ЗАСНЕЖЕННОМ ПОЛЕ БОЯ ЛУЧШЕ БЫТЬ ОБЪЕВШИМЯ МУХОМАМИ МОХНОЗАДЫМ ОРКОМ. НАШ ВЫБОР!

**Кто, откуда и куда**

Прежде чем превратиться в нечто среднее между Kessen и Dynasty Warriors, сериал Kingdom Under Fire пытался выбиться в чистокровные RTS. Но не слишком преуспел в этом направлении: большинство критиков сошлись во мнении, что интересные задумки у авторов Kingdom Under Fire: A War of Heroes (PC) были, да только воплотить их в жизнь то ли не смогли, то ли не захотели. Бесчисленные конкуренты не оставили корейской разработке права на ошибку. Впрочем, перспективы обновленной KUF туманны и сейчас – Phantagram совместно с Тэцуй Мидзугути вовсю работает над Ninety-Nine Nights и разговаривать ни о чем больше не желает.



МАГИЮ ПРИХОДИТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОЧЕНЬ ОСТОРОЖНО, ИНАЧЕ МОЖНО НАВРЕДИТЬ СВОИМ.



ИГРА И НЕ ДУМАЕТ ТОРМОЗИТЬ, ДАЖЕ ЕСЛИ НА ЭКРАНЕ СРАЖАЮТСЯ НЕСКОЛЬКО ДЕСЯТКОВ ПРОТИВНИКОВ.

**Звуки Му**  
Kingdom Under Fire: The Crusaders много и по делу ругали за посредственную музыку и откровенно слабую работу актеров озвучки. Вынуждены констатировать, что в Heroes особого прогресса не наблюдается. Персонажи не выражают никаких эмоций, а музыка... В общем, бывает и хуже. Но с гитарой кто-то явно хватил через край.



СРАЖАТЬСЯ ДОВОДИТСЯ НЕ ТОЛЬКО НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ, НО И ПОД ЗЕМЛЕЙ – ВО ВЛАДЕНИЯХ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ.

## Там, где не поможет тактический гений, придет на выручку сила и выносливость подлинных Героев.

месте, способен творить чудеса. Не бойтесь рисковать жизнью – вражеские удары лишь оглушат вас на какое-то время, но не более. И не забывайте тратить накопленные в боях опыт и деньги. Первый позволяет улучшить характеристики выбранного Героя, открывает дорогу к новым умениям и заклинаниям. А презренный ме-

талл пригодится, когда вы надумаете сменить меч или прикупить броню попрочнее.

### УРОК 5. ВСЕ СОВЕРШАЮТ ОШИБКИ

Увы, к KUF: Heroes есть немало претензий, а ведь у разработчиков было достаточно времени, чтобы вылечить свое детище от многочис-

ленных недугов. Скажем, камера, неидеальная еще в Kingdom Under Fire: The Crusaders, по-прежнему имеет отвратительную привычку нырять в кроны деревьев в самый разгар битвы. Отряды отнюдь не всегда слушаются приказов и порой просто застревают на месте, отказываясь идти дальше. Не до конца продумано и управление Героями – они отзываются на команды слишком медленно, передвигаются слишком неторопливо. К тому же в общей мясорубке их довольно легко потерять из виду: от рядовых солдат они не очень-то отличаются внешне.

Однако большинство недочетов быстро отходит на второй план – да и времени обращать на них внимание у вас не будет. С севера приближается орочья орда. Перестроиться! Сомкнуть щиты! В бо-о-ой!! ■

ОНИ НЕ ПОЛЬЗУЮТСЯ КОСМЕТИКОЙ. ОНИ НЕ НОСЯТ БЕЛЬЕ. ОНИ НЕНАВИДЯТ МУЖЧИН.

## Поддержки генерала!

Помимо обычных, каждая из воюющих сторон может похвастать и специальными боевыми единицами. У людей это мортиры – убойное, хотя и не слишком мобильное средство борьбы со всякой крупногабаритной нечистью. У Темных Сил имеется Болотный Мамонт – жуткое чудовище, уязвимое только для мортир. Чуете, куда мы клоним?



В ТЕСНОМ СТРОЮ ОТРЯД ЛУЧШЕ ЗАЩИЩЕН ОТ НАПАДЕНИЯ, НО И ПЕРЕДВИГАЕТСЯ МЕДЛЕННЕЕ.



ИНОГДА НА УРОВНЯХ ПОПАДАЮТСЯ ДРЕВНИЕ АРТЕФАКТЫ, ПОДЛЕ КОТОРЫХ ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ ЗДОРОВЬЕ СОЛДАТ.

# ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

## 24—27 НОЯБРЯ 2005

С А Н К Т - П Е Т Е Р Б У Р Г  
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1



- **Интерактивные системы**
  - Развлекательные ПК
  - Игровые манипуляторы и аксессуары
  - Программное обеспечение
  - Мобильные развлекательные устройства
- **Аудиовизуальные системы**
- **Инновационные электронные развлечения**
- **Системы «Умный Дом»**
  
- **Программа выставки:**
  - 4-й Всероссийский семинар по компьютерной графике Render.ru
  - Семинар «Защита, оценка и управление интеллектуальной собственностью в ИТ-индустрии и сфере современных систем развлечения»
  - Открытый Кубок Невы по компьютерному спорту
  - Интерактивные зоны

**Организатор:** ИВЦ «РЕАЛ»,  
при участии: ALS Group, DLA Piper Rudnick, РАТЭК

**Генеральные информационные спонсоры:**  
Радио РОКС, СТС-Петербург

**Информационная поддержка:** C-News, PC Gamer,  
PS Magazine, PC Игры, Play, Stereo&Video, Sync, Total Film,  
АудиоМагазин, Железо, Жилая Среда, Компьютер-Price,  
Мир ПК, Мобильные Новости, Навигатор Игрового Мира,  
Петровский Курьер, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет,  
Электроника: Производство и торговля, Эра DVD

**Интернет-поддержка:** hi-fi.ru, ixbt.com, price.ru

**ИВЦ «РЕАЛ»**  
тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089  
e-mail: info@real-fair.ru, www.real-fair.ru



[www.real-fair.ru](http://www.real-fair.ru)

Смотри. Слушай. Играй.



купон на бесплатное посещение выставки

«СТРАНА ИГР»  
ПРИГЛАШАЕТ НА ВЫСТАВКУ:



**ЧАСЫ РАБОТЫ:**  
24, 25, 26 ноября: с 11.00 до 19.00  
27 ноября.: с 11.00 до 18.00  
ЦВЗ «Манеж» (Исаакиевская пл., 1)

Ф.И.О.....

Фирма (сфера деятельности).....

E-mail:.....

Цель посещения (нужное отметить):

Интерактивный раздел     Аудиовизуальный раздел     Бизнес-программа

Другое.....



Автор:  
 Матвей «hate008» Булохов  
[hate008@gameland.ru](mailto:hate008@gameland.ru)



# Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault

«Мы высадились на планете Лорн-пять, где холод, замораживая кровь в жилах, не дает ей пролиться на землю».

«С илы Хаоса, наши противники с начала времен, пробив планетарную защиту и окопавшись в столице, терроризируют мирное население. Чтобы восстановить власть Императора на этом ледяном шаре, мы должны захватить древнее оружие с Марса, Titan Dominatus. Даже ценою жизни». Генерал Струнн, командующий высадкой Имперской Гвардии на планету, ничуть не преувеличивает опасность операции. Казалось бы, помощи ждать неоткуда: для основных сил Space Marines это слишком мелкая цель,

а начальное задание имперцев – спасти сбитый по пути экипаж с механиками и пилотами Titan'a, состоящий как раз из солдат Космического Десанта. Но генерала не оставляют подозрения, что кто-то стоит за его спиной.

## БЕСПОРЯДОК НА КАРТЕ

«Союзники» Порядка появляются на первой же карте: как только имперцы доходят до Blood Gates, неразрушимых благодаря злой воле Хаоса, в игру вступают скрытные Eldars. Все происходит последовательно, никаких NPC-контролируе-

мых сторон: вы играете за двоих. Сначала выполняете задание одними, потом – переключаетесь на других. А на четвертой карте этот переход не контролируется сценарием. Хотите – гоняйте своих Chaos Marines за экипажем Titan'a, хотите – исполните желание большого орка набрать побольше черепов. Но закончить миссию можно только – внимание! – одной стороной. От вашего решения зависит, кто доберется до древнего оружия. Взаимное недоверие, ксенофобия и автор сценария не позволяют, в отличие от того же Warcraft III, создавать крепкие альянсы. И Струнн не зря подозревает своих новоиспеченных «попутчиков» в скором предательстве. Так же разойдутся пути культур Хаоса и зеленокожих Da Boyz.

## ХРАНИТЬ ИМПЕРАТОРА

Как вы помните по основной игре, имперские солдаты героизмом не отличаются. Еще бы, ведь в отличие от всех остальных сторон, они не могут похвастаться специальной подготовкой и вековыми традициями ведения боя. Поэтому боевой настрой целиком зависит от командиров взвода, техники и обороны. Коммисары делают своих подопечных неустрасимыми при встречах с грозными врагами, а если что – могут и пристрелить паникующего солдата. Военный священник-Priest

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
 PIII 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

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



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

Наше резюме:

Relic держит марку. Трагическая, наполненная драматизмом душа игры – на месте, и это самое главное.

## Симфония беды

Музыка, написанная для дополнения Иноном Зуром (Inon Zur, также работает над дорожками к Prince of Persia: Warrior Within и Starcraft: Ghost), не просто создает фон. Здесь она – полноценный игровой элемент, великолепно дополняющий происходящее на экране. Тревожность, напряжение, плохие предчувствия выражены именно в ней.

## Грязная победа

Компьютерный противник ведет себя достойно. Но иногда вылезает такое! С включенным Take and Hold в одиночном режиме игры его войска будут стоять рядом с захваченной нами критической точкой. И не попытаются забрать ее обратно. На картах с естественными источниками энергии он все равно упрямо будет строить электростанции. Ждем патчей!



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Одна по-настоящему новая фракция; свежие графические эффекты; необычный подход к демонстрации развития игрового конфликта.



#### Минусы:

Мелкие ошибки в озвучке; слишком короткая кампания; в отдельные моменты – очень резкое изменение игрового темпа; старый начальный ролик.



ТО, ЧЕГО КОГДА-ТО ЖДАЛИ ОЧЕНЬ МНОГИЕ, УЖЕ СТАЛО РЕАЛЬНОСТЬЮ. ЮНИТЫ В RTS НАУЧИЛИСЬ ПРОМАХИВАТЬСЯ И ПОПАДАТЬ ПО СВОИМ.



ЗАХВАТ RELIC ТРЕБУЕТ НЕ ТОЛЬКО МНОГО ВРЕМЕНИ. ЭТО ЕЩЕ И ЧЕСТЬ. НАШ СЕРЖАНТ ВСЕГДА ВОЛНОВАЛСЯ ПЕРЕД КАЖДОЙ ОПЕРАЦИЕЙ.



СВЯЩЕННИК С МЕТРОВОЙ БЕНЗОПИЛКОЙ? ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В WARHAMMER 40.000! ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, КАКИМ ИЗЯЩНЫМ ВЗАХОМ ОН ОТПРАВИЛ СВОЕГО КОЛЛЕГУ В НОКАУТ.

придаст упорства атакам и гарантирует временное бессмертие в режиме Fanatism. Psyker недурно применяет свои пси-способности. А Sniper несет смерть сержантам и командирам противника и порядком подрывает мораль. Из техники небезынтересны танк-огнемет HellHound, сеющий ужас в ря-

## Добежал строитель до Infantry Command – может отстреливаться, показывать оркам нос и кричать «я в домике».

дах пехоты врага, и артиллерийская установка Basilisk, стреляющая на огромные расстояния. Большинство имперских зданий могут выступать в роли бункера. При

этом совершенно неважно, сколько и каких солдат в нем находится – вооружение уже есть внутри. Добежал строитель до Infantry Command – может отстреливаться, показывать

оркам нос и кричать «я в домике». Все «бункеры» соединены между собой под землей, что позволяет солдатам перемещаться между ними почти мгновенно. Возможностей для эффективной обороны – уйма. И то, что имперцы в открытом поле не выдержат сравнения с любой другой силой, не значит, что они плохие вояки.

### ИДЕАЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ?

Новые эффекты, имперцы, даже близко не похожие ни на одного из враждующих. Новый подход к развитию кампании. Но это ли главное, когда на кроваво-заснеженном поле боя за нашими спинами – Император? ■

### Баланс соблюден

Если вы играли в Warhammer 40000: Dawn of War по сети, то знаете, что Relic тщательно поддерживает игровой баланс с помощью патчей. Смотря на дополнение как на очередную «заплатку», отметим, что всем от щедрот выдали по одному новому типу войск, перетасовали некоторые умения, и скорректировали стоимость строительства. Space Marines, считавшиеся у фанатов практически непобедимыми, изменились наиболее сильно. Например, теперь снайперские винтовки выдают не из Армогу, а после выполнения соответствующего апгрейда.



КОМПЬЮТЕР «HARDER» ОТБИВАЕТСЯ ОТ МОИХ ТЕРМИНАТОРОВ. ПЛОХО ОТБИВАЕТСЯ. В ЗДАНИЯ НИКОГО НЕ ПОСАДИЛ. НЕУЖЕЛИ ЗАБЫЛ?



ТРИ ОГНЕМЕТА – И IMPERIAL GUARD БЕЗ СЕРЖАНТА И КОММИСАРА БЕГУТ. ЧЕРЕЗ ДЕСЯТОК СЕКУНД ПАНИКА ОБЕРНЕТСЯ СМЕРТЬЮ.



# ВЕЩЕРИХНИКА

ПОСВЯЩЕННАЯ ХИТУ ОСЕНИ,  
ИГРЕ «НОЧНОЙ ДОЗОР»

# КОЛОСЫ В СЛУМДАКЕ

Генеральный спонсор:



26 ноября

Спонсоры:



м. Тульская,  
Холодильный пер., д. 3

22.00

Ф.И.О.

возраст

e-mail

купон дает право бесплатного посещения вечеринки

# 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. Что означает японское «Банзай!»:**

1. Ура!
2. Дрогнем!
3. Всех-убью-один-останусь!

**2. Первый «Харлей-Дэвидсон» появился:**

1. Более века назад
2. 60 лет назад
3. Позавчера в гараже соседа

Ответы присылайте по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto: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 17 (194) – Станислав Попов (Сахалин).  
Правильные ответы – А (Ядерных ракет на Кубе) и Б (Телегамам).

## AMERICAN CHOPPER



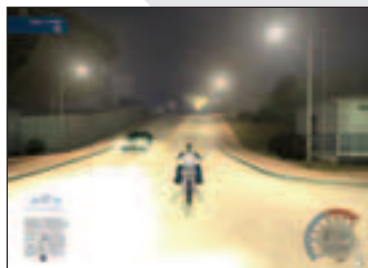
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	American Chopper
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	action / racing
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Activision Value Publishing
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Creat Studio
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	P3 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)
-----------------------------------	---

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	<a href="http://games.1c.ru/american_chopper">http://games.1c.ru/american_chopper</a>
------------------	---

### РЕЗЮМЕ:

Неплохие гонки на «харлеях» в духе Full Throttle. Немного драйва и десятки уникальных мотоциклов.



## АНИТО



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Anito: Defend a Land Enraged
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	RPG
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Anino Entertainment
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С» / «Логрус»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Anino Entertainment
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	PIII 800 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)
-----------------------------------	---

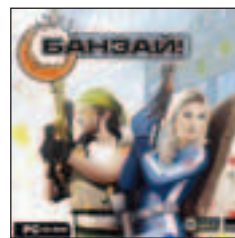
■ <b>ОНЛАЙН:</b>	<a href="http://games.1c.ru/anito">http://games.1c.ru/anito</a>
------------------	---

### РЕЗЮМЕ:

Обычная малобюджетная RPG с неплохим сюжетом и довольно вялым геймплеем.



## БАНЗАЙ!



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Gotcha!
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	action
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Gathering
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Новый Диск»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Sixteen Tons Entertainment
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	До 16

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	P4 2 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)
-----------------------------------	---

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	<a href="http://www.nd.ru">http://www.nd.ru</a>
------------------	---

### РЕЗЮМЕ:

Ураганный шутер для идейных гуманистов или просто поклонников пейнтбола.



**И**гра создана по мотивам одноименного телесериала, посвященного сборке мотоциклов. Поэтому и основная ее изюминка – возможность обкатать десятки уникальных байков. Нам предстоит стать мальчиком на побегушках и выполнять различные задания своего босса – перевезти мотоцикл «одним куском», выиграть уличную гонку, оторваться от вражеской банды или просто заработать побольше «очков стиля», гоняя по встречной полосе. Преуспев в этом, мы рано или поздно сможем создать железного коня своей мечты. От сумасшедших гонок дух захватывает – конечно, реализм здесь и не пахнет, но кому он нужен. Попробовали бы вы нести со скоростью двести километров в час без шлема... Настоящие байкеры и почитатели Full Throttle ни за что не пропустят эту игру. ■

**Г**еймеры уже давно привыкли к азиатской культуре, но филиппинские игры иначе как экзотикой не назовешь. Как и положено дебютным проектам, «Анито» наделена довольно интересным и насыщенным сюжетом. Древний остров, странные брат и сестра, пропавший отец, затерявшееся загадочное племя – сплошные загадки. Вкупе с национальным колоритом такое затянет кого угодно. А вот на всем остальном сказался ограниченный бюджет. Графика весьма устарела, а ролевая система упрощена до безобразия – здесь нет даже понятия опыта. Чего уж и говорить о бесконечных почтовых квестах, способных усыпить кого угодно... Удачный перевод – единственный плюс в балансе игры. Только действительно интересные диалоги могут хоть как-то привлечь к ней внимание. ■

**Д**абы все желающие могли без жертв пострелять друг в друга из автоматов, пулеметов и бог знает чего еще, разработчики и клепают без усталости все мастей. Команда Sixteen Tons Entertainment превзошла всех в гуманизме и создала симулятор пейнтбола. Как и в любой другой подобной игре здесь есть и автоматы с пистолетами, и снайперские винтовки с гранатами. Но, признаться, куда приятнее смотреть на разноцветные пятна на стенах, нежели на дырки от пуль. Игра вообще отличается необычайной яркостью и стремительностью. Стоит увидеть, как взрыв обдаёт противника краской с головы до пят... К тому же разработчики создали уйму отличных полигонов и множество различных режимов. В конце концов, вы можете и просто порисовать – на стенах или врагах... ■



## BLOODLINE. ЛИНИЯ КРОВИ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Bloodline	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	action / horror
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Не объявлен
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Новый Диск»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Zima Software
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1
■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
P4 2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	
■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://www.nd.ru/bloodline">http://www.nd.ru/bloodline</a>	
■ <b>РЕЗЮМЕ:</b>	

«Трэшевый» экшн с соответствующим сюжетом и графикой.



**Д**икая головная боль, заброшенная психушка, полная амнезия – дежавю? Разработчики ужастиков не слишком-то заботятся об оригинальности сюжета. Главное, нагнать мрака, налепить мертвечины побольше, а затем обильно сдобрить все это загробной музыкой и фонтанами крови. С этим у игры все в порядке, со всем остальным – полный мрак. Движок настолько стар и ужасен, что может напугать рядового зрителя и без всяких зомби, вразумительный сюжет отсутствует как таковой, а однообразные сражения с недругами со временем вызывают зевоту. Быть может, сидя в темном заброшенном доме перед мерцающим экраном, вы бы и ощутили пару раз холодок на спине, но по-настоящему напугать бывалого геймера игре не под силу. ■

## SOLDNER: МОРСКАЯ ПЕХОТА



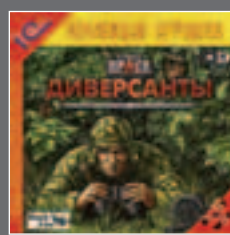
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Soldner: Marine Corps	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	shooter
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	JoWood Productions
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Руссобит-М» / Game Factory Interactive
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Wings Simulations
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	До 32
■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
P3 1,4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	
■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://www.russobit-m.ru/rus/games/soldnermc">http://www.russobit-m.ru/rus/games/soldnermc</a>	
■ <b>РЕЗЮМЕ:</b>	

Весьма объемное дополнение к посредственному шутеру, практически полностью обновляющее арсенал.



**О**ригинальная игра была откровенной пародией на Operation: Flashpoint. Графика радовала глаз лишь на скриншотах, геймплей на деле обернулся беспрерывным отстрелом «картонных» манекенов. Единственной изюминкой игры был огромный арсенал вооружения и техники, а также случайно создаваемые задания. Бесспорно, дополнение стало гораздо интереснее, хотя бы благодаря новым классам бойцов – морским разведчикам и аквалангистам. Теперь ведь все атаки проводятся исключительно с моря. Но все остальные новшества вторят оригиналу – парк бронетехники расширился на тридцать единиц, арсенал – на двадцать. Вот если бы коэффициент интеллекта противников поднялся хотя бы на пару ступенек, играть действительно стало бы интересно. ■

## В ТЫЛУ ВРАГА: ДИВЕРСАНТЫ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
В тылу врага: Диверсанты	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	action / tactics
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Не объявлен
■ <b>РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:</b>	«1С»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Best Way / Dark Fox
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	До 8
■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	
■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://games.1c.ru/diversant">http://games.1c.ru/diversant</a>	
■ <b>РЕЗЮМЕ:</b>	

Отличное продолжение, полностью раскрывающее тактический потенциал оригинальной игры.



**Н**а первый взгляд проект едва ли назовешь полноценным продолжением – десяток карт без каких-либо новшеств. Но разработчики смогли вдохнуть в игру новую жизнь. Диверсанты не научились красться, не разжились свежим оружием и прочими шпионскими штучками. Все дело лишь в невероятно тщательном планировании каждого задания. Они просто напичканы всевозможными триггерами – практически на каждый ваш шаг противник мгновенно ответит слаженными действиями. Один опрометчивый выстрел, и на шум сбегут все окрестные патрули. Открыто нападать на них – примитив мотострелковая рота. Немцы нынче пошли смысленные, обвешанные рациями и очень осторожные. Чтобы за-

чистить всю карту – а иначе не выполнить ни одного задания, – придется кропотливо изучать повадки каждого «ганса», целый час подготавливать операцию, чтобы потом в мгновения решить исход боя. Зато когда снайпер выстрелит точно в голову зазевавшемуся часовому, окрестные патрули побегут прямо на пулемет, а вражеский танк подорвется на заботливо установленной мине, когда безмятежная деревня в считанные секунды превратится в дымящееся пепелище, вы почувствуете себя истинным диверсантом... Кстати, забавно обсуждать озвучку русскоязычных проектов, но еще забавнее слушать, как очаровательная «блондинистая» снайперша кричит прокуреным мужским голосом. ■







## АЛЛОДЫ: ЯРОСТЬ МАГОВ

■ РАЗРАБОТЧИК:	Nival
■ ЖАНР:	RPG
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 долларов

■ ОНЛАЙН: [http://www.nival.com/allods\\_ru/mobile](http://www.nival.com/allods_ru/mobile)

По этой игре с легкостью можно было бы написать полноценный обзор полосу на три. И, честное слово, она того стоит! Помимо интересного и насыщенного диалогами сюжета, разработчики умудрились впихнуть в мобильную игру настоящую ролевою систему. Каждый из четырех классов персонажей наделен девятью разными навыками, которые совершенствуются по мере роста уровней. И не двух-трех, а десятков! И это не говоря о сотне самых разнообразных предметов, которые, к тому же, можно улучшать магическими камнями. Сюжет развивается, как и в оригинальной компьютерной игре. После небольшой прелюдии мы попадаем в город, где можно купить новую амуницию и получить задания. Сделав это, мы отправляемся в путешествие по карте мира. Причем частенько при-

дется самому выбирать, куда пойти и что делать. Сражения, само собой, реализованы в походном режиме. Немного раздражает только, что схватки загружаются по несколько секунд, а случаются они постоянно. Мы управляем героями по очереди, выбирая между перемещением, атакой или защитой. Маги могут похвастать солидным арсеналом заклинаний. Другие бойцы – мечник и лучница – сражаются в совершенно непохожих стилях. Все зависит исключительно от прокаченных навыков. Можно сделать акцент на броне или атаке, шансе мгновенного убийства или стабильном уроне, отравлении или вампиризме – выбор вариантов огромен. И к каждому из множества соперников придется искать свой подход. Не скрою, игра подкупает еще и графикой – лучшей из всего, что я видел на мобильных телефонах. Впрочем, масштаб этой вселенной был виден еще до установки «Аллодов» – их объем в десять раз больше обычного мобильного проекта. А главное, за целую неделю я не прошел игры и до середины... ■



## БАСКЕТБОЛ В УНИВЕРЕ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Microforum
■ ЖАНР:	sports
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://www.microforum.com>

На самом деле невелика разница – в универе, школе или исправительно-трудовой колонии. Графика не так уж и плоха, но миниатюрные фигурки баскетболистов можно выдавать даже за андроидов с Марса. Приветливое меню предлагает нам поехать на чемпионат, настроить команду или потренироваться. О последнем можно за-

бить сразу – управление исчезается стрелочками и кнопкой действия. Короткое нажатие – пас или отбор мяча, долгое – бросок в кольцо или ускорение. Чрезвычайно полезная, между прочим, штука – спортсмен начинает без устали носиться по экрану со сверхзвуковой скоростью. Попытка настроить игроков успехом не увенчается – вам предложат придумать новые имена или поменять подопечным маечки. Впрочем, перед матчем вам все же позволят расставить баскетболистов на поле. Хотя кому оно нужно – с таким-то ускорением... Но на деле все оказывается не

так уж и легко. Компьютер постоянно выигрывает, а на высоком уровне сложности это превращается в настоящее издевательство. А все дело здесь в реакции – пресловутую кнопку действия приходится нажимать очень часто и всегда – в строго определенный момент. У меня лично получалось побеждать, лишь обстреливая кольцо противника с середины поля, пока наконец не набил руку. Собственно, динамика и азарт – это единственное, что заставляет играть в этот баскетбол. Не считая, конечно, банального желания победить – уж слишком это, оказывается, непросто. ■



## АКВАДЖЕТ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Microforum
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://www.microforum.com>

Всегда приятно увидеть что-то новое, а на водных мотоциклах мы еще не гоняли. По крайней мере, на мобильных телефонах. Сразу бросается в глаза трехмерная графика, но, оценив список поддерживаемых моделей, можно заранее прийти к неутешительному выводу – детализация подкачала. Впрочем, на хорошей скорости местные ландшафты

смотрятся весьма недурно. К тому же разработчики воспользовались возможностями движка и наконец-то предложили нам несколько разных камер – «из-за спины», «сбоку» и вид вокруг. К нашим услугам пятнадцать разных трасс, причем проходить их придется последовательно. Зато после каждой из них можно волю покопаться в своем железном коне, внимая советам персонального тренера. И лучше его послушать, потому что скутер вполне натурально скачет по волнам, категорически отказываясь нормально слушаться руля. Честно говоря, разработ-

чики даже немного загнули – управление невероятно сложно, а одного пропущенного поворота достаточно для поражения в гонке. Пожалуй, настоящим водным мотоциклом управлять гораздо проще. Поверьте на слово, выиграв очередной этап, займитесь в первую очередь улучшением управляемости. И всегда следите за тем, как входит в повороты соперник... Лично я научился нормально гонять на скутере только к концу чемпионата, так что, если вы ищете легких путей, эта игра не для вас. Всем прочим будет действительно интересно. ■



АЛЕША ПОПОВИЧ И ТУГАРИН ЗМЕЙ



РАЗРАБОТЧИК:	QPlaze/RMI
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.qplaze.com/rus">http://www.qplaze.com/rus</a>

Игры по мотивам мультиков гораздо лучше приживаются на мобильных, нежели потомки кинофильмов. Здесь вам и юмор, и привычная анимация, и незамысловатый веселый сюжет. Конечно, когда и мультяшник этот сильно вам что-то напоминает – дело другое. Но уж что выросло, то выросло... Одноименное произведение Константина Бронзита, думаю, видели многие. Тем более и призов оно отхватило немало. Теперь желающие смогут продолжить приключения Алеши Поповича и на экране собственного телефона. Сюжет, если вы позабыли, прост – богатыря нужно спасти красавицу Любаву и одолеть нехорошего Тугарина Змея. А для этого придется пройти целых пятнадцать знакомых по мультфильму уровней. Конь Юлий, к сожа-

лению, будет лишь раздавать ценные указания новичкам – молотить врагов придется в одиночку. Собственно, Алеша и умеет-то только высоко прыгать и от души размахивать кулачищами. Так что весь геймплей сводится к преодолению архитектурных изысков дизайнеров игры и борьбе с бесчисленными противниками. Их, правда, встречается только четыре вида, не считая самого Змея. Попович будет уклоняться от стрел, отбивать кулаками бомбы, перебираться через реки и лазать по канатам – конкурент Принц умирает от зависти в далекой Персии. И все бы хорошо, но вот динамики игре катастрофически не хватает. Уж больно неспешно делает все наш герой – по-богатырски... В любом случае анимация так похожа на оригинал, что все миссии проходятся на одном дыхании. Часа за три, если быть точным. Где еще вы увидите бабушку с заготовленным гробиком на спине, коня с пером или бьющегося головой об потолок героя. Вот бы еще Алеше изучить пару приемов поэффектнее, цены б игре не было... ■



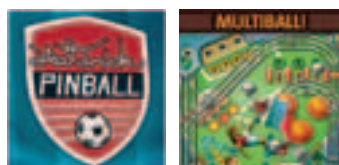
НАТ TRICK PINBALL



РАЗРАБОТЧИК:	Mr. Goodliving
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.mrgoodliving.net">http://www.mrgoodliving.net</a>

Еще один мобильный пинбол, претендующий на оригинальность. До Metal Smash Pinball ему, конечно, еще далеко, но поклонники жанра, включая меня, будут рады и этому. По сути, перед нами классический вариант игры с тремя флипперами, но все дело здесь в «начинке» стола. Теперь для нас приготовили футбольную тему. Само собой, можно и просто гонять шарик по экрану, надеясь заработать побольше очков, но по-настоящему интересно выбивать многочисленные бонусы. Обводки, удары, голы – вряд ли у кого-

то получится выполнить их все. А значит, играть в этот пинбол можно до бесконечности. Весьма порадовало чуткое управление. Бывает, флипперы запаздывают, и приходится жать на кнопки заранее, но только не здесь. Шарик носится по столу на огромной скорости, так что от экрана не оторваться. Вот только никак не возьму в толк, почему никто не додумается сделать пинбол, в который было бы удобно играть одной рукой, ведь кнопок-то нужно совсем чуть-чуть... ■

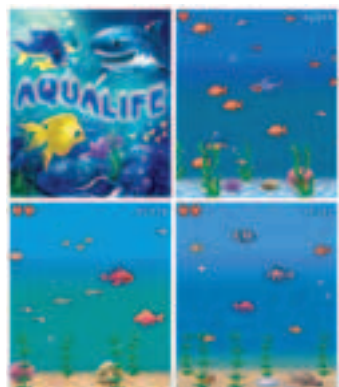


ПОДВОДНЫЙ МИР



РАЗРАБОТЧИК:	Bogee Interactive
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://bogee-games.com">http://bogee-games.com</a>

Игра сильно напоминает «Пиранию» – нам предстоит пробежаться по эволюционной лестнице океанских жителей. А в этом мире все просто – кто не сожрал, того сожрали. Нужно есть тех, кто меньше тебя, и уносить плавники от тех, кто больше. Аквалангистов и прочих сюрпризов, увы, не предвидится, а вот разнообразные бонусы запросто могут попасться вам в зубы. Например, временная неуязвимость или дополнительные жизни. Причем на достижении максимальных размеров праздник живота не заканчивается – можете потешить свое эго и вволю наесться беззащитных рыбок. Играть интересно, потому как дорости до «акулоеда» получается далеко не всегда. ■



ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ДЕМОНЫ



РАЗРАБОТЧИК:	Microforum
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.microforum.com">http://www.microforum.com</a>

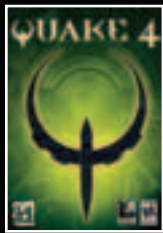
Главный козырь этой стрелялки – абсолютная свобода перемещений. Мы сами выбираем направление и скорость полета, благо злобных пришельцев и треклятых метеоритов везде хватает. Поначалу справиться с управлением сложновато, но, привыкнув, быстро входишь во вкус. Игра поделена на бесчисленное количество миссий, каждая из которых заканчивается схваткой с главным кораблем инопланетян. И все бы хорошо, да вот боссы на редкость однообразны. Приходится развлекаться, гоняя по космическим просторам на полной скорости, стараясь ни во что не врезаться. Доработай создатели графику, получился бы отменный космический шутер, а так – неплохое развлечение на пару часов. ■



# ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН? НЕ ГРУСТИ!

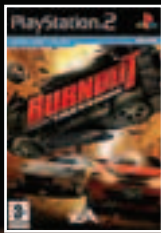
## РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО в интернет магазине GamePost

- \* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- \* Покупку можно оплатить кредитной картой
- \* Игру доставят в день заказа



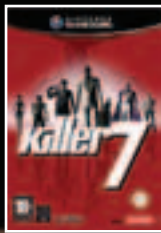
Quake 4

\$79.99



Burnout Revenge  
(с календарем на 2006 год)

\$52.99



Killer 7

\$79.99

PlayStation 2 (Slim)

**\$175.99**



GameCube

**\$139.99**



Xbox

**\$279.99**



PSP

(EURO) VALUE PACK

**\$269.99**

Играй  
просто!  
GamePost



Тел.: (095) 780-8825  
Факс.: (095) 780-8824

[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)





# PunchMania

Летающие велосипеды – это, оказывается, еще полбеды. Мечтательный юноша, который неторопливо крутит педали на игровом автомате, – зрелище, конечно, редкое и занимательное. Зато этот юноша ведет себя тихо и никого не трогает. Тот же, кто играет на PunchMania, мгновенно привлекает к себе внимание всей аркады – смотрите, он бьет автомат кулаками!

**Ф**раза «бьет автомат кулаками» на самом деле довольно неточно описывает игровой процесс. Представьте комбинацию из ста ударов, исполняемую за двадцать секунд, на протяжении которых из колонок гремит дурацкое улюлюкание, завершающееся громогласным «апчу-у-у!». После этого у противника на экране натурально взрывается голова – вот развлечение для настоящих мужиков! И удары здесь не те, что совершаются нажатиями клавиш на геймпаде, а самые настоящие удары самым настоящим кулаком. Как и пляски на Dance Dance Revolution, игра в PunchMania требует одновременно и недюжинной физической подготовки, и специфических навыков игры на автомате. PunchMania – одна из машин «мания»-линейки от Konami. Туда входят в основном музыкальные автоматы, например, симулятор барабанчика DrumMania или диджейская «вертушка» BeatMania. И хотя PunchMania проверит ваше чувство ритма не хуже, чем DDR, собственно музыки в игре нет. PunchMania – симулятор драки между двумя героями экзотической манги Fist of the North Star (Hokuto no Ken) и единственная



1 СМОТРИТЕ, ЭТОТ ЧЕЛОВЕК БЬЕТ АВТОМАТ КУЛАКАМИ 2 ПЕРЕД ЭКРАНОМ – ИНСТРУКЦИЯ, ГДЕ НАГЛЯДНО ОБЪЯСНЯЕТСЯ СУЩНОСТЬ ИГРЫ. 3 ЕЩЕ ПЕРЕД ЭКРАНОМ В ДВУХ УГЛУБЛЕНИЯХ ДОЛЖНЫ ЛЕЖАТЬ ЗАЩИТНЫЕ ПЕРЧАТКИ. ИХ НЕТ. НИЧЕГО НЕ ПОДЕЛАЕШЬ, МЫ В РОССИИ. 4 ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ PUNCHMANIA (В РОССИИ ОНА НАМ НЕ ВСТРЕЧАЛАСЬ) ДВА ИГРОКА МОГУТ СРАЗИТЬСЯ ДРУГ С ДРУГОМ.

## Скорее в номер!

Автомат Voong-Ga Voong-Ga поможет вам снять стресс и развлечься после работы. Пожалуйста, выберите одного из персонажей игры: тещу, начальника, бандита, бывшую девушку (или парня). После этого возьмите муляж руки с выставленным вперед пальцем и используйте его на задницу жертвы, торчащую из автомата.

Лицо персонажа на экране будет меняться в зависимости от ваших действий, а после игры автомат выдаст вам карту с указанием вашего сексуального темперамента. Спасибо за внимание.



## ХОЧУ!

Автомат Punchmania мы нашли в развлекательном центре «Стар Гэлакси» в торговом комплексе XL в Москве, на Дмитровском шоссе, 89. Проще всего добраться туда на бесплатном маршрутном такси от станции метро Петровско-Разумовская. Подборка автоматов во всех «Стар Гэлакси» оставляет желать лучшего, но среди бесполезного старья мы смогли найти не только PunchMania, но и L.A. Machineguns с работающей платформой, Virtua Cop 2, Rave Racer и даже гоночную игру на основе аниме «Гонщик Спиди».

Узнать о «Стар Гэлакси» подробнее можно на сайте <http://www.stargalaxy.ru>.



«мания»-машина, созданная с использованием персонажей, придуманных не в Konami.

Fist of the North Star – комикс о тяжелой жизни после атомной катастрофы. Человечество потеряло большую часть знаний (в том числе секрет пороха и технологию изготовления огнестрельного оружия), и теперь планетой правят обожравшиеся стероидов качки. И прав не тот, у кого толще ствол, а тот, у кого сильнее кунг-фу. Только кулачный боец Кенсиро не угнетает слабых и обездоленных; он не на жизнь, а на смерть сражается с бандитами, он надеется уничтожить всех плохих, после чего, как известно, немедленно наступает мир во всем мире. Манга Fist of the North Star печаталась с 1983 года по 1988 в журнале Shonen Jump – там же, где сейчас идут One Piece, Naruto и Bleach. В свое время эта история произвела огромное впечатление на японскую молодежь (в первую очередь благодаря шокирующей жестокости кулачных боев), и с тех пор приключения Кенсиро стали излюбленным объектом для всевозможных пародий. Уникальный «симулятор драки от первого лица» PunchMania, предлагает вам попробовать себя в роли кулачного бойца.

Конструкция автомата такова: задняя стенка и экран как бы утоплены внутрь; играющий стоит вплотную к машине. Между дисплеем и кулаками укреплены шесть красных падов. Когда автомат находится «в состоянии покоя», пады прижаты к внутренним стенкам машины, экран открыт. Вы начинаете игру, выбираете уровень сложности, смотрите заставку о том, как Кенсиро снова нарывается на неприятности. Затем на экран выезжает огромная злодейская харя – сейчас надо будет махать кулаками! Игра подсказывает, с какой стороны нужно ударить противника – пад подвечивается и выезжает вперед, закрывая часть экрана. Задача игрока – ударить по паду точно в тот момент, когда он откроется полностью. Будете бить слишком рано или слишком поздно – игра засчитает вам промах, а вашему сопернику – попадание; и Кенсиро теряет чуть-чуть здоровья. Если же вы бьете по паду вовремя – значит, враг пропускает вашу атаку. Позже пады будут открываться парами и тройками, все быстрее и быстрее, а финальное комбо состоит из тридцати-пятидесяти (а то и всех ста) ударов. И, разумеется, об издании PunchMania для консолей можно не мечтать. ■



■ СОСТОЯНИЕ МАШИНЫ – ПЛАЧЕВНОЕ: ПАДЫ ПЕРЕПАЧКАНЫ И ЗАЛАТАНЫ СКОТЧЕМ. ● САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ УДАР ИЗ FIST OF THE NORTH STAR – ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ НОКУТО НУАКИРЕТСУ КЕН, БЫСТРЫЕ ТЫЧКИ В ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЕ ТОЧКИ НА ТЕЛЕ ПРОТИВНИКА. ПОСЛЕ НИХ У ЖЕРТВЫ ВЗРЫВАЕТСЯ ГОЛОВА. ВАМ ТОЖЕ СМЕШНО? 7 ПО СЛОВАМ АВТОРОВ МАНГИ, КЕНСИРО БЫЛ СОЗДАН КАК СОБИРАТЕЛЬНЫЙ ОБРАЗ БРЮСА ЛИ И БЕЗУМНОГО МАКСА. ● ПЕРВЫЕ ИГРЫ ПО МОТИВАМ FIST OF THE NORTH STAR ВЫХОДИЛИ В СЕРЕДИНЕ ВОСЬМИДЕСЯТЫХ ГОДОВ И ВЫГЛЯДЕЛИ ВОТ ТАК.

# World e-Sport Games Season 3



Ведущий рубрики:  
Роман Тарасенко  
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Помнятся времена, когда платили триста баксов за победу, считался непомерно крутым. И вот, когда на пороге 2006 год, было подсчитано, что только за два оставшихся осенних месяца в мире пройдет 9 состязаний с общим призовым фондом в 1 миллион 400 тысяч долларов. У отечественных бойцов, и участвующих во всяких CPL World Tour'ах и прочих ESWC, есть все шансы отхватить от пирога немалый кусок. Сегодня в номере: рейтинг CS-команд, номинации на WCG 2006, а также тактика Warcraft III.

Когда вы будете держать этот журнал в руках, стартует третий сезон престижной лиги WEG. 12 команд по Counter-Strike и 12 дуэлянтов в Warcraft III: The Frozen Throne соберутся в Южной Корее, где в течение двух месяцев (с конца октября по декабрь) будут жить, тренироваться и сражаться за \$150000. К сожалению, турнир теряет немалую долю привлекательности, так как по срокам проведения он совпадает с World Cyber Games 2005 Grand Final. И последний тоже будет не таким зрелищным, каким мог бы получиться. WCG без NiP, Team9, а также Spirit\_Moon'a, mTw.DID18 – совсем другой чемпионат. Таким образом, две организации в очередной раз поднасолили друг другу, причем пострадают больше всего геймеры. Например, некоторые CS-клубы с легкостью прошли отборочные на оба мероприятия, но были вынуждены ломать голову и выбирать что-то одно.

И, как ни странно, существующий всего год проект WEG сумел прибрать под свое крылышко шведских звезд из NiP, а также легендарную NoA. На Мировых Кибериграх основная борьба за «золото» развернется между москвичами из Virtus.pro, Team 3D (США), Mouz (Германия) и Level (Дания), а классических битв SK против 3D или VP мы уже не увидим. В дисциплине Warcraft III не менее печальная ситуация. Spirit\_Moon, считающийся на данный момент лучшим бойцом за Ночных Эльфов в мире, так и не встретится с 4K.Grubby на LAN-турнире в этом году. А ведь именно противостояние этих двух суперзвезд болельщики ждут с наибольшим интересом. Правда, Moon сам виноват, с треском провалившись на национальной квалификации WCG. Но, видимо, он и не очень хотел, будучи уже приглашенным на альтернативное, уже, наверное, пятое по счету (вспомните ACON, CPL и ESWC) мировое первенство. ■



## Группы на WEG Season 3:

### COUNTER-STRIKE 5X5:

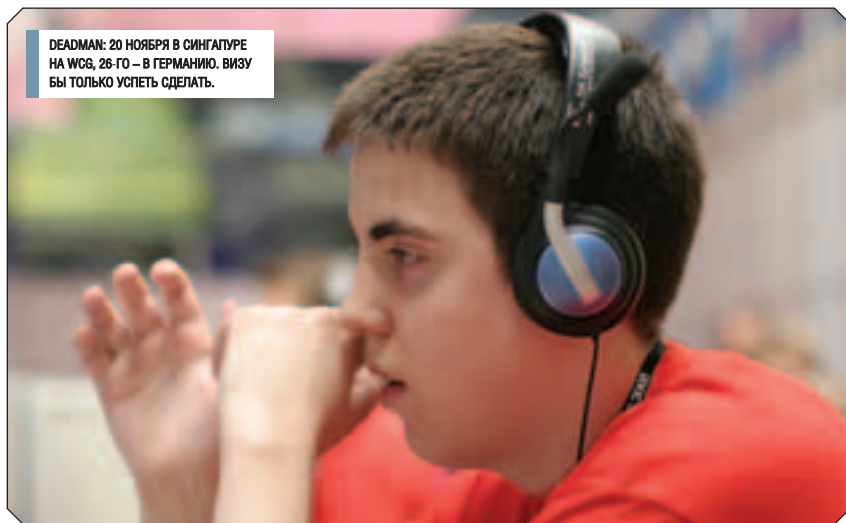
**Группа А:** x6tence, NiP, Turmoil, project\_kr;  
**Группа В:** Asylum, wNv, JMC, Team9;  
**Группа С:** NoA, Serious, Check 6, Abit-Strike.

### WARCRAFT III 1X1:

**Группа А:** Spirit\_Moon, wNv.xiaOt, GG18.Wolfy, Verge-Boo;  
**Группа В:** Mouz.GoStop, SK.ElakeDuck, fnatic.SaSe, GoHome;  
**Группа С:** Lucifer, WE.Sweet, WE.Tiger, DID18.

## WC3L #8: квалификация завершена

По итогам онлайн-отборочных, длившихся несколько месяцев, определились 6 команд по Warcraft III, которым предстоит разыграть титул сильнейшей. Интернет-барьер с одинаковым количеством очков (36) прошли 4Kings, mYm и SK Gaming (во главе с москвичом Deadman'ом и киевлянином HoT'ом). На пятки им наступает клан Mouz (в составе также есть россиянин – Harry), а замыкают шестерку Play.it и Fnatic. Однако на LAN-финале, запланированном на 26-27 ноября (место проведения – Кельн, Германия), все предыдущие результаты особого значения не имеют, разве что 4Kings и mYm обеспечили себе место в сетке виннеров, а их соперникам придется биться в лузерах. ■



DEADMAN: 20 НОЯБРЯ В СИНГАПУРЕ НА WCG, 26-ГО – В ГЕРМАНИЮ. ВИЗУ БЫ ТОЛЬКО УСПЕШЬ СДЕЛАТЬ.



WC3L #8 ПРОЙДЕТ В КЕЛЬНЕ (ГЕРМАНИЯ). В ЭТОМ ГОРОДЕ ТАКЖЕ СОСТОЯЛИСЬ ФИНАЛЫ ПЯТОГО И СЕДЬМОГО СЕЗОНА.

### Чемпионы предыдущих сезонов WC3L (LAN):

WC3L #4 – 4Kings;  
WC3L #5 – mTw;  
WC3L #6 – 64AMD;  
WC3L #7 – 4Kings.

Лишь однажды россияне держали в руках кубок чемпионов WC3L. Удостоились этой чести Deadman и Caravaggio, выигравшие шестой сезон турнира в составе 64AMD.



# Новый рейтинг от GotFrag

Известный киберспортивный портал GotFrag (<http://www.gotfrag.com>) обновил рейтинг лучших команд по Counter-Strike. Верхнюю ступень пьедестала по справедливости возглавил клан Mouz (Германия), который играет сейчас устойчивее всех. Июльский чемпионат мира Electronic Sports World Cup немцам не покорился (лишь третье

место), однако на общую статистику повлияли победы на чуть менее престижных CPL World Tour Spain и Euro Cup 11. Далее подряд идут пять представителей Скандинавии, а на девятой строчке обосновались россияне из Virtus.pro. Примечательно, что рейтинг составлен по результатам турниров по Counter-Strike 1.6, а уже в ноябре пройдет WCG Grand

Final на версии CS: Source, где практически все перечисленные ниже команды будут участвовать. ■

## Лучшие 10 команд Европы:

- 1 место – Mouz (Германия);
- 2 место – Team9 (Норвегия);
- 3 место – SK Gaming (Швеция);
- 4 место – Catch-Gamer (Норвегия);
- 5 место – NiP (Швеция);
- 6 место – NoA (Швеция-Норвегия);
- 7 место – Vegrip (Швеция);
- 8 место – 4Kings (Англия);
- 9 место – Virtus.pro (Россия);
- 10 место – Wings (Финляндия).

Мировой рейтинг отличается от европейского наличием в нем двух американских команд (3D и comPlexity), расположившихся на втором и третьем месте, и, соответственно, отсутствием двух кланов, обитавших внизу.



VIRTUS.PRO (РОССИЯ) – ДЕВЯТАЯ В ЕВРОПЕЙСКОМ РЕЙТИНГЕ ОТ GOTFRAG.

# Выбираем номинации на WCG 2006

На официальном сайте World Cyber Games появилась возможность проголосовать за игры, которые станут номинациями на состязаниях следующего года. В классе шутеров администрация, чтобы не запутаться в бесконечных версиях «Контры» и не указывать еще не вышедшую четвертую «Кваку», предлагает геймерам следующих номинантов: серия Call of Duty, серия Counter-Strike, серия Quake, серия Unreal Tournament, а также одиночки Doom 3 и Halo 2. В случае с шутером от id Software подразумевается, естественно, часть под номером 4, и она выйдет вовремя, нетрудно догадаться, кому отдадут голос фанаты игры, ныне вынужденные соревноваться в Rainkiller. Стратегам предлагается выб-



ЕСЛИ QUAKE 4 НЕ ОКАЖЕТСЯ ПРОВОЛОМ, ТО, СКОРЕЕ ВСЕГО, НА WCG СНОВА БУДЕТ ДУЛЬНАЯ НОМИНАЦИЯ В КЛАССЕ ШУТЕРОВ.

рвать из уже проверенных временем хитов, тем более что ничего нового на горизонте пока нет. Итак, в категории RTS представлены: серия Age of Empires, Rome: Total War, StarCraft: Brood War, Warcraft III:

Frozen Throne, Warhammer 40.000: Dawn of War. Подробности голосования и список других дисциплин можно узнать в Интернете на сайте <http://www.worldcybergames.com>. ■

## На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.20 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с Fnatic All Stars Game, CAL Invite и EPS Germany, ролики Quake III Arena с ES Kiev и Saratov Cup, риплени с WC3L #8 и ESL King of the Hill, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

# Выбор Полосатого

## ASUS EN7800GTX TOP бьет все рекорды

Напомним, что в предыдущем выпуске мы протестировали связку ASUS P5WD2 Premium, Intel Pentium 4 570J 3.8 ГГц и ASUS EAX850XT Platinum. Полученные результаты оказались впечатляющими (74 fps в Battlefield 2, 6686 баллов в 3DMark05 и 13866 в 3DMark03). Можно ли набрать больше? На этот раз мы собрали стенд на базе материнской платы ASUS A8N-SLI Premium (чипсет NVIDIA nForce4 SLI). Эта модель отличается полностью пассивной конструкцией охлаждения чипсета и модуля питания. Зачастую самыми неприятными источниками шума в ПК являются как раз системные кулеры, вентиляторы которых из-за малого диаметра вынуждены крутиться с большой скоростью. Поэтому замену их на бесшумные радиаторы с тепловыми трубками можно только приветствовать. Нами был выбран мощный процессор AMD Athlon FX57, штатный «боксовый» кулер, два винчестера Seagate 80 Гбайт (соединенные по схеме RAID 0) и гигабайт оперативной памяти Corsair CMXP512-3200XL. Модель корпуса осталась прежней – ASUS Vento 3600 (см. следующую страницу), а вот блок питания поменялся – ASUS A-55GA мощностью 550 Вт.



Главным же действующим лицом этой системы стала видеокарта ASUS EN7800GTX TOP. На флагманском ядре от NVIDIA существует не так много моделей с оригинальным дизайном, однако этот адаптер выделяется на общем фоне. Система охлаждения существенно увеличилась в размерах. Это позволило резко увеличить частотные характеристики – с эталонных 430/1200 до 486/1350 МГц. И как следствие – скачок производительности в играх. Система у нас получилась очень быстрая и опередила предыдущую конфигурацию на 15-20%. Число кадров в секунду в Battlefield 2 приблизилось к сотне (95 fps), а в 3DMark05 результат был улучшен более чем на 2 тысячи баллов. ■

## РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Бенчмарк	Разрешение (по AA, по AF)	Результат, баллы
3DMark05	1024x768	8763
(patch 120)	1280x1024	7553
3DMark03	1024x768	18616
(patch 360)	1280x1024	14952

Бенчмарк	Разрешение (Max settings, 4xAF)	Результат, fps
Battlefield 2	1024x768	95

# Warcraft III: командная игра за Нежить

**W**arcraft III: The Frozen Throne прежде всего интересен захватывающими дуэлями, когда судьбу матча решает единственное верно принятое игроком решение или, наоборот, ошибочное действие его соперника. Один на один, все зависит от вас. Однако, судя по статистике Battle.net, геймеры не менее любят и командные сражения, которые в корне отличаются от поединков не только размахом, но и стратегией.

Нежить – крайне выгодная раса в зарубах 2x2 и 3x3. Во-первых, у нее очень сильные герои, способные ловко добить неприятеля, атакуемого партнерами. А во-вторых, ключевой предводитель армии Рыцарь Смерти способен эффективно излечивать с помощью заклинания «Лик смерти» дружественных «мертвецов», правда, эта же магия не причиняет вред вражеской Нежити. Но обо всем по порядку.

## ТАКТИКА ОТ ОБОРОНЫ

В начале битвы стройте Кладбище, затем Скелп и Зиккурат. Как только накопите 180 единиц золота, создайте Алтарь Тьмы. Герой вам достанется чуть позже остальных, но зато почти одновременно с ним у вас появится как минимум Могильщик. Только не забудьте вовремя возвести дополнительный Зиккурат. Развитие зависит от выбора расы противников. Предположим, вам противостоят два или более Орка. Скорее всего, через пять минут к вам на базу прибежит Мастер Клинка, чтобы уничтожить Послушников. Поэтому заблаговременно исследуйте 1-2 башни Неруба. Если нападения не произошло, приготовьтесь к расправе с монстрами, обитающими поблизости. Прокачанный герой, а особенно Рыцарь Смерти, дает игроку огромное преимущество. В качестве первого заклинания выбирайте «Лик смерти» (вторым – «Ауру смерти»). Занимаясь зачисткой зверья (призывайте партнеров на помощь или сами к ним присоединяйтесь), следите за мини-картой.

## РАННЯЯ АТАКА (RUSH)

Обычно в дебюте встречи соперники обмениваются приветствиями и обсуждают тактику на матч. Если вы совместно решились на rush



РЫЦАРЬ СМЕРТИ НЕ ЛЕЧИТ СОЮЗНИКОВ И НЕ НАНОСИТ «ЛИКОМ СМЕРТИ» УРОН ВРАЖЕСКОЙ НЕЖИТИ.

(ранняя атака), то прежде всего стройте Скелп (позднее – еще один) и до упора нанимайте Вурдалаков. Первым героем выбирайте Повелителя Ужаса с заклинанием «Вампиризм» (в дальнейшем прокачайте «Сон»), позволяющим всем дружественным войскам за каждый нанесенный удар восполнять несколько единиц здоровья. Только представьте, какую угрозу несут три игрока за Нежить.

## ЗАТЯЖНОЕ ПОБОИЩЕ

Чаще всего исход командных разборок определяется спустя 10 минут после старта матча. Кто-то вовремя не прикрылся, другой чересчур увлекся «крипингом» (уничтожением нейтральных монстров). Но все же иногда сражения затягиваются до того, что в небе начинают парить войска последней категории, и уже побеждает тот, у кого самая крутая армия. Если вам удалось скопить одиннадцать Могильщиков со всеми upgrade'ами и с героем пятого уровня во главе (12 юнитов – стандартная «пачка»), но ситуация на поле брани складывается не в вашу пользу, перестаньте тренировать «пауков» и соорудите две Бойни. Следующий шаг – выясните, преобладает ли у врага авиация (стройте Обсидиановые статуи, а позже – Сфинксов) или пехота (переключайтесь на Мясников). Если и это не поможет, то разбивайте дополнительную базу и попытайтесь незаметно создать Ледяных Змеев. Более подробную тактику Warcraft III: TFT читайте в октябрьском номере журнала Cybersport. ■



ЕСЛИ ВЫ ПРОКАЧАЛИ МОГИЛЬЩИКОВ И СОБИРАЕТЕСЬ НАНИМАТЬ МЯСНИКОВ, ПОМНИТЕ, ЧТО ЭТО РАЗНЫЕ КЛАССЫ ЮНИТОВ, И ПОСЛЕДНИМ НАДО ЗАНОВО ДЕЛАТЬ ПОЛНЫЙ UPGRADE.



ЕСЛИ ПРОТИВ ВАС ИГРАЮТ ДВА ИЛИ ТРИ ОРКА, ОБЯЗАТЕЛЬНО В НАЧАЛЕ МАТЧА ПОСТРОЙТЕ БАШНЮ НЕРУБА.

# Выбор опытных геймеров

## Корпус ASUS Vento 3600 Dream Gaming Case

**С**тильные корпуса, предназначенные для любителей компьютерных игр, выпускают не так много компаний. Сегодня мы расскажем об одной из самых ярких моделей – Vento 3600 Dream Gaming Case, производства компании ASUS.

Дизайн «мечты геймера» сразу же привлекает внимание: кто-то при взгляде на нее вспомнит стремительные грузовые электровозы из Half-Life 2, другие найдут ее похожей на гоночные Kawasaki или Ducati. Любопытная конструктивная особенность – крышка Magic Mask поднимается вверх подобно забралу мотоциклетного шлема. Достаточно нажать на кнопку, и она «уходит» на подружженных шарнирах, открывая доступ к CD/DVD-драйвам. Для приводов предназначены четыре свободных 5.25-дюймовых отсека. Кроме них в корпус можно поставить одно 3.5" устройство с выходом на лицевую панель (например, кардридер или флоппи-дискковод), а также три винчестера. При этом два HDD размещаются в отдельной корзине с резиновыми прокладками (чтобы накопители не страдали от вибраций, резонансов и меньше шумели). Спереди расположены четыре разъема USB 2.0 и аудио-выходы (на наушники и микрофон).

Для попадания внутрь не требуются инструменты – надо лишь повернуть удобный вентиль с тремя «лопастями». Инженеры уделили серьезное внимание охлаждению корпуса: боковая стенка оснащена трубой для отвода горячего воздуха от кулера CPU, сзади есть 120-мм вентилятор, а в передней части работает его собрат диаметром 80-мм. Пазы для слотов расширения (всего семь штук) оборудованы фиксаторами из зеленого пластика, так что отвертка для установки видеокарты или ТВ-тюнера не понадобится.

Стенки ASUS VENTO 3600 сделаны из 0.8-мм стали, а поставляется корпус в четырех цветовых исполнениях: салатный, синий, черный и красный. ■



МЕЧТАТЬ, ГОВОРИТ, НЕ ВРЕДНО, А ДАЖЕ ПОЛЕЗНО. КОРПУС ASUS VENTO 3600 DREAM GAMING CASE.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с финала «Турнира 10 городов», результаты итальянского турне CPL Painkiller World Tour и обзор онлайн-соревнований по 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 «Пaparazzi»
- как на 300 баксов съездить на турнир за бугор
- интервью Cooler, [or]kyFlash, VirtusPro-Hooch, EasyJ/meg и Devil

### На DVD:

- видеозаписи игры в Warcraft II, Quake III и Counter-Strike
- лучшие мультимедиа с программами и WODы StarCraft, Broodwar
- полная коллекция демов с WCG Россия 2005
- конфиги необходимые для игры карты, патчи и моды

Спрашивайте в  
компьютерный клубок  
Москва, Петерв (01180)  
и Киев (E-Dub)

# Наши во Франции

Впечатления победителя российского отборочного этапа Чемпионата Европы по Gran Turismo 4. Видеоигры и наш журнал помогут вам посмотреть мир. Не удалось с Gran Turismo 4 – получится с Tekken 5!

Во Францию мы отправились вместе с Сергеем Амирджановым, представителем российских организаторов – компании SoftClub. Сергей очень успешно обеспечивал мое благополучное пребывание на французской территории, и я ему очень благодарен за все, что он сделал для меня до, во время и после поездки. Спасибо ему и всем сотрудникам SoftClub за теплое отношение и поддержку. Все началось вечером 23 июня, когда мы приземлились во французском аэропорту. Разыскали организаторов, познакомились с другими участниками. Больше всего запомнился швейцарец. Очень жизнерадостный молодой человек, все время улыбался и много говорил. Со всеми и обо всем. Сразу спросил: «А тебе тоже автомобиль подарили?» Пришлось объяснять, что на российском чемпионате машину, к сожалению, не дарили. Парень искренне расстроился. Кстати, Россия – не исключение, многим другим европейским странам тоже не повезло... Просто поразил чемпион Англии – им оказался такой дородный, улыбчивый и добродушный мужчина лет пятидесяти. Так началось мое знакомство с соперниками. Доставили нас в гостиницу, дали 5 минут, чтобы привести себя в поря-

док, и сразу повезли в некий ресторан, расположенный вплотную к трассе. Что это за место, стало понятно, как только увидели стоянку перед ним. Ferrari, TVR, Lancer EVO... И все это буквально в десяти метрах от трассы! Здесь мы встретились со всеми остальными участниками, которых не было в аэропорту. Испанский чемпион оказался самым эмоциональным. Сидим, кушаем, общаемся... И тут мимо ресторана проносится нечто очень громкое. Потом еще. Я сначала не понял. Быстрее всех сообразил испанец и пулей ломанулся к выходу. Остальные – за ним. Мимо нас по трассе один за другим с оглушительным ревом начинают летать спортпрототипы! Оказывается, у них финальная квалификация началась. На следующее утро первым делом нас повезли на трассу знакомить с местом проведения чемпионата. Раздали входные билеты. Напомню, что европейский чемпионат по GT4 совпал по времени проведения с одной из самых известных и почитаемых гонок в мире – «24 часа Ле-Мана», причем прямо в пределах трассы. Эти билеты давали нам доступ не просто на территорию трассы и большинство трибун, но и на питлэйн! Чем мы с большим энтузиазмом и воспользовались. Арена для соревнований удивила своим размахом. На сцене было расположено 6 «игровых установок» (назовем их так), соединенных парами, на задней стене висело три огромных экрана, а за сценой была смонтирована целая видеостудия. Рядом со сценой стоял подиум с возделенным желтеньким Nissan 350 Z. Все это вместе называлось GT4 Stage. Скажу несколько слов об



ЧЕМПИОН РОССИИ ПО GT4, ЕВГЕНИЙ МИНАЕВ, В БОКСАХ ЛЕГЕНДАРНОЙ КОМАНДЫ ASTON MARTIN. РЯДОМ С НИХ БОЛИДОМ, ГОТОВЫМ К 24 ЧАСАМ ЛЕ-МАНА.



САМОЕ КРАСОЧНОЕ ЗРЕЛИЩЕ В ЛЕ-МАНЕ – НОЧНАЯ ФАЗА ГОНКИ.



«игровых установках». Представляли они собой конструкцию, внешне похожую на каркас безопасности спортивного автомобиля, внутри которого было смонтировано спортивное кресло Recaro, рулевая колонка с привычным Logitech Driving Force Pro и здоровенный монитор. Кресло регулировалось вперед-назад, рулевая колонка – по высоте и выносу, что позволяло подогнать посадку под себя. На спинке каждого кресла висели наушники. Просто мечта какая-то. Дальше пошли знакомиться с командой Aston Martin. Нас повели прямо в боксы! От восторга сначала даже не знал, на что смотреть. Одно дело, когда ты видишь все это по телевизору, смотришь в журналах, думаешь, что где-то это есть. Но когда заходишь в боксы сам, это все равно что очутиться в собственной мечте.



Рядом, совсем близко, стоит полуразобранная легенда и можно коснуться ее рукой. Это та самая машина, которая проносилась прошедшим вечером в числе других мимо на скорости за триста, а завтра выйдет на старт легендарной гонки, и миллионы людей, затаив дыхание, будут следить за ней на телеэкранах. Часа в четыре появилась первая возможность опробовать в деле игровые установки, а заодно и потренироваться. Соперники показали примерно одинаково высокий класс вождения, ехали ровно и на трассе вели себя очень культурно. Все, кроме испанца. Уж очень эмоциональный парень. Под вечер все разбрелись кто куда. В результате, в отель меня привезли одного. Подъезжая, наблюдаю такую картину. Перед отелем, почти посе-



редине дороги, стоит человек в красной майке, а вдоль стены отеля выстроились еще человек десять. Присматриваюсь и понимаю, что человек в красной майке – не кто иной, как Кадзунори Ямаути! Подхожу, здороваюсь, представляюсь «Russian Champion». Кадзунори обрадовался, протянул руку и одобрительно закивал головой. Оказалось, мы живем с ним в одном отеле. Так я познакомился с создателем серии Gran Turismo, руководителем Polyphony Digital, а с недавнего времени членом совета директоров SCE. На следующее утро вместе со всеми участниками сидим, завтракаем. И тут входит Кадзунори. Совершенно, надо сказать, без предупреждения. А мужики-то и не знали... Надо было видеть их лица. Все сидят, никто не решается ничего предпринять. Думаю, надо сделать пару снимков для истории. Достая фотоаппарат, начинаю снимать, и тут началось! Гению так и не дали нормально позавтракать. Сначала все по очереди с ним перефотографировались, а затем брали автографы на всем, что было под рукой. От приставки (естественно, у испанца, он даже руль с собой притащил), до всякого мусора. Добравшись часам к 11 на GT4 Stage, уселись тренироваться. Потом началась развлекательная часть мероприятия, призванная объяснить всем собравшимся фанатам автогонки, что такое Gran Turismo 4. Помимо Кадзунори Ямаути, в ней принимали участие гонщики Себастьян Леб (между прочим, чемпион мира

по WRC), Жан-Кристоф Буйон и один из гонщиков Aston Martin. А под конец этих троих усадили за GT4, загрузили трассу в Ле-Мане, по которой через несколько часов им предстояло гоняться в реальности, и попросили показать класс. Ехали они здорово, очень четко и почти без ошибок. В 4 часа дня был дан старт гонке «24 часа Ле-Мана». VIP-трибуна расположена в самом конце прямой старт – финиш, гонщики проходят мимо на полном газу, и скорость машин к тому времени достигает 300 км/ч. Никакой телевизор не способен это передать. Так я познакомился с настоящими, живыми гонками. Заезды Чемпионата Европы по GT4 были назначены на 11 часов вечера, а до этого еще должен был состояться финал чемпионата Франции. Главным призом у них был тот самый желтый Nissan 350Z, который стоял рядом со сценой. Да-да, машина предназначалась для чемпионата Франции, на европейском же чемпионате главным призом была поездка в Японию, приуроченная, по выбору победителя, либо к Tokyo Game Show либо к Tokyo Motor Show. И обед с Кадзунори, естественно. Посмотреть весь финал не удалось, потому что организаторы катали нас еще и на парад экзотических автомобилей. А вот на последний заезд успели. Что характерно, рублились в нем два брата. Кадзунори Ямаути сам лично вручил ключ от автомобиля победителю. Теперь у парней есть серьезный спорткар.



КАДЗУНОРИ СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ С НАШИМ ЧЕМПИОНОМ. МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ.



Что касается самого Чемпионата Европы, то был один очень неприятный момент. Незадолго до поездки во Францию Сергей Амирджанов отправлял организаторам запрос о том, какие будут правила. Ответ был получен, и я начал готовиться к гонкам. А уже в Ле-Мане на брифинге, за 20 минут до начала соревнований, нам сказали совершенно другие правила: кататься будем в Ле-Мане, автомобиль – спортпрототип Jaguar, а в финале Audi R8 Pescarolo. Толкаться категорически запрещено. Вся фишка в том, что ни тот, ни другой автомобиль я в глаза не видел (изначально они заблокированы, а у организаторов был сэйв полного прохождения игры), а к Ле-Ману их еще прикатать надо. Объяснялся этот обман желанием поставить всех участников в одинаковые условия. Все бы ничего, только чемпионат Франции проходил именно по этим же правилам, и француз знал и машины, и трассу как свои пять пальцев. В остальном все было просто отлично. Техническая сторона безупречна, соперники вели себя вполне корректно.

Без особых проблем добрался до четвертьфинала. И вот здесь-то по результатам жеребьевки мне предстояло сразиться с чемпионом Франции. Парень не дал мне ни единого шанса. Создавалось впечатление, что его машина гораздо быстрее моей, хотя они и были одинаковыми. Ехал он очень быстро. Попытки его догнать были безрезультатными, он отыгрывал по 10 секунд на круге. Справедливости ради стоит отметить, что я проиграл будущему чемпиону. За время соревнований у него никто так и не смог выиграть ни одной гонки. Так для меня закончился Чемпионат Европы по Gran Turismo 4. Подытоживая, скажу, что все произошедшее со мной во Франции – лучшее, что было в моей жизни. И повторить это снова в таком масштабе уже не удастся никогда, потому что многое из этого даже нельзя купить за деньги. Каждый раз, когда я ложусь спать, мысли мои снова возвращаются на трассу легендарного Ле-Мана. Когда-нибудь и я туда вернусь. Аминь. ■



КАДЗУНОРИ И ЛЕГЕНДЫ АВТОСПОРТА, ОТКРЫВАЮЩИЕ ЧЕМПИОНАТ ПО GT4.



VIP-ТРИБУНА, ВХОД НА КОТОРУЮ ПРОСТЫМ СМЕРТНЫМ ЗАПРЕЩЕН.



БОЛИДЫ ГОТОВЫ К СТАРТУ САМОЙ ЗАХВАТЫВАЮЩЕЙ И ПОЧИТАЕМОЙ ГОНКИ НА НАШЕЙ ПЛАНЕТЕ. ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕЙ НАГРАДОЙ ЗА ПОБЕДУ В ЧЕМПИОНАТЕ ПО GT4, ЧЕМ НАБЛЮДАТЬ ЭТО ВЖИВУЮ?



## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### Swift Player 1.1

<http://www.globfx.com>

Совершенно бесплатный проигрыватель файлов Flash-анимации (.swf) с возможностью полноэкранного воспроизведения и столь необходимой панелью управления: «старт», «пауза», «стоп» и бегунок.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 590 Кбайт

### Peer2Mail 1.6

<http://www.peer2mail.com>

Размеры бесплатных почтовых ящиков постоянно растут, так что стоит использовать их на всю катушку. Утилита поможет разместить ваши файлы на почтовом сервере, сама разобьет и сожмет их, а затем заберет и «склеит» обратно.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 1006 Кбайт

### ChEats MAXimal 5.4

<http://www.chemax.ru>

Свежая версия популярной базы данных с кодами и паролями для игр. Программу отличает простой интерфейс, малый размер и при этом большое количество представленных игр (около 5 тыс.), вышедших в последние десять лет.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 2070 Кбайт

ВСЕ >

## Первая помолвка через поисковую машину

Как предложит руку и сердце владелец сайта, посвященного поисковым машинам? Естественно, через поиск в Сети! Но как добиться, чтобы интимное послание не затерялось в тысячах выдаваемых на-гора ссылок? Ответ: используя связи с хозяевами поисковика Ask Jeeves и технологию Smart Answers, обеспечивающую совместный вывод по запросу текста и изображения. Затем оплачиваем нужные ключевые слова, уговариваем любимую набрать в строке поиска свое имя и, о чудо, первый же результат — просьба о помолвке!..



## РОСПЕЧАТЬ ПОДДЕРЖАЛА LIB.RU

Согласно заявлению руководителя Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям Михаила Сеславинского, его ведомство выделило грант в размере 1 млн. руб. электронной библиотеке Мошкова (<http://www.lib.ru>), сообщает сетевое издание Internet.ru. «После всех оживленных дискуссий, как соблюдать авторские права в электронных библиотеках, мы решили не дожидаться окончательного решения и поддержать главную библиотеку Рунета — сайт Максима Мошкова», — пояснил г-н Сеславинский во время пресс-конференции в ИТАР-ТАСС. Как сказал сам Мошков, средства планируется направить на оцифровку литературы 30-х годов. «Мы не будем тратить деньги на покупку прав на произведения современных авторов, — уточнил он. — У них и так есть возможность добровольно размещать у нас на сайте те тексты, которые они считают нужным обнародовать».

## ФИФА ПРЕДУПРЕЖДАЕТ...

В конце сентября антивирусная компания Sophos (<http://www.sophos.com/spaminfo/articles/fifaphish.html>) предупредила пользователей Интернета о новой серии спамовых рассылок. На этот раз речь о «фишинговой» атаке, цель которой — похитить данные о банковских счетах получателей посланий. В качестве приманки сообщается о выигрыше адресатом 1 миллиона долларов в лотерее, которую ФИФА посвятила чемпионату мира по футболу, проводимому в ЮАР в 2010-м году. Это не первая попытка заработать на поклонниках футбола. Напомним, что месяц тому назад по Интернету прокатилась эпидемия червя SoberN, который заманивал пользователей Сети бесплатными билетами на футбольный чемпионат мира 2006 года. ФИФА, обеспокоенная атаками мошенников и действительно проводящая указанные в рассылках лотереи, была вынуждена опубликовать на сайте срочный пресс-релиз с призывом к болельщикам не поддаваться на провокации и не отсылать личные данные по запросам спамеров.

## САЙТЫ НА МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ

Сразу несколько похожих сайтов практически одновременно начали работу в Интернете. Они продают... пиксели по \$1 за штуку, минимальными блоками 10x10. Что поразительно, желающих купить — огромное количество.

На первый взгляд это кажется настоящим сумасшествием. Посмотрите на главную страницу сайта Million-DollarHomepage.com (<http://milliondollarhomepage.com>) — вы видите большой квадрат 1000x1000, разноцветный на клетки, каждая размером 10x10 пикселей. Фактически, это один большой рекламный баннер, на котором продается рекламное место по цене \$1 за 1 пиксель под девизом «Оставь свое имя в истории Интернета» (сайт гарантирует свою работу в течение пяти лет). Это можно было бы считать грязным трюком на грани мошенничества. Однако информация об оригинальном проекте разошлась по всему Интернету, и он стал весьма популярным, так что теперь — удивительно! — столь необычная реклама, возможно, является хорошим вложением денег. «Сайт на миллион долларов» — это еще один феномен Интернета, рождение которого мы наблюдаем прямо сейчас. В чем его новаторство? В том, что обычно рекламной площадкой для баннеров являются популярные сайты, которые таким образом продают свой трафик. Здесь же все вывернуто наизнанку. Никому не известный сайт начал продавать сверхдорогую рекламу и приобрел популярность именно благодаря этому. Никакого полезного контента здесь нет, и все посетители заходят на сайт только с одной целью — посмотреть на рекламу! Автор, британский студент-первокурсник Алекс Тью (Alex Tew), хочет собрать деньги на оплату обучения в университете, на отпуск для родителей, а также на покупку носков (он говорит, что ему нужно много носков, потому что они постоянно теряются). Вообще-то, для всего этого не нужен миллион — вполне хватило бы и \$100 тысяч, но название «Сайт на миллион долларов» определенно звучит солиднее, чем «Сайт на сто тысяч». К настоящему моменту Алекс уже собрал уже \$254000. Этого более



НЕЛЕПЫЕ СТРАНИЦЫ ПРОЕКТОВ-КЛОНОВ MILLION-DOLLARHOMEPAGE УЖЕ ПРИНЕСЛИ СОЗДАТЕЛЯМ ЧЕТВЕРТЬ МИЛЛИОНА ДОЛЛАРОВ И ДЕСЯТКИ ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ!..

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Компьютерная игра Wolfenstein 3D была запрещена в Германии как содержащая нацистскую символику.

...Лабиринт одного из первых компьютерных квестов ADVENT (1975 год) повторял изгибы Мамонтовых пещер в штате Кентукки.

...Установлено, что рекламные постеры, мелькающие на заднем плане в некоторых компьютерных играх, вызывают у игроков живой отклик — покупки соответствующих продуктов увеличиваются на 60%.

...Компании VIA и Minibox выпустили компьютер для автомобиля, сопоставимый по производительности с обычными desktop'ами средней ценовой категории. Новинка на процессоре VIA C3 стоит около \$300 и потребляет всего 15 Вт — меньше, чем расходуют габаритные огни автомобиля.

...Компания Matsushita продемонстрировала в Японии сверхскоростной канал доступа в Интернет — на обычной силовой проводке была достигнута скорость передачи данных 170 Мбит/с.

...Компания Microsoft определила стоимость так называемой «бюджетной» версии операционной системы Windows, которую планируется распространять на территории Индии. Облегченный вариант Windows XP Starter Edition, переведенный на хинди, будет стоить 1000 рупий (около 650 руб.).

...700 тысяч жителей американского города Сан-Франциско станут первыми в мире, кто получит бесплатный доступ в Интернет по технологии Wi-Fi. Все затраты по проекту полностью оплачиваются крупнейшей IT-компанией США — Google.

...65% территории России — районы вечной мерзлоты.



## Мини-игры

Наш выбор

Эта подборка мини-игр особенная. Она составлена на основе ваших писем. Не удивляйтесь, но, похоже, вкусы редакции и читателей временими кардинально расходятся. У одних в голове эстетские флэшки, а у других... впрочем, не будем никого обижать, судите сами.

### BLOX FOREVER

<http://www.electrotank.com/playGame.electro?gld=132>

Уже на 3-ем уровне неподготовленный игрок впадает в ступор – головоломка выглядит неразрешимой! Однако анимированные подсказки между уровнями делают свое дело, и кое-кому начинает казаться, что дальше все пойдет как по нотам. Увы, спешим разочаровать – впереди 100 уровней.



### «ДУРАК»

<http://www.anafor.ru/games/gambling/durak.htm>

В меню этой флэшки есть 2 пункта, которые не работают: About и «Правила». Но игру в дурака (подкидного и переводного) знает в России каждый, а желание остаться неизвестными – на совести авторов. В прочем игра хороша – есть выбор количества игроков и приличный AI.



### PALANTIR

<http://absolutist.com/online/palantir/palantir.swf>

Все те же цепочки разноцветных шаров, все те же правила: собираем одноцветные кругляши по 3-5 штук, и они исчезают. Наверное, такой тип игр лучше всего подходит для расслабления посреди рабочего дня или в обед. Отличительная особенность этой забавы – качественный, «сочный» звук.



### YETISPORTS 4: ALBATROS

[http://www.fun-flash.de/yetisports\\_4.php](http://www.fun-flash.de/yetisports_4.php)

Напоследок самое сладкое – любимый сериал с пингином и снежным человеком Йети. Четвертая серия превзошла предыдущие по сложности. Теперь не просто требуется швырнуть пингвина по дальше, но и исхитриться сделать это так, чтобы пролетающий альбатрос схватил его и понес.



## ФАКТ

Согласно последним данным фонда «Общественное мнение», количество пользователей Интернета в России к осени 2005 года составило 20.9 миллиона человек или 19% от всего населения страны.

## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### LockStego Pro 2.0

<http://www.idoma.jino-net.ru>

Для самых крутых: программа для запаковки любой информации в файлы точечных рисунков. Размер рисунка, качество и дата его изменения не меняются. В рисунок 1024x768 можно запаковать до 500 Кбайт информации любого типа.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 292 Кбайт

### VaaFotoAlbum

<http://www.vartanks.narod.ru>

Из ваших фотографий утилита, по словам автора, создаст «очень красивые и сложные фотоальбомы». Можно спорить с определениями, но альбомы создаются очень просто – нужно выбрать рисунки и нажать на кнопку.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 769 Кбайт

ВСЕ >

чем достаточно для всего вышеперечисленного. Успех MillionDollarHomepage.com не остался незамеченным. Несколько дней назад у Алекса появился клон-конкурент – MillionDollarChallenger.com. Впрочем, конкурент пока не получил ни одного заказа. И все же дурной пример заразителен. Вот уже несколько дней клон британского оригинала работает в Рунете – MillionDollarHomepage.ru (<http://www.milliondollarhomepage.ru>). Хотя у этих проектов есть и различия. Во-первых, будущий российский миллионер не сообщает, кто он такой и зачем ему деньги. Во-вторых, на нашем сайте пиксели примерно в 30 раз дешевле (продаются по 1 руб. за штуку). Тем не менее, и тут уже собрано 32200 руб., сообщает интернет-издание «Вебпланета».

### «ВТОРАЯ ЖИЗНЬ» – ШАНС ЗАРАБОТАТЬ?..

Second Life (<http://secondlife.com>) пополнила ряды онлайн-проектов, в которых не взимается плата за «базовое» членство. Главным побудительным мотивом очевиден – бесплатное членство, вероятно, привлечет во «Вторую жизнь» гораздо больше людей, как это произошло с Anarchy Online (дополнительные 400 тысяч «анархистов» за 10 месяцев, прошедшие после отмены ежемесячных платежей). Впрочем, может статься, что надежды владельцев Second Life не оправ-

даются, и вот почему. Символическая отмена единовременной платы в \$10 «за членство» никак не окупает реальные расходы геймеров на налоги (\$25 в месяц) или на покупку игровой валюты и земли (\$129 за акр!). В итоге «Второй жизни» пока похвастаться нечем – около 60 тысяч человек проживают в этой «метавселенной», рост населения до отмены платы за членство составлял мизерные 5-10% в месяц. С другой стороны, Second Life – уникальный проект. Это не MMORPG, а скорее, онлайн-виртуальный симулятор виртуального мира, жители которого могут создавать почти все, что захотят: объекты, здания и даже игры (с описанием «внутренних» игр можно познакомиться на <http://www.tinypirate.com/wiki/tiki-index.php>). Для этого клиентская часть игры имеет встроенные средства 3D-моделирования и развитую систему работы со скриптами. А поскольку все, что создано, можно продать, есть шанс окупить и расходы, и налоги, и даже заработать. Для справки: объем ежедневных продаж виртуального товара держится в игре на уровне 15-17 тысяч долларов, а общие накопления игрового «народного хозяйства» оцениваются разработчиками в полновесные 18 миллионов долларов. Может, и нам пора поучаствовать в дележе этих миллионов, раз доступ теперь бесплатный?! ■

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Глубочайшая в мире буровая скважина — Кольская сверхглубокая скважина — находится в Мурманской области (РФ), на территории Балтийского щита. Ее глубина составляет более 12 километров.

...Крупное исследование британских ученых говорит о том, что пользование мобильными телефонами не увеличивает риска заболевания раком, по крайней мере, в первые 10 лет.

...Согласно последним исследованиям, уровень пиратства в Китае составляет 90%, в России — 87%, в Индии — 74%, в Таиланде — 70%, в Бразилии — 64% и в странах Ближнего Востока — 58%.

...Скорость обмена веществ в организме коалы почти в два раза меньше, чем у большинства млекопитающих, — это помогает ему восполнить низкую питательность диеты. В день коале требуется от 0.5 до 1.1 кг листьев.

...В Советском революционном календаре, действовавшем с 1929 по 1931, было 12 месяцев по 30 дней. Оставшиеся дни имели собственные имена: «День Ленина», два «Дня Труда», два «Индустриальных дня».

...Изображения Бога-Сына в виде отрока на колониях Бога-Отца в композиции икон Новоозавной Троицы считается недопустимым применением категории времени к Богу, чье существование «безначально и бесконечно», поэтому такие иконы Троицы были запрещены определением Большого Московского Собора еще в 1667-ом году.

«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>)



## ЧТО ИЩУТ И НЕ НАХОДЯТ ПОИСКОВИКИ?

Общезвестно: информацию в Интернете находят при помощи особых поисковых машин. Их очень много, есть русские, есть иностранные. Вопрос: если нас интересует игровая информация, то каким поисковику отдать предпочтение, как организовать поиск и стоит ли опускать руки, если любимый поисковик ничего не нашел?.. С ответами нам поможет небольшое исследование – мы «скормим» наи-

более популярным российским и зарубежным серверам один и тот же запрос, а затем сравним полученные результаты. В качестве «подопытной мыши» у нас онлайн-ролевик Lineage II, точнее его нелегальные серверы (т.н. shards, «шарды»), расплывшиеся в Интернете за последний год. Сразу признаемся, что наш выбор обусловлен объективными (нелегальные ресурсы игры отыскать не

так-то просто) и личными причинами (про шарды Lineage II автор знает практически все). Ну а тех, кто ненавидит Lineage II, просим не ругаться и провести собственное исследование по любимой игре...

### «Глючевые» слова

Сначала попробуем искать «в лоб» и отправим на поиск английскую фразу «lineage 2 shard». Полученные результаты – в Таблице 1.

Сразу оговоримся – эти данные верны лишь на день проведения эксперимента. Несомненно, количество найденных ссылок, как и все остальное в Сети, меняется день ото дня. Но общие направления сохранятся, и потому мы можем подвести такие итоги:

1 Больше всего документов, около 111 тысяч, нашли Alta Vista и Yahoo!, но не Google, что немного неожиданно. Из российских поис-

Результаты поиска по запросу «lineage 2 shard»

№ п/п	Название поискового сервера	URL	Число найденных веб-страниц	Первые три ссылки	Рекламные ссылки
1.	AltaVista	<a href="http://www.altavista.com">http://www.altavista.com</a>	111000	<a href="http://www.mygamecheats.net">http://www.mygamecheats.net</a> <a href="http://www.forumfree.net">http://www.forumfree.net</a> <a href="http://www.forumcommunity.net">http://www.forumcommunity.net</a>	<a href="http://www.adena4sale.com">http://www.adena4sale.com</a> <a href="http://www.favgames.com">http://www.favgames.com</a> <a href="http://tracking.ige.com">http://tracking.ige.com</a> и другие
2.	Yahoo!	<a href="http://www.yahoo.com">http://www.yahoo.com</a>	111000	<a href="http://www.mygamecheats.net">http://www.mygamecheats.net</a> <a href="http://p075.ezboard.com">http://p075.ezboard.com</a> <a href="http://www.lineage2-online.com">http://www.lineage2-online.com</a>	
3.	Yahoo! по-русски (весь Интернет)	<a href="http://ru.yahoo.com">http://ru.yahoo.com</a>	110000	<a href="http://www.gametop.ru">http://www.gametop.ru</a> <a href="http://toptop.ru">http://toptop.ru</a> <a href="http://slashdot.ru">http://slashdot.ru</a>	нет
4.	Google (весь Интернет)	<a href="http://www.google.ru">http://www.google.ru</a>	49500	<a href="http://www.lineage2-online.com">http://www.lineage2-online.com</a> <a href="http://l2vault.ign.com">http://l2vault.ign.com</a> <a href="http://www.gamesites200.com">http://www.gamesites200.com</a>	<a href="http://www.l2online.ru">http://www.l2online.ru</a> <a href="http://lineageworld.ru">http://lineageworld.ru</a>
5.	Яндекс	<a href="http://www.yandex.ru">http://www.yandex.ru</a>	26277	<a href="http://topresearch.ru">http://topresearch.ru</a> <a href="http://forum.miigaik.net">http://forum.miigaik.net</a> <a href="http://forums.rpgworld.ru">http://forums.rpgworld.ru</a>	<a href="http://www.l2online.ru">http://www.l2online.ru</a>
6.	Рамблер	<a href="http://www.rambler.ru">http://www.rambler.ru</a>	13040	<a href="http://topresearch.ru">http://topresearch.ru</a> <a href="http://forums.rpgworld.ru">http://forums.rpgworld.ru</a> <a href="http://soren.rivera.ru">http://soren.rivera.ru</a>	<a href="http://www.l2online.ru">http://www.l2online.ru</a> <a href="http://www.ige.ru">http://www.ige.ru</a> <a href="http://lineageworld.ru">http://lineageworld.ru</a>
7.	MSN Search	<a href="http://search.msn.com">http://search.msn.com</a>	11544	<a href="http://www.gamesites200.com">http://www.gamesites200.com</a> <a href="http://www.xshard.net">http://www.xshard.net</a> <a href="http://www.xtremetop100.com">http://www.xtremetop100.com</a>	<a href="http://www.adena4sale.com">http://www.adena4sale.com</a> <a href="http://tracking.ige.com">http://tracking.ige.com</a> <a href="http://www.ebay.com">http://www.ebay.com</a> и другие
8.	Ask Jeeves	<a href="http://www.ask.com">http://www.ask.com</a>	11200	<a href="http://www.l2treasures.com">http://www.l2treasures.com</a> <a href="http://www.lineage2-online.com">http://www.lineage2-online.com</a> <a href="http://vnboards.ign.com">http://vnboards.ign.com</a>	<a href="http://www.ancestry.com">http://www.ancestry.com</a>
9.	Апорт	<a href="http://www.aport.ru">http://www.aport.ru</a>	2071	<a href="http://soren.rivera.ru">http://soren.rivera.ru</a> <a href="http://cybergame.ru">http://cybergame.ru</a> <a href="http://www.forum.uobugs.ru">http://www.forum.uobugs.ru</a>	<a href="http://www.l2online.ru">http://www.l2online.ru</a> <a href="http://www.ige.ru">http://www.ige.ru</a> <a href="http://lineageworld.ru">http://lineageworld.ru</a>
10.	LookSmart	<a href="http://search.looksmart.com">http://search.looksmart.com</a>	300	<a href="http://www.nucleox.org">http://www.nucleox.org</a> <a href="http://www.lineage2-online.com">http://www.lineage2-online.com</a> <a href="http://eq2vault.ign.com">http://eq2vault.ign.com</a>	нет
11.	Mail.Ru (весь Интернет)	<a href="http://go.mail.ru">http://go.mail.ru</a>	295	<a href="http://www.lineage2-online.com">http://www.lineage2-online.com</a> <a href="http://l2vault.ign.com">http://l2vault.ign.com</a> <a href="http://www.gamesites200.com">http://www.gamesites200.com</a>	<a href="http://www.l2online.ru">http://www.l2online.ru</a> <a href="http://www.ige.ru">http://www.ige.ru</a> <a href="http://lineageworld.ru">http://lineageworld.ru</a>
12.	Lycos	<a href="http://www.lycos.com">http://www.lycos.com</a>	199	<a href="http://www.l2treasures.com">http://www.l2treasures.com</a> <a href="http://www.lineage2-online.com">http://www.lineage2-online.com</a> <a href="http://vnboards.ign.com">http://vnboards.ign.com</a>	нет
13.	Google (Рунет)	<a href="http://www.google.ru">http://www.google.ru</a>	110	<a href="http://topresearch.ru">http://topresearch.ru</a> <a href="http://www.playground.ru">http://www.playground.ru</a> <a href="http://forums.gameguru.ru">http://forums.gameguru.ru</a>	<a href="http://www.l2online.ru">http://www.l2online.ru</a> <a href="http://lineageworld.ru">http://lineageworld.ru</a>
14.	Mail.Ru (Рунет)	<a href="http://go.mail.ru">http://go.mail.ru</a>	44	<a href="http://topresearch.ru">http://topresearch.ru</a> <a href="http://www.playground.ru">http://www.playground.ru</a> <a href="http://forums.gameguru.ru">http://forums.gameguru.ru</a>	<a href="http://www.l2online.ru">http://www.l2online.ru</a> <a href="http://www.ige.ru">http://www.ige.ru</a> <a href="http://lineageworld.ru">http://lineageworld.ru</a>
15.	InfoSpace	<a href="http://www.infospace.com">http://www.infospace.com</a>	31	<a href="http://www.lineage2-online.com">http://www.lineage2-online.com</a> <a href="http://www.gamesites200.com">http://www.gamesites200.com</a> <a href="http://l2vault.ign.com">http://l2vault.ign.com</a>	<a href="http://www.adena4sale.com">http://www.adena4sale.com</a> <a href="http://www.favgames.com">http://www.favgames.com</a> <a href="http://tracking.ige.com">http://tracking.ige.com</a> и другие
16.	TopResearch	<a href="http://topresearch.ru">http://topresearch.ru</a>	8	<a href="http://www.l2server.ru">http://www.l2server.ru</a> <a href="http://www.shard.ru">http://www.shard.ru</a> <a href="http://www.linage.ru">http://www.linage.ru</a>	нет
17.	Bigmir.net – поиск в Украине	<a href="http://www.bigmir.net">http://www.bigmir.net</a>	8	<a href="http://aos.ultima.net.ua">http://aos.ultima.net.ua</a> <a href="http://www.a-counter.com.ua">http://www.a-counter.com.ua</a> <a href="http://games.hl.net.ua">http://games.hl.net.ua</a>	нет





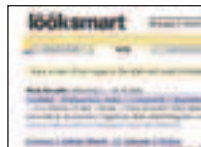
ПОИСКОВЫЙ СЕРВЕР ALTAVISTA НАШЕЛ БОЛЬШЕ ВСЕГО WEB-СТРАНИЦ С ШАРДАМИ LINEAGE II.



АПОРТ ВЫДАЛ НУЖНОЕ, НО В... РЕКЛАМНЫХ ССЫЛКАХ.



РЕЗУЛЬТАТЫ GOOGLE ПО РАЗДЕЛУ GAMES БЕЗУПРЕЧНЫ.



LOOKSMART – НЕМНОГО, ПО ТЕМЕ И НА ВСЕХ ЯЗЫКАХ.



ПОПУЛЯРНЫЙ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ СЕРВЕР БЕСПЛАТНОЙ ПОЧТЫ УМЕЕТ ЕЩЕ И НЕПЛОХО ИСКАТЬ.



ПОИСК ПО КАТЕГОРИЯМ РАМБЛЕРА – ОЧЕНЬ ПРИЛИЧНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.



ЯНДЕКС В КАТЕГОРИИ «ИГРЫ» – ЛИШЬ МИНИМУМ ВОЗМОЖНОГО.

Поиск шардов Lineage II по разделам

Название сервера	URL сервера	Раздел	Запрос	Найденные ссылки	Рекламные ссылки
Google	http://www.google.com	Games	lineage 2	367	http://MMORPG-Cash.com http://www.guy4game.com
Google	http://www.google.com	Games	lineage 2 shard	19	
Рамблер	http://top100.rambler.ru	Игры	lineage 2	17	
Апорт	http://www.aport.ru	Компьютеры / Компьютерные игры	lineage 2 shard	9	
Mail.ru	http://list.mail.ru	Отдых и развлечения / Игры / Компьютерные игры / RPG	lineage 2	4	
Яндекс	http://www.yandex.ru	Развлечения / Игры / Ролевые игры и стратегии	lineage 2	2	http://www.l2online.ru
Рамблер	http://top100.rambler.ru	Увлечения и отдых / Развлечения	lineage 2	2	

ковиков по числу найденных ссылок лидирует Яндекс – свыше 26 тысяч страниц.

Многие поисковики наряду с найденными страничками выдают рекламные ссылки, которые рас-

полагаются вначале, сбоку или перемежаются с результатами поиска. Отметим, что этим грешат практически все российские поисковые машины.

Страниц было найдено много, но

вот что это за страницы?..

В большинстве случаев в первой десятке ссылок почти нет... шардов Lineage II! Скажем, российские поисковики в первой пятерке результатов поиска не выдали ни

одного интересного нам адреса. Вместо этого веб-страницы, на которых лишь упоминаются шарды. Главным образом, игровые форумы и некоторые специализированные поисковики. Конечно

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.АДРЕС.ru](http://www.АДРЕС.ru)

(полный веб-адрес проекта)

## Угадай лидера!

Спешите! Призовой фонд ограничен!

Подробности на сайте:

[WWW.PREMIARUNETA.RU](http://WWW.PREMIARUNETA.RU)





Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/198/СЕРГЕЙ\_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

но, покопавшись там, можно найти требуемую ссылку на шард, но планировалось-то нечто другое. Зарубежные поисковики немногим лучше, если и есть в первой пятёрке шарды Lineage II, то это не адреса заглавных страниц сайтов, а ссылки, ведущие вглубь сайта, и оттуда придется выбираться самостоятельно.

Относительно неплохие результаты показал специализированный российский TopResearch. Хотя адресов он выдал немного, но существенная их часть – попадание в десятку. Похоже, он просто слюжил и выдал на-гора все то, что у

него связано со словами «shard» и «lineage 2».

Что ж, найти шарды напрямую, «за один клик», не удалось. Почему? Возможно, виноваты не поисковики, а создатели сайтов, которые не указывают в мета-тегах ни «lineage 2», ни «shard».

### Вторая попытка

Многие поисковые серверы (не все!) рассортировывают сайты по тематическим категориям, после чего дают возможность искать не во «всем Интернете», а в одном конкретном разделе. Результаты поиска шардов Lineage II внутри специализированных разделов представлены в Таблице 2.

Итоги таковы:

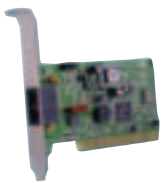
- 1 Поиск «lineage 2 shard» не принес пользы. Поисковики либо ничего не находили, либо давали адреса сайтов, посвященных другим играм (как это сделали Апорт и Google).
- 2 Если упростить поиск и оставить лишь «lineage 2», то поисковики сразу начинают находить интересные нас сайты. Лучше всего с этим справился отечественный Рамблер. Он обнаружил 17 сайтов, посвященных Lineage II. Ну а какой из них официальный, а какой – шард, пользователь должен разобраться сам.

Ура! Рекламных ссылок при поиске внутри конкретных разделов заметно меньше.

### Отыщется все?..

Несомненно, к поиску в Интернете каких-либо необычных утилит, игр или сайтов стоит подходить как к серьезной интеллектуальной задаче. Не ограничиваться одной поисковой машиной, обращать особое внимание на тематические каталоги поисковиков (в некоторые из них ссылки отбираются вручную!..) и смело экспериментировать с «ключевыми» словами, расширяя их набор по мере сужения круга поиска. ■

## УГОЛОК НОВИЧКА



**vs@aral.ru:** У меня задача с модемом (Lucent 56k, внутренний) в Windows XP. Когда сижу в Инете, через пару минут сеть обрывается, в основном, при переходе со страницы на страницу. Кажется, все наст-

ройки облазил – и ничего. Скачал новые «дрова», не помогло. А в Win'98 все было отлично. Что делать? Илья

**О:** Если дело не в плохом провайдере, то можно дать лишь два совета. Первое, проверьте свой компьютер на наличие вирусов. И, второе, попытайтесь ограничить предельную скорость, на которой модем связывается с провайдером. Этот прием мало влияет на серфинг и перекачку файлов, зато правильно подобранный лимит скорости избавляет от неустойчивой связи на плохих линиях. Ограничить скорость в вашем случае можно, например, до 36 кбод, прописав в строке инициализации команду -v90 (то есть запрет протокола V.90). Есть и другие команды, которые помогут подстроить модем под конкретную линию, например, регулировка мощности сигнала передатчика модема или ограничение скорости на протоколе V.34. Полное описание команд должно быть в инструкции к модему, если ее у вас нет, отправляйтесь на сайт IXBT (<http://faq.ixbt.com/comm/genius-lucent-adv-faq.shtml>), где имеется подробный ответ на этот вопрос.

**dolenko@inbox.ru:** Подарили игру (Blood Rayne 2), но выяснилось, что



ее не поддерживает моя видеокарта GeForce4 MX 420. Нет ли какой-то специальной программы, которая позволила бы поиграть? Если есть, то где ее скачать? Елена

**О:** Прежде всего, стоит заглянуть на сайты производителей игры и вашей видеокарты – там могут быть патчи, которые помогут горю. Если ничего не найдется (уж больно у вас старая видеокарта, не поддерживающая пиксельные шейдеры), то попробуйте применить не самую простую утилиту 3DAnalyze (<http://www.tommti-systems.de/main-Dateien/files.html>, 879 Кбайт), включив опции «emulate pixel shader caps», «emulate other DX8.1 caps» и «emulate bump map caps». Если и с ней игра не пойдет, то придется подумать о замене видеокарты.

**olgamasha@inbox.ru:** У меня вопрос, на который вы, скорее всего, не будете отвечать. Подскажите, где еще, кроме как на форуме gameland'a или по почте, я могу задать вопрос и получить ответ по Инету и играм. А то долго ждать пока журнал появится, а про форум просто промолчу. Tertullian

**О:** Ну почему же не ответить?

Мы не претендуем на монополию и всегда готовы поделиться «тайными» местами Рунета, где на вопросы новичков отвечают опытные пользователи и эксперты. Скажем, загляните на сайт «Сообщество Чайников» (<http://main.sooobcha.org>). Не пугайтесь названия, ведь «чайником» может быть не только начинающий пользователь, но и даже искушенный профи, если столкнется с задачкой «не по специальности». Конечно, «Сообщество Чайников» - это, прежде всего, привычный онлайн-FAQ (тысячи пар «вопрос-ответ» по всем областям компьютерно-сетевой жизни). Однако ряд услуг выделяют «Сообщество Чайников». Например, «Эксперт» – система взаимопомощи по e-mail, благодаря которой вопрос автоматически попадет к нужному эксперту, а его ответ немедленно возвращается в ваш почтовый ящик. Чтобы задать вопрос, нет необходимости проходить какую-либо регистрацию, достаточно написать и отправить сообщение по указанной на сайте ссылке. При этом



сформируется тема сообщения, по которой и будет определено, кому из экспертов направить вопрос. Так что смело пользуйтесь этим ресурсом или форумами таких признанных авторитетов, как IXBT (<http://forum.ixbt.com>), Forum.AltMaster.RU (<http://forum.altmaster.ru>) и др. Но помните, если кто и знает об играх все, то этот человек наверняка работает у нас!

**lianarand@mail.ru:** Какие работающие сервера для Quake 2 вы посоветуете? Попытался подключиться к нескольким, что были указаны на одном популярном сайте, но ничего не вышло.

**У меня Q2 версий 3.19 и 3.20. Untested**  
**О:** Увы, серверов этой великой игры все меньше и меньше. Сегодня «рулят» другие игры: Counter-Strike (почти 10 тысяч работающих серверов), Call of Duty (около 3 тысяч), UT 2004 и Quake III (по 2.3-2.8 тысяч). А вот на долю всех модификаций Quake 2 приходится всего полтысячи игровых серверов, которые, скажем прямо, населены слабо. Самый популярный мод – Action Quake (90-92 сервера), а поиграть с небольшим лагом можно на серверах PlayGround.ru: DeathMatch (212.42.38.154:27910), Teamplay (212.42.38.154:27911) или 1v1 (212.42.38.154:27912). Версия 3.20 вполне работоспособна на большинстве серверов Q2. ■

P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru).

# ТОВАРЫ \* В СТИЛЕ

# X

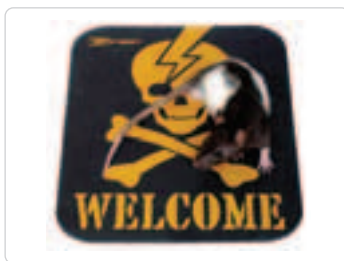
\* ЭКСКЛЮЗИВНАЯ  
КОЛЛЕКЦИЯ ОДЕЖДЫ  
И АКСЕССУАРОВ  
ОТ ЖУРНАЛОВ  
ХАКЕР И ХУЛИГАН

ХАКЕР STUFF  
КРУЖКА + ФЛЯЖКА + ЗАЖИГАЛКА



ЦЕНА: **69.99 USD** КОД ТОВАРА: COF16384

«ОПАСНО ДЛЯ ЖИЗНИ»  
КОВРИК ДЛЯ МЫШИ



ЦЕНА: **6.99 USD** КОД ТОВАРА: COF13771

БРЕЛОК  
«ХУЛИГАН»



ЦЕНА: **11.99 USD** КОД ТОВАРА: COF14589

С ЛОГОТИПОМ «ХАКЕР»  
ПИВНАЯ КРУЖКА СО ШКАЛОЙ



ЦЕНА: **12.99 USD** КОД ТОВАРА: COF14018

«FUCK»  
ФУТБОЛКА



ЦЕНА: **14.99 USD** КОД ТОВАРА: COF16183

«ENJOY MY COCK»  
ФУТБОЛКА



ЦЕНА: **11.99 USD** КОД ТОВАРА: COF15149

«ХАКЕР STUFF»  
ФУТБОЛКА



ЦЕНА: **13.99 USD** КОД ТОВАРА: COF16182

«FBI»  
ВЕТРОВКА



ЦЕНА: **39.99 USD** КОД ТОВАРА: COF13866

«ХАКЕР – ДЕНЬГИ»  
ЗАЖИМ ДЛЯ ДЕНЕГ



ЦЕНА: **11.99 USD** КОД ТОВАРА: COF14590

«ХАКЕР»  
КОЖАНЫЙ ШНУРОК ДЛЯ МОБИЛЬНИКА



ЦЕНА: **11.99 USD** КОД ТОВАРА: COF14591

С ЛОГОТИПОМ «ХАКЕР»  
ЗАЖИГАЛКА МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ



ЦЕНА: **11.99 USD** КОД ТОВАРА: COF13862

«ХАКЕР»  
РУЧКА SENATOR МЕТАЛ. С ГРАВИРОВКОЙ



ЦЕНА: **22.99 USD** КОД ТОВАРА: COF13861

Играй  
просто!  
GamePost



Тел.: (095) 780-8825  
Факс.: (095) 780-8824

[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)



Автор:  
Максим Поздеев  
bw@gameland.ru



## BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

1. Медицина должна быть бесплатной, особенно для полицейских. Если в игре нацепить на себя коповские шмотки, а именно – рубашку, фуражку да кобуру, то в инвентаре тут же самообразуются 1026 больших аптечек. Данный чит действует только в Xbox-версии игры.

2. В игре присутствует пять главных героев, и хотя вы играете лишь одним из них, можно затащить и остальных под свои знамена. Для этого необходимо встретить их в определенном месте и в определенное время:

**Aaron** – его можно найти в шестой части игры на верхнем этаже отеля, при этом ранг вашего персонажа должен быть не ниже Governor;

**Gina** – пятая часть, пристань, склад номер двенадцать. Победите всех вооруженных врагов, а затем идите в складскую комнату, дабы спасти эту девицу;

**Jason G** – во время четвертой части на Gas Station победите трех противников, после чего полюбуйтесь на сцену явления Джейсона. Победите его в честном или не очень бою, и он с удовольствием присоединится к вашей банде;

**Lola** – часть вторая. Победите пять любых Fatimas Saints и топайте в полицейский участок, где можно спасти Лолу из заточения;

**Raven** – часть четвертая. Идите в Southside Park, где Рэйвен вызовет вас на поединок. Разумеется, в бою следует одержать победу, но помните, что у вас будет только одна попытка.

3. Ниже перечислены бонусы, которые можно получить в новой игре, предварительно пройдя Beat Down с выполнением определенных условий:

**Brassiere 4 & Sarong** – завершите Story Mode с Blacklist равным 100%;

**Brassiere и Bikini** – завершите Story Mode с Side Mission равным 100%;

В раздевалках можно найти бронжилеты – завершите **Story Mode** с рейтингом **Samurai**;

**Eugene и Fatima** становятся союзниками, в инвентаре появляется

**Pheromone** – завершите **Story Mode** с рейтингом **Ruler**;

**Fatima** становится союзником, в инвентаре появляется **Pheromone** – завершите **Story Mode** с рейтингом **Governor**;

**Gregoria и Ignacy** становятся союзниками, в раздевалках появляются бронжилеты – завершите **Story Mode** с рейтингом **Tyrant**;

**Ignacy** становится союзником, бронжилеты в раздевалках – завершите **Story Mode** с рейтингом **Beast**;

В **Hole** начинают торговать оружием и предметами – завершите **Story Mode** с рейтингом **Good Citizen**;

**Melvin** становится союзником, в **Hole** продают оружие и предметы – завершите **Story Mode** с рейтингом **Boss**;

**Movie Viewer** – пройдите **Story Mode** всеми пятью персонажами; **with all 5 characters Quincy** становится союзником, в инвентаре появляется

**Turkey** – завершите **Story Mode** с рейтингом **Super-Rich**;

получить **Charisma Pheromone** – завершите **Story Mode** с рейтингом **Czar**;

получить **Turkey** – завершите **Story Mode** с рейтингом **Investor**;

**Tracy и Quincy** становятся союзниками, в инвентаре появляется **Turkey** – завершите **Story Mode** с рейтингом **Ultra-Rich**;

**Wallace и Melvin** становятся союзниками, в **Hole** продают оружие и предметы – завершите **Story Mode** с рейтингом **Don**;

**Zanetti, Wallace и Melvin** становятся союзниками, в **Hole** продают оружие и предметы – завершите **Story Mode** с рейтингом **Godfather**.

⬇, ⬆, ⬇, ⬆ – пополнить боезапас

Зажмите **LT** и **RT**, а затем наберите комбинацию **▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ▶, ▶, ✕, ●** – неуязвимость.

Зажмите **LT** и **RT**, а затем наберите комбинацию **▲, ▲, ✕, ✕, ●, ●, ●, ●, ▶, ▼** – бесконечные патроны.



## [PSP] DEATH JR.

Все коды следует вводить, когда игра поставлена на паузу.

Зажмите **LT** и **RT**, а затем наберите комбинацию **▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ▶, ▶, ✕, ●** – все оружие и все апгрейды к нему.

Зажмите **LT** и **RT**, а затем наберите комбинацию **▲, ▲, ✕, ✕, ●, ●, ●, ●**,

## ЕЩЕ

### ▶ [XBOX] FAR CRY INSTINCTS

После начала игры поставьте ее на паузу и войдите в меню cheat, где введите следующие коды:

**TheWorldIsMine** – все карты;

**VitruviAnRush** – бесконечный адреналин;

**BulletsofHell** – бесконечные патроны.

### ▶ [XBOX] FAHRENHEIT

#### Бесконечные Bonus Points

После завершения игры с концовкой, которая подразумевает выдачу Bonus Point, просмотрите эту концовку целиком (включая список credits) при помощи меню Chapters, чтобы получить вожаденные очки снова. Процедуру никто не запрещает повторять столько раз, на сколько хватит терпения.

### ▶ [PSP] DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

В режимах **Training** или **VS Mode** зажмите **Start** во время выбора стадии, чтобы сыграть на альтернативной ее версии.

### ▶ [PS2] FIFA 06

Одерживая победы в перечисленных ниже турнирах, вы будете получать очки, необходимые для покупки различных бонусов в **FIFA Fan Shop**:

1000 очков – **English Cup**;

1500 очков – **F.A. Premier League**;

500 очков – пройти **Underdog Challenge**;

500 очков – **Football League 2**;

500 очков – **Football League 1**;

500 очков – **Scottish Cup**;

500 очков – **LDV Vans Trophy**;

500 очков – пройти **Hat Trick Challenge**;

750 очков – **League Cup**;

750 очков – пройти **5 Minute Challenge**;

750 очков – **Scottish Premier League**;

750 очков – **Football League Championship**.



## ULTIMATE SPIDER-MAN

1. Введите приведенные ниже коды на экране Controller Setup в режиме Options:

▶, ▼, ▶, ▼, ◀, ▲, ◀, ▶ – открыть всех персонажей;

◀, ◀, ▶, ◀, ▲, ◀, ◀, ▼ – открыть все обложки комиксов;

▼, ▼, ▼, ▲, ▼, ▲, ◀, ◀ – весь концепт-арт;

▲, ▶, ▼, ◀, ▼, ▲, ▶, ◀ – все Landmarks.

2. Выполните следующие условия, чтобы получить доступ к бонусам:

**Arachnoman** – пройдите 90 City Events, 36 Combat Tours и соберите 90 Tokens;

**Parker Hoodie** – пройдите 75 City Events и соберите 75 Tokens;

**Peter Parker** – пройдите 50 City Events, выиграйте четвертую гонку против Johnny Storm и соберите 50 Tokens;

**Spidey Wrestling** – пройдите 30 City Events и соберите 30 Tokens; Возможность менять героя в режиме паузы – пройдите все сюжетные миссии;

**Symbiote Spider-Man (Black Costume)** – пройдите 100 City Events, соберите все Tokens, завершите все Combat Tours и гонки;

**Venom Races** – пройдите все сюжетные миссии.



## [PC] BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Перед введением кодов необходимо активировать консоль. Для этого откройте папку по адресу **C:\Documents and Settings\имя пользователя\Application Data\Gearbox Software\Earned In Blood\название профиля**. Включите в настройках отображение скрытых файлов и папок, после чего откройте в блокноте файл **EiB.ini**. Там найдите строку **Consolekey=0** и замените ее на **Consolekey=192**. Затем строку **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** смени-те на **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**. Сохраните и закройте документ.

Теперь после запуска игры при нажатии **⏏** (тильда) станет доступна консоль, в которой можно вводить следующие коды:

**fly** – учимся летать;

**supersquad** – весь отряд получает бесконечное здоровье;

**god** – режим Господа Бога;

**loaded** – великое множество патронов;

**allammo** – аналогично предыдущему коду;

**oldmovie** – игра становится черно-белой;

**allweapons** – все оружие.



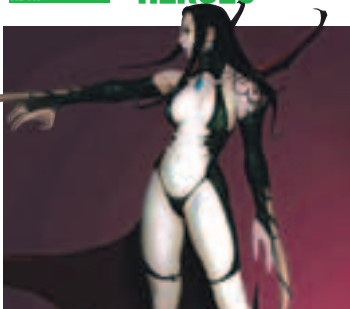
[PS2]  
**RAINBOW SIX:  
LOCKDOWN**

Перед тем как вводить приведенные ниже коды, их необходимо активировать, приобретя в меню **Special Features** за **Intel Points**. Для использования кодов необходимо поставить игру на паузу, после чего в меню **Options** выбрать пункт **Enter Cheat Code**.

- ◀, ◀, ◀, ▶, ▶, ▶ – увеличенная скорость;
- [Up], [Up], ◀, ▶, ▼, ▼ Ghost Mode – режим призрака: тела бойцов становятся невидимыми, в то время как их оружие и предметы остаются «парить» в воздухе;
- ▶, ▶, ▶, ▼, ▼, ▼ – увеличенная сила: пули будут обладать достаточной мощностью, чтобы отшвырнуть жертву на приличное расстояние;
- ▼, ▼, ▼, ▲, ▲, ▲ – невидимость;
- ▲, ▲, ▲, ◀, ◀ – убийство с одного выстрела из любого оружия;
- ▲, ▼, ▲, ▼, ◀, ▶ – бесконечные патроны (но перезаряжать оружие все равно придется);
- ◀, ▶, ◀, ▶, ▲, ▼ – бесконечные гранаты, заряды взрывчатки и прочие вспомогательные предметы.



[XBOX]  
**KINGDOM  
UNDER FIRE:  
HEROES**



1. Способы открытия новых персонажей:
  - Cirith** – пройдите кампанию за Walter или Leinhart;
  - Morene** – пройдите кампанию за Rupert или Cirith;
  - Rupert** – пройдите кампанию за Ellen;
  - Urukubarr** – пройдите кампанию за Morene.
2. Если у вас есть save-файл целиком пройденной Kingdom Under Fire: The Crusaders, то в режиме Custom missions появится возможность играть за персонажей из этой игры.



[PS2] **URBAN REIGN**

1. Дополнительные персонажи и группы для режима multiplayer:

- Westside Gym, Zaps & KG** – пройти миссию 30 в Story Mode;
- Chris** – пройти миссию 46 в Story Mode;
- Park** – пройти миссию 60 в Story Mode;
- Alex** – пройти миссию 67 в Story Mode;
- Outlaws, Shadow Platoon, Bain & Cooper** – пройти миссию 70 в Story Mode;
- Mushin-Kai & Tin Jiao** – пройти миссию 99 в Story Mode.

2. Guest Stars:

- Paul Phoenix** – пройти режим Challenge Mode;
- Marshall Law** – пройти одну стадию в режиме Free Mode;
- Kelly** – пройти первую часть Free Mode с рейтингом «B» или выше во всех миссиях;
- Lilian** – пройти первую часть Free Mode с рейтингом «B» или выше во всех миссиях;
- Vera Ross** – пройти первую часть Free Mode с рейтингом «B» или выше во всех миссиях;



- McKinzie** – пройти вторую часть Free Mode с рейтингом «B» или выше во всех миссиях;
  - Napalm99** – пройти вторую часть Free Mode с рейтингом «B» или выше во всех миссиях;
  - Golem** – пройти третью часть Free Mode с рейтингом «B» или выше во всех миссиях;
  - Ling Fong** – пройти третью часть Free Mode с рейтингом «B» или выше во всех миссиях;
  - Shinkai** – пройти все части Free Mode с рейтингом «A» во всех миссиях;
  - Bordin** – пройти все части в режиме Free Mode с рейтингом «S» во всех миссиях;
3. Дополнительные режимы Free Mode и Challenge Mode станут доступны после завершения игры.



Ждем ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на [bw@gameland.ru](mailto:bw@gameland.ru), и пусть все тайное станет явным!

Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Metal Gear Ac!d

## Настольная книга начинающего шулера

Metal Gear Ac!d – очень таинственная игра. Первая, обучающая, миссия на самом деле никого ничему не учит, а своими силами разобраться в сложной карточной системе получается только к середине игры. Геймплей MGA оказался таким замысловатым, что разработчики сиквела сразу предупредили: во второй части будут иные, нормальные обучающие миссии. А сегодня мы научим разбираться в Metal Gear Ac!d даже тех, кто в жизни не играл ни в одну карточную игру.

### Как открыть секретные карты?

Самые пикантные карты нельзя купить в магазине. Чтобы получить их, необходимо ввести специальный пароль (опция Password в главном меню). Первым указан пароль для американской версии игры, вторым – для японской:

- Карта 200 «Kosaka Yuka» – Kobe и Sabrage
- Карта 201 «Asaki Yoshida» – Umeda и Nomel
- Карта 202 «Yu Saito» – Yebisu и Elyts

■ Карта 203 «Shibuya Eri» – Roppongi и Maeb  
По каким-то им одним известным причинам Konami Europe до сих пор не обнародовала пароли к европейской версии Metal Gear Ac!d.

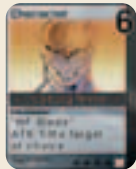
А вот пароли на прочие модные карты, которые можно получить в игре и обычным способом. Эти пароли едины для всех версий игры.

- карта 173 «Viper» – Viper
- карта 178 «Mika Slayton» – Mika
- карта 182 «Karen Houjou» – Karen
- карта 184 «Jehuty» – Jehuty
- карта 199 «XM8» – Xmeight

**Н**еобходимое примечание: текст рассчитан на человека, который в глаза не видел карточного Metal Gear. Если вы уже играли в MGA и собрали больше сотни карт, то, возможно, вам будет лучше сразу перескочить к разделу «Тактика для профи». С теми же, кто не перескочил, начнем изучение с самих карт. В Metal Gear Ac!d каждое действие Снейк должен совершать с помощью карт. Он ходит с помощью карты Ocelot Unit, стреляет благодаря карте SOCOM, носит бронезилет, который дает карта Body Armor, и восстанавливает здоровье с помощью карты Ration. Поначалу многое может оставаться неясным – без паники, это нормально.

### ТЕОРИЯ

Смотрите на картинку, следите за ходом мысли и помните, что если дальше по ходу текста встретится незнакомый термин, вы всегда можете вернуться в начало и еще раз посмотреть, что такое карты в Metal Gear Ac!d. Пример:



Эта карта называется Cyborg Ninja (название пишется в центре карты). Большая шестерка справа сверху – это цена карты, она же – количество «секунд», которые Снейк потратит на активацию этой карты. Четыре плюса внизу обозначают,

что это довольно редкая карта – чем больше плюсов, тем сложнее ее раздобыть. О типах карт и о том, как их применять, мы поговорим чуть позже, а пока – факты, которые должен знать каждый. Во-первых, геймплей Metal Gear Ac!d – походовой. Сначала вы совершаете ход, потом – ваши противники. Потом снова вы. Во-вторых, походовая система Metal Gear Ac!d серьезно отличается от традиционной походовой системы (например, из UFO или Heroes of Might & Magic). Грамотно разыграв свои карты, вы можете ходить два, три – да сколько угодно раз подряд, не давая оппонентам не одного шанса. С другой стороны, при неудачном раскладе вы можете дать противнику право сделать несколько ходов подряд. Дело в том, что события в Metal Gear Ac!d разворачиваются как бы в реальном времени, а действие каждой карты длится несколько секунд. Например, на стрельбу из пистолета SOCOM уходит пять «секунд», на стрельбу из FAMAS – шесть. Эти «секунды» (которые не имеют ничего общего с секундами в реальном мире) игра называет ценой или стоимостью карты. Таким образом, если вы выбираете карту SOCOM и стреляете, то следующие пять «секунд» Снейк должен будет простоять неподвижно. Простые карты стоят от четырех до шести секунд, мощные карты – двадцать и даже тридцать. Наконец, третий важный факт: ваши

враги – точно такие же игроки, как и вы. У каждого персонажа на уровне есть своя колода карт, есть свои карты в руке, и в этом плане движок не делает различий между Снейком, Джонни Сасаки и любым другим солдатом.

Попробуем обобщить все вышесказанное и описать игровой процесс. На карте – дуэль Джонни Сасаки и Солида Снейка. Движок работает по «секундам». Первая секунда: Снейк делает ход. Скажем, он стреляет из SOCOM и тратит на это пять единиц времени. Теперь начинается ход Джонни, он стреляет из Калашникова и тратит на это семь «секунд». Теперь проходит время, а герои, совершившие свои действия, стоят неподвижно: прошла первая «секунда», Снейк будет занят еще четыре, Джонни – еще шесть. Прошла вторая – Снейк будет стоять еще три «секунды», Джонни – еще пять. Совсем скоро стоимость использованных карт Снейка снизится до нуля и только тогда он сможет сделать новый ход. Если бы Джонни использовал карту не на семь единиц, а, скажем, на четыре, то он выполнил бы свое действие быстрее и получил бы новый ход раньше, чем Снейк. Эта простая система усложняется тем, что игроки могут использовать по несколько карт за ход, активировать модификаторы и особые карты, о которых мы сейчас не будем вспоминать.

Теперь можно уже и разобраться с той табличкой, которая висит рядом



КОРБОКА – НЕ ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО СКРЫТЬСЯ ОТ ВРАГА. STEALTH-КАМУФЛЯЖ – НАШ ВЫБОР.



ПОЛЬЗУСЬ ВЗРЫВЧАТКОЙ И РАКЕТАМИ, ПОМНИТЕ: УСЛЫШАВ ГРОХОТ, ОХРАНА НЕМЕДЛЕННО ПОДНИМАЕТ ТРЕВОГУ.



ВИНТОВКА PSG-1 – ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ ВО ВСЕЙ ИГРЕ. ИСТИННО ГОВОРИМ ВАМ.



МЫ ЛЮБИМ ГРАНАТЫ. ОДНА КАРТА ИЗБАВЛЯЕТ СРАЗУ ОТ НЕСКОЛЬКИХ ОХРАННИКОВ.

со Снейком (и любым другим персонажем, если вы нажмете **▲** и посмотрите на него). В таблице три цифры. Это (сверху вниз) количество карт в руке, стоимость совершенных действий и очередность хода. Очень удобно предсказывать будущие ходы: если нижняя цифра – единица, значит, именно этот персонаж будет действовать первым. Средняя показывает, сколько еще герой будет оставаться на одном месте и отдыхать после предыдущего хода. Верхняя, количество карт в руке, в сюжетной кампании не играет серьезной роли.

### ПРОСТЕЙШИЕ ДЕЙСТВИЯ

От теории – к практике! В предыдущих абзацах разобраться не просто, если не видеть игры перед глазами. Сейчас мы поговорим о том, как можно заставить Снейка ходить, стрелять, носить оружие и броню, кидать гранаты и душить злодеев. Первое: ходьба. В Metal Gear Acid есть специальные «ходильные» карты с невысокой стоимостью – от Genome Soldier до Ocelot Unit. Они стоят, как правило, всего четыре «секунды» времени и позволяют герою прошагать четыре-семь клеток на поле. Использовать их просто – выбираешь карту, жмешь **⊗**, выбираешь, куда нужно добраться герою, жмешь **⊗** еще раз. Готово. Кроме того, двигать героя по уровню можно с помощью совершенно любой карты, достаточно просто выбрать ее в руке и затем указать на пункт Move – однако при этом герой сможет перейти всего на три клетки и потратит на это столько времени, сколько стоит карта (например, на ходьбу с помощью карты Gurlucan понадобится целых десять «секунд»).

Как носить броню? В правом верхнем углу экрана отображается инвентарь персонажа. Вы выбираете, например, Body Armor, затем жмете на Use и указываете свободное место в инвентаре. Теперь на месте черного квадрата появляется иконка бронежилета – значит, все в порядке. Размер инвентаря, кстати, можно расширить до четырех или девяти клеток при помощи карт Equipment Lv. 2 и Equipment Lv. 3. Точно так же в инвентарь можно

сложить и другие карты длительного действия – например, Stealth (враги перестают замечать Снейка) или Evade (герой может уклониться от следующей атаки).

Как стрелять? Надеемся, вы уже поняли, что в Metal Gear Acid ничего не бывает просто. Карты оружия делятся на две категории, Use-type и Equip-type. С первыми все просто: выбрал карту, выбрал цель, стрелянул, забыл. Equip-type – отдельная история. Это оружие не стреляет, но кладется в инвентарь. Затем вы должны зарядить его и только потом – атаковать. Пример: у Снейка в руке четыре карты: две снайперки PSG-1, еще одна SVD Dragunov, один автомат Калашникова модифицированный АКМ. Сначала Снейк использует карту PSG-1 и кладет винтовку на свободное место в инвентаре. На этом ходу он не стреляет. Как выстрелить? Оружие, лежащее в инвентаре, нужно «зарядить» – еще раз использовать ту же карту на самого себя. Другими словами, теперь Снейк должен использовать вторую карту PSG-1 и выбрать то же место в инвентаре. Замечание: разрешается заряжать лежащую в инвентаре винтовку любыми оружейными картами того же калибра. Например, калибр SVD Dragunov тот же, что и у PSG-1 (калибр и количество патронов можно узнать в описании карты), значит, на лежащую в инвентаре PSG-1 можно применить SVD Dragunov и выстрелить. Патроны от автомата Калашникова для снайперской винтовки не подходят, поэтому выстрелить из АКМ у Снейка при этом наборе карт не получится. Какие еще есть карты? О, великое множество. Например, с помощью Choke можно лишить сознания стоящего спиной к вам солдата. Cost -4 сбавит стоимость использованных карт на четыре единицы. Cyborg Ninja нанесет 50 единиц повреждений любому врагу на ваш выбор. С помощью Punch (CQC) можно ударить по лицу, а Big Boss удвоит количество бонусных очков, что выдаются после миссии. Всего в игре 204 карты, и перечислить действие их всех мы не возьмемся. Нужно ли стараться подобрать колоду под определенный стиль иг-

ры? При первом прохождении – вряд ли. На старте кампании карт катастрофически мало, хороших – и вовсе кот наплакал. Берите, что дают, и экспериментируйте. В самом начале можно не прятаться, а просто отстреливать всех, кто попадает на глаза и кушать Ration. Помните: граната – лучший друг начинающего Снейка. Одна удачно брошенная граната мгновенно убивает двух-трех (а то и больше) врагов. А если нет времени ждать, просто выстрелите в нее и она сдетонирует мгновенно. Позже, когда карт станет больше, а сами карты – лучше, вам откроется вся прелесть Metal Gear Acid: практически под любой стиль игры можно подобрать свою колоду и с ее помощью успешно проходить миссии. На этом мы заканчиваем вводную часть текста, прекращаем пояснения для новичков и переходим к серьезному мужскому разговору. Тем, кто не дошел до десятой миссии, вход строго воспрещен.

### ТАКТИКА ДЛЯ ПРОФИ

Суровая правда жизни: карты в Metal Gear Acid совершенно несбалансированы. Одни куда более полезны, чем другие, а собрать идеальную колоду до обидного просто. Основа каждой мощной колоды – карты «Cost -12», «Cost -8» и «Cost -4» и «Action+». С помощью этих чудесных карт можно делать ходы снова и снова, не давая врагу опомниться. Более того: к концу игры с помощью этих карт я умудрялся проходить целые миссии, вообще не давая врагу права хода. Идея проста: нужно каждую использованную карту в конце хода «закрывать» соответствующей «Cost -x». Если вы используете Ocelot Unit (стоимость: 4), после нее нужно применить «Cost -4», которая снизит стоимость действий Снейка до нуля, и наш небритый герой сможет сделать еще один ход. Если вы используете Stealth (стоимость: 5), непременно скушайте Cost -8 или Cost -12. То же относится к оружию, оборудованию и всему остальному. Прочие очень полезные карты: Action+ (дают право применять за ход не две, а три и даже четыре карты) и Olga Gurlukovich

### Есть ли прок от меню настроек?

Есть, и немалый. Нас интересуют все три параметра – Text Speed, Movie Skip и Quick Mode. Первый отвечает за скорость прокрутки текста. Вторая опция позволяет пропускать видеоролики, которые показываются, когда вы активируете некоторые карты. Соответственно, если вы еще ни разу не закончили Metal Gear Acid, лучше их не трогать, а спокойно наслаждаться игрой. При втором прохождении скорость текста – на максимум, Movie Skip – включить (надо думать, что ролик про кибер-ниндзя уже будет сидеть у вас в печенках). Quick Mode нужно включать всем без исключения как можно быстрее – эта опция просто ускоряет движения охранников на вражеском ходу. Включенный Quick Mode уже при первом прохождении сэкономит вам добрый час времени.

### Что будет, если соединить Acid и MGS3?

Что нужно: японская версия Acid и японская версия MGS3 или европейская версия Acid и европейская версия MGS3. Дальше необходимо соединить консоли при помощи линк-кабеля, запустить Acid на PSP и MGS3 на PS2, потом выбрать пункт MGS3 link в главном меню Acid. На экране телевизора нужно выбрать пункт Special, затем Bonus, затем Metal Gear Acid Link. Готово – Снейк получит Stealth-камуфляж, EZ Gun и Infinity Facepaint. По каким-то неизвестным нам причинам этот трюк не работает с американскими версиями игр.

(позволяет вытянуть из колоды еще три карты).

В начале нужно решить, к чему мы стремимся: сделать Снейка идеальной боевой машиной или невидимым ниндзя? С ниндзя все просто: побольше камуфляжных карт Stealth и очень много лучших ходильных карт – Ocelot Unit и, если есть, Running Man. Часто в игре встречаются узкие тропинки, на которых вражеского солдата просто нельзя обойти, а убивать врагов настоящему Снейку не к лицу.

В таких случаях пригодится карта Choke. Нужно зайти к врагу сзади или сбоку и придушить его – солдат упадет на пол и потеряет сознание, а вы тем временем сможете пройти по той клетке, которую он занимает. Другой вариант – использовать карту Raiden, которая дается, когда вы проходите кампанию два раза. Хотите превратить героя в идеальную боевую машину? Нет ничего проще. Берите до упора PSG-1 и SVD Dragunov. Важно: кладите в инвентарь только PSG-1, а SVD Dragunov используйте только на патроны. Снайперские винтовки бьют очень чувствительно, а радиус стрельбы практически неограничен – вы сможете за считанные ходы зачистить весь уровень целиком.

Есть ли справедливость в режиме Link Battle – в бою с товарищем? Разработчики чувствовали, что карты «Cost -x» дают неземное преимущество своему владельцу и запретили использовать «Cost -8» и «Cost -12» в многопользовательской игре. Зато оставили снайперские винтовки. Если вы хотите глумиться над товарищем и выигрывать сетевые матчи быстро и безболезненно, берите убойную комбинацию PSG-1 и SVD Dragunov. Противопоставить ей можно только защитную колоду, составленную из бронезилетов и Evade, – но такой противник сможет лишь оттянуть вашу неминуемую победу. Еще интересно бывает расставлять на уровне мины Claymore – обычно противник наступает на них за милую душу. Ну а если вы играете с хорошим другом на интерес, а не

ради победы, то лучше сразу договоритесь, чтобы без снайперских винтовок. И вы увидите, как игра сразу засияет новыми красками.

### БОССЫ И КАРТЫ

Всего в Metal Gear Acid пять боссов – Леоне (два раза), Телико, Ла Клаун и сам Metal Gear. Если превратить Снейка в идеальную боевую машину, как было описано выше, уничтожение любого из них – плевое дело. Две битвы с Леоне мало чем отличаются друг от друга. Здоровяка сложно бить из снайперских винтовок – он отвечает выстрелами из своей мегапушки, которые запросто велят Снейка с ног. Наша рекомендация: используйте против Леоне Grenade и Nikita Missile. Ну а если старый солдат встанет рядом с бочкой, взорвать ее – ваша святая обязанность, тогда Леоне загорится и получит еще больше повреждений. Битва с Телико – проще пареной репы, главное – не забыть взять с собой карту Mine D. Единоборство с Ла Клаун вызывает только один вопрос: как отличить шпионку и убийцу от честной Телико? Очень просто. Поднимаете камеру вверх (клавиша ▲) и смотрите, у кого из противников непомерно большое количество жизней. Это и есть злодей. Для финальной битвы с огромным роботом придется подбирать специальные колоды. Снейку нужно набрать побольше Stinger и Ration, Телико пригодятся карты массового поражения, простое оружие вроде FAMAS и Cyborg Ninja. Всем нужно брать с собой как можно больше «Cost -x». Сам бой состоит из двух частей: сначала Снейку придется обезвредить ракетные установки на «руках» машины (что сравнительно просто), а затем послать ракету за ракетой в «ядро» робота. Делается это так: как только Metal Gear встанет в позу и начинает светиться синим, Снейк должен немедленно осыпать машину ракетами. У Телико – своя работа. Внутри робота ей нужно расстрелять четыре, гм, красных стержня. Если она справится, то атака чудовищной силы отменяется и робот не тронет Снейка.

Если же Телико не сможет исполнить задание, Снейк получит огромное количество повреждений – проследите, чтобы у него наготове была пара Ration.

И последний вопрос, который волнует каждого владельца Metal Gear Acid. Как собрать все карты в игре? Вариантов несколько. Во-первых, сохранение со всеми открытыми картами можно спокойно скачать с <http://www.gamefaqs.com> и залить на PSP через USB-кабель, но это, во-первых, скучно, а во-вторых, недостойно настоящего самурая. Мы будем собирать карты сами.

Где брать карты? Только в магазине в Intermission. Собирать комплекты карт в миссиях – затае довольно бесполезная, ибо лучшие карты встречаются там фантастически редко. Кроме того, помните, что карты 200-203 можно открыть только с помощью паролей и никак иначе. Итак, после двух прохождений игры у вас в колоде будет примерно 150-170 карт. За остальными, самыми редкими, придется охотиться. Как известно, в магазине карты отдаются не бесплатно, а за очки. Проще всего набирать их, снова и снова проходя уровень Outside FAR, – он до смешного прост. Одно прохождение занимает меньше пяти минут и стабильно приносит по пять тысяч очков, а если вы используете карту Big Boss (что настоятельно рекомендуется), то и все десять тысяч. Когда у вас наберется достаточно денег, сохраняйтесь и идите в магазин. Там покупайте, покупайте, покупайте карты. Если попадется что-то новое, сохраняйтесь. Если одно старье – загружайте сейв и пробуйте снова. Метод этот не самый честный, но когда вам останется найти меньше дюжины карт, вы поймете, насколько трудно собрать полную коллекцию даже с его помощью.

Кстати: не забывайте заходить в раздел Single Cards – карты там стоят очень дорого, но, поверьте, искать их в обычном магазине – себе дороже. Если в Single Cards есть что-то новое, берите немедленно и не смотрите на цену. Оно того стоит. ■



ВОТ ЧТО МЫ ИМЕЕМ В ВИДУ, КОГДА ГОВОРИМ, ЧТО ПРОТИВ ЛЕОНЕ НАДО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЗРЫВЧАТКУ.



ЕСЛИ ВАС ЗАСЕКЛИ, ПРИДЕТСЯ ЗАПОЛЗТИ В НЫЧКУ И ПЕРЕЖДАТЬ ТРЕВОГУ. ТАМ СНЕЙКА НЕ ЗАМЕТАТ.



Побывали в далеких странах?  
Накопилось много интересных  
фотографий?



Создайте свой цифровой фотоархив на  
<http://foto.mail.ru/> и покажите друзьям!

1. Доступ из любой точки мира
2. Удобная система альбомов
3. Редактирование фотографий
4. Возможность ограничения доступа только для друзей
5. Рейтинги лучших фотографий
6. Творческие конкурсы с призами

**ФОТО @mail.ru**<sup>®</sup>

Ваш личный цифровой фотоархив!

Автор:  
Наталья Одинцова  
odintsova@gameland.ru



# Radiata Stories

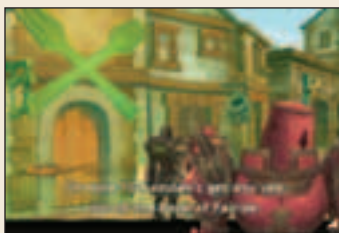
## Часть 1

Нет ничего проще и одновременно сложнее в Radiata Stories, чем собрать команду бойцов, готовых ринуться вместе с главным героем на выполнение опасных заданий. Когда каждый NPC не прочь поучаствовать в сражениях вдобавок к повседневным заботам вроде торговли в магазине, глаза начинают разбегаться. Но вот беда – главный герой, нахальный Джек Рассел, настолько не внушает доверия большинству обитателей королевства Радиата и соседствующих земель, что они не спешат вступать в его отряд.

### Повышение квалификации

Чтобы выучить чужой навык, необходимо как минимум 15 битв сражаться с нужными персонажами бок о бок в формации. Засчитывается попытка и в том случае, если лидер сам отдаст приказ рассеяться по арене или если врагам удастся сломать строй (иссякают Volty Points, участники становятся жертвами изменяющих статус атак; или быстро теряют слишком много здоровья).

Навыки совершенствуются по мере того, как персонаж активно участвует в драках. К сожалению, прокачиваются они не все разом – улучшается только последнее экипированное умение. Стартуют навыки с первого уровня. Для перехода на второй потребуется провести 7 битв, выслуга за третий – 9 битв, четвертый обойдется в 11 битв, а пятый, финальный, в 13.



НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ЧИТАЙТЕ КНИГУ ФЭЙРЕ ДО ВРУЧЕНИЯ ЕЕ АЛЬДО!

Поручения же специально выдаются с таким расчетом, чтобы в одиночку Джек смог справиться с мини-боссами только после основательной прокачки. И союзники пригодятся не только как группа поддержки. Под руководством лидера в бою они способны исполнять приказы, следуя заданной линии поведения, и выстраиваться в формацию. Минимальное требование для организованного построения: трое совершенно здоровых персонажей в подчинении у Джека, который и сам не должен страдать недугами вроде слепоты или отравления, а также 10 очков Volty (Volty Points), поскольку на сплоченную борьбу тратится энергия (нелегко держать подчиненных в узде!). Под дружным натиском монстры сдадут свои позиции куда быстрее, обороняться станет проще, однако придется отказаться от привычных опций: раздавать индивидуальные поручения, использовать предметы и шариться в меню. К тому же, построившись, герои вмиг забывают о ранее услышанных приказах. Слишком уж строгие ограничения? Зато формации помогают не только сосредоточить общие усилия на одном враге, но также воспользоваться врожденными умениями других бойцов, а то и пополнить свой список освоенных приемов. Сам по себе Джек лишь невероятно везуч (Luck Plus), а с поддержкой друзей узнает кучу полезных секретов. Например, как стать сильнее, двигаться проворней, сопротивляться яду и другим напастям. Кого же взять в бой и как добиться расположения нужного NPC? Да еще и не упустить шанс завербовать желанного союзника, ведь Radiata Stories хоть и предоставляет игроку относительную свободу действий, но не очень-то позволяет ему забыть об основной сюжетной линии. Стоит лишний раз поспать – и лихой поворот событий отрезает пути назад, туда, где остались еще потенциальные друзья. Сокращается

список призывников и после решающего выбора: выступить на стороне людей или фантастических существ.

**До главной сюжетной развилки есть время завербовать следующих персонажей-людей (позже такой возможности не представится).**

### Блай (Bligh)

■ **Когда:** до решающей сюжетной развилки

■ **Как завербовать:** поговорите с ним в Nuevo Village и отправляйтесь в город гоблинов, Shangri-La. Рядом с городом вы встретите Брие (Brie), с которой вам и придется драться. После драки выяснится, что сворованной трубки у Брие больше нет. В Shangri-La исследуйте (не пинком!) кучи мусора, найдите трубку и возвращайтесь к Блаю.

■ **Навык:** Water Defense (повышает устойчивость к атакам с атрибутом воды)

**Альтернативные персонажи-люди:** Marietta, Flau

### Витас (Vitas)

■ **Когда:** после открытия миссии Build Your Body! до следующей сюжетной сцены.

Миссию Build Your Body! очень легко пропустить. Открывается она лишь после сцены с Драконом Земли и пропадает после того, как Ридли покидает замок Радиаты. Ни в коем случае не спите после получения задания, иначе потеряете возможность выполнить его.

■ **Как завербовать:** поговорите с ней (утром бывает в своей келье в ордене Оласиона) и победите ее в бою.

■ **Навык:** Prevent Poison (повышает устойчивость к атакам ядом, на максимальном уровне дает неуязвимость к яду)

■ **Альтернативные персонажи-люди:** Gordon, Faraus, Tony, Garcia, Astor

### Джарвис (Jarvis)

■ **Когда:** после получения чина сержанта

■ **Как завербовать:** Согласитесь собрать долги для Гиске (Giske) из бара. Получите деньги у Жасмин (Jasmine) из Accessory Shop и поговорите с Джарвисом, согласитесь

дать ему отсрочку. К следующему разговору избавьтесь от лишних денег (необходимо иметь меньше 5 тыс.). Поговорите с Гиске. Не разговаривая с Джарвисом, наберите 5 тыс. и снова поговорите с Гиске. После чего смело общайтесь с Джарвисом.

■ **Навык:** Prevent Blaze (повышает устойчивость к эффекту Blaze, который по действию близок к яду, но лечится и лекарствами, и падением на землю. На максимальном уровне обеспечивает неуязвимость)

■ **Альтернативные персонажи-люди:** Elmo, Felix, Elef

### Джеральд (Gerald)

■ **Когда:** как только Джек получит чин сержанта и выполнит несколько побочных заданий (очень важно справиться с миссией Ultimate Battle), и до вечеринки у Ридли

■ **Как завербовать:** сразу после спасения принцессы отправляйтесь в клуб Вампир в воровском районе.

После видеоролика соглашайтесь доставить письмо Джеральду. Найти его можно на третьем этаже здания гильдии. Затем вернитесь в клуб Вампир, оттуда отправьтесь обратно на встречу с Элвен (четвертый этаж штаб-квартиры наемников) и, наконец, выйдите из Falcon Gate, чтобы стать свидетелем разговора между Джеральдом и Ноктурном (Nocturne). После этого разговор с Джеральдом будет заканчиваться дуэлью. У Джеральда 44 уровень, да и боец он сильный, так что не лишним будет воспользоваться грязным приемом – отравить бравого вояку Toadstool Powder. Необходимо, чтобы завербовать Элвен.

■ **Навык:** Fighting Spirit (каждый нанесенный врагу удар приносит больше энергии Volty)

■ **Альтернативные персонажи-люди:** Morgan, Adina, Thanos

### Гиске (Giske)

**См. вербовку Джарвиса**

■ **Навык:** Nine Lives (временная устойчивость к смерти)

■ **Альтернативные персонажи-люди:** Conrad, Claudia, Cosmo

**Годвин (Godwin)**

- **Когда:** после вербовки Миранды
- **Как завербовать:** прокачайте Миранду до 35 уровня и поговорите с Годвином.
- **Навык:** Defense Plus (улучшение защиты, на максимальном уровне прибавляется +20 к параметру защиты)
- **Альтернативные персонажи-люди:** Gregory, Eugene, Lyle, Ortoroz, Alvin, Miranda

**Деннис (Dennis)**

- **Когда:** до главной сюжетной развилки
- **Как завербовать:** поговорите с Деннисом в штаб-квартире наемников и отправляйтесь в земли Светлых Эльфов. На тропе, уводящей влево, разыщите пятно красного света – ночью на этом месте расцветает нужный Деннису цветок. Вручить его необходимо до утра.
- **Навык:** Prevent Curse (дает шанс избежать проклятья, на максимальном уровне – неуязвимость)
- **Альтернативные персонажи-люди:** Christoph, Butch, Star

**Миранда (Miranda)**

- **Когда:** после открытия миссии Build Your Body! до следующей сюжетной сцены.
- **Как завербовать:** разговаривайте с ней три дня подряд в разное время суток, причем Джек каждый раз должен быть поцарапан, чтобы Миранда его автоматически вылечивала.
- **Навык:** Defense Plus
- **Альтернативные персонажи-люди:** Gregory, Eugene, Lyle, Ortoroz, Alvin

**Ноктурн (Nocturne)**

- **Когда:** после вербовки Джеральда
- **Как завербовать:** взяв в команду Джеральда, сразитесь с ним. Если его уровень (42) Джеку пока не по зубам, воспользуйтесь Toadstool Powder.

**Райан (Ryan)**

- см. вербовку Элефа
- **Навык:** Prevent Paralyze (усиливает устойчивость к параличу, на максимальном уровне дает неуязвимость)
- **Альтернативные персонажи-люди:** Solo, Keaton

**Хип (Hip)**

- см. вербовку Хипа
- **Навык:** Max HP Plus (повышает количество очков здоровья, на максимальном уровне дает +300 к имеющимся очкам)
- **Альтернативные персонажи-люди:** Charlie, Daniel, Rocco

**Элеф (Elef)**

- **Когда:** до получения чина сержанта
- **Как завербовать:** после миссии по схватке с монстром у моста поговорить с Элефом на следующий день. Отправиться в гостиницу у юго-за-

падных ворот и поговорить с хозяином. Забрав у него чертежи, вернуться к Элефу. Позже Элефа можно будет найти в гостинице в одной из комнат. Заодно удастся завербовать Райана и Хипа.

- **Навык:** Prevent Blaze
- **Альтернативные персонажи-люди:** Felix, Elmo, Jarvis

**Выбор пути людей на главной сюжетной развилке дает шанс завербовать еще не попавших в «список друзей» союзников, которые не имеют ничего общего с фэйре.**

**Альдо (Aldo)**

- **Когда:** после первого задания гильдии
- **Как завербовать:** разыскивает Книгу Фэйре (The Book of Faerie). Книга припрятана в сундуке, который находится в Septem Village. Сама деревня находится южнее Nuevo Village.
- **Навык:** Earth Defense (повышает устойчивость к атакам с атрибутом земли)
- **Альтернативные персонажи-люди:** Cecil, Paul, Howard

**Ардоф (Ardorph)**

- **Когда:** после победы над Archdemon по заданию гильдии до следующей сюжетной сцены
- **Как завербовать:** поговорите с ним и выполните его задание. С отчетом вернитесь ночью в Moon Tower гильдии магов. Необходимо, чтобы завербовать Кертиса.
- **Навык:** Status Cure (излечивает от разных проклятий, прокачка уменьшает время срабатывания)
- **Альтернативные персонажи-люди:** Flora, Lulu, Morfinn, Stefan

**Дайнас (Dynas)**

- **Когда:** во время битвы с Драконом Ветра (только при выборе пути людей)
- **Как завербовать:** в команде должно не хватать одного участника перед началом битвы. Дайнас будет сражаться вместе с Джеком и позже появится в списке друзей, но включить его в состав действующего отряда уже не удастся.
- **Навык:** Colossal Power (позволяет чаще сбивать противников с ног)
- **Альтернативные персонажи-люди:** Dan

**Дмитрий (Dimitri)**

- **Когда:** после победы над Archdemon до следующей сюжетной сцены
  - **Как завербовать:** поговорите с ним (бывает с утра в церкви ордена Олассиона) и выполните его задание. Необходимо, чтобы завербовать Кертиса.
  - **Навык:** Bad Carrier (вредит противнику, награждая его случайным негативным состоянием)
  - **Альтернативные персонажи-люди:** Ursula, Johan, Golye
- Каин (Kain)**
- **Когда:** после вербовки Фернандо
  - **Как завербовать:** поговорите с ним.

- **Навык:** Auto Cure (автоматически восстанавливает здоровье)

**Альтернативные персонажи-люди:** Genius**Кертис (Curtis)**

- **Когда:** после вербовки всех магов.
- **Как завербовать:** поговорите с ним в здании гильдии магов.
- **Навык:** Save Volty (уменьшает расход энергии Volty для спецатак, но персонаж сумеет применить удар, только если располагает формально необходимым количеством энергии Volty)
- **Альтернативные персонажи-люди:** есть только среди фэйре.

**Никс (Nux)**

- **Когда:** после вербовки Ортороза (Ortoroz)
- **Как завербовать:** возьмите в команду Элвен, Каина и Кертиса и сразитесь с Никсом.
- **Навык:** King of Night (увеличивает параметры персонажа в ночное время, на максимальном уровне дает +25 ко всем параметрам)
- **Альтернативные персонажи-люди:** есть только среди фэйре.

**Рокко (Rocco)**

- **Когда:** после того как победите его по заданию гильдии
  - **Как завербовать:** возвращайтесь на дорогу позади Septem Village и сразитесь с ним.
  - **Навык:** Max HP Plus
  - **Альтернативные персонажи-люди:** Charlie, Daniel, Hip
- Танос (Thanos)**
- **Когда:** после выполнения всех заданий гильдии
  - **Как завербовать:** спите как можно меньше, чтобы успеть выполнить все миссии.
  - **Навык:** Fighting Spirit
  - **Альтернативные персонажи-люди:** Morgan, Adina, Gerald

**Фернандо (Fernando)**

- **Когда:** после вербовки Годвина, Миранды, Витас, а также следующих персонажей: Achilles, Flora, Alvin, Vitas, Cosmo, Edgar, Clive.
- **Как завербовать:** поговорите с ним.
- **Навык:** Full Power (увеличивает мощность Volty Blast, на максимальном уровне прибавляет 50% к мощности удара)
- **Альтернативные персонажи-люди:** Sebastian

**Элвен (Elwen)**

- **Когда:** после вербовки всех остальных наемников гильдии.
- **Как завербовать:** необходимо поговорить с Элвен между полуднем и шестью часами вечера и победить мечницу в нелегкой схватке.
- **Навык:** King of Day (увеличивает параметры персонажа в дневное время, на максимальном уровне дает +25 ко всем параметрам)
- **Альтернативные персонажи-люди:** таких, к сожалению, нет. ■

**Как замедлить время**

Некоторые сюжетные события происходят настолько некстати, что не остается времени выполнить все побочные миссии. А придется, если хочется завербовать Таноса и позднее – Элвен. Искусственно растянуть время до получения чина сержанта удастся, если сдвинуть часть визитов на ночное время. Сцена с сумасшествием Шилы (Shiela) отложится, если вернуться домой в период с полночи до 7 утра. То же самое и с ключевым моментом – миссией по сопровождению принцессы. Джек не превратится сам собой в телохранителя сиятельной особы, если появится в здании гильдии и поговорит с Таносом до рассвета.



ТРЕНИРОВКИ С РАЗЛИЧНЫМ ОРУЖИЕМ НА МАНЕКЕНАХ ПРИНОСЯТ ЦЕННЫЕ ПРИЗЫ.



РАЗУЧИВАТЬ НОВЫЕ АТАКИ ЛУЧШЕ СО СПЕЦИАЛЬНЫМИ АКСЕССУАРАМИ.



ЧТОБЫ РАЗУЧИТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЙ УДАР VOLTY BLAST, ДЖЕКУ ПОТРЕБУЕТСЯ ТРЕНИРОВАТЬСЯ НА МАНЕКЕНАХ.

Продолжение следует...

### ATI ВЫПУСТИЛА ВИДЕОКАРТЫ СЕРИИ RADEON X1000

**Очередной виток похоже бесконечного процесса.**

Главная новость этого выпуска – официальный анонс серии графических адаптеров нового поколения ATI Radeon X1000, ставший своеобразным ответом на вызов NVIDIA, брошенный парой месяцев ранее.

Флагман новой линейки – чип Radeon X1800 XT, прежде известный под кодовым названием R520. Он изготавливается по 90-нм технологии и содержит 16 конвейеров (по терминологии ATI именуемых «пиксельно-шейдерными процессорами»). В ядре реализована многопоточная архитектура обработки данных – Ultra-Threading, сильно напоминающая Hyper-Threading от Intel. Чип содержит 8 вертексных блоков, полноценно совместим с шейдерами версии 3.0, поддерживает адаптивный антиалиасинг, HDR, CrossFire и 256-битный интерфейс шины. Любопытно также, что по количеству транзисторов GPU уже обогнали CPU – у Pentium XE 840 их 230 млн., тогда как у X1800XT – 321 млн. Видеоадаптер на основе X1800 XT представлен в двух версиях (256 Мбайт и 512 Мбайт) и работает на частотах 625/1500 МГц (ядро/память). Если сравнить его параметры с GeForce 7800 GTX, то видеокарта от NVIDIA несколько проигрывает (430/1200 МГц), однако различия в архитектуре чипов делают прямое сравнение некорректным. Например, GeForce 7800 GTX имеет 24 конвейера, а не 16, но у новых Radeon'ов, по заявлению разработчиков, они гораздо лучше оптимизированы. Согласно первым опубликованным результатам тестов, в некоторых игровых приложениях «канадец» сумел обогнать «калифорнийца», но какого-либо серьезного преимущества над соперником не продемонстрировал.

Следующая вариация X1800 XL отличается от XT лишь пониженными до (500/1000 МГц) частотами и чуть меньшей ценой. Далее идет «средний класс» в лице X1600 XT (590/1380 МГц) и X1600 Pro (500/780 МГц) – 12 конвейеров, 128 бит, объем памяти 256 или 128 Мбайт. Замыкают линейку 4-конвейерные X1300 PRO (128 бит, 256 Мбайт, 600/800 МГц), X1300 (64-128 бит, 256 или 128 Мбайт, 450/500 МГц) и бюджетная X1300 NM (32 бит, 32 Мбайт своей и до 96 Мбайт внешней памяти, 450/1000 МГц). И о ценах. Модели на базе X1800 будут стоить от \$449 до \$549, X1600 – от \$150 до \$250, а X1300 – лишь \$79-\$149. Большинство модификаций появятся в середине октября, в числе отстающих лишь видеокарты на базе Radeon X1600 (XT и Pro), выпуск которых запланирован на конец ноября. ■

### SANDISK И SONY УМЕНИЛИ MEMORY STICK

Один из самых известных производителей различных карт памяти – компания SanDisk, совместно с Sony, взялась за усовершенствование знаменитых Memory Stick. Результатом их работы стало уменьшение габаритов этих запоминающих устройств в четыре раза. Название новых накопителей – Memory Stick Micro.

Судите сами – теперь это по-настоящему крошечные пластинки: 15x12.5 мм и толщиной 1.2 мм. Теоретический предел емкости нового формата – 32 Гбайт, но пока анонсированы лишь карты объемом в 512 Мбайт и 1 Гбайт. Подобная миниатюрность востребована в мобильных устройствах – mp3-плеерах, фотоаппаратах, сотовых телефонах, портативных игровых приставках и так далее. Интересно, что новый стандарт должен был появиться к моменту выхода

Sony PSP, но японцы приняли решение выпустить карты памяти чуть позже, а PSP снабдить разъемом под формат Duo Pro. Переходник с мини-версии на обычный Memory Stick также существует, он будет продаваться вместе с самими MS Micro. Новые чипы окажутся на прилавках в начале 2006 года, цены на них пока не сообщаются. ■



### МИКРОФОТО ОТ CREATIVE

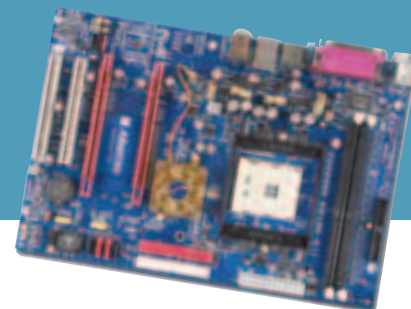
Компания Creative анонсировала медиаплеер Creative Zen MicroPhoto, оборудованный OLED-экраном и миниатюрным 1-дюймовым жестким диском емкостью до 8 Гбайт (объем HDD варьируется в зависимости от модели). Разрешение дисплея составляет 128 на 128 точек, количество цветов – 262 тысячи. Плеер воспроизводит музыку в форматах MP3, WMA и WAV, а также способен проигрывать файлы с функцией защиты DRM9. Устройство оборудовано функцией просмотра фотографий, диктофоном, FM-тюнером, а для подключения к компьютеру и зарядки батареи использует интерфейс USB 2.0. Модникам особенно понравится возможность выбора одного из десяти вариантов расцветки корпуса Zen MicroPhoto. Заметим, что постепенный переход от TFT к OLED-экранам диктуется более низким потреблением энергии последними – с подобным дисплеем Zen MicroPhoto может работать от аккумулятора до 15 часов. Кроме того, учитывается и экологический фактор – OLED-дисплеи содержат в себе органику, лучше поддающуюся вторичной переработке. Размеры плеера – 51x17.2x83 мм, а вес – 115 г. Рекомендуемая производителем цена составляет \$270, а время появления медиаплеера на прилавках – начало ноября. ■



### SLI ДЛЯ SOCKET 754

Albatron выпустил новую материнскую плату K8NF4X-754 для процессоров AMD форм-фактора Socket 754. Плата собрана на чипсете NVIDIA nForce 4X с функцией SLI, что позволяет использовать общую мощность двух видеокарт от NVIDIA с разъемами PCI Express. Для периферийных устройств есть два PCI-слота. Кроме того, имеется четыре порта SATA, поддерживающих организацию RAID-массивов формул 0, 1 и 0+1. Также «на борту» распаяна сетевая карта Broadcom 10/100 Мбит и 6-канальный звук AC97. Модель оборудована 4 портами USB 2.0/1.1 (до 8 с дополнительной «плашкой»), разъемами PS/2, RJ45 (LAN), интерфейсами COM и LPT. Присутствует на плате и фирменная технология от Albatron – ABS, защищающая BIOS от возможных потерь в результате атаки вируса,

неблагоприятного стечения обстоятельств или неопытных действий пользователя. При повреждении «прошивки» в специальный слот на материнской плате вставляется карта ABS, с помощью которой BIOS можно восстановить. В комплекте прилагаемого софта имеется также фирменная утилита для мониторинга и разгона системы «Dr. Speed», являющаяся собой удобное и безопасное средство для оверклокинга прямо из-под Windows. Поставки K8NF4X-754 начнутся в ноябре, а стоимость пока остается неизвестной. ■



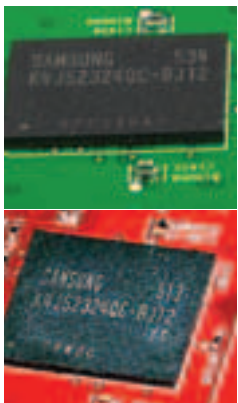
## ПЕРВЫЕ ЛАСТОЧКИ СЕМЕЙСТВА RADEON X1000

После анонса видеокарт ATI Radeon «тысячной» серии одной из первых на рынке отметила компания Sapphire, выпустив ускорители Radeon X1800 XT, X1800 XL и X1300. И так, старшая модель полностью дублирует оригинальный дизайн от ATI – частоты 625/1500 МГц, объем памяти 512 или 256 Мбайт, два выхода DVI и поддержка Avivo. Повторяют референсные карты (см. заметку о серии Radeon X1000) и Sapphire X1800 XL и X1300, заметим лишь, что первый обладает однослотовым, а второй – вообще пассивным радиатором, что делает их весьма «тихими» решениями. Все адаптеры будут комплектоваться оверклокерской утилитой разгона TRIXX. Кроме того, в коробках можно будет обнаружить DVD-диски, на которых хранятся несколько топовых игр от известных издателей. Пользователь сможет поиграть в каждую игру, а затем выбрать ту, которую предпочитает, и активировать ее. Остальные же можно будет купить со скидкой. Рекомендованная производителем цена на Sapphire Radeon X1800XT, к сожалению, еще не названа. Что касается модели на чипе X1800 XL, то она будет стоить \$470, а X1300 – \$115. Потребителям также будут предложены версии, поддерживающие работу с двумя GPU в системах CrossFire – как сообщили нам в пресс-службе Sapphire, эти модификации будут лишь чуть дороже обычных карт. ■



## ПОРА ПЕРЕХОДИТЬ НА БЫСТРУЮ ПАМЯТЬ!

Теоретически она может работать на частоте до 1880 МГц.



Анонсированные видеокарты ATI Radeon X1800 используют новую быструю память от Samsung со временем выборки от 1.26 до 1.4 нс. Теоретически это позволяет достигать гигантских значений скорости работы, вплоть до 1880 МГц. Однако компания ATI не торопится использовать весь потенциал GDDR-3, зафиксировав частоту для самого быстрого на сегодняшний день своего продукта, X1800 XT, на отметке в 1400 МГц. Заниматься оверклокингом самостоятельно производители не могут, поскольку для разгона новых графических адаптеров требуется специальная инженерная утилита, предоставлять которую канадцы пока не спешат. Заметим, что главный конкурент ATI тоже не стоит на месте. Компания NVIDIA заказала себе партию модулей памяти со столь же рекордными скоростными показателями. Видеокартой, для которой они предназначены, скорее всего, окажется 512-мегабайтная версия GeForce 7800 GTX. ■

## «ПРОХЛАДНЫЕ» ВЕСТИ ОТ THERMALTAKE

Уважаемая оверклокерами и моддерами компания Thermaltake спешит порадовать нас обновлением своей линейки систем охлаждения. Внушительный 120-мм кулер Blue Orb II вполне заслуженно величают на сайте компании «абсолютно тихим», поскольку уровень производимого им шума составляет лишь 17 дБ (некоторые модели винчестеров работают громче). Скорость вращения крыльчатки – 1700 оборотов в минуту (+/-10%). Медная подошва и запатентованная «ветвящаяся» конструкция ребер позволяют эффективно отводить тепло даже от самых быстрых процессоров. Девайс весом 869 грамм подходит ко всем моделям CPU Intel с разъемом LGA775, а также к AMD Socket 754, 939 и 940. Ожидаемая стоимость новинки – \$35, а время появления на прилавках – ноябрь 2005 года. ■



## МЫШИНЫЕ НОВОСТИ

Компания A4Tech выпускает две оптические мыши новой серии X7 – это беспроводная модель X-708K без батареек и традиционный «грызун» X-708. Сенсор новых манипуляторов работает с разрешением в 800 точек на дюйм и обрабатывает поток данных в 5.8 мегапикселей в секунду, позволяя отслеживать движения вашей руки максимально плавно – со скоростью 6500 кадров в секунду. Как сообщает производитель, встроенный процессор отслеживает перемещения со скоростью до 1 метра в секунду и ускорение до 15G. Частота опроса при USB-подключении составляет 125 Гц. Наиболее ответственные детали – кнопки – заказаны у японской компании OMRON и выдерживают до 800 тысяч «кликов». Отличительная особенность линейки – специальное программное обеспечение X7-Works, позволяющее продублировать любую функцию клавиатуры на каждую из пяти клавиш «грызуна». Рекомендованная цена на мыши новой серии составляет \$19. Проводная модель поступила в продажу уже в октябре, а время появления X-708K пока не известно. ■



## ВЫБОР ЭКОНОМНОГО ГЕЙМЕРА

В то время как целью хардкорных игроков и «компьютерных энтузиастов» остается NVIDIA GeForce 7800 GTX или ATI Radeon X1800 XT, для многочисленной армии рядовых геймеров, не имеющих возможности столь же легко расставаться с содержимым своего кошелька, выбор не столь очевиден. Именно для них позиционируется новый продукт фирмы Sparkle – SP-PX65DH Ultra2 на базе процессора GeForce 6500. На данный момент известна лишь рабочая частота ядра – 400 МГц. Интерфейс памяти – 64 бит (будут выпускаться 128- и 256-мегабайтные версии). Модель поддерживает DirectX 9.0, Shader Model 3.0, CineFX 3.0, TurboCache и оснащена выходами DVI и D-Sub. По информации на официальном сайте компании, модификация GeForce 6500 128 Мбайт набрала 3334 балла в 3DMark03 (1024x768, P4 3.0 ГГц). Рекомендованные цены пока не были объявлены, но они вряд ли превысят \$200. ■



# НОВЫЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ МУЖЧИН "SYNC"



СЕКС  
ТЕХНОЛОГИИ  
АВТОМОБИЛИ  
УДОВОЛЬСТВИЯ

СОЕДИНЕНИЕ  
СТИЛЯ ЖИЗНИ  
И ТЕХНОЛОГИЙ

ВСЕ ДЕЛО В ТЕХНИКЕ

ШПИОНАЖ  
НА БЫТОВОМ УРОВНЕ

13

КОРПОРАЦИИ  
БУДУЩЕГО

КЛУБНЫЕ  
ДЕВОЧКИ

СЕКС  
ЗА ТЕХНО

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ  
ТОПЛИВО

ДРАЙВ ПОСЛЕ НЕФТИ

НЕ ПРОПУСТИ!  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ТЕНДЕНЦИИ  
ИНТЕРВЬЮ  
НОВОСТИ  
ТЕСТЫ

(game)land

hi-hum media



Олег Калабалин, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

# ТЕСТИРОВАНИЕ 19-ДЮМОВЫХ ЖК-МОНИТОРОВ С РАЗНЫМИ МАТРИЦАМИ

Если 17-дюймовые модели постепенно уходят в нишу Low-End'a, то их 19-дюймовые собратья предлагают сейчас самые передовые технологии. Но и стоят они дороже. В этом выпуске мы протестировали семь таких мониторов и попытались выбрать наиболее подходящий для игр, развлечения и работы.

### Список тестируемого оборудования

- BenQ FP91V
- LG Flatron L1940B
- LG Flatron L1980Q
- NEC 1980SXi-BK
- PHILIPS 190X5FB
- Samsung SyncMaster 930BF
- Samsung SyncMaster 970P

Приходя в магазин, мы обычно ориентируемся на производителя. Но в современных условиях это не совсем правильно. Краеугольный камень существующих ЖК-дисплеев – тип установленной матрицы. Разнообразием для массового рынка всего четыре (TN+Film, S-IPS, MVA и PVA), и отличаются они между собой весьма существенно. Как известно, у LCD-монитора есть несколько ключевых характеристик, по которым можно условно определить «хороший» он или «плохой». Давайте их перечислим.

### ВРЕМЯ ОТКЛИКА

Первые ЖК-мониторы, основанные на TN-матрицах, пользователей разочаровали. Если статичное изображение на них выглядело четким, что являлось огромным плюсом по сравнению с ЭЛТ-дисплеями, то в динамике все было гораздо хуже. Движущиеся объекты оставляли за собой кометобразный шлейф, поэтому любители быстрых компьютерных игр некоторое время не могли воспользоваться плодами прогресса. Однако технология TN совершенствовалась, и шлейфы становились все меньше. В дальнейшем такие панели обзавелись приставкой Film (новое покрытие, увеличившее углы обзора). Сейчас TN+Film матрицы обладают наименьшим временем отклика, однако остальные их параметры далеки от идеала. Вместе с тем, они остаются наиболее популярными – во-первых, из-за скоростных характеристик, а во-вторых – за счет невысокой цены.

### КАЧЕСТВО ЦВЕТОПЕРЕДАЧИ И УГЛЫ ОБЗОРА

Не только смазывания беспокоили обладателей мониторов с TN-матрицами.

Долгое время цветопередача у них была настолько неестественной, что приходилось заново привыкать даже к «новому» виду офисных приложений, не говоря уже об играх, фильмах или фотографиях. Более того – стоило владельцу такого устройства посмотреть на экран под другим углом, как цвета инвертировались до полной неузнаваемости. Для решения этих проблем в 1996 году Hitachi разработала технологию IPS. Панели этого типа обладали значительно лучшими углами обзора и отличались хорошей цветопередачей, однако имели и ряд недостатков. В первую очередь – высокое время отклика, доходившее до 100 мс. Более свежая инкарнация (S-IPS) до определенной степени устранила неприятности, связанные с низкой скоростью, однако контрастность осталась все же невысокой. Из-за этого и черный цвет на экране был неидеальным. Надо было что-то придумывать.

### ЯРКОСТЬ И КОНТРАСТНОСТЬ

В 1998 году компания Fujitsu разработала MVA (Multidomain Vertical Alignment) панель. Чуть позже эту технологию смог немного улучшить Samsung, представив аналогичную разработку – PVA. Принцип разбиения каждого жидкого кристалла на домены помог таким мониторам получить глубокий черный цвет, неплохую цветопередачу и гигантские углы обзора. Но время отклика было катастрофически высоким – несмотря на заявления сначала о 25, а потом 16 и 8 мс, PVA и MVA матрицы на практике демонстрировали совсем другую скорость. Производители никого не обманывали, так как сообщали о переходе с белого

### Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям НИКС Компьютерный Супермаркет (т. (095)974-3333, <http://www.nix.ru>), DEPO Computers (т. (095)969-22-15, <http://www.depocomputers.ru>), «Дина-Виктория» (т. (095)681-2070, <http://www.dvcomp.ru>), представителям Benq и Samsung.

на черный (BtW). Время же отклика между полутонами, особенно на темных оттенках, доходило до 100 мс, поэтому шлейфы и смазывания на движущемся изображении были легко заметны не только в играх, но и при прокручивании текста.

### РЕШЕНИЕ ВСЕХ ПРОБЛЕМ?

В тот момент, когда требовательные пользователи уже отчаялись дожидаться настоящего быстрых ЖК-мониторов, на рынке стали появляться модели с овердрайвом (overdrive, OD). Произошло это знаменательное событие в 2005 году. Механизм сначала опробовали на матрицах TN+Film. Получилось действительно быстро, однако в некоторых моделях данный «ускоритель» пока функционирует недостаточно правильно. Выражается это в том, что проявляются так называемые артефакты «переразгона», когда за движущимся объектом на некоторых оттенках тянется уже не шлейф, а каемка другого цвета. Ближе к осени 2005 года разработчики применили OD в других типах панелей – на одной из них (PVA) построен Samsung SyncMaster 970P, участвующий в нашем тесте. Что касается S-IPS с овердрайвом, то такие матрицы пока начали выпускать только для ЖК-телевизоров.

### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Измерения яркости, контрастности и качества настройки цветопередачи прово-

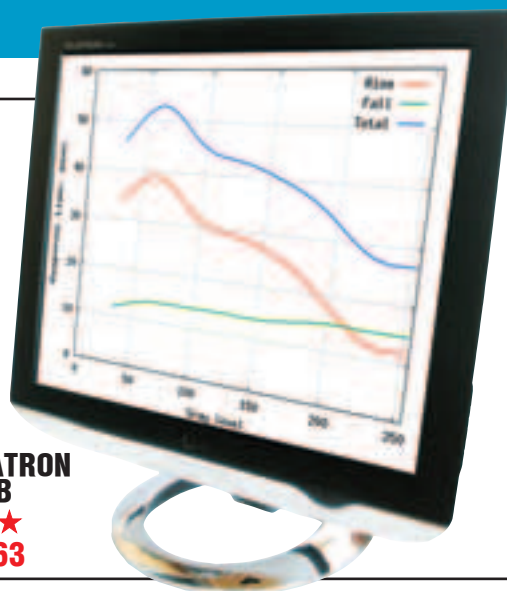
Тестовый стенд
<b>Для проверки времени отклика:</b> <b>Процессор:</b> Intel Pentium III 450
<b>Системная плата:</b> ASUS P2B с разъемом ISA для подключения осциллографа
<b>Видеокарта:</b> Chaintech GF4200 128 Мбайт DDR
<b>Память:</b> Samsung SDRAM 256 Мбайт
<b>Жесткий диск:</b> Western Digital 7200 rpm
<b>Для подключения колориметра:</b> ПК Depo Ego 370 с ATI Radeon X800GT

Технические характеристики	BenQ FP91V	LG Flatron L1940B	LG Flatron L1980Q	NEC MultiSync 1980SXi	Philips Brilliance 190X5FB	Samsung SyncMaster 930BF	Samsung SyncMaster 970P
Размер экрана и разрешение	19", 1280x1024	19", 1280x1025	19", 1280x1026	19", 1280x1027	19", 1280x1028	19", 1280x1029	19", 1280x1030
Тип матрицы	TN+Film (Overdrive)	S-IPS	TN+Film	S-IPS	TN+Film	TN+Film (Overdrive)	PVA (Overdrive)
Яркость, кд/кв.м	270	250	250	270	250	300	270
Контрастность	550:1	600:1	500:1	500:1	500:1	700:1	1000:1
Время отклика, мс	4 (GtG)	25	8	25 (13 + 12)	12	4 GtG	6 (GtG)
Углы обзора (по вертикали/по горизонтали), °	135/140	178/178	160/160	176/176	160/160	160/160	178/178
Интерфейсы	DVI-D, D-Sub	D-Sub	DVI-D, D-Sub	DVI-D, DVI-I, D-Sub	D-Sub	DVI-D, D-Sub	DVI-I
Динамики, Вт	2x2	нет	нет	нет	2x3	нет	нет
Размеры, мм	419x411x215	442x507x265	422x261x410	412.2x365x200	444x436x181	428x430x196	424x507x242
Вес, кг	6	6.5	5.4	11.9	7.2	5.1	7.1
Цена, \$	416	463	537	776	546	464	550 (в продаже – с ноября)
Блок питания	Встроенный	Встроенный	Внешний	Встроенный	Встроенный	Встроенный	Внешний





**BENQ FP91V**  
★★★★★  
\$416



**LG FLATRON L1940B**  
★★★★★  
\$463

дидлись с помощью колориметра Pantone ColorVision Spyder при заводских настройках мониторов. На соответствующих графиках (см. диск) можно увидеть эталонную (она выделена синим цветом) и три измеренных кривых, которые соответствуют основным цветам RGB. В идеале все они должны совпадать между собой. Кроме того, были получены значения яркостей белого и черного поля – первое из них как раз и является максимальной яркостью монитора, а отношение ко второму дает нам 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 разных значениях цвета поля. Этот промежуток и является временем отклика. Для каждого перехода было сделано по три измерения, на графиках Responc Time нанесен средний результат. Синяя кривая обозначает полное время отклика, а красная и зеленая – периоды зажигания и гашения пикселя. По горизонтали «0» соответствует абсолютно черному цвету, а «255» – белому.

### BENQ FP91V

Рекордно малое время отклика – основное достоинство этого внешне неприметного монитора. Технология Advanced Motion Acceleration помогает матрице очень быстро управлять кристаллами. На наш взгляд, даже опытный игрок, пересев с ЭЛТ-дисплея, вряд ли сумеет рассмотреть на экране FP91V какое-либо смазывание картинки. Мы уже писали, что не каждый овердрайв одинаково полезен – отдельные реализации этого достаточно «сырого» еще механизма вызывают появление весьма заметных артефактов. Приятно отметить, что рассматриваемую модель эта проблема практически не коснулась. Совсем не-

большое остаточное расслаивание текстур (при использовании OD заменившее шлейф) обнаружилось только при длительном наблюдении квадрата из TFT Test'a. Во время прохождения демо-версии F.E.A.R подобный эффект не наблюдался, как мы ни всматривались. Дополнительный бонус для самых придирчивых геймеров – отключение AMA в настройках монитора.

В прошлом номере мы тестировали «младшего брата» этой модели. Тогда, напомним, BenQ FP71V получил у нас награду «Выбор Редакции». Помимо увеличения диагонали, у FP91V изменений совсем немного – несъемное основание подставки, а также новые динамики с эффектом объемного звучания SRS. Соперничество среди 19-дюймовых мониторов жестче, а потому становятся заметнее недостатки. Кнопка питания по центру экрана отвлекает взгляд синей подсветкой, маломощная интегрированная акустика подойдет только для озвучивания радиопередач за полночь, а «ножка» все так же бедна на регулировки – экран можно лишь наклонять к себе и обратно. Кроме того, настройка цветопередачи у этого BenQ'a оказалась хуже, чем у FP71V (кривые на графике уже сильнее отклоняются от эталона). Измеренные значения яркости и контрастности также оказались ниже. Однако все это несколько меркнет перед главным плюсом – из рассматриваемых моделей FP91V оказался ближе всех к ЭЛТ по времени отклика, сумев фактически избежать «подводных камней» овердрайва.

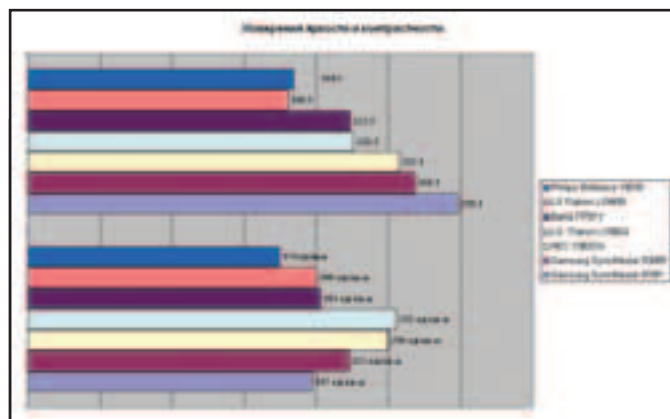
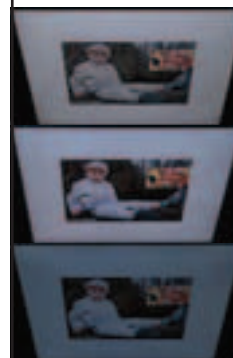
### LG FLATRON L1940B

Этот монитор является самым парадоксальным участником нашего теста – отсутствие цифрового выхода (под задней снимающейся крышкой есть лишь D-Sub) совмещается в нем с «дорогой» матрицей S-IPS. При этом цена LG Flatron L1940B сравнительно демократична (\$462). При включении на черной заставке Windows присутствует ти-

пичный сиреневый отлив. Это характерная черта S-IPS, которая проявляется лишь на темном изображении, и то, если на монитор смотреть сбоку. Заметим, что данная модель встречается и с обыкновенной матрицей MVA (без овердрайва), однако такие модификации сложно рекомендовать для игр – время отклика у них доходит до 100 мс. Автоподстройка аналогового сигнала (при нажатии на кнопку) работает очень хорошо – четкость и различимость мелких деталей на самом высшем уровне. Полное время отклика, согласно нашим измерениям, достаточно велико, причем на наиболее темных оттенках оно зашкаливает за 50 мс. На деле, в процессе игры, шлейфы оказываются не столь заметными, хотя они все же есть. Цветопередача у этой модели настроена достаточно неплохо – субъективные ощущения при просмотре тестовых фотографий очень хорошие. Однако «бюджетная» электроника не дает полностью реализовать возможности матрицы. По сути, монитор предназначен для дома, тем, кому требуется устройство по невысокой цене, чтобы на досуге и поиграть, и поработать с графикой, и посмотреть на компьютере

### Как отличить матрицу?

Панели S-IPS узнать достаточно легко – характерный «сиреневый» отлив становится заметен, если включить однотонный черный фон и посмотреть на экран под углом. Поместите курсор на середину экрана и взгляните на ЖК-монитор чуть сверху и снизу – если в первом случае цвета меняются, а во втором темнеют, то матрица у монитора TN+Film. Посмотрев сбоку на такой дисплей, вы увидите грязно-желтый оттенок. Что касается MVA- и PVA-матриц, то их можно вычислить по большому вертикальным углам обзора, которые, в отличие от TN+Film, ничуть не меньше горизонтальных. Приписывают им и «плавающие» темные оттенки при взгляде под прямым углом, однако неспециалисту заметить этот эффект, как правило, весьма трудно.



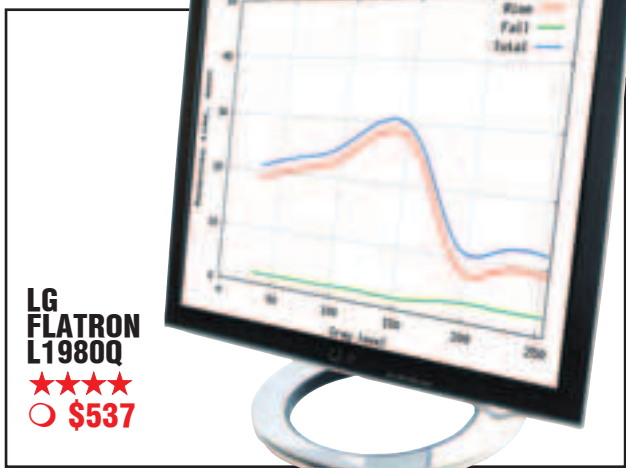
Верхняя диаграмма – контрастность, нижняя – яркость

Контрастности много не бывает. Лидер тут – Samsung SyncMaster 970P.

Олег Калабалин, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

### Немного об S-IPS

У S-IPS отмечают не только отличную для LCD цветопередачу, но и весьма небольшое послесвечение в динамичных сценах. Со всеми этими утверждениями мы можем согласиться. Однако реальные значения полного времени отклика, как видно из наших графиков, могут достигать 50 мс. В чем же здесь секрет? Дело в том, что эти панели обладают более «симметричным» соотношением времен зажигания (rise) и гашения пикселя (fall), между ними не такая большая разница. Для большинства игр такой механизм переключения более предпочтителен. Необходимо также сказать еще об одном недостатке, который иногда приписывают не только NEC MultiSync 1980SX1, но всем S-IPS мониторам. Многие пользователи жалуются на быстрое утомление глаз при работе с текстами и таблицами. Объясняют этот эффект, как правило, лучшей видимостью, по сравнению с TN+Film и MVA/PVA, межпиксельной сетки. На наш взгляд, все это зависит от индивидуальных особенностей человека — мы какого-либо напряжения при работе над статьей на NEC MultiSync 1980SX1 не почувствовали.

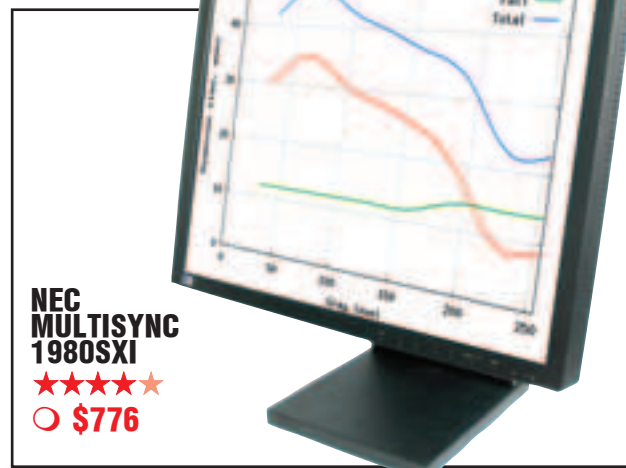


**LG FLATRON L1980Q**  
★★★★★  
○ \$537

фильмы. Компромиссный вариант предполагает некоторые ограничения. В динамике могут быть заметны небольшие послесвечения, а серьезно заниматься коррекцией цвета не дадут любительские возможности по настройке. Что касается просмотра кино, то несомненный плюс L1940B — огромные углы обзора, при которых цвета практически совершенно не инвертируются. Минус же в том, что подсветка матрицы не совсем равномерная, а черный цвет недостаточного глубокого и имеет сиреневый оттенок.

### LG FLATRON L1980Q

Тонкое и очень стильное устройство — таким монитором можно просто украшать комнату. За исключением блестящего и непрактичного основания подставки, L1980Q выглядит безупречно. Но \$537 просят не только за красоту. Дисплей обладает тремя степенями свободы, так что при необходимости вы можете развернуть его в портретный режим (под 90 градусов), а также отрегулировать угол наклона и высоту. Изящная «дужка» включения питания в форме «готовой упасть капли» оснащена синим светодиодом. Недалеко от нее, на нижнем торце расположились три клавиши доступа в меню. Заметим, что все управление сенсорное — достаточно легкого прикосновения. Однако пока нащупываешь нужную из запрятанных кнопок, пару раз сработают ее «соседки». Вместе с тем, меню отличается логичностью и богатством настроек — есть регулировка гаммы, цветовой температуры (отдельно и по RGB-каналам). Имеются и предустановленные режимы, и возможность посмотреть производимые изменения параметров в выделенной области экрана. Впрочем, все это присутствует и в предыдущей модели от LG. Но если у L1940B такое количество настроек не позволяло «вытянуть» цвета весьма интересной S-IPS матрицы, то в данном случае используется TN+Film панель без овердрайва. Чудес от нее мы не ждали, что и подтвердили эксперименты. Порадоваться можно лишь за хорошие углы обзора — пожалуй, лучшие, среди представленных мониторов с матрицами данного типа



**NEC MULTISYNC 1980SX1**  
★★★★★  
○ \$776

(как с разгоном, так и без). Что касается скорости, то при заявленном времени отклика 8 мс, на графике можно заметить «горб» на полутонах, достигающий 30 мс. Цветопередача также хромает — кривые не совпадают ни между собой, ни с эталоном (синяя линия). На практике монитор не совсем адекватно воспроизводит светлые оттенки. Ситуация улучшается при небольшом уменьшении контрастности в настройках монитора, но тогда начинают хуже различаться темные полутона.

### NEC MULTISYNC 1980SX1

Монитор на S-IPS-матрице, предназначенный для CAD/CAM-приложений и достаточно серьезной работы с цветом. От большинства «собратьев» он отличается не только типом используемой панели, но и богатством настроек. Устройство предлагает практически все, что требуется дизайнеру, вплоть до возможности цветокоррекции (правда, в ручном режиме) с помощью программы GammaComp. Взаимодействовать с меню очень удобно — в первую очередь, благодаря кнопкам, которые никуда не «спрятаны» и обозначены четкими вспомогательными пиктограммами. Строгие линии корпуса, выполненного в так называемом «промышленном» стиле, наверняка придется многим по душе. Вес этого «технобота» составляет почти 10 кг. Разумеется, такой серьезный монитор не могли не оснастить всеми способностями к трансформации — дисплей можно регулировать по высоте, поворачивать в «портретный» режим и менять угол наклона. На задней стенке присутствуют не только разъемы DVI-D и D-Sub, но и DVI-I. Последний интерфейс дает возможность подключаться как по цифровому, так по аналоговому входу через переходник. Теперь о скорости. Реакция этой 25-мс матрицы чуть лучше, нежели у S-IPS-монитора от LG. Квадрат в TFT-Test'e размывается, но это не настолько катастрофично, как если бы полным временем отклика, зашкаливающим за 40 мс, обладала TN+Film или MVA панель. Субъективно, при игре в Half-Life 2, уровень пос-

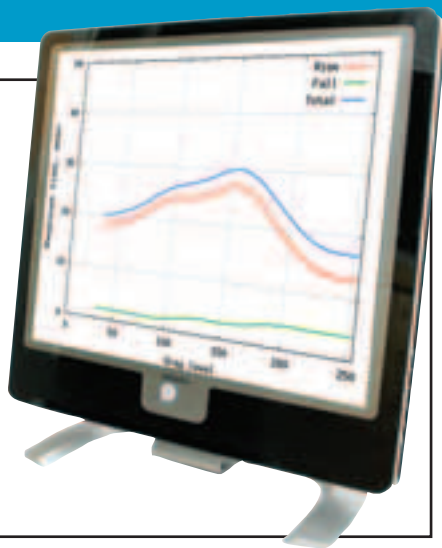
лесвечения не превышает таковой у LG Flatron L1980Q. Настройку цветопередачи стоит отметить отдельно — выполненная она просто великолепно, полученные нами гамма-кривые почти идеально ложатся на эталонную. На хорошем уровне находится и контрастность монитора — она явно выше, чем у LG L1940B. Углы обзора матрицы также превосходные. Но смотреть кино в темноте не столь комфортно — равномерность подсветки, к сожалению, оставляет желать лучшего, да и «черный» цвет не слишком глубокий.

### PHILIPS BRILLIANCE 190X5FB

С «бриллиантовым» Филипсом вы можете не опасаться битых пикселей. Фирма гарантирует, что при возникновении яркой и темной точки неизменного цвета в течение всего срока гарантии вы можете обменять устройство. Предсказуемая неприятность — на глянцевом корпусе 190X5FB/20 хорошо заметны отпечатки пальцев. Красивая серебристая металлическая подставка в форме «разогнутой подковы» малофункциональна — она позволяет регулировать плоскость экрана только на себя и обратно. Разъемы на задней стенке закрывает традиционная для Philips декоративная крышка. На передней панели находится сенсорная кнопка включения, а рядом расположена вторая клавиша — с ее помощью можно выбрать из трех предустановленных режимов (Internet, Video-Tv, Photo). Если же нажимать на нее в течение трех секунд, то активизируется демо-режим. По экрану передвигаются квадратные рамки, внутри которых демонстрируются преимущества технологии Philips Light Frame. Войти же в главное меню позволяют кнопки на боковой грани. Модель обладает только разъемом D-Sub — поэтому перед использованием монитора лучше нажать на клавишу автонастройки. Сюрприз преподнесли встроенные динамики, которые звучат не так уж и плохо. Очередная матрица TN+Film без овердрайва обладает заявленной скоростью 12 мс, но в реальности переходы достигают 30 мс — небольшой шлейф все же заметен. Панель отличает-

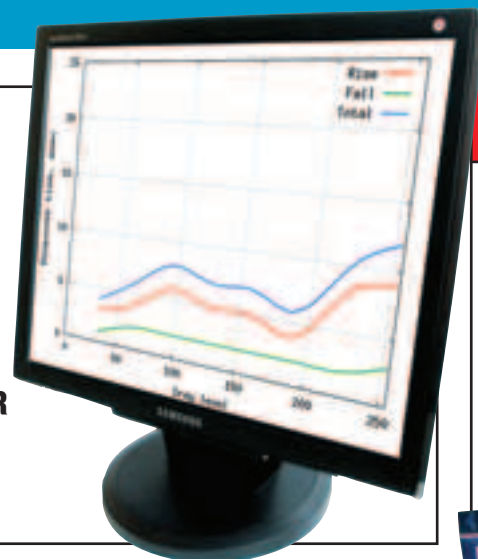
### PHILIPS BRILLIANCE 190X5FB

★★★★★  
○ \$546



### SAMSUNG SYNCMMASTER 930BF

★★★★★  
○ \$464



ся невысокими углами обзора – причем не только вертикальными, но и горизонтальными. При измерении контрастности монитор провалился – предпоследний результат. Качество настройки цветопередачи также невысокое – при установках по умолчанию Brilliance 190X5FB неидеально воспроизводит светлые тона, что подтверждает характерный изгиб гамма-кривых в правой верхней части графика. Впрочем, они лежат достаточно близко друг к другу (хотя и далеко от эталона), что обеспечивает приемлемый баланс белого для всех оттенков.

### SAMSUNG SYNCMMASTER 930BF

Отличительная особенность этой модели – совершенно черный пластик и малое время отклика. Несмотря на встроенный блок питания, корпус очень компактен. Цифровой и аналоговый разъемы сзади прикрыты крышкой. Кнопки управления расположены на нижнем торце дисплея и нажимаются довольно жестко. Меню, хотя и богатое на настройки, но построено не совсем логично. Удачнее всего реализована фирменная функция Magic Bright, позволяющая без лишних хлопот выбрать один из шести предустановленных режимов. Есть у 930BF и такая опция, как MagicColor, с помощью которой можно отрегулировать оттенок (холодный, теплый и т.д.), цветовую температуру и гамму в отдельном окошке. Кроме того, программой MagicTune все то же самое можно отрегулировать непосредственно из операционной системы. Монитор базируется на TN+Film матрице с овердрайвом. Первый неприятный момент – засветка по краям на черном фоне. Поэтому просмотр фильмов в темноте на SyncMaster 930BF не слишком приятен, хотя углы обзора неплохие. А что с играми? Тут тоже не все гладко. Время отклика великолепно (как заявленное – 5 мс, так и измеренное), но сам по себе овердрайв сделан не лучшим образом. Если присмотреться, артефакты видны и при обычной работе в Windows. Например, если быстро перемещать окно, то за расположенными в нем черными буквами

на сером фоне остается белый след. А вот с точки зрения яркости и контрастности придаться совершенно не к чему – все на очень приличном уровне. Цветопередача также настроена очень грамотно. Модель могла бы стать настоящим хитом, но ошибки от «переразгона» матрицы вынуждают нас снизить оценку этому очень достойному и недорогому монитору.

### SAMSUNG SYNCMMASTER 970P

Перед нами, ни много ни мало, революция на рынке LCD-мониторов. Монитор по-настоящему красив – дизайнерам и конструкторам удалось создать компактное и стильное устройство, в котором нет ничего лишнего. Впрочем, избыточный минимализм имеет и слабые стороны. На корпусе всего лишь одна кнопка, а все управление осуществляется программой MagicTune из меню Windows. Настроек предостаточно, однако зависимость от операционной системы, наличия диска с софтом и даже модели видеокарты не совсем удобна. Например, ранние версии этой утилиты не всегда корректно поддерживали серию GeForce 6600 (впрочем, в последней ревизии 4.0 ошибку исправили). Отдельно стоит выделить конструкцию подставки. Трехшарнирный механизм на ЖК-мониторах мы видим впервые. Он позволяет разворачивать экран в «портретный» режим, произвольно менять угол наклона и высоту дисплея. Отдельной строкой хочется отметить выносной блок разъемов, позволяющий легко подключить шнур питания (БП-внешний) и видеокабель (есть DVD-I и переходник на D-Sub). Монитор выполнен на базе PVA-матрицы с овердрайвом. На всех оттенках, кроме наиболее темных, дисплей обеспечивает очень хорошее время отклика – в районе 20 мс. По скорости реакции он занимает промежуточное положение между «разогнанными» и обычными TN+Film-матрицами. Потому наконец-то можно сказать, что мониторы на базе PVA стали пригодны для игр. Артефакты овердрайва при этом есть, одна-

ко они даже менее заметны, чем у BenQ FP91V. Немного огорчила контрастность – у лучших PVA-панелей она доходит до 1000:1, а тут же всего лишь 298:1. Впрочем, она все равно оказалась лучшей среди всех участников теста. К тому же у нас был не серийный экземпляр, а потому можно надеяться, что к началу массового выпуска этот недостаток будет исправлен. Что касается цветопередачи, то линии R-G-B сходятся практически идеально, но с эталоном не совпадают. В результате сначала картинка выглядит несколько «белесой». Это достаточно легко поправить настройкой гаммы в утилите MagicTune, увеличив ее до +0.3...+0.5.

### Выводы

За инновационную матрицу PVA с овердрайвом, сумевшую обеспечить универсальный набор достоинств – малое время отклика, отличные углы обзора и неплохую цветопередачу, награду «Выбор Редакции» получает Samsung SyncMaster 970P. Лучшей покупкой стал BenQ FP91V – недорогой монитор с быстрой и качественной TN+Film панелью. ■



### SAMSUNG SYNCMMASTER 970P

★★★★★

### Работа над ошибками

Уважаемые читатели! В мини-тесте видеокарты MSI NX7800GTX («Страна Игр» №194) нами была допущена ошибка – отсутствовали графики производительности. Вы сможете найти результаты теста на диске к этому номеру журнала.



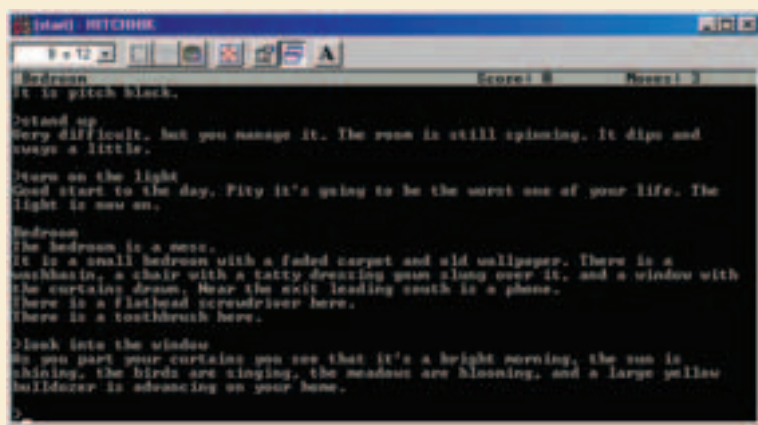
### Внимание!

Графики тестов цветопередачи мониторов вы можете найти на диске.



# Игры Дугласа Адамса

## HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY



В 1984 году Стив Мерецки, выпускник MIT, только что окончил свою новую игру Sorcerer для компании Infocom и был свободен для новых дел. Infocom была самой лучшей компанией, выпускавшей текстовые квесты (interactive fiction) – игры, в которых вы печатаете глагол, за ним существительное, и смотрите, что произойдет. В 1980 году эта фирма, базировавшаяся в Кембридже, штат Массачусеттс, состоявшая из студентов того же MIT, выпустила самую известную игру такого рода – Zork.

Стив начал сотрудничество с Infocom в 1981 году в качестве тестера. Его предложения, связанные с улучшением игр, были настолько ценны, что вскоре ему поручили самостоятельную разработку. Результатом стала вышедшая в 1983 году Planetfall. Коллеги по Infocom подметили схожесть духа этой юмористической IF с произведением Адамса, после чего Мерецки занял у друга комплект кассет с ра-

диошоу и послушал их. Он рассказывает: «Шоу мне, конечно, понравилось, и я решил вставить ссылку на Hitchhiker's в Planetfall, прямо перед тем, как он уйдет в печать». И в начале игры появилось полотно, на котором написано «S.P.S. FEINSTEIN Escape Pod #42 Don't Panic!». В конце 1983 года агент Адамса созвонился с Infocom по поводу разработки игры по мотивам «Путеводителя». Дуглас был знаком с играми

компании, в частности, ему очень нравилась Suspended. Дуглас принял в разработке самое непосредственное участие, так как общение с компьютером для него не составляло никакого труда.

«Несколько лет назад я изучил BASIC достаточно хорошо, чтобы сделать трехмерный кроссворд, который требовал много операций с массивами, – говорит Адамс в интервью, данном Греггу Перлману в 1987 году. – Когда мне приходилось ужасно много путешествовать самолетом, я читал руководства по C и FortH – просто, чтобы сократить время полета – и изучил языки в теории. Но из-за того, что тогда я проводил так мало времени дома (а когда я все-таки бывал дома, мне было нужно что-то писать), я так и не добирался до программирования на каком-то из этих языков, однако я нашел C интересным, а FortH – абсолютно завораживающим».

Соавтором Адамса стал, в силу вышеупомянутых предпосылок, Мерецки, который, к тому же, как и Адамс, был очень высокого роста, так что они составили идеальный дуэт. Весной 1984 года Дуглас посетил Кембридж, и работа началась, они стали ежедневно обмениваться сообщениями по электронной почте через Атлантический океан, изредка созваниваясь. Позже, в мае, уже Мерецки нанес четырехдневный визит Адамсу в загородный особняк Huntsham Court, где Дуглас писал So long and Thanks for all the Fish, а в сентябре Стива навестил уже сам писатель.

Адамс придумывал основную массу загадок и структуру игры, в обязанности Стива, помимо прочего, входило затыкание дыр, так как он гораздо лучше знал, как пишутся компьютерные игры.

«Дуглас написал большую часть ответов на «корректный ввод» – ответные реакции игры на верные действия игрока, – рассказывает Мерецки в интервью Эм Джей Симпсону, создателю сайта «Планета Магратея». – Но это достаточно малая часть текста в приключенческой игре, так как (если это не очень короткая игра) большая часть вещей, которые пытается сделать игрок, это неправильные вещи. Так что игра должна иметь мириады реакций на то, что происходит, когда ты пытаешься запустить невероятный двигатель, не подключив сперва Atomic Vector Plotter, или что происходит, если ты не ляжешь перед бульдозером мистера Проссера. Я был вознагражден, когда в последние дни перед отправкой игры, Дуглас заметил, что во многих случаях он не может определить, что написал он, а что – я». В начале разработки игра довольно точно следовала сюжету книги, но позже стала концентрироваться на развитии идей, которые были лишь эпизодически упомянуты в книге, или на новых идеях. Мерецки вспоминает: «Поначалу я немного стеснялся высказывать свое мнение, учитывая славу и величие Дугласа, и то, что мы адап-

тируем его материал. В результате первые части игры (которые мы разработали сначала) структурно самые слабые, в том смысле, что были слишком линейны и очень сильно полагались на знакомство с сюжетом Путеводителя. Я говорю о частях, где действие происходит на Земле и на корабле вогонов. Позже, когда Дугласу стало более удобно работать с нелинейной средой, а мне – более удобно высказывать свое мнение, игра стала гораздо сильнее. Я думаю, что когда ты прибываешь на «Золотое сердце», структура игры меняется к лучшему, становясь менее линейной, более оригинальной, более честной к игроку, и просто более интересной. Дуглас всегда описывал структуру игры как «грушевидную» – узкую ближе к стеблю, а потом внезапно раздувающуюся и сходящуюся в конце».

Сложность игры, особенно загадка с Вавилонской рыбой, стала притчей во языцех – это реакция Адамса и Мерецки на тенденцию к ее общему снижению в interactive fiction. Позже они осознали свой промах (многим была недоступна большая и самая интересная часть игры), и в программу более поздних изданий была вписана система подсказок.

### НЕВЕРОЯТНОСТНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Могут возникнуть проблемы с запуском игр от Infocom для DOS, но, к счастью, есть немало способов их решения. Во-первых, вы можете найти версию для другой платформы (например, Apple II или Commodore 64). Во-вторых, и это самое интересное, вы можете найти отдельный интерпретатор кода виртуальной z-машины, для которой писались большинство игр Infocom. Вам нужны лишь основные файлы с кодом игры и современный интерпретатор. Самый известный – Frotz существует во множестве версий – от WinFrotz (Win 9x) до GBAFrotz, дарящего годы счастливого вбивания букв в ваш Game Boy Advance!

Автор:  
Алексей Беспалько  
retrofreak@mail.ru



**После выхода фильма «Автостопом по галактике» (ужасного, по моему мнению...) «СИ» решила подготовить материал об играх Дугласа Адамса, автора оригинальной книги. Итак, берем доску для серфинга и несемся во времена, когда мужчины бы... и так далее...**

Игру написали к октябрю – чтобы можно было успеть выпустить ее до Рождества. Коробка была набита всякой всячиной. Помимо дискеты с игрой, в ней лежали: рекламный проспект-инструкция к «Путеводителю»; герметично упакованный клочок пуха (имеет множество способов использования – например, может лежать за комодом или на дне кармана); шуточные ордера на снос вашего дома и вашей планеты; значок «Don't Panic!» («идеален для тех мгновений, когда ваша планета бомбардируется лазерными лучами, ваш тостер начинает говорить с вами и когда за завтраком каша обнаруживает признаки радиоактивности»); очки Joo Janta 200, защищающие от опасности; отсутствие чая (НЕ ЧАЙ!); и микроскопический космический флот в упаковке. Впрочем, к разработке упаковки ни Адамс, ни Мерцки рук не прикладывали.

Путеводитель очень хорошо продавался – разошлось около трехсот тысяч копий – и лидировал в хит-парадах 1985 года. Один из лучших результатов Infocom, ведь обычно тиражи измерялись десятками тысяч. Подготовленное к двадцатилетию игры переиздание, выполненное на Flash, иллюстрированное (существуют два варианта оформления), бесплатное и запускающееся прямо из браузера, в марте этого года было отмечено наградой Британской академии кино- и телеискусства в номинации Online Entertainment.

После 1984 года сотрудничество Адамса и Мерцки не повторялось, несмотря на то, что оба разработчика остались весьма довольны тем, как все сложилось. Стив в том же году написал одну из лучших IF в истории – A Mind forger Voyaging, позже продолжил успех с такими играми, как The Leather Goddesses of Phobos, потом – pellcasting 101, и вернулся к юмористической фантастике в Space Bar 1998 года, тогда же, когда Адамс запустил свой Starship Titanic. Адамс, однако, не прекратил отношений с Infocom, и следующая игра разрабатывалась в сотрудничестве с той же фирмой.

## BUREAUCRACY



Идея Bureaucrasy (закройте название ладонью и попробуйте написать правильно) существовала еще на этапе обсуждения первой игры по путеводителю в 1984 году. Следующей игрой, вообще-то, должна была быть Restaurant at the End of the Universe, но Дуглас устал от вселенной Путеводителя и решил сделать сначала Bureaucrasy.

Однажды Адамс сменил свой адрес, переехав из одной лондонской квартиры в другую, и отправил соответствующие формы в банк. Банк своевременно отреагировал и аннулировал кредитную карточку Адамса. Банк выслал новую карточку по старому адресу. Только после множества телефонных звонков и сломанных карандашей дело было улажено, и банк прислал письмо с извинениями... на тот же старый адрес.

Этот случай был положен в основу сюжета игры, где главному герою, имевшему несчастье обрести новый дом и новую работу в придачу (о, корпорация Harpites обещает путевку в Париж!), нужно доказать свое

право на существование в таком знакомом мире. Пробираясь сквозь череду глупых вопросов к своей цели, расквитаться-таки с причиной своих неудач.

«Идея о карточке смены адреса была фундаментом, – говорит Адамс в интервью Греггу Перлману 1987 года. – У меня все мысли были заняты этой маленькой-маленькой, крошеч-

ной, ординарной повседневной проблемой, которая растет, и растет, и растет, и растет, пока не завладеет всей твоей жизнью, и полностью не выйдет из-под контроля. Бюрократия постоянно выводит меня из себя. Вот, откуда это по-настоящему появилось».

Бюрократия в этом случае понимается достаточно широко – как отношения между человеком и миром.

«... тот род проблем, когда ты чувствуешь себя немного уставшим, и здесь есть жуткое количество вещей, которые нужно сделать – обычно простые домашние вещи. И ты думаешь: «Так, я должен помыть посуду. Так, я не могу помыть посуду, потому что мне еще нужно достать какую-нибудь жидкость для мытья посуды. Правильно. Так, я должен достать какую-нибудь жидкость для мытья посуды. Но не могу выйти на улицу, потому что я сам еще не помылся. И не оделся. Так, я не могу одеться до того, как я сделаю все эти вещи, и я не могу пойти на улицу, потому что я жду

## ПОЧТИ, НО НЕ СОВЕРШЕННО, ПОЛНАЯ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ ЧАЯ

Книга произвела и производит сильнейшее воздействие на людей. Естественно, появилось немало игр, вдохновленных «Путеводителем», или в которых просто используются какие-то из ее реалий, нередко в попытке достижения коммерческого успеха. Обычно такие попытки сыграть на популярности первоисточника не слишком отличаются по качеству от фэйских разработок, и чтобы отличить homage от plagiarism не ограничившись использованием англо-русского словаря.

The Hitch-Hikers Guide to the Galaxy Adventure Game – тоже текстовый квест, игра появилась на ZX и C64 приблизительно тогда же, когда и творение Infocom, позже вышла версия под названием Cosmic Capers, где все, что было позаимствовано из «Путеводителя», поменяло свое название (горшок с петунией – ваза с анютиными глазками). Don't Panic! – платформенная аркада от Firebird в духе Marry, несмотря на успокаивающее название, завидев эту игру, стоит попытаться зарыть голову в песок. С другой стороны, существует игра Don't Panic – Panic Now. Это иллюстрированная адвенчура, в которой Arfur Bent просыпается одним поганым денечком. Снаружи к его дому приближается знакомый желтый бульдозер. Естественно, игрок отдает команду лечь перед бульдозером, и, естественно, бульдозер его переезжает. Местами очень грубая пародия. В Backpacker's Guide to the Universe, платформере для Spectrum, инопланетянин освобождает из клеток, а затем помещает в свой заплечный мешок диких животных. На Commodore 64 еще в 1983 году вышла мета-игра The Fabulous Wanda and the Secret of Life, the Universe and everything, в которой сочетались простейшие анимационные вставки, текстовое описание событий, аркадные вставки и «Пангалактический Грызлодер» в качестве любимого напитка самой Ванды.

Хмм... Лучше сыграйте в Callahan's Crosstime Saloon...

этот телефонный звонок, но, если предположить, что я должен звонить им, я не могу им позвонить, потому что не знаю номера, я должен позвонить туда и туда, чтобы узнать номер, но в это самое время они могут звонить мне...» И ты в полном тупике, и ты думаешь, что это все маленькие, тривиальные проблемы, но каждая из них для своего решения предполагает преж-

де решение всех других. И через некоторое время ты уже в состоянии полнейшего ступора».

Помогали в разработке DNA на этот раз одновременно несколько сотрудников Infocom. В некоторых источниках выделяется Фред «W. E. В.» Морган, ставший известным благодаря иллюстрированному текстовому квесту Red Moon, высоко оцененному в прессе. Также в написании игры Дугласу помогал Майкл Байуотер, журналист, друг Адамса, в том же 1987 году он входил в число разработчиков IF Jinxter для компании Magnetic Scrolls. Позже он принял участие в написании сценария для Starship Titanic.

В коробке с Bureaucrasy счастливый обладатель находил письмо от его нового работодателя, рекламный выпуск журнала «Популярная паранойя», брошюру о радостях переезда («Заполнение и подшивка форм смены адреса Fiduciary Trust может стать веселым занятием для всей семьи») и три разноцветных формуляра довольно сомнительного содержания.

Продажи Bureaucrasy не взорвали чартов. Infocom менялась, а текстовые квесты начали уходить с большой сцены. Хотя работы над «Restaurant» были начаты, их решено было прекратить.

### STARSHIP TITANIC

В 1994 году появилась компания Digital Village (она может быть известна вам по h2g2, онлайн-энциклопедии), одним из ее основателей был Адамс. Первым серьезным проектом стал Starship Titanic. Идея его была такова. Обычно фильм, книга или какой-то другой вид искусства адаптируется под формат компакт-диска (как, например, вышло в 1993 году с Last Chance to See, книжкой Адамса



и Карвардайна, рассказывающей об исчезающих видах животных, — она была переведена в формат мультимедийного диска), но можно сделать так, чтобы диск был первоисточником, из которого бы являлись произведения в других форматах. Из маленького отрывка в двенадцатой главе «Жизни, Вселенной и всего остального» появилась история о роскошном космическом корабле, который падает на дом главного героя и уносит того с собой.

В итоге, правда, все равно появился иллюстрированный текстовый квест, а книжка, из-за задержек, появилась раньше игры. Книгу «Starship Titanic Дугласа Адамса» написал Терри Джонс, некогда участник «Монти Пайтона». Дуглас набросал основные моменты, а Джонс написал остальное. Опубликовано она была в 1997 году.

В предисловии к роману Адамс рассказал: «Когда Терри увидел всю графику и анимацию, которую мы

«Я просто видел игры, где ты можешь подойти к персонажу, и игра предложит тебе меню того, что ты мог бы хотеть сказать ему, — говорит Адамс в своем интервью для Daily Reporter. — Ага, именно так и происходит в реальной жизни».

«Мы проделали титаническую работу над движком разговоров. Ты можешь беседовать с любым из роботов. Все вместе они используют больше десяти тысяч отрывков диалога для ответов и очень сложный грамматический движок».

Игра занимает три диска (также вышла на DVD) с предварительно записанной речью — от синтезатора пришлось отказаться, потому что в таком случае герои начинали говорить, по выражению Адамса, как «наполовину испуганные скандинавы». Терри Джонс озвучил полоумного попугая. DNA: «Это роль, для которой, во многом, он был рожден. Вся его творческая жизнь вела к этому». (Смеется) (Weekly Alibi, 1997) Одну из ролей играет другой выходец из «Монти Пайтона» — Джон Клиз. Музыка написал Викс Викенс из группы Пола МакКартни.

Игра, конечно, наибольшим успехом пользовалась на макинтошах, переиздание 2001 года даже попало в двадцатку лучших по продажам.

делали в предыдущие месяцы, проект его захватил, и он произнес судьбоносные слова: «Есть еще что-нибудь, что нужно сделать?» Я сказал: «Хочешь написать роман?», и Терри ответил: «Да, хорошо. Но только если, — он добавил, — мне можно будет писать его голым».

В следующем году в открытое плавание пустилась и сама игра. PC-версия появилась в марте 1998, версия для обожаемых Адамсом макинтошей появилась через полгода. (1998, онлайн-дискуссия: «Будет и версия для мака, так как мне нужно иметь копию игры, в которую я мог бы по-настоящему сыграть».)

Задачей игрока было выяснить, в чем причина неисправности корабля и починить его, чтобы вернуться обратно, а попутно — получить каюту выше классом и насладиться путешествием. Все подробности нужно узнавать из разговоров с роботами, которые населяют корабль. Гордость разработчиков — движок речи SpookiTalk, много более реалистичный, чем тот, что использовался в прежних текстовых играх. Вы можете печатать любые полные предложения и получать от сбоящих роботов ответы, выглядящие как осмысленные.

Будучи следствием постоянной страсти автора к смене рода деятельности, игры Дугласа Адамса рассматриваются в одном ряду с другими его произведениями. Жутко тяжелые в освоении, они все же очень интересны, так как в них полное использование формата игры сочетается с полным использованием литературного и фантастического таланта Адамса. Раскрывайте.



### BONUS: ВАМ ПОНРАВИТСЯ И МАГИСТРАЛЬ!

В конце весны-начале лета после кинопремьеры вышли две игры для мобильных платформ, изданные основанной Полом Алленом Starwave (ныне ее контролирует Disney): Vagon Planet Destructor (разработчик — Atatio) и The Hitchhiker's Guide to the Galaxy: Adventure Game (разработана TKO Software). Первая является вертикальным скроллшутером (с трехмерными вставками в духе Atari Star Wars), в котором вашей целью является снос планет. Вавилонской рыбке здесь отводится роль банального бонуса. Вторая игра — футбольный симулятор... Нет — конечно, о ее жанре можно судить по названию — это приключение, следующее сюжету (кошмарного/улетного - в зависимости от пропорций, в которых вы смешивали Пангалактический Грызлoder с дейтерием во время просмотра) фильма.



■ ПЛАТФОРМА:	TV
■ ЖАНР:	телевизионное зрелище
■ РАЗРАБОТЧИК:	QuadroMedia
■ ИЗДАТЕЛЬ:	ТВ 3
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	вся Россия
■ ДАТА ВЫХОДА:	8.10.05
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.cifra-tv.ru">http://www.cifra-tv.ru</a>

# 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](http://www.quadromedia.ru)

генеральный  
партнер



[www.games.1c.ru](http://www.games.1c.ru)

генеральный  
Интернет  
партнер



[www.mail.ru](http://www.mail.ru)

генеральный  
информационный  
партнер



[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

SMS - провайдер



[www.nextmedia.ru](http://www.nextmedia.ru)

партнер проекта



[www.floston.ru](http://www.floston.ru)

Выпуск подготовил:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Банзай!

ПЕРВОЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

■ Аниме: Манускрипт ниндзя: Новая глава (Ninja Scroll) ■ Тацуо Сато, 2003 ■ Издатель: MC Entertainment ■ Студия: Madhouse ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Смотрели ли вы «Манускрипт ниндзя»? Да-да, тот самый широко известный фильм про умелого мечника Дзюбея, придурковатого монаха-правительственного агента Дакуана и роковую девушку-ниндзя Кагери? Эта полнометражка, снятая в начале девяностых годов, прочно вошла в список классики аниме как образец хорошего вкуса, опрятной анимации и жестокого аниме, в котором за декалитрами пролитой крови не теряются характеры героев и сюжетная нить. Режиссер ленты

Йосиаки Кавадзири (позже снявший полнометражный Vampire Hunter D и немало потрудившийся над несколькими сериями «Аниматрицы») до сих пор считается очень уважаемым человеком и сейчас работает над аниме на основе американского сериала «Горец», а в свободное время, по слухам, колдует над продолжением своей любимой истории про ниндзя. Так вот, если вы смотрели этот известный полнометражный анимационный фильм, то можете с чистой совестью о нем не вспоминать. Аниме-

телесериал «Манускрипт ниндзя: Новая глава» был снят к десятилетнему юбилею полнометражки, и, честно говоря, имеет к своему прадеду весьма слабое отношение. Телесериал не продолжает и не предсказывает события фильма, он существует в отдельной, альтернативной реальности. Дзюбей с Дакуаном вроде бы и не знакомы, да и сам Дзюбей неувлимо отличается от смелого мечника в полнометражном фильме. Сериальному Дзюбею все надоело. Он ходит по лесу, зевает,

скучает и одной левой отправляет на тот свет смертельно опасных ниндзя, как две капли воды похожих на людей Икс. Здешний Дзюбей настолько крут, что смотреть на драки с его участием надоедает где-то ко второй серии. Он чихать хотел на врагов, ему скучно и противно, «именных» ударов у него – раз два и обчелся. Доходит до смешного: в самой первой серии камера показывает готовых к бою Дзюбея и страшную толстую тетку-ниндзя, похожую на мутанта. Зритель поневоле ждет напряжен-



**ЕЩЕ РАЗ ПРО ADVENT CHILDREN**

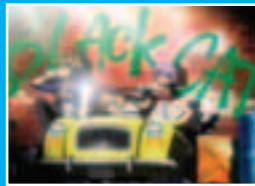
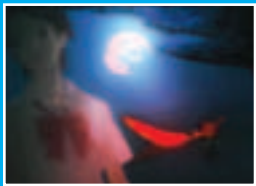
Счастливые менеджеры Square Enix просят передать, что полнометражная лента Final Fantasy VII: Advent Children, выпущенная в Японии на DVD и UMD одновременно, за первый месяц продаж разошлась тиражом в 700 тысяч экземпляров. Ура! Коллекционное издание расхватали, как горячие пирожки, а опоздавшие довольствуются обычными DVD- и UMD-дисками. Планы компа-

нии на ближайшее время: крутить фильм на кинофестивалях, затем проследить, чтобы Advent Children были изданы в каждой стране мира, в том числе и в России. Наше издание будет называться «Последняя фантазия VII: Дети пришествия» и появится в продаже в конце года. Мы, в свою очередь, обещаем посвятить картине выпуск «Банзая!» в юбилейном 200-м номере. Не пропустите!



► Какое аниме нравится французам? Журнал Anime Land провел опрос среди своих читателей и выяснил, что нравится им, в общем, то же, что и всем остальным. Все тамошние зрители в восторге от блокбастера Fullmetal Alchemist, который в этом году показывали по французскому телевидению. Среди самых любимых аниме прошлого года респонденты назвали все те же «Алхимиков», затем Ghost in the Shell Stand Alone Complex и The Twelve Kingdoms (Juuni Kokki). Из классики – Cowboy Bebop и Fruits Basket. А потом все дружно признались в любви к творчеству Хаяо Миядзаки: список лучших полнометражных фильмов возглавили «Ходячий замок», «Принцесса Мононоке» и «Унесенные призраками». Ну а самое ожидаемое аниме у французов – то же,

**АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!**



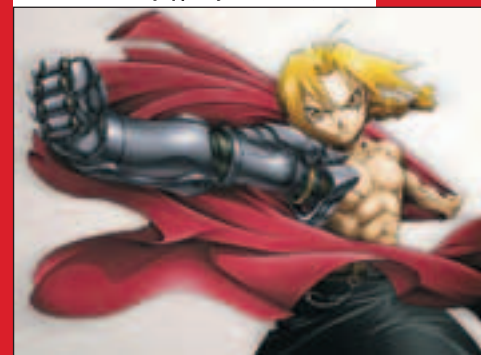
Редакция «Банзай!» держит хвост трубой, а нос – по ветру. На DVD к этому номеру журнала вы найдете опенинги самых свежих японских телесериалов: заставку мистического Blood+, созданного на основе полнометражного фильма Blood: The Last Vampire; вступительный ролик приключенческого телесериала Black Cat; опенинг о-о-очень загадочного «клона X для детей», телесериала Shakugan no Shana; заставку лихой гоночной эпопеи Immortal Grand Prix, созданной в сотрудничестве с американцами.

ной и кровопролитной схватки, а вместо этого получает форменную дулю. Верхняя половина тетки-ниндзя съезжает с нижней половины – Дзюбей, оказывается, уже всех победил! И эта бесстыдно пропавшая битва – печальный пример для всего сериала. Ждешь сражений, ждешь всякие ниндзенские штучки-дрючки, а получаешь разъезжающихся пополам мутантов.

Нет, преданные поклонники, несомненно, найдут в новой главе «Манускрипта ниндзя» свои прелести. Например, кровь и насилие. Крови и насилия здесь более чем достаточно, и если в вашем местном видеомagasине это аниме окажется среди детских мультфильмов, то молодые мамы, купившие его по недосмотру, будут потом немало удивлены. История начинается с того, что огромный ниндзя, очень похожий на гигантского боевого робота, красочно уничтожает население целой деревни ниндзя. Те вяло кидают в него тупые сюрикены, после чего заливают зеленые поля красной кровью. Тут огромный ниндзя откуда-то извлекает колеса, встает на четвереньки и начинает ездить по деревне туда сюда, отчего деревня загорается и все, кто еще не был зарезан и затопан, теперь непременно задохнутся в дыму или, если повезет, сгорят живо. После учинения таких зверств огромный ниндзя, похожий на гигантского боевого робота, берет колеса, раскручивает их, держа на вытянутой руке и, натурально, поднимается в воздух и улетает. Согласитесь, к сюжетам подобного рода трудно отно-



ЭТА КАРТИНКА ПОМОЖЕТ ВЕРНО ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОС НАШЕГО КОНКУРСА.



что и у нас: телесериалы Naruto и Bleach да полнометражное продолжение Fullmetal Alchemist. Только у них все это скоро выпустят на DVD.

► Статьи о Naruto: американское отделение Bandai сообщает, что наш любимый аниме-файтинг Naruto: Narultimate Hero все-таки будет переведен на английский язык и выпущен в начале следующего года как минимум на территории США. Сериал Naruto идет сейчас по американскому телеканалу Cartoon Network и пользуется огромной популярностью – глядишь, еще немного и замечательные игры доберутся до Европы.



## SUPER ShortNews Turbo EDITION

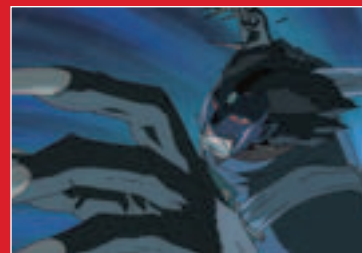
► Японский интернет-бутик Angel Kitty, специализирующийся на косплейных нарядах, предлагает всем желающим приобрести новый костюмчик девушки-кошки со встроенной в хвост flash-карточкой. Девушку в таком костюме в самом деле можно за хвост подключить к USB-порту и, гм, закачивать в нее свои данные. В продажу поступили костюмы различной вместительности; девочка-кошка на 256 мегабайт обойдется немногим дешевле двадцати тысяч йен (пяти тысяч рублей). В будущем компания планирует выпустить костюмы с USB-портами, расположенными в прочих интересных деталях женского туалета.



► Японские полицейские на дух не переносят гоночное аниме и мангу Initial D. Недавно прошедший в кинотеатрах игровой полнометражный фильм всколыхнул новую волну интереса к уличным гонкам, а полиция в ответ поставила патрули на хорошо знакомых поклонникам Initial D дорогах. На шестикилометровой трассе Семаму за этот год произошло больше полусотни аварий (примерно по аварии в неделю, совершенно безумное количество для дисциплинированных Японцев), из них каждая пятая была серьезной. Более того, если ваша машина похожа на гоночную, то японские гаишники обязательно становятся ее и проверяют, нет ли под капотом запрещенных законом деталек.



МЫ СПЕЦИАЛЬНО ПОДОБРАЛИ КАРТИНКИ С САМЫМИ ПРИЛИЧНЫМИ ГЕРОЯМИ «НОВОЙ ГЛАВЫ».



ситься безучастно. А вот еще пример злодея: крылатая тетка-ниндзя с огромным зонтиком, в ручку которого вмонтированы педали. И когда она крутит педали... Впрочем, что бывает, когда она крутит педали, мы так толком и не поняли, потому что тетка эта прожила только до середины первой серии. Да чего уж там: из всех героев пилотного эпизода серии в живых остаются только Дзюбей, мистическая девочка, бежавшая из горящей деревни, да упомянутый выше огромный ниндзя-гандам. Дальше – больше. Ниндзя, похожий на Росомаху (а мы предупреждали, что они все – вылитые люди Икс!) перед смертью передает Дзюбею таинственный камушек, за которым охотятся аж два враждующих клана. И теперь все тринадцать серий не миновать молодому воину жестоких, но коротких схваток с целой кучей ниндзя, похожих вы уже поняли на кого. И чем дальше по сюжету – тем более странные создания будут вызывать Дзюбею на бой. И поневоле задаешься вопросом – почему, собственно, аниме называется «Манускрипт ниндзя»? Дзюбей – вылитый самурай, прирожденный воин, прекрасно владеющий мечом, а его противники никак не годятся на роль воинов-теней из средневековой Японии. С другой стороны, в полнометражном фильме злодеи тоже были не самые правдоподобные, и ничего. Свой прикол в таком сериале, определенно, есть (в отличие от феноменально тоскливого Saiyuki, получившего у нас одну звезду из пяти). Да и анимация в «Новой главе» не самая плохая. Дзюбей, как ни крути,

не самый невзрачный персонаж. Опять же, кровь и насилие – факторы, которые будут способствовать успеху сериала среди определенной аудитории. Но этот «Манускрипт ниндзя» стал бы значительно лучше, если бы каждый эпизод не сводился к банальному представлению и неминуемой смерти нового злодея. Хочется общей сюжетной линии, развития характеров, красивых приключений и обязательной эстетики ниндзя, которой так много в нашем обожаемом Naruto. Еще раз напомним, что если вам пришлось по душе полнометражный фильм, это еще не говорит о том, что и «Новая глава» удержит вас у экрана все тринадцать серий. Если душа просит приключений – всегда под рукой многосерийная эпопея «Рубак». Покупая сериальный «Манускрипт ниндзя», будьте готовы к тому, что там не окажется ни манускрипта, ни ниндзя, ни связей с любимым полнометражным фильмом. Словом, будьте осторожны. ■



## Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает третий диск с аниме «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 1 декабря.

### Вопрос:

Какого из этих персонажей списали с Дзюбея из полнометражного «Манускрипта ниндзя»?

1. Спайк из Cowboy Bebop
2. Кадзи из «Евангелиона»
3. Мамору из «Сейлормун»

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](mailto:banzai@gameland.ru)



## Очередной Победитель!

Четвертый DVD с аниме «Рубаки» получает Леонид Хахалов из Белгорода. В One Piece были и взрывчатые утки, и морские коттики-каратисты, а танцующих кошек – не было.

## Приключения Джинга. Истории 1-4

■ Режиссер: Хироси Ватанабе, 2003 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Россия



Валерий «А.Купер» Корнеев в аннотации называет «Приключения Джинга» «комедийным боевиком, где фэнтези смешалось со стимпанком». По сложившейся традиции, аннотация имеет мало общего с содержимым диска: это аниме в равной степени не похоже ни на фэнтези, ни на стимпанк, ни на боевики. Путешествия романтика Джинга, благородного вора и разбойника, едва ли сходны с «Рубаками», одной из ранних работ режиссера Хироси Ватанабе. И даже эпизоды здесь называются «Историями» — потому что каждый новый рассказ почти не связан с предыдущими. Ниче-

го не имеем против романтических приключений, но отсутствие четкой сюжетной линии оказывается «Джингу» во вред, герои так и не выходят за рамки шаблонов, а дизайн персонажей второго плана оставляет желать лучшего. Много лучшего.



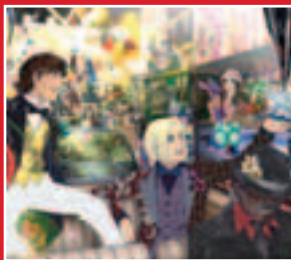
## Gankutsuou: Count of Monte Cristo. Volume 1

■ Режиссер: Махироси Маеда, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: США



В идеальном аниме (говоря об «идеальном аниме», мы подразумеваем, конечно, One Piece) все должно быть прекрасно: и сюжет, и режиссура, и анимация, и музыка. Обычные сериалы часто выезжают на чем-то одном: на ярких героях (Fullmetal Alchemist) или звуковой дорожке от Йоко Канно (Wolf's Rain). Создатели аниме-адаптации «Графа Монте-Кристо» поставили на броский стиль: действие книги переносится в будущее, герои путешествуют в космосе с планеты на планету, а все персонажи изображены в виде этаких «ходячих текстур» — под анимированной головой обозначен лишь силуэт ге-

роя, залитый подходящей текстурой. Если персонаж движется, текстура остается статичной — выглядит это очень странно, с явной претензией на высокую художественность. Простите, а где же сценарий? А характеры? А анимация?



## He is My Master. Volume 5

■ Режиссер: Седзи Саэки, 2005 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Япония



«Сдулся ли Gainax?» — вот вопрос, который беспокоит многих энтузиастов аниме. Гениальная студия, некогда подарившая миру достойный «Евангелион» и феерическую FLCL, теперь разменивается на мелочовку вроде Mahoromatic или He is My Master. Новый сериал студии — опять о девочках: две школьницы устраиваются работать горничными к молодому миллионеру с фантазиями. Молодой миллионер придумывает самые непристойные варианты униформы для служанок, девочки смущаются и попадают в десятки комичных ситуаций, то и дело мелькая трусиками перед камерой. Короче, если вам нравятся шуточки в духе

«мальчик подглядывает за девочкой и получает по башке» или «прибегает ручной крокодил Поти и залезает на ближайшую служанку», то He is My Master вам придется по душе. Если же нет — давайте притворимся, что его делали не в Gainax.



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



3

 ноябрь  
 российская  
 премьера

# Цыпленок Цыпа

## Chicken Little

■ РЕЖИССЕР: Марк Диндал

■ ЖАНР: анимационная экшн/комедия

■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:

Зак Брефф, Джоан Кьюсак, Гарри Маршалл, Стив Зан, Дара Макгарри

Выпуская на широкие экраны «Цыпленка Цыпу», Disney хочет убить нескольких жирных зайцев. Первая животина будет принесена в жертву «процветанию нового предприятия»: все-таки Chicken Little – первый 3D-мульт, полностью сделанный диснеевцами. Вторую отдадут на растерзание Великому Богу Прибыли – уж очень поистрепалась мейджорская казна в последнее время. Ну а третий ушастый своей героической кончиной провозгласит начало новой эры трехмерного кино. И IMAX тут ни при чем.

В один прекрасный день на Цыпу свалился... кусок неба. Нет, конечно, на самом деле это был всего лишь маленький желудь, но панику ушибленный куринок поднял несусветную. Когда же все встало на свои места – небо на месте, конец света отменяется, – Цыпа решил загладить вину перед горожанами родного села и превратился в восходящую звезду местной бейсбольной команды. Теперь он знает страшную тайну – небо действительно падает. Причем, правильными шестиугольными кусками. Как быть? Поверят ли на этот раз бедному Цыпе? Отважный цыпленок и его друзья решают самостоятельно предотвратить беду...

Наверное, каждый российский ребенок знает сказку о мальчике, который шутки ради несколько раз поднимал на ноги родную деревню истощенными криками «Волки!». Развязка сей истории также известна девяти респондентам из десятка – когда любителя поиздеваться над людьми на самом деле утащили в лес настоящие волки, его воплям уже никто не поверил. Есть подобная сказка и у англичан, правда, главным героем в ней выступает цыпленок, а сам сюжет несколько отличается от поучительной истории русского фольклора.

В начале сороковых годов сказка о маленьком цыпленке (Chicken Little), объявившем всему миру о грядущей катастрофе, была экранизирована студией Уолта Диснея и представля-



ла собой антигитлеровскую агитку. Шестьдесят лет спустя диснеевцы вновь обратились к «народному» сюжету – на этот раз Chicken Little (в русском переводе – цыпленок Цыпа) обрел настоящую трехмерность, а заодно из оружия пропаганды превратился в рекламу новых технологий. Дело в том, что особенность «Цыпленка Цыпы» имеет две стороны. Во-первых, этот полнометражный мультфильм – первая самостоятельная работа аниматоров студии Disney. Надо отдать должное художникам, которые не убоились разрыва отношений с Pixar и, с головой бросившись в омут 3D-графики, за какие-то пару лет превратились в опытных «трехмерщиков». А во-вторых, руководство студии подсуетилось и заключило договор с лабораторией Dolby и компанией ILM о продвижении нового

формата объемного изображения, коренным образом отличающегося от прежних разработок. Новоиспеченные партнеры специально отобрали по всем Штатам 100 кинозалов, в которых показ «Цыпленка» будет осуществляться при помощи современного оборудования, предоставленного специалистами «Долби». Ну а что увидим мы? Понятно, что «волшебные Dolby-фонари» нам, увы, не светят. Сам же мульт, скорее всего, будет крепко сбитой (а не насупех сколоченной) «трехмеркой». А вот визуальных и прочих неожиданностей от Chicken Little ожидать не стоит – как ни крути, со времени выхода на киноэкраны «Истории игрушек» было сделано немало, и вряд ли своей первой работой мультипликаторы из Disney установят какие-то новые стандарты. ■

### КИНОФАКТЫ

#### Пропаганда убер аллес!

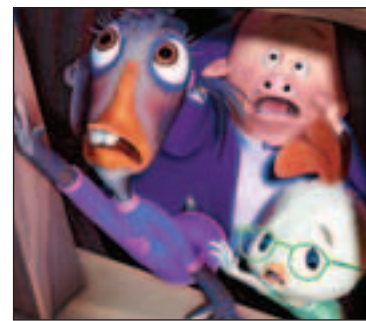
Первый вариант мультфильма 1943 года изобличал захватнические планы фашистской Германии: один из главных персонажей, Фокси Локси, читал Mein Kampf, а в кадре даже присутствовала свастика. Однако впоследствии Уолт Дисней решил отказаться от пропагандистских штрихов в сюжете.

#### Вклад Лукаса

Компания ILM, которая упоминается в тексте статьи, – та самая Industrial Light and Magic, созданная в свое время Джорджем Лукасом для работы над спецэффектами в «Звездных войнах». Профессионалы из ILM занимались 3D-рендерингом готового мультфильма специально для демонстрации на новейших трехмерных проекторах от Dolby Laboratories.

#### Хотите поспорить?

Кто-то может заявить, что, мол, не надо ли-ля – дескать, была своя 3D-анимация у «Диснея» и до «Цыпленка». Взять того же «Динозавра» 2000 года. На что возражу: была-то была, но Chicken Little является первым проектом студии, при создании которого не привлекалось никаких сторонних компаний. Как говорится, все своими руками.





## И грянул гром A Sound of Thunder

**РЕЖИССЕР:** Питер Хайамс  
**ЖАНР:** фантастика/экшн  
**В РОЛЯХ:** Эдвард Бернс, Кэтрин Маккормак, Бен Кингсли, Джемима Рупер, Дэвид Ойелово, Вилфрид Хоххолдингер, Аугуст Цирнер, Кори Джонсон

Есть лишь одно объяснение выходу «Грома» на экраны – вполне закономерное желание студии Warner выжать из проката картины хоть какие-то гроши.

В 2005 году путешествия во времени наконец-то стали обыденным явлением. Вскоре, благодаря изобретению Сони Рэнд, каждый желающий, а главное состоятельный клиент уже может поучаствовать в Темпоральном Сафари – за приличную сумму путешествивник во времени отправляется в эпоху динозавров, где ему за отдельную плату разрешают пристрелить пару-тройку «зверюшек». Любая охота – не самое безопасное занятие, а тем более Сафари во времени.

Здесь каждый неверный шаг губителен не только для зазевавшегося охотника, но и для целого человечества. Отсюда два главных правила Темпорального Сафари: ни в коем случае не сходить с тропы и ничего не привозить из прошлого!.. Еще пара фильмов, подобных «Грому», и можно смело говорить о том, что современный кинематограф и путешествия во времени вещи несовместимые. «Машину времени» запероли, Ричард Доннер увяз «В ловушке времени» собствен-

ного производства, не смог поправить дело и Питер Хайамс. Впрочем, удержись компания Franchise Pictures в 2003 году от банкротства, «И грянул гром» стал бы первым фильмом в череде картин, полностью снятых по технологии blue screen. Увы, лавры достались «Небесному Капитану», «Бессмертным», «Кассерну» и недавнему «Городу грехов». А «Гром», несмотря на благородное происхождение (рассказ, послуживший основой для сюжета, принадлежит перу Рэя Бредбе-

ри), пока только и смог заслужить титул «Худший фильм 2005 года». ■



### КИНОФАКТЫ

**На полку!** Премьера фильма «И грянул гром» первоначально задумывалась в 2003 году. Однако после банкротства отвечающей за производство студии Franchise Pictures кинокартина попала на полку. После перехода прав к Warner Bros. фильмом занялись вновь, однако привести в божеский вид так и не удосужились – на деньги Хайамса никто не хотел тратить дополнительные деньги. В итоге, фильм вышел на экраны спустя два года с preview-спецэффектами – зрители, побывавшие в 2003 году на предварительных показах, посетив премьеру 2005 года, все как один говорили о том, что уровень компьютерной графики никак не изменился.

**Хайамс не первый** Оказывается, до того как в кресло режиссера уселся Питер Хайамс, на это место претендовал Ренни Харлин, а главную роль был предложен Пирсу Броснану. Харлин покинул проект ради работы над «Охотниками за разумом».

■ 2004 ■ CP Digital ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский (дубляж), английский) ■ DTS (русский (дубляж)) ■ субтитры – русские ■ бонусы: интервью с режиссером и актерами; создание чудовищ, декораций и эффектов; на съемочной площадке

## Ван Хельсинг. Коллекционное издание Van Helsing

**РЕЖИССЕР:** Стивен Соммерс  
**ЖАНР:** экшн/триллер  
**В РОЛЯХ:** Хью Джекман, Кейт Бекинсейл, Ричард Роксберг, Дэвид Уэнам

Габриель Ван Хельсинг – кто его не знает! Только он защитит вас от зарвавшейся нечисти! Даже если это сам граф Дракула в сопровождении трех

кляксто-когтистых Невест и верного Оборотня... Вроде бы все красиво, громко и впечатляюще, но сначала вас утомляет шум, к середине фильма впечатления набивают оскомину, а незадолго до финала от переизбытка красоты одолевает морская болезнь.

**ДИСК** Даже несмотря на конфуз с надписью

«Полная режиссерская версия» (на самом деле Соммерс никаких собственных вариантов монтажа не делал), коллекционное издание «Ван Хельсинга» вполне оправдывает свой статус. Темные даже для кинозала сцены хорошо оцифрованы – недостаток контраста был одной из главных проблем первого релиза «Хельсинга». Ну а дополнений хватит не на один вечер. ■



■ 2005 ■ Видеосервис ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский (дубляж)) ■ субтитры – нет ■ бонусы: фильм о съемках, клип Incubus

## Стелс Stealth

**РЕЖИССЕР:** Роб Коэн  
**ЖАНР:** экшн/триллер  
**В РОЛЯХ:** Джош Лукас, Джейми Фокс, Джессика Бил, Сэм Шепард

Разработав беспилотный «стелс» с искусственным разумом на борту, специалисты из американских ВВС передали сверхсовременный самолет

на обучение трем воздушным асам. Самообучающийся автопилот, пройдя несколько «уроков», вдруг начал принимать собственные решения... К «Стелсу» можно отнести «чиста критически» (от поделки Роба Коэна не останется ни рожек, ни шасси). А можно сравнить с увлекательным аттракционом – и тогда для оценки даже пяти баллов может не хватить.

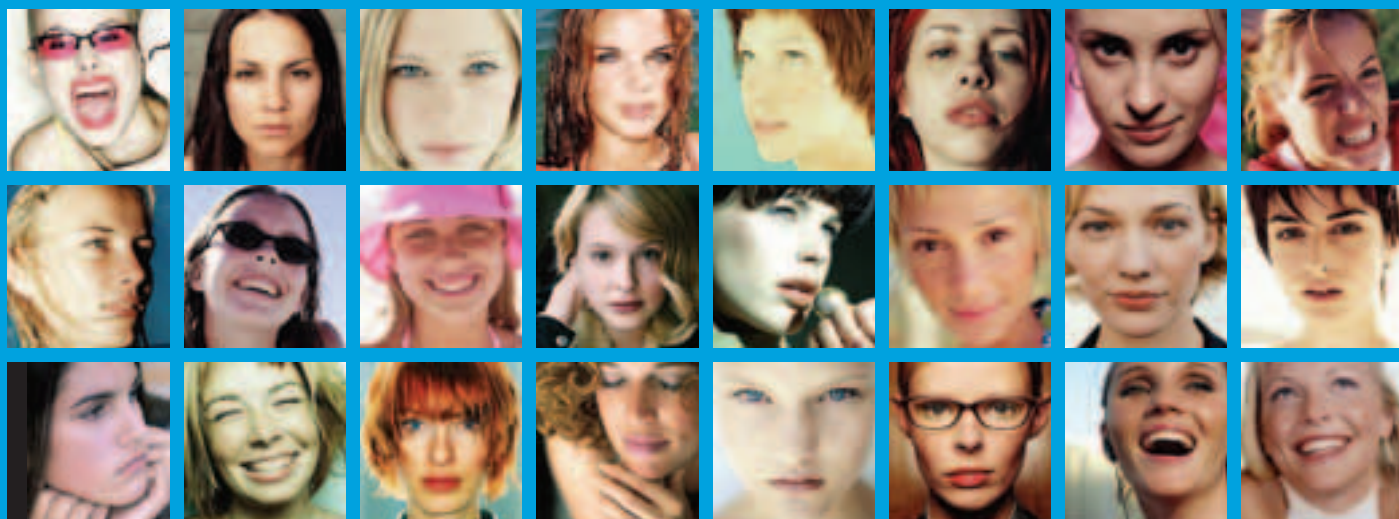
**ДИСК** Несмотря на свежесть картины, DVD-релиз полон дефектов изображения (вездесущее «зерно»). Русская аудиодорожка проработана отменно, но отсутствие оригинального трека напрягает: вдруг английский «долби» был покруче? Не лучший набор дополнений, однако за полнометражный фильм о съемках это можно простить. ■







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](http://www.gamelandaward.ru)



В последние месяцы мне все реже удается выбраться в обычные книжные магазины, поэтому приходится пользоваться сетевыми. Зачастую это очень удобно, ведь так можно без проблем найти нужный роман и получить его у курьера в тот же день или на следующий. Я пользуюсь «OZON» (<http://www.ozon.ru>), но это не единственный вариант. Обратив внимание читателей, однако, хочется на несколько другой тип виртуальных книжных магазинов. Думаю, все представляют себе, где можно скачать легальные или не очень электронные копии фантастических романов. А вот на <http://fictionbook.ru> их можно купить. Например, новый роман Сергея Лукьяненко «Черновик» стоит всего один доллар. Автор в своем дневнике иронизирует: теперь станет ясно, высокие цены или все же безнаказанность способствуют развитию пиратства в России.



**Василий Звягинцев**

## «Дальше фронта»

■ ЖАНР:

альтернативная история

■ ДАТА ВЫХОДА:

сентябрь 2005 года

Культовый российский автор, работающий в жанре альтернативной истории, порадовал читателей продолжением своего цикла о Сергее Тарханове и Вадиме Ляхове и традиционно оборвал финал книги на полуслове, заставляя ждать очередной сиквел с нетерпением. В мире Звягинцева большевики не сумели взять в свои руки власть в 1917 году, и Россия превратилась в необычную конституционную монархию. Демократически избранное правительство управляет всей страной, но Московское княжество – вотчина Местоблюстителя – главы дома Романовых, который в случае возникновения серьезной угрозы России и при соблюдении необходимых формальностей может вернуть себе всю полноту власти. История здесь развивалась совсем иначе – не было ни Второй мировой войны, ни противостояния между Востоком и Западом, а вместо Северо-атлантического Альянса образовался Тихо-Атлантический Союз ведущих держав. Другое дело, что в XXI веке национальная сверхдержава с имперскими амбициями и населением в 400

млн. человек (цифра взята не с потолка, таким могло быть население России по подсчетам ученых, не будь коммунистического террора и Великой Отечественной войны) не может не оказаться под прицелом «заклятых друзей» по ТАС. Да и процессы дезинтеграции державы уже начались. Описывая выдуманный мир, Звягинцев обнаруживает весьма достойные знания в области истории, военных наук, психологии. Новое польское восстание, например, заботливо сконструировано на базе информации о тех, что действительно имели место в XIX веке. А размышления премьер-министра Каверзнева о том, стоит ли восстанавливать самодержавие и отказаться от власти ради того, чтобы сохранить страну, напоминают об отречении царя Николая II... Под конец Звягинцев в очередной раз объясняет читателям, что манипулировать реальностью можно, но дело это опасное. Помните пески времени в Prince of Persia: The Sands of Time и Warrior Within? Герои книги столкнулись с той же проблемой.. ■

**Михаил Тырин**

## «Отраженная угроза»

■ ЖАНР:

фантастика

■ ДАТА ВЫХОДА:

сентябрь 2005 года

Весьма неплохой фантастический роман, который сложно отнести к какому-то определенному направлению. Начинается, конечно, как заправский боевик – бывшему полицейскому поручили задание высадиться на отдаленной планете и проверить сигнал о том, что там происходит нечто странное.

Прочитав до конца, я понял, что фактически книга состоит из нескольких совершенно разных по стилю и идеям кусков, каждый из которых вполне завершен. Как метко высказался кто-то из критиков, есть ощущение, что Михаил Тырин писал ее «не за один раз. И к каждому следующему приступу он не очень внимательно перечитывал уже написанное». В первой части герой обнаруживает, что люди на ископаемой базе – уж и не люди вовсе, копии, созданные местными квазиразумными грибами. Эта часть сильно напоминает небезызвестных «Чужих» и «Бегущего по лезвию бритвы».

Во второй герои успешно борются с угрозой, а затем рефлексиируют – на мой взгляд, совершенно зря – о том, что погубили невинных лю-

дей. Здесь писатель работал в духе Стругацких или Лема, но тему раскрыл странно – ведь самое важное решение герои приняли по незнанию. Так неинтересно. Последняя часть напоминает плохой сиквел к успешной дилогии – призраки прошлого не оставляют главного героя, его копия пытается «похитить его жизнь». Здесь автор делает акцент на политическом устройстве эре мира – всегалактической Федерации, где зреют ростки сепаратизма.

В своих поступках герой руководствуется некими идеалами, но весьма прагматичен и действует в русле обыкновенной житейской философии. Он готов идти против течения, но недолго и если это имеет смысл. Расшибать лоб о стенку ради незнамо чего – ни за что.

Его больше всего волнует вопрос о комфортной жизни на пенсии с любимой женой. Поэтому он в нужный момент легко соглашается на выгодную сделку с корпорацией, а не пытается вывести ее на чистую воду. Согласитесь, что это он больше похож на живого человека, нежели типичные рыцари без страха и упрека. ■







**Вадим Панов**

«Царь горы»

■ ЖАНР: городская фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Они были чужими в этом мире, потому что Солнце, дарящее жизнь всему живому, несло им гибель. И не только оно. Вот уже сотни лет масаны безжалостно истребляли друг друга. Часть из них приняла Догмы Покорности и нашла прибежище в Тайном Городе, другие же, получившие имя Саббат, выбрали свободу. И войну. Но прошло время, и даже самые упрямые из Саббат поняли, что с Великими Домами надо договариваться, и тот, кто сможет это сделать, — по праву возглавит семью... А в Тайном Городе тоже разворачивались весьма неожиданные события — о своих могучих корнях вспомнили — кто бы мог подумать — Красные Шапки, и потребовали надлежащего уважения. В общем, стало в мире неспокойно — самое время команде чело-наемников во главе с неутомимым Кортесом прервать затянувшийся отпуск и приняться за нелегкую работу!

Вадим Панов — один из самых интересных современных писателей-фантастов, работающий в жанре «Фэнтези мегаполиса» или «Городская фантастика». Оригинальность произведений автора — в мастерском совмещении фантастического мира магов и колдунов с реальностью современной Москвы, в неповторимом сплаве фэнтези, мистики, приключенческого и детективного жанров.

Сериял Вадима Панова «Тайный город» стал бестселлером, пожалуй, в рекордно короткие сроки. Куплены права на экранизацию первой книги о «Тайном Городе». Сейчас в цикл входит 11 романов и сборник рассказов. «Царь Горы» — новый роман цикла «Тайный город». ■



**Дин Кунц**

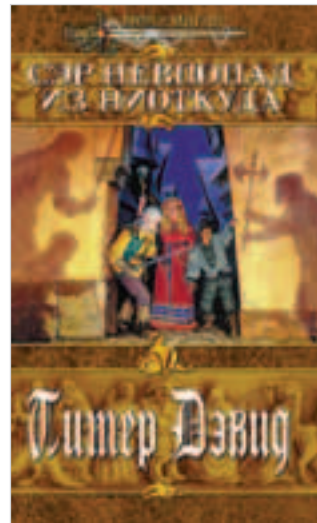
«Дверь в декабрь»

■ ЖАНР: мистика  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Дьявольский эксперимент Дилана Маккэфри, шесть лет подвергавшего собственную малолетнюю дочь неслыханным мучениям, и кучки подобных ему подонков, открыл дверь в наш мир чему-то неведомому. И когда ОНО приходило за очередной жертвой, ледяное дыхание иной реальности вымораживало не только воздух вокруг, но и души людей... Детектив Дэн Холдэйн, переживший множество потерь и поражений, но так и не сумевший примириться с насильем, на этот раз решил сделать все, чтобы спасти от врага девятилетнюю Мелани Маккэфри и ее очаровательную и мужественную мать Лауру. Но ненависть и жажда мести толкают таинственного убийцу на все новые преступления. ОНО приближается...

Свое первое произведение Дин Кунц опубликовал в 1968 году, и эта книга сразу принесла молодому автору читательский успех. Из-под его пера вышли десятки увлекательнейших романов — в их числе «Ангелы-хранители», «Станный Томас», «Лицо в зеркале», «Живущий в ночи», «Сумерки», «Фантомы», «При свете Луны». Кунц всегда старается досконально изучить тему, на которую пишет. За три десятилетия он собрал несколько десятков тысяч томов специальной литературы, проштудировал учебники по химии, биологии, социологии и психиатрии. Именно поэтому поведение его героев и их приключения столь пугающе правдоподобны. К настоящему дню книги Кунца переведены на 38 языков и изданы общим тиражом свыше 200 миллионов экземпляров.

Роман «Дверь в декабрь» публикуется на русском языке впервые. ■



**Питер Дэвид**

«Сэр Невпопад из Ниоткуда»

■ ЖАНР: фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Юноше-оруженосцу со странным именем Невпопад, к тому же еще и калеке от рождения, судьба, казалось бы, должна отвести роль статиста, фигуры третьей степени на фоне великих батальных подвигов славных рыцарей, состоящих на службе у доброго короля Рунсибела Истерийского. Но почему-то он постоянно оказывается в эпицентре грозных и опасных событий, из которых неизменно выходит победителем. Может быть, и вправду справедливо предсказание покойной матери нашего героя, и он действительно тот самый избранник, с приходом на трон которого в Истерийском королевстве наступит Золотой век?

Питер Дэвид — автор, имя которого хорошо известно в американском фэндоме. Творчество Дэвида охватывает почти все медиа-отрасли — это телевидение, кино, книги, комиксы, журналистика. И в каждом направлении автор достаточно успешен. Из-под пера Питера Дэвида вышло в общей сложности более 50 романов. Это новеллизации сериалов «Star Trek» и «Вавилон-5», киносценарии, комиксы, рассказы и романы. В этот раз автор невероятно удачно экспериментирует в жанре фэнтезийно-плутовского романа. Плутувская фантастика — новое направление в фантастике, до которого, кроме Питера Дэвида, пока не додумался никто. «Сэр Невпопад из Ниоткуда» — первый роман из цикла о приключениях молодого оруженосца, постоянно попадающего в безнадежные, вроде бы, ситуации и — то ли волею счастливого случая, то ли тайным умыслом providения — выходящего из них победителем. Книга впервые издается в России. ■



**Раймонд Фэйст**

«Коготь серебристого ястреба»

■ ЖАНР: фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

В тот день, когда юный Киэли из племени оросини прошел ритуал превращения мальчика в мужчину и получил новое имя: Коготь Серебристого Ястреба, ему довелось стать свидетелем страшных событий. От рук неизвестных налетчиков погибли все оросини, и только раненому Киэли чудом удалось уцелеть — да, именно чудом, поскольку спас его чародей, ученик великого Пага Роберт де Лиес. Так коготь Серебристого Ястреба попадает в Академию магов и вскоре становится не только искусным чародеем, но и одним из лучших фехтовальщиков. Роберт де Лиес знает, что Коготь одержим идеей мести убийцам своего народа и рано или поздно непременно встретится с человеком, который стоит за бандой Ворона, истребившей племя оросини, а следовательно, станет орудием магов в борьбе с самым опасным врагом.

Американский писатель Раймонд Фэйст — мировая звезда фантастики. Герои захватывающих эпических sag автора попадают в водоворот невероятных приключений, окутанных волшебством магии. Читатели «СИ» хорошо знакомы с автором: сценарий культовой игры 90-х годов прошлого века «Предательство в Крондоре» создан Раймондом Фэйстом. По ее мотивам также написана популярная «Трилогия о Крондоре». К сегодняшнему дню ценители творчества Фэйста уже смогли познакомиться и с другими циклами: «Имперские войны» и «Змеиные войны». Новый роман «Коготь серебристого ястреба» начинает новую трилогию «Конклав теней», действие которой развивается в столь любимом автором и хорошо известном читателям мире Мидкемии. ■

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

## ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки за самое интересное размышление о судьбах индустрии получает Андрей Лисичкин.

## ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присылать в «Обратную связь» вопросы касательно DVD «СИ». Пожалуйста, отправляйте их на имя ответственного редактора Александра Фролова (или на электронный адрес [frolov@gameland.ru](mailto:frolov@gameland.ru)). Он ответит вам с удовольствием и со знанием дела.

## ПИСЬМО НОМЕРА



**АНДРЕЙ ЛИСИЧКИН,  
GNUSNIYF@MAIL.RU**

Признаться, до сих пор я относился к активно разгорающейся в последнее время шумихе вокруг так называемой игровой и интернет-зависимости как к своего рода курьезу. Всегда было весело почитать исполненные наигранного ужаса и негодования статьи об ужасающем воздействии игр на подрастающее поколение. Уж я-то по себе точно знал, что такового просто нет. По крайней мере лет восемь из того вре-

мени, когда меня еще можно было причислить к этому самому «подрастающему поколению», прошли под знаком пламенного увлечения видеоигрой – и ничего, то что получилось (развилось, выросло) в результате вполне всех устраивает. И меня в том числе. Короче, полоумным маньяком меня никто не считает. Естественно, у меня есть свои «отклонения», пунктики, заскоки или, если угодно, милые маленькие странности – но у кого их нет? Да и в игры эти сейчас я уже играю значительно меньше, чем раньше. В общем, читал я вышеупомяну-

тые статьи (в основном, совершенно безграмотные), развлекался от души и, что называется, в ус не дул. И так было до тех пор, пока при чтении одной из них меня не посетила тревожная мысль: «Мне смешно, а люди, которые в этом ни черта не смыслят, принимают всю эту дребедень за чистую монету, ужасаются и негодуют на самом полном серьезе!». Согласитесь, тут есть о чем задуматься.

Статья, вызвавшая у меня самые серьезные опасения, была опубликована в интернет-газете «Взгляд», на вполне respectableм и отнюдь не «желтом» ресурсе, новостям которого я вот уже довольно долгое время привык безоговорочно доверять. Называлась она «Сумасшедшие игры» – и название это, я полагаю, говорит само за себя. В центре внимания – нашумевшая смерть екатеринбургского школьника, скончавшегося от инсульта после длительной игры на компьютере в местном клубе. Причина смерти у автора статьи сомнений не вызывает – это так называемый «синдром видеоигровой эпилепсии» или «синдром киберзависимости» (я, конечно, не врач, но по моему, эпилепсия и зависимость – это все-таки несколько разные вещи). Человеческая природа такова, что, что бы

**ПИШИТЕ ПИСЬМА: [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru) || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»**

## ПРИВЕТ С ВОСТОКА!

На сегодняшний день меня волнует пара щепетильных тем. Итак. Первое, что хотелось бы отметить, – это «деревянность» наших торговцев. Вся их польза заключается в консультации при выборе игры, но, как показывает практика, они и с этим не справляются. Их можно смело назвать «дядьками» (и «тетками» тоже), и никак иначе. Пример: пришел как-то я в магазин, в очень уважаемый магазин в нашей области. Кстати, совсем забыл сказать: я с Камчатки, но вы там не думайте, что в Камчатской области



у нас все плохо и медведи с балалайкой ходят по дороге. Так вот, подхожу к дядьке (по-другому никак) и говорю ему – посоветуйте RPG в стиле Final Fantasy. Дядька, почесав голову, достает коробочку, протягивает мне – и что я вижу? Оказывается, Fallout записался в ряды JRPG! Это еще не все. Был случай, когда мы пришли с знакомым в магазин уточнить, когда заведет игр (тогда нас интересовал Far Cry). Смотрим, сидят там эти дядьки и играют в этот самый Far Cry и говорят, мол, у нас он еще не вышел. С PS2 еще страшней: у нас вы вряд ли отыщите лицензионку в продаже, а совет продавцов кон-

сольных игр тоже на «дядькинском» уровне. Я, конечно, и без них знаю, что мне брать, но как-то не по себе становится, когда приходишь в торговый центр и тебя встречает тупой мужик с наивными глазами и протягивает малобюджетный проект десятилетней давности. Еще участились случаи, описанные в одном из прошлых номеров, – это воровство постеров из журналов (из вашего в том числе). Прям черный бизнес. Скоро начнут контрабандой заниматься. Надо что-то делать с этими продавцами. Место дядек должны занимать нормальные люди, знакомые с игровой индустрией, а еще лучше – геймеры. Если

# FAQ

**Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!**

## ? Сколько стоит Интернет на PSP?

Вопрос поставлен некорректно. Выйти в Интернет с самой PSP можно только через Wi-Fi точку доступа, которая должна быть подключена к Сети. Никакой отдельной платы за Интернет на PSP нет – вы платите только за пользование точкой доступа. Например, в Москве много мест с бесплатным Wi-Fi.

## ? Я не знаком с игрой Ragnarok Online. Что это такое и где его можно приобрести?

Ragnarok Online – довольно старая корейская MMORPG, завоевавшая огромную популярность по всему миру благодаря симпатичной графике и низким системным требованиям. Примечательно то, что игру полностью перевели на русский. Покупать RO не нужно; полную версию можно скачать на официальном сайте <http://www.raggame.ru>, но за саму игру придется вносить ежемесячную плату.

## ? Как обновлять прошивку на PSP? Как узнать, какая у меня версия?

Узнать, какая у вас версия PSP, можно, выбрав в меню пункт «Настройки / Настройки системы / Сведения о системе». Обновить прошивку можно, подключившись к Wi-Fi и выбрав пункт меню «Настройки / Сетевое обновление». Можно также вручную на PC скачать апдейт с сайта <http://playstation.com>, загрузить его на PSP через USB-кабель и запустить с карты памяти.



### СКРЫТАЯ УГРОЗА

ШПИОНАЖ,  
СЛЕЖКА И  
КОМПЬЮТЕРНЫЕ  
ТЕХНОЛОГИИ

ЧИТАЙ  
В НОЯБРЕ:

- Военный шпионаж
- Большой брат – online
- Зарубежные разведки
- Шпионское оборудование
- Жучок своими руками
- Устанавливаем скрытую камеру
- Основы компьютерной слежки
- Пишем программу-шпиона
- Секреты Open Source
- Есть ли в PCP трояк?
- Хитрое противодействие слежке



ВСЕ СФТ ИЗ ЖУРНАЛА  
И ДРУГИЕ ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ  
НА ПРИЛАГАЕМОМ  
МУЛЬТИЗАГРУЗОЧНОМ СО!

Мы оставляем письмо этого номера без комментариев вовсе не потому, что нам нечего сказать. Есть чего. Например, можно было бы рассказать историю американского юриста Джека Томсона, который во всеулышание называл The Sims «раем для педофилов» (простите, он вообще игру видел?). Такие люди под видом «статей об играх» чаще всего преподносят обычным людям бред сивой кобылы. Вопрос: «что можем сделать мы как журнал и как геймеры?». Что мы должны сделать? Мы хотим услышать ваше мнение.

#### ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

ни случилось, всегда находятся люди, которые уверены: уж они-то точно знают, как это было на самом деле. И тут же торопятся поделиться этим «знанием» с окружающими. Я решил провести маленький эксперимент – показать статью человеку, абсолютно не разбирающемуся в проблеме, и узнать его мнение о прочитанном. Результат превзошел мои самые худшие ожидания: «подопытный» не только принял на веру все, написанное в статье, но и тут же автоматически перенес рассматривавшуюся в ней проблему на меня самого. Оказалось, по мне «уже давно психушка плачет».

Общественное мнение сейчас определенно не на нашей стороне. И дело тут в одной существенной ошибке – ошибке понимания. Ошибка эта кроется в самом слове «игра», которое до сих пор превратно понимается многими необразованными гражданами как нечто детское и сугубо несерьезное. Ну незнакомы эти люди с азами социологии – что тут поделаешь! Грубый контраст существующей реальности (видеоигр как таковых) и внутреннего штампа приводит, в ко-

нечном счете, к бурной эмоциональной реакции отрицательного характера. Так что же, объявим новый лозунг: «Игры детям не игрушка!» – и проблема решена? Вряд ли. Мир детства гораздо более груб, жесток и ирреален, чем любая видеоигра с ее опереточными насилиями и жестокостью (об этом очень хорошо написано в потрясающих Les Enfants Terribles Жана Кокто и в «Повелителям» у Голдинга), и проблема зависимости в этом свете предстает вовсе надуманной и нелепой.

Родители бьют тревогу: «игры и Интернет заменили детям живое общение, любые интересы и хобби, занимают все их свободное время! Дети стали замкнутыми, раздражительными, неуравновешенными (вот оно – извечное человеческое желание всегда и во всем управлять окружающими!), совершенно неконтактными». И что же, причина, действительно, в компьютере? Нет, нет и еще раз нет! Реальная причина кроется в разнице интересов двух поколений (детям становится просто не интересно с родителями), а в глобальном плане – в разнице мировосприятия (и, как

следствие, – в почти полном отсутствии взаимопонимания: «мы их совсем не понимаем, они совсем другие, совсем чужие, совсем нас не слушают»). К сожалению, у нас в стране не любовь к собственной классике нарочно вбивается в головы еще со школьной скамьи, а потому и старшее поколение (родители), и младшее (их дети), сами того не понимая, раз за разом обречены неизменно повторять судьбу тургеневских «Отцов и детей». И возвращается ветер на круги своя. Подведем итог. Проблема, надуманная или нет, существует, и нам надо ее решать, пока за нас ее не решил кто-нибудь другой. Я не хочу, чтобы на меня показывали пальцем или шарахались от меня, как от душевнобольного, когда я отхожу от прилавка с дисками для PC или PlayStation 2. Людям ведь не объяснишь, что игры бывают разные. Точно, как и геймеры, в них играющие.

*P. S.: Для всех интересующихся привожу адрес той самой злополучной статьи в Интернете:  
<http://www.vz.ru/society/2005/9/30/8384.html>*

в ближайшее время ситуация не изменится, то что же мы будем делать? Покупать одну обложку от журнала, играть в JRPG Fallout и в Far Cry, который у нас еще не вышел.

Сергей Ульхов,  
[shalashaska@mail.ru](mailto:shalashaska@mail.ru)

**ЗОНТ //** Когда я в центре Москвы покупал Resident Evil 4 для GameCube, мне долго рассказывали, какой это замечательный порт с PS2. Я прикинул валенком, задавал идиотские

вопросы, кивал и поддакивал. Одним словом, было прикольно. Кстати говоря, сетевой ресурс 1UP.com несколько месяцев назад публиковал чудный спецматериал. Они заслали девушку-корреспондента в американские видеоигровые магазины, и она прикинулась глупой домохозяйкой, покупающей игры для детишек. Выяснилось, что половина американских «дядек» тоже понятия не имеет, чем торгует.

**ВРЕН //** Когда-то существовала сеть магазинов, где работали

люди, понимающие в играх. Кажется, она называлась (game)land или как-то так. Еще есть у меня в запасе замечательная история из Санкт-Петербурга. В магазине у моего дома некий дядька работал мясником, а его сын – играл в Sega Mega Drive. Однажды дядька взял кредит и открыл в своем же магазине ларек, где по первости продавались и предлагались на обмен его же личные картриджи. Торговал, естественно, сын. С ними обоими можно было очень душевно поговорить об иг-

**?** Появится ли на PS2 Tekken 5: Dark Resurrection?

Сказать наверняка довольно сложно. Сейчас Namco позиционирует Dark Resurrection как эксклюзив для игровых автоматов, а пример Virtua Fighter 4 показывает, что такие обновления могут выходить (Evolution), а могут и не выходить (Final Tuned) на консолях. Поэтому мы пока оцениваем шансы на PS2-релиз Dark Resurrection как 50 на 50.

**?** Стоит ли ожидать «особых» цен на игры для PSP на российском рынке?

Если судить по опыту продаж игр для PS2, то ничего такого не произойдет. Российские компании, как правило, занимаются только дистрибуцией (распространением) игр, изданных европейскими фирмами. Соответственно, эти фирмы и цены на свою продукцию устанавливают европейские. Думается, скорее мы дождемся бюджетных переизданий, чем специальной российской цены.

**?** Как можно подключить геймпад от PS2 к USB-порту на PC?

Самый простой и доступный вариант – отыскать соответствующий переходник. Они свободно продаются во многих магазинах, торгующих видеоиграми. Самый сложный – разобрать обычный USB-геймпад и припаять контакты от Dual Shock к плате. Это довольно трудоемкое занятие, требующее к тому же специальных навыков. Лучше купить переходник и не мучиться.

Иллюстрация: арт-группа LAMP



рах. К сожалению, через полгода они открыли второй ларек, затем третий и пропали. Лишь раз в неделю заезжали с инспекцией. А торгуют теперь тетки, которые ничего толком не понимают. Только по названиям жанров (на коробках написаны) ориентируются. Поэтому и Fallout у них похож на Final Fantasy.

сд // Было время, и я подрабатывал летом на лотке с дисками. Одно могу точно сказать: раз на раз не приходится. И откровенные валенки попадают, и дядьки, которые дадут фору иным журналистам... Напомню, что и наш журнал вырос из таких «добровольных консультантов населения по части игровых вопросов». Но то было совсем другое время, пора энтузиастов. Сейчас с лоточниками ни под каким видом в разговор не вступаю: себе дороже.

## ОТКРОВЕНИЕ



Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»! Много раз собирался вам написать, только вот руки никак не доходили. Долго собирался, аж с 1998 года. За это время много чего интересного произошло в игровой индустрии. И одно из самых главных событий мне удалось пропустить. Нет, это не выход PlayStation «младшей», и не выпуск в продажу «Великого автовора». Нет, все гораздо банальнее и страшнее! Я пропустил выход Metal Gear Solid! Вернее, даже не пропустил, а, что еще хуже, — проигнорировал! Не стреляйте! Я все объясню!

Очень часто бывает, что, начиная проходить новую игру и застревая на определенном этапе, геймер может решить, что игра эта не стоит его внимания. Далеко за примерами ходить не надо. Вспомните, сколько народу бросило «Мафию», застряв в шестой миссии. Я не отношу себя к таким людям, более того, я презираю их. Однако и на старуху бывает проруха.

Лет этак пять назад прознал я, что мой друг рубится в интересную и захватывающую игру Metal Gear Solid. Вы ей тогда девять баллов поставили, да еще и уверяли, что сюжет в ней круче, чем в седьмой Final Fantasy. Пропустить я ее, конечно, не мог и поэтому, словно спринтер, побежал к другу. Сел я, значит, за приставку, вцепился в джойпад и... Дело в том, что с таким жанром я раньше не сталкивался. Да и игр такого жанра тогда не было. Было весьма трудно втянуться в геймплей, а сюжет мне почему-то показался дешевым. Ну я ее и бросил, не дойдя даже до первого босса.

Долго я не мог понять, почему мой друг днями не уходит от игры, ведь в рецензии написано, что она достаточно короткая. Долго до меня доходило, почему ее сиквел ждут все мои знакомые. Долго, пока не вышел Snake Eater. Тут я не выдержал и купил воледеленную коробочку. А на следующий день — еще две! Игра, которая проходит за восемь часов, затянула меня на два месяца! Это был какой-то японский запой. Выйти из него не могу, да и не хочу! Такого сюжета, такой графики и такого геймплея я нигде не видел! Иду играть! Спасибо, что открыли мне глаза!

Kent-Borzoi,  
Kent-Borzoi@yandex.ru

ЗОНТ // А я всегда говорил, что Metal Gear Solid — лучший игровой сериал на планете. Что касается фильма на основе MGS, то слухи про голливудскую экранизацию — не более чем слухи. Хидео Кодзима, не будь дурак, сам снимает фильм на основе Metal Gear Solid. На третьем диске в комплекте Subsistence будет полнометражный фильм, смонтированный из заставок Snake Eater! Ура-а-а!

## МАФИЯ БЕССМЕРТНА



Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»! Я вот тут на досуге размышлял об очень на данный момент популярной игре из серии GTA, а именно — о GTA: San Andreas. Вроде, и возможностей огромное количество, и полная свобода передвижения, и безбашенный стиль всех игр данной серии на месте, но все-таки она не так интересна, как старая добрая Mafia. Хотя в этой чудесной игре не так много свободы (хотя тогда это был предел мечтаний), как в Grand Theft Auto, однако в «симуляторе мафиози» великолепный сюжет и хорошая (по тем временам, хотя и сейчас неплохая) графика. Да, здесь далеко не полная свобода передвижений и действий. Да, здесь не так много возможностей. Но ведь это Mafia, великая игра всех времен и народов! Я не видел ни одного человека, которому она не понравилась бы, и удивительно мало тех, кто в нее не играл! Жалко, что такая игра постепенно перестает удивлять людей так, как это было раньше. Прощай, Mafia! Мы тебя любим и никогда не забудем. P. S.: А кто-нибудь из редакции играет в Mafia?

Вася Шумаков,  
austral@mail.ru

А. ТРИФОНОВ // В данный момент нет, но в свое время прошел с огромным удовольствием. Редкий образец игры практически кинематографического качества. Шикарная озвучка и саундтрек, фотореалистичная графика, а главное — отличный сюжет, без каких-либо скидок на игровое происхождение. Но, как это обычно бывает, проект затерялся на фоне более массовой GTAll. ■

# SMS

## ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Что за режим Heaven or Hell в DMC3? Как его отключить?

Heaven or Hell — последний уровень сложности, который открывается, когда вы пройдете игру на сложности Dante Must Die. Сложность его вот в чем: Данте погибает от одного (любого) вражеского удара. С другой стороны, все монстры и боссы тоже умирают после первой же успешной атаки с вашей стороны.

Скажите, пожалуйста, что вы знаете о Silent Hill 5?

Масаси Цубояма, дизайнер Silent Hill 4: The Room, в конце прошлого года рассказывал, что в Konami уже делают следующую часть Silent Hill, и что игра совершенно точно не выйдет на консолях этого поколения. На какой именно платформе и когда появится игра, Цубояма-сан не уточнил. Он сказал лишь, что Konami оценит новые приставки и выберет самую подходящую. С тех пор об игре ничего нового не известно.

Почему А.Купер перестал писать статьи?

Потому что ему надоело игры и надоело писать об играх. Зато он открыл для себя прелесть рисования комиксов к авторским колонкам, чем теперь и занимается.

Правда ли, что Final Fantasy VII: Advent Children будет издана MC Entertainment?

Да, чистая правда. В «Банзае!» этого номера уже можно увидеть дизайн российского флаера фильма.

Когда выйдет Dead or Alive 4?

Dead or Alive 4 — одна из тех игр, которые выйдут в течение месяца после официального запуска Xbox 360. Поскольку запуск состоится в начале декабря, то следующую часть эротичного файтинга от Тесто мы увидим уже в этом году. Официальная дата японского релиза — 10 декабря этого года.

Почему про MGS3: Subsistence вы пишете, а про Final Fantasy X / X-2 Ultimate Box нет?

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Вкратце обрисую ситуацию с PSP для тех, кто не в курсе: сейчас можно либо установить прошивку версии 2.xx, в которой есть браузер, возможность скачивать демо и куча улучшений по мелочи, либо даунгрейдить консоль до версии 1.50, на которой можно запускать эмуляторы и прочие самопальные программы.

## ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

### Что вы бы выбрали – эмуляторы и сотни других программ или официальные демо и прочие радости от самой Sony? Если у вас есть PSP, какая на ней версия прошивки – 1.50 или 2.xx?

Автор:  
**yuhan**

Лучше 1.5x, т.к. Wi-Fi в России развит, мягко говоря, «не очень» и единственный плюс Интернета на PSP (его доступность) отпадает. В основном, Интернетом на PSP пользуются из дома, если есть точка доступа Wi-Fi. К тому же, хоть графически игры на PSP и хороши, но коллекция 16-битной эры содержит в себе просто великолепные вещи, коих не пройдено очень много, а по играбельности они дадут фору большинству игр PSP.

Автор:  
**Wolfenste1n**

Я покупаю PSP ради того, чтобы наслаждаться играми, а не для того, чтобы всячески издеваться над бедной консолью.

Автор:  
**Nakedsnake**

Я покупал PSP для того, чтобы играть в игры для

PSP, а не в эмуляторы. У меня есть GBA, следовательно, эмулятор GBA мне не нужен. Программы мне тоже не нужны. Ведь на GBA тоже были разные программы, которые читали текстовые файлы, например. В первую очередь PSP – консоль. Поэтому я обновил PSP и ничуть об этом не жалею.

Автор:  
**inkvizitor**

Мой выбор – 1.50. Где находится вирус, известно, да и запускать надо только проверенные программы. Хотя, на мой взгляд, покупка PSP неоправдана. Большинство игр есть на PS2, а игры на Nintendo DS гораздо оригинальнее, да и с прошивками мучиться не надо.

Автор:  
**dr!ver**

Лично мне все равно, какая у меня будет прошивка. То, что нужно

мне от PSP, прекрасно работает на обеих прошивках. Да, на 1.50 можно запускать самопальный софт, игры и тому подобное, но их качество оставляет желать лучшего! Я знаю, я лично проверял. На прошивке 2.0 есть браузер и, кажется, что это круто, но Wi-Fi развит в России не очень и Интернет в PSP мне не нужен, я ее не ради этого покупал. Стоит у меня сейчас 1.50 и думаю, что прошьюсь на 2.0, хотя могу этого и не делать так как ни лучше, ни хуже мне от этого не станет.

Автор:  
**Tatsuya**

Выбрал бы второе, так как возможность опробовать новые игры – это большой плюс. Ну а эмуляторы – немного лишнее, такое придется по вкусу классикам. Ведь гораздо лучше купить PSP для чего-то нового, нежели прошлого.

Автор:  
**WEST**

Я куплю PSP для игр, которые создавались для нее. В эмуляторы можно и на КПК и ПК поиграть. Ну зачем покупать столь продвинутую консоль для эмуляторов? Да, есть среди геймеров ценители, которые ради этого и купят, но их будет меньшинство, а кто же большая часть? Я думаю, что многим как раз более интересна возможность запускать копии игр... и их нельзя в этом винить.

Автор:  
**Дэн(anime)**

PSP у меня есть, вещь классная, на ней стоит прошивка 1.50. Вообще, мне больше по нраву идея запускать на ней эмуляторы, но конечно, перспектива погонять демо-версии тоже не плоха. Но пока я решил оставить все как есть.

Потому что Subsistence очень сильно отличается от Snake Eater, а Final Fantasy X / X-2 Ultimate Box – всего лишь компиляция двух старых игр, о которых мы уже все рассказали. Кроме того, Subsistence будет продаваться во всем мире, а Ultimate Box вряд ли выйдет за пределы Японии.

*Это спойлер, конечно, но уж очень хочется знать. Скажите, в Final Fantasy VII: Advent Children Айрис оживет?*

Нет, но она там есть...

*У меня посередине экрана на PSP битый пиксель. Можно с ним что-нибудь сделать?*

Скорее всего, нет. Ходят слухи о том, что битые пиксели могут появляться и исчезать сами собой, но такие случаи достаточно редки. Еще есть самопальная программа для прошивки 1.50, автор которой утверждает, что с ее помощью можно восстановить битые пиксели. Но и она помогает лишь в

небольшом количестве случаев.

*Почему разработчики игр не используют Интернет-возможности в PSP? Ведь можно было бы выпускать, например, новые уровни после релиза или еще что-нибудь в таком духе.*

Это надо спросить у разработчиков. Наверное, им просто это не выгодно. А вот еще догадка: всех смущает размер дополнений. Во-первых, их придется очень долго скачивать, а во-вторых, вряд ли они будут умещаться на

тридцатидвухмегабайтовую «умолчальную» карту памяти. Есть надежда, что в будущем все больше и больше авторов игр будет так или иначе задействовать соединение с Интернетом. Например, Taiто обещает включить в кампанию игры Exit сто уровней, а затем выпустить еще сто и выложить их на своем сайте. Скачивай – не хоч.

*Будет ли портативный Resident Evil?*

Да, будет. К десятилетию сериала Capcom готовит

Тестирование клавиатуры цифровой ГПС, ноутбука и системы телепрямой

MS увеличивает возможности  
Тестирование субноутбука

Доступность по видео  
Групповой тест GPS-приемников

Смешайте это с энергией!  
Тестирование встроенных фотокамер  
Экранов

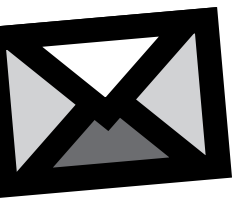
Вторая серия  
Обзор возможностей Windows Mobile  
2003 SE for PocketPC

Мне не нравится  
• Словесные упражнения  
• Карты в руке  
• Презентация на трек  
• Пора выбирать темный экран  
• Делать ссылки и подруги на сайте  
• Стать Владельцем Виз Токма  
• Эксперимент с историей  
• Безопасность, главная тема!  
• Визит дискретный!  
• Фабрика связи



Мобильные компьютеры





# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Напомним, что запуск Xbox 360 состоится в конце ноября – начале декабря. Консоль будет стоить \$299 в минимальной комплектации без жесткого диска, с проводным геймпадом и \$399 с HDD и беспроводным контроллером. И это только в США. В Европе цены выше – 299 и 399 евро соответственно. Итого, за консоль следующего поколения нам придется выложить пять сотен долларов. Грабеж средь бела дня!

## ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

### Стоит ли Xbox 360 своих денег? Ведь на рынке еще остаются сравнительно дешевые Xbox, PS2, GameCube. Как вы думаете, сколько – объективно – должен стоить Xbox 360?



Автор: **Gameart**

Я считаю, что лучше, конечно, не тратить деньги на Xbox 360. По сравнению с хитами, готовящимися к выходу на PS2 и GC, линейка игр с Xbox 360 просто никакая и вообще не заслуживает внимания. P.S. Объективно! – Его никто не должен брать даже бесплатно. А если уж совсем объективно, то Биллу Гейтсу лучше знать, сколько он должен стоить.



Автор: **ManiMike**

Xbox 360 стоит купить как альтернативу апгрейду компьютера. На нем будет во что поиграть. В начале ее жизни хороших игр, конечно, будет немного (как на PSP и DS), но потом ситуация изменится в лучшую сторону (я надеюсь). Я готов отдать не больше 450 долларов (полный комплект, чтобы ничего больше не пришлось по-

купать дополнительно) и только после того, как куплю PlayStation 3. А тонкую PS2 можно купить сейчас. Есть во что поиграть плюс DVD-плеер с поддержкой 5-ой зоны и небольшие размеры самой приставки. Клево.

Автор:



**Tsukasa**

С точки зрения геймера, цена за конечный продукт, который предлагает MS, явно завышена. Только вот железо, которое используется в Xbox 360, на деревьях не растет, так что цена оправдана.



Автор: **JK**

В плане приставок гораздо более предпочтительными выглядят PS2 и PS3. А тем, кто хочет увидеть графику нового поколения, остается только желать удачного апгрейда PC. Потому как покупать мощную консоль с непонятными играми – это

смешно. Значит, цена тоже должна быть смешной... \$300-400? Вам смешно?



Автор: **Ulan**

Здорово, наверное, будет играть без жесткого диска – ведь очень много игр будут требовать наличия этого компонента. Я вообще очень часто не понимаю логики людей в Microsoft. Но все же, наверное, консоль стоит своих денег. Лично я куплю себе PlayStation 3.



Автор: **Petty**

Если учесть слабую производительность консоли по сравнению с PS3, то цена у «гроба» вполне приемлемая. Но цена не главное. Главное – игры. А тут у Xbox 360 серьезные проблемы.



Автор: **Zarathustra the Third**

Как ни странно, Xbox

360 вовсе не «приставка от Билла». Это не напех сделанный продукт, выпущенный пораньше с целью выбить из потребителя больше денег. За созданием Xbox 360, как, впрочем, и любой другой консоли, стоят сотни талантливых программистов, дизайнеров и маркетологов. Именно последние, кстати, и решают вопрос «стоит ли?». Если продукт объективно своих денег не стоит, изделие на рынок просто не допускают.



Автор: **koteba6ka**

За полный комплект (если в него входит жесткий диск) цена \$399 хорошая, а ожидала более высокой. Решающим фактором для покупки все же являются цены игр. Сколько они будут стоить? Логично было бы, если бы при такой цене Xbox 360 игры стоили не больше \$70. Сколько вся эта байда будет стоить у нас – отдельная песня.

# 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 отличных файтинга, две школы боевых искусств: **Soul Calibur и Tekken.**

**Исход битвы зависит от вас.**



Исход очередной SMS-битвы еще не определен: ждем достаточного количества голосов. Поддержите кумира!



особый подарок – Resident Evil: Deadly Silence для Nintendo DS. Это порт самого первого Resident Evil с полностью трехмерной графикой (в оригинальной игре трехмерные персонажи путешествовали по плоским задникам). Deadly Silence будет разработана с учетом особенностей консоли; игра поддерживает и стилус, и распознавание речи с микрофона.

Правда, что в Dead or Alive 4 будет Master Chief?

Нет. Персонаж Dead or Alive 4, похожий на главного героя Halo, зовется Spartan-458 и отличается от суперсолдата только полом. Другими словами, в Dead or Alive 4 будет женская версия Master Chief. Вы же знаете, как Тесто любит игры про девушек.

Показывали ли публике хоть одну работающую игру для PlayStation 3 или только ролики?

Как вы верно заметили, мы до сих пор не видели роликов из геймплея по-

давляющего большинства игр для PS3 даже феерический трейлер Metal Gear Solid – не живая игра, а всего лишь заставка на движке. Складывается впечатление, что игры для PS3 еще далеко не готовы. Пожалуй, самая близкая к «работающей игре» демонстрация была из Gundam World, в которой робот, управляемый с геймпада, шагал по пустынному городу.

Что такое Freeloader для GameCube? Как он работает?

Это диск, с помощью которого можно обойти региональную защиту на GameCube. Соответственно, имея Freeloader, можно без проблем запускать на европейском GameCube американские и японские игры. Нужно всего лишь сначала запустить диск Freeloader, затем вынуть его и вставить игровой диск. Сама Nintendo смотрит на существование таких дисков сквозь пальцы и не преследует ни тех, кто их производит, ни тех, кто ими пользуется.

Ответьте, пожалуйста, почему в «СИ» проигнорировали игру Galerians: Ash?!

Игра получилась слишком неудачная (5 баллов), а в 2003 году в «СИ» не хватало места на то, чтобы освещать все сомнительные проекты.

Вы все там с ума что ли походили? Рекламу сигарет пихнули в игровой журнал! Обалдеть! Вы хоть соображаете, кто в основном ваш журнал читает? Дети! Именно дети, лет эдак 13-17! Мо-

жет, еще рекламу водки в «Мурзилку»? А что? Такие прибыли сразу потекут! Вах! Мозг нужен, чтобы думать, а не только чтобы бабки считать. Это вам на будущее.

Во-первых, дети наш журнал не читают, мы пишем для взрослых. Целевая аудитория – от 20 до 25 лет. Во-вторых, реклама не пропагандирует вредную привычку, а лишь информирует уже курящих людей о новом товаре. Остальные просто перелистнут страницу.

# РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

СПЕЦИАЛЬНОЕ  
ПРЕДЛОЖЕНИЕ  
ДО 15 ДЕКАБРЯ

ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

**ПРОЩЕ  
НЕ БЫВАЕТ!**

1-й номер журнала  
будет отправлен тебе без  
предварительной оплаты.  
К нему будет прилагаться  
кавитация для оплаты  
подписки.

**Стоимость заказа**

**Страна Игр+DVD**

1740р на 1 полугодие 2006  
3360р на 2006 год

**Страна Игр+2 CD**

1680р на 1 полугодие 2006  
3240р на 2006 год

**ВНИМАНИЕ:**

в момент оформления подписки по телефону  
обязательно надо назвать почтовый индекс.



Просто позвони по **БЕСПЛАТНОМУ** номеру

**8-800-200-3-999**

**СТРАНА  
ИГР**

в продаже с 16-го ноября

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.



# SOUL CALIBUR

## AGE OF EMPIRES III

Многолетняя эпопея от Microsoft все ближе подбирается к современности.



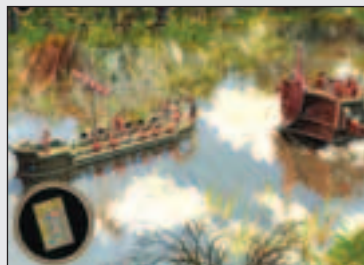
## GOthic 3

Представители немецкой игровой индустрии зачастили в наших интервью, и неспроста.



## SPARTA: ANCIENT WARS

Многообещающий последователь Rome: Total War с рядом оригинальных идей.



## CHROME HOUNDS

Большие ходячие и катающиеся на колесах железяки с руками и ногами. На Xbox 360.







ЛИЦЕНЗИЯ МПТР НА ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ТЕЛЕВИЗИОННОГО ВЕЩАНИЯ  
СЕРИЯ ТВ №5874 ОТ 24 ЯНВАРЯ 2002 ГОДА



# ЖИВОЕ



Life's Good



LG

FLATRON™  
freedom of mind



## FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



**Dina Victoria**  
(095) 688-61-17, 688-27-65  
[WWW.DVCOMP.RU](http://WWW.DVCOMP.RU)

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

# Поручите бумажную работу профессионалам.



Где бы Вы ни работали, в маленькой фирме или в огромной корпорации, Вы сможете подобрать принтер Samsung, отвечающий потребностям Вашего офиса. Служба поддержки пользователей Samsung обеспечит бесперебойную работу Вашей техники.

**Доктор Принтер**



Техническая поддержка  
пользователей:  
<http://e-support.samsung.ru>

Сайт для партнеров:  
<http://partners.samsung.ru>

Консультации для корпоративных  
клиентов:  
(095) 540-42-19, 540-42-33, 540-42-38



**ML-2250/2251N/2251NP/2252W**

- Скорость печати: 20 стр/мин
- Разрешение: 1200x1200 dpi
- Языки управления печатью: PCL6, IBM ProPrinter, EPSON, PostScript3 (2251NP)
- USB и параллельный порт
- Ethernet 10/100 Base TX+802.11b (2251N, 2252W)
- Память: 16-144 Мбайт



**ML-2550/2551N/2552W**

- Скорость печати: 24 стр/мин
- Разрешение: 1200x1200 dpi
- Языки управления печатью: PCL6, IBM ProPrinter, EPSON, PostScript3
- USB и параллельный порт
- Ethernet 10/100 Base TX+802.11b (2551N, 2552W)
- Память: 32-160 Мбайт



**ML-3560/3561N/3561ND**

- Скорость печати: 33 стр/мин
- Разрешение: 1200x1200 dpi
- Языки управления печатью: PCL6, IBM ProPrinter, EPSON, PostScript3
- USB и параллельный порт
- Ethernet 10/100 Base TX (3561N, 3561ND)
- Память: 32-288 Мбайт







СТРАНА  
ИГР



T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

# METAL GEAR SOLID 3

S U B S I S T E N C E

TM

СТРАНА  
MTP

MC  
ENTERTAINMENT

www.mc-ent.ru



# Монсieur Жинья

НОВАЯ 9 ГЛАВА

# FARCRY INSTINCTS



СТРАНА  
ИГР



UBISOFT



**СТРАНА ИГР** || 21 | 198 || **НОЯБРЬ** || 2005

**Grand Theft Auto: Liberty City Stories** || **Supreme Commander** || **Rogue Galaxy** || **Hitman: Blood Money** || **Metal Gear Acid 2** || **Fahrenheit** || **Nintendogs** || **FIFA 06** || **Bet on Soldier** || **Myst V**