

# СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

The Elder Scrolls IV | Kameo: Elements of Power | Peter Jackson's King Kong | Gothic 3 | Mage Knight: Apocalypse | Crashday | Chromehounds | WarFare | Diabolique | Generation of Chaos | Darkstar One | Land of the Dead | Voodoo Nights | Ridge Racer 6

ОБЗОРЫ:

Soul Calibur III | F.E.A.R. | Black & White 2 | Serious Sam II | EyeToy: Play 3 | Age of Empires III | X-Men Legends II | We Love Katamari | Kirby: Power Paintbrush | Rome: Total War - Barbarian Invasion | Ninja Gaiden Black | Total Overdose | Cold War

4 ПОСТЕРА

2 НАКЛЕЙКИ

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК



GameLand Magazine



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

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

22#199 | НОЯБРЬ | 2005

## Age of Empires III

Новый Свет зовет!

## Супербратья Марио

История успеха водопроводных дел мастеров

ХИТ?!

## The Elder Scrolls IV: Oblivion

Сказка не умрет никогда

## Black & White 2

Где же наши коровы?

Плюс

## Gothic 3

Интервью

## F.E.A.R.

Анатомия страха

ХИТ?!

## Kameo: Elements of Power

Тяжелая кавалерия Xbox 360

уже 208 СТРАНИЦ В НОМЕРЕ

ИЩИТЕ НА DVD МК: Shaolin Monks Видеотактика

ТЕМА НОМЕРА

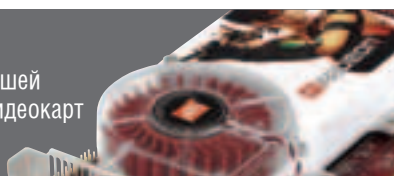
Спасите наши души! Отнимите у редакции этот файтинг!

# SOUL CALIBUR III

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS  
Все секреты игры – только у нас



ЖЕЛЕЗО  
Тест новейшей линейки видеокарт от ATI



КОНКУРС!

На кону планшет и видеокарта!





Акелла

LEGION ARENA

# ЛЕГИОНЫ РИМА



POWERED BY  
**game spy**



### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Хрульномасштабная сетевая стратегия, в сражениях участвуют тысячи юнитов.
- Великолепная 3D графика, созданная на новом графическом движке.
- Анимация персонажей с помощью технологии "motion capture".
- Ежемесячные обновления, добавляющие в игру новые юниты, карты, страны и сценарии.
- Международная рейтинговая система, рейтинг игрока в которой определяется рядом параметров.

Своим величием Римская Империя обязана множеству достижений, самым выдающимся из которых было создание лучшей в мире армии. Невоскресимые легионы покорили во славу Рима целые народы, преподнесли царям обширные богатые земли. Пришла пора и Вам примерить на себе mantle римского полководца! Вас ждут кровавые сражения на самых дальних рубежах Империи. Под Вашим началом окажутся многочисленные армии, готовые пойти на смерть по одному Вашему слову. Все-это не случайно! Риму должно покориться! Всякая не пожелавший поклониться колена, должен пасть! Поверните своих противников и скажите: «ты Вы, величайший полководец!»



**И. Сигурт** ВУДЕМЕНА  
Полная версия в магазинах: "СОЮЗ", "И. Сигурт" и "Видеоменя"

© 2005 "Akella", © 2005 "Slitherine"  
 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)





# НА СТАРТ!



## С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

### Привет, друзья!

**В**се ли из вас уже сходили на «шедевр» под названием «Дум»? Мы вот умудрились попасть на премьеру почти полным составом. Только Алик – главный поклонник древнего шутера – не смог выбраться в кинотеатр. Разговор о том, много ли он потерял, можно вести очень долго, оставим это кинокритикам. Фильм, конечно, получился довольно странным (см. слово команды), если не сказать больше. Как будто какой-то рок преследует практически каждую экранизацию игры, независимо от режиссера. Последняя надежда на гений Питера Джексона, может хоть ему удастся достойно воплотить на широком экране мир Halo...

Подождем, увидим. Мы же тем временем продолжаем готовиться сразу к двум юбилеям, обещаю-

щим нашей редакции «веселую» жизнь аж до весны. Я уже не раз говорил про десятилетие «СИ» – оно остается для нас основным событием наступающего года. Но переведите взгляд на самый верх страницы. Что вы видите? Правильно: месяц выхода журнала и его календарный и порядковый номера. Нас интересует именно последний – 199! Бинго! Это значит, что следующий номер «СИ» станет особенным во всем: обложка, наполнение, постеры, содержание диска – все будет нести на себе отпечаток праздника. Подробности рассказывать не буду, но почитать и посмотреть там будет что. А пока могу лишь предложить полюбоваться на наше творчество на развороте анонса в конце журнала.

Михаил Разумкин



• **СТАТУС:**  
Главный редактор

• **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Ragnarok Online

## ИГРЫ В НОМЕРЕ

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



PC	PS2	Xbox	GC	DS	PSP	Xbox 360
Age of Empires III 122	WarFare 74	Before Christmas: Oogie's Revenge 134	Marvel Nemesis: Rise of Imperfects 148	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge 134	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	Chromehounds 72
Black & White 2 114	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	Total Overdose 136	Peter Jackson's King Kong 64	Before Christmas: Total Overdose 136	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	Kameo: Elements of Power 44
Cold War 138	Баланс 155	We Love Katamari 130	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	Voodoo Nights 85	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	Peter Jackson's King Kong 64
Crashday 68	Гномы: Крадущиеся тени 84	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	Обитель зла 3: Немезис 155	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	Ridge Racer 6 88
Darkstar One 76	Дети Нила 154	Обитель зла 3: Немезис 155	Особенности спортивной охоты 155	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	The Elder Scrolls IV: Oblivion 38
Diabolique 80	Метро 2 150	Психотоксик: Врата Ада 154	Сфера: Мир Избранных 152	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Driver Parallel Lines 82	Обитель зла 3: Немезис 155	Э.Л.И.Т.А.: Воины песков 86	Сфера: Мир Избранных 152	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
F.E.A.R. 110	Особенности спортивной охоты 155	PS2	Э.Л.И.Т.А.: Воины песков 86	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Gothic 3 34	Психотоксик: Врата Ада 154	Crashday 68	GC	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Land of the Dead: Road To Fiddler's Green 70	Сфера: Мир Избранных 152	Driver Parallel Lines 82	Marvel Nemesis: Rise of Imperfects 148	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Mage Knight Apocalypse 66	Э.Л.И.Т.А.: Воины песков 86	EyeToy: Play 3 120	Peter Jackson's King Kong 64	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Peter Jackson's King Kong 64	Crashday 68	Marvel Nemesis: Rise of Imperfects 148	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Rome: Total War - Barbarian Invasion 140	Driver Parallel Lines 82	Mortal Kombat: Shaolin Monks 176	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Serious Sam II 118	EyeToy: Play 3 120	Peter Jackson's King Kong 64	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate 84	Marvel Nemesis: Rise of Imperfects 148	Radiata Stories 180	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
The Elder Scrolls IV: Oblivion 38	Mortal Kombat: Shaolin Monks 176	Soul Calibur III 26	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
The Suffering: Ties That Bind 144	Peter Jackson's King Kong 64	The Suffering: Ties That Bind 144	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Theseus: Возращение Героя 154	Radiata Stories 180	Tim Burton's The Nightmare 144	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
They Hunger: Lost Souls 86	Soul Calibur III 26	GC	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Total Overdose 136	The Suffering: Ties That Bind 144	Cold War 138	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	
Voodoo Nights 85	Tim Burton's The Nightmare 144	Driver Parallel Lines 82	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128	



## SOUL CALIBUR III



## НА ОБЛОЖКЕ



**ЛУЧШИЙ В МИРЕ ФАЙТИНГ ДОБРАЛСЯ ДО ЕВРОПЫ, А ЗАОДНО – И ДО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ. МЫ ПОЛУЧИЛИ ФИНАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ ИГРЫ ЗАРАНЕЕ И СМОГЛИ ПОДГОТОВИТЬ ДЛЯ ВАС ПОДРОБНЕЙШУЮ РЕЦЕНЗИЮ. ВСЯ ИНФОРМАЦИЯ О НОВЫХ БОЙЦАХ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ РЕЖИМАХ – ТОЛЬКО У НАС, ТОЛЬКО В «СТРАНЕ ИГР». МНЕНИЯ ПО ПОВОДУ ИГРЫ СЛЕГКА РАЗДЕЛИЛИСЬ, НО НА ГЛАВНОМ МЫ СОШЛИСЬ – SOUL CALIBUR III УДАЛСЯ. СКОРОСТЬ БОЯ ВОЗРОСЛА, НАБОР ПРИЕМОВ У ВСЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ СИЛЬНО ОБНОВИЛСЯ, ПОЯВИЛАСЬ ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАВАТЬ СВОИХ СОБСТВЕННЫХ ГЕРОЕВ. ЕСТЬ ДАЖЕ РЕЖИМ CHRONICLES OF THE SWORD – ЧТО-ТО ВРОДЕ RPG В МИРЕ SOUL CALIBUR. СКУЧАТЬ НЕ ПРИДЕТСЯ!**

# В НОМЕРЕ



122

## AGE OF EMPIRES III

### ОБЗОР

ВСЕГДА ПРИЯТНО, КОГДА ИГРУ ЖДЕШЬ НЕ ЗРЯ. КАЖДАЯ ЧАСТЬ AGE OF EMPIRES – КАК НОВАЯ ВЕРСИЯ WINDOWS. РАЗ ОТ РАЗА ВСЕ КРАШЕ, МОЩНЕЕ, ПРИЯТНЕЕ В ОБРАЩЕНИИ. ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ СЕРИИ СОСТОЯЛОСЬ. СМОЖЕТ ЛИ КТО ПОБОРОТЬСЯ С НЕЙ ЗА ТИТУЛ «RTS ГОДА»? /122



### ХИТ?!

СОВСЕМ СКОРО СВЕДВИТ THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION – ИГРА, ПРИЗВАННАЯ ПРОДВИГАТЬ XBOX 360. НО И ОБЛАДАТЕЛЯМ PC ПЕРЕПАДЕТ С БАРСКОГО СТОЛА. ВЫ ГОТОВЫ? /38



### В РАЗРАБОТКЕ

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE – ВСЛЕД ЗА WARHAMMER ЕЩЕ ОДНА НАСТОЛЬНАЯ ВСЕЛЕННАЯ СПЕШИТ ПОКОРИТЬ ГЕЙМЕРОВ. ПРАВДА, ЖАНР ДЛЯ ПЕРЕНОСА ВЫБРАН ВЕСЬМА НЕОЖИДАННЫЙ. /66

### НОВОСТИ

- GameArts купили 06
- HDD для PSP 06
- Microsoft проиграла 08
- Игры действительно сводят с ума 10
- Xbox 360 уже с нам 10
- Кто купит SCI? 14

### ТЕМА НОМЕРА

- Soul Calibur III 26



26

### СПЕЦ

- Супербратья Марио 50
- Myst: история великого сериала 94



94

### ХИТ?!

- The Elder Scrolls IV: Oblivion 38
- Kameo: Elements of Power 44

### ИНТЕРВЬЮ

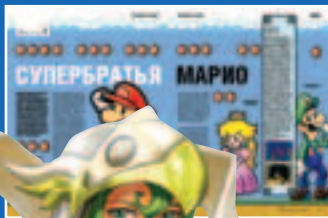
- Штефан Бергер (Gothic 3) 34

### СЛОВО КОМАНДЫ

- Прямая речь, хит-парад «СИ», etc. 102
- Авторская колонка I (Ченцов И.) 104
- Авторская колонка II (Врен) 106
- Авторская колонка II (Зонт) 108

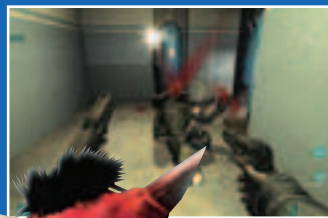
**BLACK&WHITE 2 – НЕТ ПОВЕСТИ ПЕЧАЛЬНЕЕ НА СВЕТЕ...**





## Супербратья Марио

Однажды молодой дизайнер придумал гориллу Данки Конга и плотника Марио, а компания Nintendo заработала на них миллионы. Годы спустя Марио сменил профессию, обзавелся братом, ручным динозавриком, возлюбленной-принцессой, наплечным пылесосом, съел 2890 тонн волшебных грибов и накопил 34563 млн. золотых монеток. Такая вот история. /50



## F.E.A.R.

Строили-строили, развлекали публику громкими обещаниями, пощекотали нервы демо-версией. Но то, что отлично смотрелось в коротенькой демке, не выдержало растяжения на полную игру. Злодеи по-прежнему радуют недюжинным интеллектом, а перестрелки – яркими спецэффектами, но вот никакого страха при вскрытии не обнаружилось. /110



GENERATION OF CHAOS  
НОВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ  
RPG ДЛЯ PSP ОТ  
ИМЕННОГО УЖЕ  
РАЗРАБОТЧИКА  
NIPPON ICHI.

78

BLACK & WHITE 2  
ЕЩЕ ОДНА ИГРА,  
ГЛАДКО ВЫГЛЯ-  
ДЕВАША НА БУ-  
МАГЕ, НО РЕЗКО  
РАСТЕРЯВШАЯ  
ПРЫТЬ И ИГРА-  
БЕЛЬНОСТЬ К  
РЕЛИЗУ.

114



## КОМПЛЕКТАЦИЯ



### НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



### НОМЕР С DVD

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

## ДЕМО-ТЕСТ

- Peter Jackson's King Kong 64

## В РАЗРАБОТКЕ

- Mage Knight: Apocalypse 66
- Crashday 68
- Land of the Dead: Road to Fiddler's Green 70
- Chromehounds 72
- WarFare 74
- Darkstar One 76
- Generation of Chaos 78
- Diabolique 80
- Driver Parallel Lines 82
- Гномы: Крадущиеся тени 84
- SWAT 4: The Stetchkov Syndicate 84
- Voodoo Nights 86
- Э.Л.И.Т.А.: Воины песков 86
- They Hunger: Lost Souls 86
- Ridge Racer 6 88
- Project Rub 2 88

## ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 90

## ОБЗОР

- F.E.A.R. 110
- Black & White 2 114
- Serious Sam II 118
- EyeToy: Play 3 120
- Age of Empires III 122
- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 128
- We Love Katamari 130
- Kirby: Power Paintbrush 132
- Tim Burton's The Nightmare Before Christmas 134
- Total Overdose 136
- Cold War 138
- Rome: Total War – Barbarian Invasion 140
- Ninja Gaiden Black 142
- The Suffering: Ties That Bind 144
- Marvel Nemesis: Rise of Imperfects 148
- Метро 2 150
- Сфера: Мир Избранных 152

## ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 154

## PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 156

## АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 160

## КИБЕРСПОРТ

- Жеребьевка WCG 2005 Grand Final 162
- Анонс ASUS Autumn 2005 Cup 163
- Warcraft III: Moon против Grubby 164

## ОНЛАЙН

- Новости Сети 166
- Сайты, которые мы выбираем 168
- Открытые бета-тесты ноября 170

## ТАКТИКА

- Коды 172
- Mortal Kombat: Shaolin Monks 176
- Radiata Stories 180

## ЖЕЛЕЗО

- Новости 182
- Обзорный тест видеокарт ATI Radeon X1000 186
- Мини-тест компьютера Dero 189

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

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

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

- 02 ОБЛОЖКА
- 03 ОБЛОЖКА
- 04 ОБЛОЖКА
- 5
- 7
- 9
- 11
- 13, 15, 17, 21, 24, 25
- 23

- «АКЕЛЛА» 31
- «НОЧНОЙ ДОЗОР» 33, 49, 71, 79
- SAMSUNG 37
- KINGMAX 43, 77, 83, 93, 105, 117, 121
- MSI 53
- DERO 55
- «ТЕХНОТРЕЙД» 173, 201
- «АКЕЛЛА» 59
- MTC 63

- ELKO 69
- SOFTCLUB 73, 81, 87, 97, 99, 101, 107, 131, 139, 126-127
- GILLETTE 75
- «1С» 85
- OLDI 89, 113, 143
- LOGITECH 109
- GRAFITEC 147
- KODAK 151, 171, 208
- BOSTON PC 153

- SOBRANIE\_RED 159
- «БУКА» 165
- ALBATRON 169
- NIVAL INTERACTIVE 175
- «РУССОБИТ-М» 184-185
- НОВЫЙ ДИСК 193
- ЖУРНАЛ MAXI TUNING 197
- САМЕРОСТ 203
- «ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ В ПИТЕРЕ» 205

- ISIC
- ЖУРНАЛ «КИБЕРСПОРТ»
- ПРЕМИЯ РУНЕТА
- @MAIL
- ЖУРНАЛ SYNC
- NETLAND
- МИСС GAMESLAND AWARD
- ЖУРНАЛ TOTAL DVD
- РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА



# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

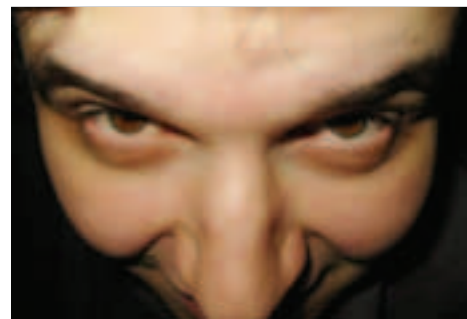
С Л О В О   Р Е Д А К Т О Р А

## Наконец-то!

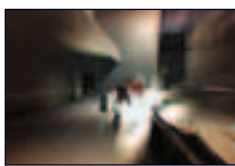
**Н**а этой неделе игровой урожай как-то не задался, но все-таки нам удалось откопать несколько звезд для нашей подборки. Это демо-версия The Suffering: Ties That Bind, долгождан-

ного «урбанистического хоррора», где разработчики пообещали нам не извилистую сюжетную линию, а холодный пот от испуга, и полная версия симулятора пейнтбола (с ограничением в 60 минут игрового време-

ни). Ну и, разумеется, не пропускайте самое интересное из видеочасти — это, как всегда, эксклюзивные видеосюжеты: жизнь коров из Black and White 2, а также наш клип по игре Peter Jackson's King Kong!



## Видеосюжеты



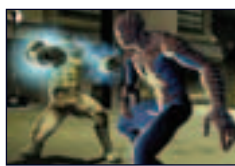
### F.E.A.R.

Страшный и ужасный, он все же вышел! Бойтесь, он приближается! Хотя стоит ли бояться, да и вообще стоило ли ждать эту игру, вы сможете узнать из нашего видеосюжета.



### Black & White 2

Скажите, вы любите коров? А в Бога поиграть никогда не хотели? Хотите? Тогда вам прямая дорога к компьютеру с установленным Black & White 2.



### Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

В последнее время Marvel ведет массированную атаку пользователей героями из своих комиксов. Эта игра вобрала в себя почти всех известных суперлюдей.



### X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Вторая часть удачной action/RPG. Море персонажей и добротный сюжет порадует фанатов серии, а отличная озвучка заставит вас не замечать огрехов прошлогоднего движка.

## А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

**...у наших видеосюжетов есть три звуковые дорожки!**

Доводим до вашего сведения: в обзорных играх 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

Сегодня мы не можем похвастаться кучей видеороликов для новейших консолей или репортажами с прошедших недавно выставок, но все равно порадуем вас эксклюзивом. Например, нашим собственным видеороликом по игре Peter Jackson's King Kong, или огромной видеотактикой по Mortal Kombat: Shaolin Monks, которая научит вас без проблем побеждать всех боссов игры. Отдельным пунктом идет наш видеосюжет третьей части наиболее популярного файтинга в редакции — Soul Calibur. Как видите, у нас есть что вам показать! Самым же привлекательным рекомендуем ролик нового симулятора сноуборда Amped 3 в версии для Xbox 360, а также наш мини-репортаж с осеннего кубка «Страны Игр».



## Софт

### FastStone Screen Capture 1.5

При помощи этой программы можно делать скриншоты экрана произвольной формы, сразу отправляя их в графический редактор, а также определять цвет какого-либо элемента экрана. Может работать со сканером или веб-камерой.

### GX Transcoder 2.22.2781

Один из мощнейших транскодеров (многофункциональных конвертеров) аудио-файлов, понимающий более двадцати базовых форматов. Он может перекодировать практически все! Также в нем имеется встроенный звуковой редактор.

### MovieSnapshot 0.4

Вы хотя бы раз обращали внимание, что при работе в Windows 2000 или XP практически невозможно сделать скриншот видео штатными средствами? Не будем утомлять вас рассказом «почему», а лишь посоветуем вот эту программу.

### WinUHA

WinUHA, или Windows Ultra-High Archiver — это новый архиватор, специально «заточенный» под работу с мультимедиа-контентом, по коэффициенту сжатия которого он опережает ZIP, RAR, ACE и другие популярные архиваторы.

## НОВАЯ ОБОЛОЧКА РС-ЧАСТИ

**Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?**

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

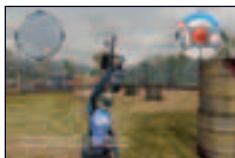


## Демо-версии



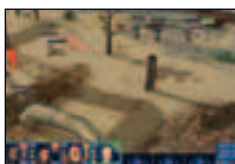
### The Suffering: Ties That Bind

Странные дела творятся на улицах славного города Балтимора. Всякой разной нечисти да монстров там развелось – и не сосчитать! А теперь, дорогой читатель, догадайся, кому придется насаживать там закон да наводить порядок?



### Splat Magazine Renegade Paintball

Уверен, что такого вы еще не видели. Это симулятор... пейнтбола! Да, в нем нет рек крови и настоящего оружия, но уровень адреналина подсакивает – будь здоров! Присутствуют все основные виды командной и одиночной игры.



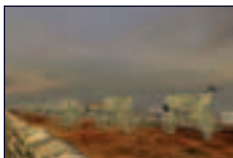
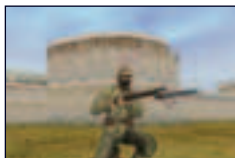
### UFO: Aftershock

Перед нами продолжение успешной игры UFO: Aftermath. Противостояние Землян и Ретикулянских интервентов продолжается. У «наших» появился шанс в тот момент, когда в секретном плане захватчиков что-то пошло не так...

## Моды

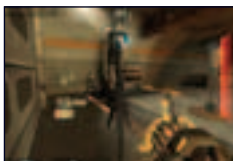
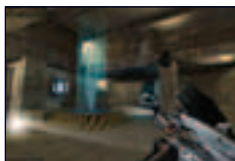
### Battlefield 1918 2.02

Финальная версия модификации Battlefield 1918. Создатели мода охватили всю войну, начиная с боев 1914 года, где пехота еще играла важную роль, и заканчивая сражениями осени 1918, когда землю всюю месили танки. В новой версии вас ждет сторона, которую до сих пор никто не затрагивал – Турция.



### Half-Life 2 Capture The Flag v1.5

Уже не раз появлявшийся у нас мод Half-Life 2 Capture The Flag обрел второе дыхание. В плане всевозможных фиш особых изменений не произошло, зато новые карты кардинально изменили игровой процесс. Новые локации получились предельно маленькими, в результате битва за флаги стала куда более ожесточенной, а перестрелки более массовыми.



## БАНЗАЙ!

«Банзай!» – это не только аниме, но и вся японская поп-культура глазами энтузиастов. Grandia III была издана Square Enix еще в августе, но англоязычный дебют игры состоится только в следующем году (а европейский – и вовсе неизвестно когда). На нашем диске – клип певицы Miz на композицию In the Sky, которая звучит в первой заставке игры.



## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

### ДЕМО-ВЕРСИИ:

The Suffering: Ties That Bind  
Splat Magazine Renegade Paintball  
UFO: Aftershock

### ВИДЕОБЕЗОЗОРЫ:

F.E.A.R.  
Black & White 2  
Marvel Nemesis: Rise of Imperfects  
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

### ПАТЧИ:

Перл-Харбор 4.02m Rus  
Age of Empires III v1.01 retail  
Brothers in Arms:  
Earned in Blood v1.02 UK retail  
FIFA 06 controller UK retail  
Joint Operations: Typhoon Rising  
v1.6.9.2 Engl retail  
Parkan II 1.1 retail  
Splinter Cell: Chaos Theory  
v1.05 Euro retail  
Vampire: the Masquerade –  
Bloodlines v1.8 unofficial retail  
World of Warcraft v1.8.0 UK retail

### SHAREWARE:

Axius  
DDD Pool  
Dr. Germ  
Fortune Tiles Gold  
Zoo Vet

### FREEWARE:

Ocular Ink  
Sea of Chaos

### СОФТ:

Антивирус Dr.Web  
Fasterfox 0.7.9  
FastStone Screen Capture 1.51  
Friendly Pinger 5.0  
Gaim 1.5.0  
GX Transcoder 2.22.2781  
KMG Dynamic Volume 2.0  
Mars WinCleaner 1.8 beta  
MovieSnapshot 0.4  
Multimedia Builder  
Sany-4.6.1.0.1  
Smart Undelete 2.4  
WinLHA  
XLS Converter 1.5.9  
X-NetStat Professional 5.45

### МОДЫ:

Battlefield 1942  
Battlefield 2  
Counter-Strike: Source  
DOOM 3  
DOOM 3: Resurrection of Evil  
Far Cry  
GTA: San Andreas  
Half-Life 2  
Operation Flashpoint: Resistance  
The Elder Scrolls III: Morrowind  
The Lord of the Rings:  
The Battle for Middle-earth  
Unreal Tournament 2004  
Warcraft III: Frozen Throne  
Warhammer 40000: Dawn of War

### БОНУС:

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

### ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм  
Обои к рубрике «Банзай!»

### WIDESCREEN:

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe  
Harry Potter and the Goblet of Fire  
Slither

### ВИДЕО:

AND 1 Streetball  
King Kong  
Amped 3  
Soul Calibur 3  
[eM] eNCHANT aM-GUN  
Madden 06  
Shadow the Hedgehog  
Frame City Killer  
Virtual Skipper 4  
Видео к рубрике «Банзай!»

### КИБЕРСПОРТ:

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

### МУЗЫКА:

Gran Turismo 4 Kiks

### ДРАЙВЕРЫ:

Radeon Omega Drivers 2.6.75a  
(ATI Catalyst 5.10a) w2k wXP,  
nVidia ForceWare 81.85 w2k wXP,  
Intel Chipset Installation Utility  
7.2.2.1006 w2k wXP

# Ультра скоростная DDR2 память

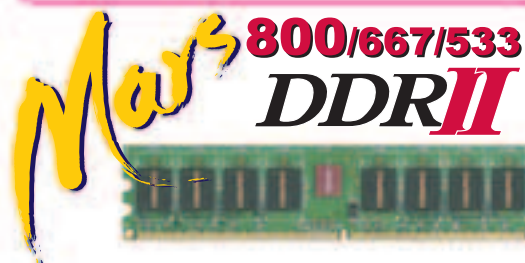
Лучший выбор для геймеров  
и продвинутых пользователей

без свинца,  
соответствует RoHS



Пожизненная  
гарантия

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



**KINGMAX®**  
Yours forever

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



Global Technical Support

[http://www.kingmax.com/support/supor\\_dtech.htm](http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm)

Distributor: m r l i o n m r l i o n m r l i o n m r l i o n m r l i o n

FabTech Approved



## GAMEARTS КУПИЛИ

➔ Компания Gungho, издатель Ragnarok Online, выкупила крупный пакет акций студии GameArts – разработчиков Grandia.

GameArts была основана в 1985 году, два ее основных проекта – культовые ролевые сериалы Grandia и Lunar. Первая часть Grandia вышла на PS one и Saturn, и была реализована в количестве двух миллионов экземпляров по всему миру. Вторая появилась на Dreamcast, PC и PlayStation 2 и также пользовалась большой популярностью. Уже сейчас в недрах GameArts кипит работа над MMO Grandia Online, соглашение о создании которой было подписано с Gungho совсем недавно (слухи о проекте, правда,

ходят уже пять лет). Помимо последней, в долю с основателем GameArts входит и Square Enix, ей принадлежат 11.46% акций. К моменту приобретения у Gungho имелось 11.93%, сколько их стало после покупки – пока неизвестно. Напомним, что в недалеком прошлом рассматриваемое азиатское издательство приобрела еще и Gravity Corp., которой принадлежат права на чрезвычайно популярную MMO Ragnarok Online, насчитывающую около 37 млн. подписчиков во всем мире. ■



### КОРОТКО

**КОМПАНИЯ SONY СОБИРАЕТСЯ В СКОРОМ ВРЕМЕНИ** выпустить новую комплектацию PSP, которая получит название Giga Pack. Основным отличием от того же Value является присутствие в поставке флэш-карточки объемом в 1 Гбайт. Цена новинки составит порядка \$350.



■ Теперь пиратские игры для PSP можно будет хранить на жестком диске. Нет, серьезно. Это будет основной причиной покупки устройства для многих геймеров.

## HDD ДЛЯ PSP

В ближайшем будущем портативная консоль PSP обзаведется жестким диском от стороннего производителя Datel. Новинка предоставит пользователям объем для хранения данных в 4 гигабайта, что в два раза превышает емкость самых вместительных Memory Stick DUO, имеющихся на рынке. Проблему с затратами энергии на поддержание жизнеспособности жесткого диска Datel решила кардинальным способом: в комплект поставки будет входить аккумулятор на 3600 мА/ч, что должно увеличить время работы PSP почти в два раза. Стоит заметить, что дополнительная батарейка, которая, кстати, называется X2, до этого поставлялась отдельно. К сожалению, о цене на жесткий диск пока ничего не известно, но, как обещает сам производитель, его стоимость будет установлена на уровне флэшек на 2 Гбайт от Sony. Никаких комментариев со стороны разработчика PSP пока не поступало, также пока не подтвердились слухи о выпуске консоли со встроенным HDD. ■

### КОРОТКО

**PSP В СКОРОМ ВРЕМЕНИ** может обзавестись достаточно интересным устройством, позволяющим играть на этой консоли, используя в качестве экрана телевизор. Прибор получил нехитрое название PSPonTV и представляет собой цифровую камеру, передающую изображение с дисплея приставки на ТВ. В продаже новинка появится в ноябре этого года.

**КОМПАНИЯ EPIC GAMES** приобрела лицензию на использование в Unreal Engine 3 технологии анимации лицевых мускулов FaceFX, разработанной фирмой OC3 Entertainment.

## PLAYSTATION 2 С НОВА ЛИДИРУЕТ

➔ К концу 2005 года консольный рынок увеличится лишь на 5%, темпы роста упали в два раза по сравнению с прошлогодним результатом.

Аналитическая компания Wedbush Morgan Securities обнародовала предварительный отчет о состоянии консольного рынка на конец текущего года. Из предоставленных данных следует, что общий доход с вышеназванного сектора увеличится лишь на 5%. По мнению WMS, такое положение дел связано с тем, что жизненный цикл существующих в настоящее время

консолей подходит к концу, а первый представитель нового поколения появится достаточно поздно и вряд ли успеет исправить эту ситуацию. К сожалению, Xbox 360 не удастся занять лидирующее положение за отпущенное ей в этом году время – максимальное количество проданных консолей к завершению отчетного периода едва ли превысит два с половиной миллиона. Более

вероятен результат в полтора миллиона. Звание самой продаваемой приставки оставит за собой PlayStation 2, которую приобретут свыше 12.5 млн. человек, за ней будут идти портативные консоли PSP, GBA/SP и DS. В 2006 году уровень продаж PS2, скорее всего, снизится, но не намного. По мнению аналитиков, цена на консоль после выхода Xbox 360 должна достигнуть уровня

\$99. По ее стопам должна последовать и Nintendo, которая снизит до \$59 стоимость SP, упадет цена и на GameCube. Что же касается прогнозов на более отдаленное будущее, то в 2006 году, по всей видимости, лидирующее положение займет новое детище Microsoft, которому не помешает даже выход PlayStation 3 (ей первое место пророчат лишь в 2007 году). ■





## THQ ПОЛУЧИЛА ТОРГОВОГО МАГНАТА

Компания THQ получила нового члена совета директоров – Джеффри Гриффитса, бывшего исполнительного директора известной торговой сети Electronic Boutique. Джеффри пришел на работу в EB восемнадцать лет назад и сумел поднять маленькую фирму с 55 торговыми точками и доходом в \$26 млн. до уровня настоящей империи, обладающей более чем 2250 магазинами и приносящей на данный момент около \$2 млрд. дохода. Со своего последнего места работы Гриффитс был уволен после покупки фирмы другой крупной сетью магазинов – GameStop. ■



## КОСН ПОШЛА ВО ФРАНЦИЮ

Компания Koch Media продолжает укреплять свои позиции на игровом рынке Западной Европы. Недавно ею был приобретен французский дистрибьютор SG Diffusion, что позволило увеличить область своего присутствия в Европе. Филиалы Koch Media уже есть в Германии, Великобритании, Италии, Австрии, Швейцарии, а после покупки к этому списку добавились и франкоговорящие страны. Приобретенная фирма успешно работает с 2002 года, возглавляет ее Кристиан Брехтау, за плечами которого тридцатилетний опыт работы в данной индустрии. Сама же Koch Media на рынке присутствует уже одиннадцать лет, в течение которых занимается изданием и распространением проектов, а также разработкой собственных игр, которые она выпускает под маркой Deep Silver. ■



diffusion

## ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

В прошлом номере мы сообщали о том, что компания Microsoft после запуска Xbox 360 – а случится это в самое ближайшее время – не собирается больше осуществлять поддержку ее предшественника. Однако ситуация не столь плачевна, как представлялось поначалу. Под этими словами подразумевалась только поддержка софтовой части консоли, то есть выпуск игр. Сами приставки будут поставляться на рынок и в 2006 году, а без новых проектов от сторонних разработчиков она не останется вплоть до 2007 года. В настоящее время Microsoft ведет интенсивные переговоры с основными торговыми сетями о том, чтобы Xbox продолжали продавать и после появления ее наследника. Кстати, цена на консоль не изменится и останется на уровне \$149 (в Европе – 149 евро). ■

32 bit  
Motherboard



MSI  
64 bit  
Motherboard



Dual Core  
Король  
64-битных двухядерных платформ

MSI 64 NOW!  
King of the 64bit Dual-Core Platform!

### 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.

MSI  
MICRO-STAR INTERNATIONAL

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

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



## MICROSOFT ПРОИГРАЛА

Разбирательство между Microsoft и RealNetworks по делу о нарушении антимонопольного законодательства завершилось. Напомним, что в 2003 году RealNetworks подала на софтверного гиганта в суд, обвинив его в навязывании своего цифрового плеера пользователям Windows при помощи договоров, подписанных с ведущими разработчиками персональных компьютеров, что



ущемляет права RealPlayer. Разработчикам Windows не повезло: они должны выплатить \$761 млн. Также Microsoft придется открыть истцу одновременный доступ к технологиям Windows Media и обеспечить 18-месячную поддержку проектов этой фирмы, которые будут распространяться при помощи Xbox Live Arcade для Xbox 360 и MSN Games. Вот так-то. ■

## АРНИ ПРОМАХНУЛСЯ?

В прошлом номере сообщалось о принятом в Калифорнии законе против игр, поэтому не будем повторяться. Посчитав билль AB 1179 неравномерным, Entertainment Software Association и Video Software Dealers Association подали в суд на губернатора штата Арнольда Шварценнегера, потребовав отменить его решение. В качестве основного аргумента используется первая поправка к конституции США, в которой оговаривается право на свободу слова. С ее помощью в свое время удалось отменить подобные запреты в Вашингтоне и Индианаполисе, получится ли повторить то же самое и на этот раз – покажет лишь время. ■

## NINTENDO НЕ СДАЕТСЯ

➔ Компания Nintendo за прошедшие шесть месяцев заработала всего \$316 млн., что почти на четверть ниже прошлогодних результатов.

Компания Nintendo отчиталась за первое полугодие текущего финансового 2006 года. За прошедшие шесть месяцев общий доход фирмы снизился на 6,9%, достигнув отметки всего в \$1.53 млрд. (до этого предполагалось, что данный показатель не опустится ниже \$1.67 млрд.). Чистая полугодовая прибыль составила \$316 млн., что существенно ниже прошлогодних \$407 млн. Фирма рассматривает это как последствия серьезного снижения уровня продаж их консоли GameCube. Также не слишком удачно расхотелись и игры для «кубика» – в двадцатку лучших смогли прорваться лишь два проекта: Resident Evil 4 и Madden NFL 2006. Заметим, что продажи вышеназванной консоли от японского игрового гиганта ежегодно снижаются на 40%. Сейчас же, в преддверии борьбы за место под солнцем следующего поколения, стало окончательно ясно, что «кубикам» удалось занять лишь замыкающую позицию в большой тройке – после Microsoft и Sony. За все время было куплено всего 15-17 млн. устройств, в то время как Xbox добился результата в 20 млн., а PlayStation 2 – 90 млн. консолей. Правда, сама Nintendo не унывает и обещает к концу текущего финансового года, то есть, к маю 2006, заработать как минимум \$658.8 млн. ■



## ЭВОЛЮЦИЯ PSP

➔ Компания Sony выпустила новую версию прошивки PSP, а также запустила первый хот-спот для этой консоли.

Компания Sony продолжает развитие своей портативной приставки PSP. На этот раз пользователи ожидают сразу два сюрприза. Первый касается лишь Японии. В районе Гиндза (Токио), была подключена первая официальная точка доступа Wi-Fi, предназначенная исключительно для владельцев консоли. Пока представлены всего лишь несколько демо-версий таких игр, как Job Hell 2000, Piposaru Academia 2, Loco Roco, Portable Resort и Rockman Rockman. Чтобы воспользоваться этим предложением, придется в принудительном порядке обновить прошивку PSP. Это и есть вторая новость. Как оказалось, за прошедшие со времени появления прошивки 2.01 две недели появилась ее новая версия – 2.50. Особенных отличий от предыдущей не так много, но все-таки кое-что интересное появилось. Например, отныне системное время синхронизируется при подключении к Интернету, добавлена возможность работы с фильмами, оснащенными DRM-защитой, также некоторые изменения коснулись браузера: теперь он воспринимает корейский язык, работает с Unicode и позволяет манипулировать шрифтами. Официально патч пока предназначен только для японской версии PSP, что не мешает ему нормально функционировать и на приставках других регионов.

На данный момент количество проданных консолей на территории Азии и самой страны-производителя достигло 3 млн. штук, в Европе – 2.5 млн., в США же было уже реализовано более 4.5 млн. Таким образом, в общей сложности было отгружено уже более 10 млн. PSP по всему миру. ■



## КОРОТКО

### КОМПАНИЯ MICROSOFT ПУБЛИЧНО ЗАЯВИЛА О ТОМ, ЧТО PLAYSTATION 3

вряд ли удастся выйти на европейский рынок ранее 2007 года. Таким образом Xbox 360 будет единственным представителем консолей следующего поколения в Европе в ближайшие полтора десятка месяцев. Стоит заметить, что такие прогнозы действительно похожи на правду, учитывая то, что PSP до нашего региона добиралась девять месяцев.

## АДРЕНАЛИН В КРОВИ

29 октября в ТЦ «Горбушкин двор» прошла презентация игры «Адреналин-шоу». Все желающие смогли поиграть, задать вопросы сотрудникам издательства «1С» и компании-разработчика и поучаствовать в викторинах. Ведущими мероприятия были небезызвестные Бачинский и Стиллавин, которые заводили народ своими фирменными шутками. Посетители смогли заработать призы от «1С» и Gillette, послушать музыку группы «Черный обелиск». ■





# 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.



## ИГРЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СВОДЯТ С УМА

➔ 1200 человек подписали петицию против игры The Bully, а у известного всем нам противника игр Джека Томпсона проснулась жажда творчества.

Видимо, компании Rockstar Games не удастся в ближайшее время поработать в полном спокойствии над новыми проектами, в число которых входит и уже нашумевший The Bully, еще до релиза получивший рейтинг Mature. Не так давно по этой игре прошелся законник Джек Томпсон, обвинивший ее в чрезмерном насилии. Теперь открытую жалобу на детище создателей GTA написала начальник тexasской Bully Police (в США «Bully» означает «насилие», «издевательство»), Рошель Сайдс, чья дочь в прошлом году покончила самоубийством из-за издевательств со стороны сверстников. По ее мнению, выпуск подобного проекта – это безумие со стороны разработчиков, так как примерно 77% американских учащихся подвергаются издевательствам в школе, 282 тысячам постоянно наносят физические повреждения, каждый год 16 из них кончают жизнь самоубийством. В связи с этим, как утверждается в петиции, невозможно выпускать игру, которая будет учить детей такому поведению. Под этим письмом на момент написания материала уже стояло более 1200 подписей. Надо сказать, что при чтении данной жалобы возникают некоторые сомнения в том, что Рошель знакома с законодательством своей страны, которое запрещает продажу игр с рейтингом Mature детям, не достигшим 17 лет. Это исключает возможность попадания рассматриваемого проекта в руки школьнику, если его, конечно, не купят ему родители. Помимо рассмотренного выше проекта, под раздачу попал и недавно вышедший The Warriors. Все тот же Джек Томпсон обозвал его «симулятором убийств», разлагающим молодежь по круче оригинального фильма, с которого и был списан сюжет. Сгоряча Джек публично заявил о том, что он выплатит \$10 тыс. в пользу благотворительного фонда Entertainment Software Association Foundation, если кто-нибудь сделает игру по написанному им сценарию. Мы не будем приводить здесь полностью его опус, лишь расскажем общую концепцию. Отец, сына которого зверски убил 14-летний геймер, наигравшийся в какой-то жестокий боевик, прослушав лекцию о связи психологического состояния преступника с видеоиграми, взялся за оружие, чтобы отомстить всей индустрии. Для начала злой папа замучил главного директора фирмы-разработчика, создавшей ненавистный ему проект, затем вырезал всю команду его создателей, потом перестрелял всех сотрудников крупнейших торговых сетей типа Best Buy и ему подобных. В завершение всей этой эпопеи родитель пришел на E3 2006 и постарался убить там всех разработчиков, до которых удалось добраться. Конец. И это написал человек, который в течение 18 лет борется с продажей насильственного контента подросткам. В принципе, на этом все могло и закончиться, если бы через несколько дней после обнародования его письма не появились две игры, построенные по его сюжету, одна из которых – небольшая аркада Zork Thompson, а вторая – Defamation of Character: A Jack Thompson Murder Simulator, мод для Grand Theft Auto: San Andreas, которую он усиленно поливает грязью последние несколько месяцев. Естественно, с Томпсоном попытались связаться и попросить его выполнить обещанное. В ответ был получен отказ, в котором сообщалось, что все это было шуткой. Тогда руководство сайта Penny Arcade (широко известен своими комиксами о видеоиграх) перевело деньги в благотворительный фонд и попросило засчитать их в качестве вложения со стороны законника, при этом ими же были выпущены футболки с надписью «Я ненавижу Джека Томпсона», которые можно свободно купить в онлайн-магазинах. Тут-то Томпсон и вспылал, заявив в полицию и ФБР о «домогательствах» со стороны вышеназванной фирмы и попросив арестовать ее руководителей. Пока непонятно, чем все это закончится, но мы будем держать вас в курсе событий. Кстати, накануне этого скандала в продаже появился набор игрушек от Rockstar, изображающих главных героев GTA 3. Видимо, назло Джеку. ■



### КОРОТКО

#### ОЧЕРЕДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

с индексом 2006 состоится в Москве, в гостинице «Космос». Мероприятие запланировано с 7 по 9 апреля. По слухам все выставочные павильоны уже выкуплены российскими компаниями.

#### INDEPENDENT MAGAZINES (UK) LIMITED

подала в суд на Digital Jesters, обвинив ее в том, что та не отдает денег, полученных в качестве займа от истца. Также последний пытается доказать, что DJ в настоящее время находится на грани банкротства. В этих вопросах и придется разбираться суду.

## ОТ ВОЙНЫ К ВОЙНЕ

Paradox Interactive анонсировала Hearts of Iron II: Doomsday (в России – «День Победы 2: Новая война»), дополнение к стратегии Hearts of Iron 2. В нее войдет кампания, начинающаяся в 1945 году. Соединенные Штаты и Советский Союз, союзники по Второй мировой войне, схлестнутся в новом конфликте, который может развиваться по-разному, но в любом случае закончится 5 марта 1953 года (день смерти Сталина, если не в курсе). Возможно, к ним также присоединится Япония. Дополнительные сценарии будут включать в себя арабо-израильский конфликт и Корейскую войну.

Нам обещают продвинутое ядерное оружие, реактивную авиацию, атомные субмарины и другие полезные средства для ведения Третьей мировой войны. Кроме того, разработчики реализовали мощную систему шпионажа – вам позволят организовывать ликвидацию руководителей вражеского государства, похищать технологии, совершать теракты и саботировать производство. Добавятся система торговли оружием и продвинутый искусственный интеллект, изменятся спайты для техники и войск.

Выход Doomsday запланирован на март 2006 года. ■

## ХВОХ 360 УЖЕ С НАМИ

Первые демо-юниты с играми для Xbox 360 появились в магазинах американской сети Wal-Mart. Посетители уже сейчас могут погонять приключенческую игру Kameo: Elements of Power, шутер по мотивам Второй мировой Call of Duty 2 и зрелищный боевик Peter Jackson's King Kong. Стенды оборудованы телевизорами Samsung, поддерживающими стандарт HDTV, поэтому все графические прелести консоли нового поколения можно оценить в полной мере. Стоимость таких телевизоров вы можете легко узнать сами, побродив по интернет-магазинам, торгующим видеотехникой. Напомним, что приставка стартует в США 22 ноября этого года. Когда вы будете читать следующий номер «СИ», она уже будет в продаже. ■





# ЧЕТКОСТЬ В ДВИЖЕНИИ



ДВИЖУЩИЕСЯ  
ОБЪЕКТЫ  
ОТОБРАЖАЮТСЯ  
ЕЩЕ ЧЕТЧЕ С  
НОВОЙ  
ТЕХНОЛОГИЕЙ, В  
КОТОРОЙ ВРЕМЯ  
ОТКЛИКА



## LG 1750SQ

Время отклика: 8мс  
Контраст: 500:1  
Экран: технология F-Engine  
Количество цветов: 16,7млн

МОСКВА: Вистек (095)784-72-24, Аркос (095)885-54-07, Белый Ветер (095)730-30-30, Дизайн (095) 969-22-22, Электра (095)4188-81, Компания Мир (095)380-00-00, М Видео (095) 777-77-79, НеоТорг (095)363-38-28, Нисс (095)218-70-01, Олдс (095)284-02-38, Паркет 94 (095)784-67-00, Радиомаяк-компьютер (095) 953-81-78, Сетевая Лаборатория (095)784-64-90, СтарТМастер (095)967-15-15, Ф-Центр (095)472-64-01, ЭЛСТ (095)728-40-60, Design Computers (095) 970-00-07, NT-Computer (095)970-19-30, Роланд 755-55-57, ULTRA Computers (095)775-75-66, USN-Computers (095)775-82-02, БАРНАУЛ: Компания Майкл (3852)34-45-57, К-Трейд (3852)66-69-00, ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232)30-04-54, ВОЛГОГРАД: Формоз-Волгоград ООО (8442)96-66-68, ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343)377-65-18, Класс Компьютер (343)265-95-39, ИРКУТСК: Компьютер-С (3852)25-83-38, КАЗАНЬ: Алгоритм (8432)73-77-32, КИРОВ: ТекПром (8332)35-13-25, КРАСНОДАР: Владос (8612)10-10-01, Окей Компьютер (8612)15-11-44, КРАСНОЯРСК: Старком ООО (3912)62-33-99, НИЖНЕВАРТОВСК: Аракул (3452)24-09-20, НИЖНИЙ НОВГОРОД: Домашний Компьютер (8312)16-60-00, КОСТ (8312)75-96-56, НОВОСИБИРСК: Динамика (3832)35-62-73, Зет НСК (3832)12-51-42, Компания Готли (3832)11-00-12, Лавел (3832)20-96-45, ОМСК: Бизнес Техника (3812)23-33-77, Инкофт (3832)53-16-17, ОРЕНБУРГ: Интра (3532)75-69-00, ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422)36-37-75, ПЕНЗА: Формоз (8412)59-50-61, РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632)72-68-50, Технологии (8632)90-31-11, UniTrade (8632)97-30-14, САРАТОВ: АТТО (8452)44-41-11, КомпанияМаркет (8452)26-13-14, САМАРА: Аксус (8462)70-98-11, ГЕОС (8462)70-65-65, Прайма (8462)70-17-01, ТОЛЬЯТТИ: Омега (8482)25-00-00, Прайма (8462)70-17-01, ТОМСК: Инлайн (3822)56-00-56, ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452)46-47-74, УФА: Класс (3472)91-21-12, ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512)34-46-93, Найфит (3512)61-22-91, Ниско-ЭВМ (3512)32-03-00.

ТЕХНОТРЕЙД

(095) 970-13-83

WWW.TECHNOTRADE.RU



## GRAVE КУПЛЕНА

➔ Музыкальная компания отвалила \$72 млн. за крупного американского дистрибьютора игр.

Издательство Grave – не из тех, что часто попадают в новости игрового бизнеса. Если несколько лет назад оно выпускало хоть какие-то приличные игры (например, сериал Tokyo Xtreme Racer), то на последнюю E3 привезло лишь симулятор покера и квест по мотивам Библии. Но штука в том, что издательская деятельность – лишь вершина айсберга. Основной бизнес Grave – распространение игр; компания сотрудничает с более чем 30 тысячами

точек в пределах США, ее клиенты – сети Toys'R'Us, GameStop, Best Buy, Sam's Club, Costco, Target и KoB Toys. Выручка Grave за последний год составила 239 млн. долларов. Руководство обеих компаний считает, что слияние поможет им расширить оба бизнеса – и игровой, и музыкальный. А мы надеемся на то, что у Grave теперь появятся деньги на издание новых частей Tokyo Xtreme Racer, которые пока, увы, доступны лишь в Японии. ■



## SONY ЗАЩИТИТ ДЕТЕЙ

➔ Официально подтвержден факт, что в PS3 будет встроена программа «родительского контроля», позволяющая оградить детей от не подходящих им по возрасту развлечений.

На днях в правительстве Токио и нескольких других японских префектур обсуждались действия по улучшению системы оценки игр и контроля за исполнением этих рекомендаций продавцами дисков. Sony, как и другие крупнейшие издательства и сети распространения, согласилась с необходимостью таких действий. Правда, Sony считает, что достаточно встроить в игровое железо функции управления контентом и тем самым возложить всю ответственность на родителей. Они должны сами решать, как будут развлекаться их дети. Руководство компании напомнило, что в PSP это уже реализовано, а в PS3 возможности по контролю будут еще более гибкими и всеобъемлющими. К слову, parental lock присутствует даже в PS2 – есть возможность закрыть паролем просмотр DVD с порнографическими фильмами. Если эта идея будет перенесена и на игры, то последствия могут быть весьма серьезными. Представьте себе, например, что родители запрещают геймеру запускать диски с рейтингом Mature. Установили пароль – и все. Руководство Microsoft также не собирается игнорировать проблему. Родители смогут легко ограничить доступ к играм с неподобающим рейтингом, а также отключить возможность выхода в Xbox Live. Напротив, разработчики и издатели отнеслись к нововведениям с опаской. Йоити Вада из Square Enix призвал законодателей к осторожности – по его словам, «до сих пор не доказано, что видеоигры имеют какое-либо отношение к детской преступности». Представители Namco также указали на нехватку достоверных научных изысканий на эту тему. Несомненно, дискуссия в японском обществе развернулась во многом под влиянием громких скандалов на Западе – прежде всего, в США. Будем надеяться, что в Стране восходящего солнца не объявится свой Джек Томпсон. ■



■ Символ популярной сети бесплатных туалетов теперь поддерживает Nintendo DS.

## DS В СЕТИ

➔ Американское отделение Nintendo заключило соглашение с McDonald's о предоставлении владельцам DS бесплатного доступа в Сеть через Wi-Fi.

Рестораны McDonald's уже сейчас предлагают услуги по доступу в Интернет, однако за это необходимо выложить определенную сумму. Владельцам DS он достанется бесплатно. Для Nintendo такая возможность жизненно важна. Ведь 14 ноября в США стартует собственно сервис Wi-Fi для DS – одновременно с Mario Kart DS, первой игрой, поддерживающей сетевой режим. 25 ноября это знаменательное событие произойдет в Европе. Затем выйдет еще несколько игр с онлайн-режимом – Metroid Prime Hunters, Animal Crossing: Wild World и Tony Hawk's American SK8Land. Пока неясно, появится ли бесплатный Wi-Fi для DS в европейских ресторанах сети MacDonalд's. К слову, PSP уже давным-давно позволяет выходить в Сеть, а в сентябре, с релизом прошивки 2.0, появился и официальный веб-браузер. Поэтому Nintendo со своим DS в этом сегменте рынка находится в положении догоняющего. ■

### КОРОТКО

**ВСЕГО ЛИШЬ ЗА ПЕРВЫЕ НЕДЕЛИ**  
с момента релиза нового CG-фильма от Square Enix Final Fantasy: Advent Child было продано более 700 тыс. копий этого проекта. Таким образом, фирме все-таки удалось доказать, что подобные фильмы имеют право на существование и вполне могут окупить свою разработку.

## ПИРАТАМ – БОЙ!

Колумбийский суд доказал всем, что пиратство – это не шутка, приговорив некоего Дашеля Понса де Леона, занимавшегося незаконным распространением нелицензионного софта, к выплате штрафа в размере \$1.15 млн., а также к трем годам и десяти месяцам лишения свободы. После выхода из тюрьмы за его жизнью будут пристально наблюдать еще в течение двух лет. За весь период своей незаконной деятельности де Леон заработал всего \$192 тыс. Дашеля уже судили за аналогичное нарушение закона в 2001 году, но тогда ему удалось отделаться лишь строгим выговором. Сразу после объявления решения суда Дуглас Левенштгейн, президент Entertainment Software Association, заявил следующее: «Приговоры, приводящие к серьезным срокам, ясно дают понять пиратам, что воровать интеллектуальную собственность – серьезное преступление, которое карается по всей строгости закона». ■





Акелла



# COLD WAR

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

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

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

DREAMCATCHER

Основная продукция в магазинах фирмы: "COYO3", "M. Surov" и "ВидеоМеня"

© 2004 Midware Studios s.r.o. Licensed exclusively to DreamCatcher International Inc. Published by DreamCatcher Europe. Package design © 2004 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and marks 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.edgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614  
 представитель на Украине - "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла



## КТО КУПИТ SCI?

➔ **Акции крупного английского издательства подорожали почти на треть. Причина – слухи о возможной покупке компании конкурентами.**

Financial Times и Daily Mail сообщили, что британское издательство SCI Entertainment Group ведет переговоры о возможной продаже. Напомним, что еще не прошло и полугодия с тех пор, как само SCI приобрело компанию Eidos почти за полторы сотни миллионов долларов. Журналисты считают, что на SCI зарятся Electronic Arts, Midway, а также инвестиционный фонд Arah Partners. Представители издательства подтвердили факт ведения переговоров, но не уточнили, на какой стадии они находятся. Напомним, что SCI контролирует немало популярных торговых марок – Tomb Raider, Championship Manager, Hitman, Deus Ex и Carmageddon. Большая их часть досталась по наследству от Eidos. Собственных разработок у SCI всегда было не так много, и геймерам они известны куда меньше (исключая, разве что, Carmageddon), но зато компания может похвастаться развитой сетью распространения и устойчивым финансовым положением.

Акции компании подорожали на 30%, и в результате капитализация SCI выросла до 433 млн. фунтов (около 780 млн. долларов). Проглотить такой кусок смогут немногие, и далеко не все хотят это сделать. Electronic Arts в свое время была очень заинтересована в покупке Eidos, и многие тамошние игровые сериалы до сих пор выглядят весьма привлекательно. Однако издательству невыгодно покупать SCI целиком – слишком многие подразделения пришлось бы сокращать за ненадобностью.

Фонд Arah Partners до сих пор проявлял интерес лишь к мобильным играм, и вложение денег в не самое стабильное издательство SCI для новичка на рынке – ход рискованный. Впрочем, мы можем лишь гадать об истинных намерениях его руководства.

Из всех вариантов наиболее вероятным представляется Midway. С тех пор как Самнер Редстоун, член совета директоров Viacom, стал крупнейшим акционером игрового издательства и назначил на высшие посты своих людей, оно резко рвануло вперед. За последние два года Midway приобрела несколько крупных студий разработчиков в США, основала немало новых игровых серий класса AAA и упрочила свое финансовое положение. Однако до сих пор почти весь бизнес компании сосредоточен в США – именно поэтому серьезный европейский издатель вроде SCI выглядит весьма перспективным вложением средств.

Мы будем пристально следить за развитием событий. А наши коллеги из британской прессы наверняка не преминут пожаловаться на то, что теперь весь игровой бизнес Туманного Альбиона попадет в руки иностранцев. Может, оно и к лучшему? ■

## БОССЫ GIZMONDO СВЯЗАНЫ С МАФИЕЙ?

Уволенные из Gizmondo топ-менеджеры по данным прессы связаны со шведской мафией и всюю транжируют средства компании. Например, Стефан Эрикссон из Gizmondo Europe установил себе зарплату в три миллиона долларов и купил автомобиль за сто тысяч на средства компании. Одна из шведских газет напомнила, что в 1993 и 1994 годах Эрикссона обвиняли в финансовых махинациях, и он получил десять лет тюрьмы. Считалось, что сей деятель был связан с мафиозными группировками города Упсалы – как раз того самого, где находится офис Gizmondo в этой стране. Еще парочка бывших сотрудников Gizmondo также якобы заставилась в полицейских отчетах. Например, Йохан Эндандер (глава службы безопасности компании) назван боевиком, специалистом по выколачиванию долгов и шантажу. Интересно, что Эрикссон не просто работал в Gizmondo, но еще и владел студией разработки Northern Lights, которой было выделено \$3.5 млн. якобы за помощь в создании игр Chicane и Colors, хотя на самом деле их целиком и полностью сделали Indie Studios и Warthog.

Серьезно относиться к этой истории не стоит, разумеется. Но пока Gizmondo лишь потеряла сто миллионов долларов на своей консоли и ожидает в ближайшем будущем убытков на ту же сумму. Система на днях стартовала в США и пользуется там «хорошим спросом». Что кроется за этими словами, мы узнаем ближе к концу года. ■



## КОРОТКО

**КОМПАНИЯ SONY СООБЩИЛА О ТОМ,** что с момента продаж их новой портативной консоли, было реализовано более 15 млн. фильмов, записанных на носителях UMD, т.е. почти по полтора фильма на каждую проданную консоль. Общее количество купленных игр для PSP достигло 19.6 млн. коробок. Кстати, всего сейчас на платформе насчитывается чуть менее двух сотен игр.

## НОВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ WOW

Blizzard анонсировала add-on к World of Warcraft – World of Warcraft: The Burning Crusade. В нем геймерам предложат отправиться на просторы новых карт, раскинувшихся на материке Outland. Кроме того, появятся две оригинальные расы, из которых названа пока только одна – Кровавые эльфы (Blood Elves), обитающие в Quel'Thalas. Поднимут потолок развития персонажей – с 60 до 70 уровня – и введут новую профессию, Jewelcrafting). Для любителей быстрой езды появятся новые верховые животные, что конечно облегчит виртуальным скитальцам процесс исследования нового материка. Напомним, что Blizzard запустила World of Warcraft в ноябре 2004 года, и с тех пор игра стала одной из самых популярных MMORPG в мире, она насчитывает 4.5 млн. подписчиков. Дата релиза The Burning Crusade пока не объявлена. ■

## SEGA ЗАЙМЕТСЯ АНИМЕ

➔ **Издательство Sega Sammy Holdings приобрело контрольный пакет акций студии TMS Entertainment.**

Геймерам TMS известно как создатель телесериала Sonic X, пользовавшегося популярностью и в Японии, и в США. Логично предположить, что новый владелец завалит студию новыми заказами аниме по мотивам известных видеоигр от Sega.

У TMS – богатая история, студия работала ранее над сериалом Lupin III, полнометражными анимационными фильмами Detective Conan и Fist of the North Star. Лент, имеющих отношение к играм, также немало, в их числе Hamtaro, PoPoLoCrois, Project ARMS и Virtua Fighter. ■



## РАСПОЗНАВАНИЕ ТЕКСТА НА DS

К солидному набору функций карманной консоли добавилась еще одна. Nintendo и Zi Corporation договорились о том, что последняя портирует свою технологию Decima (создана для мобильных телефонов и КПК) на Nintendo DS. Это позволит разработчикам использовать распознавание текста в своих играх. Речь идет о латинице, а также китайской и японской письменности; кириллица на DS, увы, вряд ли будет поддерживаться. Ни одного проекта с поддержкой Decima пока не заявлено, однако Nintendo надеется, что разработчики примут технологию на ура. Особенно она должна быть востребована в сериале Brain Training, исключительно популярном в Японии и других логических играх. ■



ЖЮЛЬ ВЕРН

Акелла

# ПУТЕШЕСТВИЕ JOURNEY TO THE MOON На ЛУНУ



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



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

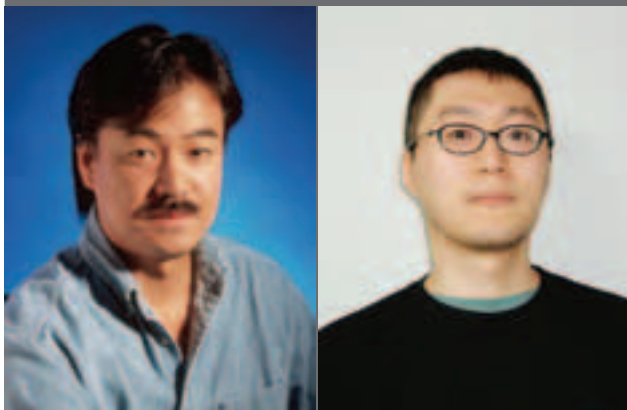




## А ЧТО ВЫ ДУМАЕТЕ О REVOLUTION?

➔ Журналисты портала IGN попросили известных японских разработчиков игр поделиться своим мнением о контроллере Revolution.

Кен Сугимори (Game Freak, арт-директор Pokemon; на фото – справа) считает, что многих потенциальных геймеров отпугивают игры из-за слишком большого количества кнопок на джойпаде – им сложно разобраться в управлении. Эта мысль далеко не нова, однако Nintendo проявила большую смелость, воплотив идеи упрощения контроллеров в жизнь. А вот Масахиро Сакурай (Sora, ранее работал над Kirby, Smash Brothers и Meteos) беспокоится о том, как бы стремление Nintendo упростить управление не привело к обратному. И напоминает, что немало игр для DS используют одновременно и обычные кнопки, и стилус – это легко может запутать геймера. Коити Суда (президент Grass Hopper Interactive, разработчик Killer 7) пожаловался на то, что ему Revolution так и не показали, и добавил, что уже подготовил план по созданию проекта для новой консоли. «Я просто обязан это сделать!» – добавил он. Тосихиро Нагоси (Sega, F-Zero GX/AX и Super Monkey Ball) и Тору Иватани (Namco, Pac-Man) сошлись на том, что Revolution бросает в дрожь любого разработчика, контроллер и джойпад позволят им экспериментировать с новыми идеями и жанрами. Хиронобу Сакагути (на фото – слева) считает, что Revolution отлично продолжает идеи DS – контроллером тоже можно «касаться экрана».



Ясухиро Вада (Marvelous Interactive, создатель Harvest Moon) настроен более скептически. Ему нравится внешний вид контроллера, но он пока не очень понимает, какая от него может быть польза. По его словам, это очень забавная игрушка для разработчиков. Идеи приходят в голову одна за другой, их весело обсуждать, но воплотить в жизнь в настоящем, серьезном проекте достаточно сложно. Впрочем, он готов принять брошенный Nintendo вызов. Таканобу Терада (Banpresto, продюсер сериала Super Robot Wars) также слегка разочарован. Он ожидал от Nintendo большего (наверное, он видел наш комикс о бананах Миямото. – Прим. ред.). Терада, однако, надеется, что за счет расширений к контроллеру можно будет сильно увеличить его потенциал. Например, сделать шутер для двоих геймеров, где картинка вовсе не будет выводиться на телевизор. Как видите, отрицательно к инновации от Nintendo никто не относится. Но, увы, это мало что значит. Практика показывает: представители игровых компаний редко позволяют себе отрицательные высказывания в адрес нового железа, что не мешает им отказываться заниматься разработкой проектов под него. ■

## КОРОТКО

### НЕОБЫЧНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ФИЗИЧЕСКОМУ ДВИЖКУ RHYXK OT AGEIA

нашла компания ChessBase. Как оказалось, его можно использовать в игре про шахматы. Каким образом – пока непонятно. Узнать обо всем подробнее и лично ознакомиться с проектом можно будет уже в ноябре этого года.

**В ЯНВАРЕ** Capcom выпустит в Японии Biohazard: Deadly Silence (Resident Evil: Deadly Silence) для Nintendo DS – порт первого Resident Evil с PS one. Обещают сохранить вступительный ролик с живыми актерами, сильно улучшить управление, добавить многопользовательский режим и много других бонусов.

### ИГРА DYNASTY WARRIORS 4

в скором времени появится и на PC. Релиз намечен на вторую неделю декабря текущего года. Напомним, что на консолях проект появился еще в 2003 году и, несмотря на повышенное разрешение, вряд ли сможет конкурировать с современными компьютерными играми.

**КОМПАНИЯ MICROSOFT ВНОВЬ ПРИБЕГЛА** к методу альтернативной рекламы в качестве способа раскрутки Xbox 360. На этот раз на сайте <http://hex168.com> разыгрывается 360 консолей нового поколения.

## ВСТРЕЧАЕМСЯ В СУМРАКЕ!

26 ноября в только что реконструированном развлекательном центре «Ролл Холл» состоится mega-party, посвященная игре «Ночной дозор». Впервые наш издательский дом решил провести тематическую вечеринку такого масштаба для вас, дорогие читатели. Если раньше мы предлагали вам принять участие в непростых компьютерных турнирах, то на сей раз приглашаем просто отдохнуть, пообщаться, оторваться на дискотеке и выиграть массу призов. Помогают в столь непростом деле наши друзья – компании Nival и «Новый диск», создавшие игру «Ночной дозор», Gigabyte Technology, с удовольствием участвующая во всех наших мероприятиях, производители стильной одежды Termit и классных наушников Beyerdynamic.

В этот вечер все гости попадут либо в стан Светлых, либо Темных сил. И в течение всего действия будут выяснять кто сильнее. Мы подготовили непростые, но веселые испытания, а наши партнеры – отличные призы и сюрпризы. Специально для этой вечеринки Termit совместно со студией Мульт.ру готовят мультфильм, посвященный «Ночному дозору». Пока же на сайте [www.termitstyle.ru](http://www.termitstyle.ru) можно ознакомиться с другими забавными мультми, подготовленным Termit с Олегом Куваевым (создателем Мясяни). Кроме того, на самой вечеринке у вас будет шанс пополнить свой гардероб модной одеждой Termit. А чтобы выиграть клевые наушники от Beyerdynamic нужно будет проявить все свои музыкальные способности.

Компания Depo Computers разыграет на вечеринке мощный компьютер. Каким он будет – зависит от вас. На сайте <http://www.depo.ru> идет выбор конфигурации компьютера, который достанется победителю. Там же можно поучаствовать в конкурсе и выиграть призы. И это еще не все. Генеральный спонсор мероприятия компания Gigabyte готовит многочисленные подарки. Но не одними подарками мы будем удивлять вас в этот вечер! Компания Nival и «Новый диск» расскажут немало интересных случаев, произошедших во время создания игры «Ночной дозор», которая вот уже несколько месяцев держится на вершине чартов продаж в России. Почетным гостем праздника станет Сергей Лукьяненко, автор книги о Дозорах и большой почитатель компьютерных игр.

Завершится вечеринка дискотекой и выступлением Жанны Фриске, которая сыграла роль вампириши в первой и второй части фильма «Ночной дозор».

Приходите – будет весело! Попасть на party вы можете двумя способами – вырезать купон из прошлого номера журнала и прийти с ним в «Ролл Холл» (с 22.00 до 24.00 часов) или же просто купить билет. ■



## 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

ECHO: SECRETS OF  
THE LOST CAVERN

# ТАИНА 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. Грезясь у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Следуя внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие полное опасностей и приключений.

### Особенности игры:

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



И. Сигурдссон

ВИДЕОМЕНА

Полноценная продукция в коробочной форме: "СОЮЗ", "И. Сигурдссон" и "ВидеоМена"

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

Все права защищены. Неполноценное 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





■ **Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King** | Дату релиза игры перенесли! К счастью, она выйдет на неделю раньше, а не полугодом позже.

■ **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** | Модная игра для клевых реперов в оттадных шмотках.

■ **Shrek SuperSlam** | Реслинг с участием героев «Шрека». В исполнении принцессы Фионы отлично смотрится.

## ДОЖДАЛИСЬ?

### TRUE CRIME: NEW YORK CITY

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

Клон Grand Theft Auto обзаведется продолжением. Мы о нем писали всего чуть-чуть по одной простой причине – издатель уж очень неохотно делится информацией. Так что или игра не выйдет в срок, или ее качество окажется неприемлемым. Хотелось бы ошибаться. ■



### MARIO SMASH FOOTBALL

- Платформа : GC
- Издатель : Nintendo

Одна из последних приличных игр для GameCube в Европе. Марио и его друзья (о них мы написали целых десять страниц в этом номере!) пинают мячик в привычной для себя мультижанной манере. Веселый и красивый симулятор футбола. ■



### ■ From Russia With Love

Хорошо быть супергероном – красивые девушки рядом так и вьются.



## Когда Dragon Quest VIII выйдет в Европе?

Увы, но ни Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King, ни Grandia III для нашего рынка пока не заявлены. Рецензии мы напишем по американским версиям.

## PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.11	Aeon Flux	Majesco	США
15.11	* Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Square Enix	США
15.11	Neopets: The Darkest Paerie	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
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: New York City	Activision	Европа
02.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
06.12	Mega Man X Collection	Capcom	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	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	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	* Commandos Strike Force	Eidos	США
01.02	Cowboy Bebop	Bandai	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
01.02	* Sulkoden V	Konami	США
01.02	Teen Titans	Majesco	США
01.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	США
11.02	EyeToy: Chat	SCEE	Европа
28.02	24: The Game	2K Games	США
01.03	Beatmania	Konami	США
01.03	* Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
01.03	* Grandia III	Square Enix	США
01.03	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
01.03	* Okami	Capcom	США
01.03	* Splinter Cell 4	Ubisoft	США
07.03	* Shadow Hearts: From the New World	Xseed	США
01.04	Bully	Rockstar	США
01.05	* Final Fantasy XII	Square Enix	США
06.05	Phantasy Star Universe	Sega	США
01.08	Scarface: The World Is Yours	VU Games	США

## GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.11	Karaoke Revolution Party	Konami	США
15.11	Kirby	Nintendo	США

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.11	Pac-Man World 3	Namco	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
18.11	Shrek SuperSlam	Activision	Европа
25.11	Gun	Activision	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
06.12	Mega Man X Collection	Capcom	США
09.12	* Battalion Wars	Nintendo	Европа
01.02	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
03.02	Curious George	Namco	США
10.02	Chicken Little	Buena Vista	Европа
01.04	* Splinter Cell 4	Ubisoft	США

## XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.11	Aeon Flux	Majesco	Европа
15.11	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
15.11	Rogue Trooper	SCI	США
17.11	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
18.11	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	Европа
18.11	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Европа
18.11	* From Russia With Love	Electronic Arts	Европа
18.11	* Half-Life 2	VU Games	Европа
18.11	LMA Manager 2006	Codemasters	Европа
18.11	Samurai Shodown V	SNK Playmore	США
18.11	* Shadow the Hedgehog	Sega	Европа
18.11	Shrek SuperSlam	Activision	Европа
21.11	* The Warriors	Rockstar	Европа
25.11	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
25.11	* NBA 2K6	Take-Two	Европа
25.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа
25.11	* NHL 2K6	Take-Two	Европа
25.11	Ski Racing 2006	Deep Silver	Европа
25.11	The Chronicles of Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	* The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
25.11	* True Crime: New York City	Activision	Европа
29.11	* Crime Life: Gang Wars	Konami	США
29.11	DMZ North Korea	VU Games	США
01.12	Outlaw Chopper	VU Games	США
02.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	США
12.12	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	США
01.01	Final Fight: Streetwise	Capcom	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	Curious George	Namco	США
01.02	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
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





■ **Sulkoden V** | Новый «Суйкоден» выйдет в США уже в начале следующего года. А Sulkoden Tactics на днях отправился в магазины.



■ **24: The Game** | Боевик по мотивам известного сериала все никак не могут доделать в SCEE. Перспективный проект, кстати.



■ **Searface: The World is Yours** | Игру отложили «на потом». То бишь, до второй половины следующего года. Посмотрим, что за версию привезут на Е3.



## А где S.T.A.L.K.E.R.?

Дата выхода игры в очередной раз перенесена – с февраля 2006 года на его конец. Мы не удивимся, если она выйдет в один день с Duke Nukem Forever.

## PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
11.11	* The Movies	Activision	Европа
15.11	Dynasty Warriors 4	Koel	Европа
15.11	Space Hack	Meridian4	США
15.11	* Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	Aspyr	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 Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
25.11	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
01.12	Neocron 2: Beyond Dome of York	10tackle	США
01.12	Playboy the Mansion: Private Party	Hip Games	США
05.12	Hammer & Sickle	CDV	США
12.12	* L.A. Rush	Midway	США
01.01	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
01.01	Jaws Unleashed	Majesco	США
02.01	Curious George	Namco	США
17.01	* 25 to Life	Eidos	США
01.02	* Commandos Strike Force	Eidos	США
01.02	* Company of Heroes	THQ	США
01.02	Ghost Wars	Hip Games	США
01.02	* Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
02.02	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Tribune	США
04.02	Snow	2K Games	США
07.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
10.02	Chicken Little	Buena Vista	Европа
10.02	* Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
15.02	* Tabula Rasa	NCSoft	США
24.02	Ghost Wars	Hip Games	Европа
10.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
01.04	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	США
01.05	Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	США

## GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
15.11	Winx Club	Konami	США
17.11	* King Kong	Ubisoft	Европа
18.11	* Mario Tennis Advance	Nintendo	Европа
21.11	Eff Bowling	Ignition	США
25.11	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа
25.11	The Chronicles of Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
02.12	Allen Hominid	Zoo Digital	Европа
02.12	Snood 2: On Vacation	Zoo Digital	Европа
04.12	Big Mutha Truckers	Zoo Digital	Европа
09.12	Dogz	Ubisoft	Европа
09.12	Trollz: Hair Affair	Ubisoft	Европа
12.12	* Final Fantasy IV	Square Enix	США
16.12	Street Racing Syndicate	Zoo Digital	Европа
10.02	Sudoku	Mastiff	США

## NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.11	* Tony Hawk's American Sk8land	Activision	США
15.11	* Viewtiful Joe Double Trouble	Capcom	США
18.11	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
18.11	* Touch Golf	Nintendo	Европа
22.11	Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	Atari	США
25.11	* Kirby: Power Paintbrush	Nintendo	Европа
25.11	* Sonic Rush	Sega	Европа
25.11	The Chronicles of Namia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
28.11	* Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	США
02.12	* Battles of Prince of Persia	Ubisoft	Европа
02.12	Ford Racing 3	Zoo Digital	Европа
05.12	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	США
09.12	* Burnout Legends	Electronic Arts	Европа
20.12	* Dragon Booster	Konami	США
28.12	Eff Bowling	Ignition	США
31.12	* Guilty Gear Dust Strikers	Majesco Games	Европа
01.03	Scurge: Hive	Orbital	США
TBA	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США

## PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
18.11	Death Jr.	Konami	Европа
18.11	* Lord of the Rings: Tactics	Electronic Arts	Европа
25.11	Midway Arcade Treasures: Extended Play	Midway	Европа
25.11	* X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	Европа
09.12	* Dead to Rights: Reckoning	Namco	Европа
09.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
09.12	WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	Европа
16.12	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
01.01	* Guilty Gear Judgment	Marvelous	США
01.01	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	США
03.01	* Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	США
01.02	Advent Shadow	Majesco	США
01.02	Bounty Hounds	Namco	США
01.02	* Dexter	SCEA	США
01.02	* Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	США
23.02	Monster Hunter Portable	Capcom	США
01.03	* Metal Gear Acid 2	Konami	США
01.03	* Ys: The Ark of Napishtim	Konami	США
01.06	* Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	США

## НА ГОРИЗОНТЕ

### FINAL FIGHT STREETWISE

- Платформа : PS2, Xbox
- Издатель: Capcom

Компания решила оживить свой классический сериал в жанре beat 'em up. К сожалению, демо-версия на выставке E3 нас совсем не впечатлила. Недавно издательство отложило релиз до следующего года. Может, доведут игру до ума? ■



### FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

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

Первый настоящий симулятор боевых действий пользовался большим успехом даже у геймеров, далеких от военной службы. Продолжение заявлено уже давно, но дата релиза постоянно переносится. Будем надеяться, что издатель не решится в итоге сделать его эксклюзивом для Xbox 360. ■



### Phantasy Star Universe

Несмотря на острые уши, это не эльфийка. Phantasy Star – научно-фантастическая RPG, не фэнтезийная.



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



**PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 22.09 – 29.10

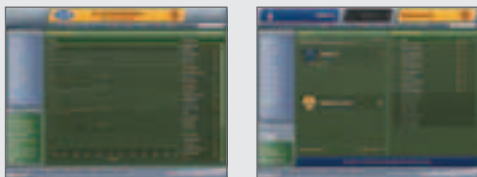


▶ игра

▶ издатель

## 1 Football Manager 2006

Electronic Arts



**Описание:**

Идеальная игра для фанатов футбола. Никаких аркадных побегушек по полю. Только сухая статистика и напряженная работа менеджера клуба.

- 2 F.E.A.R.
- 3 Quake 4
- 4 The Sims 2: Nightlife
- 5 Black & White 2
- 6 Rome: Total War – Barbarian Invasion
- 7 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 8 UFO: Aftershock
- 9 Rome: Total War
- 10 World of Warcraft

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



SSX on Tour



**GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 22.09 – 29.10

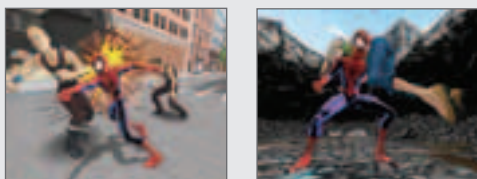


▶ игра

▶ издатель

## 1 Ultimate Spider-Man

Activision



**Описание:**

Человек-паук снова в деле. И не надо смеяться – игры с его участием в последнее время стали на удивление качественными. Рекомендуем.

- 2 FIFA 06
- 3 Spartan: Total Warrior
- 4 SSX On Tour
- 5 WWE: Day of Reckoning 2
- 6 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
- 7 Tiger Woods PGA Tour 06
- 8 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- 9 Resident Evil 4
- 10 Geist

- Electronic Arts
- Sega
- Electronic Arts
- THQ
- Activision
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Capcom
- Nintendo



**XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 22.09 – 29.10



▶ игра

▶ издатель

## 1 Pro Evolution Soccer 5

Konami



**Описание:**

Много дядек в футболках и шортах бегают по полю и пинают мячик. На Xbox это выглядит чуть красивее, чем на PlayStation 2. Но мячик от этого быстрее не катится.

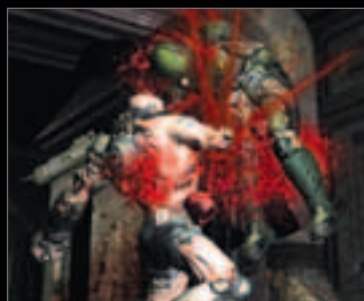
- 2 The Warriors
- 3 FIFA 06
- 4 Far Cry: Instincts
- 5 Ultimate Spider-Man
- 6 Tiger Woods PGA Tour 06
- 7 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 8 Spartan: Total Warrior
- 9 Burnout Revenge
- 10 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

- Take-Two
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Activision
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Sega
- Electronic Arts
- Activision

## НАШИ КОММЕНТАРИИ

Футбольные симуляторы и менеджеры, похоже, надолго обосновались в чартах. При этом у геймеров есть возможность выбрать между хардкорным Pro Evolution Soccer 5 и более простым FIFA 06, Football Manager 2006 и Championship Manager 5. В чарте на PC стартовали два FPS – Quake 4 и F.E.A.R. Оба проекта не вполне оправдали наших ожиданий, однако в любом случае это очень хорошие игры, которые заслуживают места на пьедестале почета. Консолящикам рекомендуем обратить внимание на то, что Quake 4 выходит в конце ноября на Xbox 360 – одновременно со стартом приставки в США. В российском чарте (предоставленном «Горбушкой») на пятой позиции появился новый

полностью локализованный проект для PS2 – «Замочи всех людей» (в девичестве – Destroy All Humans!). Озвучивали игре неизвестные Бачинский и Стиллавин, причем в русской версии был повышен возрастной рейтинг. Детям до 16 лет в это чудо играть нельзя, потому что перевод изобилует очень крепкими выражениями. Кроме того, в России опять начала неплохо продаваться Final Fantasy X – единственная более-менее успешная RPG для PS2. Возможно, это связано с близким выходом CG-фильма Final Fantasy: Advent Children. Самой популярной игрой на DS была и остается Nintendo Dogs. Симулятор собаки – главное оружие Nintendo Europe в борьбе против PSP. И оно работает.





# ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 13.10 – 24.10

игра	рейтинг
1 FIFA 06	52
2 Burnout Revenge	36
3 Tekken 5	20
4 Grand Theft Auto: San Andreas	27
5 Killzone	27
6 God of War	27
7 NHL 2006	15
8 Gran Turismo 4	10
9 NBA Live 06	10
10 Star Wars: Episode III – The Revenge of the Sith	10

 **PC (BOX)** 13.10 – 24.10

игра	рейтинг
1 The Sims 2: Nightlife	54
2 F.E.A.R. Presell Demo	37
3 FIFA 06 (русская версия)	33
4 World of Warcraft	16
5 Battlefield 2	15
6 Metal Gear Solid 2: Substance	13
7 The Sims 2	11
8 The Sims 2: University	11
9 Disciples 2. Летопись вселенной	10
10 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	10

 **PC (JEWEL)** 13.10 – 24.10

игра	рейтинг
1 Вивисектор. Зверь внутри	29
2 Мадагаскар	24
3 Метро 2 (DVD)	22
4 Петька 6: Новая реальность	19
5 Метро 2 (CD)	16
6 Cold War. Остаться в живых	13
7 В тылу врага: Диверсанты	12
8 1944: Огненные рубежи	12
9 Barbie. Показ мод	12
10 Губка Боб квадратные штаны	10



**Информация:** Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 13 по 24 октября 2005 года.

 **PSP** 13.10 – 24.10

игра	рейтинг
1 Medieval: Resurrection	41
2 Fired Up	32
3 Midnight Club 3: DUB Edition	28
4 Ridge Racer	26
5 World Tour Soccer	25
6 Coded Arms	21
7 Metal Gear Ac'd	14
8 F1 Grand Prix	13
9 Need for Speed: Underground Rivals	12
10 Wipeout Pure	10

## ОБОЗНАЧЕНИЯ

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

Акелла



**ONIMUSHA Warlords**

**CAPCOM**

Феодальная Япония, XVI век. Не экаякие преддво ждрности дайм? – японские князья – ведут кровопролитные войны за обладание землей. Алофеозом противостояния становится позиция принцессы Юки. Найти и спасти девушку решает только бесстрашный самурай Саманосуэ Аоги. О его безрассудной отваге сложат легенды.

Легиионы нечисти, армии демонов будут противостоять великому воину. Выстоять в беспощадной битве и завершить благородную миссию – священный долг героя.

Захватывающие сражения с использованием легендарного оружия самураев.

Десятки смертоносных ударов и их комбинаций;

Оригинальные мини-игры и головоломки, добавляющие разнообразие в игровой процесс;

Уникальная система получения опыта и прокачки умений;

Красочные локации и замечательное звуковое оформление, полностью передающие дух Средневековой Японии.

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

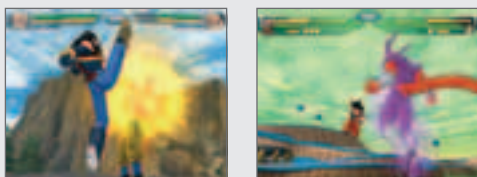
© 2005 "Акелла"  
© 2004 "Capcom"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
законными органами.  
www.akella.com  
тел. поддержка – support@akella.com  
представитель на Украине – "Мультигемма"  
www.multigem.com.ua

**SOYUZ** **М.Бигуди** **Акелла**



**ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)** 22.09 – 29.10 ➔

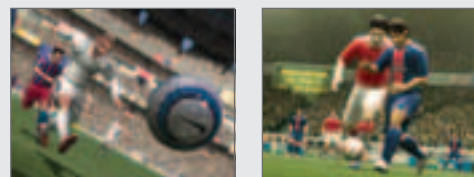
игра	издатель	платформа
1 Dragon Ball Z Sparking!	Bandai	PS2
2 Code Age Commanders	Square Enix	PS2
3 Yu-Gi-Oh! Duel Monsters GX	Konami	GBA
4 Famicom Mini: Super Mario Bros.	Nintendo	GBA
5 Tamagotchi no Puchi Puchi Omisetchi	Bandai	DS
6 Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
7 Yawaraka Atamajuku	Nintendo	DS
8 Tsuukin Hitofude	Nintendo	GBA
9 Shin Sangoku Musou Shinden	Koei	PS2
10 Jump! Super Star	Nintendo	DS



**Описание:**  
Игры по мотивам сериала Dragon Ball Z весьма популярны в Японии, и на Западе. Вот только хороших среди них уж очень мало.

**PS2 (ГОРБУШКА)** 13.10 – 24.10 ➔

игра	рейтинг
1 FIFA 06	68
2 Burnout Revenge	50
3 Killzone	47
4 Tekken 5	33
5 Замочи всех людей!	30
6 Grand Theft Auto: San Andreas	29
7 Need for Speed Underground 2	20
8 NHL 06	20
9 Final Fantasy X	19
10 Madagascar	18



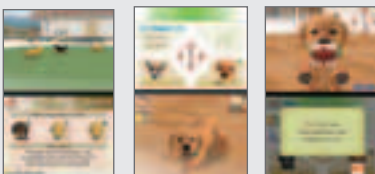
**Описание:**  
В Россию еще не завезли Pro Evolution Soccer 5, вот и приходится перебиваться FIFA 06. Впрочем, давайтеждемся следующего чарта.

Code Age Commanders



**DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 22.09 – 29.10 ➔

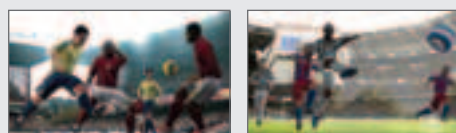
игра	издатель
1 Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo
2 Nintendogs: Dachshund & Friends	Nintendo
3 Nintendogs: Chihuahua & Friends	Nintendo
4 Advance Wars: Dual Strike	Nintendo
5 Super Mario 64 DS	Nintendo
6 Animaniacs: Lights, Camera, Action	Ignition
7 Zoo Keeper	Ignition
8 Bomberman DS	Ubisoft
9 FIFA 06	Electronic Arts
10 Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	Ubisoft



**Описание:**  
Лучшие друзья Nintendo – собаки. Ибо весьма благотворно влияют на финансовое положение издательства и помогают Nintendo DS увеличить долю на рынке.

**PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 22.09 – 29.10 ➔

игра	издатель
1 FIFA 06	Electronic Arts
2 Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts
3 Burnout Legends	Electronic Arts
4 Ridge Racer	SCEE
5 Lumines	Ubisoft
6 Midnight Club 3: Dub Edition	Rockstar
7 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts
8 Virtua Tennis: World Tour	Sega
9 Need for Speed Underground: Rivals	Electronic Arts
10 Coded Arms	Konami



**Описание:**  
На портативных консолях сериал FIFA выглядит почти так же красиво, как и на PlayStation 2. Впрочем, оговорюсь, – если речь идет о версии для PSP.

**САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ (япония)** ➔

игра	издатель	игра	издатель
1 Final Fantasy XII	Square Enix	2 Rogue Galaxy	SCEJ
	PS2	3 Kingdom Hearts 2	Square Enix
		4 Tales of the Abyss	Namco
		5 Biohazard 4	Capcom
		6 Metal Gear Solid 4	Konami
		7 Wanda & the Colossus	SCEJ
		8 Biohazard 5	Capcom
		9 Mother 3	Nintendo
		10 Kimi Kiss	Enterbrain



**Описание:**  
В Японии игра выйдет в марте следующего года. Это точно. Окончательная дата релиза. Поверим Square Enix?

**Комментарий:** Интересно, что Wanda & the Colossus (он же Shadow of the Colossus) в США вышел раньше, чем в Японии.



БУДЬ В i-mode



# Samsung S410i – ТВОЙ **НОВЫЙ** телефон в стиле i-mode!



Нажми на кнопку...



...и ты в интернете!

Кнопка i-mode™ — это быстрый доступ к возможностям интернета в твоём мобильном телефоне. Почта, новости, афиша, погода, спорт, мелодии, картинки и многое другое.

Теперь не нужно никаких настроек.

**Samsung S410i** с кнопкой i-mode уже готов к работе!

- 1.3-мегапиксельная камера, вспышка
- Запись видео (MPEG4) и видеосообщения
- MP3-плеер с управлением на крышке
- 262 144 цветов — внутренний TFT-дисплей (176 x 220)
- 65 536 цветов — внешний OLED-дисплей (96 x 96)
- 64-инструментальная полифония
- Поддержка Bluetooth

новая кнопка на твоём мобильном

**Samsung S410i**





Укрощение Тьмы

Акелла

# Демон Вестор



pc cd-rom

ХРЕС 樂陞科技



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

## Особенности

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

www.akella.com



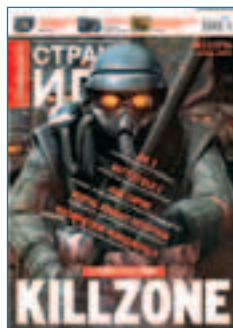
© 2005 "Akella"  
© 2005 "ХРЕС Entertainment Inc."  
Все права защищены.  
Независимые компьютерные приложения  
игры с доставкой: www.cdgames.ru  
а также продажа: (095) 353-4814  
тел.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Игулыгред"  
www.multitrade.com.ua



## FLASH BACK

### 1 ГОД НАЗАД

22 (175) 2004



#### НА ОБЛОЖКЕ:

Killzone

Killzone во все времена привлекала к себе повышенное внимание владельцев PS2. Сейчас все пребывают в ожидании сиквела для PS3, обещающего затмить собой выходявшие до этого FPS. Тогда же это был лучший шутер для консоли от Sony, да еще и переведенный на русский язык. Обложка и заслуженные 8.0 от Купера. Продолжая обрабатывать материалы, привезенные из Токио, все тот же Купер усили-

ем воли перевел интервью с продюсером Shadow of the Colossus, Кэндзи Кайдо. Итогом стал стильный черно-белый спецматериал. Удивительным образом на страницах журнала оказались первые статьи по МК: Shaolin Monks и The Elder Scrolls IV. Прошел год, и они снова с нами – тактика и Хит... Про обзор Eye Toy: Play (8.0) я уже и не говорю. Похоже, преемственность номеров уже буквально преследует меня. ■

Кол-во страниц:

160

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

62

Бонусы:

1 DVD  
2 постера  
наклейка

### 5 ЛЕТ НАЗАД

22 (79) 2000



#### НА ОБЛОЖКЕ:

Red Alert 2

По части обзоров этот номер почему-то оказался довольно бедным, несмотря на традиционно богатую на них осеннюю пору. Он примечателен другим – огромным спецом за авторством Сергея Овчинникова и Дмитрия Эстрина. Под журналистский прицел попала знаменитая студия Westwood. Сначала была представлена хронология компании, затем трехстраничное превью Emperor: Battle for Dune. И, конечно же, обзор игры с об-

ложки – Red Alert 2, – заслужившей средний балл 8.7. Стоит взглянуть и на другие статьи из раздела «В разработке». Все тот же Овчинников продолжает следить за оригинальной Black & White. Сам Юрий Поморцев отметил «хитовой» статью о Neverwinter Nights. Для ценителей же творчества Назарова предназначен «Хит» Hitman Codename 47. Цитирую: «Глядя на мучающегося в конвульсиях таракана, задавленного...» ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

37

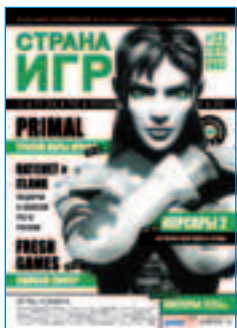
Бонусы:

1 CD  
1 постер



## 3 ГОДА НАЗАД

22 (127) 2002



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Primal

Вам что-нибудь говорит название Fresh Games? Думаю, что нет. А три года назад оно было на слуху в игровом мире. Обозначало оно свежее испеченный бренд компании Eidos, под которым планировалось выпускать игры японского производства. При этом именно те, которые совсем недавно было немислимо увидеть на европейских прилавках. Жаль только, что это смелое начинание ждал полный провал. Разбирать же те

му пришлось нашему неугомонному Агенту Куперу. Раздали мы и оценки успевшим появиться «свежим» играм: Mad Maestro! (5.5), Legaia 2 (6.5), и лишь весьма инновационная Mr.Mosquito получила семерку.

Кроме этого, рекомендуем обратить внимание на Cover Story по первой локализации для PS2 – Primal и, конечно же, на «Хит» «Корсары 2», тогда еще не превратившихся в «Пиратов Карибского моря». ■

Кол-во страниц:

144

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

60

Бонусы:

1 CD  
2 постера

## 7 ЛЕТ НАЗАД

12 (31) 1998



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Trespasser

Первый номер «СИ», который появился на прилавках всего через две недели после предыдущего. А теперь, воспользовавшись этим хитрым ходом, по числу сделанных выпусков мы обогнали даже Electronic Gaming Monthly. На носу 200-я «Страна Игр». А семь лет назад мы выясняли «Всю правду про Snowball и Всеслава Чародея» – один из самых раздутых, а главное, так и не вышедших отечественных проектов.

Другой «десант», в лице Долинского, Эстрина и Романова, исследовал игровые клубы Москвы и Питера. В обзор попали «Орки», «Дитто», Return of the Arcade и сразу две «Страны Игр!» «Хитами» номера стали поистине великие во всех отношениях игры: Black & White и Dungeon Keeper 2. А среди обзоров отличились невероятно инновационная и практически неиграбельная Trespasser (9.0) и культовая Grim Fandango (9.0). ■

Кол-во страниц:

64

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

45

Бонусы:

CD

Акелла

# ВОЗДУШНЫЙ СПЕЦНАЗ

# JETFIGHTER

# VI

2015

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

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

city  
INTERACTIVE

TALONSOFT

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

© 2005 "Akella"  
© 2005 "City Interactive"  
© 2005 "Talonsoft"  
Все права защищены  
Нелегальное копирование преследуется  
законом с доставкой [www.akella.com](http://www.akella.com)  
E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Отзовал продаж: 0950343-4614  
представитель на Украине: "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



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



# Soul

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://soulcalibur3.namco.com>



МЫ ДОЛГО РАЗГЛЯДЫВАЛИ ГРУДИ ТИРЫ И РЕШИЛИ, ЧТО КОЖА У ДЕВУШКИ – ТОГО, НЕ ОЧЕНЬ ЗДОРОВАЯ. ПРАВДА, АРТЕМ ШОРОХОВ ПОЧЕМУ-ТО ОБИДЕЛСЯ И СКАЗАЛ, ЧТО ЗАТО ТАЛИМ ПОДКЛАДЫВАЕТ ВАТУ В БЮСТГАЛТЕР.





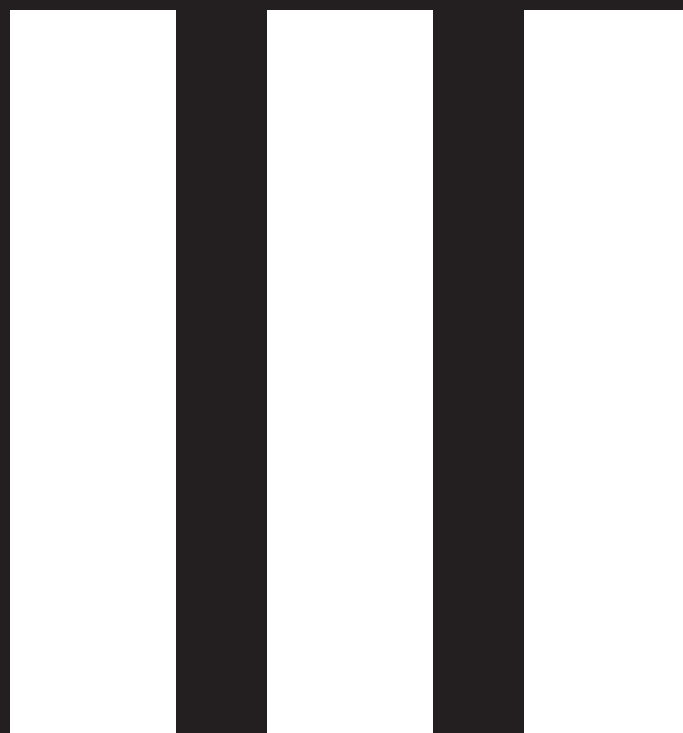
Великолепная графика, идеальная система боя, огромный выбор бойцов, разнообразие игровых режимов



Неточное отслеживание столкновений, отсутствует поддержка Интернет, custom-персонажи выглядят чуть хуже стандартных.

В следующем номере мы много будем рассказывать о команде «СИ» и том, как мы делаем номер. Красиво и в меру откровенно. Только запомните одну простую вещь. Файтинги Soul Calibur – главное, что нас связывает, дарит возможность понимать друг друга с полуслова, перечеркивает все трудности. Эти игры никогда не позволят нам пожалеть о выборе места работы. Любая другая мотивация – включая материальные стимулы – вторична и не универсальна. «Это шутка?» – спросите вы. Да, конечно. Почти.

# Calibur



**У**вы, но Soul Calibur II нам хватило примерно на полтора года непрерывной игры, затем – тупик. Все бойцы изучены, навыки свои подтянуты до возможного максимума. Никто не способен никого удивить. На короткое время – месяца три – наше внимание привлек Tekken 5. Ему мы бы – возможно – присягнули на верность, не оправдай Soul Calibur III наших ожиданий. Не улыбайтесь понимающе. Окажись он лишь все тем же Soul Calibur II, но с тремя новыми героями и улучшенной графикой, – достался бы игре вердикт «в толку». К счастью, сгореть заживо диску было не суждено.

## ULTIMATE SOUL CALIBUR

Несмотря на всю нашу любовь к игре, мы знаем – у Soul Calibur II были недостатки. Скучный однопользовательский режим с idiotскими заданиями (особенно большой комок грязи мы адресуем подземельям с миллионом однотипных схваток) проходили скрепя сердце. Но иначе нельзя было открыть секретных персонажей! Три костюма на героя при невозможности их модифицировать – слишком мало. Этим, собственно, явные минусы исчерпываются, хотя придумать способы улучшить игру можно влет. Вот и разработчики не ударили в грязь лицом. Вобрав в себя все лучшее, что изобрели в файтингах за последние годы, Soul Calibur одновременно дистанцировался от конкурентов. Только





Костюмы вольдо в новой части – за гранью добра и зла.

взгляните на бой! Дизайн персонажей кардинально сменился – цветах клоунов, которые никак не могут понять, стоит ли им быть фотореалистичными, заменили на нормальных персонажей в спокойных тонах. Впрочем, слово «нормальные» здесь не совсем уместно. Вольдо все так же сходит с ума на арене, груди Таки и Айви порвут бюстгалтер любого размера, а Лизардмен в стойке «на четырех лапах» совершенно деморализует непривычного к Soul Calibur человека. Статус файтинга с оружием – одного из немногих – и так позволяя дизайнерам сочинять действительно интересные приемы, но Soul Calibur всегда заигрывал еще и с магией. В третьей части огненные всполохи неблокируемых ударов куда внушительней, а у босса есть даже самый настоящий файербол. Атаки, пробивающие блок (Guard Break), сопровождаются разрядами молний, а оказавшийся в обездвиженном состоянии (Stun) боец выглядит, как преступник на электрическом стуле.

### COMMAND LIST

Первым делом мы проверили, как поживают наши любимцы. И, скажем так, не узнали их. Таблицу ударов изрядно прошерстили – одни приемы убрали, другие повесили на иные комбинации клавиш, третьим сменили характеристики. Зато добавили немало совершенно новых. И если в целом стиль ведения боя у старичков сохранился, то конкретные тактики, шаблонные атаки исчезли – их надо придумывать заново. Запустив Soul Calibur II для сравнения, мы обнаружили: в третьей части скорость боя заметно выросла; а персонажей можно условно поделить на быстрых и сверхбыстрых – исключение составляют разве что Астарот с Рокком. При этом бойцы теперь еще больше дистанцируются друг от друга по стилю ведения боя. Раньше Кассандра и Лизардмен были клонами Софитии – теперь это абсолютно самостоятельные бойцы, то же касается Сон Мины и вернувшихся в строй Рока и Зигфрида. По-

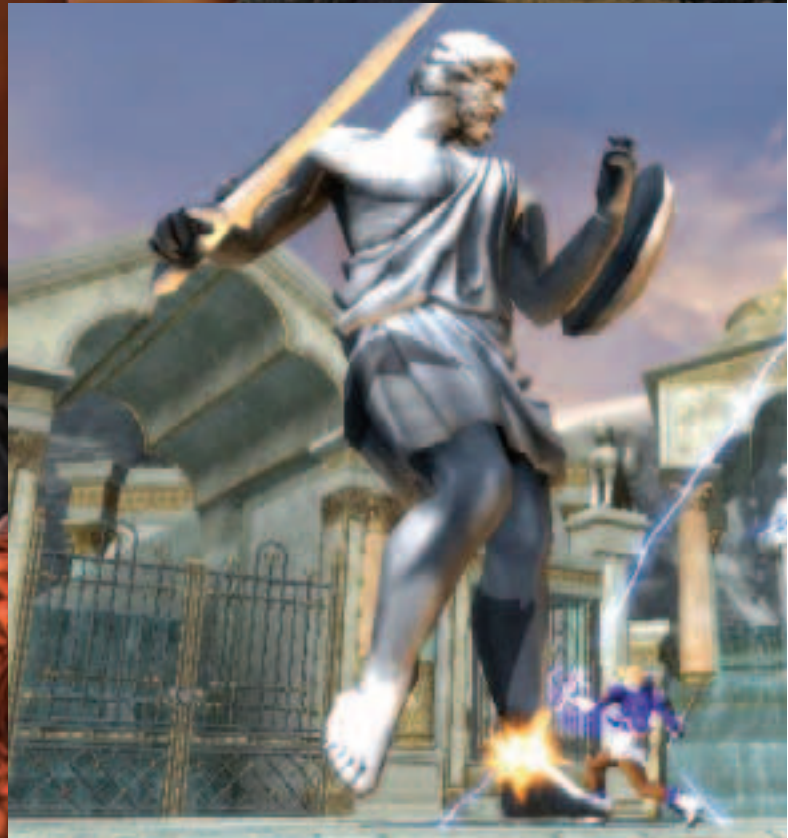


### Чехарда с названиями

Упомянувшийся в тексте Soul Edge известен также, как Soul Blade. С названием Soul Calibur все последние годы происходила непонятная чехарда – Namco отчаянно пыталась убедить прессу (сначала – европейскую, затем и американскую), что его следует записывать вот так: «Soulcalibur». С учетом того, что в самой игре мечи называются нормально – Soul Edge и Soul Calibur – нам это кажется, по меньшей мере, странным. Так что мы сочли для себя возможным не путать читателей и продолжить писать так, как привыкли. Хотя в логотипе игра называется слитно, со строчной «с». Наконец, в Soul Calibur III по непонятной нам причине изменены (искажены?) имена некоторых героев – Сон Мины и Юн Сунга. Мы прослушаем краткий курс корейского языка и выясним, как эти имена следует записывать по-русски, обещаем.



МИЦУРУГИ ТЕПЕРЬ, УВЫ, НЕ ОЧЕНЬ ПОХОЖ НА ЮРИЯ ЛЕВАНДОВСКОГО. ТЕПЕРЬ ЭТО НАСТОЯЩАЯ ГОРА МУСКУЛОВ. СТРАННО ДЛЯ САМУРАЯ.







В ГОЛОВУ АСТАРОТА БИТ ОГРОМНЫЙ ГВОЗДЬ. НО ЭТО ЕМУ НИЧУТЬ НЕ МЕШАЕТ.

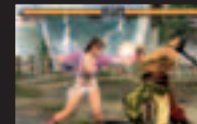
### АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Soul Calibur II

БЫСТРЕЕ, ЧЕМ



Tekken 5

## Хронология

Десять лет назад Namco выпустила на аркадных автоматах файтинг Soul Edge. Он во многом напоминал Tekken, однако персонажи дрались, используя оружие, и могли более свободно передвигаться по арене в 3D. По-настоящему знаменитым сериал стал, когда в 1999 году на Sega Dreamcast был портирован сиквел, Soul Calibur. Графика улучшилась по сравнению с аркадной версией, система боя казалась безупречной. Все это, а также харизматичность героев, заставило рецензентов игровых изданий по всему миру поставить файтингу высший балл. Soul Calibur – одна из трех игр за историю японского журнала Famitsu, заслуживших оценку в 40 баллов из 40. Сиквел выделился тем, что вышел на трех платформах сразу – небывалая редкость для файтингов, однако несколько разочаровал малым количеством отличий от предыдущей части. Зато в каждой из трех версий Soul Calibur II был свой уникальный персонаж: Линк (GC), Хэйхати (PS2), Спаун (Xbox). Одно время в прессе муссировались слухи о Soul Calibur Advance для Game Boy Advance, но в дальнейшем они не подтвердились; на портативной консоли Namco выпустила лишь Tekken Advance. Soul Calibur III был заявлен как эксклюзив для PS2 и, судя по всему, будет последним серьезным файтингом на платформах текущего поколения.



этому фраза «в Soul Calibur III» появилось только три новых персонажа» – несусветная ложь. Бойцов стало больше в два-три раза. С экс-клонами мы разобрались, но откуда взялись остальные?

До релиза игры никто и не подозревал, что custom-персонажи из режима Character Creation окажутся действительно самостоятельными. Журналисты были щедры на догадки в духе: «Наверное, класс Monk использует приемы Кассандры, а Thief – Талим». На деле оказалось, что разработчики проявили фантазию и сочинили для каждого уникальный набор атак и связок. Да, конечно, часть приемов была все же позаимствована у обычных героев, но лишь часть. Например, класс Dancer использует некоторые атаки Вольдо и Сянхуи, но и своих собственных предостаточно. Пожалуй, даже больше, чем у персонажей-клонов в Soul Calibur II – Лизардмена (Софития) и Ассасина (Юн Сунг плюс Сянхуа). Вот вам и разнообразие!

Читая рецензии на Soul Calibur III в западных журналах, трудно не заметить, что их авторы играли в файтинг недолго. Час, от силы – два. Иначе непременно рассказали бы, что кроме обычных секретных персонажей, для которых предусмотрены клеточки в таблице выбора бойца, есть еще и дополнительные. Наш старый знакомец Хванг, девушки из магазинов по продаже предметов и бонусов, герои режима Chronicles of the Sword также могут быть открыты. Это еще десяток-два персонажей, у которых есть свои собственные приемы... ну, хотя бы, броски! Помните, я в самом начале сказал, что в Soul Calibur II играть неинтересно – дескать, мы все уже об игре знаем? Если честно, я слабо представляю себе, когда смогу сказать то же самое о третьей части.

### USER FRIENDLY

Не успеет ли Soul Calibur III наскучить раньше, чем мы доберемся до самого вкусного? Нет. Разработчики всячески облегчили жизнь геймерам – и нович-

кам, и опытным файтерам. Обычный режим тренировок дополнен обучающим – где человек-сова Olcadan расскажет о системе боя все; затронет и базовые понятия, и самые сложные. В предыдущих играх что-то подобное присутствовало, но как часть заданий в скучном однопользовательском прохождении – это раздражало профессионалов и ничего не давало новичкам. Само скучное прохождение, кстати, почilo в бозе. Как так? Раньше в Soul Calibur режим Weapon Master или Edge Master пытался охватить необъятное. Он рассказывал о сюжете игры, помогал новичкам получать продвинутые навыки (например, освоить технику Guard Impact), предлагал схватки на особых правилах (пол из зыбучего песка, искаженная гравитация, ограничения по допустимым приемам и многое другое) и заодно служил способом открытия новых персонажей и арен. Если геймеру нужно было и первое, и второе, и третье с четвертым – ок, здорово. В противном случае

ТАК ВЫГЛЯДИТ ПОБОЧНЫЙ БОСС В TALES OF SOULS. ЕСЛИ ПОВЕЗЕТ – НЕ ВСТРЕТИТЕСЬ.



## ТЕМА НОМЕРА

Weapon Master превращался в пытку. В Soul Calibur III все эти функции разнесены по разным пунктам меню. Тренировка – отдельно, спецзадания – тоже. Режим Tales of the Souls заменил одновременно и Arcade, и Weapon Master. В нем нашлось место сюжету (у каждого героя – свой) и карте мира, на которой отмечены все локации, но по сути это слегка усложненный Arcade Mode. Последовательно победили десяток-другой бойцов, побити пару боссов – смотрите финальный ролик и радуетесь жизни. Между поединками – небольшой кусок текста или сценка на движке игры; возможно – интерактивная. Конечно, всерьез вникать в детали сюжета и теперь станут немногие, но в Soul Calibur II по три экрана текста перед каждым дурацким боем не читал вообще никто. Так что Tales of the Souls – отличный способ скоротать время в ожидании друга, который побежал в магазин покупать второй джойпад взамен раздолбанного.

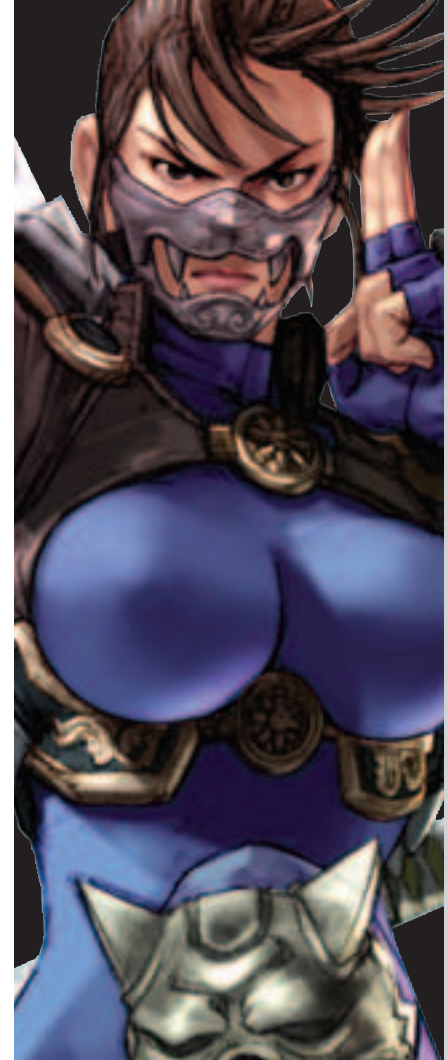
А как же бонусы? Это самая приятная новость. Персонажи и арены открываются без особых усилий. Достаточно просто играть – в любых режимах – и они как-то сами собой появятся. И быстро. Оружие и новые детали для Character Creation – то-

же. Что-то придется покупать в магазине (деньги выдаются за прохождение однопользовательских режимов), остальное игра просто дарит геймеру. Бесплатно. За хорошее поведение. С учетом того, что бонусов очень много, то даже безостановочно гоняя Soul Calibur III в течение месяца, можно постоянно открывать что-то новое. По-моему, это самая удачная модель получения бонусов из существующих. Только вспомните Dead or Alive 3 с его чудовищными условиями получения костюмов!

### BONUS GAME

О странной стратегии Chronicles of the Sword лучше рассказать отдельно, но интересных режимов в игре и без нее хватает. Помнится, в Virtua Fighter 4 компьютер имитировал поведение реальных японских геймеров, оцифрованное в сети аркад VF.Net. Драться с такими дублями куда интереснее, чем с обычным AI. Очень удачная инновация. В Soul Calibur III тоже есть виртуальные бойцы, но они уже ни с кого не скопированы – просто придуманы. Против них придется бороться в режиме Tournament – слабо выиграть Кубок Южной Америки? Постараюсь выяснить, кстати, существует ли он на самом деле.

Если помните, еще в самом первом пресс-релизе были заявлены «удобные режимы для проведения чемпионатов». Они есть. До 8 участников. Схемы две – single elimination и league (каждый играет со всеми, затем подчитываются очки). Это удобно, но лишь для квартирных турниров – без double elimination, возможности прописывать ники бойцов и с таким ограничением на количество соревнующихся ничего более серьезного провести не получится. С другой стороны, для более серьезного все равно нужно иметь отдельный компьютер со специальной программой. Помнится, одно время в редакции мы рисовали таблицу для турнира на бумажке – теперь сможем беречь драгоценную древесину. Ну и, наконец, главная фишка – Character Creation. Если у основных персонажей костюмы можно только перекрашивать, то здесь простор для фантазии ограничен лишь набором деталей. Выбираем класс – их тут десяток-два, затем – пол, и оказываемся в редакторе внешности бойца. Поначалу доступных типов лиц, причесок, верхней и нижней одежды, аксессуаров не так уж и много, но постоянно открываются новые. Персонажи конструируются по принципу «качана капусты» – сначала подбирается ниж-



ЗАСАЛАМЕЛЬ МАШЕТ КОСОЙ ОЧЕНЬ БЫСТРО. И ЧАСТО ЧЕРЕДУЕТ ВЕРХНИЕ И НИЖНИЕ УДАРЫ.



В ИГРЕ ЕСТЬ РЕЖИМ, ГДЕ В БОЮ НУЖНО ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЯ. НАПРИМЕР, СОБИРАТЬ ВЫВАЛИВАЮЩИЕСЯ ИЗ ВРАГА МОНЕТКИ.

## Chronicles of the sword

Довольно противоречивый режим для одного игрока, представляющий собой своеобразную смесь файтинга и простенькой стратегии с ролевыми элементами. Сюжетная подоплека там столь же «интересна», как и в Story Mode второй части игры, так что на этом останавливаться не будем. Участвовать здесь могут только собственноручно сделанные персонажи, причем использовать уже созданного для VS режима героя нельзя, соответственно придется ваять нового. Ему в подмогу дадут еще нескольких бойцов, которых перед каждой миссией можно еще дополнительно «подрихтовать» и назначить род войск (пехотинец, рыцарь, бандит или конник), что определит основные параметры воина: защиту, атаку и скорость перемещения. Далее, в зависимости от предстоящего задания, нужно заботливо расставить свою «армию» на карте. Игровое поле, как правило, состоит из двух противоборствующих замков, соединенных сетью дорог, которые охраняются сторожевыми постами. В захвате этих построек и состоит смысл режима. Как только ваш юнит добежит до вражеского форпоста, начинается фаза боя. Если охраны нет, то после разрушения он переходит под ваше управление. В противном случае загружается стандартный поединок. Причем у башен иногда имеются некоторые свойства, известные по прошлым сериям, например, «исцеление» или «ледяное покрытие». В соответствии с RPG-частью участники боя получают очки опыта, что опять же сказывается на их характеристиках. Chronicles of the sword еще довольно сыроваты, но при этом вполне играбельны и вполне способны увлечь вас на несколько часов.





# БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Откройте для своей семьи новые способы обучения, общения и развлечений - приобретите персональный компьютер **ФРОНТ™** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



## ТЕХНОЛОГИИ ПОБЕДЫ

**ФРОНТ**  
www.frontpc.ru



## ТЕМА НОМЕРА

нее белье, поверх можно надеть что-нибудь легкое, затем – еще что-нибудь, нацепить побрякушки... С учетом того, что все детали весьма вычурны и избыточно вырезами, они обязательно будут проглядывать друг из-под друга. Если выбирать что попало – результат наверняка окажется нелепым, поэтому лучше посидеть в редакторе подольше и вообразить себя модным дизайнером. Например, Юрий Левандовский у нас специализируется на создании образов готических девочек. Кто знает – может, в нем пропадает талант модельера... Бойцов из Character Creation допускается задействовать в обычном Versus-режиме, наравне со стандартными персонажами. Так как они сохраняются на карту памяти, то их можно утащить к другу.

А что, если свою готическую девочку отправить драться с файтерами из-за границы? Увы, в Soul Calibur III нет одной важной фишки – сетевого режима, хотя он здесь просто-таки напрашивается. Это тем более печально,

что уже есть две игры, где с ним все в порядке – Mortal Kombat: Deception и Dead or Alive Ultimate. Не будем говорить о том, нужен он в России или нет – это, в конце концов, наши проблемы – налицо желание разработчиков сэкономить время и деньги. Их право. Наконец, не вполне ясно, как обстоят дела с нечестными приемами и глюками. Мы их не обнаружили, но не факт, что не узнаем об этом позже, когда за тестирование примутся профессиональные файтеры.

### FINISH HIM!

В остальном в игре все просто замечательно. Улучшенная графика, слегка обновленная система боя (читайте о деталях в нашем «Хите», а также в грядущей тактике – мы ее пока еще только пишем), куча новых персонажей – включая трех уникальных, отличный однопользовательский режим... Что еще? Ах да, в Soul Calibur III нет возможности модифицировать костюмы стандартных бойцов – добавлять к ним аксессуары. Это было еще

в Virtua Fighter 4, кстати. И Character Creation – не есть полноценная замена этой фишки. Хотелось бы также увидеть настоящие CG-ролики в конце прохождения Tales of Soules, а не короткие сценки на движке. В Tekken 5 они, почему-то, есть. Наконец, стоило бы подумать о tag-режиме. Именно подумать – не факт, что система боя Soul Calibur для него пригодна. Поле для деятельности команды Soul Calibur обозначили – осталось вынести вердикт. Лучший файтинг на консолях текущего поколения? Да, конечно. Жизнь в стиле Soul Calibur продолжается. ■

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★★★

9.0

### Наше резюме:

Лучший файтинг на приставках текущего поколения. Любим, ценим, никогда не предадим.



НЕГР ИЗ ЕГИПТА С КОСОЙ И ЖАЖДОЙ МИРОВОГО ГОСПОДСТВА. ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ!

## Михаил Разумкин

Что ж, SCIII доказал, что PS2 еще рано списывать в утиль. Игра оказалась не только достойно сделана в плане геймплея, но еще и превосходно выглядит. И так весьма симпатичный движок Tekken 5 заиграл всеми своими гранями. А со спецэффектами, пожалуй, и вовсе переборщили – за искрами, вспышками, всполохами и прочими «атрибутами» поединков на мечах порой совсем не видно происходящего на экране. Но больше всего мне понравилось грамотное развитие боевых стилей персонажей и невероятно похорошевший режим одного игрока. В SCIII каждый из героев четко продвинулся в сторону совершенствования только ему присущей техники. Например, красавица Ivy своим мечом-плетью крутит так, что иногда подумываешь: а зачем ей вообще его складывать? И делается все это интуитивно. А что будет, когда я загляну в Command List? Не удивлюсь, если для выполнения Calamity Symphony больше не потребуются ломать крестовину геймпада. Жаль лишь, что по-прежнему неточно просчитываются попадания. Ситуация с беспрепятственно проходящими сквозь тело клинками, увы, никуда не делась.

## Юрий Левандовский

Такой должна была быть вторая часть! Быстрая, красивая и с морем персонажей! Три новых героя, не в пример ужасному Некриду, сбалансированные и совершенно непохожие на других. Особенно мне приглянулся Zasalamel, больно он модно своей косою размахивает, хотя и обновленный Nightmare тоже хорош. Происходящее на экране в этот раз завораживает настолько, что оторваться даже просто от созерцания этого чуда невозможно, уж очень все красиво. Герои стали похожи на людей, костюмы и арены радуют хорошей детализацией, а какие тут спецэффекты, это вам не вспышки из Tekken 3, это ядерные взрывы! Теперь можно точно сказать – из PS2 выжаты последние соки! Геймплей изменился, на мой взгляд, в лучшую сторону. Приемов у всех героев прибавилось, от захватов теперь можно уходить аж в трех разных фазах, да и GI теперь две разновидности. Но главное – все стало намного быстрее! А ведь есть еще custom-персонажи и более ста всевозможных сапог и шапок к ним! А еще стратегический режим... Похоже, это последний и самый лучший файтинг для PS2.

## Артем «сг» Шорохов

Soul Calibur III пошел по пути Tekken 5 – как и было предсказано в июньском номере нашего журнала. До блеска надраены все основные «фишки» сериала, на-ять выполнены все обещания: улучшена графика, расширены режимы, придуманы новые приемы... Новый SC, блестит, сверкает и невероятно пахнет. Но больше всего понравилась существенно возросшая скорость боя и небольшие, но очень заметные изменения в механике. Отныне не побегаешь особо по арене – каждый не вовремя сделанный шаг немедленно наказывается. Приходится чаще блочиться, тщательнее рассчитывать время атаки, дожидаться «правильного» момента для того или иного приема. Некогда бестолковое размахивание оружием превратилось в реальную альтернативу «шахматному» Tekken'у; кого-то это, возможно, даже оттолкнет. Красивые, яркие, многослойные спецэффекты в серьезном бою сильно раздражают (вот бы нам возможность отключать их в «Опциях» к черту!), привыкнуть к ним тяжело... Но это уже брюзжание: слишком, видите ли, красиво, отвлекает. Отличная вышла игра, просто отличная. Но реальных инноваций по-прежнему нет. Жанр выпит до дна. Что дальше?

## Наталья Одинцова

Зигфрид самоотверженно добежал до собора, где хранился Soul Edge, крушил мечом проклятый глаз и снова возвращался в начало режима Tales of Souls. «Кажется, кому-то не терпится раскрыть все мои сюжетные сцены», – подумал он, потирая изрядно отбитые об арены бока. Еще бы, ведь к финальной битве ведет несколько путей – знай только, принимай нужные решения на очередной развилке. А в награду за эксперименты – особые миссии, секретные персонажи и сценки на движке игры. Впрочем, нажатая комбинация клавиш меняет сюжет ролика – проигрывающий персонаж вдруг получает возможность отыграть – причем ролики можно и после всех битв просмотреть отдельно. Последний раз что-то похожее видела только в Story Mode обожаемой Guilty Gear X2. И все таки здорово, что раскрытые секреты вроде тех же арен затем появляются и в Versus Mode, – даже если уже знаешь сюжет, как облупленный, все равно хочется проходить однопользовательский режим: раздобыть новое оружие и эффектные декорации для будущих грандиозных турниров.





# NEED FOR SPEED MOST WANTED



## Need for Speed Most Wanted: Black Edition – коллекционное издание игры, выпущенное ограниченным тиражом к юбилею сериала.

- дополнительный DVD-диск: фильм о создании игры, репортаж с фотосессии Джози Маран, известной фотомодели и главной звезды этого продукта, эксклюзивные видеоролики, концепт-арт и многое другое;
- эксклюзивные автомобили: '67 Camaro SS, BMW M3 GTR, а также специально модифицированные SL65 AMG, Porsche 911 GT2, Corvette C6 и другие;
- новые соревнования и гоночные звезды, созданные специально для Black Edition;
- особая черная упаковка.

**С 25 октября по 25 ноября!**

**Разместите предварительный заказ и получите коллекционное издание игры для PlayStation 2 по цене обычного!**

Стать владельцем этого уникального издания просто - достаточно лишь заполнить анкету предварительного заказа в магазинах «СОЮЗ», «Видеоленд» или GamePark и получить по почте купон, предоставляющий право приобрести Black Edition по цене обычного издания игры. Предварительный заказ можно также разместить на сайте [www.softclub.ru](http://www.softclub.ru) или в интернет-магазинах [www.OZON.ru](http://www.OZON.ru) и [www.GamePost.ru](http://www.GamePost.ru).



PlayStation 2 PS2

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



Available on PlayStation®2 Computer Entertainment System and PSP™ (PlayStation®Portable) System

INTERNET CONNECTION required for online play. PlayStation®2 Online play requires Internet Connection, Network Adaptor for PlayStation 2 and Network Card (IEEE 802.11b) for PlayStation 2. Each with separate price. Online play may not be available in all platforms. See product pack for details.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the USA and/or other countries. All rights reserved. The EA logo, wordmark and trade dressings are trademarks of EA Inc. and are used under license. © 2005 Electronic Arts. EA, Electronic Arts, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the USA and/or other countries. All rights reserved. The EA logo, wordmark and trade dressings are trademarks of EA Inc. and are used under license. EA, Electronic Arts, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the USA and/or other countries. All rights reserved. The EA logo, wordmark and trade dressings are trademarks of EA Inc. and are used under license. EA, Electronic Arts, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the USA and/or other countries. All rights reserved. The EA logo, wordmark and trade dressings are trademarks of EA Inc. and are used under license.





Жители северных земель покажут, как убить орка одним выпадом.



**Автор:**  
Владимир Иванов  
glaymore@gameland.ru



## Gothic 3 Штефан Бергер

Немецкие игры стали частыми гостями на наших страницах. И это вполне закономерно, ведь последние несколько лет из Германии катится мощная волна свежих идей и продвинутых технологий. Даже дебютные проекты выглядят потрясающе, а уж когда дело доходит до продолжений хитов, планка качества не только выдерживается, но и поднимается на пару метров. Первая «Готика» изрядно встряхнула жанр ролевых игр, вторая стала едва ли не образцом, ну а о третьей мы поговорили с бренд-менеджером проекта – Штефаном Бергером (Stefan Berger).

**? Насколько нам известно, Gothic 3 начинается с победы орков; людские армии разгромлены. Как это скажется на сюжете?**

В предыдущих частях вы знали о войне с орками только одно – она где-то далеко, на большой земле. Вы наверняка помните, что добываемая в Хоринисе руда являлась важнейшим ресурсом для войск короля Робара Второго. И когда добыча руды прекратилась, армия начала терять свою силу. В Gothic 3 герой наконец плывет на большую землю. С борта корабля он видит разрушенные города, горящие дома, полный хаос повсюду. Он понимает, что орки победили и человечество повержено. Люди отныне – рабы орков. Что вы будете делать? Вступите в ряды сопротивления или открыто перейдете на сторону орков? Или захотите сохранить нейтралитет? Решать вам. Так что победа орков – отправная точка сюжета и сильно на него повлияла.

**? Насколько изменится боевая система? Сможем ли мы отрубать врагам головы? Или хотя бы руки?**

Боевая система игры заметно улучшилась. Так, мы уже говори-

ли о возможности сражаться, держа по мечу в каждой руке. Сейчас работа над боевкой только начата, поэтому мы бы не хотели слишком подробно рассказывать обо всех новых возможностях. Отсечение конечностей в игре не задумывалось, поскольку оно сразу повысило бы возрастную рейтинг игры, а нам хотелось остаться в рамках «от 12 лет», чтобы не лишиться самых юных любителей «Готики».

**? Хорошо, а могли бы вы привести пример какой-нибудь особо зрелищной спецатаки? Что-нибудь этакое, от чего игрок говорит «ничего себе!»?**

В игре будут тренеры, которые научат вас различным спецприемам. Например, жители северных земель покажут, как убить орка одним выпадом. Они же научат обращаться с двуручным мечом. А в южных пустынях вы встретите воинов, сражающихся в арабском стиле, с двумя саблями. В каждом регионе вас научат особенным спецатакам, и я уверяю, что по ходу игры вы не раз скажете «ничего себе!».

**? Мир Gothic 3 включает три климатических зоны. Насколько мы понимаем, жите-**

**ли пустыни и жители Севера выглядят и одоваются по-разному. А как насчет их поведения? Есть ли отличия?**

Да, у жителей каждого региона своя модель поведения. Например, северяне еще в детстве учатся владеть оружием и убивать орков (ведь они враждовали задолго до вторжения орков на континент). У них накоплен огромный опыт, и если игрок не перейдет на сторону орков, то северяне многому его научат. А среди жителей пустыни, как и среди орков, распространено рабовладение. Многие богатые люди держат рабов, и это может подтолкнуть игрока занять сторону орков – когда они придут к власти, верным союзником подарят много ценных невольников.

**? Игровой мир Gothic 3 огромен, в несколько раз больше Gothic 2. Что поможет герою путешествовать по бескрайним землям? Лошади, корабли, магические порталы или что-то совсем новое?**

Отличный вопрос. На игровой выставке в Лейпциге нам его задавали каждую минуту. Но мы пока не можем открыть многое.

Да, мы пытались ввести в игру лошадей, но они существенно усложняют боевую систему. Можно ли стрелять из лука, сидя на лошади? А можно ли колдовать на полном скаку? Непросто ответить на такие вопросы, поэтому пока что мы можем сказать только одно – способы ускоренного перемещения обязательно будут, дождитесь выхода игры – и все увидите своими глазами...

**? Будут ли в игре дети? Довольно странно было бы обходить 20 огромных городов и ни разу не встретить ребенка...**

Дети в играх – это тонкий вопрос. Дело в том, что в Европе и США неодобрительно смотрят на игры, в которых можно наносить вред детям. Это сразу накладывает очень жесткие ограничения, такую игру гораздо сложнее продать.

**? Собираетесь ли вы портировать Gothic 3 на приставки нового поколения?**

Без комментариев! На данный момент мы ничего подобного не замысливаем... но, возможно, завтра наши планы изменятся.

**? Когда игрок осваивает новый навык или профессию,**





« Если встанете на сторону людей, вскоре орки назначат цену за вашу голову... »



какие интересные возможности это ему дает? Насколько выбор умений влияет на героя, как меняется общее ощущение от игры?

Выбор умений, безусловно, влияет на героя. Например, если ему вздумается взять лук и пойти в лес поохотиться, придется овладеть искусством стрельбы из лука. Кроме того, стоит научиться свежевать убитую дичь и потом продавать шкуры.

А еще из шкур можно шить легкие кожаные доспехи, и значит, не придется тратить деньги на их приобретение. Можно ковать оружие, можно варить лечебные снадобья... Каждая профессия, каждый навык заметно влияют на игровой процесс.



**?** Это последняя глава в хрониках Безымянного или герой-рецидивист еще появится на мониторах наших компьютеров? Если не пол-

ноценное продолжение, то, может быть, порадуете нас хотя бы дополнением к Gothic 3?

Все возможно в этом мире...

**?** Наиболее ярые фанаты «Готики» признают только оригинальную систему управления из Gothic 1. Во второй части игры эта система присутствовала факультативно. Увидим ли мы ее в Gothic 3?

Мы существенно изменили управление и интерфейс игры. Когда создавались Gothic 1 и 2, мы постоянно думали о консольной версии. Но выход на консольный рынок так и не состоялся. Поэтому мы постепенно отходим от приставочного управления и делаем интерфейс более удобным и гибким. Например, в Gothic 3 наконец-то появится обычный drag-and-drop инвентарь (раньше такая роскошь была недоступна, ведь на консолях ее невозможно воплотить в жизнь). В целом, мы постарались придерживаться стандартного интерфейса, принятого в компьютерных ролевых играх. Но я обещаю, что новая система управления придется по вкусу даже самым преданным фанатам старой «Готики».

**?** Большому игровому миру – большое население. В Gothic 3 ожидается в несколько раз больше NPC, чем в предыдущих играх серии. Сможете ли вы сделать их такими же удивительными и запоминающимися, как раньше, или нам пора готовиться к «атаке клонов»?

Самобытные персонажи – одна из сильных сторон нашей игры. В Gothic 2 каждый NPC состоял примерно из 1200 полигонов, а в Gothic 3 их число вырастет до 12000. Это значит, что теперь каждый персонаж будет вдесятеро более детализирован. К тому же, чтобы создать настоящий живой мир, персонажам нужна не только яркая внешность, но и убедительное поведение. NPC откликаются на каждое ваше действие. Они помнят ваши поступки, более того, они рассказывают друг другу о ваших подвигах (или злодействах). Например, если вы убьете овцу на пастбище, то ее хозяин запомнит это и расскажет всем соседям, после чего ни один фермер пальцем не шевельнет, чтобы вам помочь, и придется потрудиться, чтобы восстановить утра-

ченное доверие. С другой стороны, если вы убьете и фермера, он уже никому не сможет рассказать о пропавшей овце... Но что делать, если кто-то случайно увидит, как вы убиваете фермера? Этот подход распространяется и на основной сюжет игры. Орки победили, людские армии повержены, игроку предстоит решить, под чьи знамена встать. Если перевернетесь на сторону орков, не ждите радушного приема в людских поселениях. Если встанете на сторону людей, вскоре орки назначат цену за вашу голову... Ваши поступки, ваш выбор, отзыв игрового мира – это не просто «дополнительная фишка». Это – основа нашей игры. Игрок сам пишет свою историю и отвечает за свои решения.

**?** Как насчет старых друзей – персонажей из первых частей игры? Появятся ли они в Gothic 3? Какую роль они будут играть?

Да, вы встретите некоторых старых знакомых. Возможно, они смогут вам чем-то помочь, возможно – нет... Кроме того, люди (и орки!) на большой земле слышаны о событиях в Хоринисе, так что не сомневайтесь, все знают о вас.

**?** В технологическом плане Gothic 3 сделала огромный шаг вперед. Какую цену придется заплатить игроку за это чудо технологий? Не окажется ли, что для комфортной игры необходим двухъядерный процессор и видеокарта 7800 GTX?

Мы пока не готовы назвать минимальные требования к компьютеру, работа над оптимизацией движка еще не окончена. Но уже сейчас ясно, что Gothic 3 будет работать на любом компьютере с 2 ГГц процессором и современной видеокартой (NVIDIA Geforce 6800 Ultra с 128 Мбайт памяти – это вообще идеальный вариант). Критический ресурс в таких крупных играх, как наша, – это не видео, а память. В память компьютера загружаются огромные куски игрового мира, поэтому для комфортной игры желательно иметь минимум 1 Гбайт RAM.

**?** Когда ожидается выход английской версии? Не случится ли многомесячной задержки по сравнению с немецким релизом?

Мы рассчитываем выпустить игру в первом квартале 2006 года. ■





# Создай свой стиль

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

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

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



## Главное – суперидеи!

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

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

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

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

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

## Как бриться?

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

Сначала используй бритву с четырехуровневой насадкой-триммером для подравнивания

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

## Бритва «три в одном» – стиль без ограничений

Бритва, стайлер и триммер в одном – это **Braun cruZer<sup>3</sup>**. Фишка в том, что бритва оборудована двусторонним вращающимся триммером. На обоих его концах имеются ножи: узкий – для четких прямых линий и сложных контуров, широкий – для равномерного подравнивания более крупных участков. Плюс **cruZer<sup>3</sup>** оснащен четырехуровневой насадкой-триммером для поддержания желаемой длины бороды. С **cruZer<sup>3</sup>** также возможно влажное бритье. Никакой душ не помешает этому суперустройству добраться до каждого волоска. С этой бритвой даже такой лентяй, как Майкл, будет выглядеть стильно.

Ну, а если в результате ты окажешься «слегка волосатым» – наши поздравления! Либо ты создал новый стиль, либо попробуй еще раз. С **cruZer<sup>3</sup>** неудачная попытка превратится в новый шедевр всего за одно мгновение. Если опять неудача – не отчаивайся! Щетина отрастет через пару дней, и ты снова можешь заняться созданием нового стиля.

Создай свой стиль.



Качество. Надежность. Дизайн.

**BRAUN**



ПОРТАЛ, ЧЕРЕЗ КОТОРЫЙ В МИР  
ЛЕЗУТ ДЕМОНЫ. БАНАЛЬНАЯ  
ЗАВЯЗКА НЕОРДИНАРНОЙ  
(КАК ХОЧЕТСЯ ВЕРИТЬ) ИГРЫ.

Долгожданный праздник  
на опустевшей улице  
Старых Ролевиков



# The Elder Scrolls IV: Oblivion





**Автор:**  
**Владимир Иванов**  
 glaymore@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games, Bethesda Softworks
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	: Bethesda Softworks
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	5 декабря 2005

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.elderscrolls.com/games/oblivion\\_overview.htm](http://www.elderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm)

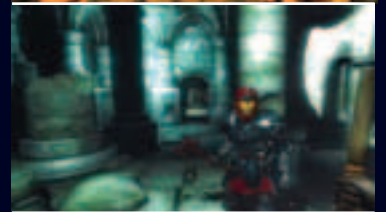
**ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?**



ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВРАТА, ВЕДУЩИЕ В ОБЛИВИОН. БЕЗ ПЛАЗМАГАНА ЗДЕСЬ ЧУВСТВУЕШЬ СЕБЯ НЕМНОГО НЕУВЕРЕННО...

### РАДОСТЬ МАНЧКИНА

Навыки, как испокон века заведено в The Elder Scrolls, повышаются исключительно путем многочасовой практики. Чем больше машешь мечом – тем лучше это делаешь. Повысил навыки на 10 единиц – получил уровень. Новый уровень – это здоровье, магическая энергия, а также повышение любого атрибута на единичку. А если повышаешь атрибут, связанный с выросшими навыками – то и на две. Например, прокачав 10 очков в умении скрытности, игроку стоит совершенствовать ловкость, а вовсе не силу.



МИНОТАВРЫ – ПОПОЛНЕНИЕ ЗВЕРИЦА THE ELDER SCROLLS.



**В** те далекие дни моего детства, когда 640 Кбайт памяти хватало любому пользователю, – в те счастливые дни никому, никому и в голову не приходило, будто RPG может быть короткой. Если уж игрок садился за новую ролевушку, он мог быть уверен: это надолго. Но с тех пор

мир заметно изменился, игроки повзрослели, проекты помельчали и распространился неписанный закон – хорошая игра не должна быть длиннее 15-20 часов, а то, не дай бог, геймер заскучает. На этом фоне The Elder Scrolls IV: Oblivion смотрится, как волкодав среди болонок. Как «Война и мир»

на книжном лотке у метро. Как ансамбль песни и пляски Советской Армии на танцполе. Странный и неуклюжий реликт ушедшей эпохи. Однако этот реликт окружен повышенным вниманием прессы, собирает неплохие предзаказы по безумной цене в 59.99 долларов, а Билл Гейтс сделал его одним из

### ТОРЖЕСТВО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

В Oblivion все персонажи управляются неким Radiant AI, про который никто ничего толком не знает, но разработчики уверяют, что он очень умный. Надеюсь, хотя бы стражи порядка станут вести себя разумнее, чем в Morrowind, где можно было среди бела дня выбить соседу входную дверь, заплатить сбежавшимся на шум стражникам штраф (аж 5 монет за порчу соседской двери), после чего спокойно выносить из дома все ценное...







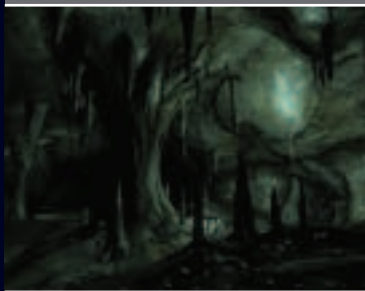


# The Elder Scrolls IV: Oblivion

ХИТ? ХИТ?

## FALLOUT 3 = MORROWIND 2?

После того как Bethesda Softworks приобрела права на разработку Fallout 3, среди фанатов пронесся дикий слух, что новый Fallout будет по сути тем же Morrowind, только с постапокалиптической графикой. К сожалению, о ходе работ над Fallout 3 пока известно очень мало, но официальные представители Bethesda уже выступили с заявлением, что на знаменитую ролевую систему SPECIAL никто не покушается, и все фирменные фишки Fallout останутся в неприкосновенности. Но стоит ли им верить?



НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЯ НА МАРОДЕРА В ЛЕВОМ УГЛУ КАДРА. ОН СКОРО УЙДЕТ. ЛУЧШЕ СМОТРИТЕ НА ЛОШАДЬ – НАСТОЯЩУЮ ЛОШАДЬ.

## «ОТЫГРЫШЬ»

Выбор навыков позволяет не только создать единственного в своем роде персонажа, но и испытать неповторимые ощущения. При разработке Oblivion дизайнеры поставили перед собой задачу как можно более разнообразить применение различных умений и их влияние на игровой мир.

Например, вскрытие замков превратилось из обычной команды в меню в полноценную мини-игру, наподобие тех, что мы видели в серии Wizardry. Нам показывают внутреннее устройство замка с хо-

дящими туда-обратно запорами, каждый из которых следует закрепить в определенном положении, вовремя нажимая кнопки. Чем выше ваш навык медвежатника, тем медленнее движутся запоры и тем проще взломать замок. От мини-игры можно и отказаться, но тогда здорово возрастает опасность сломать отмычку.

Персонаж, знающий толк в алхимии, таскает с собой мешок всякого мусора, от крысиных шкур до грибных шляпок. Игровой мир полон странных предметов, которые можно сварить/сжечь/растереть в

ступе и превратить в слабенькие магические снадобья. А смешивание снадобий между собой с целью получения новых, более сильных – отдельная премудрость.

## И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ!

Со времен Morrowind боевая система существенно изменилась, стала нагляднее и доступнее. Нам больше не придется страдать от нелепых условий боя, когда верный молот бьет врагу точно в темечко, а на экране возникает обидная надпись YOU MISS. Теперь если уж попал –

значит, попал. Другое дело, что попасть можно по-разному, действенность атаки зависит не только от значения боевого навыка, но и от вида удара, и от уворотливости противника, и от усталости героя. Парирование удара щитом не происходит автоматически, надо вовремя нажимать кнопки. В общем, сделано все, чтобы бой превратился из однообразного «закликивания» в захватывающий поединок.

Разработчики приложили немалые усилия, чтобы без ущерба для пользователя перенести боевое управление с клавиатуры на Xbox 360.



КАРТИНКА ХОРОША, НО ЭТО ПАФОСНОЕ ВЫРАЖЕНИЕ ЛИЦА...



ДЕТАЛЬНОСТЬ ПРОРАБОТКИ КАЖДОГО ПРЕДМЕТА РАДУЕТ.



ХИТ? ХИТ?



СКЕЛЕТЫ – ИЗВЕЧНЫЕ ПРОТИВНИКИ НАЧИНАЮЩЕГО ГЕРОЯ.



КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ И НОВЫЙ ОБЛИК ДАЭДРИЧЕСКОЙ БРОНИ.

ДОСПЕКИ УТРАТИЛИ МУЛЬТЯШНЫЙ ВИД, И ЭТО К ЛУЧШЕМУ.



Подробностей мы пока не знаем, но нас уверяют, что на кнопки геймпада можно будет повесить до восьми различных действий и с их помощью вытворять головокружительные комбы типа «выстрел из лука – два файрболла – выпил усиливающее снадобье – выхватил меч – смазал клинок ядом – в атаку!». Звучит заманчиво. С кем сражаемся? Земли Кайрода населены 40 видами злобной нечисти, от гоблинов до демонических выходцев из преисподней. Чудища, как и раньше, динамически подстраиваются под уровень игрока, чтобы прокачанному герою 30 уровня не приходилось отвлекаться на избиение первоуровневых крыс. В связи с выходом Oblivion на Xbox 360 в народе возникло опасение, не упразднит ли разработчики систему свободного сохранения, заменив ее приставочными чек-пойнтами. Спите спокойно, товарищи, в Oblivion (как на PC, так и на Xbox 360) можно сохраняться в любой момент, без всяких ограничений. У вас по-прежнему имеется чудесная возможность нажать кнопку QUICK-

SAVE за секунду до того, как гоблинская дубина размозжит герою череп ...

### ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ...

Распространено мнение, что красивая графика для RPG – не главное, и вообще не нужна. Художники Bethesda сражаются с этим мнением уже десять лет, и каждый их довод весомее предыдущего. Уж на что красивы были пейзажи Morrowind, но Oblivion, похоже, намерен потягаться с самыми технологичными 3D-играми последнего года. Да и будущего, пожалуй, тоже. Здесь можно долго говорить про графические технологии, использованные в движке Oblivion, но, честное слово, лучше один раз увидеть... Если то фотореалистичное великолепие, которое вы можете видеть на скриншотах к этой статье, станет былью, то Oblivion имеет все шансы задать новую планку визуального качества не только в своем жанре, но и во всей индустрии в целом.

Хотелось бы верить, что не только визуального... ■

### КАКИЕ ЕЩЕ АРБАЛЕТЫ?

Арбалетов, дротиков, сюрингов, метательных ножей в игре не будет. Увы, это окончательное решение и обжалованию не подлежит. Разработчики объясняют его тем, что физическая модель дальнбойного оружия намного сложнее, чем у обычного меча, и поэтому они предпочли хорошо проработать поведение лука, нежели размениваться на странно ведущие себя арбалеты. Жаль, конечно, но ничего не поделаешь.





# МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КАНЬОН

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

 **SKYRIVER**  
STUDIOS



НАЗВАТЬ КАМЕО: ELEMENTS OF POWER  
ИГРОЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ – ПОГРЕШИТЬ  
ПРОТИВ ИСТИНЫ. ЭТО СКАЗКА ДЛЯ  
ВЗРОСЛЫХ.



# Kameo: Elements of Power

Игра за четыреста миллионов  
долларов, или новый проект от  
создателей Donkey Kong  
Country и Killer Instinct.





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



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТЕР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rare
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	2 декабря 2005 года

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.xbox.com/en-us/kameo.htm>

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



ПО ПОЛЮ БОЯ КАМЕО МОЖЕТ ПЕРЕДВИГАТЬСЯ НА ПОШАДИ. ДРАТЬСЯ С ОРКАМИ ЛИЧНО, КСТАТИ, НЕОБЯЗАТЕЛЬНО.

## МОЗГИ

Разработчики потратили время на прописывание модели поведения врагов – они отличаются агрессивностью и сообразительностью. Самые тупые могут время от времени даже напасть друг на друга. Те, что поумнее, ловко уклоняются от атак героя и умеют прятаться за ящиками. Самые продвинутые – они же и самые сильные: действуют слаженно, огрызаются спецатаками и подстраивают свою тактику под облик, используемый главной героиней. Обычно для их убийства Камео приходится использовать комбинацию умений сразу нескольких монстров.

**Н**а календаре было 14 мая 2001 года, когда в Интернет просочились слухи о новом проекте Rare. Журналисты миглом вычислили, что как раз для него компания зарегистрировала торговую марку Kameo. Поначалу было известно лишь, что главная героиня – фея, которая умеет превращаться в монстров. А спустя несколько дней на выставку Electronic Entertainment Expo 2001 Nintendo привезла сразу игральную версию.

Итак, Камео – принцесса-фея, покровительница растений и друг жи-

вотных. Ее дар – превращаться в монстров и использовать их способности во имя благих целей. В 2001 году, правда, не было решено окончательно – сможет ли она выпускать своих подопечных в бой, как в Pokemon, включать их в свою партию, как в заправской RPG, или же все придется делать самой. На E3 2001 она могла превращаться в динозавра, а из рюкзака выпускала двух гигантских големов. Последние легко крушили все вокруг без особого участия геймера. Разработчики объяснили, что у каждого из таких «свободных» монстров есть своя модель поведения – одни

агрессивны, но тупы, другие – трусливы, но любопытны. В приключенческой игре, где найдется место и врагам, и ловушкам, пригодится и то, и другое. Сколько будет видов монстров? Десятки! И их можно будет развивать, совершенствуя способности. Именно поэтому журналисты то и дело сравнивали Kameo с Pokemon, намекая, что Rare готовится совершить революцию в жанре monster breeding. Постойте-ка. Не ошибся ли я номером? На дворе у нас сейчас конец 2005 (!) года. Увы, но Rare так до сих пор и не довела до ума тот свой проект – поначалу все силы

СЕСТРА КАМЕО, ИЗ ЗА КОТОРОЙ В МИР ИГРЫ ПРОНИКЛО ЗЛО.



**На выставке E3 2001 впервые была представлена игральная версия Kameo: Elements of Power.**



ШИЛЛА УМЕЕТ НАСАЖИВАТЬ ВРАГОВ НА СВОИ ШИПЫ, А ЗАТЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИХ ТУШКИ ВМЕСТО ОРУЖИЯ. ВЕСЕЛО.



















WRC  
WORLD RALLY  
CHAMPIONSHIP

evolution  
STUDIOS



НИКОГДА НЕ ЗНАЕШЬ,  
ЧТО ЖДЕТ ТЕБЯ В ПУТИ

fun,  
anyone?  
PlayStation 2



Автор:  
Константин «Wren» Говорун



# СУПЕРБРАТЯ

Два десятка лет прошло после дебюта Марио, и вот итальянский водопроводчик — главная звезда индустрии видеоигр — дожил до времени, когда геймеры перестали обращать внимание на огоньки у себя над головой. Феномен мэскотов умер, и лишь Марио, как последний из могикан, упрямо продолжает цепляться за прошлое. И может одной левой уделывать всех новоявленных претендентов на место в Аллее Славы.



БОУЗЕР ПО ВЕРСИИ PAPER MARIO: A THOUSAND-YEAR DOOR.



В наши дни внимание игровой прессы и политически подкованных геймеров приковано больше к личностям разработчиков. Когда-то дизайнеры и программисты только и могли, что самовыражаться в финальных титрах игр. Сейчас Сигеру Миямото, создатель Mario Bros., стал ньюйсмейкером уровня президентов Sony или Microsoft. Ему верят больше, чем бизнесменам и PR-менеджерам. А большие продажи делают не игры, где засветился тот или иной популярный персонаж, а новые части зарекомендовавших себя сериалов. Когда-то консоли могли продавать только Соник и Марио, а конкуренты судорожно искали образы, с которыми могли бы идентифицировать свои приставки. Кто-то не сумел и канул в Лету, другие же сделали ставку на альтернативную маркетинговую стратегию и оказались на коне. Бандикут Крэш и ящерка Гекс были брошены на произвол судьбы; первый с трудом выжил, второго героя вспомнят ныне лишь специалисты по истории индустрии. В первой половине девяностых даже каждое независимое издательство считало своим долгом придумать себе мэскота. Увы — и такие потенциально сильные персонажи, как Червяк Джим, не смогли продержаться долго. Под конец даже Соник, вечный соперник Марио, сдался, превратился из символа компании, знамени консоли всего лишь в одного из героев популярного сериала 3D-платформеров. Который вполне может теперь обойтись и без синего ежика. Современные



СУПЕРВОДОВОДЧИК МАРИО. ВЕСЕЛЫЙ-ПРЕВЕСЕЛЫЙ. И КАК ТАКОЙ ДУРАЧОК МОГ ПОНРАВИТЬСЯ ПРИНЦЕССЕ?







# МАРИО

Рэтчет с Кланком, Джек с Декстером, Слай – не мэскоты, а лишь герои популярных одноименных игр, вне их никому не нужные. Об их приключениях не будут писать фанфики, телесериалы с участием обречены на провал. Рано или поздно фантазия разработчиков все равно будет исчерпана, придется искать новые идеи и, соответственно, придумывать других персонажей. А Марио? Он будет жить вечно.

## ГЕРОЙ

За последние двадцать лет по всему миру разошлось 160 миллионов копий игр, посвященных бравому итальянцу. Из них более 40 приходятся на Super Mario Bros. (NES) и около 20 – на Super Mario World (SNES). Эти рекорды, однако, немного некорректно сравнивать с продажами других игр – в этом случае картриджи входили в комплект поставки консоли. Поэтому самым успешным проектом следует признать, скорее, Super Mario Bros. 3 с результатом в 17,28 млн. Такие успехи в наши дни Nintendo, потерявшей статус монополиста, и не снятся, но даже спустя двадцать лет добиться продаж в несколько миллионов – не вопрос для любой игры о Марио. Даже если речь идет об относительно непопулярных платформах вроде GameCube. В чем дело?

Мало кто понимает, что сейчас проекты с участием итальянского водопроводчика продаются неплохо отнюдь не из-за большой численности фанатов. Причина очень проста – Nintendo никогда не снижала планку качества, не выпуска-



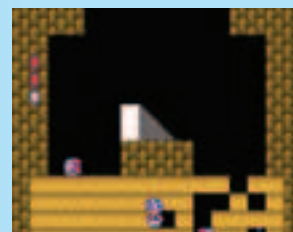
СКРОМНОЕ ПЛАТЬЕ, ДОРОГИЕ УКРАШЕНИЯ, ПОТУПИВШИЙСЯ ВЗОР. ПРИНЦЕССА.



Super Mario Bros. 2  
 Год релиза: 1988  
 Платформа: NES

Ирония в том, что знакомый западным геймерам Super Mario Bros. 2 – «ненастоящий». Правильный сиквел игры вышел только в Японии и мало чем отличался от первой части – тот же движок, те же спрайты, только уровни другие. Он оказался очень сложным, и именно поэтому Nintendo не решилась издать его в США. Вместо этого компания взяла совершенно другой платформер (Dream Factory: Doki Doki Panic; разработчик – Fujii) со своим сюжетом, заменила четырех главных персонажей на Марио, Луиджи, Тоада и принцессу, а также подправила сценарий, кое-какую графику и музыку. Все это и было названо Super Mario Bros. 2. Настоящий сиквел все же увидел свет в США в сборнике Super Mario All Stars на SNES – там он назывался Super Mario Bros. The Lost Levels.

Геймплей игры достаточно сильно отличается от привычного по первой части, но не настолько, чтобы этот платформер можно было считать совершенно самостоятельным. Как бы то ни было, Super Mario Bros. 2 создавался под впечатлением от шедевра Миямото. Разве что врагов, которым герой запрыгнул на голову, нужно затем хватать и бросать в других злодеев. А монетки не выбивать из кирпичиков, а вытаскивать из земли. Как морковь. Кроме того, у каждого из четырех персонажей игры имеются свои спецспособности. Например, принцесса умеет планировать в воздухе. К слову, это моя любимая часть Super Mario Bros.



ЛУИДЖИ. ЧУТЬ ВЫШЕ И ТОНЬШЕ СВОГО БРАТА-БЛИЗНЕЦА.






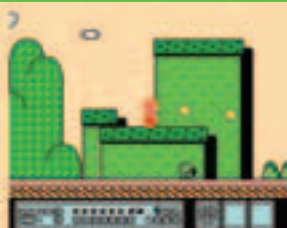
ла плохих игр с участием популярного героя, не проводила сомнительных экспериментов. В этом принципиальное отличие Марио от Соника и, кстати, Крэша. Nintendo берегла доброе имя сериала и с каждым новым релизом вдалбливает в умы покупателей простую истину: если на обложке игры написано «Mario», то игру можно брать не глядя. Если «Wario» или «Luigi» – предварительно уточнив жанр. За состоянием своего бренда в Nintendo следят. А ведь еще есть Сигеру Миямото...

Трудно сказать, какую роль играет лично Миямото в процессе принятия решений в Nintendo, но можно припомнить один любопытный факт. Нам неоднократно обещали Mario 128, и его мы не получили. В нескольких интервью мэтр обмолвился, что не был способен реализовать нечто принципиально новое на железе GameCube, поэтому решил остановиться на Luigi's Mansion и Super Mario Sunshine. Окупился бы Mario 128, будь он хоть с тремя полигонами на уровень и пятью минутами геймплея на все про все? Несомненно.

Многие скептики любят рассуждать о засилье игр о Марио в библиотеке игр для консолей Nintendo. Но если внимательно посмотреть на их список, можно увидеть – прямых сиквелов не так уж и много. Даже на GBA вышли не клоны хитов прошлого, а их римейки. Еще со времен SNES повелось, что каждая новая игра сильно отличается от предыдущей, а выходят они очень редко. К слову, раздражающий нашего главного редактора мини-сериал Mario Kart имеет всего по одному представителю на каждой из платформ. Одному! И это сейчас, когда почти все крупные издательства стараются перейти на

**Super Mario Bros 3**  
 Год релиза: 1990  
 Платформа: NES

«Правильный» сиквел первого Super Mario Bros. внес немало новых элементов геймплея. Например, Марио предложили новые костюмы – в облике тануки (енотовидная собака, любимый герой японского фольклора) герой мог превращаться в статую, а замаскировавшись под лягушку, он лучше плавал и прыгал. Другие давали возможность летать и метать молоты. В последующих играх о Марио предметов хватало, но идея с костюмами была забыта. Наконец, Super Mario Bros. 3 – одна из самых красивых игр на NES за всю историю консоли. Впервые Super Mario Bros 3 был представлен американским геймерам в фильме «Волшебник» (The Wizard). Его герой – юный специалист по видеоиграм – путешествует с братом по США с востока на запад, его цель – добраться до места проведения национального консольного чемпионата. В самом конце фильма зрителям и показывают Super Mario Bros 3. Такая вот рекламная кампания.

### Знаковые предметы

**Монетка**  
 Знаковый предмет мира Марио – что-то вроде колец Соника. В разных играх их функция меняется, но чаще всего сотня монеток обменивается на жизнь. В Super Mario RPG и Paper Mario они служат официальной валютой Грибного королевства.

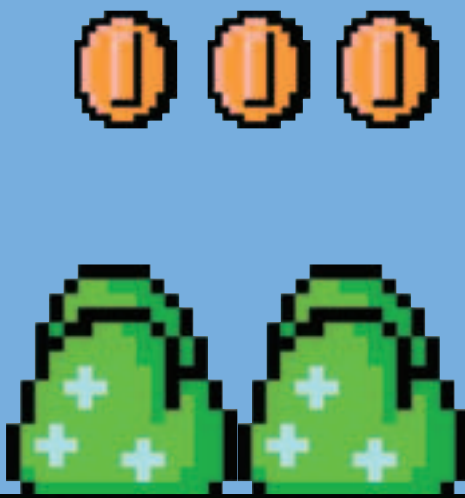
**Грибы**  
 Встречается несколько видов грибов. Наиболее известен супергриб, позволяющий Марио мгновенно вырасти. В ролевых играх сериала они выступают также в качестве лечебных предметов.



ПОКЛОННИКИ ИГР О МАРИО И ФАНАТЫ NINTENDO УЧАТСЯ ИГРАТЬ В ГОЛЬФ. БЕРИТЕ С НИХ ПРИМЕР – КЛЮШКУ В РУКИ И БЕГОМ К БЛИЖАЙШЕМУ ПОЛЮ!



**Принцесса**  
 Принцесса Пич Тоадстул – правительница Грибного королевства, которую вечно похищает Боузер. В Super Mario RPG она, напротив, отправляется на приключения вместе с Марио, оставив страну на попечении премьер-министра. Правда, собственной игры у нее пока нет – в отличие от Луиджи. Отметим, что в Donkey Kong Марио спасал не принцессу Пич, а некую Паулину. В дальнейшем он к ней охладел.





**ЕСЛИ ГДЕ-ТО  
ЗАВЕЛИСЬ ЛЕВЫЕ  
КОМПЬЮТЕРЩИКИ**



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

Товар сертифицирован



**OFFICE**

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



**HOME**

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



**MULTIMEDIA**

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

ул. Малышева 20  
Тел. (095) 105-0700

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

ул. Донская 32  
Тел. (095) 967-15-55

Единая справочная: (095) 221 11 11 [www.aldi.ru](http://www.aldi.ru)



**Super Mario World 2: Yoshi's Island**  
 Год релиза: 1995  
 Платформа: SNES

Официальный сиквел SMW обернулся фактически самостоятельной игрой. Дело в том, что главный ее герой – Йоши; вернее, Йоши и его сородичи. Super Mario World 2: Yoshi's Island повествует о временах, когда Марио был маленьким и глупым, а принцессы еще не было на свете. Вот только враги похитили Луиджи, пока аист нес его вместе с Марио домой, и Йоши на пару с Марио отправляется его спасать.

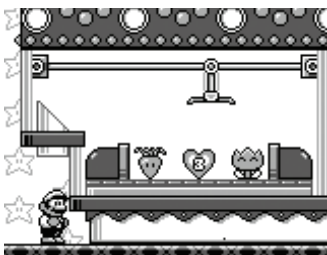
В отличие от Марио, зеленый динозаврик не чурается использовать против врагов грубую силу, и набор его приемов весьма разнообразен. К примеру, он может проглатывать монстров, откладывать яйца, превращаться в подводную лодку или вертолет, плевать семенами...

К сожалению, продажи игры были относительно невелики. Она вышла уже под конец жизненного цикла консоли, и осталась незамеченной многими геймерами. Правда, игра была переиздана в 2002 году на GBA под названием Super Mario Advance 3. Посмотрите, если вы еще этого не сделали.



**Продажи наиболее успешных игр серии**

Игра	Платформа	Год	Продажи
1 Super Mario Bros.	NES	1985	40.24 млн.
2 Super Mario World	SNES	1990	20.60 млн.
3 Super Mario Land	GB	1987	18.06 млн.
4 Super Mario Bros. 3	NES	1988	17.28 млн.
5 Super Mario 64	N64	1996	11.62 млн.
6 Super Mario Land 2	GB	1989	11.09 млн.
7 Super Mario Bros. 2	NES	1987	7.46 млн.



ежегодный цикл производства сиквелов. Nintendo старомодна, она пытается расширить свой ассортимент, а не плодит плохие копии удачных проектов. Вспомните Mario Golf, Mario Baseball, Mario Football – да что там перечислять, просто еще раз посмотрите на хронологию релизов на врезке. Пожалуй, ни один другой герой (кроме, возможно, Мегамэна) не был задействован в таком количестве принципиально разных игр.

Да кто он, собственно, такой, этот Марио?

**СОЗДАТЕЛЬ**

16 ноября 1952 года в пригороде Киото родился Сигеру Миямото. Мальчик с детства любил рисовать, и в 1970 году поступил на отделение промышленного дизайна в Kanazawa Munci College of Industrial Arts and Craft. Благодаря знакомству своего отца с самим Хироси Ямаути (президент компании Nintendo с 1950 по 2002 год) сумел получить работу. С тех пор имя Миямото неразрывно связано с успехами Nintendo.

Работать дизайнер начал в 1977 году, а первую собственную игру издал лишь в 1981-м. Дело в том, что в 1980 году Nintendo выпустила аркаду Radar Scope в США, надеясь на быстрый успех на новом для себя рынке. Там она провалилась с треском, и компании надо было что-то делать с нераспроданными машинами. Чтобы не отправлять их на по-



КУПА (КООРА), ВРАГ МАРИО И ЛУИДЖИ. УВИДИТЕ ИХ НА УЛИЦЕ – СРАЗУ ПОДБЕГАЙТЕ И ПРЫГАЙТЕ НА ГОЛОВУ!



**Super Mario World**  
 Год релиза: 1991  
 Платформа: SNES

Сиквел Super Mario Bros. 3 оказался наименее богатым на инновации платформером о Марио – уж больно хороша была предыдущая часть. Огромный новый мир, солидный набор бонусных предметов и красивейшая графика – вот главные фишки Super Mario World. И, конечно, Йоши. Ведь принцесса вместе с Марио отправляется на Остров Динозавров, где их опять поджидает Бозузер. Йоши в игре не является самостоятельным персонажем, но Марио может подобрать соответствующий предмет и взгромоздиться на зеленого динозавра. Его язык поможет справиться с врагами, а быстрые ноги домчат куда угодно.

Еще одно важное нововведение – отдельная карта мира, по которой можно перемещаться между уровнями. На многих из них имеются два выхода – обычный и секретный; последний позволяет выскочить в совершенно неожиданном месте на карте.





© 2006 Logitech. Все права защищены. Наименование Logitech, логотип Logitech и другие товарные знаки Logitech принадлежат компании Logitech и могут быть зарегистрированы торговыми марками. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

Залог победы в игре!



#### Мышь Logitech® G5 Laser Mouse

Лазерная мышь Logitech G5 – это мощная система позиционирования, исключительная скорость, разрешение 2000 точек на дюйм, поддержка высокоскоростной шины USB. Среди функциональных возможностей лазерной мыши Logitech G5 Laser Mouse – универсальная система настройки веса, позволяющая геймерам для обеспечения максимальных возможностей управления настраивать вес и балансировку мыши в соответствии с их личными предпочтениями.

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



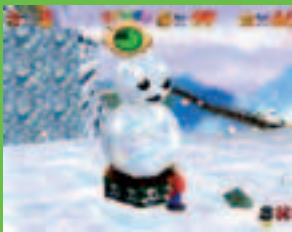
Logitech.

Designed to move you™



Super Mario 64  
 Год релиза: 1996  
 Платформа: Nintendo 64

Игра – справедливо или нет – называется одной из двух-трех лучших в истории. Super Mario 64 – первый полноценный 3D-платформер; в нем Миямото показал, какими должны быть камера, управление и геймплей. Представленные в игре идеи используются и по сей день. Миямото, правда, повезло – джойпад Nintendo 64 был адаптирован именно под эту игру, не наоборот. Здесь нет каких-то особенных инноваций, набор приемов Марио довольно скуп, зато выполняются они просто, и геймер быстро адаптируется к трем измерениям. Одновременно со стартом консоли Nintendo DS в продажу поступил Super Mario 64 DS – римейк Super Mario 64 с дополнениями – мини-играми для стилуса и мультиплеерным режимом.



ПОЦЕЛОВАВ ЛЯГУШКУ, МОЖНО В ОДНОЧАСЬЕ СТАТЬ ЖЕНИХОМ ПРИНЦЕССЫ. ПОЛЕЗНЫЙ СОВЕТ: СНАЧАЛА ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРОВЕРЬТЕ ПОЛ ЗЕМНОГОВОДНОГО!



## Откуда взялся Donkey Kong?

С первой игрой, в которой засветился Марио, связывают забавную городскую легенду. Речь идет о происхождении названия Donkey Kong. Если с «Kong» все понятно – намек на Кинг Конга (Donkey Kong – гигантская горилла), то откуда взялся Donkey – не знает в точности никто. Наиболее популярна версия о том, что произошла ошибка. Якобы изначально игра называлась Monkey Kong, но то ли Миямото неразборчиво произнес первое слово по телефону, когда общался с американским отделением Nintendo, то ли он опечтался, составляя дизайн-документ... Вариантов много. По другой теории, Миямото в каком-то англо-японском разговорнике обнаружил, что Donkey переводится, как «глупый». А ему как раз нужно было применить этот эпитет к горилле. Впрочем, и такая версия кажется натянутой. А что говорит сам Миямото? Создатель игры уверяет, что слово «donkey», то есть «осел», всего лишь намекает на упрямство гориллы. А никакой ошибки нет и не было.

мюку, Ямаути поручил оказавшемуся под рукой Миямото сделать игру, которая работала бы на том же железе. По вопросам программирования дизайнер консультировался с сотрудниками Nintendo of Japan, а музыку сочинил сам. В результате получился типичный для тех лет внежанровый проект. В нем нужно было провести героя по имени Jumpman (как известно, переименованного для американского рынка в Марио в честь владельца арендуемого Nintendo of America склада – Марио Сегали) через множество препятствий к девушке, которую охраняет злая горилла. Назвали ее так же, как и игру – Donkey Kong. Она оказалась необыкновенно популярной, разошлась в количестве 65 тысяч автоматов и сделала положение Миямото в Nintendo незыблемым. Следующую игру назвали уже в честь Марио. В 1983 году на рынок поступила Mario Bros. Именно тогда Миямото решил официально сменить профессию персонажа. Изначально Марио назывался плотником, но коллеги в Nintendo часто шутили, что он больше похож на водопроводчика. В Mario Bros. на долю Марио и его брата Луиджи выпало заниматься прямыми обязанностями – очищать водопровод от монстров. Особых успехов игра не добилась и послужила лишь предтечей настоящего хита.

В 1985 году Nintendo выпустила свою первую и самую успешную консоль – Famicom/NES. После кризиса 1983 года покупатели настороженно относились к домашним системам. Компании нужно было чудо, и его опять сотворил Миямото. Платформер Super Mario Bros. как будто взорвал рынок – впервые после кризиса начала 80-х годов появился столь крупный хит, да еще и не портированный с аркадных автоматов, а созданный специально для домашней системы. За первые два месяца NES приобрели 500 тысяч геймеров, в следующие годы – 62 миллиона. В 1990 году в США было проведено социологическое исследование, которое показало: среди американских подростков Марио – более узнаваемый персонаж, чем Микки Маус. Спустя пять лет – новый вызов. На рынок 16-битных консолей первыми вышли компании Sega и NEC, шансы их на успех высоки. Задача проста – наглядно показать, почему геймерам следует выбрать именно SNES. И на помощь опять приходит Миямото, отправляя Марио и Луиджи на Остров динозавров, где они знакомятся с Йоши – очередным культовым героем Nintendo. Соревноваться с Соником было отчаянно сложно, но война 16-битных консолей в итоге была выиграна. SNES, однако, победил бы и без Марио –

Super Mario Sunshine  
 Год релиза: 2002  
 Платформа: GameCube

Увы, но история с Super Mario World повторилась. Super Mario Sunshine эксплуатирует идеи Super Mario 64, но не предлагает ничего действительно нового. Кроме, разве что, сюжета. Даже сам Миямото признается, что речь может идти только об улучшении раз изобретенной модели, никак не о революции.

Марио и принцесса отправляются в отпуск на остров Дельфино, где их ждет большая проблема. Кто-то изгадил прекрасные пляжи, и свидетели в один голос уверяют, что преступником был наш водопроводчик. Сбежав из тюрьмы, Марио узнает, что истинный виновник – сын Боузера, изображавший своего врага... В Super Mario Sunshine нужно не только собирать призы и справляться со смешными монстриками, но еще и считать грязь, оставленную «предшественником». Для этого у Марио есть специальный агрегат под названием FLUDD – здакий ранцевый огнетушитель. Выбирая из него воду под давлением, герой может заодно высоко прыгать (помните rocket jump?) и даже планировать в воздухе.





**Mario 128**  
 Год релиза: 2007(?)  
 Платформа: Revolution

Слухи об игре начали циркулировать в прессе после выставки Spaceworld 2000, на которой Nintendo продемонстрировала техническую демку нового Mario. В ней на экране одновременно двигалось 128 водопроводчиков. Издательство не подтверждало и не опровергало факт существования проекта Mario 128, и в списках релизов он всегда значился под грифом «rumored». Спустя несколько лет стало ясно, что игра если и выйдет, то уж точно не на GameCube. Сигеру Миямото в одном из интервью пояснил, что команда разработчиков физически не потянет несколько проектов одновременно, а launch-игра для Revolution – гораздо более важная задача, чем новый платформер о Mario на GameCube. Кроме того, дизайнер пообещал, что его игра продемонстрирует весь потенциал следующей платформы и ее уникального джойпада. Подробностями он делиться отказался, но грозит сильно удивить геймеров. Ждем.

на гребне успеха предыдущей консоли, благодаря десяткам других интересных игр. Но при запуске Nintendo 64 издательство столкнулось с куда более серьезной проблемой. В стартовой линейке был лишь один перспективный проект – Super Mario 64. На рынке уже прочно закрепилась PlayStation, да и положение Saturn не казалось безнадежным. Многие аналитики прочили провал работающей на картриджах, то есть «морально устаревшей», приставке. Nintendo ответила лозунгом «Тридцатого сентября динозавры взлетят». И чудо свершилось вновь. В первый год с каждой консолью покупалась в обязательном порядке игра Super Mario 64 – первый настоящий трехмерный платформер. Nintendo 64 выжила, хотя и плелась всегда в хвосте PlayStation. Один лишь GameCube обошелся без платформера с участием Марио. Великолепный квест Luigi's Mansion, где брат водопроводчика выступал соло, увы, не из разряда игр, что продают консоли... Впрочем, о судьбе GameCube и прогнозах относительно Revolution мы поговорим как-нибудь потом. Почему Super Mario Bros.?

**СОДЕРЖАНИЕ**

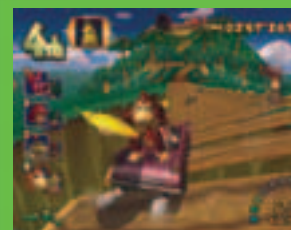
Приученные к слезливым историям Final Fantasy и технотриллерам от Кодзимы, современные геймеры вряд ли воспринимают сюжет



СЕ-ПРИНЦЕССА ВЫГЛЯДИТ НЕМНОГО НЕЛЕПО. НО МЫ ЕЕ ВСЕ РАВНО ОЧЕНЬ ЛЮБИМ.

**Сериял Mario Kart**  
 Годы релиза: 1992-2005  
 Платформы: SNES, Nintendo 64, GameCube, Game Boy Advance, Nintendo DS

Super Mario Kart положил начало первому мини-сериалу в рамках игр о Марио. Он же фактически создал жанр kart racing. Геймеру предлагалось выбрать одного из восьми персонажей мира Марио и отправиться на трассы, проложенные в Грибном королевстве. Катаясь наперегонки, можно было собирать полезные предметы – одни позволяли стрелять во врагов, другие давали временное ускорение. Super Mario Kart поддерживала режим для двоих, а для вывода трехмерной графики использовала режим Mode 7. Mario Kart 64 развил идеи первой части, добавил настоящие трехмерные трассы (хотя персонажи по-прежнему были плоскими), расширил набор бонусов на трассе и предложил режим для четырех геймеров. В Mario Kart: Double Dash!! каждым картингом управляют два персонажа: один ведет машину, другой – стреляет и использует предметы. В любой момент их можно поменять местами. Каждый персонаж обладает уникальным предметом, а при выборе картинга надо учитывать размер своих водителей. Жутко весело!



**Йоши**

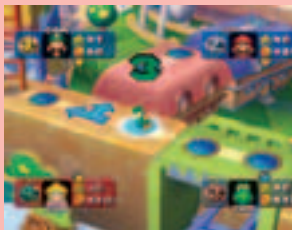
Йоши (правильнее – Йоси) – одновременно и имя собственное, и название вида разумных динозавриков, которые населяют несколько островов Грибного королевства. Один из них – лучший друг Марио; он дебютировал в Super Mario World и стал главным героем Super Mario World 2. Динозаврики йоши общаются между собой на примитивном языке, Марио может понять речь только собственно Йоши (он же Зеленый Йоши – Green Yoshi).





Сериял Mario Party  
 Годы релиза: 1999-2005  
 Платформы: Nintendo 64,  
 GameCube

Единственное исключение из правил Nintendo о недопустимости самокопирования. Новые игры сериала выходят практически ежегодно, и это если не считать версий для Game Boy Advance! Идея очень проста: Mario Party – симулятор настольной игры, где нужно бросать кубики и двигать фишки, то есть Марио и его друзей. Попадая на ту или иную клетку, герои активируют одну из десятков мини-игр. Не самое интересное развлечение для геймера-одиночки, но для компании из четырех человек – то что надо. В каждой новой Mario Party появляются дополнительные мини-игр и поля, концепция остается неизменной.



В ГОЛОВЕ У ВОЛШЕБНИКА ИЗ PAPER MARIO – МОЗГИ, СОБРАННЫЕ ЗЛЫМ ГЕНИЕМ.



### Киноверсия

Фильм «Супербратья Марио» с живыми актерами был выпущен в мае 1993 года. Однако, несмотря на популярность темы, он провалился в прокате и был нещадно раскритикован в прессе. Сюжет (герои отправляются в параллельное измерение, населенное динозаврами, чтобы спасти принцессу Дэйзи) весьма условно связан с видеоиграми, Марио и Луиджи не похожи на себя, действие вялое, а атмосфера не имеет ничего общего с привычной по Super Mario Bros.



Super Mario Bros. так же, как их сверстники двадцать лет назад. Многие сейчас ищут в нем постмодернистские изыски, качают головами, рассказывая о волшебных грибочках... Господа и дамы, бывают на свете грибы, просто грибы! И еще – сказка о двух братьях, которые отправились чинить водопроводную трубу и оказались в волшебном Грибном Королевстве, где обитают существа столь же опасные, сколь и загадочные. Марио и Луиджи выпала задача спасти принцессу Тоадстул, которую похитила огнедышащая черепаха Боузер. Наивно, мило, глупо, как в та-

кое могут играть взрослые люди? Могут, любят, ценят и будут ценить всегда. Потому что многозначительная пустота – куда лучше, чем пустая многозначительность, а для спасения принцессы не нужен повод на десять страниц текста и пять минут CG-роликов. По современным стандартам, Super Mario Bros. – весьма примитивный платформер. Восемь миров по три уровня каждый и финальный босс. Прохождение линейно, однако есть возможность забредать в бонус-локации, а иногда – переноситься на пол-игры вперед, опустившись в правильную трубу. Формула «100 монеток –

### Римейки

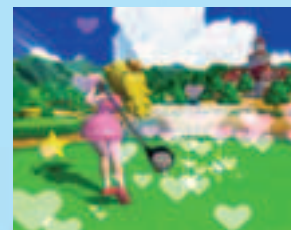
Все игры Super Mario Advance – римейки хитов прошлых лет. Самая главная проблема с ними – смещенная нумерация. Поэтому сейчас мы поможем вам разобраться.

Римейк	Оригинал
Super Mario Advance	Super Mario Bros. 2
Super Mario Advance 2	Super Mario World
Super Mario Advance 3	Super Mario World 2: Yoshi's Island
Super Mario Advance 4	Super Mario Bros. 3

Кроме того, на SNES выходил сборник Super Mario All-Stars, в который вошли Super Mario Bros. 1-3, а также оригинальный японский Super Mario Bros. 2. Старенький Game Boy Color был осчастливлен Super Mario Bros. DX (порт Super Mario Bros.). В очень многие игры серии Mario был включен порт Mario Bros.

Сериял Mario Golf  
 Годы релиза: 1999-2005  
 Платформы: Nintendo 64,  
 GameCube, Game Boy Advance

Проект был поручен студии Camelot, создателю сериалов Shining Force и, что важнее, Hot Shots Golf. Собственно, первый Mario Golf и был копией обычного Hot Shots Golf, но с героями Mario Bros. Ничего плохого в этом нет – отличная физическая модель и красивейшая графика и так привлекли к ней всех фанатов. Однако Mario Golf: Toadstool Tour стал более оригинальным – многие поля для гольфа были выполнены по мотивам игр серии Mario Bros., на них можно было встретить знакомых персонажей. А если попасть мячиком в трубу, то он телепортируется совершенно в другое место и хорошо, если ближе к лунке.







# МЫ ЖИВЕМ В БЕЗГРАНИЧНОМ МИРЕ. ТЕПЕРЬ ПОЯВИЛАСЬ КАМЕРА, СПОСОБНАЯ ЭТО ПЕРЕДАТЬ.



© Eastman Kodak Company, 2005. Kodak и EasyShare являются торговыми марками Eastman Kodak Company.

Товар сертифицирован.

**Расширяйте границы каждого снимка.** Ведь с новой цифровой камерой Kodak EasyShare P880 с зум-объективом это стало просто. Широкоугольный объектив (24-140 мм), 5,8-кратный зум, 2,5-дюймовый ЖК-дисплей, видеосъемка VGA-разрешения со скоростью 30 кадров в секунду и зумированием, возможность редактирования и выделения отдельных кадров видео, поддержка RAW-формата – вот далеко не все достоинства этой новинки. Безграничный мир вокруг нас только и ждет, чтобы его сфотографировали. Подробности на [www.kodak.ru](http://www.kodak.ru). **Kodak**



Рекомендуем карты памяти Kodak.



Сериал Mario Tennis  
 Год релиза: 2000-2005  
 Платформа: Nintendo 64, Game Boy Advance, Virtual Boy, GameCube

Типичный представитель спортивных игр с участием Марио – геймплей великолепен, а герои Mario Bros. лишь добавляют проекту лишние очки. Mario Tennis предлагает множество режимов, а разнообразие типов ударов может посрамить любой другой симулятор тенниса. Версия игры для Virtual Boy – один из немногих картриджей для мертворожденной консоли, действительно достойных покупки. В нем 3D-возможности платформы использовались на полную катушку. Продолжения Mario Tennis выходили также на Game Boy Color, Game Boy Advance и GameCube.



### Внешний вид Марио

Как родился образ героя? Миямото хотел сделать персонажа нарочито простым парнем, которого могли бы понять и принять все геймеры, – получился плотник с носом картошкой и широко раскрытыми глазами. Знаменитая шляпа Марио появилась потому, что программисты хотели облегчить себе жизнь. Им не хотелось заниматься анимацией волос персонажа во время прыжков. Да и, как говорит Миямото, прически никогда не были его коньком. А вот усы у Марио он сделал, чтобы персонаж стал более узнаваемым. Одежда Марио меняла свой облик несколько раз. Поначалу водопроводчик носил синюю майку и красные штаны, в Mario Bros. майка стала красной, штаны – синими. В Super Mario Bros. низ опять оказался красным, а верх – коричневым. Для Super Mario Bros. 2 дизайнеры использовали вторую цветовую схему, она и стала стандартной.

Годы спустя Миямото со смехом признался: «Я не знал, как создать действительно крутого героя, поэтому и сделал Марио».



жизнь» и секретный этап, который невозможно пройти, – вот, собственно, и весь Super Mario Bros. Механика «боев» весьма проста. Марио старательно уклоняется от встреч с монстрами, в крайнем случае – прыгает им на голову, «выбрасывая» врагов с экрана. Превращение в Супер-Марио даруется волшебным грибом и позволяет дышать огнем. Наконец, звезда делает героя временно бессмертным. Однако в Грибном королевстве нет места смерти, насилию, крови. Это сказочный мир, и таковым он всегда останется.

В одном из интервью Миямото сказал: «Я считаю, что насилие – один из путей пробудить эмоции и доставить удовольствие геймерам. Но в то же время мне кажется, что для многих

разработчиков он стал палочкой-выручалочкой, которая приходит на помощь, когда никаких других идей нет». Действительно, Миямото известен как человек, умеющий создавать игры класса «для всех возрастов», собственно, и понятие-то это было придумано под Super Mario Bros. и еще Sonic the Hedgehog. Если внимательно изучить все его творчество, можно увидеть, что у него нет ни одного проекта, записанного ESRB в Mature и, кстати, Early Childhood. Ни одну игру он не делал для определенной возрастной категории. И вряд ли когда-нибудь сделает – даже «взрослая» The Legend of Zelda: Twilight Princess традицию не нарушит. Позволю себе пошутить. Если известным дизайнерам предложить сделать

### Боузер

Главный злодей в мире Марио; практически во всех играх он является финальным боссом. Он преследовал Марио-ребенка в Super Mario World 2, пытался уничтожить остров Йоши в Yoshi's Story и воевал с героями в их взрослые годы. Главная цель Боузера – поймать принцессу Тоадстул и стать властителем Грибного королевства, женившись на ней, но до исполнения своей мечты ему ой как далеко. Время от времени нам разрешают играть за Боузера – пусть даже он и злодей, но все равно веселый парень.



Сериал Super Smash Bros.  
 Годы релиза: 1999-2001  
 Платформы: Nintendo 64, GameCube

Настоящая мечта поклонника Mario и других игр от Nintendo. Совершенно несерьезный файтинг на четыре персоны (читай, конкурент не Tekken и иже с ними, а Power Stone). Важное отличие от классических представителей жанра: здесь нет обычной линейки энергии. Чтобы победить, нужно выкинуть противника. Хотя, конечно, если перед этим его отдубасить как следует, то сделать это будет проще. Super Smash Bros. Melee отличался от первой части, в основном, улучшенной графикой и солидным набором бойцов. Кстати, Сатору Ивата пообещал, что Nintendo Revolution стартует вместе с новой игрой мини-сериала Super Smash Bros.!



В МИРЕ МАРИО ЖИВУТ ЛЮДИ-ГРИБЫ.



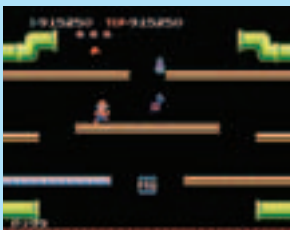




**Mario Bros.**  
 Год релиза: 1983  
 Платформа: аркадные автоматы

В предтече Super Mario Bros. действие разворачивалось на одном экране, без скроллинга. Играть можно было как одному, так и вдвоем (на пару с Луиджи). Поле состояло из нескольких платформ, на которые герои могли запрыгивать. Из двух труб сверху сыпались черепахи и медленно ползли вперед, пробираясь вниз. Геймеру сначала нужно было в прыжке удариться головой о платформу прямо под врагом – от этого он переворачивался на спину и становился беспомощным. А затем – просто коснуться тела черепахи. Если дело казалось совсем безнадежным, оставалось только активировать блок POW, который мгновенно обезвживал всех врагов.

Mario Bros. был издан на NES отдельно, входит в состав Super Mario Bros. 3, всех игр серии Super Mario Advance, а также Mario & Luigi: Superstar Saga.



**Луиджи**

Брат Марио. Долгое время он кантовался на вторых ролях – то есть, был клоном главного героя, придуманным специально для многопользовательского режима. Если не считать Super Mario Bros. 2, разумеется. Центральное место он впервые занял в обучающей игре Mario is Missing, где бродил по городу, общался с местными жителями и пытался выяснить, куда же подевался его брат. В спортивных и гоночных играх Луиджи можно выбирать наравне с другими персонажами мира Марио. И, наконец, в 2003 году ему впервые досталась главная роль в крупном проекте – Luigi's Mansion.



игру по мотивам «Красной Шапочки», то Хидео Кодзима главным героем наверняка выберет бравого охотника; а потом еще обязательно сочинит приквел, посвященный волку и его трудной юности, Американ МакГи возьмется за психологический триллер о печальной судьбе бабушки до, во время и после съедения, но Сигеру Миямото интересен лишь один персонаж сказки – сама Красная Шапочка. А если серьезно, то идею насчет грибов, превращающих Марио в гиганта, дизайнер напрямую позаимствовал из «Алисы в Стране чудес». Может быть, и не только ее.

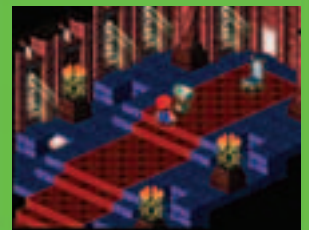
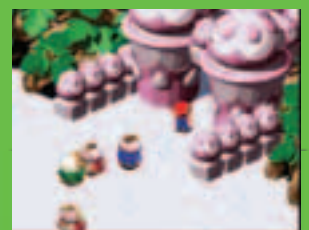
Почему Mario Bros. не являются играми для детей? В «СИ» уже был материал на эту тему, но позволю себе немного повториться. Рецензенты игр для PC зачастую утверждают, что все эти стратегии, квесты и симуляторы – развлечения для взрослых, в то время как любая «аркадка о Сонике или Марио» пригодна лишь для сосунков. Они путают не только антураж с геймплеем, но и сложность управления и освоения с многообразием возможностей, которые предоставляет игра. А ведь стратегия с тремя сотнями юнитов запросто может оказаться хуже и глупее, чем та, где есть всего с десяток. Игры вроде Super Mario Bros. вполне могут бросить вызов смекалке и реакции геймера любого возраста, а малым детям окажутся вовсе непригодны. И что с того, что здесь управление осуществляется одной-двумя кнопками? В FPS используется намного больше? Соберите

все звезды в Super Mario 64 – поймете, что такое игра, заточенная под поиск секретных нычек. А, скажем, Luigi's Mansion может дать сто очков вперед любому квесту по одной простой причине – все здешние загадки строго логичны и абсолютно уникальны. Mario Kart слишком мультяшна? Но назовите другие гонки того же класса, столь же интересные. Не нравится Mario Party? Скажите, какую другую игру можно поставить в большой компании, где есть люди, ничего не понимающие в интерактивных развлечениях. Кроме, разве что, EyeToy. Я уже не говорю о сериале WarioWare, inc, фактически давшем старт новому жанру – сборникам мини-игр, рассчитанным не на компанию лоботрясов, а на одного такого лоботряса, скучающего в вагоне метро. Марио сыграл даже на абсолютно чуждом для себя поле – Mario & Luigi Superstar Saga и Paper Mario доказали, что не все японские RPG делают по единому шаблону. Приведем еще одну цитату Миямото: «Взрослый, по сути, – тот же ребенок, но знакомый с правилами этики и морали. Вот и все. Когда я, ребенок, создаю нечто, я не делаю игру. Я нахожусь внутри нее. Мои игры – не для детей, они для меня. Я – взрослый с душой ребенка». Между прочим, когда вы будете читать эти строки, Миямото как раз исполнится 53 года. И он готов творить дальше в том же ключе. Да-да, во все том же. Как шутят поклонники Марио, «если вам кажется, что костюм енота, дающий



**Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**  
 Год релиза: 1996  
 Платформа: SNES

Последний совместный проект Square и Nintendo перед ссорой руководства компаний. Каждая вложила в Super Mario RPG то, что смогла – в результате получился великолепный сплав консольной RPG и платформера, да еще и с героями Mario Bros. в главных ролях. Стандартная «менюшечная» система боев была сильно оживлена – геймеру предлагалось не просто тыкать пункт «атака», но и затем быстро набирать требуемую комбинацию. Если все получалось, как надо, наносимый врагу урон увеличивался. В наши дни такой принцип взяли на вооружение многие RPG, в том числе и от Square. Кстати, теперь Nintendo и Square Enix в отличных отношениях; на Nintendo Revolution выйдет сиквел Final Fantasy: Crystal Chronicles. Глядишь, и до Super Mario RPG 2 доживем.





Сериял Paper Mario  
 Годы релиза: 2001-2004  
 System: Nintendo 64, GameCube

Сиквел Super Mario RPG был подготовлен студией Intelligent Systems, известной по сериалу Fire Emblem, совершил очередную революцию, на сей раз – в дизайне. Герои игры и монстры – двумерные, «бумажные» существа, которые бродят по трехмерному миру. Сохранив систему боя пошаговой, но с аркадными вставками, разработчики усилили платформенные элементы. Например, бумажный Марио может складываться в самолетик и так преодолевать некоторые препятствия. Не проблема для него и протиснуться в узкую щель.



ЭТИ ЗЛЫЕ ПРИВИДЕНИЯ ЗАМУЧАЮТ ВАС В LUIGI'S MANSION.

способность превращаться в каменную статую, – не самая интересная фишка в играх за всю историю индустрию, рекомендуем обратиться к психоаналитику».

**БУДУЩЕЕ**

Марио был и остается мэскомом консолей Nintendo, но одновременно он стал знаменем всей консольной игровой индустрии вообще, символом противостояния приставочных и компьютерных геймеров. Должно случиться нечто невероятное – даже не хочу озвучивать варианты – чтобы качественные игры, посвященные си-

не-бело-красному водопроводчику, перестали выходить. Вместе с тем, у Марио имеется огромный потенциал для развития. Есть неохваченные жанры – вроде тех же стратегий. Джойпад Revolution позволит создать платформер нового поколения. Но главное – сами геймеры, не горстка фанатов, а все поклонники консолей, не устали от Марио. И, если руководство Nintendo и Сигеру Миямото не погонится за сиюминутной выгодой, положение дел останется неизменным. Звезда Марио будет гореть до тех пор, пока на свете существуют видеогри.

**Создатели**



**Сигеру Миямото**  
 Кратко перечислим основные достижения мэтра. Он первым выпустил сайд-скроллинговый платформер (Super Mario Bros.), картридж с батарейкой для поддержания сейвов (The Legend of Zelda), игру, успешно использующую аналоговое управление (Super Mario 64), и проект с поддержкой технологии обратной связи (Star Fox 64). Немало, правда?

**Такаси Тэдзука**  
 Об этом сподвижнике Миямото известно не так много, однако в одном из интервью мэтр упомянул, что он помогает ему в работе над играми еще со времен самого первого Super Mario Bros. Кроме этого, он точно работал над Pikmin и Animal Crossing.

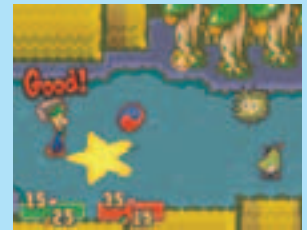


**Чарльз Мартине**  
 С 1991 года Чарльз предоставил свой голос Марио. Правда, не сразу он появился в играх. Поначалу Nintendo использовала его в качестве «говорящей головы». Движения лицевых мышц Чарльза оцифровывались, и в реальном времени генерировалась картинка трехмерной головы Марио, которая делала заявления знакомым всем голосом. Очень удобная штука для выставок и других массовых мероприятий. Первой игрой с участием Чарльза стал платформер Super Mario 64. В наши дни он также озвучивает Луиджи, Варио, Бэйби Марио, Данки Конга и Валуиджи. Чарльз Мартине – профессиональный актер, на его счету – огромное количество пьес. Он участвовал в создании множества телесериалов и кинофильмов, озвучивал роли в зарубежных лентах и игре Jet Set Radio Future. Однако своей любимой ролью он до сих пор считает Марио.

**Кодзи Кондо**  
 Именно этот человек создал знакомые всем четыре мелодии из Super Mario Bros. С тех пор он успел поработать над саундтреками SMB2, SMB3, Super Mario World, SMW2: Yoshi's Island, Super Mario 64 и Super Mario Sunshine. Ремиксы его творений можно услышать также в Super Mario RPG, Mario Tennis и Mario Party и многих других проектах

Mario & Luigi: Superstar Saga  
 Год релиза: 2003  
 Платформа: Game Boy Advance

Третья по счету ролевая игра о Марио была поручена разработчику Alpha Dreams. В ней акцент был сделан на возможности управлять одновременно двумя героями – Марио и Луиджи. Меняя лидера партии, геймер должен выбирать, какие способности его подопечных требуются для преодоления препятствий. Выглядит все это очень смешно. Например, Луиджи может стукнуть идущего впереди Марио молотком по голове – брат уменьшится в размерах и без проблем проползет в маленькую дырку. Сейчас в разработке находится прямой сиквел Mario & Luigi: Superstar Saga – он выйдет на Nintendo DS.





# ZyXEL

series  
**ómní**

Интернет-техника  
для дома

## Модемы 56K

ТОПАР СЕРТИФИЦИРОВАН

### Береги свой ZyXEL смолоду!



OMNI—твой сетевой друг



Смотрите новые приключения  
Масяни на нашем сайте:

[OMNI.ZyXEL.RU](http://OMNI.ZyXEL.RU)

**A-Boston**  
[www.a-boston.ru](http://www.a-boston.ru)

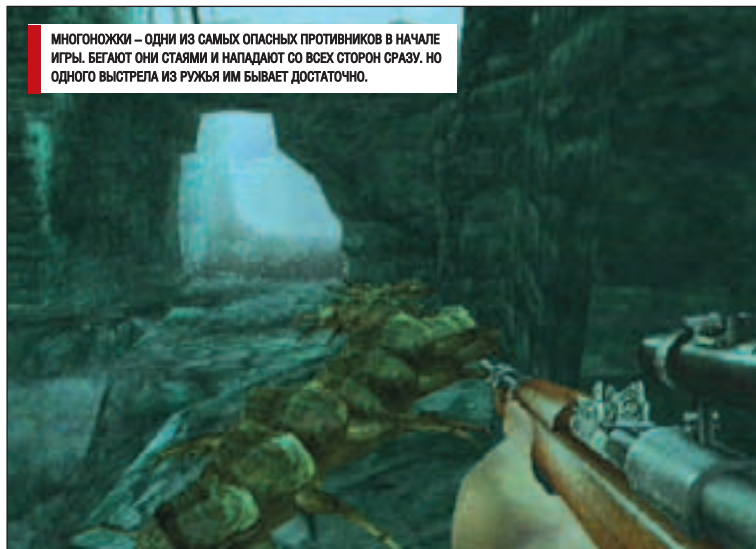
POLARIS (095) 755-5557  
ОЛДИ (095) 105-0700  
НИКС (095) 974-33-33  
Сетевая Лаборатория (095) 500-0305  
Старт Мастер (095) 783-4242

Ф-ЦЕНТР (095) 472-64-01, 105-6447  
ЮСН Компьютерс (095) 775-8202  
Прагма (846) 2701-701, 926-32-87  
НЭТА (3832) 106-500  
Владос (861) 210-1001





Автор:  
 Михаил Разумкин  
 razum@gameland.ru

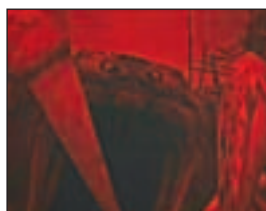


МНОГОНОЖКИ – ОДНИ ИЗ САМЫХ ОПАСНЫХ ПРОТИВНИКОВ В НАЧАЛЕ ИГРЫ. БЕГАЮТ ОНИ СТАЯМИ И НАПАДАЮТ СО ВСЕХ СТОРОН СРАЗУ. НО ОДНОГО ВЫСТРЕЛА ИЗ РУЖЬЯ ИМ БЫВАЕТ ДОСТАТОЧНО.



НА САМОМ ДЕЛЕ КИНГ КОНГ НЕ ПЫТАЕТСЯ РАЗОРВАТЬ ПАСТЬ ТИРЕКСУ, А ЛИШЬ НЕ ХОЧЕТ СТАТЬ ЕГО ОБЕДОМ.

# Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie



## В пасти у зверя

Признаюсь, я впервые встретился со столь дедальной, буквально за душу берущей сценой гибели главного героя. Особенно чудовищно это выглядит после «удачной» атаки тираннозавра. Создается практически полная иллюзия, что это именно вас перекусывают пополам, пропихивают к пищеводу и заглатывают... Волосы встают дыбом. Нечто похожее я испытывал, лишь играя от первого лица в раллийные гонки WRC, когда на полной скорости вылетел с трассы в пропасть.

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, GC, Xbox, PS3, Xbox 360, PSP, GBA, DS
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montpellier
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	17 ноября 2005 года

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
 P4 2.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

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

Поводом к написанию демо-теста на этот раз послужила прошедшая в конце сентября презентация готовой версии игры, которая, кстати, полностью переведена на русский язык совместными усилиями компаний Buka Entertainment и Velod Impex. Перенос на виртуальные просторы грядущего претендента на «Оскара» оказался настолько хорош, что мы не смогли удержаться – даже несмотря на недавно вышедшую демку для PC. С другой стороны, те несколько минут геймплея, которые стали доступны владельцам персоналок, мало что поведали об игре в целом, да и консольщики остались незаслуженно обделены. Как вы, наверное, помните из великолепного отчета о парижской поездке

Анатолия Норенко, побывавшего у создателей проекта, игра полностью повторяет сюжет одноименного киноблокбастера. Большую часть времени предстоит играть от лица главного героя фильма, Джека Дрискола (Jack Driscoll), основная задача которого сводится к спасению собственной жизни от многочисленных опасностей острова Черепа, куда его занесла судьба вместе со съемочной группой неугомонного авантюриста Карла

Денхама (Carl Denham). Его, кстати, тоже частенько придется выручать из беды, неприятности сыплются на парня чуть ли не чаще, чем на Энн Дэрроу (Ann Darrow) – третью участницу событий. Созерцать происходящее предстоит от первого лица, и полное отсутствие какого-либо интерфейса лишь делает эффект погружения в игровую реальность еще более сильным. Врагов в игре много, и нападают они, как правило, совершенно неожиданно, так



ЭНН ПО МЕРЕ СВОИХ СИЛ БУДЕТ ПРОТИВОСТОЯТЬ МНОГОЧИСЛЕННЫМ МОНСТРАМ, ЗАЩИЩАЯ СВОЮ И ВАШУ ЖИЗНЬ.



НАСТОЛЬКО РЕАЛИСТИЧНО ВЫПОЛНЕННОГО ШТОРМОВОГО МОРЯ Я ДАВНО НЕ ВСТРЕЧАЛ НА КОНСОЛЯХ.



ТОТ САМЫЙ ИГРОВОЙ ОБЪЕКТ «КУЧА КОСТЕЙ», КОТОРЫЙ НЕ РАЗ СПАСЕТ ВАМ ЖИЗНЬ.



ЗНАМЕНИТЫЙ КАДР С ПРЕЗЕНТАЦИИ. ПОКА ТИРЕКСЫ ПОДБИРАЮТСЯ К ЭНН, ОБЕЗЬЯН, УПРАВЛЯЕМЫЙ АЛЕКСАНДРОМ ЩЕРБАКОВЫМ, ВЕСЕЛО ВЫПОЛНЯЕТ КУЛЬБИТЫ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ. САША ПРОСТО ЗАБЫЛ, ГДЕ КНОПКА «ПРЫЖОК».



## Интерфейс больше не нужен



Дабы максимально приблизить игровой проект к оригиналу, экран был полностью избавлен от каких-либо дополнительных обозначений. Нет даже любимой всеми линейки жизни – даже само понятие ис-

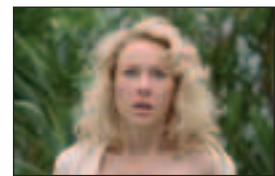
чезло. Получив травму, вы на некоторое время становитесь малоподвижным и практически ничего не видите. А если опасности удастся избежать, все вскоре снова вернется к норме. И так до бесконеч-

ности. О наличии боезапаса или необходимости перезарядиться вам постоянно напоминает сам герой. Отсутствует и перекрестье прицела, но его всегда можно самостоятельно включить в настройках.

что к атаке нужно быть готовым всегда. Благо оружия хватает – даже когда иссякнет боезапас автомата или шотгана, щедро разбросанные на пути копыта туземцев всегда под рукой. Столь примитивное оружие, слава богу, не менее смертоносно, да и пользоваться им можно многократно. Несмотря на общую линейность сценария, разработчики оставили нам относительную свободу действий, позволив самим выбирать модель поведения в той или иной ситуации. Можно идти напролом, «честно» убивая всех на своем пути. Можно заманить вечно голодных хищников аппетитной приманкой в заросли сухостоя, а затем спалить все это к лешему, разом избавившись от проблем. Можно воспользоваться бесконечным боезапасом игрового объекта «куча костей» и перестрелять всех видимых врагов издали. Или же все и сразу: заманить, поджарить, а выживших «честно» добить с безопасного расстояния. Но вот времени на раздумья много не дают; чуть засмотрелись на окружающие красоты, как кого-то из ваших друзей уже утащили на ужин или даже вы сами оказались одним из главных блюд. Совсем другое дело – Король джунглей. Могучий обезьян никого не боится, однако похоже, что каждый маленький гаденыш на острове вовсю

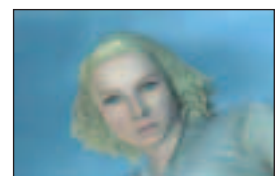
старается ответить ему тем же, постоянно норовя храбро вцепиться в загривок. Хотя, скорее всего, это сделано специально, так сказать, чтобы нам было на ком размяться. Скучно ведь просто скакать с ветки на ветку. Так что кого не миновал меткий выстрел Джека, покарает волосатая рука Кинг Конга. И пусть список его приемов весьма ограничен (всего-то два удара и захват), зато как смачны затрещины, как лихо разлетаются в разные стороны доисторические монстры! Кстати, есть возможность воспользоваться подручными средствами – вполне подойдет, скажем, древесный ствол, в умелых руках (или все-таки лапах?) превращающийся в настоящее оружие массового поражения. И независимо от того, кем вы управляете, осуществляется это удобно и легко. Со временем так привыкаешь метать копыта, что начинаешь чувствовать себя некомфортно без надежного древка в руке, даже если для парабеллума есть еще несколько обойм. Причем особой разницы между вариантами «мышь + клавиатура» или «геймпад» обнаружить не удалось, ведь особой нужды в точном прицеливании здесь нет. Кроме того, немалую помощь в борьбе за выживание оказывают вам товарищи по несчастью. Они не только вовремя подскажут,

с какой стороны приближается враг, но и смогут дать ему весьма достойный отпор. По слухам, если вы часто гибнете, они становятся активнее и начинают действовать все более самостоятельно. На практике я этого не проверял (не люблю дохнуть попусту), но в одном из первых же боев «однополчане» действительно положили кучу гигантских многоножек без всякой поддержки с моей стороны. Да, похоже, господин Джексон становится для разработчиков своеобразным талисманом, способным развеять миф о невозможности сделать приличную игру по кинофильму. Сначала были восхитительные «Властины колец» от Electronic Arts, теперь – пожалуй, даже более качественный проект, уже от Ubisoft. В чем же загвоздка у остальных? Неужели в том, что автор «Живой мертвечины» берется только за некие «волшебные» сценарии, более подходящие для разработки видеоигр, или дело все-таки в чем-то другом?.. Так или иначе, в начале декабря (за две недели до кинопремьеры) на отечественных прилавках появится еще одно великолепное опровержение слухов о том, что индустрия на пороге кризиса. Творческий союз Питера Джексона и Ubisoft вчистую обыграл нытиков из движения «за зеленую траву и чистое небо». ■

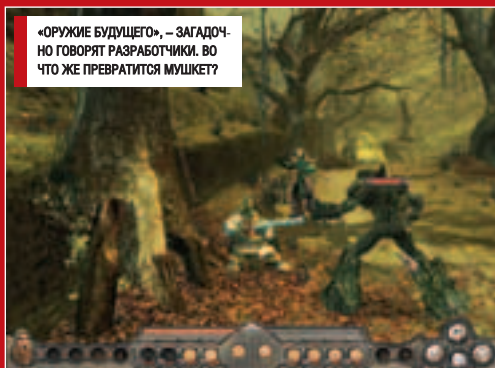


### Угадай кто

Известно, что разработчики долгое время бились над 3D-моделями персонажей, чтобы получить приемлемое сходство. Их усилия не пропали даром, и, например, Джек Блэк выглядит на удивление убедительно. Однако особенно долгие мучения выпали на долю героини Наоми Уотс, виртуальный образ которой никак не получалось утвердить. Теперь вы сами можете оценить результат.







«ОРУЖИЕ БУДУЩЕГО», – ЗАГАДОЧНО ГОВОРЯТ РАЗРАБОТЧИКИ. ВО ЧТО ЖЕ ПРЕВРАТИТСЯ МУШКЕТ?



СРАЖАТЬСЯ ЗАЧАСТУЮ ПРИДЕТСЯ И В ОДИНОЧКУ.



ПОДОБНЫЕ ДЕМОНЫ – ПРОСТО ДЕТИ ПО СРАВНЕНИЮ С НАСТОЯЩИМИ БОССАМИ. ИХ, ВПРОЧЕМ, НАМ ЕЩЕ ПОКАЖУТ.



PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GBA

N-GAGE

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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action / RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco Hometek
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco Hometek
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 5
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:  
<http://mageknight.namco.com>

# Mage Knight: Apocalypse

Нас снова хотят удивить неожиданным жанровым коктейлем... Сообразим на пятерых?



**К**аждый уважающий себя разработчик должен содрать «настолку», сделать онлайн-игру и «вырастить» новый жанр. Namco позарилась на трех зайцев сразу и обратила взоры на вселенную Mage Knight. Смесь магии и технологий, гномы с мушкетами и колдуньи с посохами – очень оригинально, если вы никогда не играли в Arcanum. Хотя сюжетец здесь еще тот... В сказочном мире вдруг стали пробуждаться силы тьмы, грезящие уничтожением всего сущего. И, надо же было такому случиться, одновременно с ними, благодаря чуткой заботе расы ящериц, вылупился из яйца страшный дракон. И это скверно воспитанное чудище с пяти головами решило оказать посильную помощь армии хаоса. Мало того, проклятые культисты Апокалипсиса всячески опекают «зверушку», поскольку, видимо, уже приобрели билеты на конец света...

## РОЛЕВОЙ ПРИВКУС

На этом прелюдия заканчивается, и на сцену выходят герои – целых пять штук. Разработчикам вообще

очень нравится это число, поэтому и рас они заготовили столько же. Равно как и игровых зон, и даже голов пресловутого дракона – по одной на брата. Но если приглядеться к этому разнообразию, окажется, что ролевой системе апокалипсис уже устроили. Можете забыть о тщательном создании героя и возне с характеристиками и навыками – выбрали одну из пяти болванок, нарисовали внешность по вкусу, и в путь... При чем, без устали рубая монстров, не смейте даже мечтать о повышении уровня. Создатели не отвлекают нас от столь занимательного процесса и сделали упрощенную ролевую систему а-ля Elder Scrolls (Ultima Online, «Ночной дозор» – нужное подчеркнуть). Изначально каждый герой наделен несколькими навыками, и чем чаще он их использует, тем совершеннее они становятся. Вдобавок нам обещают систему групповых комбо-атак – фанаты Everquest сразу поймут, о чем речь.

## МАГИЧЕСКОЕ ЧИСЛО

Mage Knight: Apocalypse следовало бы отнести к жанру mini-MMORPG,

## География

Структура мира, как и положено, сильно напоминает Diablo. Большую часть времени мы бегаем по темным лесам и страшным подземельям, вырезая монстров и набивая мешки добром. Но время от времени нам придется посещать и местные «областные центры». В каждой из пяти зон есть свой небольшой город, в котором можно продавать награбленное, покупать новые вещи и, само собой, получать новые задания. Каждое поселение обладает собственным неповторимым колоритом – горными тропами в земле гномов, непроходимыми джунглями на родине амазонок или разрытыми могилками в некрополисе вампиров...







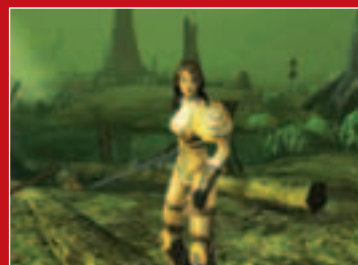
ПРИГЛЯДИТЕСЬ К ИНТЕРФЕЙСУ — ДВА ИЗ СЕМИ НАВЫКОВ ВЫНЕСЕНЫ В ЦЕНТР. ИМИ-ТО МЫ И БУДЕМ СРАЖАТЬСЯ БОЛЬШОЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ.



ДАСТ ЛИ ИГРА ОСЕДИТЬ ГРИФОНА, ЧТОБЫ УСПОКОИТЬ ОСОБО ЗАРВАВШИХСЯ ДЕМОНОВ, ПОКАЖЕТ РЕЛИЗ.

### Будем знакомы

Каждый из пяти героев обладает особыми умениями и стилем боя. Поучаствовать в создании протагонистов нам не дадут, так что их навыки предрешены. Гном практикует стрельбу, подрывное дело и контрольные удары увесистым топором. Очаровательная вампириша сосет у супостатов кровь и занимается некромантией. Эльф защищает отряд своей магией и, как и положено, поливает врагов градом стрел. Маг силой не вышел, зато ему доступны сразу три магических школы. А амазонка — просто «терминатор». И мечом размахивает, и в защите преуспела, и стрелять умеет не хуже всяких там эльфов. Изменить что-либо мы не в силах, зато можем сделать своего подопечного мастером в одном из этих навыков. Стоит ли говорить, что заниматься этим нужно только слаженно с другими игроками — тут-то и проявляется бесподобная командная составляющая игры.



## Mage Knight: Apocalypse следовало бы отнести к жанру mini-MMORPG, если бы таковой существовал.

МЕСТНЫМ БАРЫШНЯМ ПО ПОДИМУ БЫ ХОДИТЬ, А НЕ ПО БОЛОТАМ С МЕЧОМ БЕГАТЬ...



если бы таковой существовал. Она далеко не бесконечна, но играть в нее можно исключительно впятером. Признаться, мозг рисует страшные картины поиска напарников. Тем более, судя по нынешним заверениям разработчиков, сюжет прям, как рельса, так что едва ли кому-то захочется пройти игру дважды. Мы последовательно окропим красненьким пять разных миров, побывав на родине каждого из героев. Чтобы перескочить в следующую зону, потребуется выполнить несколько основных квестов. Впрочем, для охотников разжиться оружием и золотом (значит, и магазины будут!) создатели заготовили и уйму дополнительных. Порубав наконец «сотни уникальных врагов, включая самых

огромных и ужасных противников, когда-либо появлявшихся в action-RPG», мы перенесемся в логово проклятого культа и устроим там окончательный разгром, не забыв разжиться положенной головой дракона. Занавес. Желающие могут попробовать пройти еще раз другим персонажем, но, учитывая, что геймплей сводится к бесконечной рубке, едва ли это многое изменит. Впрочем, это я такой вредный потому, что у меня велосипеда нет, а для добротного Diablo-образного проекта всего этого вполне достаточно. Тем более, о протяженности игры авторы умалчивают, до релиза осталась еще уйма времени, а от представленных скриншотов даже сейчас дух захватывают...

### Оригинальная «настолка»

Оригинальную настольную игру Mage Knight тоже можно отнести к жанру action. Да, да, и такое бывает. Геймплей, по большому счету, сводится

к сражениям фигурок-миниатюр, прокачивающихся по мере сражения. Причем неизвестно, какие персонажи окажутся в каждом из куплен-

ных наборов (по пять или десять штук). Поэтому большинство игроков со временем превращаются в коллекционеров. Подробнее позна-

комиться с этой вселенной или купить настольную версию Mage Knight можно на ее официальном сайте — <http://www.mageknight.com>.







ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ ПОДГОТОВЛЕННАЯ К ГОНКЕ ТАЧКА, ОТДЫХАЮЩАЯ В ГАРАЖЕ.



А ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ ОНА ЖЕ ПОСЛЕ ДЕСЯТКА КРУГОВ, ПРОВЕДЕННЫХ НА ТРАССЕ!



РАНЬШЕ ТАКИЕ ПОЛЕТЫ МЫ МОГЛИ СОВЕРШАТЬ ТОЛЬКО В TRACKMANIA SUNRISE, НО ТАМ БЫЛИ ИГРУШЕЧНЫЕ МАШИНКИ. В CRASHDAY ВЫ ОЦЕНИТЕ ВСЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ПАДЕНИЯ МАШИНЫ С ВЫСОТЫ 200 МЕТРОВ!



Автор:  
Юрий «Voron» Левандовский  
voron@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Moon Byte Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	январь 2006 года

# Crashday

Crash, Boom, Bang!



И каких только гонок мы с вами не повидали за последние годы, ведь каждый разработчик пытается удивить чем-нибудь эдаким, доселе невиданным. Кто делает самую лучшую аркаду на свете, кто самый «реалистичный симулятор». Мы то разбиваем машины вдребезги, заставляем их прыгать по крышам и нестись с умопомрачительной скоростью, а то и развозим неспешно грузы на тягачах. Создать поистине оригинальную игру в этом жанре с каждым годом становится все сложнее. Возможно, поэтому и долгие годы здесь случаются редко. Но на каждое правило есть свое исключение, и на этот раз нам повезло. Таким исключением из всех правил стала игра Crashday. Ведь еще четыре года назад нам обещали зубодробительную гонку с фантастической графикой и не менее фантастической физикой. С участием в обычных заездах и особыми трассами, где дозволено выкидывать такие финты – только держись. Да, все эти слова относились именно к Crashday. Некоторые счастливицы сами убедились в правдивости слов разработчиков и поиграли в бета-версию. Но дата вы-

хода откладывалась год за годом. Показалась публике Trackmania с таким же редактором карт и возможностью совершать невероятные трюки. Выехали на свои виртуальные треки несколько частей Burnout, позволяющие расколоть машину как душе угодно. Вышла даже GTR с невероятно реалистичной физикой, а Crashday все так и оставалась в тени. Но разработчики и не думали убивать свое детище в зародыше, все эти годы они кропотливо доводили свою игру до совершенства. В итоге вместо неплохой поделки мы скоро получим настоящий хит. Сами посудите – несколько вариантов гонок: от трюкового режима, до раллийных заездов. Отличная современная графика, способная дать фору половине новомодных игр, возможность создавать уникальные трассы, взаимовыгодная физика поведения автомобиля и его повреждений. Ну и на десерт – возможность вешать на свою тачку оружие! Честно скажу – даже не представляю, как во все это разнообразие можно будет играть, но ждем этот проект с большим нетерпением, так как аналогов у него пока еще нет. Скрестим же пальцы и поступим по всему дереву, что есть вокруг! ■

## Аркада или симулятор?

Когда смотришь на скриншоты и видеоролики, первое, что приходит в голову: «Ба! Да это же новая Trackmania, с возможностью бить и крушить машины!». Но вот физика падений и всевозможных переворотов автомобиля, а также последующие деформации корпуса здесь, как в жизни. По заверению разработчиков, и поведение самого автомобиля будет настоящим. Представьте себе: трассы из Trackmania, поломки из ToCA Race Driver 2, физика почти из GTR, а на машинах шестиствольные авиапулеметы! Вот это коктейльчик выходит! Может, и не все так радужно, но будем надеяться, что четыре года были не напрасно потрачены на разработку.





# SOBRANIE

— RED —

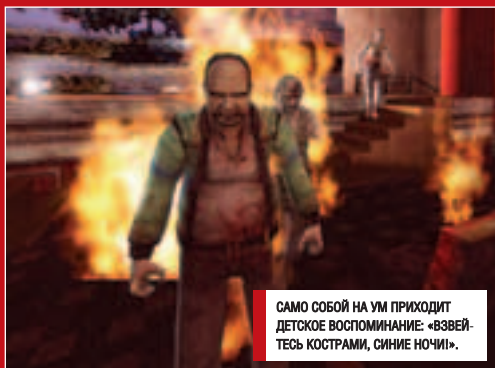


сигареты сертифицированы

## Мой шаг.

МИНЗДРАВСОЦРАЗВИТИЯ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:  
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ





САМО СОБОЙ НА УМ ПРИХОДИТ ДЕТСКОЕ ВОСПОМИНАНИЕ: «ВЗВЕЯТЬСЯ КОСТРАМИ, СИНИЕ НОЧИ».



ПАРНЮ УЖЕ СНЕСЛО ПОЛБАШКИ, А ВСЕ МАЛО. ЖИВУЧИЕ НЫНЧЕ ТРУПЫ!



ГРАЦИЯ У ЗОМБИ ПОД СТАТЬ ВНЕШНОСТИ. ЗАТО НА РАСЧЕТ ДВИЖЕНИЯ БОЛЬШИХ РЕСУРСОВ НЕ ПОТРЕБУЕТСЯ.



Автор:  
Алекс Глаголев  
glagoi@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	Action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Groove Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Brainbox Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	октябрь 2005 года

# Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

Желающих пожевать наши мозги хоть пруд пруди! Если вовремя не отскочить, можно и головы лишиться.



**Д**линные названия – от лукавого! Придешь эдак в магазин, спросишь: «Эй, служивый, Land of the Dead: Road to Fiddler's Green не подвезли еще?». А ошалевший продавец вместо того, чтоб просто вздохнуть: «Да куда там, касатик! В октябре подгребай...», примется вышивать гладью по канве недавно вышедшего фильма. Да, верно: игра действительно навеяна фильмом. Верно и то, что фильм подкачал. Ну ничего, может, игра немного оживит «Землю мертвых». Куда ни плюнь, всюду зомби. Тьфу-тьфу-тьфу – вот видите, опять попал! Человечество окопалось в городе, который пока что избавлен от вечно голодной нечисти. Мы играем за простого американского парня Джека. Джек – фермер, живет в пригороде и окопаться, увы, не успел. Это обстоятельство и положено в основу игры. Дано: пункт А (ферма), пункт Б (город) и орда ходячих мертвецов между ними. Найти: путь из А в Б, при условии, чтоб этот путь не стал последним. Разумеется, фермеру помогает верный друг-дробовик (без дробовика та-

кая игра не horror/action/FPS, а курам на смех) и подруга-винтовка. Передернул друга – у покойничка башка в клочья, ноги кверху и привет. Стиснул подругу – упырь рухнул на месте как подкошенный и опять привет. Вот это стрельба! Спасибо физическому движку, чтящему законы Исаака Ньютона. Не уверен, что для зомби-шутера такая достоверность важна до зарезу, но что есть, то есть. Для страшилки ведь главное напугать. И она пугает. По крайней мере, трупы на скриншотах выглядят как надо: глаза на затылке, затылок большей частью на асфальте... Текстуры подобраны на пять с плюсом. А если уж станет совсем не по себе, предусмотрен кооперативный режим на восемь игроков (и для PC, и для «ящика»): великолепной семерке, видать, отведены роли пастуха-наймита и козлов-недобитков из фермерского стада. В общем, игрушка обещается страшная (в хорошем смысле слова), убойная (в самом широком) и головолomная (в прямом смысле). Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить. Ах, чтоб тебя – опять в мертвеца угодил! ■

## «Ночь...», «Рассвет», «День...», «Земля...»

Второе слово в названии – «мертвецы». Ромеро – талантливый режиссер и давно снимает фильмы про зомби. Почему же разработчики выбрали себе в путеводные звезды именно «Землю мертвых»? В ней нет ни кровожадности «Ночи...», ни полной безысходности «Рассвета...». Фильм способен напугать разве что младенца, да и то если тот сам очень хочет испугаться. И все же надежда есть – игроку нет нужды копаться в социальных трагедиях и отвечать на вопросы, что оказались не по плечу режиссеру. У игрока есть друг-дробовик и подруга-винтовка. Кругом зомби. Что еще надо для счастья?! В конце концов, вспомните The House of the Dead: фильм вышел неважнецкий, зато игра какая!





"САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА ДЛЯ PSP"  
- PSM2



**УЖЕ В ПРОДАЖЕ ДЛЯ PSP™**

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

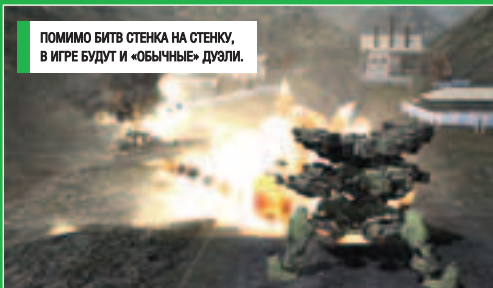


PSP



© 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. "PSP", "PlayStation" and "PS2" 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.





ПОМИМО БИТВ СТЕНКА НА СТЕНКУ, В ИГРЕ БУДУТ И «ОБЫЧНЫЕ» ДУЭЛИ.



ХРОМЕХОУНДС ЛУЧШЕ ВСЕГО СМОТРИТСЯ В ДВИЖЕНИИ, НО И ПО СКРИНШОТУ ВИДНО, ЧТО ГРАФИКА ОЖИДАЕТСЯ НА ДОСТОЙНОМ УРОВНЕ.



Автор:  
Максим Поздеев  
bw@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	From Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12 (Xbox Live)
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года (США)

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

# Chromehounds

Не придумай люди боевых роботов, мы бы на них обиделись!



Не так давно один японец создал, вы не поверите, действующую модель боевого робота. Сейчас уже и не упомнить, чем именно вдохновлялся конструктор-самоучка, но факт остается фактом: огромная гора металла вмещает одного пилота и худо-бедно передвигается по ухоженным японским дорогам. Пушки, правда, не действуют, но это уже мелочи. Как раз из этой оперы – игра Chromehounds, разрабатываемая студией From Software для платформы Xbox 360. Только здесь роботы не на потеху соседям по улицам ходят, а воюют свирепо, да и пушки у них совсем не бутафорские. Съевшие уже не одно стадо бегемотов на создании подобных игр разработчики во главе с продюсером сериала Armored Core Тосифуми Набэсима грозятся уже через полгода выкатить на-гора очередной шедевр. Основной упор в Chromehounds делается на многопользовательские баталии через Xbox Live. Для развлечения игроков уже заготовлен целый мир, обитатели которого увлечены грызней за мировое господство. Начинающий воин в Chromehounds волен встать под знамена одного из трех враждующих государств; после присяги его немедленно усадят во чрево стальной ходячей пушки и отправят защищать интересы родины. Процесс выяснения отношений знаком, как облупленный, – поединок двух робо-отрядов. Каждому воину на поле брани отводится определенное место: кто-то ос-

нащен мощными пушками и занимается отстрелом врагов с дальней дистанции, кто-то превосходит всех в скорости и занимается разведкой, а кто-то смачно кроет по матушке и строит из себя командира всей «звездочки». В то же время об однопользовательском режиме в From Software говорят нехотя – видимо, хвастать пока особо нечем. После продолжительного допроса разработчики подтвердили, что в одиночку играть будет можно, а в кампаниях даже найдется место интересным сюжетным линиям. Но основная прелесть Chromehounds зарыта все-таки в мультиплеере, о чем стоит помнить всем, кто надумает включить игру в свой список ожидаемых проектов. ■



## Кто тут самый громкий?

From Software особо напирает на необходимость выбора командира для каждого отряда роботов. Тот при помощи голосовой связи будет руководить остальными, помогая осуществлять маневры и одновременно выдавать противнику заслуженных люлей. Вкупе с возможностью собственноручно укомплектовать робота перед боем (сумасшедшие разработчики придумали порядка трехсот видов пушек, радиаторов и прочих запчастей), присутствие командира открывает поистине огромные тактические возможности. В зависимости от типа машин в команде, можно атаковать врага издали или стараться подманить поближе, разбить за счет преимущества в скорости или при помощи грубой силы.





# 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: [byka@byka.ru](mailto:byka@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.com, and the  
Myst logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Cyan, Cyan.com, and Myst are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license  
to Ubisoft Entertainment. Developed by Cyan Worlds, Inc. 1999-2004. Copyright © 1997-2005 by CMC Games, Inc. Mac and PC Mac logo are trademarks of Apple  
Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. © 2005 GameStop.com. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from  
Cyan Worlds, Inc. Distributed by SCS Software in a number of countries. © 2005 Game Stop. Mac logo is a trademark of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries.  
"Myst" слово является товарным знаком "Cyan" и является частью товарного знака "Cyan Worlds" и "Ubisoft".

**Byka**  
ИГРА ИЛИ ПОКУПКА  
[www.byka.ru](http://www.byka.ru)





ЛЕЯТ САМОЛЕТЫ – ПРИВЕТ МАЛЬЧИШУ!



СОЧНЫЕ ЦВЕТА, ЯРКОЕ СОЛНЦЕ... «НЕВОЕННОЕ» ЦАРИТ НАСТРОЕНИЕ!



В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ЗАХВАТЫВАЙТЕ ТРАНСПОРТНЫЕ УЗЛЫ. В ДАННОМ СЛУЧАЕ – ПОРТ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive/ «Руссобит-M»
■ РАЗРАБОТЧИК:	MiST land – South
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:  
[http://mistogames.ru/projects.php?project\\_id=7](http://mistogames.ru/projects.php?project_id=7)

# Warfare

Rome: Total War с танками и самолетами. Возможно ли такое? MiST land говорит решительное «Да!»



США и Саудовская Аравия подружились... Невероятно, но факт. Когда в ход идет хрустящий нефтедоллар, давние обиды остаются в прошлом. Арабы гонят «черное золото», Штаты его покупают, все сыты, довольны и счастливы. Ну, или почти все. Безбедное существование соседей годами не давало талибам спать спокойно. Вконец измучившись, армия Талибана идет ва-банк и захватывает несколько провинций Саудовской Аравии. За своих «партнеров» немедленно вступается «дядюшка Сэм», но простые арабы, не прикормленные нефтяным пирогом, организуют повстанческое сопротивление в поддержку талибов.

## ВОСТОК: TOTAL WAR

Представьте себе Rome: Total War с танками, вертолетами и бородатыми автоматчиками. Не вышло? Не беда, Warfare поможет! Наши умельцы из MiST land, не мудрствуя лукаво, перенесли тактико-стратегический игровой процесс в XXI век. На первый взгляд, получилось неплохо. Глобальная карта отображает внушительную часть земного шара, причем воспроизводит ее в ошеломляющих подробностях. Разработчики исполь-

зовали спутниковую съемку и подлинные военные документы, так что по Warfare влору географию учить. Более того, боевые карты, на которых сходятся танки, тоже рисовались не от балды. Если на «глобусе» есть горы, пляж и порт, то и в тактической баталии они никуда не денутся. Захват регионов приносит противоборствующим сторонам условные ресурсы, а те обеспечивают рост армий и развитие перспективных районов. Поскольку камнем преткновения стала нефть, то и месторождения «черного золота» пользуются особым спросом. Вероятно, именно за них развернутся самые ожесточенные схватки.

## НА ПЕРЕДОВОЙ

Покинув уютное генеральское кресло, игрок попадет в самое пекло. Рвутся снаряды, ухают гаубицы, естественно, пули свистят. Графический движок для Warfare писался с нуля, и результатом разработчики довольны (а по скриншотам и не скажешь. Мистика!). По словам MiST land, удались взрывы, выстрелы и огонь. Мотор, вроде, справляется с реализацией погодных условий. Однако главная гордость студии – физика, якобы впервые воспроизведенная в стратегии настолько достоверно.

## Назад в будущее

MiST land – фигура среди российских разработчиков известная и уважаемая. За ее плечами культовый проект «Код доступа: РАЙ», его продолжение, «Власть Закона», и скандальная (по крайней мере, для самой MiST land) «АЛЬФА: Антитеррор». Разработчики полагают, что практически захватили рынок отечественных тактических игр. Последним ударом должно стать долгожданное продолжение сериала Jagged Alliance. Теперь взор студии устремился к жанру RTS. MiST land с него начинала (в 2000 году из-под ее пера вышла стратегия «История войн: Наполеон») и теперь вознамерилась вернуться к родным пенатам. Проходным билетом послужит Warfare.







ИГРОВОЙ ДВИЖОК ЗНАКОМ СО ВСЕМИ  
СОВРЕМЕННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ.  
СМУТНО ЗНАКОМ.



НЕДОБИТУЮ ТЕХНИКУ МОЖНО  
«ПРИХВАТИЗИРОВАТЬ».

### РОТА, ПОДЪЕМ!

В бою нам подчиняется разномастная техника и пехота. Поскольку сражения ожидаются исключительно колоссальные, возиться с каждым бойцом по отдельности не с руки, приказы отдаются сразу взводам. Другой вопрос, будут ли они выполняться.

Так как речь идет об игре стратегической, мы не могли не расспросить разработчиков об искусственном интеллекте. Скромность MiST land отчасти порадовала, отчасти насторожила. Кол-

лектив студии заверил, что AI уделяется самое пристальное внимание. Вместе с тем, мы не получили традиционных обещаний явить миру настоящих гениев «искусственной мысли». Очень хочется верить, за скромностью разработчиков кроется недюжинная смекалка виртуального врага. Впрочем, выбор у компании невелик: либо обучать компьютерных противников военным хитростям, либо заранее хоронить свое творение, ведь мультиплеера в Warfare не предвидится. Многопользовательский режим

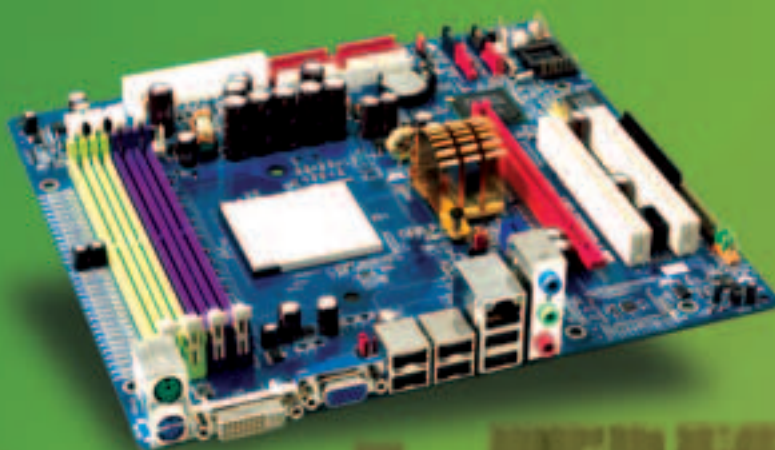
наверняка появится позднее, в дополнении, но оригинальная версия игры «затачивается» под одного «генерала».

### ОРУЖИЕ К БОЮ!

MiST land – не новичок на игровой арене. За плечами студии несколько известных, пускай и неоднозначных проектов. Вольется ли Warfare в их ряды? До новой «бури в пустыне» остались считанные месяцы – еще успеете пройти курс молодого бойца! ■

## Функциональность высококачественного домашнего кинотеатра на вашем ПК

**Albatron**



### KM51PV GPU Mainboard

(nVIDIA nForce4 C51PV/MCP51 chipset)

- Supports AMD Athlon™ 64 / Athlon™ 64 FX / Athlon™ 64 X2 Dual Core Processors
- Socket 939 with Hyper Transport™ 1000 MHz
- Supports Dual Channel DDR 400 Memory Capacity up to 4 GB
- Supports 1\*PCI Express x16, 1\*PCI Express x1
- Integrated GeForce 6150 Graphic Engine, Provides DVI / D-SUB / TV-out (by optional cable) interfaces.
- Built-in 6 Channel AC97 Audio
- Built-in Broadcom 10/100 PHY LAN.
- Provides 4 SATAII Channels, SATA RAID 0,1,0+1,5
- ABS (Albatron BIOS security) (Optional)



ABS  
(Optional)

FSB 1000

DDR 400

SATAII RAID

DVI

D-SUB

TV-OUT

GeForce 6150

Albatron



K8SLI  
"Best Buy"  
IGROMANIA  
Sep, 2005, Russia



PC6800  
"Original Design"  
iXBT.com  
Aug, 2005, Russia

Distributors:



Tel.: (095) 105-0700  
Fax: (095) 105-0701  
www.odi.ru



Tel.: (095) 540-89-77  
www.tl-c.ru



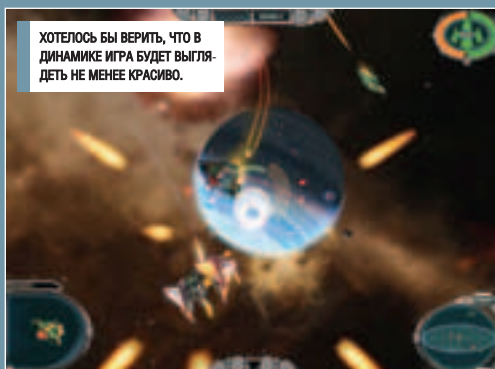
Tel.: (095) 363-3252  
Fax: (095) 363-3252  
www.mdgroup.ru

**Albatron**  
www.albatron.ru





ВАМ НИЧЕГО НЕ НАПОМИНАЮТ ЭТИ ИСТРЕБИТЕЛИ?



ХОТЕЛОСЬ БЫ ВЕРИТЬ, ЧТО В ДИНАМИКЕ ИГРА БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ НЕ МЕНЕЕ КРАСИВО.



ПРОХОЖДЕНИЕ ЧЕРЕЗ АСТЕРОИДНЫЙ ПОЯС ЯВНО ЗАСТАВИТ ВАС НЕМАЛО ПОНЕРВНИЧАТЬ.



Автор:  
**Morifen**  
verybigbox@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	space sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ascaron Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ascaron Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.darkstar-one.com">http://www.darkstar-one.com</a>	

# DarkStar One

Ахтунг, ахтунг, галактика в опасности! Будем спасать или займемся исследованиями, торговлей и пиратством?



У немецкой команды Ascaron, разрабатывающей и издающей DarkStar One, есть для вас много плохих новостей. Во-первых, Великий Совет, управляющий вселенной со времен последней межгалактической войны, находится на грани развала. Источником беспокойства является раса Тул (Thul), постоянно затевающая какие-то стычки на окраине вселенной. Во-вторых, при загадочных обстоятельствах убит разработчик нового сверхсекретного оружия, способного – ни много ни мало – положить конец всем галактическим войнам. Ну и, в-третьих, прототип этого устройства бесследно исчез и никто не знает, каковы на самом деле его возможности. А теперь угадайте, при чем тут вы?

Все очень просто. Вы – молодой пилот корабля «DarkStar One» по имени Кайон Джарвис (Kayon Jarvis). Именно вашего отца убили за разработку нового оружия... которое, естественно, находится на вашем корабле. Так что тем, кто предпочитает не отклоняться от сюжетной линии, тоже будет чем заняться – поиск следов, ведущих к убийцам отца, займет более 20 часов реального времени, включая, видимо, час подготовленных разработчиками видеовставок.

Вселенная DarkStar One неторопливо живет по своим законам. Как и заведено в приличных играх жанра space sim, дозволено заниматься чем хочется – от разведки окраин галактики и контрабанды редких товаров до беспорядочных схваток со всеми встречными и сопровождения особо важных персон. Обещана полная свобода действий, отсутствие скриптовых ограничений и продуманная экономическая модель (с последним у авторов Порт-Рояля не должно возникнуть трудностей). Можно выбирать любую линию поведения между границами «хороший – плохой», причем каждое решение неизбежно влечет за собой последствия в отдаленном будущем.

Впрочем, не одними переговорами и торговлей жива DarkStar. В игре более двух сотен различных видов вооружения, включая ракеты, торпеды, силовые поля и специальные сторожевые мины, которые могут либо атаковать приблизившегося противника, либо отвлекать на себя вражеские ракеты. Благодаря этому разнообразию, вы легко превратите «DarkStar One» как в быстрый перехватчик, так и в неповоротливый крейсер, увешанный броней и пушками сверху донизу. ■

## Плазмаган как путь к победе

Разработчики обещают «особое» плазменное оружие, действующее на манер глобальных заклинаний в ролевых играх и изменяющееся по ходу игры. По слухам, можно будет даже переманивать врагов на свою сторону! Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы предположить, что это самое оружие и есть причина смерти отца главного героя.





# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам оптовых продаж  
и условий работы  
в связи с 1С:Мультимедиа  
обращайтесь в форму 1С:  
125095, Москва, а/я 04,  
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







ЖАЖДА МИРОВОГО ГОСПОДСТВА ТЕРЗАЕТ ВСЕХ: ОТ ЛЮДЕЙ ДО РУСАЛОК И ГАРПИЙ.



Автор:  
Наталья Одинцова  
odintsova@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PSP
■ ЖАНР:	strategy/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nippon Ichi
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Idea Factory
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.ideaf.co.jp/generation/psp_goc/top.html">http://www.ideaf.co.jp/generation/psp_goc/top.html</a>	

# Generation of Chaos

Жаркие бои, дипломатические интриги и создание прочных тылов – стратегические RPG не перестают совершенствоваться.

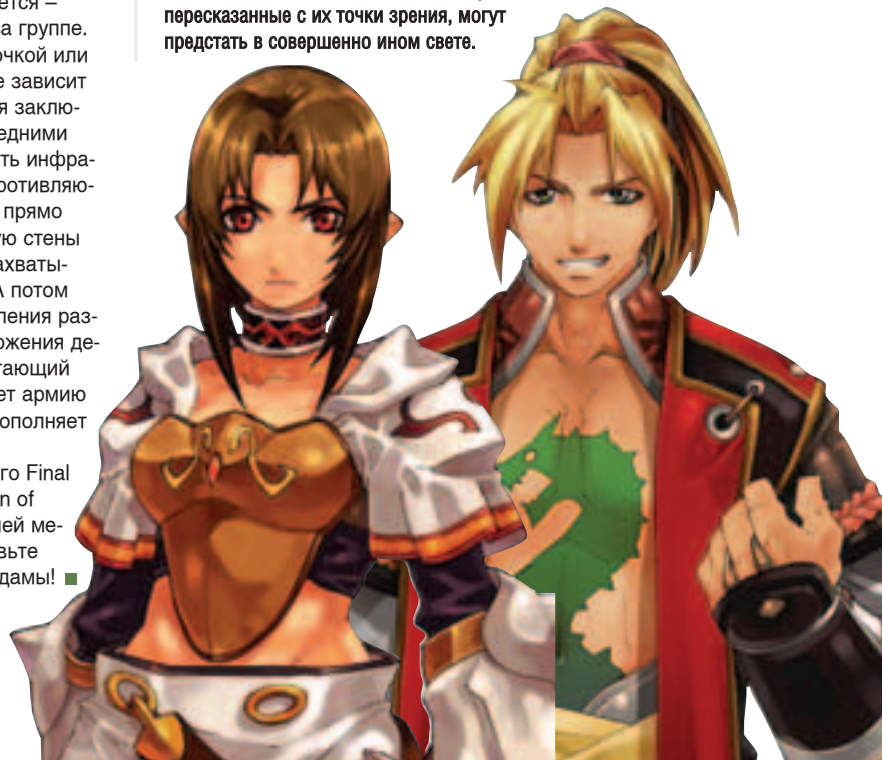


Не терпится почувствовать себя крутым гонщиком, футболистом или даже диверсантом во вражеском тылу? PSP не подведет – запросто! Но если воображение рисует грандиозные армии и ожесточенные бои за новые территории, игрока ждет разочарование: в коротком списке перспективных RPG отчаянно не хватает стратегических игр. На амбразуру отважно бросилась та самая компания, которой PlayStation 2 обязана неожиданным бумом «ролевых шахмат», – Nippon Ichi. Generation of Chaos мало чем напоминает Disgaea: The Hour of Darkness или Makai Kingdom: новую порцию пародийных персонажей и невероятных положений заменил настоящей сюрпризом – первая западная «ласточка» популярной в Японии серии стратегических RPG Generation of Chaos. Страна Дьюк страдает от войн, которые ведут между собой сопредельные королевства. Битвы за мировое господство длятся десятилетиями, и вот вдруг Аллен из Зодии решает положить кровавому безумию конец – разумеется, без помощи небольшой победоносной кампании. Армии в Generation of Chaos внушают уважение – в элитный отряд, готовый отразить любой вражеский удар, полководец сможет набрать до 30 воинов. Агитаторы-вербовщи-

ки противника не отстают – благо список рекрутов насчитывает 79 типов персонажей. Рыцари, маги, демоны, русалки, драконы – одним словом, настоящая фэнтезийная солянка. Грандиозные сражения шести десятков бойцов пошаговыми не будут (страшно даже представить, сколько бы утекло воды за один раунд); все маневры пройдут в реальном времени. На передовую рвется и персонаж-командир – его действия игрок контролирует полностью. Для рядовых солдат индивидуальный подход не требуется – достаточно общего приказа группе. Стать завоевателем-одиночкой или великим дипломатом – все зависит от игрока. Не возбраняется заключать военные союзы с соседними государствами и уничтожать инфраструктуру королевств, сопротивляющихся экспансии Зодии, – прямо на арене сносить подчистую стены осажденных замков или захватывать боевые укрепления. А потом наступит время восстановления разрушенной экономики и вложения тыл не только обеспечивает армию всем необходимым, но и пополняет казну монарха. Немного Civilization, немного Final Fantasy Tactics – Generation of Chaos выглядит, по меньшей мере, многообещающе. Готовьте PSP, благородные сэры и дамы! ■

## Уроки дипломатии: как завербовать и остаться в живых

Порой бойцы вражеской армии настолько хорошо знают военное дело, что так и хочется переманить ценные кадры под свое знамя. Увы, уговоры на поле сражения, которые так замечательно срабатывали в серии Fire Emblem, не предусмотрены. Предложения о сотрудничестве недружественные генералы принимают лишь в мирной обстановке, и то не исключена возможность получить кинжал в спину или ознакомиться с интерьером казематов сразу после неудавшейся деловой встречи. Вот пленные – другое дело, им отвертеться уже тяжелее. После завершения кампании Аллена мы сможем сыграть и от лица полководцев остальных королевств – знакомые события, пересказанные с их точки зрения, могут предстать в совершенно ином свете.







СУСТРИМ  
НА

NAUGHTY DOG



# ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

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

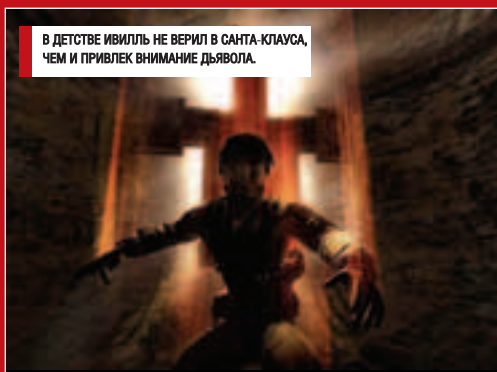
PlayStation 2







СПОСОБНОСТИ ГЕРОЯ БУДУТ ЗАВИСЕТЬ ОТ ОКРУЖАЮЩЕГО ПРОСТРАНСТВА. В ЦЕРКВИ ИВИЛЛЬ СЛАБЕЕТ, В ПОДВАЛАХ НАБИРАЕТСЯ СИЛ.



В ДЕТСТВЕ ИВИЛЛЬ НЕ ВЕРИЛ В САНТА-КЛАУСА, ЧЕМ И ПРИВЛЕК ВНИМАНИЕ ДЬЯВОЛА.



ОДИНОКИЙ МОНАХ – ЛЕГКАЯ ДОБЫЧА ДЛЯ ДЕМОНА. НО, СОБРАВШИЕСЬ ВМЕСТЕ, ПРАВЕДНИКИ СМЕЛЕЮТ И БРОСАЮТСЯ В АТАКУ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Metropolis Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
	<a href="http://www.diaboliquegame.com">http://www.diaboliquegame.com</a>

# Diabolique: License to Sin

Зло должно быть с кулаками, а добро с разбитым носом. Похоже, полякам до чертиков надоели стереотипы.



Если бы агент Бонд, он же ноль-ноль-седьмой, повесился на собственных шнурках и попал в ад, из него непременно сварили бы суп. Потому что супершпионов там хватает, и раздирать новенькие авто кому попало его греховное величество не намерено. Дарк Ивилль, герой Diabolique: License to Sin, ходит у сатаны в любимчиках, и с личным транспортом у него полный порядок. А еще рогач снабжает фаворита гранатами, пистолетами, винтовками и хитрыми шпионскими штучками. Зачем они Ивиллю? Дело в том, что раз в тысячу лет Господь и Дьявол отправляют на нашу грешную землю своих лучших солдат. Целые сутки ангелы и бесы бьют друг друга по мордасам и подыскивают приспешников среди людей. Вдоволь покутив, пернатые и рогатые расходятся по домам. Но в этот раз дела у бесов не заладились – из агентов в строю остался только Ивилль, а вооруженное по самый нимб добро расплодилось по всей земле. Дьявол не унывает. Его лучший боец – вылитый мацо из знойной Севильи – уложит божествен-

ную братию одной левой. А если не поможет левая, в ход пойдет правая, а за ней – парочка бомб и демоническая форма. Ивилль-демон видит мир по-своему. Даже самая завалычая железка для него – магический артефакт. Например, при помощи прибора ночного видения обравившийся агент высматривает ангелов среди людей. Крылатые создания – ловкачи, каких мало. Пока Ивилль отстреливает одного верующего за другим, пернатые святоши следят за ним из укрытия. Стоит герою замешкаться или потерять (не)добрую половину здоровья, как ангелы тотчас атакуют с тыла. Затрещина, другая – и от Дарка даже копытцев не останется. Разработчики намерены создать несколько десятков миссий, но пока хвастают модным рестораном, поездкой с ветерком до самых Альп и средневековым замком. Храбрости сотрудников Metropolis Software можно только позавидовать. Это вам не гномов пытаться в подземном царстве – это убийство праведников и, как его, дьяволопонничество. Ох, и шуму-то будет! ■

## Старый друг

С Metropolis Software мы знакомы не первый год. За плечами у поляков десяток проектов, среди которых и отличный Gorky 17, и крепкий середнячок Aurora Watching, и блеклый Archangel. На что в действительности способны поляки, можно только гадать. Но они из кожи вон лезут, чтобы нам понравиться. Для записи саундтрека разработчики пригласили Адама Скорупу, одного из самых известных сочинителей игровой музыки в Польше. Озвучиванием персонажей займутся профессиональные актеры. А за физику в Diabolique: License to Sin ответит движок RenderWare Physics, который ничуть не уступает именитому Havoc второй версии.





# 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)



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.







НЬЮ-ЙОРКСКИЙ ХИППИ ВЫШЕЛ НА ТРОПУ ВОЙНЫ.



УЖЕ В 1978-ОМ В НЬЮ-ЙОРКЕ БЫЛИ ПРОБКИ.



СИСТЕМА ПОВРЕЖДЕНИЙ ДОСТОЙНА ГОЛЛИВУДСКИХ БОЕВИКОВ ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, В ЭТОМ УВЕРЕНЫ РАЗРАБОТЧИКИ. МЫ ЖЕ КОСИМСЯ В СТОРОНУ BURNOUT REVENGE.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Reflections Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
	<a href="http://www.atari.com">http://www.atari.com</a>

# Driver: Parallel Lines

Что-то, свежий Driver, говорите? А куда же пропала циферка «четыре», заранее стыдно?



**В**ыпустив два сиквела оригинальной Driver, но так и не ухватив за хвост ускользнувшую GTA, Reflections расписалась в собственном бессилии. Повесив на Таннера все смертные грехи, разработчики отправили его на пенсию. Знаменитый коп не появится в Driver: Parallel Lines, а действие игры переместится в прошлое. На дворе – конец семидесятых, за окном – Нью-Йорк, и отовсюду веет... правильно, Grand Theft Auto. Что ж, ловко повторить чужой успех – тоже искусство. Другому времени – другие герои. В центре внимания – обыкновенный уличный шалопаи по прозвищу The Kid. Пацан, одним словом. Вот этого Пацана нам и предстоит вывести в люди, пройти с ним огонь, воду, медные трубы и закончить путь на вершине гангстерского Олимпа. Благо, необходимые способности у кидера присутствуют. Он лихо управляется со всем, что ездит и плавает, неплохо бегают и хорошо стреляет. Что еще нужно для успеха в большом городе? Шесть лет кропотливой работы и семь пудов горького опыта потребовалось Reflections, чтобы отказаться от расчленения игры на миссии. Может быть, теперь дела пойдут в гору? Driver: Parallel Lines повторяет принцип «свободных покатушек», который не первый год так удачно эксплуатирует Rockstar. Пацан свободно ездит и свободно гуляет по Нью-Йорку, выбирая поручения на свое усмотрение. Большая их часть никоим образом не связана с основным сюжетом, а значит – и необязательна.

Правда, за добрые дела в злом мире принято платить звонкой монетой, а деньги, если верить разработчикам, Пацану ох как понадобятся. Ведь с честью выполнить сюжетные задания сможет лишь обладатель крутой машины, а всякие примочки для четырехколесного проглоты достаются отнюдь не даром. Пока не совсем ясно, каким будет механизм совершенствования авто, но разработчики намерены уделить ему самое пристальное внимание. Помимо грязной работенки мегаполис готов предложить романтику с большой дороги солидный набор мини-игр. Правда, пока объявлена лишь одна – Derby, испытание на прочность машин и нервов. Впрочем, нечто подобное мы уже опробовали на своей шкуре в Grand Theft Auto: San Andreas. Собственно, любой из известных элементов нового Driver так или иначе перекликается с пресловутой GTA. Но вот сможет ли Reflections соорудить «все то же самое, но лучше» – большой вопрос. На данный момент однозначно лидирует лишь графика, хотя Driv3r она не спасла... ■

## Битва титанов

Rockstar давно на шаг опережает Reflections. Grand Theft Auto III одной левой свалила Driver II. Едва «родители» Таннера собрались взять матч-реванш посредством Driv3r, как Rockstar ударила Grand Theft Auto: San Andreas, отправив «драйверистов» в очередной нокаут. Reflections поставила последнее на Driver: Parallel Lines. Чем же ответит Rockstar? На анонс нового Driver отцы-основатели GTA пока никак не отозвались. Компания с головой ушла в покорение рынка портативных консолей. Следующий представитель золотоносной серии – GTA: Liberty City Stories – создан исключительно для PSP, хотя и связан с предыдущими частями сюжетно. Неужто Reflections может спать спокойно?





# 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





Магу и воину предстоит проявить чудеса смекалки и находчивости, чтобы уничтожить зловеший жезл теней и вернуться в родную долину.

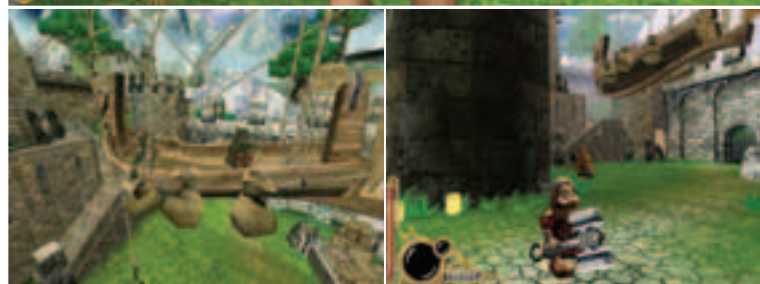
## ГНОМЫ: КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	arcade
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nival
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nival
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	VI квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН: [http://www.nival.com/bd\\_ru](http://www.nival.com/bd_ru)



В СРЕДЕ ЕСТЕСТВЕННОГО ОБИТАНИЯ ГНОМЫ ВПОЛНЕ ДРУЖЕЛЮБНЫ.



**Е**сли вы слыхом не слыживали о «Гоблинах» или «Викингах», сообщаю, что «Гномы» суть квестово-аркадные «Коммандос», только одетые в трехмерную шкуру. Двум вашим подопечным – магу и воину – предстоит проявить чудеса смекалки и находчивости, чтобы пройти все десять эпизодов игры, уничтожить зловеший жезл теней и вернуться в родную долину. Что же ждет их на этом нелегком пути? Разработчики с легкой руки обещают более 30 неповторимых монстров, причем некоторых из них хотят даже научить работе в команде. Полноценной боевой единицей является только один из гномов, ибо маг в бою получает в четыре раза больше повреждений, а жизнь у братьев одна на двоих – кстати, весьма изящное ре-

шение для таких игр. Поэтому волшебника рекомендуется допускать до сражения только в специально отведенных сюжетом местах, а в основном использовать для зачаровывания врагов, лазания по лианам, шпионских миссий и прочего трюкачества. Воин располагает 5 типами вооружения (на скриншотах видны лук, меч, дубина и молот). Магу обещано единственное оружие, два «особых» предмета (бобовое зерно и лягушачий камень) и семь заклинаний. Помимо врагов (треть из которых можно оседлать!), гномов ждут различные ловушки, лианы, встроенные в предметы мини-игры и задачки на умение комбинировать способности обоих персонажей. Все это разработчики собираются щедро сдобрить юмором и современными графическими эффектами. ■

Morifen

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

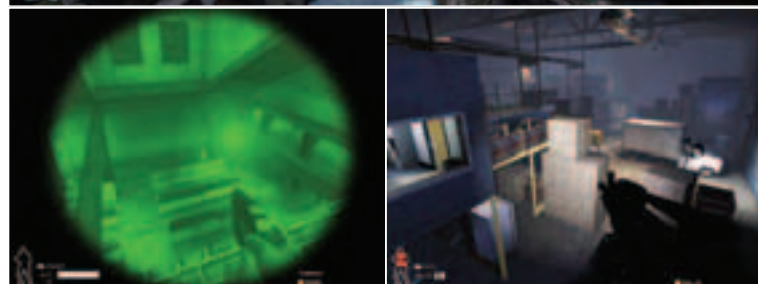
## SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Irrational Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 10
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.swat4.com>



В ОДНОЙ ИЗ НОВЫХ МИССИЙ КОМАНДУ ОТПРАВЛЯЮТ В ЗДАНИЕ, ГДЕ РАЗОРВАЛАСЬ БОМБА.



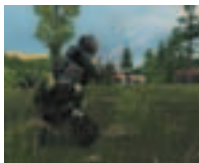
**Н**азвание нового дополнения к SWAT 4 наводит на мысль, что у разработчиков плохо с фантазией, но хорошо с русской грамматикой. Сменили окончание, получилась вроде бы всем известная, но в то же время новая фамилия. Также нам дали ясно понять, что дело придется иметь с организованной преступностью. Забегая немного вперед, скажу, что во всем виновата восточно-европейская мафия, наводнившая улицы города оружием и наркотиками. Чем же Irrational Games собираются порадовать поклонников? Часть изменений вполне стандартны для add-on'а. Семь новых карт, новое оружие и свежее снаряжение. Некоторые приятные мелочи, например, в одиночной игре появится бесцен-

ная возможность сначала раздать подопечным команды, и лишь потом общим приказом отправить их выполнять. А компьютерные соперники научатся вести подавляющий огонь еще до того, как непосредственно заметят ваших бойцов. Основной упор, впрочем, делается на сетевую игру. Обещают новый режим игры, «Smash & Grab», что он из себя будет представлять – пока неизвестно. Изюминкой же является кооперативный режим игры, в котором свои усилия смогут совместить две команды до 5 человек в каждой. Для большей слаженности бойцов прямо в игру будет встроена возможность переговариваться с партнерами голосом. Разработчики позаботились не только о хлебе для игроков, но также о зрелищах для всех остальных. ■

Даниил Соколов

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





### Enemy in Sight (PC)

Создатели Vietcong 2 решили не останавливаться на достигнутом. В неопределенном будущем нас ждет очередной командный сетевой экшн «Здравствуйте, нам очень нравится Battlefield 2». Техника и прогрессивный мультиплеер конечно присутствуют.

## VOODOO NIGHTS

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Mindware Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

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



**З**аятное развлечение готовят нам разработчики из Mindware. Вы когда-нибудь хотели влезть в шкуру одного из напарников-полицейских? У вас может появиться такая возможность. Да что я говорю? Почему же одного, в Voodoo Nights под контролем игрока окажутся оба полицейских, преследующих по долгу службы некую банду. Причем банду не простую, а увлекающуюся оккультизмом, так что выражать неприязнь к копам преступники будут «с огоньком». Джек и Сэмюэль – полицейские хорошие. Они хорошо подготовлены физически, и техническое оснащение тоже не подкачает. На долю игрока выпадает сложная задача согласовать действия напарников. В каждый момент доступен только

один герой, а второму, положение которого показывается в небольшом окне в углу экрана, можно отдавать простые приказы: «идти сюда», «прикрыть» и так далее. Можно и переключиться на прямое управление вторым, бросив первого на попечение искусственного интеллекта. Что еще более интересно, разбираясь с бандой, Джек и Сэмюэль сами постепенно приобретают навыки из области магии Вуду. Достоверно известно о возможности контроля над разумом и телекинезе, применяемом в том числе непосредственно на противниках. Или друг на друге, что может стать оригинальным тактическим ходом. В Mindware Studios пока еще не разобрались с издателем, но собираются выпустить игру в конце следующего года. ■

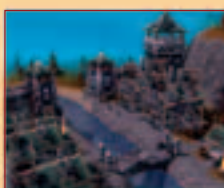
Даниил Соколов

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



*«Ты рвешься из заточения, чтобы быть ближе к солнцу и свободе, ты стремишься вырваться из плена тесноты и безверия. И вот ты свободен! Но твоё Путешествие только начинается...»*

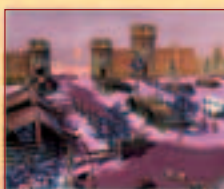
## НОВЫЕ ТАЙНЫ СТАРЫХ МИРОВ...



«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» - ролевая игра с элементами стратегии, выдержанная в лучших традициях серии.

### КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

- Четыре острова, которые обладают уникальным климатом, обитателями и архитектурой, а так же имеют собственное музыкальное сопровождение
- Новый нелинейный сюжет с участием полюбившихся старых и совершенно новых персонажей
- Высокая интерактивность окружения, сотни объектов, доступных для взаимодействия
- 120 миссий различных типов: нелинейных, секретных, на время, stealth-заданий, в одиночку и в команде, заданий со случайными событиями
- Развитая ролевая система и стратегическая составляющая



© 2005 Matkida Entertainment. Все права защищены. Проклятые Земли. © 2000-2005 Nival Interactive. «Нивал» и «Проклятые Земли» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право распространения на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



На пару недель герой They Hunger нашел приют в мужском монастыре. Ну, мужской и мужской – эка важность. Тонкость заключалась в том, что храм и земли в округе начали атаковать батальоны зомби. Им было нужно только одно – сочная человечина.

**«Э.Л.И.Т.А.:  
ВОИНЫ ПЕСКОВ»**

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Psycho Craft Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.psychocraft.ru">http://www.psychocraft.ru</a>



**Н**емало людей следуют правилу «живи сегодняшним днем». Зачастую до добра это не доводит. Компания Psycho Craft Studio в скором времени расскажет поучительную историю на эту тему в проекте «Э.Л.И.Т.А.: Воины песков». Сюжет заключается в том, что человечество решило сбежать с перенаселенной и выжатой как лимон Земли. По некоей ошибке группа людей оказалась не на цветущей планете Индики, а на Эквилибрисе. Уцелеть в пустынном мире нелегко, но шанс есть. Поможет в этом верный автомобиль. Всего на выбор 17 машин: от легких багги до громадных БТР. В начале игры надо выбрать одну из трех специализаций: федерал, пират или торговец. Различия лишь в первоначальном уровне уважения со сторо-

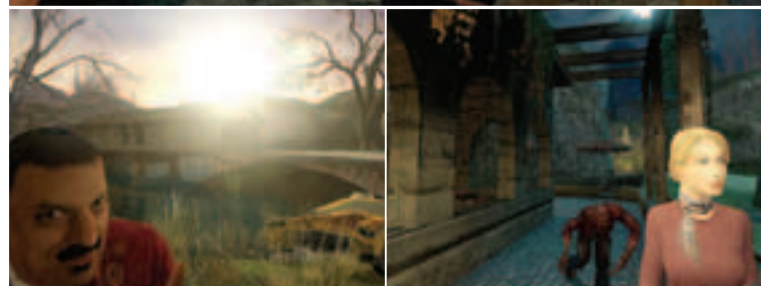
ны властей, бандитов и торговцев. Любой персонаж сможет торговать, исследовать территории в поисках артефактов, заниматься раскопками, грабить торговцев или, наоборот, защищать мирных жителей от бандитов. Разработчики обещают полную свободу действий в бескрайнем игровом мире. И, разумеется, смену погоды в реальном времени, а также совершенно самостоятельную жизнь вокруг. Будь то развитие городов или новые нападения пиратов. Прикрутите к машине пушку побольше – и вперед! В проекте доступны как огнестрельные стволы, так и ракетные установки. Можно нанять до 8 помощников. В такой компании легко выжить даже в самом самом опасном месте. Вот бы сколотить такую ватагу для поездов по Москве! ■

Restless

[restless@gameland.ru](mailto:restless@gameland.ru)

**THEY HUNGER:  
LOST SOULS**

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Black Widow Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.blackwidowgames.com">http://www.blackwidowgames.com</a>



**Ж**ил-был мужик. Однажды он решил взять отпуск и отправиться не куда-нибудь, а в северо-восточную Европу. На пару недель путешественник нашел приют в мужском монастыре. Ну, мужской и мужской – эка важность. Тонкость заключалась в том, что храм и земли в округе начали атаковать батальоны зомби. Им было нужно только одно – сочная человечина. Об этой зловещей истории в скором времени можно будет узнать из They Hunger: Lost Souls от Black Widow Games. Проект является прямым продолжением шумевшей They Hunger – сингловой модификации для Half-life. Если первая часть add-on'a распространялась бесплатно, то за Lost Souls планируется брать мзду.

За вполне скромную, по мнению продюсеров, сумму вы получите horror-survival FPS высокого класса. Проект сооружен на движке Half-Life 2 Source. Разработчики утверждают, что возможности движка позволяют сотворить вполне самостоятельный продукт, а не будничное продолжение HL. Для прояснения сюжета вовсе не придется устанавливать оригинальную They Hunger. История Lost Souls стоит особняком. Кровавым и зловещим особняком. Одновременно с этим проект все же будет содержать унаследованные от прародителя основы игрового процесса. Цена продукта до сих пор обсуждается в недрах Black Widow Games. Остается надеяться, она не будет настолько же пугающей, как сюжет. ■

Restless

[restless@gameland.ru](mailto:restless@gameland.ru)



# ТОПИ ИХ ВСЕХ!

## Стальные Монстры



Lesta

Ковар сертифицирован. На взрослых отловых закупок обращаться по тел. (055) 750 50 51, e-mail: byka@byka.ru

Byka  
BYKA GROUP  
BYKA GROUP



Под каким именем Akachan wa Doko Kara Kuru no? появится в Старом и Новом свете – неизвестно. Но вряд ли западное название сумеет отразить всю провокационность оригинального.

## RIDGE RACER 6

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено (есть поддержка Live)
■ ДАТА ВЫХОДА:	22 ноября 2005 (США)
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.namco.com/games/ridgeracer6">http://www.namco.com/games/ridgeracer6</a>



ЗАБУДЕМ НА СЕКУНДУ О МАШИНКАХ И ПОСМОТРИМ В ЛЕВЫЙ НИЖНИЙ УГОЛ СКРИНШОТА. ТАМ У НАС, ПРОСТИТЕ, РАС-МАН...

**С**ериалы уровня Ridge Racer не нуждаются в представлениях, а их качество не требует доказательств. Вполне достаточно и цифры в названии – всякая дрянь столько не живет. Но даже самая успешная серия может в мгновение ока протануть ноги, если ее создателям вдруг придет в голову почудить. Впрочем, к теме нашей сегодняшней беседы подобные размышления отношения не имеют – с Ridge Racer 6 Namco экспериментировать не намерена. Во всяком случае – ни в чем таком не признается.

Ставка разработчиков: в Ridge Racer 6 больше контента, чем в любой из предыдущих игр сериала. Три десятка гоночных трасс, сто тридцать различных автомобилей, россыпь новых режимов – пресс-релизы Namco едва не лопаются от изобилия цифр. Особый интерес вызывает нечто под названием World Explorer, об этом режиме известно лишь то, что игроков тут заждались аж двести тридцать гоночных заездов (остальные под-

робности оберегаются Namco пуще зеницы ока). Вероятно, в World Explorer нас ожидает сборная солянка из всех существующих в природе видов заездов, начиная от обычных гонок и заканчивая каким-нибудь драг-рейсингом. Особо гордятся создатели тем, что Ridge Racer 6 представит миру некую улучшенную систему ускорения (Nitro), благодаря которой автомобили буквально полетят по-над трассой. Конечно, отказываться от сверхвысоких скоростей и возможности заставить стрелку спидометра пойти на второй круг мы отказываться не станем.

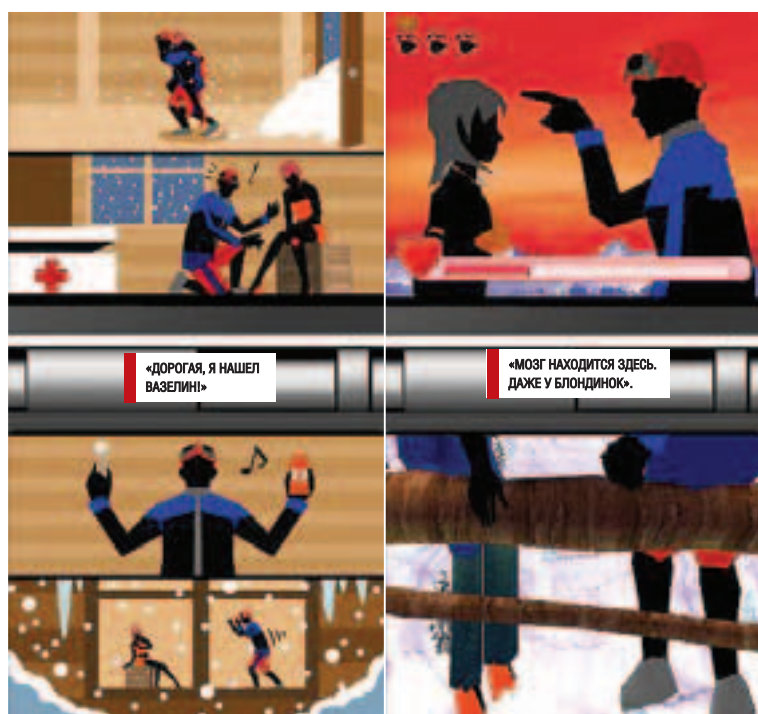
По уже оформившейся традиции, Ridge Racer 6 будет поддерживать сервис Xbox Live. Помимо соревнований с другими любителями онлайн-гонок заявлена возможность скачивания различных дополнений – нам позволят не только расширить и без того огромный парк автомобилей, но и собственными глазами увидеть, как проходят те или иные этапы игроки со всего света. Свежо предание. Но сыграть не откажемся. ■

Максим Поздеев

[bw@gameland.ru](mailto:bw@gameland.ru)

## PROJECT RUB 2

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	mini-games
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	20 октября 2005 года (Япония)
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://akadoko.sega.jp">http://akadoko.sega.jp</a>



«ДОРОГАЯ, Я НАШЕЛ ВАЗЕЛИН!»

«МОЗГ НАХОДИТСЯ ЗДЕСЬ. ДАЖЕ У БЛОНДИНОК».

**Ч**ерные силуэты, словно сошедшие с рекламы iPod, в качестве персонажей; безумные ситуации с неизменно романтическим уклоном; геймплей, по гротескности оставляющий далеко позади чуть ли не все виданные нами доселе игры... Конечно же, это Project Rub – точнее, ее продолжение, уже увидевшее свет в Японии под именем Akachan wa Doko Kara Kuru no? – что переводится как «Откуда берутся дети?». Ух ты... Выяснить, где родина этих жутких маленьких созданий нам предстоит тем же способом, что мы использовали при поисках любви в первой части, – прохождением безумных мини-игр. «Съедобное – несъедобное», например, здесь воспроизведено в буквальном смысле: герою приходится уклоняться от летящих в него гнилых продуктов, аппетитно уписывая целые очереди тортиков. Докричатся до окружающей толпой девушки, пропльнуть на бревне по кишащей крокодилами реке, спасти утопающую, ока-

зать первую помощь – все это в новом творении Sonic Team. Отличительная черта второй части – мультиплеер. До четырех человек могут состязаться в мини-играх через Wi-Fi (реализована поддержка Download Play): кидаться тортами, пасовать мячиком, дубасить друг друга веслами. Особой глубины от этого режима (как, впрочем, и от всей игры) ждать не стоит, но время в поездке он, несомненно, скрасит поможет. Графически вторая часть выдержана в стиле предшественницы; анимация, однако, явно улучшилась, да и саундтрек обещает быть куда более запоминающимся (диск с музыкой из игры прилагается к японскому релизу неспроста). Сюжет обогатился вторым персонажем женского пола – любовный треугольник? Выяснить доведется еще не скоро: ни американской, ни европейской даты выхода официально так и не было названо. Неизвестны даже названия, под которыми Akachan wa Doko Kara Kuru no? появится в Старом и Новом свете. ■

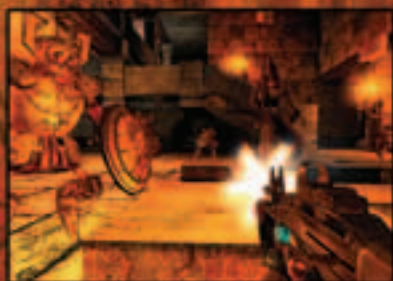
Сергей «TD» Цилюрик

[td@gameland.ru](mailto:td@gameland.ru)



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД

# 2 ЛИКВИДАТОР



© Parallax arts studio. Все права защищены. © 2005 «Руссобит-Паблшинг» Все права защищены.  
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-81.  
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>  
Розничная продажа в магазинах фирмы





## HELLGATE LONDON



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	Flagship Studios
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.hellgatelondon.com">http://www.hellgatelondon.com</a>	

### Hellgate London это:

- сочетание огнестрельного и холодного оружия;
- произвольно создающиеся уровни;
- несколько персонажей, каждый из которых – со своим уникальным стилем игры.

Любопытный гибридный FPS и action/RPG от «родителей» Diablo.



## HITMAN: BLOOD MONEY



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	io Interactive
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 января 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.hitman.com">http://www.hitman.com</a>	

### Hitman: Blood Money это:

- суровый лысый дядька;
- разные пути выполнения заданий;
- много-много способов отправить на тот свет много-много людей;
- Blood Money system и кастомизация орудий убийства;
- новый движок, новое управление и новые решения по части поведения камеры.

Разработчики новой игры о Лысом успели наобещать золотые горы. Подождем Нового года.



## GEARS OF WAR



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Epic Games
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 февраля 2006 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.epicgames.com/index_gow.html">http://www.epicgames.com/index_gow.html</a>	

**Gears of War это:**

- новое поколение боевиков с видом от первого лица;
- очаровательные монстры;
- киношный сюжет и слаженная командная игра;
- Unreal Engine 3 на борту.

Пока до Killzone 2 и Halo 3 еще лет сто, не меньше, Gears of War выглядит единственным крупным консольным FPS на горизонте.



# С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ



# gamedeveloper

ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ **РОССИЯ**

(game)land

> LOG ON: [www.gamedeveloper.ru](http://www.gamedeveloper.ru)

Получи два первых номера бесплатно



## STATE OF EMERGENCY 2

**ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox  
**ЖАНР:** action  
**РАЗРАБОТЧИК:** DC Studios  
**ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

**ОНЛАЙН:**  
<http://www.dc-studios.com>

Компания DC Studios выкупила права на State of Emergency 2 у обанкротившейся VIS Entertainment и намерена оживить проект. Красота!

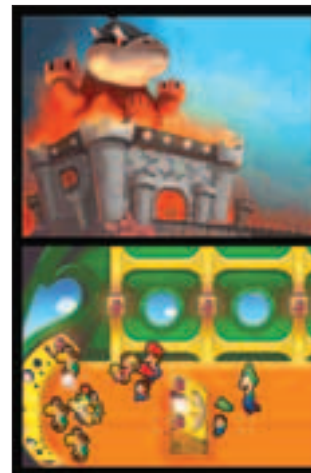


## MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME

**ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS  
**ЖАНР:** RPG  
**РАЗРАБОТЧИК:** Alphadream Corporation  
**ДАТА ВЫХОДА:** 28 ноября 2005 года (США)

**ОНЛАЙН:**  
<http://www.alphadream.co.jp>

Продолжение одной из лучших игр про Марио (а по совместительству – и одного из лучших проектов для Game Boy Advance) готово покорить владельцев Nintendo DS и вот-вот поступит в магазины США, на радость звездно-полосатым геймерам. Нам, европейцам, тоже недолго осталось ждать – до конца года Nintendo обещает выпустить Mario & Luigi: Partners in Time в Старом свете. Держим кулачки!



## CRAZY FROG RACER

**ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, GBA  
**ЖАНР:** racing  
**РАЗРАБОТЧИК:** Digital Jesters  
**ДАТА ВЫХОДА:** 25 ноября 2005 года (Европа)

**ОНЛАЙН:**  
<http://www.crazyfroggame.com>

Гоночная игра про синего и голого лягушонка наконец-то обзавелась скриншотами. Смотрим.





## ВИВИСЕКТОР



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



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

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

Страна Игр. 07/2005.





Нынче вряд ли встретишь игрока, который ничего не слышал о Myst. В начале 90-х годов эта игра перевернула игровую индустрию, а совсем недавно вышла пятая, заключительная часть серии. Мы предлагаем оглянуться и еще раз совершить путешествие по удивительным myst'ическим мирам.

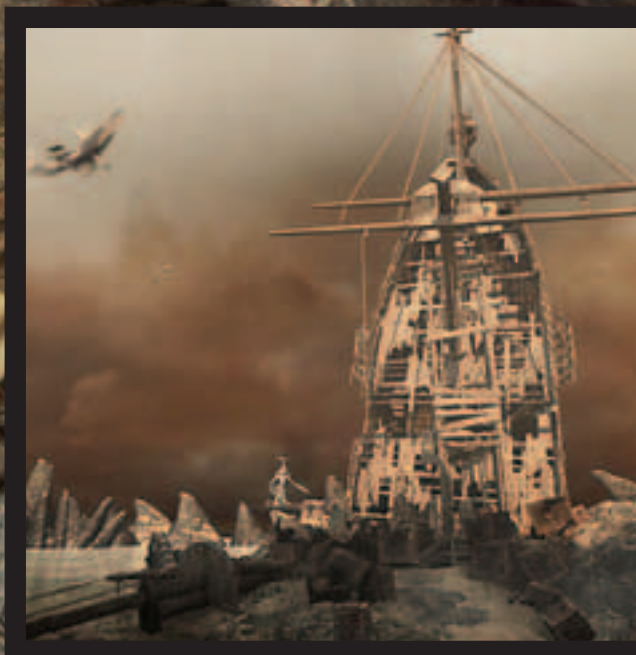
#### Начало начал

В 1991-м году разработчики из компании Cyan Worlds задумали нечто совершенно новое, непохожее на существующие игры. Компанию основали два брата – Рэнд и Робин Миллеры. Они решили сделать игру-мир, сюжет которой вертится вокруг человека, тоже создающего миры. Зовут его Атрус. Он обладает необычайным даром – все, что он рисует, волшебным образом превращается в реальность и оживает. Мы случайно открываем одну из его книг с рисунками и попадаем на остров – порождение фантазии Атруса. Ему нужна помощь – два его сына, Ахенар и Сиррус, сожгли большую часть книг отца. В отместку тот заключил бессовестных в миры-тюрьмы, а сам теперь пытается восстановить утерянные страницы. Вот в этом и нужно ему подсобить, чтобы как-то отсюда выбраться. Так начинается наше путешествие по загадочным мирам. Мы бродим по острову и понимаем, что время разделилось на «до Myst» и «после».

#### Равнение на Myst

Вышедшая в 1993-м году Myst не только дала начало целому жанру «имени себя», но и установила новые стандарты компьютерной графики. Миры, созданные разработчиками Cyan, поражали своей красотой, любой кадр из игры можно было помещать обоями на рабочий стол (правда, Windows 95 тогда еще не было). А уж как было приятно на фоне всей этой красоты ломать голову над загадками. В каждой игре серии головоломки существуют не просто для развлечения игрока, они – неотъемлемая часть сюжета, суть Myst. С одной стороны, они очень логичны, с другой, безумно сложны.

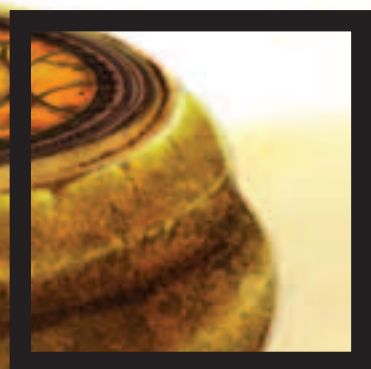
Именно этим Myst отличалась от остальных игр – здесь не надо было ни с кем сражаться, соперничать, в ней не





# ИСТОРИЯ Myst

Автор:  
Александра «BulleTT» Кост  
kisun@comtv.ru



было убийств, крови или набора очков. Весь интерфейс – в виде курсора, изменяющего форму при наведении на объект. На протяжении игры нам предстоит вступить в поединок исключительно с миром мышления и логики, пытаться разгадать раскиданные повсюду загадки, которые, в свою очередь, соответствовали каждому из миров, представленных на острове. В Лунном мире можно проверить, есть ли у вас слух, – здесь много задачек на подбор различных звуков. В Механическом мире придется проявить знание физики и инженерного дела. Остров Каменных кораблей потребует математической смекалки и владения азами электроники. И только мир Лесных каналов не такой сложный – нужно наладить работу механизмов, основанных на действии воды.

Доступность даже для незнакомого с играми человека, простота и глубина одновременно – лишь The Sims, много лет спустя, сможет нащупать те же струнки в душе обывателя. Myst выделилась еще и тем, что сразу начала издаваться на CD, чем очень способствовала продвижению этого носителя в массы.

Популярность игры была настолько высока, что братья Миллеры стали знаменитыми еще в первую неделю продаж. Для них это оказалось настоящим сюрпризом, ведь игра создавалась командой из девяти человек в гараже города Спокан, штат Вашингтон. Но факт остается фактом: продажи превысили 6 миллионов копий, и Myst долгое время была самой продаваемой игрой на PC и породила массу подражателей, которых фанаты презрительно называли «мистоидами».

#### Одна часть хорошо, а две лучше

В 1997-м году вышла Riven: the Sequel to Myst. Вторая часть игры начиналась ровно на том месте, где закончилась первая. Атрус совсем обнаглел – мало того, что он



По словам создателей, название игры *Myst*, а также загадочная обстановка были навеяны романом Жюль Верна «Таинственный остров» и произведением Адольфо Бийо Касареса «Изобретение Мореля». В книге речь идет о путешественнике, попавшем на остров, где строит свои механизмы гениальный, но помешанный на своем деле ученый.



не вернул нас домой, так ему опять понадобилась подмога! Все дело в том, что у Атруса есть отец по имени Ген, которого он заточил в очередной мир-тюрьму (у него, видимо, хобби такое: то сыновья, теперь вот отец). И все бы ничего, но каким-то чудом в этот мир попала жена Атруса, Катерина. Папаша захватил невестку в заложницы и требует освободить его из заключения. Атрус просит нас проникнуть в мир-тюрьму Riven и передать Гену книгу-выход, которая на самом деле окажется ловушкой. И опять нам предстоит путешествие по необъятным просторам мира, напичканного головоломками. Вторая часть вновь поражает графикой и еще больше заставляет корпеть над каждой загадкой. Riven не затмила успех *Myst*, но стала достойным продолжением. Поклонники были в восторге, а в Cyan Worlds подсчитывали немалый доход от продаж двух столь успешных игр.

### Подвиг Presto Studios

Все ждали от разработчиков нового шедевра. Но те в 2001-м году заявили, что передают права на создание игры другой компании, а именно – Presto Studios. Это стало неожиданностью для всего игрового мира, а еще больше – для поклонников серии. Presto Studios уже успела себя зарекомендовать трилогией *The Journeyman Project*. Но теперь перед ней стояла непростая задача – сделать продолжение эпохальной игры, не отходя от канонов, и вдохнуть в нее новую жизнь. Игру, получившую название *Myst 3: Exile*, вряд ли можно считать продолжением *Myst*. Это, скорее, переосмысление. Так разработчики видят творение братьев Миллеров. Игра поражает своими 360-градусными панорамами, настолько проработанными, что можно просто наслаждаться видом, забыв о цели игры и о сюжете. Кстати, о сюжете. Атрус решил создать еще один идеальный мир

Releeshahn. Он работал над ним очень долго и берег как зеницу ока, стараясь, чтобы не повторилась история с пожаром. Но самые худшие его опасения оправдались. Когда мы гостим у Атруса, неожиданно появляется некая личность преступной наружности, хватая книгу с бесценным миром, поджигает мастерскую и исчезает. Ну что нам остается делать! Хватаем книгу, через которую скрылся преступник, и пускаемся в погоню. Потом выясняется, что похититель – это некий Сааведро. Сыновья Атруса, пытаясь насолить отцу, навредили и Сааведро, разрушив его мир. В течение двадцати лет он в полном одиночестве разрабатывал грандиозный план мести, и только мы можем ему помешать... Исполнителем роли Атруса стал сам Рэнд Миллер. А вот на роль злодея Сааведро был приглашен Брэд Дуриф, номинант Академии киноискусств за фильм «Полет над гнездом кукушки».

### Online или не online? Вот в чем вопрос

А в это время неутомимые Миллеры задумали поистине колоссальный проект. Мечтой братьев был огромный онлайн-город D'ni, в котором любой поклонник игры мог встретиться со своими единомышленниками. Везде появлялись новости об огромных пространствах, сногшибательной графике и первом в мире онлайн-проекте с поддержкой голосового общения. *Uru: Ages Beyond Myst*, вышедшая в 2003-м году, потеряла приставку «online» в названии буквально перед самым выходом. Громкой сенсации так и случилось, проект стал лишь одним из продолжений серии. Кстати, задуманные изначально дополнительные миры были выпущены позже в виде add-on'ов. Это продолжение показалось многим не слишком удачным – в игре сохранилась традиционная графика и головоломки, но появились совершенно излишние аркадные вставки. Хотя были и приятные

### Особое мнение

**Илья Босов, Lesta Studio:** Первое впечатление – подсознательное неприятие. Непонятно, что делать, никаких хит-пойнтов, юнитов, а главное – в чем смысл игры? С этим вопросом миллионы людей прошли игру от начала и до конца. Успех *Myst* связан с феноменальной доступностью игры для casual-игроков – тех, кто никогда раньше не играл. Именно для них упростили интерфейс до спартаковского минимума в виде изменяющегося курсора и выбрали столь неторопливый жанр, где никто ни в кого не стреляет, никто не умирает и не за чем торопиться. Перед тем как игрок приносит последнюю страничку, он успеет покормить ребенка и ответить на телефонный звонок. Несмотря на свою загадочность, *Myst* предельно прост, даже банален в управлении. Головоломки не требуют семи пядей и высшего образования, а также никакого игрового опыта. Даже Tetris сложнее в управлении. «Совершенство достигается не тогда, когда нечего добавить, а когда нечего отнять».

### Кирилл Юдинцев, Gaijin Entertainment:

*Myst* – первая игра, использующая в полной мере мультимедийные возможности компьютеров: видео, звук, контент на CD. Тогда это было оригинально и свежо. К тому же, проект был рассчитан на очень широкую аудиторию, в нем не было насилия и экшна. Спокойное разгадывание загадок и наслаждение музыкой вкупе с великолепной графикой. Словом, *Myst* отвечала на вопрос, зачем компьютеру «навороты», в том числе и CD-привод.

### Александр Мишулин, Nival Interactive:

В момент выхода *Myst* у меня еще и компьютера не было. Помню статью про «революционную игру», и сообщения, что несколько человек сошли с ума, проходя ее. Мое знакомство с этой серией началось с *Real Myst*. Прошел игру «запоём», достал другие части. До пятой руки еще не дошли, но она ждет своей очереди среди хитов этой осени. Лидер по продажам в течение огромного времени; игра, сводившая с ума игроков; квест, который так и не умер, несмотря на многократные «смерти жанра». Причины успеха *Myst* сейчас уже оценивать сложно. Великолепная графика и абстракционистские образы, подкрепленные интересным геймплеем. Все помнят огромную шестерню, воткнутую в пасторальный зеленый холм. Мир, в который верилось сразу, и при этом он был настолько непохож на наш...



ЕСЛИ БЫ НЕ КАРТА, МЫ БЫ НАВЕРНЯКА ПОТЕРЯЛИСЬ НА ЭТОМ БЕЗЛЮДНОМ И МОЛЧАЛИВОМ ОСТРОВЕ.



ПОСЛЕ ПОЯВЛЕНИЯ MYST МНОГИЕ ПЫТАЛИСЬ ПРОДОЛЖИТЬ ТЕМУ ЦИВИЛИЗАЦИИ D'NI НА СВОЙ ЛАД. НАПРИМЕР, НА СВЕТ ПОЯВИЛСЯ ПРОЕКТ SEHV TSHAINO И СКОРО ОЖИДЕТСЯ ВЫХОД THE AGES OF ILATHID.



МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ СЕРИИ MYST ВСЕГДА ВЫШЕ ВСЯКИХ ПОХВАЛ.

В первом *Myst* есть место, где с помощью кнопок нужно подобрать определенную комбинацию. А комбинаций таких необходимо перебрать 10000. Слава тем игрокам, что все же нашли в себе силы справиться с этим заданием и поделились ценным знанием с остальными. А ведь в первое время, когда игра только увидела свет, ни о каких прохождении и речи не шло.





# 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).

Бука  
Бука Entertainment  
Бука Games



Эта игра-пародия была создана на волне всемирного успеха Myst. Pyst – остров, который посетили тысячи игроков, превратив этот мир в помойку. Здесь даже можно встретить игроков, до сих пор застрявших на какой-либо головоломке и безуспешно пытающихся ее решить.



В URU: AGES BEYOND MYST МЫ НАКОНЕЦ-ТО УВИДЕЛИ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА.



МИРЫ URU: AGES BEYOND MYST БЕЗПЛОДНЫ, НО ПООБЩАТЬСЯ НАМ ВСЕ-ТАКИ ПРИДЕТСЯ.

нововведения – игра велась от третьего лица, мы впервые видели нашего героя. А в самом начале нам даже предлагали создать персонажа. Можно было выбрать пол, его возраст, телосложение, а также одеть на свой вкус и цвет. В игре нам снова предстоит столкнуться с цивилизацией D'ni, поисками которой теперь занимается сообщество, возглавляемое Джеффом Занди. А нам нужно ему помочь. Кстати, путешествуя по мирам, мы встретимся с девушкой Иешей (вернее, с ее голограммой) – дочерью хорошо знакомого нам Атруса.

### И снова Атрус

Uru: Ages Beyond Myst показала, что нововведения не слишком милы поклонникам, и в четвертой части саги решено было вернуться к старому, доброму, вечному. В 2004 году компанией Ubisoft выпускается Myst IV: Revelation. В игре вновь встречается Атрус. Он написал нам письмо и пригласил в гости в свой мир Томана, чтобы посоветоваться по поводу сыновей, до сих пор заточенных в мирах-тюрьмах. Но как только мы прибываем, случается трагедия – у нас на глазах пропадает дочь Атруса, Иеша. Конечно, искать девочку придется нам, путешествуя из мира в мир. Побродив по Томахне, мы переберемся в мир Спайр. Это темница Сирруса, которая представляет собой ледяную гору с кружащимися вокруг астероидами. На

до сказать, что Сиррус все годы заточения не ленился и понастроил кучу головоломок. Поэтому его мир считается самым сложным по прохождению.

Если все же вам удастся справиться с зубодробительными загадками, то путь ваш лежит в Хейвен. Этот мир – тропический рай, в котором был заключен второй сын Атруса – Ахенар. Он тоже напридумывал всяких задачек, но они попроще и основаны на биологии и теории естественного отбора.

В четвертый мир, Серению, вы можете попасть почти с самого начала игры. Здешние секреты заставят вас стать проектировщиком, изучать устройство различных дамб и каналов и использовать это для решения головоломок.

Сюжет четвертой части нелинейный, поэтому надобно здорово помучиться, чтобы понять, в каком порядке применять разбросанные повсюду механизмы и посещать миры. Но это и есть сильная сторона игры. А вот головоломки, при решении которых приходилось бороться со временем и интерфейсом, совсем ее не красили.

### Точки над «!»

Как известно, все в этой жизни когда-то заканчивается. «Myst 5: End of Ages завершает историю Myst и закрывает книгу Веков Миста, – заявил глава Суан Worlds Рэнд Миллер. – Вы сможе-

### D'ni

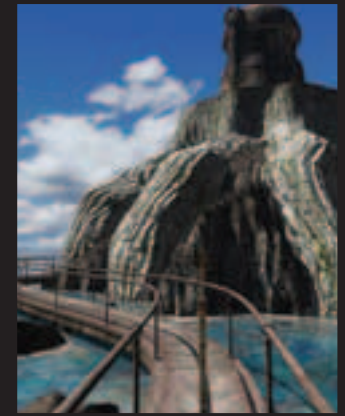
Цивилизация D'ni появилась на Земле очень давно. Потерявшие родину пришельцы прибыли на нашу планету и поселились под землей, под ногами только начавшего развиваться человечества. Жители подземного государства обладали волшебными способностями. Они придумывали миры и описывали их в книгах, которые впоследствии становились порталами в эти самые миры. Хотя в серии кое-где говорится, что миры эти существуют сами по себе, а книги – именно порталы. Но цивилизация D'ni была уничтожена в результате катастрофы, в подробности которой мы, увы, не посвящены.

Представителем этой уничтоженной цивилизации является хорошо знакомый нам Атрус, которому на протяжении всей саги мы пытаемся помочь восстановить утерянные связи с его родным народом. А в Uru: Ages Beyond Myst мы смогли побродить по остаткам разрушенного мира D'ni. Пятая же часть саги раскрыла несколько тайн исчезнувшей цивилизации и возложила на нас миссию по ее восстановлению.



По мотивам игры вышло целых три книги, написанных самими братьями Миллерами в соавторстве с Дэвидом Уингровом: *Myst: The Book of Atrus*, *Myst: The Book of Ti'ana*, и *Myst: The Book of D'ni*, а скоро должны выйти еще две. А знаменитое издательство комиксов Dark Horse сделало два выпуска *Myst: The Book of Black Ships*, но затем закрыло серию из-за конфликта с разработчиками.

Из-за потрясающих видеороликов, *Riven* была выпущена на пяти CD. Ведь в то время еще не существовало качественного способа сжатия оцифрованного видео. Это была впечатляющая по размаху игра, но поклонников такое количество мегабайт информации абсолютно не испугало – диски шли нарасхват.



Хотя игры серии *Myst* и отличаются наличием сложнейшей системы головоломок, в четвертой части разработчики решили немного помочь игроку. В *Myst IV: Revelation* предлагаются подсказки для решения загадок, что иногда очень может пригодиться отчаявшимся геймерам.





# BROTHERS ★ IN ARMS ★ ★ IN ARMS ★ EARNED IN BLOOD

ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ НЕПРОСТО.  
ОТВЕЧАТЬ ЗА НИХ ЕЩЕ ТРУДНЕЕ.



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



gearbox  
software



По вопросам сетевых закупок обращайтесь по тел.: (065) 750 50 94, e-mail: buka@buka.ru

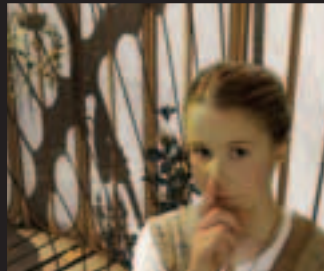
Товар сертифицирован.

© 2005 Ubisoft Software. All rights reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and other countries. Brothers in Arms Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and the Gearbox logo are trademarks of Gearbox Software in the U.S. and other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software LLC.

Бука  
Агентство по закупкам  
для бизнеса



Одна из самых знаменитых PC-игр целиком разрабатывалась на компьютерах Apple Macintosh, с использованием технологий Adobe Premiere, Hypercard и QuickTime. Она изначально вышла на «Маках», и только затем была портирована на PC.



ПОИСКАМИ ЭТОЙ ДЕВОЧКИ МЫ БУДЕМ ЗАНИМАТЬСЯ В ТЕЧЕНИЕ ВСЕЙ ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ.



АТРУС — ЦЕНТРАЛЬНАЯ ФИГУРА ВСЕЙ САГИ. В ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ ИГРЫ МЫ СНОВА ПОМОГАЕМ ЕМУ.

те узнать всю историю цивилизации D'ni, попасть в самое ее сердце и оказать посильную помощь в ее восстановлении». Разработчики обещали ответить на все вопросы, появившиеся у нас еще в самой первой части игры. В последней, пятой части игры разработчики вернулись к истокам, сделав упор на сюжет, графику и головоломки. Нам предстоит путешествовать по четырем мирам вместе с двумя персонажами — Ишей (уже знакомой нам дочерью Атруса) и загадочным мужчиной Эшером. Они будут появляться по ходу игры и давать небольшие подсказки о том, где мы находимся и что нам следует делать дальше. И если мы внимательно прислушаемся к этим подсказкам, нам будет чуточку легче путешествовать по миру вечной зимы, бесконечного космоса, красочных тропиков и величественных горных массивов. В игре появились весьма интересные новшества. В частности, в каждом из миров мы можем найти магическую каменную табличку и, вписывая туда определенные знаки, влиять на происходящее вокруг: ускорить время или подвести тепло ядра планеты к нужной точке. Несмотря на обещания, эта игра не дает ответов на все вопросы, в конце приключений у нас оказываются ключи далеко не от всех дверей. Но этим серия Myst лишним раз подтвердила свое звание самой загадочной и таинственной.

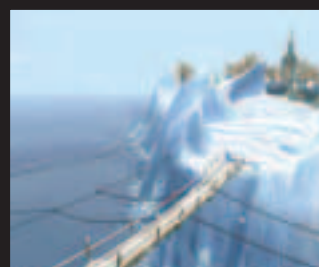
### Что же дальше?

Дела шли совсем неплохо, появились слухи о том, что после завершения серии Myst Cyan Worlds займется новым проектом, который не имеет ничего общего со всеми предыдущими работами студии, а также планирует переиздать свои ранние детские игры. Но неожиданно компания Cyan Worlds объявила о своем закрытии, и в начале сентября 2005-го года были уволены все сотрудники. Компания формально существовала и поддерживалась двумя сотрудниками, Рэндом Миллером и Тони Фраймэном, но, поскольку студия объявлена банкротом, без крупных инвесторов вряд ли можно было надеяться на возрождение. Новость эта поразила всю игровую индустрию, особенно простых игроков. Ведь многие ждали от ветеранов квестостроения громких и интересных проектов. Но братья Миллеры снова преподнесли нам сюрприз, на сей раз приятный. Компания вернулась к жизни, вернулись на свои рабочие места недавно уволенные сотрудники и приступили к новому проекту. Какому? Об этом пока ничего неизвестно, как и то, кто же явился столь долгожданным спонсором для компании Cyan Worlds. Тем не менее, мы все искренне рады возвращению разработчиков и будем ждать от них новых игр. Myst навсегда заняла почетное место в игровой истории и, конечно же, в наших сердцах. ■

### Римейки

Хотя графика Myst и произвела неизгладимое впечатление на публику в начале 90-х годов, в конце XX-го века этим уже невозможно было кого-то удивить. Чтобы дать старой игре новую жизнь, братья Миллеры выпустили в 1999-м году Myst: Masterpiece Edition. Это был старый добрый Myst, но с некоторыми изменениями. А именно: переход с 8-битного цвета на 24-битный; возможность просмотра окружающего пространства с дополнительных ракурсов; повышенное качество звуковых эффектов и музыки; появление встроенных карт и системы подсказок.

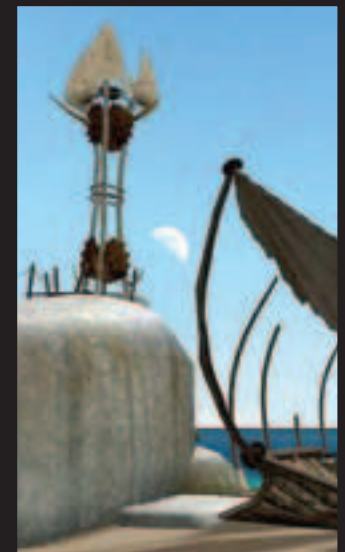
А в 2000-м году появилась realMyst, в которой было уже значительно больше нового. Графика в игре была создана с помощью 3D-движка Plasma, который в дальнейшем (с внесенными улучшениями) был использован при создании Uru: Ages Beyond Myst и Myst V: End of Ages. Добавлены погодные эффекты, такие как гроза, восход и закат солнца. Улучшенная система передвижений давала больше свободы, а в сюжет игры был гармонично вплетен новый Ледяной мир. Изменения коснулись и главного острова — на Myst появился такой элемент, как надгробие Tī'ana.



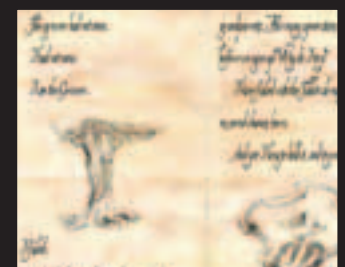
МИР ВЕЧНОЙ ЗИМЫ. НА МГНОВЕНИЕ ВОСПОМИНАЕТСЯ SYBERIA.

### Для ценителей

В связи с завершением серии игроков ждали приятные подарки. В Myst V: End of Ages Limited Edition поклонники проекта, к большому своему удовольствию, обнаружили 22-минутное видео, рассказывающее о предыдущих частях Myst, оригинальный саундтрек игры и подборку коллекционного арта, посвященного миру Myst. Правда, вложенный путеводитель по последней игре серии, с подробным описанием секретов и решением головоломок, обрадовал не всех, ведь истинные ценители игры предпочитают преодолевать все препятствия самостоятельно.



МИР MYST'А ПОЛОН РАЗЛИЧНЫХ МЕХАНИЗМОВ, В ПРИНЦИПЕ РАБОТЫ КОТОРЫХ НАМ ТРЕБУЕТСЯ РАЗОБРАТЬСЯ ПРИ РЕШЕНИИ ГОЛОВОЛОМОК.



ЧТЕНИЕ ДНЕВНИКОВ ВСЕГДА БЫЛО ПОЛЕЗНЫМ. ОТТУДА МОЖНО ВЫЯСНИТЬ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО О СОБЫТИЯХ ПРОШЛОГО И ПОЛУЧИТЬ ПОДСКАЗКУ.



# EX MACHINA



**NIVAL**  
INTERACTIVE

**TARGET**  
GAMES

Для оформления заказа  
по любым оптовым закупкам обращайтесь по тел. (095) 783 90 91, e-mail: [byka@byka.ua](mailto:byka@byka.ua)



**Byka**  
ВІСЬМЬ ЛІТ РОЗКРИЛИ  
СЕКРЕТИ ВІСЬМЬ ЛІТ



# СЛОВО КОМАНДЫ

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

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

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

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

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

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

**5.0-5.5** – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже 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, небезыскательный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

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

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

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

«Страна Игр»  
РЕКОМЕНДУЕТ



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

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

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

## Прямая речь

### Виталий Шутов



**КОМПАНИЯ:**  
GF

**ДОЛЖНОСТЬ:**  
Директор по разработкам на PC

**ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:**  
«История войн: Наполеон», «Код доступа: РАЙ», «Власть Закона», «АЛЬФА: Антигер-пор», Warfare, Jagged Alliance 3D, «4-й Батальон», «Глюкоза»

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Civilization IV, F.E.A.R.

**ХОББИ:**  
Сноуборд

Я помню дни, когда все только начиналось. Помню, как мы ждали выхода журнала с первым превью по нашей первой игре. Как каждое письмо от фанатов долго и вдумчиво изучалось. Как с замиранием сердца мы бороздили форумы, читая о нашем творении...

Со временем все это притупляется. Проходя мимо стола с журналами, лениво бросаешь: «Про нас что-нибудь есть?», и, если что-то имеется, то проглядываешь по диагонали, проверяя логичность и надежность отмеченных фактов. Да и фанату уже не так просто пробиться сквозь кордон PR-менеджеров и пресс-секретарей. Время летит.

Тем не менее, именно фанаты являются основным двигателем, который заставляет работать дальше, что-то изобретать. Мне кажется, это слишком важно, чтобы об этом можно было забыть. Очень многие из тех, кого я знал давно, со временем переставали получать от работы удовольствие. Здесь почти как в сексе, когда главное – процесс. Как только тебя перестали радовать собранные версии, неожиданно ожившие человечки на экране, видимый результат

твоих трудов, а единственный вопрос, который волнует – как бы на этом здесь и сейчас заработать кучу денег. Тут-то и подстерегает Страшное Разочарование. В игровой индустрии не платят таких денег, как в кино или в софтверном бизнесе. Зато здесь есть то, что можно показать друзьям и сказать: «Вот это делал я!». Ожидание результата, гордость от того, что в твоё творение играют десятки-сотни тысяч людей. Именно это ощущение и является наркотиком, от которого сложно отказаться, если ты понимаешь его силу. Именно оно притягивает успешных программистов, неожиданно уходящих в геймдев на трехкратное снижение зарплаты. Да, наверное, это та самая тяга к творчеству. Эти же наши коллеги могли бы получать в разы большую зарплату в других областях, но они – все еще с нами. Ведь игры – это не просто набор кода, сборник артов. Это миры, живые миры. И несут они в себе много больше, чем индустриальные базы данных или сухие спецэффекты блокбастеров видеоиндустрии. Пафосно? Да, возможно. Безжизненно? Нет, ни капли!

#### ЦИТАТА:

Именно фанаты являются основным двигателем, который заставляет работать дальше, что-то изобретать.

**M.V.Разумкин**  
razum@gameland.ru



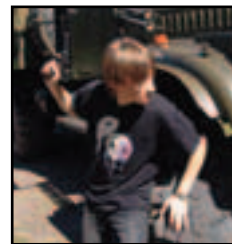
**СТАТУС:**  
Главред

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ King Kong  
■ Ragnarok Online

Фильмы по играм продолжает преследовать злой рок. К сожалению, Doom не стал исключением. И если где-то первые две трети вполне можно смотреть (особенно запомнилась стилизация под FPS), то последующие события кроме как бредом не назовешь. Фактический факт – опять не получилось, хотя разок сходить стоит.

## МЫ – ЭТО ВОТ ➔

**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**

Зонтик-шпион  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Shadow of the Colossus  
■ Quake 4

Илья Ченцов – молодец! На фотографии к авторской колонке этого номера он – вылитый строгг из Quake 4. По сложившейся традиции в дни сдачи номера мы уже играем в то, что падает на страницы номера следующего, и можем поэтому сказать пару слов о сверхновых играх. Так вот, Quake 4 очень похож на коричневый Doom 3.





# Наш Хит-Парад

## PC

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Fable: The Lost Chapters
- 2 Civilization 4
- 3 Age of Empires III
- 4 Quake 4
- 5 Call of Duty 2
- 6 Star Wars: Battlefront 2
- 7 World of Warcraft
- 8 FIFA 06
- 9 F.E.A.R.
- 10 Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

## КОНСОЛИ

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Soul Calibur III
- 2 Burnout: Revenge
- 3 Nintendogs
- 4 Ninja Gaiden Black
- 5 Everybody's Golf
- 6 Mortal Kombat: Shaolin Monks
- 7 Tekken 5
- 8 Fahrenheit
- 9 Metal Gear Ac!d
- 10 God of War

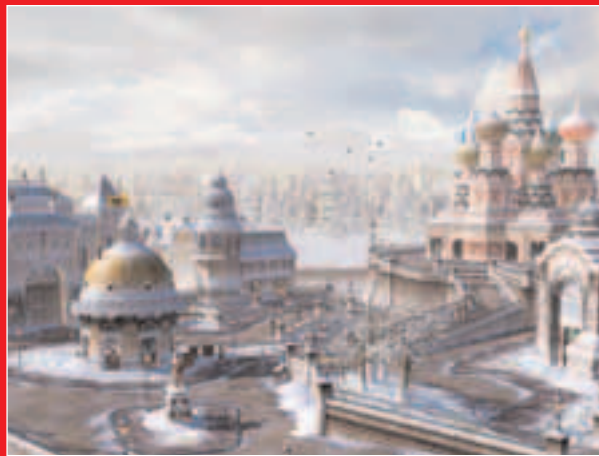
### ПЛАТФОРМА

- PS2  
PS2, Xbox  
DS  
Xbox  
PSP  
PS2, Xbox  
PS2  
PS2, Xbox  
PSP  
PS2



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

# ИГРА НОМЕРА



## Age of Empires III стр. 112

Титан подошел к помосту, с легкостью поднял штангу и играючи выжал вес. Бросил и с усмешкой посмотрел на конкурентов. Ну-ка, кто тут еще на пьедестал «RTS года»?



### ■ ГЕЙМПЛЕЙ:

Пули и ядра летают, солдаты строятся в боевые порядки, рабочие пополняют запасы еды. R-T-S.

### ■ ГРАФИКА:

Если не увлечься увеличением масштаба и экономией на «железе», то игра сможет вас приятно удивить.

### ■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Оригинальность? Да. Улучшения? Замечены. Новизна? Присутствует. Все, за что мы любим игры серии, — на месте.

## 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:

Undead

#### ЗАМУЧАЛСЯ ИГРАТЬ В:

- Ragnarok Online

А Алик, как всегда, тормозит. Наверное, это он придумал труссы, просто не признается. Но ничего, агенты Малдер и Скалли еще выведут этого индустриального зомби на чистую воду, он еще ответит за все свои преступления против человечества. А пока зомби Алик отчаянно борется со сном и сдачей номера, не отвлекайте его, ему не до вас.



### Константин Говорун

wren@gameland.ru



#### СТАТУС:

Кинозвезда

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

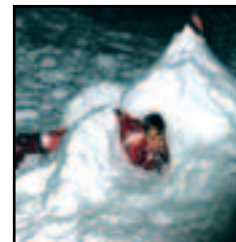
- Soul Calibur III

Господин Булохов считает, что Врена следует сделать официальным эмскотом журнала «Страна Игр». Идея заманчивая, но конкурировать с Жугдэрдэмидийном Гуррагчей, Катей Копыткиной и Василием Кавайным мне не с руки. Разве что иногда могу устроить представление перед камерой. По большому празднику. А каждый день — не-е....



### Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



#### СТАТУС:

Холодно, однако

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Ragnarok Online
- The Fall: Last Days of Gya

В день, когда я родился, пошел первый снег. В этом году природа решила поддержать традицию, и как-то очень неожиданно наступила зима. А вся теплая одежда осталась в Питере. На улице стараться бывать как можно реже, а обилие хитов не дает скучать долгими темными вечерами. Да и 200-ый номер не за горами.



### Юрий «Voron» Левандовский

voron@gameland.ru



#### СТАТУС:

Человек-штатив

#### СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:

- Thrive – Vheissu
- Metric – Live It Out
- Fading Colours – Black Horse

Пока все сдавали номер 199-й, я наконец-то добрался до камеры и снял видео для номера 200-го! Держитесь крепче — всего через две недели вы все воочию увидите, чем занимается редакция долгими осенними вечерами, когда на улице холодно, а работать уже невозможно. Еще совет — не смотрите Doom, слушайте лучше новый альбом Thrive.



### Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



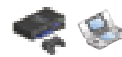
#### МЫСЛЬ:

«А кто же выдумал носки?!»

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Devil Kings
- Nintendo
- «Замочи всех людей!»

Долгие осенние вечера, незаметно становящиеся зимними... Да ну их в болото, ей-богу! Придумают тоже, «вечера». Будто утром, днем и (ой!) ночью мы не работаем. Аж пар из ушей! А если совсем невмоготу, на помощь всегда придут отечественные дистрибьюторы, издатели, локализаторы... С ними никогда не скучно! Лучик света в темном царстве.



### Матвей «hate008» Булохов

hate008@gameland.ru



#### СТАТУС:

I've got crabs!

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- X3: Reunion
- Guilty Gear XX#Reload
- Soul Calibur 3

О, эти долгие осенние вечера! Вместо полетов по холодному космосу вселенной X в поисках покупателя на масло, я беру иголку с ниткой. Вырезаю распечатанные выкройки, переношу их на ткань, вырезаю и начинаю шить кусочки. Талисманчик из Half-Life обязательно поможет мне на турнирах по Guilty Gear. Как? Ох, не спрашивайте!





Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



Домашнее чтение:  
Сайт PainStation:  
<http://www.painstation.de>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Достаточно открыть любой фантастический роман, посвященный виртуальной реальности, чтобы понять, насколько устройства с обратной связью отстают от запросов геймеров. Удел «домашних» игроков – жужжащий вибромоторчик джойстика. Он хоть и старается передать ощущение от столкновения автомобиля с бетонной стеной или от удара кувалдой по шлему, да куда ему. От игровых автоматов впечатления поярче, но даже в супер-пупер-симуляторе парка Юрского периода у вас вряд ли останется хотя бы царапина от укуса динозавра.

Разработчики игр тщательно пытаются впихнуть в электронные тела персонажей все больше и больше полигонов, думая, что этим приближают свои творения к жизни. Протрите очки, уважаемые, а лучше снимите их – будем ставить эксперимент. Запускаем какой-нибудь Urban Reign и ждем, пока наш персонаж получит бейсбольной битой по бритому кумполу. А-а, как больно... ему, а вам – хоть бы хны. Теперь ставим игру на паузу, берем настоящую деревянную битку, хорошенько размахиваемся и... Ой, убежал. Ладно, догонять не будем – думаю, мысль ясна: если игрушка не делает больно игроку, когда больно персонажу, о реализме говорить не приходится.

И все-таки игры потихоньку идут навстречу жизни. Речь, конечно, не об аркадном автомате Doom 3 со встроенными пулеметом, ракетницей и генератором шаровых молний. Устройства, о которых я сегодня расскажу, создаются на основе мирных, на первый взгляд, игр. Например, создатели установки Dance Dance Immolation собираются использовать в своем проекте игровую механику танцевальных симуляторов с небольшими дополнениями: правильные па сопровождаются выстрелом огненного фонтана в воздух; если же танцор промахивается, то огнем плещет прямо в него! Даже не знаю, кто больше обрадуется, услышав о таком устройстве, – фанаты Dance Dance Revolution или их противники. Первым будет интересно добавить в любимую игру острых ощущений, а вторые наверняка уже предвкушают значительное сокращение численности первых. Что ж, немного разочарую тех и других – к сожалению, Dance Dance Immolation не придает выражению «угорать на танцполе» буквальный смысл. Все самозваные нестинары в обязательном порядке облачаются в огнеупорный костюм. Разумеется, такая предосто-

рожность делает мероприятие значительно менее рискованным. «Пламенным революционером» не светит даже разжиться сколь-нибудь убедительной фотографией, подтверждающей их участие в танцевальном самосожжении, – понять, чье лицо скрыто за матовым щитком, так же сложно, как на глаз определить пол персонажа Fallout, одетого в Power Armor. Этот пример очень хорошо демонстрирует грань, до которой игроки согласны на обратную связь. Не так уж мало людей считают, что прикольно было бы получить по морде дубиной от какого-нибудь орка (разумеется, имея шанс отразить удар), несколько меньшее количество народа согласно обжигаться об огненные снаряды думовских импов, но падать замертво, когда счетчик хитпойнтов достигает нуля, не хочет никто. Что? Первые два варианта тоже вызывают у вас сомнения? Чем же тогда можно объяснить успех следующего экспоната нашей камеры игропыток?

Чудо называется PainStation 2, оно создано немецкими студентами из Кельнской академии медиа-искусств. Игровая начинка системы – старый добрый Pong с некоторыми дополнениями. Правой рукой каждый из игроков вращает ручку, отвечающую за горизонтальное движение пиксельной биты. Между битами летает мячик, цель – заставить врага промахнуться и пропустить мяч за свой край экрана. Левые руки соперников лежат на специальных металлических решетках. Убравший руку с решетки автоматически проигрывает. В чем же здесь подвох? Вылетевший мячик обязательно проходит через одну из нескольких специальных зон, расположенных по краям игрового поля. С каждой зоной связан тот или иной раздражитель – удар по руке током или проволочным хлыстом, либо увеличение температуры решетки. Можно

сказать, что это редкая игра, которую вы тем хуже чувствуете, чем лучше играете. Но цель авторов – не садизм ради садизма, а поиск новых форм интерактивности. Как явствует из названия, PS2 (Sony уже делала предупреждение создателям) – модифицированная версия устройства. Улучшения по сравнению с ранним вариантом включают настройки уровня сложности (степень нагрева «конфорок» и заменяемые ударные элементы из разных материалов), дополнительные раздражители: световые вспышки и шумовые эффекты, отвлекающие противника, а также поддобие лечебной магии – вентилятор, обдувающий «страдательную» руку, когда «действительной» удастся попасть мячиком в бонус-аптечку. Разумеется, отношение публики к «станции боли» далеко не однозначное – многие обзывают создателей автомата извращенцами и прочими неприятными словами, однако желающих испытать свою силу духа и крепость нервов тоже немало. PainStation объездила несколько выставок в Европе и Америке, и везде пользовалась успехом. На сайте разработчиков есть своеобразная галерея, запечатлевшая боевые ранения не желавших сдаваться игроков. Поражает не только вид увечий, но и количество фотографий. PainStation стала фигой в кармане всем «борцам за игровую нравственность» – в пропаганде насилия обвиняют GTA, а шрамы остаются почему-то от Pong. Думают ли об этом те, кто бросают четвертаки в монетоприемник, нажимают кнопку «I agree» и кладут левую руку на решетку? Считают ли они эту машину произведением искусства, как сами разработчики? Возможно, и нет. Но PainStation бросает вызов, который сложно не принять. На смену мозолям от джойстика приходят более весомые геймерские стигматы. ■





# 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:**  
Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru

Логика покупателей компьютерных и видеоигр подчас находится за гранью понимания. На днях горячо обсуждали в редакции достижения Lumines – творения японского дизайнера Тэцуи Мидзугути. Полмиллиона с хвостиком дисков по всему миру! Казалось бы, обычный результат для хита средней руки. Вот только Lumines – не более чем красивый тетрис.

**П**родать полмиллиона тетрисов – еще куда ни шло, а вот выставить на них цену, как за обычную игру (полсотни долларов), и все равно продать – достижение. Что удивительно, предыдущие игры Мидзугути, действительно гениальные Rez и Space Channel 5 с треском провалились. И Dreamcast в этом не виноват – обе игры вышли еще и на PS2. В случае с Rez грешили на непривычную графику – слишком уж примитивную. Но тетрис! Чудеса в решетке. Или нет?

Никто особенно не удивляется, когда огромными тиражами расходятся игры по мотивам фильмов или разрекламированная в прессе посредственность, – вроде того же Driv3r. Продажи легко прогнозируются издателями, и они редко ошибаются. Во всяком случае, душещипательные истории о том, что Atari решила вскрыть захоронение картриджей Е.Т., чтобы добавить в этот склеп (времен кризиса 80-х годов) залежавшиеся на складах диски с Driv3r, остаются байками для первоапрельских номеров журналов. В прошлом, увы, осталась и модель, когда достаточно было просто выпустить хорошую игру и организовать минимальную рекламную кампанию. Лишь в интервью о ретро-играх разработчики указывают на «word of mouth», как основной двигатель продаж своих древних хитов. Ведь вроде бы все просто – мальчик Джон купил картридж, похвалил игру Тому – и тот отправился в магазин. Далее слухи о новом хите распространяются, как лесной пожар. Сейчас по такой модели продаются разве что RPG от Nippon Ichi – да и то лишь потому, что у них нет раскрученных прямых конкурентов. Нишевые проекты. Поиграл сам – рассказал о нем брату по разуму, истосковавшемуся по тактическим RPG. А в следующий раз он что дельное посоветует. Идиллия.

Что же изменилось? Геймеры, простите, зажрались. Уже давным-давно

классных игр в месяц выходит куда больше, чем человек может освоить. Правда, в нашей замечательной стране многие геймеры скупают все – на пиратских копиях – а затем чахнут над этой кучей злата, подобно сказочным персонажам. Поэтому их готовность тратить на игру время – основной показатель популярности того или иного проекта. И лицензионные версии, конечно. В любом случае, сейчас у геймеров – даже будь они сто раз хардкорными поклонниками одного-двух жанров – есть возможность выбирать. И их решение во многом обусловлено желанием поддержать свой имидж – получить удовольствие-то можно с любым из вариантов. Так и продается Lumines. Как игры влияют на имидж? А так же, как и все остальное, – музыка, кино, одежда. Человека оценивают по набору его предпочтений. Кто-то считает, что ему необходимо следить за модой – играть в каждый новый Need for Speed, Splinter Cell, Prince of Persia, FIFA, обязательно посмотреть Doom 3 и Quake 4, не пройти мимо Heroes of Might & Magic V и Final Fantasy XII. Другие, напротив, отрицают «попсу». Условно говоря, любящая игра с тиражом более чем в миллион копий априори считается ими плохой – а недостатки найдутся. Прослыть оригиналом, критикуя в компании общепризнанные хиты, – почему бы и нет? Еще одна группа старается следить за игровой прессой и покупает только «шедевры» от самых «креативных» разработчиков. Если Хидео Кодзима выпустит клон Pong с героями Metal Gear на заднем плане и вышагивающим посреди экрана гигантским боевым роботом – купят, не задумываясь. Естественно, если Кодзима четко сформулирует идею игры, которую затем можно пересказывать друзьям. Например, Lumines – «игра, где геймплей подчинен музыке». Красиво, правда? Вот только безыдейный Splinter Cell продается не хуже, чем Metal Gear Solid. Разные маркетинговые стратегии, разная аудитория.

Есть и еще забавный вариант – выбрать среди проектов с оценкой в 6-7 баллов парочку малоизвестных, и объявить себя их искренним фанатом. Никто из друзей все равно их не видел, поэтому восторги о «супероригинальном геймплее при не очень удачной графике» будут идти на ура. А если кто и посмотрит – не беда. Фраза «ничего вы не понимаете» – настоящее универсальное оружие в любом споре, в том числе об играх. Обидно только, если друзья, доверяя вкусу такого геймера, выкинут деньги на ветер. Им ведь могут посоветовать купить под это дело новую консоль.

Ирония в том, что даже вполне трезво мыслящие люди, не старающиеся поднять себе самооценку за счет игровых предпочтений, находятся под влиянием этой мерзкой тенденции. Чуть-чуть. Вот, например, наши редакторы Артем Шорохов и Юрий Левандовский посмотрели на Katamari Damacy и совершенно не поняли, отчего игрой все так восхищаются. Но заявить во весь голос, что это полный отстой, не решаются – только высказывают осторожные сомнения. Шедевр, мол. Мне в свое время совершенно не понравилась Ico; вернее, она не настолько хороша, как о ней говорят. Но я предпочитаю молчать – не хочу ввязываться в лишние споры. Многие наши обозреватели предвзято относятся к попсовым проектам – оценку просто так занижить не получится, но выловить в игре все недостатки, вплоть до самых мелких, и ткнуть читателя в них носом – дело чести. Но у нас, слава богу, действует система сдержек и противовесов – один человек не может свое личное мнение сделать официальной позицией журнала. А читатели обижаются – дескать, купили Katamari Damacy, а это чушь какая-то. Не расстраивайтесь. Лучше перечитайте нашу рецензию, наберите из нее цитат и возьмите на вооружение. Прослытите тонким ценителем игрового искусства. ■

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 эккаунта.

  
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 Цифр" (russian@buka.ru).



## 5 ПРИЧИН НЕ ЛЮБИТЬ ХВОХ 360



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru

Появление следующего поколения консолей уже совсем на носу. Даже не на носу, а еще ближе – американские геймеры прямо сейчас играют на Xbox 360, которые Microsoft понаставило во всех крупных магазинах страны. До международного старта приставки остаются считанные дни (вы заметили, как быстро пролетело время?), и совершенно ясно, что прогресс не стоит на месте. Будем ли мы дружить с первой консолью нового поколения?

**М**ы, конечно, попробуем и посмотрим, что получится. Есть множество причин любить Xbox 360, но у нас, в России, трудно предсказать консоли счастливое будущее.

Причина первая: цена. Вернее, не столько даже сама цена, сколько ценовая политика Microsoft. Как известно, «базовую» комплектацию Xbox 360 будут продавать за \$299, а набор с жестким диском обойдется в \$399. Это в Америке. Европейская версия приставки стоит столько же, но в евро – то есть примерно на одну пятую дороже (грубо говоря, \$480 за полный комплект). А если вспомнить, что мы живем хоть и в Европе, но у черта на куличках, то цена получается и вовсе заоблачной. Наш GamePost, например, готов принять предзаказ на приставку за 649 долларов США. Но давайте же теперь посмотрим, как обстоят дела у японцев. Им предлагают только комплект с жестким диском за 37.900 йен, то есть примерно за 330 долларов. Откуда такая разница в цене? Ах, Microsoft хочет привлечь внимание японцев к своей приставке? Что будет делать Европа, компанию, очевидно, не интересует. Даже если выкинуть накрутку за доставку в Россию, европейцу консоль обойдется на 45% дороже, чем японцу. Когда (если) вы будете покупать Xbox 360, вспомните, что вы отдаете деньги не только за саму приставку, но приплачиваете лишнюю сотню долларов, чтобы японские отаку могли купить ее подешевле – очень разумное вложение денег, не правда ли? Я могу смириться с тем, что приставка следующего поколения при запуске стоит пять сотен долларов США, но такую региональную ценовую политику кроме как свинством назвать трудно. И, заметьте, это еще ни слова не говоря о том, сколько будет стоить хороший теле-

визор с поддержкой HDTV, приличная звуковая система и прочие аксессуары.

Причина вторая: резиновые люди. Не нужно понимать, что означают термины «рельефное текстурирование» и «вершинные шейдеры», чтобы заметить очевидный эффект: многие герои игр следующего поколения больше похожи на резиновых кукол, чем на живых людей. Благодаря новым технологиям костюм Рю Хаябусы станет еще более блестящим, а отражения на капотах машин Project Gotham Racing 3 будут правдоподобны как никогда, но как же лицевая анимация, как же модели главных героев? Уже сейчас трудно найти разницу между моделями героев лучших игр угасающего и следующего поколения приставок. Не секрет, геймеры больше всего внимания обращают на персонажей игр – кому нужна улучшенная графика, если герои не станут более симпатичными?

Причина третья: физика. О, «физика следующего поколения» стоит поперек горла у любого, кто пристально следит за играми для Xbox 360. Кажется, ко всем играм разработчики присобачили какой-никакой, а физический движок. В большинстве случаев эта физика только смешит: кому нужна ragdoll-анимация, если трупы от нее начинают скакать и дергаться, а не ложиться правдоподобно? Не пора ли уже осознать, что соблюдение законов Ньютона – далеко не всегда благо? Лучше «нечестная», но удобная для игры механика (как, например, в Dead or Alive 4), чем мощный, но ненужный физический мотор.

Причина четвертая: Интернет и сетевая игра, благословение и проклятие Microsoft. Покупать Xbox 360, не имея широкополосного доступа в Интернет, – деньги на ветер. Вы не сможете подключиться к Xbox Live. Вы не сможете скачивать бесплат-

ные дополнения и демо-версии новых игр. Вы не сможете покупать на Xbox Live Marketplace (пока непонятно, правда, что именно вы не сможете там покупать). Вы не сможете проходить игры в кооперативном режиме с другими игроками. Вы не сможете общаться с товарищами по команде через наушники с микрофоном. Вы не сможете вступать в кланы и болтать с другими владельцами Xbox 360. Другими словами, не имея хорошего доступа к Сети, вам только и останется, что играть в одиночные кампании, которые в большинстве игр для Xbox 360 будут считаться не основной, а только дополнительной составляющей. Тем же, кому истории в духе Final Fantasy нравятся больше, чем мультиплеер Halo 2, остается только посочувствовать.

Причина пятая: Xbox360.com и прочие развлекательные сайты, связанные с новой консолью. Не сказать, чтобы официальные сайты других консолей приносили много пользы (кто-нибудь был на PlayStation.com?), но если уж Microsoft делает приставку, которая будет так сильно связана с Сетью, то, наверное, можно обеспечить ей нормальную информационную поддержку? Черта с два. Большинство рекламных сайтов – образец дурного вкуса во всем: тонны тяжелой flash-анимации, бесконечные загрузки, неотключаемая музыка, летающие пункты меню, необходимость при каждом посещении заново выбирать язык и регион, рекламная кампания про кроликов-наркоманов с печально известного origenxbox360.com – зачем все это? Несколько страниц в простом HTML с четкой разложенной информацией по Xbox 360 – вот что нужно «хардкорным» геймерам, на которых прежде всего рассчитана приставка. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.











Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# F.E.A.R.

Охотники за привидениями против злых мужиков с дробовиками.

Разработчики долго готовили общественность к выходу F.E.A.R., очень страшного FPS с элементами японских ужасов. В Сети гуляли аж две демо-версии – одна для многопользовательской игры, другая для одиночной. В наших, российских магазинах можно было приобрести превью-диск «What is F.E.A.R.?», владение которым дает право купить полную версию игры немного дешевле. Трагическая история маленькой и очень несчастной девочки, записанная на этом диске, как бы намекала:

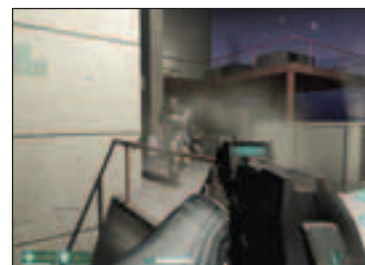
смотрите, мы делаем игру с серьезным уклоном в хоррор! И только сюжет разработчики обсуждать отказывались. Мол, злодей-телепат захватил полк солдат-клонов и штурмом взял такое-то правительственное учреждение, и вы, прекрасно подготовленный оперативник подразделения First Encounter Assault Recon, высаживаетесь неподалеку, чтобы выкурить негодяев. Теперь мы знаем, почему разработчики так стеснялись рассказывать о сюжете. Дело в том, что на четвертом уровне сюжет заканчивается.

От игры с названием F.E.A.R. (С.Т.Р.А.Х.) поневоле ждешь больше. Конечно, человек, окруженный десятком злых мужиков с оружием, определенно испытывает сильные эмоции. Но все страхи игры, все отсылки к японским фильмам ужасов и зловещему «Звонку» Хидео Накаты свелись к регулярным (примерно раз в уровень) появлениям мистической маленькой девочки. Иногда ей удается напугать, иногда – нет. Сюжет пробуксовывает уже в самом начале игры, вы уровень за уровнем тоскливо преследуете главного плохиша, который то и дело появляется за пуленепробиваемыми стеклами и читает нотации. Многие списали с первого Half-Life: например, у главного героя нет имени, он никогда ничего не говорит, а только слушает чужие рассуждения. Но ни до замечательного повествования Half-Life, ни до действительно страшных Silent Hill или Forbidden Siren игра не дотягивает. F.E.A.R. хочется обожать за другое: за бесподобные перестрелки. Эта игра – яркий пример того, как блестящий искусственный интеллект может вытянуть на себе невзрачную, в сущности, одиночную кампанию. Если раньше, желая похвалить AI, все кто ни попадая сравнивали его с мозгами морпехов из первого Half-Life, то теперь у нас есть новый эталон отличных силиконовых извилин. Настолько отличных, что игра со здешними солдатами-клонами больше всего напоминает многопользовательские вечеринки на de\_aztec (Counter-Strike,

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1.7 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.feargame.ru>



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Игру надо было назвать G.U.N.S. или, в крайнем случае, S.H.O.O.T.I.N.G. и не вводить нас в заблуждение. Не страшно все равно.

## Кому добавки?

Мы играли в так называемое «режиссерское издание» игры и нашли на диске четыре видеобонуса: ролик The making of F.E.A.R., дешевую короткометражку F.E.A.R. rerequel, машиниму (ролик на движке) P.A.N.I.C.S. и комментарии разработчиков к избранным сценам игры. Все это занимает более полутора гигабайтов на DVD и едва ли оправдывало бы покупку режиссерского издания, если бы оно не стоило ровно столько же, сколько и обычная коробка с F.E.A.R.



КНУТ И ПРЯНИК



### Плюсы:

Образцовый искусственный интеллект, стабильный и современный графический движок, яростные и увлекательные перестрелки.



### Минусы:

Откровенно слабый сюжет, содранные со «Звонка» элементы ужасика, слишком однообразные уровни и враги.



ОДИН ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ ИЗ ПЛАЗМЕННОЙ ВИНТОВКИ МГНОВЕННО ПРЕВРАЩАЕТ СОЛДАТА-КЛОНА В ОКРОВАВЛЕННЫЙ СКЕЛЕТИК. НЕТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ ИСКРИВЛЯЕТ ПРОСТРАНСТВО И ПРОСТО КРУТО ВЫГЛЯДИТ.



ПОДАВЛЯЮЩЕ БОЛЬШИНСТВО ВРАГОВ – ОБЫЧНЫЕ СОЛДАТЫ. ИСКЛЮЧЕНИЯ ВРОДЕ ЭТОГО МЕХА ВСТРЕЧАЮТСЯ ОЧЕНЬ РЕДКО.





ДЫРКИ В СТЕНАХ, РАЗЛЕТАЮЩИЕСЯ ИСКРЫ, УМНЫЕ ПРОТИВНИКИ – ЭТО ВСЕ ЗДОРОВО. НО ЗАЧЕМ ЖЕ УРОВНИ ТАКИЕ СЕРЫЕ И НЕВЗРАЧНЫЕ?

конечно). Враги в F.E.A.R. не лезут на рожон, гранатами выгоняют вас из-за укрытий, обходят с флангов (не стесняясь делать крюки по стодевети метров), прячутся за колоннами и атакуют, аккуратно высовывая из-за угла одну только винтовку. При этом они разговаривают друг с другом, совсем как живые – если их много и они уверены в себе, услышите из соседней комнаты уверенный крик «Advance!», и солдаты, прикрывая друг друга, пойдут на вас. Наоборот, если вы берете верх, противники в панике вызывают подкрепление. Известны даже случаи несоблюдения субординации – на приказ штурмовать комнату, где засел игрок с ракетницей, командир получил эмоциональный ответ: «No fucking way!». Солдаты метко стреляют, одолеть их непросто; час-

## Пули рассыпают снопы искр и отбивают штукатурку со стен, взрывы поднимают клубы дыма...

то игра сама собой превращается в stealth-shooter там, где дизайнеры уровней об этом и подумать не могли. Услышав разговор за углом, вы можете спрятаться, пропустить врагов мимо себя и расстрелять одной очередью в спину. Или выскочить из-за угла и забить прикладом. Или бросить к ним гранату, выхватить пистолет и подорвать ее в воздухе! И таких запоминающихся мгновений в игре навалом. Еще интереснее игра становится благодаря сверхспособностям чудооперативника. Вернее, одной-единственной его сверхспособности – умению переходить в slo-mo. Как только вы замедляете время,

картинка теряет резкость, противники не успевают следить за вами, а вы – вы делаете вертушку и лепите ногой в лицо одному, на лету выстрелом в голову снимаете второго, кидаете мину-липучку в третьего, ныряете за опрокинутый стол и давите на кнопку детонатора. Одного использования slo-mo хватает на пять-десять секунд, после этого полоска энергии иссякает и начинает потихоньку восполняться – в сочетании с перво-классным интеллектом солдат это делает перестрелки необыкновенно зрелищными. Еще было бы неплохо, если бы перестрелки эти были разнообразными. На всю кампанию в F.E.A.R. три

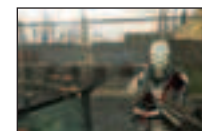
### АЛЬТЕРНАТИВА

#### НА УРОВНЕ

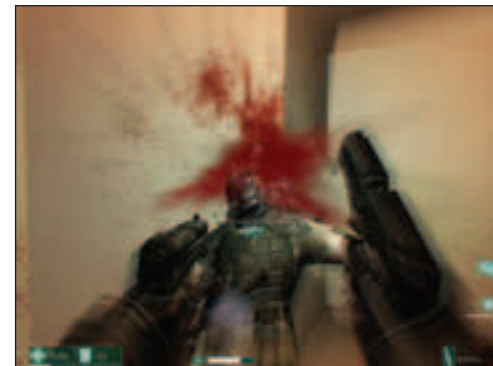


Doom 3: Resurrection of Evil

#### ХУЖЕ, ЧЕМ



Half-Life 2



ЧЕРНЫЕ СЭМФИШЕРЫ С ОПТИЧЕСКИМ КАМУФЛЯЖЕМ В СТО РАЗ СТРАШНЕЕ МЕСТНОЙ САДАКО. К СЧАСТЬЮ, В ИГРЕ СЭМФИШЕРЫ ПОЯВЛЯЮТСЯ ВСЕГО НЕСКОЛЬКО РАЗ.



ТАКИЕ СЦЕНЫ – ПОЖАЛУЙ, САМОЕ СТРАШНОЕ, ЧТО ЕСТЬ В F.E.A.R.



**Поддача сюжета**

Сюжет игры подан почти так же, как в Doom 3. Только вместо электронной почты нужно слушать оставленные сообщения на телефонах с автоответчиками. Метод не самый лучший: во-первых, легко что-нибудь пропустить, во-вторых, мало что понятно, в-третьих – просто скучно. Скажите, вы читали всю эту почту в Doom 3? Вот то-то же.



ЧЕМ ВЫШЕ РАЗРЕШЕНИЕ, ТЕМ МЕНЬШЕ МЕСТА ЗАНИМАЕТ ИНТЕРФЕЙС. В 1600X1200 ЕГО СРАЗУ И НЕ РАЗГЛЯДИШЬ.

**Сколько пушек влезает в карман?**

Носить с собой разрешается только три вида оружия. Хотите взять что-то новенькое – выкидывайте один ствол из уже имеющихся. Система далеко не самая удачная: в результате игрок фактически лишается выбора оружия. Приходится пользоваться тем, что носят враги, – иначе нигде не найдешь патронов. Поэтому редкое и действительно интересное оружие (дробовик, энергетическая винтовка, ракетница) практически не используется, а когда заканчиваются патроны, делать нечего: надо бежать через весь уровень к оставленному в начале стволу. А это, как правило, очень скучно.



Высокую оценку игра получает не только за удивительный AI, но и за отлаженный, стабильный, современный движок. Не сказать, чтобы он был быстр – игра предьявляет

очень серьезные требования к начинке вашего компьютера и на минимальной конфигурации редко выдает больше тридцати кадров в секунду даже на совсем скромных

графических настройках. Но если ваша машина удовлетворяет системным требованиям, F.E.A.R. будет выглядеть потрясающе. Пули рассыпают снопы искр и отбивают штукатурку со стен, взрывы поднимают клубы дыма, сквозь которые так сложно стрелять, slo-mo искривляет пространство, точно как камуфляж в каноническом Metal Gear Solid. Только физика в F.E.A.R. не играет особенно важной роли. С одной стороны, небольшие предметы можно сбивать со столов и стеллажей (они отлетают и катаются по полу), стекла бьются, гранаты скачут и катаются, пожалуй, слишком уж резво. С другой стороны, в нейтральных и положительных персонажей стрелять нельзя (пули проходят сквозь них, как сквозь призраки), а мебель не тро-

нется с места даже от самого мощного взрыва. Такая физика ничуть не портит зрелище перестрелки, любая из которых сделала бы честь лучшим фильмам Джона Ву. Их портит однообразный и нетворческий дизайн уровней и противников. Страшного в F.E.A.R. немного – ползающие на четвереньках длинноволосые девочки перестают пугать уже на втором часу игры, сюжет сводится к набору экшн-штампов, а ни один из персонажей не запоминается надолго (за исключением жирного рыжего уродца-программиста, самого мерзкого героя FPS, когда-либо нами виденного). Но лучший в мире искусственный интеллект, стабильный (хоть и неспешный) движок и первоклассная графика вытягивают игру на уровень хитов. Не шедевров, но хитов. ■



ЕСЛИ НЕ ПРИВЛЕКАТЬ К СЕБЕ ВНИМАНИЯ, МОЖНО ДОВОЛЬНО ДОЛГО НАБЛЮДАТЬ ЗА ПАТРУЛИРУЮЩИМИ УРОВЕНЬ КЛОНАМИ.



ПО КАЧЕСТВУ МОДЕЛЕЙ ПЕРСОНАЖЕЙ ДВИЖОК F.E.A.R. НЕ ИДЕТ НИ В КАКОЕ СРАВНЕНИЕ С SOURCE ОТ VALVE.



# ОТСЮДА НЕТ ВЫХОДА



# УТОПИЯ CITY

© Parallax arts studio. Все права защищены. © 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.

[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (095) 211-10-11, 967-15-81.

Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (095) 979-55-59.

а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

Розничная продажа в магазинах фирмы







Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Black & White 2

Почувствуйте себя воспитателем, прорабом и полководцем. И еще немножко богом.

К полной версии Black & White 2 приложено еще одно письмо от Питера Мулине. «Мы начали работать над игрой через месяц после сдачи Creature Isle, 14 февраля 2002 года. Наша задача была такой: сделать игру, которая превзошла бы ожидания игроков. Во-первых, мы серьезно изменили само понятие «симулятора бога», а во-вторых, добавили в Black & White новые RTS-элементы. Приплюсуйте к этому необходимость воспитывать уникальное Существо, которое может стать милым и домашним, а может превратиться в совершенную машину уничтожения. Одна из важнейших наших целей – дать игроку ощущение божественной власти и позволить ему делать все что угодно. Итак, через 1254 дня и 20000 обедов на вынос мы с гордостью представляем вам Black & White 2». Дадим высказаться и несчастным покупателям. «Ctrl+S – ваш лучший друг. Я познакомился с ним на финальном острове, когда после трех часов игры white.exe отправился в мир иной. Пришлось начинать сначала», – пишет direwolf20. «Многие жалуются, что игра зависает на логотипе Lionhead. У меня все было от-

лично, а потом я решил обновить Windows (плохая идея). Я скачал апдейты и познакомился с печально известной Заставкой Смерти. Кто-нибудь знает, что происходит?» – возмущается McPirate. «Каждый раз, когда я нажимаю на иконку Tributes (или на F4), игра мгновенно зависает. Очень круто», – страдает sn0w10rd. «Уже, кажется, все поняли, что Lionhead продает НЕРАБОТАЮЩУЮ игру. Это возмутительно!» – грозит кулаком Littwizzard в теме «Lionhead! Исправьте ошибку с Логотипом Смерти!». «Две недели коту под хвост. Я попробовал все что можно, но так и не смог пройти дальше заставки Lionhead. Техническая поддержка EA, кажется, не существует, а то, что делают в Lionhead, – курам на смех. Интересно, в магазине возьмут открытую коробку обратно?» – отчаивается jimorison. Эти и сотни других нелецеприятных комментариев появились на форуме Lionhead в первые же несколько дней после выхода игры. И прежде чем мы скажем хоть слово о геймплее, необходимо признать, что Lionhead выпустила самую сырую игру за последний год. Ни одна другая компания не позволяла себе

издавать настолько странно работающую, наполненную ошибками программу. Исчезающий мех на животных, пропадающие советники, постоянные зависания и ошибки, сотни других ошибок – форум Lionhead гудит, как встревоженный улей, пользователи пытаются помочь друг другу, совершая шаманские действия, вроде «вынуть диск с игрой из DVD-привода сразу после заставки ATI» или «установить СТАРЫЕ драйвера для видеокарты» – говорят, иногда это помогает. Разработчики, кажется, чихать на это все хотели. Они выпустили стомегабайтный (!) патч до версии 1.1, который, кажется, не устраняет ни одной ошибки. Зато в обновленной версии вы не сможете воспользоваться сохранениями от старой версии 1.0 – придется начинать игру сначала. Отличный пример невежества программистов Lionhead.

## СОБИРАЯ КАМНИ

Заметьте, это гневное вступление – всего лишь пересказ чужих отзывов и объективных фактов. Возможно, вам повезет, и Black & White 2 будет работать без сучка и задоринки, такие примеры тоже известны. Истина, однако, в том, что все в Black & White 2 не доделано так же, как и программирование. Lionhead, прежде без труда выдававшая хиты один за другим, вдруг обломала зубы о сиквел, который по всем статьям оказался хуже первой части Black & White. Как это случилось? Что пошло не так? Кто виноват?

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	godsim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Lionhead Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1.6 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

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

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

### Наше резюме:

«Проклятие сиквела»: вроде, точь-в-точь первая игра, а скучно до зевоты. Та же история с Black & White 2.



«У-У, ДАЙТЕ МНЕ ОТЯД ДРУГОЙ ЛЮДИШЕК С МЕЧАМИ!»

### Мнение коллеги

Джейсон Окампо с политкорректного сайта GameSpot ужом вьется, чтобы только не сказать чего лишнего: «В Black & White 2 столько всего, что удивительно, как это вообще удалось собрать в одну игру. Хотя иногда в некоторых местах оно все же имеет свойство трещать по швам».

### КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
Замечательная графика, истинно божественный размах, продолжительная сюжетная кампания.

**Минусы:**  
Сотни технических ошибок и оплошностей, неглубокий геймплей, затянутые и однообразные миссии, дурацкие мини-игры.



ВСЕГДА ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС УПРЯТАН В ОСОБУЮ ПАНЕЛЬ В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ЭКРАНА. ЗДЕСЬ И СТРОИТЕЛЬСТВО, И АПГРЕЙДЫ, И ЦЕЛИ МИССИИ, И ВОЗНЯ С СУЩЕСТВОМ.



ПОСЛЕ ТОГО КАК ВРАГ ПОВЕРЖЕН, ЕГО СУЩЕСТВО ВПАДАЕТ В ЭЙФОРИЮ И НАЧИНАЕТ БИТЬСЯ ГОЛОВОЙ О СТЕНЫ ГОРОДА. ГОЛОВА ОКАЗЫВАЕТСЯ КРЕПЧЕ.



С ЭФФЕКТОМ ГЛУБИНЫ РЕЗКОСТИ ГРАФИКА СТАНОВИТСЯ НЕОПИСУЕМО КРАСИВОЙ. СКОРО ОН БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ВО ВСЕХ СЕРЬЕЗНЫХ ИГРАХ.



АЛЬТЕРНАТИВА

ТАК ЖЕ КРАСИВА, КАК



Age of Empires III

ХУЖЕ, ЧЕМ



Black & White

«Р-Р-Р, ХОДИТЬ ПО ЭТИМ ГОРОДАМ – ТАКАЯ МУКА! ПОНАСТРОИЛИ!»

Мы, скорее всего, никогда не узнаем ответов на эти вопросы. Можем лишь предостеречь вас и подробно разъяснить, почему все три крупные части игры: RTS-элементы, воспитание Существа и строительство города вышли далеко не такими хорошими, как мы надеялись. Всего в Black & White четыре зверя – обезьяна, лев, волк и наша любимая корова. Плюс пятый, секретный герой – тигр. Существо растет и развивается по ходу игры, вроде бы, точно как в первой части, но возиться с ним уже не так интересно. Вернее, вообще не интересно. Симулятор воспитания зверя уступил место бездушному «менеджменту жизни». Любое существо – набор параметров, которые игрок должен настроить. Когда вы приближаетесь к зверю, над его головой возникает текущее желание (нап-

Lionhead вдруг обломала зубы о сиквел, который по всем статьям оказался хуже первой части Black & White.

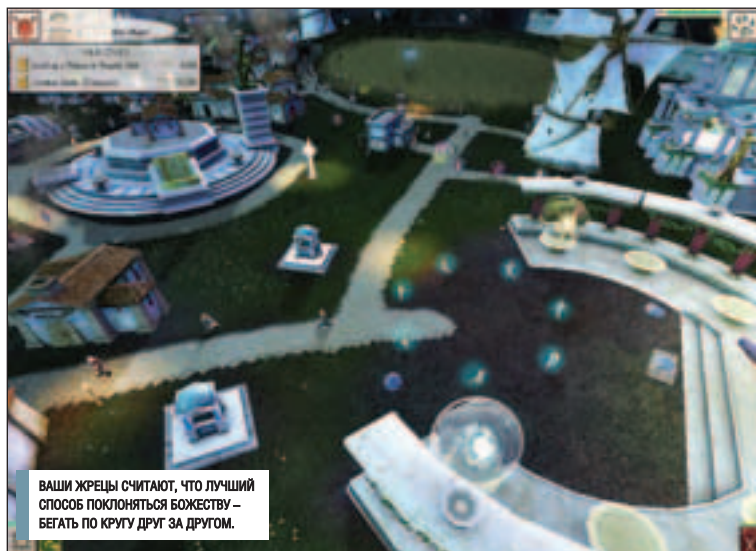
пример, сделать кучу на центральной площади) и его природная склонность к этому занятию. Погладьте зверя – и бегунок над головой поедет вправо, животное будет прицельно гадить только в центре города. Отшлепайте его – и зверь поклянется исправиться, подумать над своим поведением и больше никогда так не делать. Обещанной свободной воли у подопечного – ни на грош. И, что еще хуже, игра показывает вам, о чем думает существо в каждый момент времени и насколько оно доброе или злое. Хотите, чтобы зверь работал на поле? Утащите нужный бегунок вправо. Хотите, чтобы завтракал христианскими младенцами?

Измените другой параметр. Вам больше не нужно ничему его учить – например, зверь сможет использовать чудеса мгновенно, как только вы приобретете нужную способность в меню апгрейдов. С таким же успехом Black & White могла бы давать игроку гигантского боевого робота – его нужно не воспитывать, а настраивать.

С ЭЛЕМЕНТАМИ

На любом уровне план действий практически одинаков: вы отстраиваете свой будущий мегаполис, переманивая на свою сторону или захватывая нейтральные поселения. Можно быть добрым, холить и лелеять подданных, прятаться от врагов

за стенами. Можно быть злым, собрать армию и покорить соперников огнем и мечом. В общем, это не важно. Что бы вы ни делали, вам понадобится большой и сильный город – либо чтобы содержать армию, либо чтобы привлекать переселенцев. А постройка города – занятие ужасно нудное. Советники с удовольствием подскажут, что казарма производит солдат. А что делает дом престарелых, если стариков в игре вообще нет? Чем особняки отличаются от вилл? Как нужно и как не нужно строить город? Пытаясь построить идеальную столицу, скоро понимаешь, что правило градостроителя в B&W2 ровно одно: лепи всего и по-



ВАШИ ЖРЕЦЫ СЧИТАЮТ, ЧТО ЛУЧШИЙ СПОСОБ ПОКЛОНЯТЬСЯ БОЖЕСТВУ – БЕГАТЬ ПО КРУГУ ДРУГ ЗА ДРУГОМ.



СРАЖЕНИЯ ДАЛЕКО НЕ ТАК ВПЕЧАТЛЯЮЩИ, КАК ХОТЕЛОСЬ БЫ. ДВЕ ГРУППЫ СОЛДАТ СТОЯТ ДРУГ НАПРОТИВ ДРУГА И СРЕЛЯЮТ. ВСЕ.



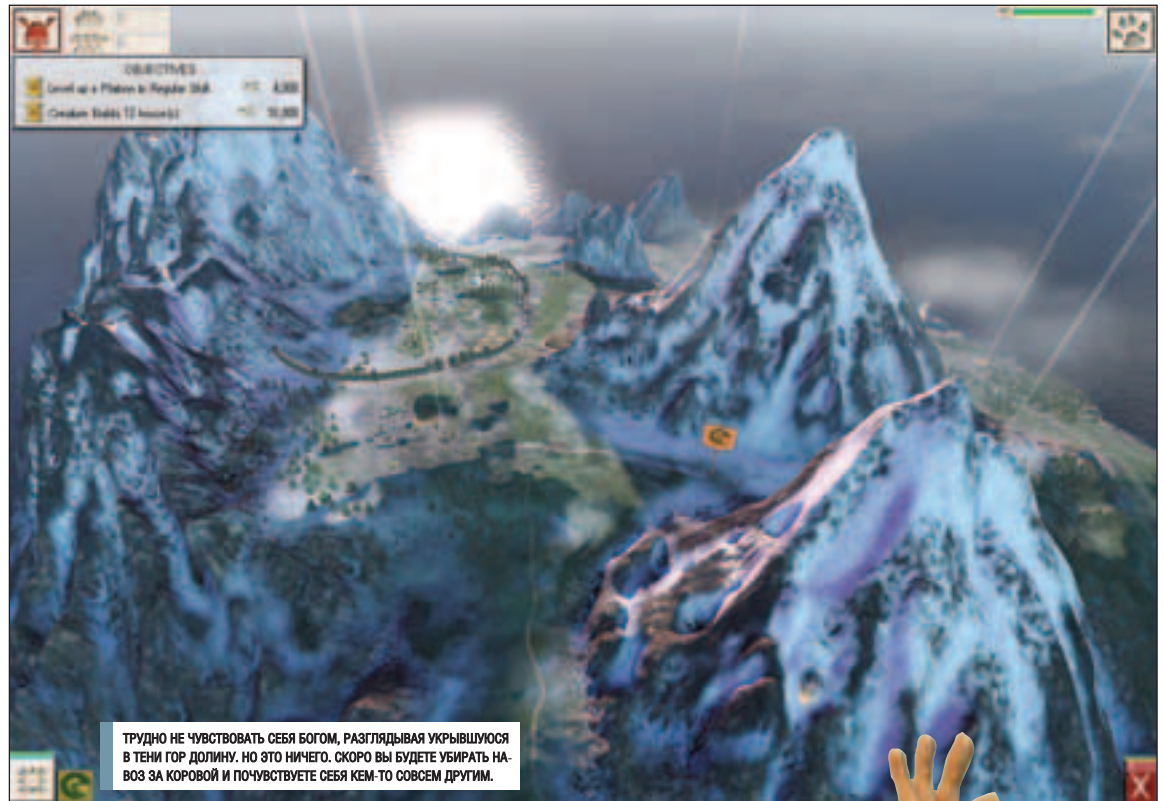
**Мнение другого коллеги**

Джон Уолкер с правдивого сайта Eurogamer.net разошлет игру в пух и прах: «Воспитание Существа должно быть не хуже, чем в Nintendogs. Градостроительство – на уровне Sim City. Мы всегда сравниваем каждую игру с лучшими в жанре. Не можете сделать игру сразу в нескольких? Делайте такую, какую сможете. С этой Lionhead не справилась».

больше. «Валовая крутизна» города зависит, в первую очередь, от количества разнообразных и одинаково бесполезных зданий, и каждый уровень игрок снова и снова вынужден повторять утомительное строительство. Не можете впечатлить северных варваров? А, что за проблема. Постройте еще пять храмов – и они бухнутся к вашим ногам.

**ОФФ МЫ ИДЕМ**

Еще в Black & White 2 можно воевать. Солдаты делятся на мечников и лучников. Первые – пустая трата денег, вторые – универсальное средство решения любой проблемы (чувствуете баланс?). Отряд пехоты гибнет под копытами (или лапами) Существа за считанные секунды. Отряд лучников отправляет Существо на тот свет с третьего залпа. Вражеские солдаты проявляют чудеса сообразительности: бесцельно слоняются по карте, бродят под вашими стенами взад-вперед. Если вы забываете закрыть ворота, лазутчики проникают внутрь, смешно бегают по вашему городу и начинают плясать вокруг какого-нибудь строения. Это самое ужасное. Гоняться за врагами в городе – сущее мучение: ваши солдаты застревают на улицах, натыкаются на строения, сбиваются в кучи и решительно не хотят идти в атаку. Та же история и с Существом: кажется, оно специально выбирает себе одну жертву во вражеском отря-



де и старается настичь ее и только ее, совершенно не обращая внимания на прочих врагов. В чистом поле побеждает тот, у кого больше солдат – вернее, лучников. Вот и вся стратегия. Кстати, чтобы нормально воевать, сначала все равно придется долго-долго отстраивать город, способный производить большие армии, а это – то еще развлечение. Еще в Black & White 2 есть мини-игры – от откровенно бездарных до просто бессмысленных. Почему вы должны кидать бочки от одного алкоголика к другому, если вы – бог и, следовательно, можете просто поставить их в нужном месте? Почему вы должны прицельными бросками камней разрушать запруду, если вы – бог и, следовательно, можете просто разобрать ее? Кроме того, пока вы отвлекаетесь на мини-игру (досрочный выход считается проигры-

шем), в ваш город могут забежать (непреренно забегут) вражеские солдаты, с которыми потом придется нудно и долго возиться. Все это нужно будет повторять из уровня в уровень, снова и снова, с небольшими вариациями («кинь бочку алкоголику» меняется на «поймай зверушек, вылетающих из скорострельной вагины овечки Долли»). Да, Black & White 2 отлично выглядит (когда работает без ошибок). Видно, что в игру вбухали огромное количество денег, что делали не проходной сиквел, а дорогой блокбастер. За стильными меню, дорогой графикой и симпатичными советниками легко не заметить сотни ошибок и недочетов (если, конечно, вы не столкнетесь с Логотипом Смерти). Вот только сумма трех посредственных игр еще никогда не давала один хит. ■





# 1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

По вопросам рекламы обращайтесь  
в редакцию по телефону  
в г. СПб: +7 (812) 525-11-11  
в Москве: +7 (495) 787-92-57  
г. Санкт-Петербург, 21,  
Тел.: (812) 525-11-11  
Факс: (812) 525-11-11  
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



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



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





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



# Serious Sam II

Сэм остался Сэмом – Croteam проявила, пожалуй, чрезмерный консерватизм... А, может, оно и к лучшему?

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	action/FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Croteam
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБЪЕМ ОБЪЕМА:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIV 1.7 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

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

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:  
★★★★★☆☆☆☆☆ | **7.0**

**Наше резюме:**  
Потрясающе красивый add-on, но не сиквел. От провала игры спасли насыщенный игровой процесс и задорный мультиплеер.

**Б**ольшие игровые пространства сменились огромными, крупные монстры превратились в гигантских чудовищ, а вместо полчищ разномастных супостатов накачивают целые орды противников. Serious Sam II пестрит скорее количественными, нежели качественными изменениями. Хорошо это или плохо, каждый решит для себя сам. Мы же лишь констатируем факты...

### НА СТРАЖЕ ВСЕЛЕННОЙ

Ощущение «хорошо забытого старого» возникает с первых секунд игры и не покидает до финального боя с главным злодеем. В его роли – Mental, недобитый маньяк-разрушитель, терзающий жителей планеты Сириус. Совет

«сириусянских» Старейшин, расписавшись в собственной беспомощности, отправляет делегатов к Серьезному Сэму, мол, помоги, добрый молодец, а то уж сил нет терпеть издевательства негодяя. Сэм, естественно, соглашается, но все это на самом деле совершенно неважно. Как и в предыдущих эпизодах Serious Sam, сюжет нужен... Кстати, а зачем он нужен? Doom и Quake, помнится, прекрасно и без него обходились. Так или иначе, вводный ролик все-таки советуем посмотреть, получите наглядное представление о возможностях Serious Engine 2.

### МАРАЗМ КРЕПЧАЛ

Главное отличие Serious Sam II от оригинальной игры – графика. Ради

такой картинки и пять лет ожидания не жалко, а Croteam управилась с сиквелом всего за четыре года. Причем компания не пыталась подражать известным хитам, а избрала свой, неповторимый путь. Коллектив отбросил кинематографичность Half-Life 2 и решительно отменил показной лоск Doom III – Serious Sam II больше похож на очень жестокий, кровавый мультфильм. Нет, студия не заляпала мир cell shader'ами – рисованную графику оставьте интерактивным комиксам. Croteam лишь предпочла мрачному реализму несколько ведрок с яркими красками. В таком исполнении самые невероятные места сражений смахивают на бред сумасшедшего, а легионы бешеных клонов, толпы «ядроголовых» зомби, заводные носороги и канонические ведьмы в духе Эдгара По только усиливают ощущение помешательства.

### КАПЛЯ НОВШЕСТВ

Но стоит отвлечься от прелестей свежего движка, и замечать изменения становится труднее. Все уровни, ясное дело, новые, но друг от друга их отличает исключительно дизайн. Цели же и задачи героя за прошедшие годы не переменялись. Сэм по-прежнему должен добежать из пункта «А» в пункт «Б», то есть преодолеть расстояние от входа на уровень до выхода из него (попутно уложив сотню-другую супостатов, разумеется). Croteam обещала альтернативные средства передвижения и слово сдержала. Сэм развез-

### Чувство юмора

Serious Sam II – игра смешная. С первого до последнего уровня вас будут забавлять как салютные шуточки самого Сэма, так и приколы разработчиков. В одном из эпизодов наш бравый мачо обнаруживает тарелку гороховой каши в пляжном бунгало. Не долго думая, Сэм съедает угощение, после чего раздаётся характерный звук, и хижина разлетается в щепки.

### Вместе весело шагать...

Если вы не опробовали режим cooperative, считайте, не видели игру. Все, чем богат Serious Sam II, раскрывается именно в товарищеских сражениях плечом к плечу. С помощью гибких настроек сложности игра запросто становится увлекательным развлечением для веселой компании.



### КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**  
Врагов стало больше, боссы еще подросли, появился транспорт и новое оружие, но главное – Croteam применила мощный движок. Игра невероятно привлекательна.



**Минусы:**  
Оружием и техникой не дают толком попользоваться, примерно к середине игры доминирует однообразие – слишком мало нового.



ВЕРХОМ НА ГАЛЛИМИМУСЕ.



ИНТЕРАКТИВНОСТЬ ЗАШКАЛИВАЕТ. ВЗРЫВАЕТСЯ И БЬЕТСЯ ПОЧТИ ВСЕ.

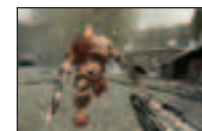




ПЕРЕД ВАМИ ДАЖЕ НЕ БОСС, А ВСЕГО ЛИШЬ ЧУТЬ БОЛЕЕ КРУПНЫЙ ПРОТИВНИК...

**АЛЬТЕРНАТИВА**

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Painkiller

ПОХОЖ НА



Serious Sam: The Second Encounter

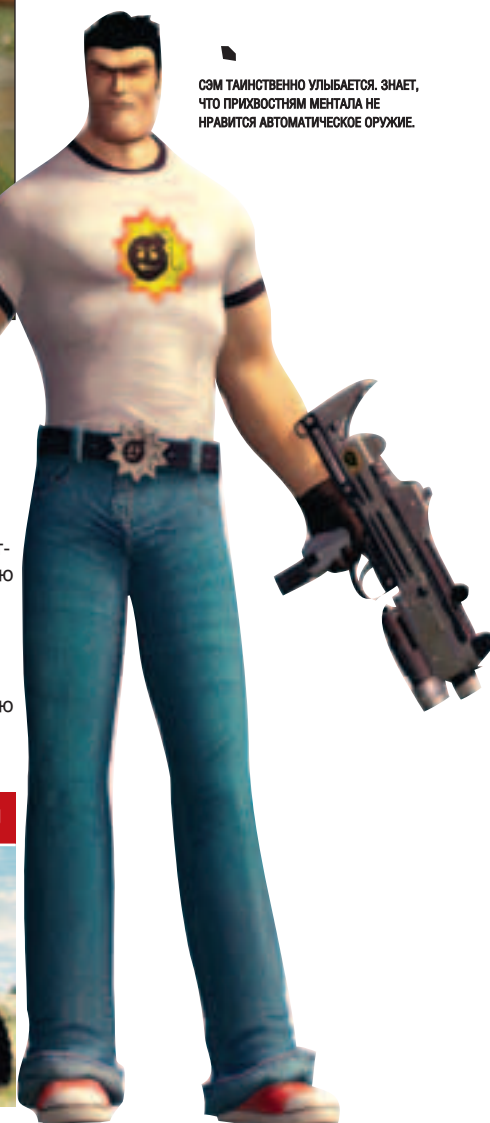
жает на «одомашненном» динозавре, футуристичном «плавающем блюде», шипастой сфере и еще нескольких забавных агрегатах. Но самая удачная находка – именно сфера: разогнавшийся шарик нанизывает врагов на шипы, как насекомых на булавки. Однако увеселительные поездки – скорее, мини-игры, чем неотъемлемая часть Serious Sam II. Они непродолжительны и вставлены как будто для галочки, чтобы никто не упрекнул разработчиков во лжи. То же самое с новым оружием. Serious Bomb заливает уровень ярким белым светом, дотла

**Разогнавшаяся сфера нанизывает врагов на шипы, как насекомых на булавки.**

сжигая всех монстров на экране, но столь мощная игрушка выдается крайне редко. Так же дело обстоит с попугаем-бомбардировщиком, который доставляет ближайшему противнику взрывоопасный подарок (или возвращает его Сэму, не обнаружив цели). Убийственных пернатых в пору заносить на страницы Красной Книги – так мало их в игре.

**ВЕДРО КОНСЕРВАТИЗМА**

Логика разработчиков вполне понятна: если Serious Sam завоевал такую популярность, зачем что-то кардинально менять? Вот только подобный подход хорош для дополнений, а от продолжений мы привыкли ждать большего. Тем не менее, свою порцию бесшабашного веселья вы получите, не сомневайтесь. ■



СЭМ ТАИНСТВЕННО УЛЫБАЕТСЯ. ЗНАЕТ, ЧТО ПРИХВОСТЯМ МЕНТАЛА НЕ НРАВИТСЯ АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ.

**Серьезные цифры**

Хотя Serious Sam II здорово похож на предшественников, статистические данные впечатляют. Разработчики утверждают, что Serious Engine 2 в сто раз (sic!) мощнее старого движка. С помощью новомодной технологии программисты и дизайнеры создали сорок уровней, разбросанных по семи не похожим друг на друга планетам, и сорок пять разновидностей противников. В числе последних как классические монстры «дикой и неприличной наружности», так и шизопараноидальные создания, вроде огромных игрушечных носорогов, кровожадных клоунов и бомбоголовых камикадзе. Впрочем, мы-то с вами знаем, нет в мире большей лжи, чем статистика...



СПЯТИВШАЯ БЕЛКА В КОЛЕСЕ СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНА ДЛЯ ОКРУЖАЮЩИХ.



ПРИДУРКОВАТЫЕ ТУЗЕМЦЫ. СПАСЕТЕ ИХ – ПОЛУЧИТЕ ПОПУГА-КАМИКАДЗЕ.



В ИГРЕ ПОЛНО ВСЯКИХ СЕКРЕТОВ. НАПРИМЕР, ЗА ГОЛОВИЮ ОБЕЗЬЯНЫ СЛЕВА ЕСТЬ РЫЧАГ.





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



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	party game
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCEE London Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:  
<http://www.scee.com>

# EyeToy: Play 3

Ваш EyeToy уже давно собирает пыль? EyeToy: Play 3 ему поможет! Что бы это ни значило...

**Е**yeToy. Кажется бы, революционная добавка к PS2 – какие просторы открывает, сколько всего может! Одна беда – эти просторы некому осваивать. В то время как настроенная на волну инноваций Nintendo DS продолжает радовать нас все более новыми, оригинальными продуктами, Sony, хвалящаяся широкой поддержкой разработчиков и публично обвиняющая DS в несерьезности, не может произвести для собственного дитя ни одной стоящей игры. Единственный – до сих пор единственный! – проект для EyeToy, не являющийся сборником мини-игр, создан умельцами из Harmonix, а EyeToy-пионеры, лондонская студия SCEE, вновь пичкают нас все тем же Play. Третья серия. Для одного игрока Play 3 предлагает три категории мини-игр, по 3 штуки в каждой. Музыкальная категория – очередные изыскания на тему того, что мы уже видели в EyeToy: Groove, лишь без лицензированных песен. Спортивная – скучная, уровня U Move



Super Sports. Третья – «разнообразная» (представьте себе!), где действительно можно повстречать свежие идеи: как вам, к примеру, начальная военная подготовка под чутким руководством виртуального сер-

жанта? Каждая из мини-игр делится на этапы: для прохождения придется трижды осилить основную ее часть и дважды – интерлюдии. Зато рассчитанный на одновременное участие четырех игроков многопользовательский режим делает из Play 3 самый настоящий party game. Честно говоря, с трудом представляю, как перед камерой уместятся четыре Врена, не говоря уже о четырех Артемах Шороховых (190 см без ботинок), – но если у них это все-таки получится и они при этом друг друга не поубивают, веселья гарантирована уйма. Помимо быстрых баталей в мини-игры из одиночного режима, «многочером» можно участвовать в специальных состязаниях, рассчитанных исключительно на коллективную игру. Так, Play 3 – званый гость на шумных вечеринках, но геймера-одиночку всерьез увлечь сможет едва ли: разве только станет для него первой игрой, демонстрирующей, на что способна всеми забытая USB-камера...



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

Наше резюме:  
В компании – весело, в одиночку – скучновато; в любом случае – уже совсем не так увлекательно, как полтора года назад.

## Занимательные игрушки

Как и ее предшественница, EyeToy Play 3 готова похвастаться своей Игровой комнатой (Playroom) – таким традиционным сборником разнообразных интерактивных фишек, демонстрирующих возможности камеры. Для тех, кто устал от активных мини-игр и намерен развлечься лениво.

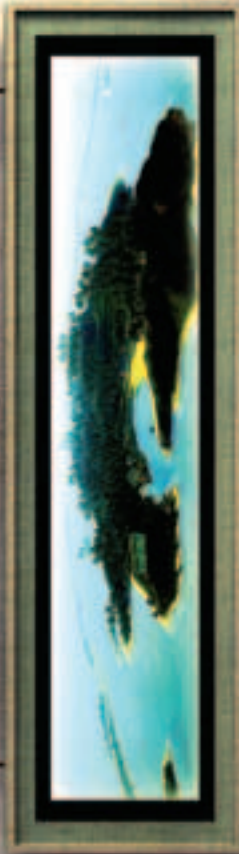


### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Больше веселых мини-игр для всей семьи; очень краткое время загрузки.
- Минусы:**  
Мини-игры уже приелись. Повторение пройденного. Пресно.







В школе тебя научили считать до десяти.  
Здесь тебя научат считать до последнего патрона.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

**snowball.ru**  
ураганная бесновка



Новый проект  
Novalogic:  
«Первая кровь»

**NOVALOGIC**  
www.novalogic.ru







Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



# Age of Empires III

Американцы сделали еще одну игру про Америку. Удивлены?

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Ensemble Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)
--------------------------	---

ОНЛАЙН:	<a href="http://www.ageofempires3.com">http://www.ageofempires3.com</a>
---------	---

Очень хочется вместо этого обзора написать просто: «Что такое RTS, знают все» и пустить четыре полосы скриншотов. Если расковырять скорлупу сверхмодной графики, мы увидим самую обычную стратегию... с одной оговоркой. Те, кто читал наши пределизные статьи, уже знают, о чем речь, а прочих мы просветим чуть позже. Начнем же, пожалуй... с барабанов. Еще не появилось на экране меню, а в ушах уже стучит эта задорная дробь, вызывающая почему-то желание запастись ведерком полкорна и хрумкать его, развалившись в кресле. Музыкальная тема обещает нам прямо-таки голливудское

развлечение. Композитор Стивен Риппи и оркестр Northwest Sinfonia срывают первые аплодисменты. А менюшку с трехмерным фоном мы уже не раз видели в других играх. Пока киношное настроение не прошло, посмотрим-ка кампанию... то есть поиграем в нее.

## ИНDIANA БЛЭК И ОЗЕРО ЛУНЫ

Сюжетная часть игры, как лучшие фильмы Лукаса и Спилберга, разбита на три эпизода. Сходство с работами бородатых мэтров здесь не такое уж поверхностное. Чтобы сделать из Age of Empires III RTS про Индиану Джонса, достаточно лишь по-другому назвать некоторых персонажей. Главный герой первой се-

рии, рыцарь Мальтийского ордена Морган Блэк, сам не очень похож на археолога-в-шляпе, но неприятности, в которые он попадает, то и дело вызывают стойкое ощущение дежавю: «Где же эта карта, которую они искали?» – «Ты на ней тыши!» Или вот еще: «Когда мы разберемся с испанцами, мне надо будет поговорить о выборе друзей». Замените «испанцев» на «нацистов», чтобы получить очередное поучение Джонса-Коннери Джонсу-Форду. Впрочем, как известно, в мире существует всего десятка четыре драматических ситуаций, поэтому немудрено, что и герои Age of Empires III постоянно отыгрывают знакомые мизансцены. Неудивительно, что и сами герои словно прибежали со съемок последней серии Settlers, не озаботившись особо сменой костюмов. Сам Морган – вылитый воин Эрек, такой же благородный рыцарь-бородач. У него даже похожий суперудар, поражающий всех врагов вокруг. Пиратка Элизабет Рамси – «морская версия» разбойницы Ари. Подобно Ари, она тоже повоюет, покоцвержится – и примкнет к команде нашего героя. Появятся в игре и исторические персонажи, такие как Джордж Вашингтон и Симон Боливар.

## ВЕРДИКТ

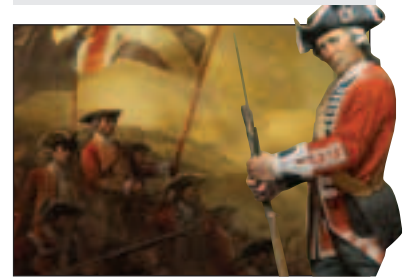
НАША ОЦЕНКА:



9.0

### Наше резюме:

Сладкая до приторности конфетка. Не помешало бы добавить немного ацтекского горького шоколатля.



## Ниндзя-госпитальеры

Age of Empires III балансирует на грани были и небыли, влетая даже в исторические события невероятные детали. Как вам, например, метатели огненных колец на службе Мальтийского ордена? Об этих фокусниках молчит даже игровая энциклопедия. Впрочем, я не такой знаток истории, чтобы начисто отвергать их существование.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Действительно интересная концепция получения подкреплений из Старого Света. Чудеснейшая графика. Добротный сценарий кампании.



#### Минусы:

Чувствуется некоторая «дежурность» игры. Все слишком правильно. Где негры?







ДЛЯ ВЫСАДКИ ДЕСАНТА КОРАБЛИ, КАК И В ДРУГИХ RTS, ПОДХОДЯТ ВПЛОТНУЮ К БЕРЕГУ. ШЛЮПКИ ВСТРЕЧАЮТСЯ ТОЛЬКО В РОЛИКАХ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Empire Earth II

ОБЫЧНЕЕ, ЧЕМ



«Периметр»



с другими солдатами. См. также «Что такое RTS» в начале этой статьи. Ах да, я же обещал кое о чем вас просветить. Итак: основное отличие Age of Empires III от других стратегий – концепция Родины. А Родина, как известно, слышит и знает, как нелегко ее сын побеждает. И вознаграждает своего сына (или дочь) цен-

ными подарками. Разрушаете ли вы здания, убиваете врагов или находите сокровища – каждое ваше деяние приносит некоторое количество очков опыта. Эти очки служат мерой героизма, сообразно которой нашему протагонисту позволено требовать помощи с отчизны, – грубо говоря, одна посылка за каждые 1000

### Набери 5000 XP, чтобы доказать, что ты настоящий герой!

XP. Хотя «посылка» сказано немного неточно, ведь это может быть и военный отряд, и технологическое улучшение, и, например, мирное согла-

шение с индейцами. Кроме того, набранные очки идут на прокачку родной столицы. Вместо обычного для ролевых игр дерева навыков в игре есть дерево возможных поставок, продвижение по которому как раз и зависит от ваших успехов. Кроме одного города, с которым вы пройдете через всю кампанию, можно создать и другие, для многопользовательской игры и одиночных битв с компьютером.

#### ДОМИК С РЕЗНЫМИ ОКОШКАМИ

В борьбе за внимание домохозяйек и любителей The Sims разработчики добавили в игру и еще одну воз-

#### Воины Орла

Среди наемных войск вы найдете ацтеков, вооруженных копьеметалками-атлатлами. Копье, пущенное из атлатла, было способно не только убить зверя, но и насквозь пронзить облаченного в металлическую кирасу солдата, в чем на собственном опыте убедились испанские конкистадоры. Некоторые исследователи (например, знаменитый мистификатор Эрих фон Даникен), находя изображения воинов с атлатлами в индейских храмах, принимали их за портреты инопланетных космонавтов. Впрочем, хоть копьеметалка и не лазерная пушка, устройство ее не менее удивительно в своей простоте. А ведь некоторые атлатлы были даже оборудованы глушителями!



ЭТО НЕ ПРОСТО ЖАНРОВАЯ СЦЕНКА, А СОКРОВИЩЕ ПОД ОХРАНОЙ. ЕСЛИ УБИТЬ ВОЛКОВ, ИНДЕЕЦ СМОЖЕТ ВСТАТЬ НА НАШУ СТОРОНУ.



ВЫБОР ПОЛИТИКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ В НОВУЮ ЭПОХУ ОПРЕДЕЛЯЕТ НЕ НОВЫЙ ПУТЬ РАЗВИТИЯ ГОСУДАРСТВА, А ЛИШЬ СИЮМИНУТНУЮ НАГРАДУ.



**Я лесоруб, и этим горд!**

Озвучка русских поселенцев удалась лучше всех. Крестьяне говорят «здравствуйте» и «приказ» совершенно без акцента. Немного удивляет лишь подбор откликов: отправляясь на работу, батраки произносят название соответствующей профессии, например, «лесоруб» или «охотник». Впрочем, так делают все работники в игре.



**Как зовут собаку Гейтса?**

Обнаружить в игре скрытую рекламу Microsoft легче легкого. Начнем с того, что вашего героя кличут exproger'ом, и он практически бессмертен (может только упасть, но вскоре встает). Добавим, что в помощь ему можно вызвать собаку. Думаю, пользователи Windows XP понимают, о какой собаке идет речь.



возможность — изменение внешнего вида вашего города в Старом Свете. Поскольку именно он встречает вас в главном меню, не будет лишним переокрасить здания в приятный глазу цвет, возвести на площади конную статую, пригласить музыканта, жонглера, глотателя огня... и священника, чтобы тот от-

пустил трем первым грехи. Если не хотите, можете оставить все как было — все равно глазеть на город приходится не так часто, да и многие достопримечательности большую часть времени скрыты за гробовыми досками интерфейса. Основную часть игры тоже явно пытались сделать более доступной, хм,

широкой аудитории. Так, например, ручной выбор тактики по умолчанию заблокирован, и войска держат строй по своему разумению. Так что советуем внимательно изучить меню настроек — именно там можно включить «продвинутый тактический интерфейс». Здесь вы также найдете, например, «выделение только боевых единиц при выборе рамочкой» — очень полезная вещь, если не хотите случайно отправить ваших лесорубов и рудокопов воевать. Можно также уменьшить «приборную панель», чтобы видеть большую часть карты и перевести всплывающие подсказки в режим повышенной информативности. В общем, интерфейс неплох, но и не без изъяна. Недостает горячих клавиш для работы со зданиями, а те, что есть, не очень удобны. Отдавать

приказы на паузе можно, но отображаются они несколько невнятно. Кроме того, настоящему стратегу наверняка будет мало предлагаемых вариантов построения и поведения войск — то, что Ensemble называет «продвинутой тактикой», еле-еле дотягивает до стандартных возможностей других RTS.

**ПЯТАЯ ГРАФА**

Отчасти спасает положение широкий диапазон игровых задач, плотно связанных с сюжетом. Хотя и здесь где-то перегнули, а где-то недожали. Когда в начале миссии пиратка Лиззи говорит: «Набери 5000 XP, чтобы доказать, что ты настоящий герой», кажется, что вдруг попал в ролевушку. Правда, потом игра будет поочередно подсовывать нам задание за задани-



В ВИДЕОСТАВКАХ ПЕРСОНАЖИ ВЫГЛЯДЯТ НЕМНОГО ГРУБОВАТО, ЧТОБЫ БОЛЬШЕ ПОХОДИТЬ НА ИГРОВЫЕ МОДЕЛИ.



ВСТРОЕННАЯ В ИГРУ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НАКОНЕЦ-ТО ДАЕТ ФОРМАЛЬНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЛОВУ «ЮНИТ».



**Гнутый молоток**

С таким набором наций было бы глупо ограничивать действие игры только американскими континентами. Сразу вспоминаются и русско-турецкая война, и 1812 год. Встроенный редактор сценариев, призванный помочь нам в воплощении наших фантазий, — инструмент весьма мощный, но плохо документированный.



КАКИЕ МОРСКИЕ БОИ БЕЗ БРАНДЕРОВ? ВОТ ОН, КОРАБЛЬ-КАМИКАДЗЕ, КОВАРНО НАДВИГАЕТСЯ ИЗ ЛЕВОГО НИЖНЕГО УГЛА.

совывать нам задание за заданием, пока их не наберется на указанную сумму, на чем миссия и закончится. Точно так же, если вам нужно «найти» что-то, в 90% случаев это «что-то» будет сразу подсвечено на карте. Не надейтесь, правда, что простота поиска облегчит прочие стороны игры — уже на

уровне сложности Normal враг, переняв у индейцев пагубную привычку, дает прикурить и нашим войскам, и отнюдь не трубку мира. Да, индейцы в игре предстают некой суперсилой, и союз с ними зачастую является залогом победы. То, что они не сумели вытупить из своей страны наглых европейцев, можно

объяснить только природной доверчивостью несчастных туземцев. Но ничего, мы еще возьмемся за редактор сценариев и восстановим историческую справедливость! Пришлые нации тоже придуманы с душой. Авторы так хитро подобрали их особенности, что, за кого ни начни играть, кажется, будто у

твоих подопечных преимущество перед врагом. Русские могут вербовать по 10 strelets сразу — здорово! А у турок зато производство работников вообще на автомате и бесплатно! Испанцы чаще получают помощь с родины — круто! Зато французский пролетарий — «курьер дю буа» — чемпион по стрельбе среди всех трудящихся. Кра-со-та! Единственное неприятное впечатление от игры — будто в тебя силком запихивают радость. Вот она не лезет уже, а тебе снова: «А смотри, какие у нас зверушки бегают! И солнышко светит, и травка зеленеет! А как солдатики от ядер разлетаются! А как домики рушатся, каждый раз по-новому! А какой сюжет увлекательный!» А-а-а! Хватит! Пойду играть во что-нибудь плохое! ■

**Дизайнер-ктулхуист**

Помимо самого Брюса Шелли, к игре приложило руку немало других зубров игоростроя и смежных индустрий. Куда ни глянь — или художник, рисовавший арт к Diablo, StarCraft и Warcraft, или актер, озвучивавший Разизля в Soul Reaver. Или, например, дизайнер Сэнди Петерсен (слева), создатель ролевой системы Call of Cthulhu, позже также работавший над Doom, Doom 2 и Quake. Перейдя в Ensemble Studios, Петерсен взялся за серию Age of Empires, но великий Ктулху (справа) не оставил его — по крайней мере, сам Сэнди открыто благодарит его за помощь в работе. «Страна Игр» предупреждает — будьте осторожны с Древними богами!



ПОМОГИ ИНДЕЙЦУ — ПОЛУЧИШЬ 1000 XP! ЖАНРОВАЯ ДЕВИАЦИЯ НАЛИЦО.



МОРТИРЫ МОЖНО ПЕРЕВОДИТЬ ИЗ «МОБИЛЬНОГО» В «БОЕВОЙ» РЕЖИМ.



# Смотри кино, играй в игру



в продаже с декабря

vellod  
mpex

PlayStation.2

 united  
international  
pictures



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



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



UBISOFT

© 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 LLLP. All Rights Reserved.

Товар сертифицирован.  
По вопросам сетевых закупок обращаться по тел.: (895) 700 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Платформа PC

Бука  
бука.ру





**Автор:**  
**Spriggan**  
 spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Raven Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
 PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель  
 (64 Мбайт RAM), 2.5 Гбайт HDD

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.xmenlegends2.com>

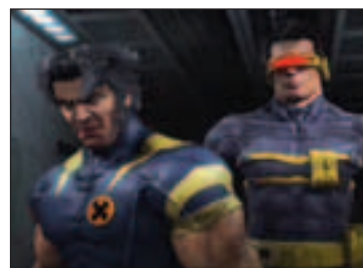
# X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Апокалипсис. Профессор Ксавье. Магнето. Люди Икс. Братство.  
 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse.

**Ч**тобы непримиримые враги спелись, нашли общий язык и принялись сражаться бок о бок, должно случиться нечто. Нечто из ряда вон. Мутантам, вскормленным компанией Marvel, хватило возвращения Апокалипсиса – твердолобого громилы, который успел «засветиться» в комиксах, мультсериале и X-Men: Reign of Apocalypse для Game Boy Advance. Могущество лиходея настолько велико, что команда профессора Икс и Братство под предводительством Магнето преодолели взаимную неприязнь и объединились ради устранения смертельной угрозы. Опасность наистрашнейшая: один из самых крепких злодеев в истории не только захватил четырех мутантов и превратил Геносу в ад, но и задумал лишить всех героев их сверхспособностей и остаться самым могучим и страшным в округе. У «перемогнутого» же господина и вовсе нервы ни к черту; как-никак, в числе похищенных – родной сын. Тот самый, «из ртути и крови».

Как видите, завязка X-Men Legends II: Rise of Apocalypse – многообещающая, интригующая и где-то даже завораживающая. После такого блистательного начала вдвойне жаль, что с первых же квестов все идет не в такт заданному ритму. Набрав партию из четырех героев и (или) злодеев, игрок пускается в бездумное сокрушение всего и вся, что попадется на пути. Изредка бойня разбавляется загадками детсадовского уровня, для решения которых требуется подобрать правильного участника отряда и воспользоваться нужным умением. Поскольку магнетизм, острые когти, лед, огонь и лазер годятся не только для расправы с тварями, – ход здравый. Но почему, почему это едва ли не все, что игра может предложить помимо забоя врагов на опыт? «Едва ли» – потому что не стоит списывать со счетов бонус-пилку и редко-мелкие интересности, вроде викторины с вопросами на тему вселенной X-Men. Но и назвать их полноценным глотком свежего воздуха, к сожалению, тоже нельзя.

Очевидно, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse состряпана специально для любителей крупных потасовок, затмевающих прочие грани геймплея, – с этим у игры полный порядок. «Великолепная четверка» уверенно летит к победе, в лоскуты разрывая все, что шевелится. Хилые солдаты, противные насекомые, обезумевшие животные, мутанты-обыватели, приспешники Апокалипсиса – все сгибаются под градом пудровых кулаков. К счастью, рукоприкладство – не единственный способ взаимодействия с окружающей средой. Не обошлось без особых приемов, которые иной раз даже наслаиваются один на другой (например, Джаггернаут хватает Росомаху и что есть мочи кидает его в цель), равно как и эффектных комбо с бросками. С такой-то силушкой что ни битва – грандиозная потеха. Поклонники Людей Икс непременно оценят богатые возможности по созданию бригады спасителей мира. Выбор из почти двух десятков «хороших» и «плохих» знакомцев достаточно широк, чтобы подготовить выверенный, сбалансированный и несокрушимый отряд, перед которым не устоит никто и ничто. Впрочем, игру вполне можно пройти и ударившимися в крайности сворами – тактика берсеркеров, типа Росомахи, Джаггернаута, Гамбита и Колосса ничуть не менее



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
 ★★★★★★ | **7.5**

**Наше резюме:**  
 Почти образец правильных сиквелов action/RPG: капитальная замена модели сюжета, но «совсем прошлогодний» геймплей.

**X-Music**  
 Саундтрек писан австрийским композитором Греггором Нархольцом, знаковым внимательному зрителю музыкальными дорожками к полнометражному мультфильму The SpongeBob SquarePants, телесериалам Kyoto и King Solomon's Mines. И еще более чем двум десяткам малоизвестных кино- и телепроектов.

### КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
 Не самый скучный сюжет, симпатичное визуальное оформление, преогромная команда персонажей, профессиональная озвучка, множество приятных мелочей.

**Минусы:**  
 Кряхтящий графический движок, слишком частые и неспешные загрузки, отталкивающие недоработки, перегруженный интерфейс, однообразный игровой процесс.



БОЛЕЕ НЕИСТОВЫЙ РОСОМАХА – ТОЛЬКО В КОМИКСЕ WOLVERINE: SNIKT!

ОТ ОБИЛИЯ СПЕЦЭФФЕКТОВ ИНОГДА РЯБИТ В ГЛАЗАХ. НО ДЛЯ КОГО-ТО – И ЭТО ПЛЮС.





ЕСЛИ ИГРАЕМЫЕ ПЕРСОНАЖИ БОЛЕЕ-МЕНЕЕ ВМЕ-  
НЯЕМЫЕ, ТО ПРОТИВНИКИ ИНОЙ РАЗ ПОПАДАЮТСЯ  
ДО КРИКА ИДИОТСКИЕ. ВОТ ВАМ, ПОЖАЛУЙСТА...

**АЛЬТЕРНАТИВА**

ПОХОЖЕ НА



Dungeon Siege II

ХУЖЕ, ЧЕМ



Baldur's Gate II: Dark Alliance

Версию для PlayStation 2 отлича-  
ют непомерно  
длительные  
загрузки.

действена, чем цепочка Циклоп-Гроза-Магнето-Ледяной человек, к которым врагу подобраться-то нелегко. К чести планировщиков боевой системы, растеряться в драке сложно – нажатием одной кнопки вы забираете под контроль любого из героев, а AI замечательно «настраивается» и прекрасно разделява-

ет супостатов под орех. А вот общение с местным интерфейсом – сплошное огорчение. Нагромождение окон, чуть ли не в каждом – закладки, за которыми – тысяча и одна запись, подпись и надпись. Куда такое годится? Поначалу непонятно, на кой ляд авторы выдумали автоматизированную

систему повышения характеристик и смены снаряжения, но первый же заход в меню все объясняет. Честное слово – уж лучше плюнуть на чуткое развитие персонажей и довериться машине, чем раз за разом миметь дело с «этим». Версию для PlayStation 2 отличают непомерно длительные загрузки –

при их диком количестве это издевательство особенно раздражает. И, по иронии судьбы, ненавистные меню тоже показываются отнюдь не сразу. Мы понимаем, что Raven Software погрязла в шлифовке Quake 4, но уважение к игрокам должно быть превыше всего. Сюжет – есть, схватки – «ух!», геймплей – сыроват, скучноват, легковесен. Да что там – X-Men Legends II: Rise of Apocalypse повсеместно уступает даже такому, прямо скажем, невеликому сопернику, как Dungeon Siege II. С другой стороны – двадцать часов хорошего экшна, не лишеного той искорки, что заставляет просиживать у экрана до победного конца. Если, конечно, Fable: The Lost Chapters уже пройден, а X-Men: Bizarre Love Triangle прочитан. ■

**Младшие сестрички**

Грандиозное приключение мутантов не миновало и портативные консоли: студия Vicarious Visions (за ней числится бюджетная Batman Begins для Game Boy Advance) сварганила неестественно презентабельную версию для PlayStation Portable, а контора Barking Lizards (X-Men Legends для N-Gage) готовит вариант для игрофона от Nokia. На PSP стало одной хорошей игрой больше: графика почти ничего не потеряла, управление прекрасно заточено под местную раскладку кнопок, да и возможности беспроводного мультиплеера не могут не порадовать. Но совсем без заминок не обошлось – камера тщетно силится «захватить» всех и вся, баги частенько заявляют о себе, а скорость загрузок порой сводит с ума. Но в целом – ого-го что получилось!



КАРТИНА: «У ВХОДА В ЛЕГЕНДАРНЫЙ VAULT 13».

ЛЕДЯНОЙ ЧЕЛОВЕК – ПЛОД ВНЕС-  
РАЧНЫХ ОТНОШЕНИЙ САБ-ЗИРО И  
ЗЙБА САПИМЕНА, НЕ ИНАЧЕ.





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



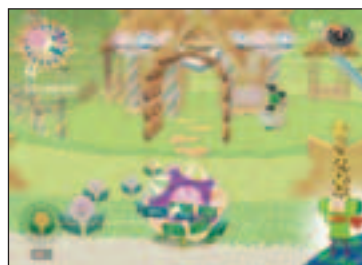
# We Love Katamari



Na-naaa-nananana-na-na-ka-ta-ma-ri-da-ma-shiii~

**Ж**ил да был великий и всемогущий Король Всего Космоса. Настолько всемогущий, что как-то раз совершенно невзначай – с большо-о-ого бодуна! – погасил все звезды на небе. Непорядок! Его величество тут же призвал Принца и отправил того на Землю, дабы с помощью липучего шарика-катамари собирать материал для новых светил. И катал Принц свой катамари, собирая сперва спички да булавки, затем домашнюю утварь, после – людей, дома, города... И называлась эта игра Katamari Damacy, и возлюбили ее миллионы людей по всему миру, и возжелали они продолжения. «Мы любим Катамари!» – в один голос вскричали они, и Король Всего Космоса не смог устоять. Принц не останется без работы! We Love Katamari – это олицетворение угодничества. От названия и сюжетной линии до собственно игры – все сделано ради того, чтобы потрафить многочисленным поклонникам

первой части. Визуальный стиль остался неизменным (по-прежнему вычурный), саундтрек сохранил безбашенность и готов хвастаться несколькими ремикшированными композициями предка, в основе геймплея – все тот же катамари, неотвратимо увеличивающийся за счет собранных предметов. Задания в Katamari Damacy, надо признать, были однообразны, да и завершалась игра непринично быстро, но одно лишь знакомство с замечательной игровой механикой обеспечило ошеломительный успех. Вторая часть подходит к процессу со всей креативной удалью: уровней теперь раза в два больше, и практически каждый из них таит что-нибудь новенькое. Как вам, например, идея использования в роли катамари тощего сумоиста, который растет в размерах за счет раскиданной по уровню всевозможной еды? Цель: победить чемпиона сумо, под конец закатамарив и его. Еще? Давайте лепить снеговика, катамарить под во-



дой, на гоночной трассе, в школе, в небесах! Катать пылающий катамари-костер, не давая ему потухнуть. Наконец, соберем все созданные звезды и планеты, закатамарив само Солнце! Не сомневайтесь: у We Love Katamari найдется чем вас огоршить. Можно играть и вдвоем, одновременно руля шариком с двух контроллеров (что требует предельной слаженности «дуэта»); можно посостязаться в достижении поставленной Королем цели на время (We Love Katamari, к слову, в отличие от первой части, в VS-режиме не ограничивается одним лишь уровнем). В завершение хочется порекомендовать We Love Katamari абсолютно всем. Первая часть так и не доплыла до наших берегов, зато вторая непременно попадет на прилавки в начале следующего года, а значит, каждый сможет приобрести к этому шедевру. И помните – мы любим катамари! ■

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/puzzle
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://katamari.namco.com>

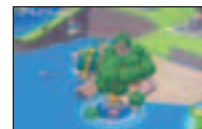
## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **9.0**  
★★★★★★★

**Наше резюме:**  
Такая, какой и должна была быть новая Katamari Damacy, – продолжительная и разнообразная.

## АЛЬТЕРНАТИВА

УДИВЛЯЕТ НЕ ТАК СИЛЬНО, КАК



Katamari Damacy

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



Katamari Damacy

## «Зачем платить больше?»

Katamari Damacy славится не только своей неповторимостью, но и низкой ценой. Так, в США первая часть продавалась всего за 20 долларов, вторая – за 30. Будем надеяться, что Electronic Arts, вызвавшаяся издавать We Love Katamari в Европе, продолжит щадящую ценовую политику Namco.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Неизменно великолепные графика, музыка и механика вкупе с неожиданно удачными попытками разнообразить геймплей.

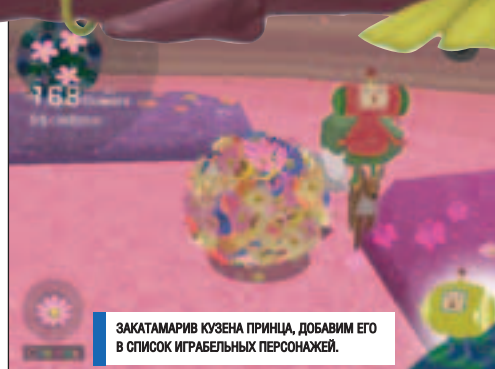


#### Минусы:

Не так впечатляет, как первая часть. Все доработки – сплошь количественные, принципиально новых идей тут нет.



ЧЕРНЫЕ КОШКИ ПРИНОСЯТ НЕУДАЧУ! ОТ УДАРОВ О НИХ НАШ КАТАМАРИ ТЕРЯЕТ В РАЗМЕРАХ.



ЗАКАТАМАРИВ КУЗЕНА ПРИНЦА, ДОБАВИМ ЕГО В СПИСОК ИГРАЕМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ.



ПОДВОДНЫЙ МИР, ОБИТЕЛЬ ГРОТЕСКА.





# ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВЯКОМ?

## WORMS 4 МАЙHEM



TEAM 17

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

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

Worms 4: 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:  
Сергей «TD» Цилиорик  
td@gameland.ru



# Kirby: Power Paintbrush

Кирби лишили рук, ног и аппетита. Зато теперь его можно трогать!



В начале был Yoshi Touch & Go! – первый платформер, управляемый исключительно с тач-скрина. Всем, казалось, хорош был, да вот незадача – половина режимов были крайне короткими, а у других не было осязаемой цели: игра продолжалась до проигрыша. Уровни создавались произвольно, и ни о каком дизайне речи и не шло; скорее уж, приходилось говорить об однообразии и чрезмерной аркадности игрового процесса. Nintendo быстро исправилась: Kirby: Power Paintbrush (Touch! Kirby и Kirby: Canvas Curse в Японии и США) не содержит вышеперечисленных недочетов и также отлично повинуется лишь стилусу.

## И ОТ БАБУШКИ УШЕЛ, И ОТ ДЕДУШКИ УШЕЛ

Сравнение Кирби с колобком нынче как нельзя актуально: в Power Paintbrush он лишился конечностей – более того, он разучился есть! У беспомощного розового шарика осталась одна надежда – на стилус, способный рисовать радужные дорожки, разбивать препятствия и оглушать врагов. Сам он может лишь катиться вперед да раскручиваться а-ля Соник – ускоряясь и сбивая

недругов – но лишь на пару секунд. Победив неприятеля, Кирби, как водится, получает его способность, которая активируется нажатием на самого колобка. Так, к примеру, Freeze позволит легко скользить по поверхности, сбивая супостатов, Balloon с каждым нажатием будет наполнять Кирби воздухом, позволяя взлететь ввысь, а применяемая лишь однократно Spark полностью очистит экран от врагов и препятствий. Центральная же роль в игре отводится радужным линиям – рисуйте их стилусом! Встав на такую дорожку, Кирби покатится по ней в том направлении, в котором она была проведена – в том числе и по вертикали (умножьте Yoshi Touch & Go! на Pac-Pix). Инерция на него действует в полной мере: придется просчитывать траекторию движения после расставания героя с направляющей его опорой. Также линии эти могут защитить колобка от разных опасностей: лазеров, падающих сосулек, пушечных выстрелов. Стоит отметить, что «краска», которой рисуются линии, не бесконечна, количество ее убывает стремительно – восстанавливаясь со временем столь же быстро, особенно если Кирби находится на твердой поверхности.

Заодно стилус используется и для расчистки пути перед катящимся колобком: открывайте двери, разрушайте препятствия, глушите агрессивную нечисть – благо «наезд» на парализованного врага приводит к летальному исходу для самого супостата, а не для нашего Кирби.

## КУДА МИР КАТИТСЯ?

Всего в Kirby: Power Paintbrush восемь миров, каждый из которых включает в себя три уровня и битву с боссом. Казалось бы, не так уж и много, – но все меняют спрятанные на уровнях медали, которые можно использовать для «покупки» разных бонусов – от дополнительных «хит-пойнтов» для Кирби до секретных этапов. Добывание всех 250 медалей, подчас запрятанных очень и очень хитро, увеличивает продолжительность игры на добрый порядок и привносит в геймплей столь нужное разнообразие. То же относится и к боссам, которые больше всего напоминают... мини-игры. Их всего три штуки: первый – некое подобие «Арканаоида» с Кирби в роли шарика; второй – нетривиальная двумерная гонка; третий – необходимость проводить линии вдоль указанных точек, тем самым рисуя картинку. После двух побед над боссами все эти мини-игры становятся доступными отдельно от основной игры в разделе Subgames – а там можно уже и рекорды ставить.

## МЕЖДУ ПРОШЛЫМ И БУДУЩИМ

Музыкальное сопровождение Kirby: Power Paintbrush выполнено в лучших традициях сериала – бодрые и веселые мелодии сопровождают розового колобка на пути к обретению нормального вида. В числе бонусов, которые можно приобрести за медали – саундтреки классических игр про Кирби, которые непременно обрадуют старых поклонников творчества HAL Laboratory; впрочем, и некоторые из композиций, звучащих непосредственно в игре, не могут не вызвать ностальгии по 16-битным временам. Графика этому также весьма способствует. Полное 2D; рисованные бэкграунды, стилизованные под картины, прекрасно анимированные

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	HAL Laboratory
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

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

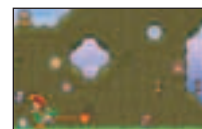
## АЛЬТЕРНАТИВА

### ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Rayman DS

### ПОЛНОЦЕННЕЕ, ЧЕМ



Yoshi Touch & Go!

ОКАЗЫВАЕТСЯ, ВСЕ В ЭТОМ МИРЕ ДЕРЖИТСЯ НЕ НА ТРЕХ КИТАХ, КАК МЫ ДУМАЛИ РАНЬШЕ, А НА БОЛЬШОЙ СИНЕЙ ОБЕЗЬЯНЕ!

## КНУТ И ПРЯНИК



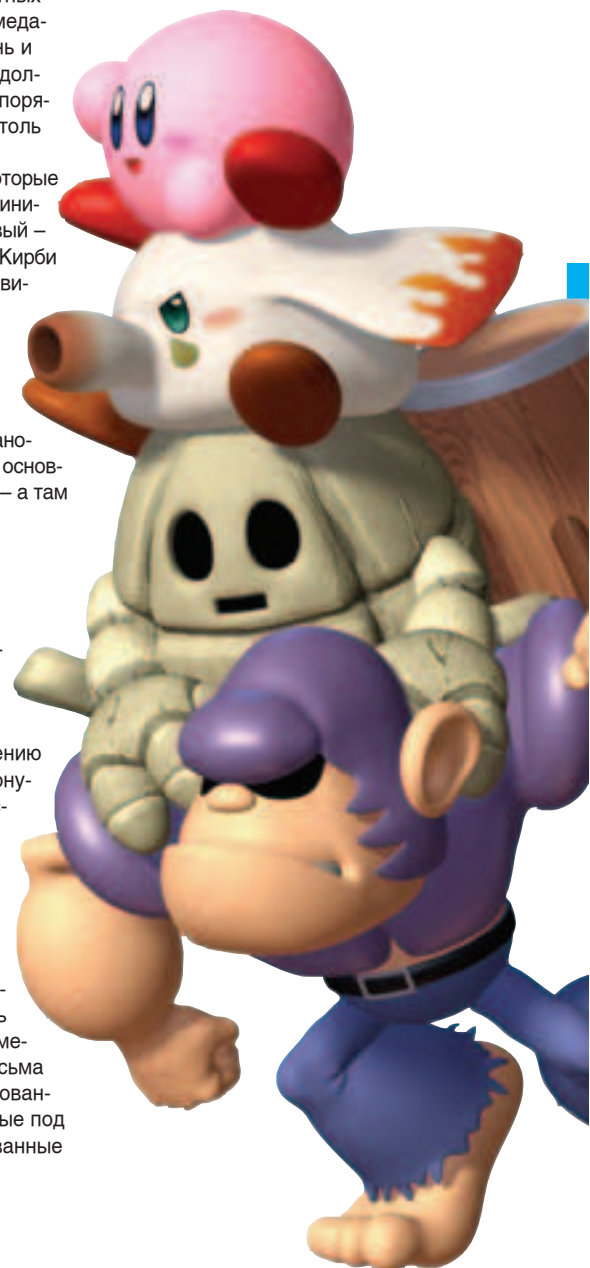
### Плюсы:

Великолепный дизайн уровней, оригинальность, красочность, увлекательность.



### Минусы:

Отсутствие многопользовательского режима. Не всем понравится «детский» антураж игры.







**ВЕРДИКТ**

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★ **9.0**

**Наше резюме:**  
Один из самых выдающихся платформеров последних лет.



**Лирическое отступление**

Скажите, когда вы в последний раз чувствовали настоящую свободу в платформерах? Такую, когда гравитация, извечный враг прыгающих через пропасти героев, становится неактуальной, когда нет ощущения прикованности к земле, когда вся плоскость, а не выборочные отрезки суши — все два измерения доступны... Я такую свободу нашел только здесь.

спрайты — и все это в невероятно сочной, насыщенной энергией цветовой палитре. Обновленный Кирби выглядит потрясающе, так и знайте. Но больше всего заставляет тосковать по прошлому сам геймплей. Многочисленные и разнообразные уровни, полные ловушек и врагов, прыжки по платформам над пропа-

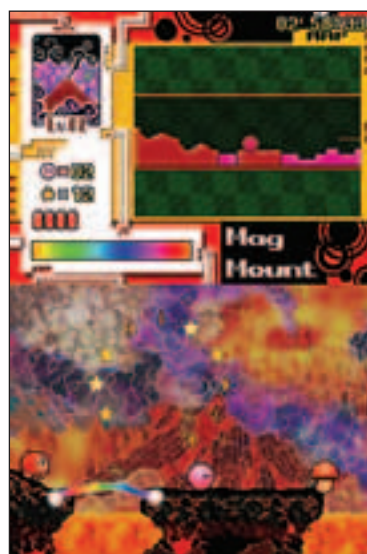
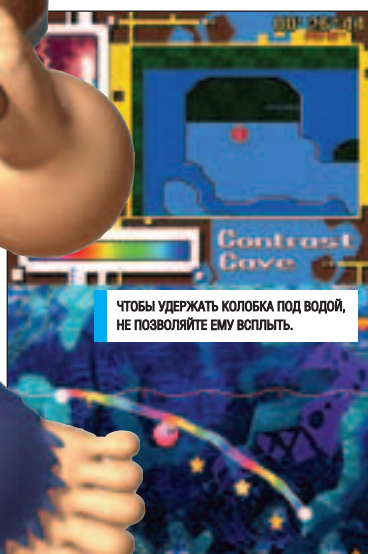
стями, сбор звездочек, за сотню которых полагается новая жизнь, — все это обязательно напомнит о тех славных временах, когда Соник и Марио правили балом. И при этом Кирби не ретроград — напротив, новатор геймплея! Великолепно совмещает в себе «старую» атмосферу и «новые» ощущения.

Kirby: Power Paintbrush — это очередная демонстрация того, на что способна Nintendo и ее двухэкранная консоль. Именно тачскрин сделал игру неповторимой, вдохнул новую жизнь в двумерные платформы. Если вы не поверили в новаторство Nintendo на слово, когда она говорила об инновациях, то Кирби готов

подтвердить: да, полноценные и интересные игры на тачскрине можно и нужно делать (набор посредственных трехмерных платформеров на PSP — очередное тому доказательство). И — каждый владелец DS обязан по меньшей мере попробовать сыграть в Kirby: Power Paintbrush. ■

**Быстрее, выше, экономнее!**

Львиная доля времени, проведенного за охотой на медали, относится к режиму Rainbow Run, предлагающему посетить каждый из пройденных уровней игры, но с испытанием: Time Trial или Line Trial. С первым все достаточно очевидно: цель его — как можно быстрее довести Кирби до конца уровня (на зависть синему жу). Line Trial призывает игрока экономить краску: изначально выдается ограниченное ее количество (измеряемое в миллилитрах), и задачей является дойти до финиша с указанным количеством краски в запасе. В зависимости от качества прохождения испытаний можно получить до трех медалей с каждого из них.



**Kirby: Power Paintbrush** великолепно совмещает в себе «старую» атмосферу и «новые» ощущения.







**Автор:**  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



# Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge

Злодей Уги вернулся, дабы бесповоротно испортить все праздники на свете, включая Рождество и, конечно же, Хэллоуин.

**Е**сть на свете один маленький, но прекрасный, и даже удивительный город. Город, где живут почти все известные порождения ночных кошмаров, от ведьм и вампиров до зомби и оборотней. Имя этой земле обетованной – Хэллоуин-таун, и правит ею мудрый Джек Скеллингтон, истинный король страха и ужасов. Джек любим подданными и невероятно популярен у простых смертных. Но, к сожалению, и у него случаются неприятности, главный источник которых – несносный толстяк Уги-Буги и его зловредные помощники. Из-за них все в Хэллоуин-тауне в который раз пошло наперекосяк. А Джеку волею неволей придется исправлять положение.

## THIS IS HALLOWEEN, THIS IS HALLOWEEN...

В родном городе Скеллингтона серо, грязно и мрачно. Всюду неприветливые решетки и заколоченные двери. Жители попрятались по домам, на улицах остались лишь воинственно

настроенные скелеты да злобные призраки. Одним словом, зрелище весьма и весьма унылое. И уж совсем безрадостно становится оттого, что и разработчики не стали особо усердствовать: если модели персонажей выглядят еще вполне сносно, то на декорации создатели Oogie's Revenge откровенно пожалели времени и полигонов. Текстуры размыты и напоминают о первых месяцах жизни PS2 и Xbox. А уж цвета... Такого избытка серого и коричневого мы в играх от Capcom не встречали со времен убогой Chaos Legion. От полного уродства игру спасает одно – хорошая работа художников, хотя здесь заслуга, скорее, принадлежит оригинальной анимационной ленте 1993 года.

## ДЖЕК – ТЫКВЕННАЯ ГОЛОВА

Однако хватит о внешности – ведь не в красоте счастье. Будь Oogie's Revenge шедевром во всем остальном, мы бы с радостью простили ей эти мелкие прегрешения. К несчастью, с прощением придется по-

дождать: то ли по вине злодея Уги, то ли еще почему, но предмет данного обзора страдает не только от собственной невзрачности – других сложностей тоже хватает. Скажем, на редкость однообразными получились бои с рядовыми противниками, вроде тех же призраков и скелетов. Причем независимо от уровня и оружия. Лупит ли Джек недругов странной зеленой тянучкой Soul Robber, плюется ли огнем, приняв облик Тыквенного Короля (The Pumpkin King), или под видом Санта-Клауса забрасывает взрывающимися подарками – особой разницы не чувствуется. Так и так жмем на одну, ну максимум две кнопки неизменно оказываемся в выигрыше – враги как на подбор неповоротливы и не слишком-то живучи. Более-менее достойное сопротивление оказывают разве что боссы, которых социальное положение обязывает хоть как-то портить нам с вами жизнь. Для них у Джека всегда припасено особо убойное оружие – музыкальные супер-приемы. Воспользоваться ими легко: подбирайте разноцветные ноты, в изобилии сыплющиеся из супостата, а когда придет время, быстро нажмите на кнопки в предложенной последовательности. И любуйтесь, на какие чудеса способна музыка!

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom Production Studio 3
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PS2

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

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★☆☆☆☆☆ | **6.5**

**Наше резюме:**  
Скорее очередная версия культового мультфильма, нежели полноценный игровой проект. Тем не менее, порой весьма увлекательно.



## Ставим рекорды

Oogie's Revenge, подобно Devil May Cry, разбита на главы. В конце каждой нашей успешности (количество убитых упырей, полученных повреждения и т.д.) складываются и выносятся общая оценка – от совсем уж неприличной до заветной «S». И чем выше оценка, тем больше бонусов удается заполучить.

### КНУТ И ПРЯНИК



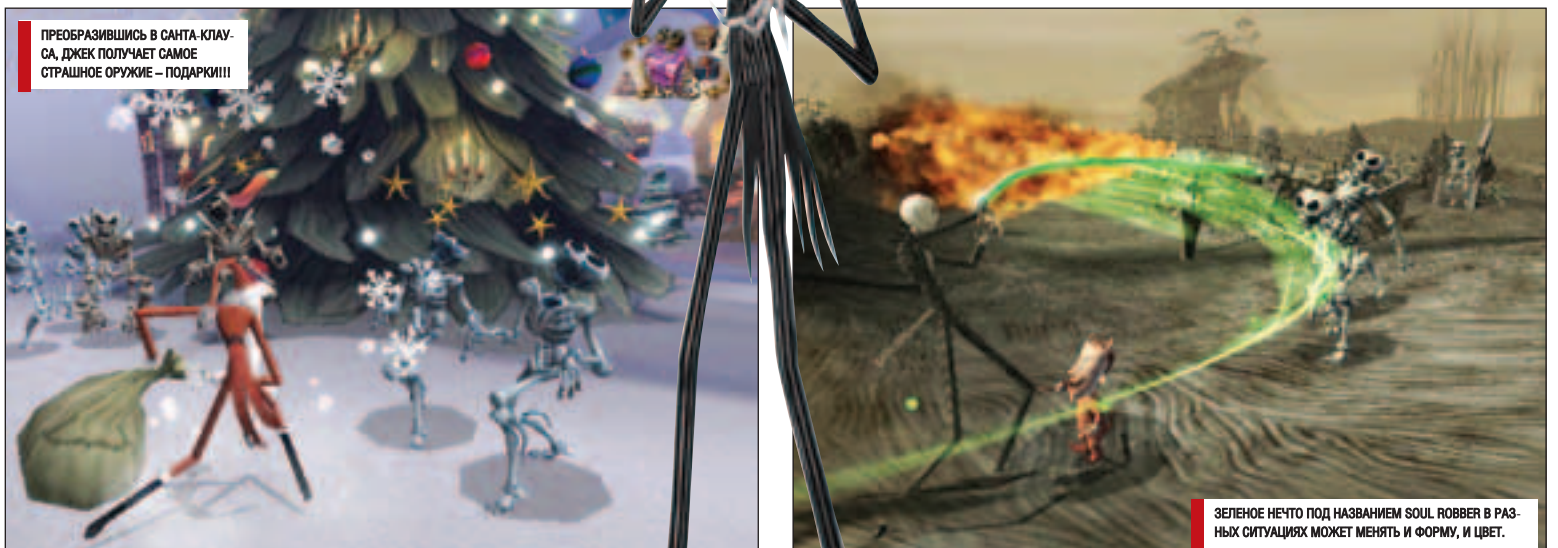
#### Плюсы:

Удобное управление, яркие, запоминающиеся персонажи, хорошая музыка, отличная работа актеров, множество бонусов.



#### Минусы:

Однообразные уровни, примитивная боевая система, неряшливая графика, откровенно заниженная сложность.



ПРЕОБРАЗИВШИСЬ В САНТА-КЛАУСА, ДЖЕК ПОЛУЧАЕТ САМОЕ СТРАШНОЕ ОРУЖИЕ – ПОДАРОК!!!

ЗЕЛЕНЕЕ НЕЧТО ПОД НАЗВАНИЕМ SOUL ROBBER В РАЗНЫХ СИТУАЦИЯХ МОЖЕТ МЕНЯТЬ И ФОРМУ, И ЦВЕТ.





НЕ SHADOW OF THE COLOSSUS, НО ТОЖЕ НЕПЛОХО. МАСШТАБ ВПОЛНЕ РЕСПЕКТАБЕЛЬНЫЙ.

**CHRISTMAS SONG**

Кстати о музыке. Она и вправду хороша – пусть похвала опять относится, скорее, к первоисточнику. Чего стоит одна главная тема! Или дуэт Джека и его смахивающей на чудовище Франкенштейна возлюбленной! Актеры, между прочим, тоже постарались на славу. Порой даже

становится чуточку обидно – при таких колоритных личностях диалогов в игре уж очень мало! Три-Мистера-Хайда, две ведьмы-скупердяйки из магазинчика, бесподобный Уги, местный гений Доктор Финкельштейн – они точно запомнятся надолго. Чего не скажешь об Oogie's Revenge в целом.

**КОНЧЕН БАЛ, ПОГАСЛИ СВЕЧИ...**

Что можно противопоставить перечисленным выше недостаткам, кроме красивых мелодий, черного юмора и забавных героев из (будем честными до конца) не первой свежести мультфильма? Удобное управление? Да, пожалуй. На коман-

**АЛЬТЕРНАТИВА**

НЕ ТАК ИНТЕРЕСНО, КАК



Kingdom Hearts

ХУЖЕ, ЧЕМ



Devil May Cry 3: Dante's Awakening

ПАРК ОЧАРОВАТЕЛЬНЫХ УРОДЦЕВ ПЕРЕКОЧЕВАЛ В ИГРУ ПРЯМИКОМ ИЗ ФИЛЬМА.

Такого избытка серого мы в играх от Сарсом не видели со времен убогой Chaos Legion.

ды с контроллера Джек реагирует моментально и слушается их безукоризненно – атакует, делает сальто, крутится волчком, кувыркается. Камера, правда, в лучших традициях Сарсом, иногда подводит в самые ответственные моменты, то и дело выбирая самый неудобный вид на происходящее. Но к этому, в конце концов, можно привыкнуть. Что еще? Ах да, бонусы! Фигурки персонажей, галереи картинок, секретные костюмы, опять-таки музыка – кому-то они, наверное, интересны. Но проходить Oogie's Revenge несколько раз ради подобного «добра»? Нет уж, увольте! И не подумайте, будто нам трудно посвятить спасению Хэллоуин-Тауна пару вечеров! Просто вокруг слишком много игр куда более интересных, и мы не хотим их пропустить. ■

**Всюду тыквы и мертвецы**

Для Джека Скеллингтона Oogie's Revenge не стала дебютом на поприще видеоигр. Ранее этот любитель праздников и яркий противник всякого насилия уже успел появиться в двух совместных проектах Disney и японского гиганта Square Enix – Kingdom Hearts (PS2) и Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA). На GBA совсем недавно вышла и The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King, практически никем не замеченная. Впрочем, справедливости ради отметим, что в Disney привлечь внимание общественности к Pumpkin King не очень-то и старались – компанию куда больше волнует многомиллионная The Chronicles of Narnia, чем тыквы и мертвецы.



ВОДА ИЗ ФОНТАНА – ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО ОТ ЛЮБЫХ БОЛЕЗНЕЙ И РАН.



ТРОИЦА ЗЛОБНЫХ ДЕТИШЕК – ЛОК, ШОК И БОЧКА – ПРЕДПОЧИТАЕТ СКОРОСТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В СТАРОЙ ВАННЕ.





**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos (США) / SCI (Европа)
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Deadline Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

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

# Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico

Чем заняться только что вышедшему из тюрьмы отморожку в Мексике.

**М**ногие команды разработчиков сейчас с остервенением клонируют GTA. Количество грядущих игр на основе звездного сериала от Rockstar плохо поддается исчислению, и для одной только Xbox 360 готовят сразу два проекта «по мотивам». Начинаящая датская команда Deadline Games кидает свои пять копеек – это Total Overdose, «GTA со стрельбой в Мексике». Хороша ли игра? Да, в общем, так себе. Дурацкая сюжетная завязка: отец двух непутевых братьев-близнецов погибает от рук неизвестного ма-

фиози. Один из сыновей, храбрый агент спецслужб, начинает расследование под прикрытием, однако ломает ногу на десятой минуте игры. Второй сын тем временем сидит в тюрьме за мелкое хулиганство – его выпускают, переодевают в шмотки брата, причесывают и отправляют в небольшой мексиканский городок на границе с США. И теперь он, притворяясь бандитом, должен втереться в доверие к местным гангстерам и сдать их в местное ФБР. Другими словами, главный герой Total Overdose Рамиро «Рам» Круз вовсе не плохой.

Он на самом деле хороший, но обязан вести себя, как бандит – давить гринго, жрать буррито, грабить магазины пончо и коллекционировать сомбреро. Здравствуй, Мексика! Впрочем, сюжет в Total Overdose – вещь совершенно необязательная и далеко не такая важная, как история главного героя GTA: San Andreas. Вы не делите сферы влияния и не сражаетесь за честь квартала, вы здесь проездом, вы носитесь на по-бегушках у больших боссов, вы осматриваете все достопримечательности и навсегда забудете о них уже через пять минут – потому что игра подсу-нет вам новое развлечение. Вы же знаете эти «динамические» города из GTA – в них всегда что-нибудь происходит.

По сравнению с целым штатом из San Andreas здешний поселок городского типа выглядит жалко. Более того, игра по отдельности подгружает каждый квартал и, если вы вдруг задаетесь целью пересечь город из конца в конец, будьте готовы встретить с экраном «Now Loading...» раз в пару минут. Но и плотность интересных штук в Total Overdose куда выше, чем в San Andreas, – не нужно искать бонусы, призы и трамплины, с которых можно запрыгнуть на крыши домов, – они повсюду! Любите заниматься собирательством? О, вам понравится Мексика. Можно собирать бонусы, увеличиваю-



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★☆☆

**7.0**

### Наше резюме:

В Total Overdose просто интересно играть, и за это мы готовы простить ей многие недостатки.

## Полный передоз

Когда дело пахнет жареным, приходится использовать суперприемы, так называемые Loco Moves. Среди них, например, «золотой пистолет», убивающий с одной пули; «ураган», осыпаящий противников огнем из двух узи с бесконечными патронами; El Mariachi, дающий герою два пулемета в черных чехлах от гитар.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Интересная боевая система, динамический мексиканский городок, прикольный саундтрек и содранный с GTA геймплей.



#### Минусы:

Слишком маленькие карты, утомительные однообразные задания, короткая сюжетная кампания, идиотская физика.



НА САМОМ ДЕЛЕ, ФИЗИКА В ИГРЕ НЕ ФОНТАН. НО МАШИНЫ ВЗРЫВАЮТСЯ КРАСИВО, ЭТОГО НЕ ОТНЯТЬ.



СХОДСТВО С «ПРИНЦЕМ» НЕ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ ОДНОЙ БЕГОТНЕЙ ПО СТЕНАМ. ЕСЛИ РАМ ПОГИБАЕТ, МОЖНО ОТМОТЯТЬ ВРЕМЯ НАЗАД И ПЕРЕИГРАТЬ ЭПИЗОД.

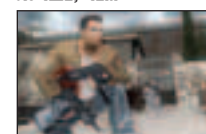




В ЭТОМ СКРИНШОТЕ – ВСЯ СУЩНОСТЬ TOTAL OVERDOSE. СБИТЬ ОДНОГО БАНДИТА НА ПОГРУЗЧИКЕ, СПРЫГНУТЬ, В ПОЛЕТЕ ВЫСТРЕЛОМ В ГОЛОВУ СНЯТЬ ВТОРОГО – И ПОЛУЧИТЬ КОМБО ANGRY SUNDAY DRIVER. СКАЖЕТЕ, НЕ КРУТО?

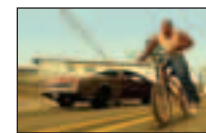
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Dead to Rights 2

ХУЖЕ, ЧЕМ



GTA: San Andreas

Примерно такой могла бы стать GTA на PSP – короткой, быстрой и не слишком разнообразной.



◆ ВСЕ ТАКИ ВИДЕОИГРЫ – СЛУЖО МУЖСКОЕ ЗАНЯТИЕ...

щие здоровье; можно искать «оружейные» бонусы, благодаря которым Рам учится стрелять с двух рук из разных видов оружия; можно просто собирать «очки», разбросанные буквально повсюду, – а за нужное количество очков опять дают бонусы; можно проходить необязательные миссии от мужиков на улице; можно скакать на машине с крыши на крышу в поисках новых подарков; можно искать мини-игру Day of the Dead и мочить зомби. Всю статистику собранных предметов игра с удовольствием предоставит вам на экране паузы – собери их все! Сюжетные миссии помечены на мини-карте крестиком, они отличаются от обычных длиной, сложностью и тем, что приближают вас к финалу игры. Кажется, все. Примерно такой могла бы стать GTA на PSP – короткой, быстрой и не слишком разнообразной. Total Overdose всухую проигрывает по размаху происходя-

щего, по количеству доступных автомобилей, по глубине прорисовки, по разнообразию моделей и по крутизне заданий. Физика в Total Overdose – на мешка над жанром. Местные машины могут прыгать только там, где этого хотели дизайнеры карт. Если же вы случайно заедете на трамплин не всеми четырьмя, а лишь двумя боковыми колесами, то случится непоправимое: машина начнет скакать, дергаться, скользить по асфальту и вести себя неадекватно. И таких ошибок в игре – море; чем дальше вы отходите от главной сюжетной линии, тем больше потемкинских деревень вы встретите. Плохо ли это? Да, плохо. Но и GTA есть чему поучиться у Total Overdose: например, феерической боевой системе, напоминающей драки из Prince of Persia, только с огнестрельным оружием (или перестрелки из Max Payne, только с беготней по стенам). Рам лихо бегаёт по сте-

нам, делает сальто, кувыркается и все это время не выпускает оружия из рук и не перестает стрелять. Движения достаточно просты и достаточно эффективны, чтобы их можно было использовать в самой крутой заварушке, а каждый выкрутас игра оценивает так же, как в Tony Hawk's Underground – трюки на скейтборде. «Прыжок с переворотом + разворот на 360 + выстрел в голову + двойное убийство» – такие циничные раскладки приносят больше всего очков, а значит, делают Рама еще более выносливым и опасным. Итого: Total Overdose – не лучшая игра этого месяца и далеко не самая удачная вариация на тему GTA. Но в ней есть душа, есть изюминка, и за то небольшое время, пока длится сюжетная кампания, игра не успевает наскучить. У нее есть свое лицо и свой придурковатый стиль, и если бы не слабая физика, наша оценка наверняка была бы выше. ■







**Автор:**  
Restless  
restless@gameland.ru



# «Cold War. Остаться в живых»



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Akella
■ РАЗРАБОТЧИК:	Mindware Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1,7 ГГц, 384 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

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

В погоне за сенсацией журналист забывает о безопасности. На всякий пожарный его друзья подготовят яркий некролог.

**В** разгар холодной войны американские политологи навесили на СССР ярлык «Империя зла». Именно туда и отправился журналист из США Мет Картер, чтобы поковыряться в грязном политическом белье. О том, что ему удалось выяснить, расскажет «Cold War. Остаться в живых» от Mindware Studios. По наводке своего русского друга репортер прилетел в Москву на секретную встречу больших «шишек». Разумеется, Мет тут же попал в паутину коварного заговора. Да еще кто-то подменил фотокамеру на ми-

нирентген. Первый же снимок тайных переговоров выдал журналиста. Теперь первоочередная задача американца (то есть вас) – выжить. Немного успокаивает лишь то, что Мет все-таки не поленился захватить с собой верный пистолет и не менее верный автомат. Хотя он и журналист, но прежде всего – американец. Вам предстоит тайно пробираться по закоулкам СССР: от Мавзолея до Чернобыля. Во время путешествий стоит вести себя как можно тише. Стрельба точно не помогает успешной маскировке. Но если уж очень

потребуется обезвредить сторожа, нужно незаметно подкрасться к нему и вырубить ударом сзади. К сожалению, сделать это чересчур просто. AI «злых русских» не поднимается выше уровня табуретки. Часовой даже не обернется на шорох. Только крикнет «кто здесь?» и успокоится. Миновать солдат можно различными путями. В проекте предусмотрены четыре режима: «сюжет», «скорость», «пацифист» и «призрак». Первый – обычная игра с возможностью нелинейного прохождения. В «скорости» требуется закончить эпизод как можно быстрее. «Пацифист» полностью исключает потери со стороны противника. Если вас зазекут в режиме «призрак», придется переигрывать. Неплохой повод посетить виртуальный СССР как минимум четыре раза.



ФОТОКАМЕРА – ЛУЧШИЙ ДРУГ ЖУРНАЛИСТА.

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:  
★★★★★☆☆

6.5

### Наше резюме:

Забавная игра, которая позволит с головой окунуться во времена Холодной войны.

## Шпионы-самоделкины снова в строю!

По ходу проекта вы можете конструировать шпионские механизмы. Например, из будильника легко смастерить отличную отвлекающую врагов звонелку. Для этого придется найти сам будильник, а также, потратив заработанные за шпионскую деятельность очки, разработать схему сборки.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Интересный сюжет в духе коммунистической стройки; возможность конструирования различных шпионских приспособлений; отличное звуковое сопровождение.



#### Минусы:

Виртуальная камера не всегда показывает нужные ракурсы; низкий уровень сообразительности противников; отдельные недоработки в техническом исполнении.

## АЛЬТЕРНАТИВА

### ПРОЩЕ, ЧЕМ



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

### КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Special Forces: Nemesis Strike







# ДЕЛО № 45/3

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО



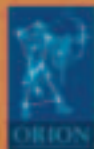
- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 – военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе 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





Автор:  
Александр Трифонов  
operf1@gameland.ru



# Rome: Total War – Barbarian Invasion

К северу тянется дым от костров, враг рыщет в той стороне...

**В**ек нашей эры. Христианство распространялось по миру, и Великое переселение народов повергло Европу в пучину хаоса, который потомки назовут Темными веками. Вандалы навсегда вписали свое имя в историю как символ бессмысленного и беспощадного разрушения, а другие племена подавили карте мира Францию и Саксоанию, Бургундию и Ломбардию...

## ПО СТОПАМ АТТИЛЫ

Нам предлагают «огнем и мечом» пройти с гуннами до Константинополя, вместе с саксами вырезать ко-

ренное население Британии, заложить с франками основу государства Карла Великого. А может, обмануть историю и восстановить величие Рима? Или построить великую империю берберов? Народы и города раскиданы по карте и готовы к гигантской шахматной партии, надо сделать лишь первый ход. Каждый add-on в серии традиционно посвящен чьему-нибудь вторжению и подчеркивает варварскую сущность захватчиков. На сей раз – с помощью орд. Если «кочевая» нация лишается последнего города, она тут же превращается в орду,

размер которой зависит от численности населения. Появляются специальные «ордынские» юниты, и в таком режиме армия не требует содержания. С полученной кучей войск можно быстро найти новую родину и осесть там (при этом все «ордынские» юниты исчезнут), либо шастать по карте и разорять чужие города. Самое забавное в этом механизме – эффект «домино». Вначале есть только две орды, вандалов и гуннов. Но по мере того как они продвигаются в Европу и уничтожают прочие племена, все больше «беженцев» разбредается по карте в поисках лучшей доли. В конце концов приходится пожирать плоды собственного злонравия: устав от грабежей, оседаем где-нибудь в богатых провинциях римлян, а к нам в гости является орда готов, которую породили полчища уничтоженных нами еще в начале игры сарматов.

## ПОСЛЕДНИЕ ДНИ

Игра за Западную Римскую империю – разговор особый. В городах царят грязь, нищета, анархия, грызня между христианами и язычниками. В казне хоть шаром покати, гарнизоны малы, а на границах поднимают голову германские племена, теснимые со своих исконных земель степняками. Пара ходов – и император умирает от старости, половина территории в руках мятежников, а союзная поначалу Восточная импе-

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS/TBS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	The Creative Assembly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

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

■ ОНЛАЙН:
<a href="http://www.totalwar.com/community/rtwbi.htm">http://www.totalwar.com/community/rtwbi.htm</a>



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

### Наше резюме:

Как обычно, дополнение к игре серии Total War – верный способ продлить интерес где-то еще на полгода.

### Гей, славяне!

Наши далекие предки в игре – степное племя на задворках мира и мало отличается от остальных варваров. Да, несмотря на множество названий, у всех новых наций практически одинаковый набор юнитов. У кого-то есть берсерки, у кого-то – метатели топоров, ну а славяне могут похвастаться конными попами.

## Кунсткамера

Любители истории ругали оригинальную игру за вольное обращение с летописями, но разработчиков это не смутило. Горящие свиньи, гладиаторы и метатели голов остались в прошлом, но им на смену пришли не менее экзотические Рыцари Грааля, Псы Куланна, паладины и гвоздь программы – римские «тачанки».



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Вернувшиеся из Medieval возможности, более агрессивный AI на глобальной карте, орды и ночные битвы.



#### Минусы:

Слишком похожие друг на друга варвары, не улучшившийся тактический AI, очень легкая игра за «ордынцев».



«А ЗА ТАНКАМИ ПУСТИМ ПЕХОТУ, МЕЛКИМИ ГРУППАМИ ПО ДВА МИЛЛИОНА».



ФРАНЦИСКА – МЕТАТЕЛЬНЫЙ ТОПОР. ДО СИХ ПОР КРАСУЕТСЯ НА ГЕРБЕ ФРАНЦИИ.





рия решает откусить от нас немалый кусочек. Словом, счастье для опытных полководцев.

**РАБОТА НАД ОШИБКАМИ**

Остальные новшества благополучно вернулись из Medieval: лояльность и титулы генералов, влияние религии на спокойствие в регионах, возро-

**Компьютер собирает силы в кулак, перебрасывает войска морем, без колебаний идет на штурм городов.**

ждение уничтоженных наций... Непонятно только, зачем вообще было их убирать. Ночные битвы, которыми так хвалились разработчики, выглядят красиво, но каких-то коренных

изменений в тактику не вносят. А вот повышенная скорость передвижения отрядов и отсутствие медленных фаланг – еще как. В частности, снизилась мощь лучников, а

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Shogun: Total War – Mongol Invasion

**НА УРОВНЕ**



Medieval: Total War – Viking Invasion

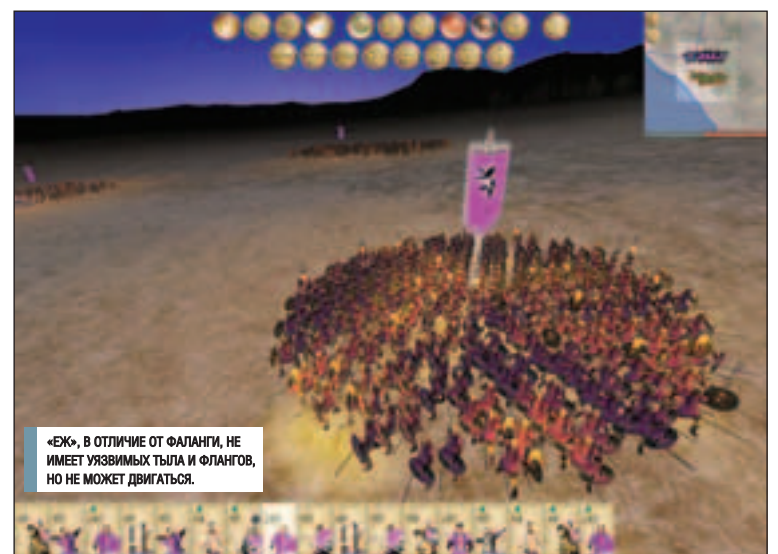


**Крещение огнем**

Религия теперь важна не только для спокойствия населения. Хотя, конечно, у губернатора-язычника будет немало проблем в Риме. Так, в заброшенном африканском гарнизоне объявился вдруг набожный генерал, устроил переворот, и провинция вновь вернулась под мое управление. От того, в какую веру обратится город, зависит, какие постройки доступны для возведения и каких юнитов можно там нанимать. Священники в бою поднимают боевой дух ближайших отрядов, зато у язычников есть берсерки, неуправляемые в битве, но стоящие отряды слонов. А в свите генералов попадают христианские святые, которые способствуют «конверсии» захваченных поселений.



кавалерия стала еще смертоноснее. Против нее помогает «еж» из копейщиков, а научившаяся плавать легкая пехота и конница снижает потери при штурме мостов и бродов. Интереснее стало играть и на глобальной карте: компьютер собирает силы в кулак, перебрасывает войска морем, без колебаний идет на штурм городов. Генералов теперь можно нанимать, но они гораздо медленнее набирают «звездочки». А уж как весело сражаться с четырьмя «ордынскими» армиями одновременно! Картину портит мало изменившийся тактический AI, но для любого поклонника Total War дополнительные обязательно к покупке. ■







**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Ninja Gaiden Black



**В Ninja Gaiden добавили самый низкий уровень сложности! Теперь мы наконец-то можем пройти его до конца!**

**N**inja Gaiden Black – расширенное переиздание прошлогоднего хита Ninja Gaiden, получившего на этих страницах отличные девять баллов. Заоблачная сложность игры стала притчей во языцех – еще несколько лет мы будем смотреть на самые непроходимые игры и называть их «сложными, как Ninja Gaiden». Одно из самых серьезных добавлений в Black-версии – два ранее невиданных уровня сложности: Master Ninja (безнадежный) и Ninja Dog (простейший простой). Чтобы выбрать низкую сложность, необходимо погибнуть три раза в первой главе игры. После этого вас спросят: «Что, золотой, не выходит ничего? Не хочешь быть ниндзя? Ты абсолютно уверен?» Если вы отвечаете «да» на все эти вопросы, Рю из великого воина превращается в зеленого новичка под началом

Аяне (да, той самой Аяне из Dead or Alive) и отправляется в путь, следуя приказам начальницы. Игра становится легче, жизнью – больше, а Аяне то и дело посылает вам целительные рисовые шарики и ленточки, увеличивающие силу или защиту героя. Но даже при всех этих поблажках режим Ninja Dog похож скорее на обычный Normal в любой другой игре. Таков уж путь ниндзя, никуда не денешься. Прочие обновления: в основную кампанию Ninja Gaiden Black были внесены все изменения из двух дополнений Hurricane Pack, бесплатно распространявшихся через Xbox Live. Как правило, по мелочи: появились новые предметы и новые монстры, а старые теперь растасованы несколько по-другому. Самое важное изменение – это появление шеста Lunar, который нынче дожидается хозяина в бочке в деревне клана Хаябуса во второй главе игры. Два

(из пяти) костюмов героя были заменены на более модные наряды. Кроме всего этого, в состав Ninja Gaiden Black вошла аркадная версия оригинального Ninja Gaiden – игра семнадцатилетней выдержки! Правда, чтобы получить ее, придется изрядно попотеть. Также добавлен режим Mission Mode – для тех, кто думает, что в совершенстве освоил Ninja Gaiden. В этих заданиях Рю должен будет в одиночку уложить очень много внушительных врагов. В игре пятьдесят миссий, и пройти их все – поистине титанический труд. Можно ли играть в Ninja Gaiden Black, если вы пропустили оригинал? Не просто можно – нужно! Для новичков здесь есть низкая сложность, для мастеров – сверхвысокая. Сам Ninja Gaiden был и остается одной из лучших игр не только на Xbox, но и на всех консолях этого поколения – многие уже сейчас принимают Black-версию за Ninja Gaiden с Xbox 360. Если Тесто, Team Ninja и Томонобу Итагаки (режиссер и продюсер Ninja Gaiden) выпустят еще одно такое же крутое дополнение, игра получит «десятку». Гарантия. ■

ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Тесто
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Team Ninja
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:  
<http://www.ninjadengame.com>

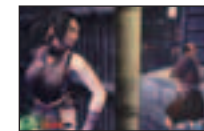
## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** **9.0**  
★★★★★★★

**Наше резюме:**  
Отличная игра стала еще лучше. Хотя казалось, что лучше уже некуда.

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Tenchu: Fatal Shadows

БОЛЬШЕ, ЧЕМ

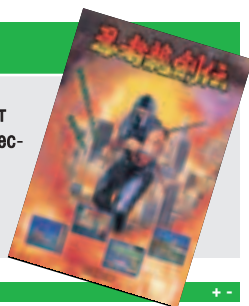


Ninja Gaiden

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ NINJA GAIDEN – УТРЮМЫЙ РЮ ХАЯБУСА. ТОТ САМЫЙ, ЧТО В DEAD OR ALIVE.

## Ninja Gaiden Arcade

Самый первый Ninja Gaiden для игровых автоматов не имеет ничего общего с одноименной игрой для NES, вышедшей несколько лет спустя. В аркадном Ninja Gaiden храбрый воин-тень шатался по улицам американских городов и кулаками лупил хулиганов, словно герой Double Dragon.



КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**

Бесподобная боевая система, неподражаемая графика, огромное количество миссий и костюмов, интересная сюжетная кампания.



**Минусы:**

Работу камеры так и не исправили. Руки опускаются, когда великий ниндзя в десятый раз погибает от удара из-за края экрана.



ВО ВСЕЛЕННОЙ NINJA GAIDEN НИНДЗЯ ПЕРЕМЕШАЛИСЬ С КИБОРГАМИ, МУТАНТАМИ И СОВРЕМЕННОЙ ВОЕННОЙ ТЕХНИКОЙ. НИНДЗЯ ПОБЕЖДАЮТ.



ШЕСТЬ LUNAR ТЕПЕРЬ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ В САМОМ НАЧАЛЕ ИГРЫ, ВО ВТОРОЙ ГЛАВЕ.



ВРЯД ЛИ НА XBOX СЫЩЕТСЯ ИГРА СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ NINJA GAIDEN.



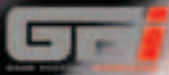
# АЛБРА

## 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 





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



# The Suffering: Ties That Bind

Мировое зло выплеснулось на улицы Балтимора: Surreal Software предлагает свою вариацию на тему Half-Life 2.

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Surreal Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIV 1.7 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<a href="http://www.sufferingtiesthatbind.com">http://www.sufferingtiesthatbind.com</a>

**Т**he Suffering стала одним из тех приятных сюрпризов, которыми нас иногда балует игровая индустрия. Многим игра показались гораздо страшнее прославленного Doom III, ибо коридоры апокалиптической тюрьмы ни в чем, кроме графики, не уступали закоулкам марсианской станции. Да и главгероя Surreal представила очень необычного. Торку далеко до бравого десантника, покорителя космических глубин. Он – обыкновенный маньяк, попавший за решетку по обвинению в убийстве своих близких. По край-

ней мере, именно его сочло виновным правосудие. А растерзал ли старина Торк свою жену на самом деле или за всеми злодеяниями стоит кто-то другой – истина, которую творит сам игрок.

### ПРАВО ВЫБОРА

Нравственный выбор позволил иначе взглянуть на классический ужастик-боевик. Поголовный отстрел взбунтовавшейся нежити воспринимается совсем по-другому, когда кровавые бои перемежаются, с одной стороны, призрачными видениями

из темного прошлого, с другой, неординарными эпизодами в настоящем. От лица Торка мы самостоятельно решали, жить встреченным в тюремных коридорах NPC или умереть. В итоге заключенный выходил на волю либо погрязшим во грехе буйным психом, либо невинно осужденным героем. Как вы, наверно, помните, побег Торка состоялся при, мягко говоря, загадочных обстоятельствах. Тюрьма содрогнулась под ударом целой лавины разнообразной нежити. Не желая умирать в крохотной камере на богом забытом острове, герой начал крестовый поход за свободу.

## ВЕРДИКТ

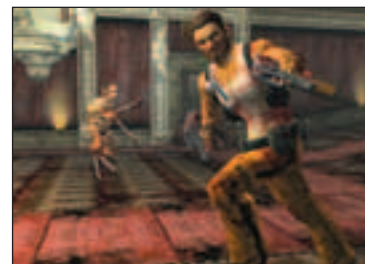
НАША ОЦЕНКА:



7.0

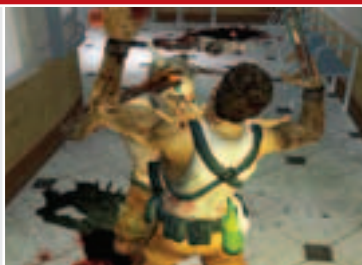
Наше резюме:

Добротный экшн о том, как слегка «торкнувшийся» мужик сражался с демонами. Правда, о первой части можно сказать то же самое...



## Ужасы нашего мира

Монстры в The Suffering и The Suffering: Ties That Bind заслуживают особого внимания. Они не просто плод больной дизайнерской фантазии, каждая тварь символизирует тот или иной человеческий порок. Так, жертвы наркотиков предстают в игре карликами, утыканными шприцами. Паразиты и Торка пытаются на иглу посадить!



### СТРЕЛЯЙ ВО ВСЕХ, БОГ РАЗБЕРЕТСЯ

Как ни странно, ему удалось спастись. Утонувший в крови остров уже за спиной, а впереди – тихие улочки Балтимора. Впрочем, такие ли тихие? Истыканные шприцами карлики, паукообразные твари с пулеметами на спине и прочие неприятные типы последовали за Торком, точнее, даже опередили его. Город лежит в руинах, а по улицам стремительно расползается Зло... За всем безобразием стоит некто Блэкмор. Найти паршивца и показать ему, почем фунт лиха – наша первоочередная задача. Однако Балтимор – не тюрьма, а балтиморцы – не уголовники, так что судьбой горо-

### Игровой сюрреализм

Surreal Software родилась в 1995 году, но первый проект ее пера – экшн Drakan: Order of the Flame – увидел свет лишь четыре года спустя. Зато сразу стал хитом, а Surreal обеспечила себе хорошую репутацию. Drakan: The Ancients' Gates, The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring и Suffering лишь укрепили добрую славу компании.

**КНУТ И ПРЯНИК**

**Плюсы:**  
Уйма нечисти, ледяной ужас, впечатляющие декорации, новое оружие и занятные сюжетные подробности.

**Минусы:**  
В игровом процессе нет ничего нового, да и в тюремных коридорах все же было страшнее, чем на свежем воздухе. Не выверен баланс оружия.



ТЕПЕРЬ ГЕРОЙ УМЕЕТ СВОБОДНО ПРИСЕДАТЬ И ПРЫГАТЬ. НО КОГО СЕГОДНЯ ЭТИМ УДИВИШЬ?



ТОРК ВЫБРАЛСЯ В ГОРОД, НО ТЕСНЫХ КОРИДОРОВ ВСЕ РАВНО В ИЗБЫТКЕ.





КРОВЬ РАЗОРВАННЫХ В КЛЮЧА ВРАГОВ ПО-ПРЕЖНЕМУ ПАЧКАЕТ ТОРКА ВО ВРЕМЯ СРАЖЕНИЙ.

жан озаботились военные, по крайней мере, такова официальная версия. Что на самом деле ищут солдаты, здорово смахивающие на «халфлайфовских» Combine, вы узнаете сами. Так или иначе, Торка они за своего не считают, а потому к нашим многочисленным противникам добавились еще и люди в форме.

Разработчики уделили максимум внимания перестрелкам. К сожалению или к счастью, в The Suffering: Ties That Bind куда больше от боевика, чем от ужасика. Выживать, впрочем, легче не стало, скорее, наоборот. У Торка отобрали весь его необъятный арсенал. Вернее, пострелять-то есть из чего (тут и писто-

леты, и автоматы, и винтовки с гранатами), но вот унести за раз можно только два вида оружия и кулек взрывчатки. А, учитывая, сколь малоэффективна здешняя пиротехника, реализм порой выходит боком. Судите сами: можно всадить в мерзкую тварь целую обойму, а страшилще продолжает наступать. Боеп-

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Silent Hill 4: The Room

**ХУЖЕ, ЧЕМ**

F.E.A.R.

**Утонувший в крови остров далеко позади, а впереди – тихие улочки Балтимора. Впрочем, такие ли тихие?**

рипасы тают, как мороженое в знойный день, а от нехватки патронов спасает лишь водопроводная труба, местное подобие лома, против которого приемов, как известно, до сих пор не придумали. Из огнестрельных же хлопушек лучше всех зарекомендовали себя дробовик и пулемет М-60. Конечно, есть еще роскошный гранатомет, однако на большинстве балтиморских улочек слишком тесно – геноцид может быстро обернуться суицидом.

**Что посеешь, то и пожнешь**

Еще на стадии разработки продолжения Surreal Software обещала крепко «связать» обе части The Suffering и просила не удалять сохранения, если вы случайно прошли оригинал до конца. Так мы и поступили... Ties That Bind действительно готова представить разные варианты начала, каждый из которых соответствует определенному финалу Suffering. Если помните, Торк мог сбежать из тюрьмы законченным маньяком-шизофреником, а мог оказаться и благопристойным гражданином. Судьбу героя определяли сами игроки. Увы, по-разному начавшаяся история быстро вытягивается в одну прямую линию с несколькими разветвлениями.



**ДУРАК ОПАСЕН**

Сами разработчики лучшим оружием Торка провозглашают его безумие. Еще пребывая в тюрьме, герой открыл в себе настоящего демона. Как следует разъярившись, наш мученик превращается в монстра с огромными костяными лезвиями вместо рук.



ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ ВОЛК – ЗАКОН THE SUFFERING: TIES THAT BIND.



У КАЖДОГО – СВОЯ ПРЕСПОДНЯ...



**По-македонски**

Прорываясь из тюремной неволи к балтиморской свободе, Торк заматерел и здорово поднатаскался в обращении с оружием. Теперь стрельба с двух рук «по-македонски» для него – плевое дело. Причем лупит экс-зэк не только из пистолетов, но также из дробовиков. Жаль, с боеприпасами, как правило, напряженка.



ТВАРИ ПОТРЯСАЮЩЕ ЖИВУЧИ И КРАЙНЕ ОПАСНЫ, С ПИСТОЛЕТКОМ К ТАКИМ ЛУЧШЕ НЕ СОВЕТСЯ.

**В бой идут одни старики**

The Suffering: Ties That Bind значительно сложнее предшественницы. Причем напряженность возрастает не постепенно, а совершенно внезапно. Вот Торк неспеша бредет по переулку, лениво отстреливая хилых демонов, а в следующий миг на него наваливается целая толпа нечисти. И так – из уровня в уровень.



Впрочем, внешний вид живущего внутри зверя меняется в зависимости от морального облика самого Торка. Следуя по пути добра и справедливости, вы «воспитаете» в себе жуткое, но симпатичное чудовище. Ступив же на скользкую тропинку кровавого беспредела, вызовите к жизни ненасытное исчадие ада. Прибегать к скрытым

способностям придется гораздо чаще, чем в предыдущей игре. В руинах Балтимора вас ждут создания, которым ничем ни гранаты, ни пули – убить зверя может только зверь. Перевоплощение также необходимо для прогулок по городу. Дорогу в светлое будущее нередко преграждают завалы и стены, поддающиеся исклю-

чительно животной силе «внутреннего монстра». А вот в рядовом бою эти способности не всегда к месту. Демоническая сущность хороша в рукопашной, но вооруженные противники создают немало проблем. Держась на расстоянии, сволочи безнаказанно расстреливают демона-Торка.

**ЕЩЕ РАЗ ТОРКНУЛО**

Руководствуясь принципом «не чини, что не сломано», графику разработчики оставили без изменений. Зря, конечно, ибо на фоне таких «локомотивов», как Quake 4, Half-Life 2, F.E.A.R., Serious Sam II, сладкая парочка The Suffering и The Suffering: Ties That Bind выглядит бледновато. Хотя среди консольных проектов детище Surreal Software по-прежнему остается одним из самых зрелищных.

PC-версия добирает недостающие баллы звуком. От всяких шорохов и завываний порой бросает в дрожь, а герои обладают отлично подобранными голосами. Так, за репликами «главзлодея» стоит сам Майкл Кларк Дункан (Michael Clarke Duncan), известный по фильму «Зеленая миля». Безусловно, поклонникам первой части для полного удовольствия хватит и тех незначительных нововведений, коими разработчики обогатили продолжение. По крайней мере, главные достоинства – жутковатая атмосфера и «морально-этические развилки» – при нем. Да и на фоне товаров The Suffering: Ties That Bind лицо не теряет и смотрится молодцом. Но для тех, кто «настрадался» в первой части и добавки не хочет, второй эпизод злоключений Торка вряд ли станет желанным. ■



ЛЕЖАЧИХ НЕ БЬЮТ – ИХ ДОБИВАЮТ!



ОРУЖИЯ НЕТ, А ПАЛЬЦЫ – БУДТО НАВСЕГДА СУДОРОЖОЙ СВЕЛО.





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





**Автор:**  
**Spriggan**  
 spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	EA Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

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

# Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Сказ о том, как сыграли разработчики в Dance Dance Revolution, да не от той печки.

**Н**аступила осень – и вместе с листьями посыпались игры по вселенной Marvel. Приспичило вам, к примеру, собрать команду мечты и уничтожить зло – а X-Men Legends II: Rise of Apocalypse тут как тут. Начитались Ultimate Spider-Man и возжелали пошакать по небоскрегам Нью-Йорка – все просто, надо лишь прогуляться по родному городу в поисках одноименного диска. Мечтающие же поточить коготки Росомахи о металлический зад Железного человека остались ни с чем, ибо Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects – не только слабое звено «комиксовой цепочки», но и ведро свежего пепла на голову Electronic Arts.

**СНИК!**

Гоняясь за разнообразием и оригинальностью, авторы сошлись во мнении, что сделать «просто фай-

тинг» – мало, несолидно и вообще недостойно. А потому – надо варить смесь файтинга и beat'em up, да позабористее! Почему beat'em up, зачем beat'em up, к чему beat'em up – сейчас уже не прозвать. Зато ясно как день, что работники EA Canada совершенно не умеют готовить виртуальные массовые побоища и – вдобавок – склонны к садизму. Потому что персонажи Marvel – очень разные и могут как нравиться, так и совсем наоборот. Кампания же построена столь издевательским образом, что выбор либо сильно ограничен, либо отсутствует напрочь. А вдруг у вас аллергия на Электру? Или, скажем, Человек-паук раздражает безмерно? Или в принципе невозможно, чтобы игрок жаждал перегрызть горло богатею Тони Старку? Никого не волнует: хотите интерактивных комиксов и любимых бойцов под командование – извольте

выстрадать режим Story, уныло молотя однойцевых пришельцев родом из инкубатора.

**BANG!**

Твердолобость – не самое страшное. Гораздо хуже, что геймплейная механика убога, баги не отловлены, камера неадекватна, а уровни невзрачны. Еще грустнее – с заданиями. Предваряющие их тексты обычно делятся на три незамысловатых категории: «Едва Существо вернулся в родной NY, как тут... десять, двадцать, тридцать недоброжелателей! Убить, всех убить!»; «Росомаха нашел Грозу и понял, что она – не та Гроза, которую он знал. Нет прощенья!» и «Логово Мстителей! Компьютеры! Срочно громить все компьютеры!». Сами приключения нисколько не веселее, а если в них проглядывают платформенные вкрапления – заготовьте пару пузырьков корвалола. Временами крошечную тьму рассеивают слабые лучики света – лилипутские этапчики Несовершенных. К несчастью, выверены они не лучше остальных – например, интересная история мутанта Бриггейда завершается битвой «на несколько секунд», а наслаждаться замечательным бетатестом блестящей Парагон невозможно из-за кошмарной модели управления. Ступенью ниже – одна лишь Dragon Ball Z: Sagas, честно-честно.

**KLANG!**

Пройдя такое «крещение огнем», остается отвести душу в том, из-за чего оценка Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects удержалась на отметке в

**ВЕРДИКТ**

**НАША ОЦЕНКА:**



**6.0**

**Наше резюме:**

Electronic Arts удивляет – в кои-то веки вложила в проект душу, но воплотила задуманное халтурно, бездарно и неумело.

**Новые художества**

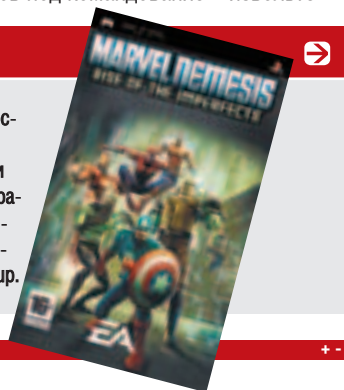
Одним из художников, призванных Electronic Arts для работы над игрой, был Джей Ли. На его счету – отрисовка Spider-Man, Uncanny X-Men, X-Factor, Captain America, Transformers vs. G.I. Joe, а также Hellshock (авторский проект). Джей – едва ли не единственный, кто сделал свою работу на «пятерку»: к арту не подкапаться.



СНИМОК ИЗ СЕМЕЙНОГО ФОТОАЛЬБОМА: ЧЕЛОВЕК-ПАУК ПОПРАВЛЯЕТ ТРИКО.

**А на PSP**

Можете сколько угодно обвинять нас в предвзятости, «сонибойстве» или еще в чем, но Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects на PSP практически не уступает оригиналу для домашних консолей. Графика уровня PS2, неожиданно простая модель управления и другое решение по части работы камеры. Не хватает лишь дрянных элементов beat'em up.



**КНУТ И ПРЯНИК**



**Плюсы:**

Фотогеничные новобранцы, интерактивная окружающая среда, богатая сокровищница комиксов (и прочей бонусной вкуснятины), великолепная озвучка.



**Минусы:**

Маразматичная одиночная кампания, жалкий дизайн уровней, заурядные враги, невыносимые баги, целый сонм неурядиц с управлением, камерой и AI.



«YOU'RE ABOUT TO HAVE A BA-A-AD DAY», – ПРЕДУПРЕЖДАЕТ СУЩЕСТВО.



НАЖАТЬ **BT** – И РОСОМАХА РАССВИРЕПЕТ. БЕЗ ТОЛКУ, ПРАВДА, РАССВИРЕПЕТ.

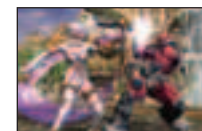




ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО КАДРОВ ЛОГАН БУДЕТ ВАЛЯТЬСЯ НИЧКОМ. С ДВУМЯ СЯМИ В ГРУДИ. «КОГДА МЫ ИГРАЛИ В MORTAL KOMBAT, МЫ ОЧЕНЬ ЛЮБИЛИ FATALITY», НЕСОМЕННО.

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**МЕРКНЕТ ПЕРЕД**



Soul Calibur III

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Def Jam: Fight for NY

ПОДРУЖКА СОРВИГОЛОВЫ – ЭЛЕКТРА. НЕ ТАК ДАВНО О ЕЕ ПОЖОЖДЕНИЯХ ДАЖЕ СНЯЛИ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ФИЛЬМ. КИНО ВЫШЛО НЕ ОЧЕНЬ, НО ГЕРОИНЯ – ЧУДО, КАК ХОРОША!

шесть баллов, – на поединках. Вот уж где и автомобилями покидаться, и безвкусную обстановку арен распетрушить, и столбами помахать, и величественными суперсилами помериться, и много чего наделать, но... не драться. Ни в коем случае не драться! Рукопашный бой местного посола – удручающее, примитивное, гнетущее зрелище. К сожалению, у нас недостаточно журнальной площади, чтобы расписать это «яркое ослепительное шоу» во всех деталях. Вы ведь поверите на слово?

**CLASH!**

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects занимает первое место среди игр, в которых

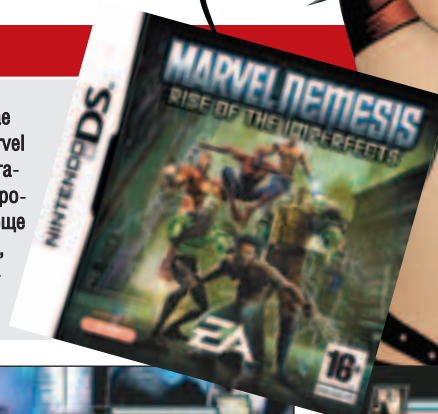
**Рукопашный бой местного посола – удручающее, примитивное, гнетущее зрелище.**

Железный человек умеет поднимать фургон, взмывать с ним в воздух и швырять тяжелое авто прямо в порхающую Грозу. Или игр с самым пафосным Магнето. Или игр, где Росوماха так убойно говорит: «Come on! Come and get some!». В остальных номинациях проект EA Canada замечен не был. ■

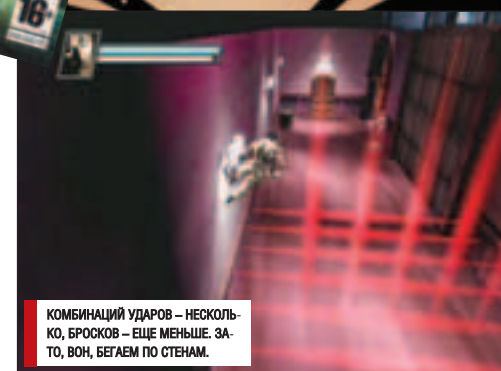


**А на DS**

Что получается, когда для DS делают игры, которые для DS делать ни в коем случае нельзя, не стоит, не рекомендуется? Теперь все знают ответ на этот вопрос – и Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects служит иллюстрацией. Если старшие сестры предлагают хотя бы играбельный Versus, то DS-вариант отвратителен с ног до головы: препротивная графика, неинтересные функции тачскрина и стилуса, жуткое управление, еще более изуродованная кампания в Story и взлетевшее до небес число багов – вот он, подлинный feature-лист, достойный размещения на тыльной стороне коробки картриджа. Консоль Nintendo попотчевали самой «несовершенной» версией.



ВОТ ТАКИХ ОБОЛДУВ ПРИДЕТСЯ ТЫКАТЬ В АСФАЛТ НА ПРОТЯЖЕНИИ ЧУТЬ ЛИ НЕ ВСЕЙ КАМПАНИИ.



КОМБИНАЦИЙ УДАРОВ – НЕСКОЛЬКО, БРОСКОВ – ЕЩЕ МЕНЬШЕ. ЗАТО, ВОН, БЕГАЕМ ПО СТЕНАМ.





Автор:  
Restless  
restless@gameland.ru



# «Метро-2» (The Stalin Subway)

Там, где сейчас лазают только московские диггеры, полвека назад творилась история нации.

Даже лидер великого СССР – Иосиф Сталин – может попасть в беду. Долг каждого истинного коммуниста встать на его защиту! К сожалению, так считают далеко не все. Некая группа людей замыслила стереть с лица земли вождя советского народа и захватить власть. Безусловно, вместе с ним на воздух взлетел бы и квартал в центре Москвы. Жертв среди мирного населения было не избежать. Злодеи прекрасно понимали, что немногим придется по вкусу их кровавый план. Значит, дельце надо обшопать незаметно. К счастью, у кого-то оказался слишком длин-

ный язык. О коварном плане узнал 25-летний старший лейтенант особого отдела МГБ (будущее КГБ) Глеб Суворов. Как верный партиец, офицер не мог позволить свершиться такой трагедии. Так начинается исторический FPS. В роли бравого Суворова вы будете выпускать обойму за обоймой, прогуливаясь по улочкам и проспектам Москвы. Отличный шанс полюбоваться достопримечательностями столицы. Надо сказать, что, например, здание МГУ выполнено на загляденье. Хотя и Кремль тоже очень неплох. Под землей, на глубине 100 метров, также найдется на что посмотреть. Вы исследуе-



те потайные туннели секретного метро. Недавно по телевизору даже передачу о них показывали, теперь у вас есть возможность лично убедиться в их существовании и даже расстрелять там пару десятков врагов.

Оружие соответствует эпохе: ППШ, СКС, ПМ и даже противотанковое ружье. Физика оружия воплощена вполне достоверно: ощущения «игрушечности» автоматов не возникает. К сожалению, использовать вооружение на полную катушку все равно не получится. Переключаться между стволами жутко неудобно. На одну клавишу повешено сразу три пушки. Они переключаются многократным нажатием на соответствующую кнопку. Во время перестрелки легко сбиться и попасть не во врага, а впросак. Обилие багов, скудоумный AI и однообразное действие – надо ли продолжать? Но ради светлой жизни Иосифа Виссарионовича можно и потерпеть. Настоящие коммунисты никогда не отступают! Только иногда уходят. В «Метро-2». ■

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainmen
РАЗРАБОТЧИК:	G5 Software/«Орион»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:  
<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=82>



НАДЕЖНЫЙ «СТЕКЛИН» – ВСЕМУ ГОЛОВА

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



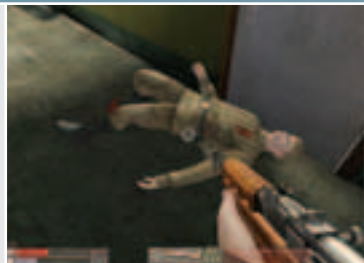
6.5

Наше резюме:

Шутер российский обыкновенный: ворох неплохих идей, загубленных неудачной реализацией.

## Когда ж ты сдохнешь, гад?! ➔

Навсегда успокоить врага в «Метро 2» – нелегкое дело! Может показаться, что противник убит и истекает на полу кровью. Однако, если раны не смертельны, через пару секунд он встанет и всадит в вас пару-тройку десятков грамм свинца. Умиряющего следует обязательно добивать выстрелом в голову.



## КНУТ И ПРЯНИК + -



### Плюсы:

Сюжет, погружающий в славный век СССР; прекрасный шанс погулять по Москве, не выходя из собственной квартиры; возможность пострелять из секретного оружия.



### Минусы:

Трудности с переключением стволов; высокие требования к железу, особенно при максимальных настройках; мелкие недочеты и ошибки по всей игре.



ОФИЦЕРЫ ХОРОШИ ТЕМ, ЧТО АВТОМАТ ЧАСТО ПРЕДПОЧИТАЮТ ПИСТОЛЕТ.



УБИТЬ РАЗРЕШАЕТСЯ ТОЛЬКО ДВУМ МИРНЫМ ЖИТЕЛЯМ.



# С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 (Slim) <small>rus</small>	GameCube	Xbox (US)
<b>\$175.99</b>	<b>\$139.99</b>	<b>\$269.99</b>
		
PSP (EURO) value pack	Game Boy Advance SP Cobalt	Nintendo DS Dualscreen
<b>\$269.99</b>	<b>\$99.99</b>	<b>\$179.99</b>

Играй  
просто!  
GamePost



## НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- \* Огромный выбор компьютерных игр
- \* Игры для всех телевизионных приставок
- \* Коллекционные фигурки из игр



WarCraft III  
Action Figure:

**\$42,99**

**Ticondrius**



Тел.: (095) 780-8825  
Факс.: (095) 780-8824

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







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



# «Сфера: Мир Избранных»

И предрек он: «...откроются сферанам великие тайны Мира Избранных, имя которому Родос...»

Два года назад произошло то, чего ждали давно. В 153-м номере «СИ» желала «Сфере», первой российской MMORPG, успеха на просторах Рунета. С тех пор много байтов утекло. Над игрой нависала ухмыляющаяся тень финансового краха. Наши представители познавали все тонкости «сферического боулинга». Игра неспешно набирала поклонников. И совершенствовалась.

Наш десант в район станции метро «Коломенская» застал команду разработчиков в волнующий миг: производилась финальная перенастройка игрового сервера. Новый, четвертый, материк Родос встретил нас во всем великолепии... Скоро он наполнится Избранными, владельцами VIP-аккаунтов. А пока на нем, кроме всемогущих Game Master'ов, мы увидели лишь монстров, неуспешно охраняющих фамильные замки. Неви-

данные, особо крупные боссы уже готовы поделиться с командами игроков своими редкостными сокровищами.

С моста открылся изумительный вид на город Анхельм. По легенде этот материк – территория знати, и дома могут похвастаться двумя-тремя этажами. В ходу камень, красная черепица и украшения на фасадах.

На мощеной рыночной площади Избранным выделены особые торговые места – на вечное владение. В анхельмской таверне, больше похожей на ресторан, занял пост важный толстенький NPC, торгующий настоящей недвижимостью. Ведь какой же благородный рыцарь обойдется без личного поместья?

Мир Снов – самая вкусная изюминка для Избранных. Теперь вместо съемных комнат в таверне с одним сундуком можно приобрести целый остров с собственной усадьбой.



Эта покупка – не единственное, на что придется потратить деньги, они пригодятся еще и для улучшения хозяйства. Рачительный владелец будет вознагражден: под воздействием магии денег изменится не только внешний вид вотчины (с небольшого однокомнатного домишки до роскошного дворца) и количество ларчиков и шкафчиков. При достаточных вложениях во дворе появятся собственные мастерская и печь (прощай, толкучка!), а на последнем, десятом уровне прямо под окно спальни станут строго по одному приходить... монстры. Да не простые, а специально подобранные под уровень графа-барона. Нет, борьба за опыт будет по-прежнему происходить только «в поле». А на своем острове никто, кроме друзей, в гости не нагрянет. Хотя обновление и называется «Мир Избранных», для остальных игроков тоже припасены конфетки. Пара новых специализаций успокоит чаши игровых весов. Большой и сложный клановый квест вознаграждает новыми сокровищами. А систему восстановления опыта после смерти персонажа сложно переоценить. Что ж, приятно видеть, что разработчики не теряют связь с игроками, чутко и без проволочек отвечая на их запросы и идеи. Так держать! ■

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nikita
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), доступ в Интернет

■ ОНЛАЙН:  
<http://sphere.yandex.ru>

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Глас игроков вновь услышан.



## У нас так не принято

Одна из причин, которая не дает «Сфере» как следует задать жару своим восточным и западным общникам по MMO-цеху, – полный запрет на торговлю вещами и персонажами за рубли. Пойманные нарушители караются без жалости. Причина? Целостность игрового мира и поддержание духа онлайн-рыцарства.



### КЛУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Глубоко проработанный игровой мир; удобная и отлаженная система оплаты; близкая нуждам обычного геймера служба поддержки.



#### Минусы:

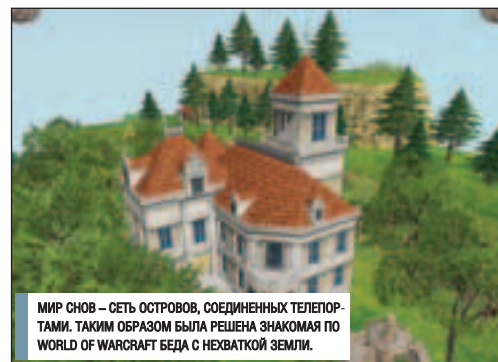
Графика просится на покой; модемщики все-таки страдают.



ДОБЛЕСТНЫЙ ГМ В РОДОСКОМ ШЛЕМЕ, КОТОРЫЙ ВЫДАЕТСЯ ВСЕМ ИЗБРАННЫМ. ПАРАМЕТРЫ ЕГО РАСТУТ ВМЕСТЕ С УРОВНЯМИ ГЕРОЯ.



НОВЫЕ ЗАМКИ – ЭТО ЕЩЕ И ПЕРЕДЕЛ БАЛАНСА МЕЖДУ КЛАНАМИ. ВЕДЬ СНАЧАЛА ОНИ БУДУТ НЕЙТРАЛЬНЫМИ. ВОТ НАЧНЕТСЯ КУТЕРЬМА!



МИР СНОВ – СЕТЬ ОСТРОВОВ, СОЕДИНЕННЫХ ТЕЛЕПОРТАМИ. ТАКИМ ОБРАЗОМ БЫЛА РЕШЕНА ЗНАКОМАЯ ПО WORLD OF WARCRAFT БЕДА С НЕХВАТКОЙ ЗЕМЛИ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

ДРУЖЕСТВЕННОЙ, ЧЕМ



Ultima Online

ГРАФИКА ХУЖЕ, ЧЕМ



Lineage II



# ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ



**25 НОЯБРЯ** с 12 до 18.00  
на выставке Home Cinema & Interactive  
мы ждем наших читателей на стенде  
издательства **(game)land**

**ВСТРЕЧА**  
с создателями журналов!  
**НЕОБЫЧНЫЕ**  
**КОНКУРСЫ!**  
КЛАСНЫЕ  
ПРИЗЫ!

**Место встречи:**

Санкт-Петербург, ЦВЗ «Манеж», Исаакиевская пл., 1

**beyerdynamic**

**Генеральный  
партнер:**



# 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. Одного из египетских богов звали:**

1. Анубис
2. Абупис
3. Анублин

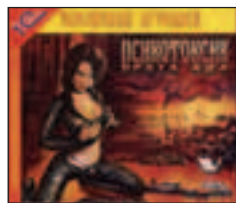
**2. Сезон охоты на изюбрь закончится:**

1. Уже закончился, сериалы надо меньше смотреть
2. В новогоднюю ночь – пусть празднуют
3. Он и не начинался, «зеленых» на вас мало

Ответы присылайте по электронной почте [con-test@gameland.ru](mailto:con-test@gameland.ru) или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главлпочтамт, 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 18 (195) – Пришела Сергей (Владивосток).  
Правильные ответы – А (Гасить статическое электричество) и В (Душкан Маклауд).

## ПСИХОТОКСИК: ВРАТА АДА



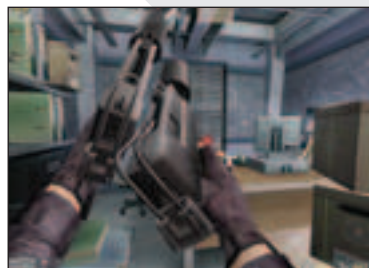
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Psychotoxic: Gateway to Hell
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	FPS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Whiplash Interactive
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Nuclearvision Entertainment
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 1,2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://games.1c.ru/psychotoxic>

### РЕЗЮМЕ:

Низкобюджетный шутер про будущее, устаревший еще в далеком прошлом.



## THESEUS: ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРОЯ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Theseus: Return of the Hero
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	shooter
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Sigma Team
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Руссобит-М»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Sigma Team
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 400 ГГц, 192 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

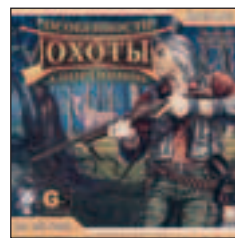
■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.sigma-team.ru/theseus/index.htm>

### РЕЗЮМЕ:

Кубометры мяса, декалитры разноцветной крови и непрерывный стрекот пулемета...



## ОСОБЕННОСТИ СПОРТИВНОЙ ОХОТЫ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Outdoor Life: Sportsman's Challenge
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	Strategy
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Global Star Software
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Акелла»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Cat Daddy Games
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 800 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

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

### РЕЗЮМЕ:

Весьма неплохая экономическая стратегия с приятной графикой и замечательным переводом.



**К**онкурс на самый ужасный шутер близится к завершению. Переплюнуть подобный шедевр смогут уже немногие. Знакомая вступительная «песня» об ужасном вирусе, превращающем человечество в зомби, сменяется серыми коридорами вражеских засаенок. Первый же враг подтверждает опасения о том, что в столь квадратной голове мозгов быть никак не может. Стреляя наудачу, недруги прут напролом, а получив пулю, замирают в самых неожиданных позах – у разработчиков свои взгляды на физику. Добавьте сюда стандартный арсенал, пару невероятных боссов и анимацию, достойную кукольного театра имени Фредди Крюгера. И даже жалостливым крикам обрусевшей, благодаря локализаторам, героини, не растопить сердце требовательного геймера... ■

**Р**азработчики не стали изобретать велосипед и просто приготовили для самых отпетых маньяков чисто мясное блюдо. С кровью. Гарниры, вроде длиннющего сюжета или хотя бы какого-то смысла в происходящем на экране, – удел слабаков и травоядных. А мы возьмем пушку побольше и отправимся рубать бесчисленные полчища монстров в мелкий винегрет. Недруги лезут изо всех щелей десятками – знай только носись по небольшой карте да пали без устали. После каждой миссии можно обновить арсенал и снова отправляться разглядывать унылые текстуры. Проще говоря, возьмите Serious Sam, испортите в ней графику и вырежьте мультиплеер. Впрочем, эта игра лишена и диких требований к видеокартам, так что кровожадные геймеры все равно встанут в очередь – за мясом. ■

**Ч**то такое охота? Сон в палатке, песни под гитару да пошуделки у костра... А вот некоторые, оказывается, любят отдыхать с толком. Для них-то и предстоит отстроить базу отдыха со всеми удобствами. Оружейные магазины, лодочные станции, гостиницы, бары – это будет настоящий рай для состоятельных охотников. Да и о зверушках не грех позаботиться. Задания не поражают сложностью – получить определенную прибыль, организовать охоту или рыбалку... Но каждый раз придется создавать новую инфраструктуру под конкретных клиентов. А инструментов для этого – тьма. И хотя разобраться тяжело даже в безупречно переведенной русской версии, но любители ходить на зверя схватят все на лету. Да и слишком уж красивы местные заповедники... ■



## БАЛАНС



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Ballance	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	action / logic
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Atari
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С» / Nival Interactive
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Cyprade
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
P11 350 ГГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (8 Мбайт)	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://games.1c.ru/ballance">http://games.1c.ru/ballance</a>	

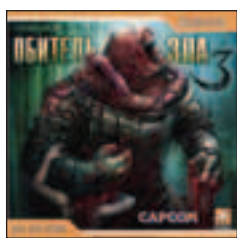
### ■ РЕЗЮМЕ:

Потрясающая игра, подкупающая простотой и немного разочаровывающая убогой графикой.



Удивительно, как совершенно элементарные вещи могут стать основой отличной игры. Хорошей аркаде не нужны ни сюжет, ни ясная цель. Она попросту должна увлекать, с головой погружая вас в, казалось бы, бессмысленный процесс. Гонять по экрану шар – что может быть банальнее? А вы попробуйте... Элементарные законы физики и породившая диковинные механизмы фантазия разработчиков не позволяют оторваться от экрана. Три материала – дерево, бумага и камень – каждый со своими свойствами, массой, инерцией. Где-то нужен вес, где-то скорость – динамичная аркада граничит с настольной логической игрой. Жаль только, графика стара, как законы Ньютона, и может разочаровать ценителей прекрасного, но только не истинных экспериментаторов. ■

## ОБИТЕЛЬ ЗЛА 3: НЕМЕЗИС



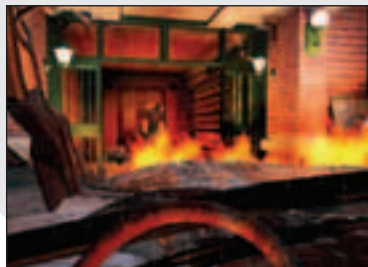
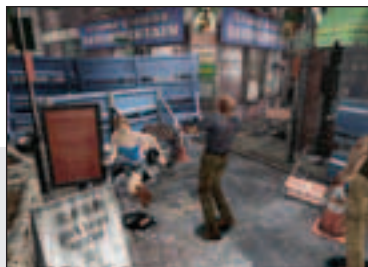
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Resident Evil 3: Nemesis	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	action
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Eidos Interactive
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Акелла»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Capcom Entertainment
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
P11 266 ГГц, 64 Мбайт RAM	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://www.akella.com">http://www.akella.com</a>	

### ■ РЕЗЮМЕ:

Пять лет назад это был ужасик средней руки, а ныне – достойный музейный экспонат.



Тернист и долг путь некоторых игр до российских прилавков. Но ярые фанаты кровавожидных зомби и брутальных барышень в мини-юбках готовы ждать и по пять лет, чтобы пострелять мертвецов под аккомпанемент русскоязычных криков. Предсмертных, конечно же. Отличным этот проект нельзя было назвать и в момент его выхода, но кое-что интересное в нем все же было – взять хотя бы изготовление предметов в инвентаре или дюжину вполне сносных головоломок. Не говоря уже о минимальной свободе действий. Так или иначе, пестрящая квадратными затылками и плоскими кострами графика покажется нынче страшнее оживших мертвецов. Зато фанаты серии непременно испытают непередаваемый трепет, вновь запустив игру, за которой провели когда-то не один вечер. ■

## ДЕТИ НИЛА



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Immortal Cities: Children of the Nile	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	Strategy
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Sega Europe (Европа), Myelin Media (Северная Америка)
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Новый Диск»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Tilted Mill Entertainment
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
P11 800 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10352">http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10352</a>	

### ■ РЕЗЮМЕ:

Одна из самых красивых и оригинальных градостроительных стратегий в отличном переводе.



Едва ли разработчики слышали про коммунизм с человеческим лицом, но на деспотическое государство Египта в игре уж никак не похоже. Отныне фараоном предстоит не пересчитывать золотые слитки, а всячески соревноваться в гуманизме. В этом сказочно красивом мире люди вкалывают на чистом энтузиазме. А значит, чтобы отгрести очередную пирамиду, нужны не деньги, а лишь желание рабочих. Думаете, это упрощает задачу? Каждая семья хочет иметь поблизости десяток магазинов, школу, хорошую работу, великолепный храм и неплохой вид из окна. И упаси вас Ра что-нибудь забыть или перепутать знать с простолудинами! Работники начнут лениться, бастовать, а то и вовсе побегут



с вилами к хоронам фараона. Впрочем, они просто не придут жить в ваш город, если о вас пойдет дурная слава. Создатели «перешли на личности» в буквальном смысле слова. Каждый ваш подданный – уникальный персонаж, а не безликий винтик в системе. И помогать придется всем! По сути, вся игра сводится к планированию идеального города – порой из-за одной ошибки приходится сносить целые кварталы. Чем больше вырастает поселение, тем сложнее становится этот огромный социальный механизм. Остается уповать лишь на милость богов, которых здесь хватает, да огромный раздел обучения, понятный благодаря отличному переводу – даже нелепая болтовня рабочих вызывает умиление... ■





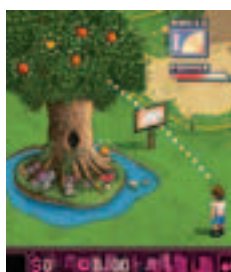
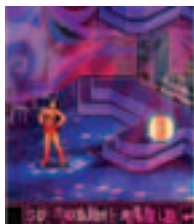
Компания NEC примеряется к российскому рынку.

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



## ГОЛОД НА МОБИЛЬНЫХ

Телепроекты не отстают от «обитателей» большого экрана, все чаще превращаясь в мобильные игры. Настал черед и популярного шоу «Голод». Пласти интриги нам не придется, а вот за кусок хлеба (точнее за хрустящий бакс) предстоит изрядно попотеть. Чем больше денег «на завтраки» для своих товарищей соберет игрок, тем больше они его уважают. Один горазд стоять за барной стойкой, другой – работать на заправке. Некоторым по душе сбивать яблоки с дерева, другим – «зажигать» на сцене. Хотя лучшее занятие, наверное, разосыпать пиццу – уж с голода точно не помрешь. Графика на высоте – виват отечественным разработчикам, – жаль лишь, что простенького геймплея мини-игр чаще всего хватает ненадолго. Впрочем, у фанатов телешоу едва ли возникнут сомнения насчет покупки мобильного «Голода». Ждите подробного обзора проекта в следующем номере. ■



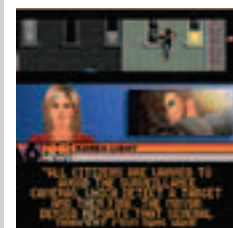
## NEC НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ

Компания NEC собирается в ближайшие два-три года занять не менее 5% процентов рынка мобильных телефонов. Цифра невелика, но среди зубастых конкурентов вроде Nokia и Motorola это вполне солидное место. Достичь таких высот планируется благодаря десятку новых моделей, включая самый тонкий в мире складной телефон. Говоря более понятным языком, NEC собирается продавать в нашей стране около 600000 аппаратов в год. Не даром Россия считается одним из самых динамично развивающихся мобильных рынков. Японцы далеко не первые бьют себя кулаком в грудь – подобными заявлениями уже грозился ряд компаний третьего эшелона. Другое дело – реальные шансы на это есть отнюдь не у всех. Например, совсем недавно МТС начала продвигать в России мобильный сервис i-mode, взяв в партнеры именно корпорацию NEC. Для справки – в минувшем году в нашей стране было продано 24 миллиона телефонов. И это только официальные продажи! Мелочь по сравнению со 100 миллионами в Китае, но и на нашем рынке будет где развернуться... ■



## ХОТИТЕ ПОХУЛИГАНИТЬ?

Похоже, граффити нынче в моде, и, дабы уберечь родные улицы, компания Glu предлагает нам порезвиться в виртуальном пространстве. Мешок с баллонами в руки и бегом сеять прекрасное именем Марка Эко! Разработчики относят свой проект к жанру Urban Ninja, и выложенный на их сайте ролик это полностью подтверждает. Вам предстоит скакать, аки бэтмен, по городским джунглям, спасаясь от хитроумных ловушек и всяческих супостатов. Тут уж не до искусства! Хотя обновлять местные пейзажи придется со знанием дела – творения своих бесстыжих рук можно будет сохранить, чтобы потом похвастать перед другими мобильными художниками. Больше всего создатели гордятся убойным хип-хопом. Учитывая, что чаще всего музыка в мобильных играх способна вызывать лишь эпилептические припадки, хочется им поверить. Впрочем, скоро это можно будет еще и проверить... ■



## ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ,

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

**Все о мобильных играх** <http://playmobile.ru/games>

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

**БОУЛИНГ С ФЛИНТСТВОУНАМИ – 2333**  
98116720096

- Motorola A925
- Motorola C975
- Motorola E1000
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3510i
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Siemens C60
- Siemens M55

- Siemens MC60
- Siemens S55
- Siemens SL55
- Siemens SX1
- SonyEricsson Z1010

**РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР ВЕК СЛАВЫ – 2555**  
98146760096

- Motorola C380
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola RAZR V3
- Motorola V180
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V600
- Motorola V80
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3230
- Nokia 3510i
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230i

- Nokia 6260
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6680
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7610
- Nokia N-Gage
- Samsung D500
- Samsung E330
- Samsung E700
- Samsung E800
- Samsung E820
- Samsung X460
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson K750i
- SonyEricsson S700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z600

**ВОН АРЕПИТ – 2333**  
98251910096

- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3300
- Nokia 3650
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6820
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia N-Gage
- Samsung C100
- Samsung D500
- Samsung E330
- Samsung E600
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung X600
- Siemens C65

- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- Siemens SX1
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630

**БЕЛКА В ПАНИКЕ 3D – 2333**  
98214460096

- MNokia 6230i
- Nokia 6630
- Nokia 6680
- Nokia 6681
- Nokia 6682
- Nokia N70
- Nokia N91
- Siemens CX70
- Siemens CX75
- Siemens S65
- SonyEricsson F500
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500c
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K508c
- SonyEricsson K508i
- SonyEricsson K600
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K700c

- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson V800
- Nokia 7210
- SonyEricsson Z500
- SonyEricsson Z500a
- SonyEricsson Z500i

**БОЕВЫЕ КОРАБЛИ ВРЕМЕНИ – 2333**  
98214640096

- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V525
- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3120
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3510i
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6670

- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Nokia 7250i
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Samsung D500
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens SX1
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K600
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson P800
- SonyEricsson P900
- SonyEricsson P910
- SonyEricsson P910i
- SonyEricsson Z600

**ОКЕАН ЧЕТЫРЕХ – 2333**  
98199630096

- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V525
- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3510i
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6670

- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230i
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6680
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Samsung D500
- Samsung E710
- Samsung P400
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens CX70
- Siemens CX75
- Siemens M65
- Siemens S65
- Siemens SX1
- SonyEricsson K500

- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K600
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z600

**ГРАФФИТИ ГОНКИ – 2333**  
98213510096

- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V525
- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6680

- Nokia 6800
- Nokia 6820
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Samsung D500
- Samsung E710
- Samsung P400
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens CX70
- Siemens M65
- Siemens S65
- Siemens SX1
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K600
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson Z600





## РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР – ВЕК СЛАВЫ

РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
ЖАНР:	fighting
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов

ОНЛАЙН: <http://gameloft.com>

Удачные файтинги для телефонов можно пересчитать по пальцам одной руки. Все прочие больше напоминают бьющихся в конвульсиях марионеток. Виною тому невыносимое управление – бойцы слушаются нехотя, а игроку только и остается, что без усталости вдавливает в телефон кнопку атаки. Gameloft удалось преодолеть этот недуг – герои скачут, как заведенные, одновременно нанося десятки разных ударов. Равнялись создатели, как несложно догадаться, на Soul Calibur. Тут вам и холодное оружие вместо традиционных кулаков, и привычная атмосфера, и даже разукрашенный псих с лезвиями вместо пальцев – привет Вельдо. Удары тоже наносятся интуитивно – достаточно выбрать кнопку атаки (сильной или слабой) и направление. У каждого из бойцов есть и непереносимые

комбо, разучивание которых – самая интересная часть игры. Поскольку выступает компьютер довольно слабо – аркадный режим можно пройти за каких-то двадцать минут. Главное, отключите автоматические блоки, если не хотите, чтобы ваш герой был похож на дергающегося паралитика. На закуску можно побаловаться супер-ударами – обязательной программой мобильных файтингов. Атакуя противника, вы повышаете собственный уровень магии. Доведя его до максимума, можно чуть ли не одним махом уложить врага. Правда, для этого понадобится успеть набрать появившуюся на экране комбинацию клавиш. О графике можно и не говорить – она, как всегда, великолепна. Да и задников вполне достаточно – я так и не смог их все перечислить. Вот бы еще соперники были чуть поумнее, а разных атак – чуть побольше... Но все же это на сегодня лучший файтинг для мобильных телефонов. Тем более обидно, что разработчики не подумали о создании режима мультиплеера. Хотя бы по GPRS. Что ж, будем ждать следующей части. ■



## ОКЕАН ЧЕТЫРЕХ



РАЗРАБОТЧИК:	Microforum
ЖАНР:	logic
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара

ОНЛАЙН: <http://www.microforum.com>

Морские обитатели не перестают блистать на экранах мобильных. Правда, в основном в качестве закуски. И этот раз – не исключение. Представьте себе смесь тетриса, арканоида и мобильной «Пирани»... По ходу игры мы запускаем со дна пузыри с разными рыбами, но едва в море закончится место, мы проиграем. Чтобы этого не

произошло, нужно составлять эволюционные цепочки. Причем располагать их можно как угодно, только не по диагонали. В случае успеха пузыри лопаются, и начнется океанский праздник живота. Акула съедает рыбу-шар, которая закусывает красной рыбой (прощай, Немо!), пообедавшей водорослями. Кстати, анимировано это душераздирающее зрелище великолепно. Хотя смотреть на него со временем и надоест. Дабы подводная жизнь нам не казалась сказкой, уровень моря иногда начинает опускаться, сокращая игровое пространство. За-

то, набрав очередные 250 очков, можно выпустить краба, умеющего взрывать пузыри. Вот он какой – король глубин... Дело осложняется еще и тем, что выставлять новых рыбешек можно лишь на самый верхний из имеющихся уровней. Зато, немного освоившись, вы научитесь выстраивать пузыри в ряд. Каждый тип морских обитателей – в свой. Проверено – метод действует практически безотказно. Словом, это одна из лучших логических игр последнего времени – в заумности ее заподозрить трудно, да и графика – чудо как хороша. ■



## ГРАФФИТИ ГОНКИ



РАЗРАБОТЧИК:	Microforum
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара

ОНЛАЙН: <http://www.microforum.com>

Воющие полицейские сирены, снующие всюду патрули и машины скорой помощи, визг шин и дух погони... А мы – даже не грабителем банков, а всего лишь вольными художниками, решившими облагородить окрестные улицы. Наша машина окрашивает асфальт под собой, и нам придется обновить все дороги на каждом уровне. Мало того, для перехода

на следующий нужно собрать еще и пять разбросанных кругом букв, чтобы получилось слово E-X-T-R-A. На самом деле, не знаю, что разработчики называют дорогами, – уровни представляют собой уйму платформ и переплетающихся подъемников. Особенно забавно выглядят скачущие по ним кареты скорой помощи. Клиентов они, кстати, создают для себя сами, всячески пытаясь нас протаранить. Да и полицейские занимаются тем же. От них можно на время спрятаться, забравшись повыше, но от назойливых мотоциклистов спасу не будет и там. Вдобавок у нас

постоянно заканчивается энергия (читайте – краска), которой можно подзаправиться, собирая все те же пресловутые буквы. Оказывается, скакать по невообразимым конструкциям на машине гораздо интереснее, чем в образе очередного супермена. Боссы будут и тут, но главное наше оружие – быстрые ноги, а точнее – колеса. Все двенадцать уровней выполнены на отлично, а вот с противниками вышел прокол. Становится скучно раз от разу спасаться от одних и тех же врагов. Да и заявленные полифонические спецэффекты, я отключил уже через полминуты. ■





## ВОН АРЕТИТ



РАЗРАБОТЧИК:	Nival
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.nival.com/bamobile_ru">http://www.nival.com/bamobile_ru</a>

Эта игра тронет любого, кто понимает, что такое советский Gameboy. Помните, как лет пятнадцать назад ловили волком падающие куриные яйца под монотонное пиликанье «первобытной консоли»? Вот и в Nival вспомнили детство и решили, что симпатичная девушка будет поинтереснее всяких там волков-хулиганов. Да и рацион у нее посOLIDнее – шесть разных продуктов. В магазин везучей хозяйке бегать не надо – еда так и валится из бездонных шкафчиков, только успевай собирать. Но, к сожалению, оттуда порой выпадает всякий хлам и даже домашние животные. Была бы девушка корейкой – и нет проблем. А так необходимо следить за тем, что сыпется в кастрюлю. Диетами наша героиня, кстати, не увлекается, так что на высоком уровне

сложности придется собрать целое море продуктов. Хотя, может она работает в полковой столовой?

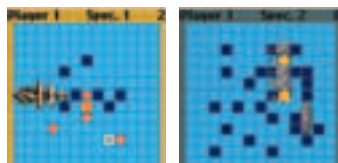
Задачу всячески усложняет и вечный борец за гигиену – злая бабуля со шваброй. А вот нечего было еду на пол ронять. Теперь вместе с ней запросто уберут и вас. Вы когда-нибудь пробовали разойтись с уборщицей в школе? Вот то-то же... Создатели явно хотели привлечь к игре слабый пол и придумали целую базу рецептов. Да-да, продукты падают «с неба» в строго установленном порядке, задать который можете и вы сами. А потом еще и поделиться кулинарным секретом через Bluetooth. Волк бы гордился – простота и ненавязчивость игры полностью сохранены, при этом она стала гораздо шире и интереснее. Да и чувства юмора ей не занимать. К тому же Nival уже давно претендует на лавры Gameloft по уровню графики и анимации своих проектов. А образ бабушки-уборщицы вообще заслуживает отдельной премии. Хотя дарить такую игру жене я бы, честно говоря, не советовал... ■



## БОЕВЫЕ КОРАБЛИ ВРЕМЕНИ



РАЗРАБОТЧИК:	Microforum
ЖАНР:	logic
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.microforum.com">http://www.microforum.com</a>



Еще в шестнадцатом веке знаменитый пират Вильям Беллари спрятал на далеком острове загадочный хрустальный череп. Восемь веков мореплаватели пытались разыскать его, и вот настал наш черед. Мы можем путешествовать в прошлое и будущее, сражаться с фантастическими кораблями в настоящем – многие хотят обзавестись магической безделушкой.

Кто бы мог подумать, что за таким сюжетом скрывается... морской бой. Но, к счастью, фантазии разработчиков хватило и на геймплей. К на-

шим услугам три разных флота с судами диковинной формы. Не говоря уже о том, что игровое поле гораздо больше обыкновенного. Мало того, чтобы процесс не превратился в заунывное тыканье в квадратики, для нас заготовили целый арсенал специального оружия, поражающего обширные области на карте. Самое важное в этом проекте – режим игры по Bluetooth. Тем более что компьютер постоянно жульничает и вообще без конца выигрывает... А вот графическое оформление, к сожалению, тянет на двоичку... ■



## БЕЛКА В ПАНИКЕ 3D



РАЗРАБОТЧИК:	Microforum
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.microforum.com">http://www.microforum.com</a>

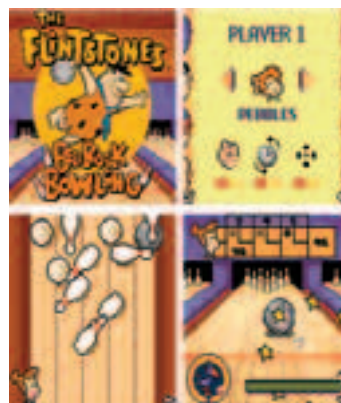


Трёхмерные игры – феномен мобильной индустрии. Они непродолжительны, незатейливы и, как правило, не так уж и красивы. Но почему-то только они могут быть по-настоящему динамичными и захватывающими. «Белка в панике» не стала исключением. Не будем вспоминать о бредовом сюжете – нам просто надо довести зверька до конца лабиринта. И, поверьте, легкой эта задача кажется лишь при взгляде на карту. Время постоянно заканчивается, так что придется еще и охотиться за желудями. Хотя оно все равно закончится – лабиринты весьма недурны. Да и без них интересно погонять сумасшедшую белку по уровням. Все-таки динамическая камера – пока еще роскошь для мобильных телефонов. ■

## БОУЛИНГ С ФЛИНТСТОУНАМИ



РАЗРАБОТЧИК:	Glu
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.glu.com">http://www.glu.com</a>



Игра интересна не столько сумасшедшей семейкой, постоянно красующейся на экране, сколько жанром. Да-да, почему-то до этого никто не додумался сделать мобильный боулинг... простите, кегельбан. А ведь это так просто – одна дорожка, один шар, десять кеглей. А разбивать их и того легче – достаточно выбрать направление и силу удара, а потом закрутить шар. В последнем, правда, придется поднатужиться. У каждого из членов мультяшного семейства свои таланты. Первобытный папаша, например, очень сильный, но... Словом, вы поняли – освоить игру невероятно легко. Увы, именно поэтому она и приедается уже через пару дней. Хотя можно и потягаться с друзьями, жаль только – на одном телефоне. ■



# СВОБОДА СЛОВА



тариф

## «Студенческий ISIC»

### Твоя Свобода слова!

А твоя карта ISIC, которая даёт более 35 000 скидок по всему миру, – это повод зайти в любой офис «МегаФон-Москва» и подключить этот тариф. Ведь только в нём:

- **\$3** – абонентская плата/включено **100 SMS**
- **\$0,28\***/мин. – все входящие в Европе

\*8,01 рубля по курсу доллара США, установленному ЦБ РФ на 21.10.2005. Цена указана за 1 минуту разговора без учёта НДС. Оплата производится по курсу доллара США, установленному ЦБ РФ на день осуществления платежа.

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

 **МЕГАФОН**  
Москва





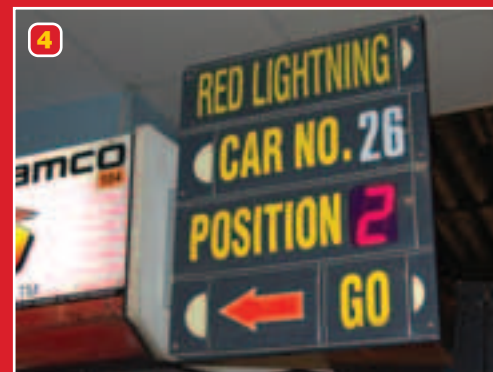
# Ace Driver

Знаете консольный авиасимулятор Ace Combat от Namco? Так вот, он не имеет к аркадному автосимулятору Ace Driver от той же компании ровно никакого отношения. Обе игры вышли в середине девяностых, Namco сыграла на созвучных именах, после чего выпустила продолжение Ace Driver: Victory Lap, и гоночный симулятор тихо заглох, а Ace Combat жив, курилка, и по сей день.

**А**втогонка Ace Driver – прекрасный пример того, насколько неспешно устаревают аркадные игры. Кому сейчас нужен первый Ace Combat, вышедший на PS one десять лет назад? (И ни слова больше об Ace Combat.) А двойная машина Ace Driver, спроектированная еще раньше, в 1994-м, стоит на положенном месте в аркаде и до сих пор глотает жетоны.

Потому что графика на игровом автомате не играет такой роли, как на приставке. Как правило, в аркады людей привлекает не столько графика, сколько желание испытать необычные ощущения.

Ace Driver усаживает игрока в кабину болида «Формулы-1». Не настоящей «Формулы», но некоего вымышленного ее аналога, где соревнуются команды Blue Castle и Red Lightning. В остальном же все тонкости жизненных гонок показаны с должной тщательностью: трассы похожи на настоящие, в положенных местах вдоль дороги тянется бордюр, площадки за крутыми поворотами усыпаны гравием. А наверху, рядом со светящимся названием автомата, висит табличка, которую показывают пилоту, пронося-



1 В ПРИРОДЕ СУЩЕСТВУЮТ И DELUXE-ВЕРСИИ АВТОМАТА, РАССЧИТАННЫЕ НА ЧЕТЫРЕХ ИЛИ ВОСЬМЕРЬХ ИГРОКОВ. 2 НАСТОЯЩИЕ ФАНАТЫ ИГРАЮТ В ACE DRIVER ТОЛЬКО С ВИДОМ ИЗ КАБИНЫ. 3 СПРАВА – РЫЧАГ КОРОБКИ ПЕРЕДАЧ. СЗАДИ, ЗА РУЛЕМ, – МУЛЯЖ СПИДОМЕТРА. ДАЕШЬ АВТОМАТ С НАСТОЯЩЕЙ ПРИБОРНОЙ ДОСКОЙ! 4 ТАБЛИЧКА, УКРЕПЛЕННАЯ В ВЕРХНЕЙ ЧАСТИ АВТОМАТА, ПОКАЗЫВАЕТ ВАШЕ МЕСТО В ГОНКЕ. НА ЭКРАНЕ ОНО, КСТАТИ, ТОЖЕ ОТОБРАЖАЕТСЯ.



## Скорее в номер!

Вот полный список анонсированных игр для аркадной платформы нового поколения Sega Lindbergh: After Burner 3 (продолжение очень древнего консольного авиасимулятора, не имеющее никакого отношения к одноименной игре на Sega CD; скриншот из After Burner 3 вы видите чуть выше), House Of The Dead 4 (сиквел отличного аркадного зомби-шутера, на этот раз с узи вместо пистолетов или дробовиков), Power Smash 3 (он же Virtua Tennis 3; продолжение замечательного симулятора тенниса с Dreamcast), Psy Phi (новаторский файтинг от Ю Судзуки), Virtua Fighter 5 (пятая часть самого техничного файтинга с двумя новыми персонажами).



## ХОЧУ!

Автомат Ace Driver 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 бесполезно старья мы смогли найти не только Ace Driver, но также PunchMania, о которой рассказывали в прошлом выпуске, 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>. Цена одной игры – от 10 до 30 рублей в зависимости от автомата.



щемуся мимо боксов (вернее, упрощенный ее вариант – номер вашей машины и место в гонке). Но это все не так важно. Мы сели в мягкие кресла Ace Driver «для галочки» – чтобы знать, какие бывают гоночные симуляторы в аркадах и чего от них ожидать. Начинается гонка, машина трогается со старта, набирает скорость на прямой, входит в поворот – и тут как-а-а-а начнет заносить! Оказывается, кресло Ace Driver не укреплено на платформе, как это сделано в большинстве прочих гоночных автоматов. Сиденье может ездить вправо и влево на довольно значительное расстояние – уж точно достаточное, чтобы почувствовать серьезный поворот. Когда вы едете по прямой, кресло стоит ровно и не дергается, но как только вы повернете руль, вы тут же на себе почувствуете силу центробежного ускорения – и это замечательно! В игре три уровня сложности. Novice – для тех, кто не интересуется симуляторами или только начинает свою карьеру виртуального пилота F1. Игра подправляет физическую систему и прощает водителю большинство ошибок. На Expert

машины летают еще быстрее, а удержаться на трассе становится куда сложнее. Expert Pro – уровень отличного гоночного симулятора: болид ведет себя как настоящий и требует от пилота подлинного мастерства (показать которое довольно трудно, когда на каждом повороте тебя болтает из стороны в сторону). Автомат работает на чудовищно древней платформе System 22, на которой в свое время вышли первые две части Ridge Racer и их брат-близнец Rave Racer. Графика... для системы с центральным процессором, работающим на 25 МГц, – графика очень хорошая. Идея «болтающегося сиденья», конечно, не канула в лету. Нам еще предстоит найти в России гоночные автоматы с полностью закрытой кабиной – вы залезаете внутрь такой машины, усаживаетесь в кресло, пристегиваетесь ремнями безопасности, и всю установку бросает из стороны в сторону, как виртуальную машину на трассе. За Ace Driver противопоказано садиться людям, которых легко укачивает. Потому что играть на автомате – не геймплад тискать. Это развлечение для настоящих мужчин. ■



6 ИНТЕРЕСНО, КАК ВЫГЛЯДЕЛ БЫ ИГРОВОЙ АВТОМАТ АСЕ СОВМАТ, ЕСЛИ БЫ НАМКО РЕШИЛАСЬ ЕГО СДЕЛАТЬ? 7 ЗОНА, В ПРЕДЕЛАХ КОТОРОЙ ДВИЖЕТСЯ СИДЕНЬЕ, ОБОЗНАЧЕНА ЖЕЛТЫМИ ПОЛОСКАМИ. БЕЗОПАСНОСТЬ – ПРЕЖДЕ ВСЕГО. 8 КРЕСЛА В АВТОМАТЕ НА УДИВЛЕНИЕ МЯГКИЕ И ОЧЕНЬ УДОБНЫЕ. 9 В «СТАР ГЭЛАКСИ» НУЖНО РАСПЛАЧИВАТЬСЯ НЕ ЖЕТОНАМИ, НО СПЕЦИАЛЬНЫМИ МАГНИТНЫМИ КАРТАМИ, КОТОРЫЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В КАССЕ.



# Жеребьевка WCG 2005 Grand Final



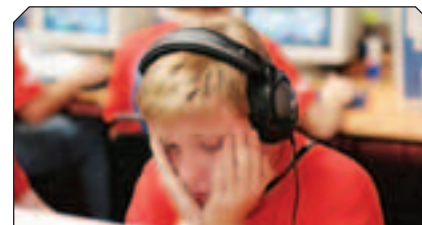
Ведущий рубрики:  
Роман Тарасенко  
polosatiy@gameland.ru

**Здравствуйтесь с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. 19 октября состоялась официальная жеребьевка участников World Cyber Games 2005 Grand Final. Уже сейчас болельщики гадают, сколько медалей могут взять россияне. Неплохие шансы на «золото» у Virtus.Pro, а также у дуэлянтов в Warcraft III. Именно на их подготовку бросили все силы организаторы WCG Russia. Что из этого выйдет, вы узнаете в следующем номере журнала, а сегодня в выпуске: анонс ASUS Autumn Cup, интрига на WCG в Швеции и анализ шоу-матча 4K.Grubby против Moon'a.**

**З**а месяц до начала первых боев World Cyber Games геймеры узнали, с кем им предстоит сразиться на самом престижном турнире по киберспорту. Фавориты прикидывают свои шансы на победу, а те, кто на «золото» не замахивается, увидев, что они оказались в группе, например, с Grubby или Deadman'ом, могут усомниться в своих силах и вовсе не приехать в Сингапур. Год назад такое случалось. Мы же расскажем о том, с кем предстоит сыграть россиянам.

В номинации Counter-Strike 5x5, помимо Virtus.Pro, в тройке также находятся минчане из Tarantul и японцы. В «олимпийку» выводит лишь первое место, и за него основная борьба разгорится между представителями СНГ. Стоит вспомнить, что на нескольких Кубках ASUS «Виртуса» сливали белорусам. Команды также встречались этим летом на ESWC 2005, и тогда верх одержала VP. В случае успеха в 1/8 финала москвичи, скорее все-

го, сразятся с Team Level (Дания), а далее – с англичанами или китайцами. Крайне непростые соперники на начальной стадии у единственного отечественного дуэлянта в Warhammer 40.000: Dawn of War – eLipser'a. Номер один мирового онлайн-рейтинга – Select (Южная Корея) и некий немец, на которого ставит вся Европа. Если наш чемпион справится со столь грозными недругами, его шансы на медали значительно возрастут. В дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne ситуация двоякая. У Deadman'a в дебюте вообще нет известных соперников, зато в плей-офф он с большой вероятностью попадет на 4K.FuRu и WE.Sky, и с меньшей – на mTw.Winner'a или 4K-Grubby. Все зависит от того, на каком месте выйдут из группы перечисленные геймеры. По-настоящему непростое положение лишь у Flash'a. Все его противники, а это fnatic.Creolophus, plan-B.ToRRen, v4-NightWolf и mTw-Bash (Германия), не раз отлично проявляли

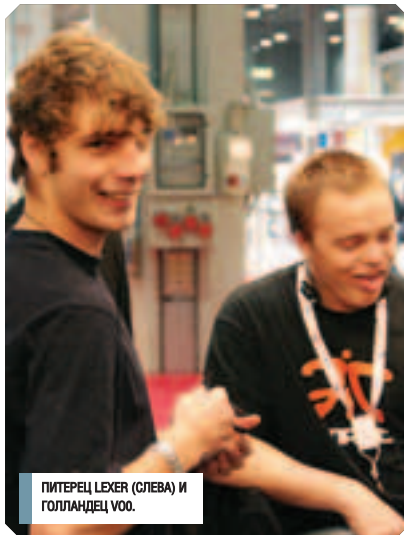


БОЛЬШЕ ВСЕХ С ЖЕРЕБЬЕВОЙ НЕ ПОВЕЗЛО FLASH'У – CREOLOPHUS И TORREN НАХОДЯТСЯ СЕЙЧАС В ОТЛИЧНОЙ ФОРМЕ.

себя на крупных соревнованиях. NeutroH'y также придется попотеть на старте турнира – с Bjarke и HasuObs. Жребий оказался благосклонен к россиянам, специализирующимся на StarCraft: Broodwar – с корейцами, а именно их наши действительно опасаются, в начале играть не придется. В FIFA Football 2005 подфартило x4-Alex'y – он, в отличие от Armanius'a и x4-WeR'a, с традиционно сильными футболистами из Германии не пересекается. ■

## CPL World Tour в Италии

**23** октября в Милане прошел итальянский этап соревнований CPL World Tour по Painkiller. Россию на турнире представлял LeXeR из Санкт-Петербурга, однако по известным только ему причинам раз за разом он показывает все худшие результаты. Выиграв в первом туре у финна Veap'a, питерец досадно оступился на канадце Gellehsak'e. Еще более обидным стало поражение в сетке лузеров от шведа Worre. Легко победив в первом матче, Лексер также легко отдал вторую встречу, а в третьем решающем поединке уступил на один фраг. В гонке за чемпионство, как всегда, выясняли отношения Vo0 (Голландия) и Fatal1ty (США) – последний победил на недавнем этапе в Сингапуре, и европейцу не терпелось взять реванш. И ему это удалось. Американец был разгромлен в финале со счетом 30:7. ■



ПИТЕРЕЦ LEXER (СЛЕВА) И ГОЛЛАНДЕЦ VO0.

### Результаты CPL World Tour Italy:

- 1 место – Vo0 (Голландия) – \$15000;
- 2 место – Fatal1ty (США) – \$10000;
- 3 место – Ztrider (Швеция) – \$7000;
- 4 место – ZyZ (Германия) – \$5000.

Несмотря на неудачное выступление, LeXeR уже завоевал себе путевку на Grand Final турнира, который пройдет 20-21 ноября в Нью-Йорке (США). Сейчас россиянин вовсю готовится к заключительным боям, призовой фонд которых составит 500 тысяч долларов, и ради тренировок даже пропустил последний отборочный этап в Чили. За фотографии спасибо Александру «Лехх» Заволоке.



ТОЛЬКО FATAL1TY МОЖЕТ НАЗВАТЬ ВТОРОЕ МЕСТО И ПРИЗ В \$10000 НЕУДАЧЕЙ.



КАНАДЕЦ GELLEHSAK – ОБИДЧИК LEXER'A В СЕТКЕ ВИННЕРОВ.



# Анонс ASUS Autumn 2005 Cup

**26** -27 ноября в московских компьютерных клубах Flashback 1, Flashback 2 и Vika Web состоится одно из крупнейших отечественных состязаний по киберспорту, одиннадцатый Кубок ASUS. С каждым новым чемпионатом увеличивается не только количество номинаций, но и призовой фонд. В последние выходные осени геймерам предстоит разыграть 400 тысяч рублей в таких дисциплинах: командные CS 5x5, Warcraft III: DotA и StarCraft: Broodwar, а также дуэльные Warcraft III: The Frozen Throne, Quake III Arena, Unreal Tournament 2004, Need For Speed: Most Wanted, FIFA 06, Quake 4. Последние две вышли совсем недавно, и правил по ним еще нет. Ну а свежая серия NFS вообще появится на прилавках магазинов за неделю до Кубка, и участники не успеют толком набить руку. Кста-



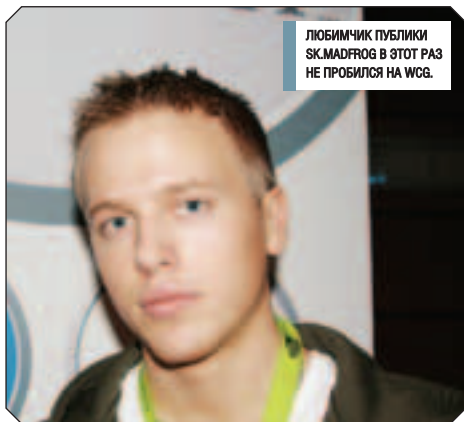
ти, организаторы заявили, что они, скорее всего, устраивают прославленный турнир по третьей «Кваке», и их можно понять. Ведь на пороге 2006 год, который пройдет под знаком новой части легендарного шутера. ■

# WCG Sweden 2005

**Н**астоящий сюрприз преподнесли шведские отборочные к World Cyber Games 2005. В номинации Counter-Strike 5x5, в отсутствие звезд из NiP, которые предпочли корейский WEG Season 3, главным фаворитом, безусловно, считалась команда SK.Swe. Именно их, как основных соперников перед мировым первенством, больше всего опасались москвичи из Virtus.Pro. Однако национальную квалификацию в Стокгольме, не-

ожиданно прошел клан Speedlink (Miniw, Rwa, Get, Oops, Nikolaus), состоящий не из самых сильных игроков Скандинавии. Новоиспеченные чемпионы в решающем матче буквально камнями на камне не оставили от Schroet Kommando - 16:4 на de\_train и 16:1 на de\_dust2. Причина столь крупного провала SK очень проста – бойцы тренировались к турниру в CS: Source (эта версия будет и на WCG Grand Final), а организаторы отборочных неожиданно устроили состязания по Counter-Strike 1.6. Не менее сенсационными стали итоги квалификации по Warcraft III: The Frozen Throne. Потенциальные претенденты на первое место, SK.ElakeDuck и fnatic.SaSe участия не принимали, и все болельщики ставили на победу не игравшего несколько месяцев SK.MaDFroG'a. Один из сильнейших в мире дуэлянтов за Нежить, несмотря на длительный перерыв, по ходу турнира набрал отличную форму и без особого труда добрался до финала. Где также непременно со счетом 0:2 уступил другому «андэду» по кличке 4K.FuRu. ■

ЛЮБИМЧИК ПУБЛИКИ SK.MADFROG В ЭТОТ РАЗ НЕ ПРОБИЛСЯ НА WCG.



## На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.20 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с Clanbase Euro Cup 11 и WCG 2005 USA, ролики Q3 с AmeriCup и Solaris 1x1, риплеи с WC3L #8, InCup #10 и King of The Hill, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

# Технологии

## Самая быстрая видеокарта в мире – ASUS Extreme N7800GT Dual

**В** современной компьютерной индустрии, где у серийных продуктов имеются миллионы близнецов, достаточно сложно найти что-либо оригинальное. Есть, правда, одна модель, стоящая особняком – ASUS Extreme N7800GT Dual. Чтобы ее купить, надо очень постараться. Она окажется далеко не у всех желающих – хотя ее выпустили совсем недавно, общий тираж составит всего лишь 2000 экземпляров. Одно взгляда на коробку достаточно, чтобы понять: таких графических карт вы еще не видели. Крышка радиатора похожа на рыцарские доспехи (надо же защищать почти полмиллиарда транзисторов!), а продуманная система охлаждения обеспечивает стабильную работу ускорителя. Конструкция кулера весьма любопытна – вентилятор расположен в глубине массивного алюминиевого радиатора с медным основанием. Создаваемый им воздушный поток направляется в две противоположные стороны, снижает нагрев ребер охладителя и выходит наружу сквозь прорези в кожухе. Благодаря такой весьма эффективной системе температура пары графических процессоров и чипов памяти остается в пределах нормы. На борту видеоадаптера располагаются два чипа GeForce 7800 GT, объединенных между собой в режиме SLI. В сумме получается 40 пиксельных конвейеров, а совокупный объем памяти GDDR-3 составляет 512 Мбайт. Любопытно, что обыкновенная GeForce 7800 GT использует микросхемы со временем выборки 2 нс, тогда как тут – 1.6 наносекунд. Так что овеклокерам будет где поиграть мускулами, тем более что разгоняется Extreme N7800GT Dual, судя по некоторым отзывам, очень неплохо. Еще одна интересная особенность видеокарты – собственный блок питания. Сложно сказать, почему производители раньше не додумались до подобного решения, – обычно покупателю «горячих» карт приходится ломать голову над задачей: хватит ли штатного БП на нового «жителя» или нет? В случае с EN7800GT Dual достаточно найти лишь свободную розетку. Оба графических процессора и память работают, соответственно, на частотах 430/1200 МГц, а производительность в 3DMark05 составляет (по информации ASUS), ни много ни мало, 11099 очков. Помимо увеличения скоростных характеристик, пользователь получает возможность выводить изображение одновременно на четыре монитора (пара штатных выходов DVI-I и планка на аналоговые разъемы D-Sub). Несмотря на формулу «два в одном», для поддержки видеоадаптера потребуются материнская плата SLI (список совместимых моделей можно обнаружить на сайте <http://www.asus.com>). В комплект поставки, помимо разнообразных игр и полезного софта, входит диск с Call of Duty 2. Теперь те, кто планировал приобрести две графические карты, могут добиться желаемого результата с одной и использовать оставшееся пространство в системном блоке для установки других компонентов. ■



ASUS EXTREME N7800GT DUAL – ПРАВИЛЬНОЕ ЭЛИТНОЕ ЖЕЛЕЗО – ВЫБОР НАСТОЯЩИХ ЭКСТРЕМАЛОВ.



# Warcraft III: Moon против Grubby

**19** октября свершилось одно из самых значимых событий в мире Warcraft III с момента ESWC 2005. Состоялся показательный матч двух дуэлянтов, считающихся по праву королями игры от Blizzard. Речь идет о голландце Grubby и Moon'e из Южной Кореи – оба победили на всех «своих» турнирах в этом году, однако так ни разу и не встретились между собой на LAN'e. Чтобы выяснить, кто самый-самый, они решили разобратся в онлайн.

Кроме выяснения сильнейшего, битва также была призвана определить, насколько выверено в игре равновесие между расами. Чтобы наконец прекратились бесконечные споры, что орки круче всех или, наоборот, характеристики Нежити чересчур завышены. Что касается Ночных Эльфов, а их как раз предпочитает Moon (Grubby – Орда), то «ушастых» после каждого патча, какие бы изменения он ни нес, всегда называли imba, то есть, ломающими весь геймплей. Стихнули кривотолки, покажет время, ну а мы переходим к разбору матчей.

В ежегодном турнирном календаре по Warcraft III наиболее престижными считаются два состязания: World Cyber Games и Electronic Sports World Cup, в обоих голландцу не было равных. Moon, в свою очередь, выиграл в Корею два сезона World e-Sport Games, и уже готовился к покорению новых территорий. Но неожиданно уступил на национальной квалификации к WCG. Таким образом, он уже не помешает Grubby завоевать очередное «золото» (надежда лишь на нашего Deadman'a). Поэтому, забегая вперед, можно сказать, что европеец отнесся к шоу-матчу не совсем серьезно.

С другой стороны, действия голландца в дебютной дуэли на карте Secret Valley иначе как амбициозными не назовешь. Он отлично управлялся с войсками, уничтожил уйму неприятельских Светлячков, дважды отправил на тот свет Охотника на Демонов. К восьмой минуте у Grubby было двукратное преимущество по количеству юнитов и два героя против одного вражеского. Однако затем произошло невообразимое. Чемпион WCG и ESWC вместо того, чтобы добить корейца, разбивает дополнительную базу, увлекается upgrad'ами и постройкой новых зданий, тормозя тем самым нужную в тот момент атаку. Прижатый соперник же, словно ждал такого подарка, спокойно приступив к тренировке Друидов-воронов. А дальше все болельщики увидели подтверждение фразы «Elf imba».

Moon, воспользовавшись передышкой, нанимает в качестве дополнительной силы Повелителя Зверей и Механика, исследует «Высшее посвящение» своим магам и буквально за считанные секунды расправляется с многочисленной армией Grubby. Такой развязки не ожидал никто, а азиат, почувствовав силу данной стратегии, играючи «взял» еще две карты, поставив жирную точку в шоу-матче, длившемся до пяти побед. Бойцы провели на бис дополнительную встречу, поменявшись расами. Европеец очень хотел доказать, что Ночные Эльфы – это «проблема» Warcraft III и разработчикам пора готовить новый патч.

И, что вы думаете, тактика с использованием Друидов-воронов позволила Grubby с легкостью победить Moon'a. ■

## Тактика Друидов-воронов (Талонов):

Начало матча - обычное. Строите Алтарь, Древо Войны и наймите несколько Лучниц для обороны базы. Как только накопите 320 единиц золота и 180 леса, усовершенствуйте главное здание до Древа Долголетия. Затем нужно возвести два Древа Мудрости и одновременно вырастить Древо Вечности, открывающее доступ к «Высшему посвящению Друидов-воронов». Теперь ваши маги способны вызывать «Смерч», и победа – лишь дело техники. Формируйте армию исключительно из колдунов и смело нападайте на врага, поднимая в воздухе его лучших бойцов и окружая их при приземлении. Даже грозный Grubby ничего не смог противопоставить этой стратегии, и единственный в таком случае способ одолеть Ночных Эльфов – не дать им развиваться до третьего уровня.



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес [polosatiy@gameland.ru](mailto:polosatiy@gameland.ru), я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с первых турниров по Quake 4, интервью с российскими финалистами в преддверии WCG 2005 Grand Final, а также результаты BlizzCon.



# Хочешь?

- награть коллег в Counter-Strike или Quake 3?
- попасть на зарубежный турнир?
- замутить собственный чемпионат?
- выиграть навороченный автомобиль?
- стать крутым киберспортсменом?

1-й номер  
12 октября  
цена 100р.

ЧИТАЙ  
ЖУРНАЛ **PRO** ГЕЙМЕРОВ



В первом номере:

На страницах:

- эксклюзивный репортаж с чемпионата России WCG 2005
- скандальная рубрика «Попарации»
- как на 300 баксов съездить на турнир за бугор
- интервью Cooler, (orky)Flash, Uirtus.Pro-Hooch, Easy/meg) и Devil

На DVD:

- видеозаписи игры в Warcraft II, Quake III и Counter-Strike
- лучшие мувки с драгами и UO'ды StarCraft, Broodwar
- полная коллекция демок с WCG Россия 2005
- конфиги, необходимые для игры карты, патчи и моды

Спрашивайте в  
компьютерный клубок  
Москва, Петерс (MIS) и  
Киев (E-Dub)





## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### Skype 1.4.0.78

<http://www.skype.com/intl/ru>

Лучшая программа для IP-телефонии – общение голосом через Интернет, обмен текстовыми сообщениями и звонки на любые телефоны по всему миру (платная опция). Для качественной связи вполне хватает обычного dial-up'a.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 7080 Кбайт

### Microsoft AntiSpyware

<http://www.microsoft.com>

Эта утилита – больше, чем программа для поиска и устранения шпионских модулей. Как утверждает разработчик, она держит под контролем более 50-ти т.н. spyware-пути, по которым в компьютер попадают шпионские программы.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 6020 Кбайт

### Light Alloy 3.3

<http://www.softella.com>

Проигрыватель видео- и звуковых файлов, отличающийся «безглючностью», простым управлением и кучей дополнительных опций. Подходит для слабых машин, так как оптимизирован для быстрого старта и минимальной загрузки системы.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 1100 Кбайт

ВСЕ >

## Google на тропе войны

Все, кто установил удобную инструментальную панель Google (<http://toolbar.google.com>), наверняка заметили, что на ней появилась ссылка на OpenOffice (<http://ru.openoffice.org>, 62 Мбайт). Этот бесплатный пакет корпорации Sun – полный аналог дорогостоящего MS Office'a. Несложно предположить, что с учетом пронырливости Google число поклонников «майкрософтовских» программ вскоре пойдет на убыль. Но ведь это потеря многих десятков, а то и сотен миллионов долларов! Чем же ответит на это Майкрософт?..



### СЕТЕВЫЕ «НЕКРОМАНТЫ» ОКАЗАЛИСЬ ЗА РЕШЕТКОЙ

В Голландии, по обвинению в создании крупнейшей в мире зомби-сети из более чем 100 тысяч компьютеров, арестованы трое молодых людей – 19, 22 и 27 лет от роду. При обыске жилищ обвиняемых полицией были изъяты в качестве вещественных доказательств компьютеры, крупные суммы наличности и спортивные авто.

Перечень правонарушений троицы обычен – хакерская деятельность, установка рекламно-шпионского ПО и, главное, использование взломанных компьютеров без ведома владельцев. Основным инструментом взлома служили модифицированные версии сетевого червя Codbot (другое название – Toxbot), обретшие ряд новых возможностей – от сбора информации о нажатии клавиш до получения удаленного контроля над компьютерами ничего не подозревающих пользователей. Что интересно, некоторые модификации этого червя, разосланные мошенниками, были настолько «удачными», что не обнаруживались большинством антивирусов.

### ВТРОЕМ ОНИ ОБСЛУЖИЛИ ПОЧТИ ВСЕХ...

По данным исследователей из Nielsen/NetRatings (<http://www.nielsen-netratings.com>), количество пользовательских запросов к поисковым машинам составляет сейчас около 5 миллиардов штук ежемесячно и постоянно растет. Не стоит думать, что 5 миллиардов набирается потому, что почти каждый из 6-миллиардного населения Земли сделал по одному запросу. Напротив, согласно исследованию, среднестатистический пользователь направляет примерно 42 запроса в месяц, что позволяет подсчитать активное население Интернета – около 150 миллионов человек. Что интересно, 80% из них адресовали вопросы лишь одному из трех крупнейших поисковых порталов. При этом на Google приходится порядка 46-47% общего числа запросов, на Yahoo – 21-23%, на MSN – 11-13%. На долю всех остальных поисковиков, которых в Сети 60-70 штук, остается 20%. Судя по всему, российские поисковые машины проходили в этом исследовании по категории «Прочие» (5.3% запросов).

### КОНКУРС ДЛЯ КРУТЫХ

По 16 декабря включительно все владельцы навороченных мобиль-

ных телефонов со встроенными камерами могут присылать лучшие фотографии для участия в интернет-конкурсе «Новый взгляд» (See New, <http://www.seenew.com>). Конкурс проводит Nokia, однако принимаются снимки, сделанные любыми камерофонами с разрешением не ниже 1 Mpix. Соревнование должно «вдохновить людей на исследование возможностей камерофонной фотографии». Главный приз для пятки победителей – пять смартфонов Nokia N90 (между прочим, по 750 евро за штуку), а также полностью оплаченный однодневный тур (он оценивается примерно в 15 тысяч евро) на профессиональную коллективную фотосессию в компании нескольких крупнейших мастеров этого жанра.

### ПОКУПКИ – ДЕЛО МУЖСКОЕ

Сегодня примерно 42% российских пользователей Интернета регулярно заходят в онлайн-магазины. Как ни парадоксально, но покупками в Сети увлекаются в основном мужчины (свыше 70% покупателей). Очевидно, что Интернет отлично заменяет им утомительные походы по магазинам. Из тех интернетчиков, что регулярно посещают сайты онлайн-магазинов, 41% совершают там покупки, а 45% заходят, чтобы найти информацию о товарах или сравнить цены. Еще 14% посетителей признались, что посещали интернет-супермаркеты раньше, но сейчас утратили эту привычку. Наиболее активные покупатели – жители Москвы. В регионах же пользователи Сети считают интернет-магазины лишь подспорьем, видя в них источник информации о нужном товаре, сообщает портал Km.ru.

### У СПАМЕРОВ РУНЕТА – ОСЕННЕЕ ОБОСТРЕНИЕ

В начале октября «Лаборатория Касперского» сообщила о резком всплеске активности спамеров. Как напоминают эксперты, осенний пе-



### ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Исследования, проведенные на примере шутера Tactical Ops: Assault on Terror в Мичиганском университете (США), показали, что если геймеры проводят за такой игрой около 15 часов в неделю, у них накапливается стойкая враждебность к окружающим, которая проявляется в обычной жизни.

...В Интернете на начало октября текущего года количество доменов первого уровня (типа <http://домен.ru>) превысило 74.4 млн. штук.

...К Интернету подключено лишь 57% черных американцев, и этот показатель значительно уступает уровню «интернетизации» белых граждан США (70%).

...Создан первый в мире электрочайник, включающийся от SMS-сообщения своего владельца.

...На чемпионате мира 2006 года международная федерация футбола (ФИФА) собирается применить новинку – мяч с микрочипом, это позволит точно определить, пересек мяч линию ворот или нет.

...Mazda предложила новую опцию в своих автомобилях – установку USB-ключа зажигания (флэш-носителя) вместо традиционной системы с цилиндровым замком.

...General Motors объявила, что уже в 2008 году появится первый серийный автомобиль с автопилотом. Это будет Opel Vectra с системой Traffic Assist, которая может управлять автомобилем на скорости до 60 км/ч.

...Изобретено устройство, которое с точностью выше 90% способно определять владельца мобильного телефона по походке и, основываясь на этом, блокировать использование аппарата посторонними лицами.

...Один из азербайджанских операторов сотовой связи запустил ус-





## Мини-игры

Наш выбор

Игры с мячом притягательны для создателей мини-развлечений, ведь всем возможным игрокам известны их правила. Взгляните на флэш-версии футбола, хоккея, бильярда – они сохранили очарование своих прародителей. Но ничто не мешает мячу стать и основой головоломки...

### TELESCOPE GAME

<http://www.albinoblacksheep.com/flash/curveball.php>

Объяснять суть сей логической игры можно долго, однако проще щелкнуть по ссылке и попробовать пройти первые уровни (всего их 100 с лишним). Если удастся закатить «телескопом» мяч в лузу, то вы все поняли. Если нет, то бегите от этой затягивающей игрушки подальше.



### VIDEO POOL

<http://www.softsoul.com/studio/common/portpholio/flash/games/pool/pool.swf>

Говорят, характер человека проявляется за картами, рулеткой или бильярдным столом. Чтобы это проверить, пригласите товарища на партию в «Американку». Ни киев, ни мелков не понадобятся – удары наносятся мышкой. Не забывайте обращать внимание на «измеритель силы» удара!



### SHOOTOUT

<http://www.georgiapacificsoccer.com/mls/socccergame.html>

Как известно, самое волнительное в футболе – это пенальти! В Shootout мы попеременно побываем в шкуре игрока и вратаря, так что доза адреналина будет двойной. Правила хорошо известны – серия по пять ударов, затем – игра до «золотого гола»...



### AIRHOCKEY

<http://www.georgiapacificsoccer.com/mls/socccergame.html>

Мы не раз описывали игры «от Electrotank» – всегда несложные и весьма азартные. Таков и этот хоккей, где предстоит одолеть 10 разных по силе бойцов. Кстати, скоро ее дополнит режим сетевого турнира с живыми соперниками!



## ФАКТ

Энтузиастами микроскопии открыт сайт «Кремниевый Зоопарк» (<http://microscopy.fsu.edu/creatures/index.html>) с коллекцией картинок, нелегально размещаемых инженерами на процессорах и чипах.

### FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

#### ShrinkTo5 1.7

<http://www.shrinkto5.com>

Мастер на все руки – утилита для копирования DVD. Умеет делать это в «быстром режиме», работает с обычными и защищенными дисками, запишет фильм на DVD и даже организует его предварительный просмотр в ходе копирования.

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

2016 Кбайт

#### PocketDivXEncoder 0.3.5

<http://divx.pccool.com>

Почему бы не посмотреть фильм на «ладоннике» или мобильнике по дороге на работу или учебу? Утилита поможет перекодировать любой фильм или клип под смартфон, КПК (PocketPC, Palm) или даже Archos (носимый HDD с экраном).

ОЦЕНКА:



РАЗМЕР:

6800 Кбайт

ВСЕ >

риод традиционно характеризуется ростом объемов и разнообразия рассылок навязчивой рекламы. Однако в начале октября 2005 года это увеличение приобрело взрывной характер – всего за два дня число рассылок выросло в 1.5 раза. В пики, которые на этот раз пришлось на 2-4 октября, 9 из 10 доставляемых в Рунете писем представляли собой спам. При этом рост объема нежелательной корреспонденции не сопровождался ее качественными изменениями. В спам-трафике, лавинообразно увеличивающем свои объемы, специалисты не обнаружили каких-либо инновационных технологий рассылки или методов манипуляции с содержанием писем. Одним из неприятных последствий резкого увеличения объема спама в почтовом трафике Рунета стал пропорциональный рост нагрузки на серверное оборудование, фильтрующее спам, что вызывало задержки в доставке корреспонденции. Некоторым компаниям даже потребовалось ввести в строй новые вычислительные мощности, оптимизировать алгоритмы обработки спама и изменить принцип действия ряда аналитических процедур. К концу октября рост спама прекратился, остановившись на высокой, но привычной для Рунета отметке – 85% от всего почтового трафика, сообщает интернет-издание «Вебпланета».

### ИНТЕРНЕТ-ДИЕТА ПО-БРИТАНСКИ

Забавное событие приключилось 21 октября, в пятницу: те из британских компаний, у кого еще есть силы противостоять интернет-зависимости, сказали твердое «нет» виртуальному пространству. В этот день все сотрудники должны будут отказаться от соблазнов Всемирной Сети и вспомнить древнее искусство беседы. По свидетельству сетевого издания PROext, кампания инициирована британской организацией Sport England (<http://www.sportengland.org>) и носит название Everyday Sport. Ее цель – расшевелить толстых-пре-толстых офисных работников, до того ленивых, что они, по мнению эксперта Sport England, доктора Дориана Дагмора, скорее отправят своему соседу e-mail, чем повернут голову и произнесут пару слов. Большинство даже разучилось улыбаться, поскольку для этого нужно напрягать целых 30 лицевых мышц, а зачем себя утруждать, когда можно просто поставить смайлик. Если же говорить серьезно, то эксперты и медики настаивают на необходимости такой «разрядки» от Интернета хотя бы раз в неделю. Разумеется, сначала у работников возникнут трудности с общением, но с каждым разом им будет все легче. Иначе, сетуют ученые, новое поколение вырастет хилым и замкнутым. ■

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

лугу ImtahanCELL, позволяющую абитуриентам с помощью SMS получать информацию о результатах вступительных экзаменов в вузы.

...Запатентована технология, которая позволяет удаленно уничтожать SMS-ки на чужих телефонах без предварительного согласия получателя. Правда, сделать это можно только в том случае, если получатель послания, подлежащего удалению, еще не успел его прочитать.

...2.4% населения США – самые богатые люди с годовым доходом на семью больше \$200 тысяч в год. 9.5% – самые бедные, их доход не превышает \$10 тысяч на семью. Всего в бедности живет примерно 12.5% населения США (35.9 млн. человек). Для сравнения – бедных в России 19.6% (28 млн. человек).

...55-летний безработный француз установил рекорд Франции, выиграв в лотерею 75.9 миллионов евро. Однако не побил мировой рекорд – в 2004 году ирландка Долорес МакНамара выиграла 115.4 миллионов евро.

...Сегодня среднестатистический американец вступает в первый брак в возрасте 26.7 лет, среднестатистическая американка – в возрасте 25.1 года. Десять лет назад среднестатистические новобрачные были на год моложе.

...У 34% мужчин и 38% женщин на протяжении всей жизни бывает не более пяти любовниц или любовников (включая законных супругов). Лишь 25% мужчин и 13% женщин могут «похвастаться» тем, что сменили более 25-ти половых партнеров.

«Интернет.ру»

(<http://www.internet.ru>),

«Вебпланета»

(<http://www.webplanet.ru>),

KM.ru

(<http://www.km.ru>),

Washington Profile

(<http://www.washprofile.org>),

«Известия Науки»

(<http://www.inauka.ru>)





## САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

### «Коллекция аватаров»

<http://avatar.gameguru.ru>

«Аватар», «юзерпик», «иконка», «картинка для форума» – синонимы визуального образа, который дополняет ваши сообщения на форумах, в чатах, блогах и т.п. Конечно, можно в качестве аватара использовать собственную маленькую фотографию, например,



«вырезав» ее из группового фотоснимка. Но куда лучше подобрать загадочный образ, наиболее точно передающий внутреннюю суть или настроение человека. Портал «Коллекция аватаров» предлагает огромное количество маленьких картинок размером 110x110 пикселей. Выбор и тематика настолько широки, что самый взыскательный пользователь всегда найдет тут немало аватаров на все случаи жизни. Известные политики и актеры, персонажи компьютерных игр, всяческие чудовища, животные, да и просто интересные фотографии. Стоит отметить, что особенно подробно на сервере представлена «кошачья» тематика. Не зря, выходит, поговаривают, будто пользователи Интернета предпочитают кошек...

### Need For Speed

<http://nfs.gameguru.ru>

<http://nfs-planet.ru>

Один из лучших проектов Рунета, посвященный популярной серии Need For Speed. Это утверждение не голословно – в мировом рейтинге фансайтов NFS (<http://www.nfs-toplist.com>) этот ресурс исправно попадает в первую десятку. Переводы статей, интервью, файлы, видео, скриншоты, советы игрокам охватывают практически все сведения об играх NFS: Underground 1/2 и даже грядущей NFS: Most Wanted. Например, здесь можно узнать, как будет называться



следующая, десятая и, соответственно, юбилейная NFS. Отметим и конкурсы с розыгрышем призов по играм серии NFS. Задания сложные, но и призы приличные – лицензионные диски, игровая символика и т.п.

### «История игр»

<http://gh.gameslife.ru>



Молодое поколение геймеров даже не подозревает, как «все начиналось». А вот люди среднего игрового возраста с душевным трепетом вспоминают старые добрые компьютерные игры с простенькой графикой и незамысловатым сюжетом. Добротно выполненный сайт Games History поможет окунуться в прошлое, поскольку тут есть большая коллекция старых компьютерных игр с подробным описанием и прохождением. О качестве подборки свидетельствует, например, раритетная аркада 3-Demon 1983 года выпуска. Это была первая попытка сделать Расман'a объемным! Ну а прохождения игр, размещенные здесь, читаются с упоением, как приключенческий роман (теперь так пишут очень редко...). Опрос посетителей сайта показал, что лишь 4% геймеров предпочитают исключительно новые игры (мол, «в старых пиксели большие»). Ну а подавляющее большинство (96%) в той или иной степени интересуются старыми компьютерными игрушками.

### «ICQ без секретов»

<http://icq.samogon.info>

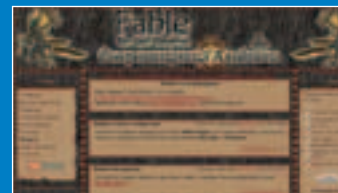


## Знакомства

### Ведьмак (The Witcher) – Хроники Каэр Морхена

<http://witcher.net.ru>

Образцово-показательный фан-сайт игры «Ведьмак». Удачный дизайн, исчерпывающая информация об игре, самые свежие новости, обширная га-



лерея скриншотов и обоев. Кроме этого сайт выделяется интересными конкурсами фанатского творчества, в которых участвуют рисунки («от руки» и компьютерная графика) и стихотворные произведения (стихи, частушки, «кричалки»), посвященные игре «Ведьмак».

### Fable: The Lost Chapters – Сокровищница Альбиона

<http://fable.net.ru>

Проект, посвященный «красивой супер-RPG» Fable: The Lost Chapters. Здесь вы найдете подробные описания игры, обзоры, тематические обои и скриншоты, решения технических неурядиц, отзывы геймеров и многое, многое другое.

### Если у вас есть собака...

<http://www.dressirovka.spb.ru>

Санкт-Петербургский сайт Кинологической службы Смирнова (КСС) содержит популярные статьи о самостоятельной дрессировке собак, воспитании



щенков и коррекции поведения собак. Здесь вам помогут «правильно» выбрать собаку и научиться ее понимать, а опытные зоопсихологи ответят на все вопросы. Заслуживают внимание фотогалерея, коллекция обоев для рабочего стола и каталог собачьих кличек, насчитывающий уже более 700 имен. А кличка вашей собаки уже есть в нем?

P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru) или оставляйте сообщение на форуме нашего журнала.

ICQ, или попросту «Аська», – самый популярный интернет-пейджер. Это не просто программа для обмена сообщениями, а настоящая культ. Миллионы людей во всем мире не представляют себе жизнь без этого воистину гениального изобретения. Настоящие же фанаты «Аськи» пойдут на что угодно, лишь бы улучшить клиентскую программу, заполучить престижный короткий UIN, причем некоторые готовы тратить на это сотни долларов и уйму времени. Не торопитесь! Посетите сначала проект Яна Хаванского «ICQ без секретов», возобновивший работу после долгого перерыва. Тут есть ответы на многие вопросы.

### «Веселые линейки-бегунки»

<http://metric.rodin.ru>

«Я на форуме 10 месяцев, 4 неде-





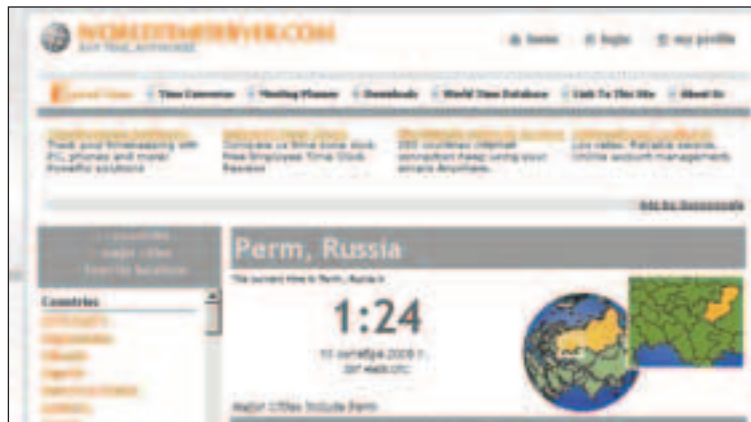


ли и 2 дня» – наверняка каждый из нас встречал в Сети подобную линейку, ведущую счет дням от какого-то значимого события. Хотите иметь в своей подписи на форуме линейку-бегунок – обращайтесь на сайт клуба «Родим и вырастим». Совершенно бесплатно здесь можно выбрать линейку на любой вкус: свадебную, «беременную», детскую, армейскую. Забавные линейки показывают, сколько времени прошло с тех пор, как вы получили права, перестали пить, курить или с момента, когда у вас был последний секс, сели на диету, начали поститься, переехали в другую страну, стали мечтать о замужестве и т.п. В качестве бонуса к бегункам выложены аватары на кукольную и семейную тему. Заглядывайте сюда почаще, линейки регулярно обновляются.

#### «Точное время»

<http://www.worldtimeserver.com>

А вам известно, который сейчас час в любой точке земного шара? Наверное, где-то в ООН такая информация отыщется, но простому



смертному раздобыть ее подчас очень тяжело. Ведь надо точно знать, как географически располагаются часовые пояса, переводятся ли в данной стране стрелки на летнее время и многое другое. Создатели «Всемирного Сервера Времени» проделали большую работу, собрав обширную базу данных текущего времени. Здесь всегда можно узнать время в любой точке нашей планеты. Для удобства определения местоположения

населенных пунктов на сервере есть географические карты, а «Конвертор времени» позволяет сопоставлять текущее время в любых точках на Земле. «Планировщик встреч» поможет определиться с точным временем встреч и переговоров. Например, web-конференция с Австралией запланирована на 8 утра по Сиднейскому времени. Укажите это – и «Планировщик» подскажет, во сколько надо включать компьютер и выходить на связь. ■

#### Favorites: MP3

- <http://softbox.ru> – сервер программного обеспечения для Windows, Linux, Palm, Pocket PC. Ежедневное обновление, новости, форум.
- <http://www.nixp.ru> – операционные системы Linux/UNIX и свободное ПО.
- <http://wosoft.ru> – свыше 6000 программ на все случаи жизни для самого требовательного пользователя.
- <http://soft-info.ru> – каталог программ для Windows, свыше 2000 программ.
- <http://www.softsearch.ru> – поиск по каталогам программ.
- <http://freesoft.ru> – Сервер бесплатного софта.
- <http://www.all-win.ru> – скорая помощь компьютеру. Каталог софта, обзоры программ, статьи по Windows.
- <http://softfix.ru> – программы, статьи по настройке, оптимизации и разгону Windows XP.

Второй Конкурс на присуждение Национальной  
Премии за вклад в развитие российского сегмента сети Интернет

# ПРЕМИЯ РУНЕТА® – 2005

Народное голосование

## 100 дней

ОТПРАВЬ СООБЩЕНИЕ НА НОМЕР **8181**

**NAROD** [www.ADPES.ru](http://www.ADPES.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/199/СЕРГЕЙ\_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

## ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ НОЯБРЯ

**Н**евероятный ажиотаж вызвал в середине октября открытый бета-тест Star Wars Battlefront II. Обновленную в начале месяца версию клиента скачивали десятки тысяч поклонников Оби-вана Кеноби, Дарта Вейдера и принцессы Леи. Дело спорилось еще и потому, что в этот раз жадноватый Fileplanet (<http://www.fileplanet.com>) разрешил загрузку всем, а не только платным подписчикам, и на его серверах выстраивались многочасовые очереди. Впрочем, дорогие фанаты Star Wars, не торопитесь прыгать от счастья – тест планировалось завершить к 1 ноября и, скорее всего, когда вы прочтете эти строки, все уже закончится и заветные 1.05 Гбайт игры скачивать будет незачем. А может, и нет, ведь разработчики частенько не укладываются в заданные сроки. Так что сходите, проверьте, а вдруг Lucas Arts (<http://www.starwars.com/gaming>) продлила-таки фанатам бесплатное удовольствие? Ну а мы, рука об руку с теми жалкими остатками геймеров, кому Star Wars «по барабану», займемся «непроторенными» бета-тестами других, весьма оригинальных игрушек.

### Dawn 2

Dawn 2 (<http://www.dawn2.com/alpha>) – это онлайн-овая RTS, в которой обитающие под землей кланы сражаются за ресурсы, еще оставшиеся на постапокалиптической планете. В силу неблагоприятных погодных условий (в ту пору Солнце стало сверхновой звездой) находиться на поверхности можно лишь

минут 15, и за это короткое время требуется захватить все источники энергии (Energy cells) и наплодить побольше юнитов. За победы в поединках вам присуждаются очки и растет личный рейтинг. Как признаются разработчики, на создание Dawn 2 их вдохновили пошаговая Laser Squad, action-RTS Warhammer 40k, Command & Conquer и «вествудовская» классика Dune 2. Теперь о том, почему нам интересен альфа-тест этой простенькой игрушки. Исключительно потому, что многими экспертами проекты типа Dawn 2 рассматриваются как прообраз игр ближайшего будущего. При этом в расчет берется не «скромный» сюжет, небольшие карты или не самая впечатляющая графика, а то, что игра абсолютно «платформонезависима», использует пиринговые технологии (обходится без центрального сервера) и не требует от потребителя (игрока) никаких усилий (например, инсталляции на жесткий диск или тяжелой загрузки). Кстати, само появление игры не спонтанно, она – результат завершения научных исследований и защиты дипломов коллективом студентов-программистов из Германии и Дании.

Dawn 2 сделана на технологии Flash версии 8 и, несмотря на ограниченное количество юнитов, строений и площадь карты, очень требовательна к ресурсам компьютера. Минимум – это 2 ГГц Pentium 4, не менее 512 Мбайт RAM и скоростной доступ в Интернет: 256, а еще лучше 512 Кбит/с. Если компьютер не дотягивает



**DAWN 2 – ПЛОД НАУЧНЫХ ИЗЫСКАНИЙ. ЭТО ОЩУЩАЕТСЯ ВО ВСЕМ – ОТ ЭРГОНОМИЧНОСТИ ИНТЕРФЕЙСА ДО ТЩАТЕЛЬНОЙ ПРОРАБОТКИ ДЕТАЛЕЙ ГЕЙМПЛЕЯ.**

ет хотя бы по одному пункту, приготовьтесь к тому, что тестирование «игры будущего» станет не самым приятным делом. В остальном «научно-исследовательская RTS» весьма похожа на нормальные коммерческие продукты – артиллерия, ближний бой юнитов, «туман войны», укрепления и базы. Напоследок позволим себе тактический совет: расположение боевых единиц в тени дает им преимущество в обороне и в залечивании ран.

### Control Monger

Слава Unreal Tournament, Battlefield и Counter-Strike не дает покоя многим, в частности американской MindSurge Entertainment и европейской Netcharger, которые после пары лет мучений довели-таки свой проект до стадии открытого бета-теста.

За это время Control Monger из обычного онлайн-ового FPS превратилась в MMOFPS. Перемена означает, что у нас будут громадные иг-

ровые уровни, на которых 7 классов персонажей проводят 5 типов боев (CTF, Last man standing, Objective, King of the hill и, конечно же, Death match). При этом количество одновременно играющих геймеров может доходить до 255 человек! Игра практически готова, и в ходе тестирования будут устраняться последние огрехи игрового равновесия. В частности, многие тестеры неслезно отзываются о неоправданной силе снайперов (Sniper Bot) и уязвимости разведчиков (Spy Bot). Остальные компоненты (редакторы уровней, модели освещения, средства организации любительских серверов и т.п.) были отлажены еще в ходе закрытого бета-теста и вполне работоспособны. Системные требования средние – 2 ГГц процессор, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с не менее чем 128 Мбайт памяти «на борту» и доступ в Сеть не ниже DSL (от 128 Кбит/с). Клиент Control Monger (<http://www.control-monger.com>) невелик – 45 Мбайт. ■



**В CONTROL MONGER БОИ ВЕДУТ ПОЧТИ 300 ЛЕТАЮЩИХ РОБОТОВ, КАЖДЫМ ИЗ КОТОРЫХ УПРАВЛЯЕТ ЖИВОЙ ЧЕЛОВЕК.**



НЕ ОГРАНИЧИВАЙ  
СЕБЯ

Играй  
просто!  
GamePost

# ПОЛУЧИ МАКСИМУМ УДОВОЛЬСТВИЯ

ИСПОЛЬЗУЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АКССЕСУАРЫ



Монитор  
Shuttle XP17SG

\$675.99



Наушники  
Sennheiser RS 110-8

\$79.99



Колонки  
M-Audio Studiophile  
LX4 2.1 System

\$339.99



Шлем  
i-O Display Systems  
i-glasses PC

\$1099.99



Корпус  
Shuttle SB83G5C

\$485.99



Pinnacle Systems  
Studio 9 Plus RUS

\$99.99

\* В нашем мага-  
зине вас ждет  
более 1000 игр  
на ваш выбор

\* Постоянно  
обновляемый  
ассортимент

\* Товары от  
самых лучших  
производителей



Тел.: (095) 780-8825  
Факс.: (095) 780-8824

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





Автор:  
Максим Поздеев  
bw@gameland.ru



## X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

1. Вводите указанные ниже коды в Review Menu:  
 ▶, ◀, ◀, ▶, ▲, ▲, ▶, [Start] – все комиксы;  
 ◀, ▶, ▶, ◀, ◀, ▼, ◀, [Start] – Game Cinematics.
2. **Дополнительные персонажи:**  
**Deadpool** – пройдите игру;  
**Professor X** – пройдите все миссии Danger Room.
3. **Командные бонусы.** Появляются только в случае, если набирать в команду определенных персонажей:  
**Age of Apocalypse:** +100% к рейтингу атаки – четыре любых персонажа с AoA skins;  
**Agile Warriors:** +5% XP – Nightcrawler, Sunfire, Toad, Deadpool;  
**Brotherhood of Evil:** +5% XP – Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch, Toad;  
**Bruiser Brigade:** 20 Energy за нокаут – Juggernaut, **Colossus, Wolverine, Rogue;**  
**Dark Past:** 5% от причиненных повреждений прибавляется к здоровью – Rogue, Deadpool, Gambit, Wolverine;  
**Double Date:** 20 здоровья за нокаут – Cyclops, Jean Grey, Gambit, Rogue;  
**Energy Corps:** +5% damage – Gambit,

- Bishop, Cyclops, Iron Man;  
**Family Affair:** +5 здоровья регенерируется – Magneto, Professor X, Scarlet Witch, Juggernaut;  
**Femme Fatale:** 5% от причиненных повреждений прибавляется к здоровью – Storm, Scarlet Witch, Rogue, Jean Grey;  
**Forces of Nature:** +10 ко всем resistences – Storm, Iceman, Sunfire, Magneto;  
**Heavy Metal:** +10 ко всем Stats – Colossus, Juggernaut, Iron Man, Magneto;  
**New Avengers:** +15% к максимуму здоровья – Iron Man, Scarlet Witch, Wolverine, Bishop;  
**New X-Men:** +15% к максимуму здоровья – Nightcrawler, Storm, Colossus, Wolverine, Sunfire, Bishop;  
**Old School:** +15% к максимуму энергии – Cyclops, Jean Grey, Iceman, Magneto, Toad, Professor X;  
**Raven Knights:** +60% techbit drops – Iceman, Professor X, Iron Man, Deadpool;  
**Special Ops:** +5% damage – Bishop, Deadpool, Nightcrawler, Gambit.



## [PC] F.E.A.R.

- Во время игры нажмите клавишу после чего введите необходимый код и подтвердите его нажатием :
- guns** – все оружие;
  - tears** – все оружие и бесконечные патроны;
  - build** – показывает версию игры;
  - armor** – броня;
  - gimmegun assault rifle** – дает оружие assault rifle;
  - gimmegun cannon** – дает оружие cannon;
  - gimmegun dual pistols** – дает оружие dual pistols;
  - gimmegun frag grenade** – дает оружие frag grenade;
  - health** – полностью восстанавливает здоровье;
  - ammo** – великое множество патронов;
  - gimmegun missile launcher** – дает оружие missile launcher;
  - gimmegun nail gun** – дает оружие nailgun;
  - gimmegun remote charge** – дает оружие pipe bomb;
  - gimmegun pistol** – дает оружие pistol;
  - gimmegun plasma weapon** – дает оружие plasma railgun;

- gimmegun semi-auto rifle** – дает оружие semi-auto rifle;
- gimmegun shotgun** – дает оружие shotgun;
- gimmegun submachinegun** – дает оружие SMG;
- gimmegun proximity** – дает оружие trip mine;
- poltergeist** – ghost mode;
- god** – режим Бога;
- gear** – увеличенное здоровье и улучшенные рефлекс;
- pos** – Position Mode;
- maphole** – переместиться на следующий уровень;
- kfa** – все оружие, полный боезапас, максимальные броня и здоровье.



## ЕЩЕ

### ▶ [PC] BLACK & WHITE 2

На четвертом уровне неподалеку от города, где начинается игра, есть тропа, ведущая вниз. Там в пещере можно обнаружить человека. Схватите его и бросьте так далеко, как только сможете. Чем дальше улетит маленький негодяй, тем выше станет ваш уровень tribute.

### ▶ [PC] SERIOUS SAM 2

В главном меню зажмите правый , а затем наберите комбинацию . После этого нажмите , чтобы получить доступ к меню читов.

### ▶ [PC] AGE OF EMPIRES III

Перед введением кодов необходимо во время игры нажать :  
**Give me liberty or give me coin** – дает 10000 coin;  
**Medium Rare Please** – дает 10000 food;  
**censored** – дает 10000 wood;  
**Nova & Orion** – дает 10000 XP;  
**X marks the spot** – отключает fog of war.

### ▶ [PS2] TOTAL OVERDOSE

Во время игры зажмите одновременно , чтобы получить доступ к меню, в котором можно ввести следующие коды:  
 – все Loco Moves;  
 – максимальное здоровье;  
 – максимум Rewindings;  
 – все оружие.

### ▶ [PS2, XBOX, GC] MARVEL NEMESIS: RISE OF IMPERFECTS

[PS2, Xbox, GC] Marvel Nemesis: Rise of Imperfects  
 Коды следует вводить в меню options:  
**THEHAND** – Elektra swimsuit model card;  
**REIKO** – Solara swimsuit model card;  
**MONROE** – Storm swimsuit model card;  
**SAVAGELAND** – все комиксы Fantastic Four;  
**NZONE Unlocks** – все комиксы Tomorrow People.



## [PS2] THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Все коды следует вводить во время игры. Перед введением комбинации необходимо зажать :  
 ▼, ▲, ▼, ◀, ▶, ◀, R2, ▲, ▲, ▼, ▶, ▲, ▶, ▼, ◀, R2, ▼, ▼, ▼, ▼, R2, R2 – все оружие и предметы;  
 ▼, ▼, ▼, R2, ▲, ▲, ▼, ▲, R2 – максимальное здоровье;  
 ◀, R2, R2, R2, ▶, ◀, ▶, ◀, R2, R2, R2, ▼, ▲, ▼, ▲, R2 – Gonzo Gun;  
 ▶, ▶, ▼, ▲, ◀, ▶, ◀, ◀, R2 – перезарядить оружие;  
 ▼, ▶, ▲, ◀, ▼, R2, ◀, ◀, ▶, ▶, R2, ▼, ▲, ◀, ▶, R2 – Arsenal;  
 ◀, ◀, R2, ▶, ▶, R2, ▲, ▲, R2, ▼, ▼, R2 – Dream State;  
 ◀, ◀, ▲, ▼, ▶, ◀, ▶, ▶, R2 – полный боезапас;  
 ▼, ▲, ◀, ▶ – Full Blood;  
 ▶, ▶, ▲, ▲, R2, ◀, ▶, R2, ▶, ▲, ▶, R2 – Full Bottles;  
 ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, ▶, ▼, ◀, R2 – Full Flashlight;  
 ▶, ▶, ▶, R2, ◀, ◀, ▶, ▶, R2 – Full Insanity;  
 ▼, ▲, ▼, ▲ – неуязвимость;  
 ◀, ▼, ◀, ▼, ◀, ▼, R2 – максимальная Evil Karma;  
 ▲, ▶, ▲, ▶, ▲, ▶, R2 – максимальная Good Karma;  
 ◀, ◀, ▼, ▲ – минус 50 Rep;  
 ▲, ▲, ▶, ▲ – плюс 50 Rep;  
 ▼, ▼, ▼, ▲, ▲, ▲ – Molotov Coctails;  
 ▲, R2, ◀, R2, ▼, R2, ▶, R2 – Projector State;  
 ◀, ◀, ◀, ▼, ▼, ▼ – Shotgun & Ammo;  
 ▶, ▶, ▶, ◀, ◀, ◀ – Shrapnel;  
 ▼, ▼, ▼, ▼ – Suicide;  
 ▼, ▲, ▶, ◀ – Zero Blood.

Если комбинация набрана верно, то на экране появится соответствующее подтверждение.



## [XBOX] TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

**Дополнительные костюмы:**  
**Dancing Jack** – пройдите игру один раз;  
**Phantom Jack** – получите рейтинг «S» на всех уровнях и пройдите обе секретные части;  
**PJ's Jack** – пройдите игру один раз;  
**Pumpkin King** – победите spider boss;  
**Santa Jack** – победите Doctor;  
**Thespian Jack** – получите рейтинг «A» на всех уровнях.  
 Чтобы надеть полученные костюмы, загляните в туалет в доме Джека.



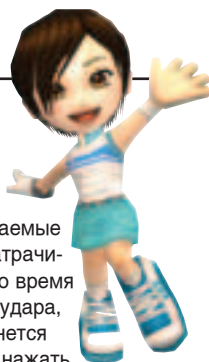


## [PSP] EVERYBODY'S GOLF

1. Поднять параметр **loyalty** персонажей игры можно не только предусмотренным разработчиками методом, но и хитростью. В режиме **Challenge Mode** выбирайте вариант игры **Match Play** (в **Tournament** это не сработает), дождитесь своей очереди наносить удар, нажмите одновременно **[start]** и **[start]** для того, чтобы сдать. Чтобы проиграть матч, процедуру нужно повторить трижды. Но, несмотря на поражение, уровень **loyalty** персонажа возрастет.

2. Этот нехитрый трюк позволит вы-

полнять так называемые **Power Shots**, не затрачивая на них очки. Во время выполнения этого удара, когда клюшка коснется мяча, необходимо нажать **[start]**. Если момент выбран верно, персонаж выполнит **Power Shot**, но общее количество доступных ударов не уменьшится. На самом ударе этот трюк никак не скажется – наказания за обман разработчики не предусмотрели.



## [PSP] VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

Коды вводятся в главном меню при зажатом шифте **[L]**:

▶, ◀, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶, ▶ – доступны все ракетки и костюмы;

▲, ▼, ◀, ▼, ▲, ▲, ▲ – дает возможность начать игру в режиме **World Tour** с миллионом долларов на счете;

▲, ▼, ▶, ▼, ▲, ●, ▲ – введя этот код, вы будете получать по 2 тысячи долларов каждую неделю в режиме **World Tour**;

▲, ▼, ◀, ▶, ◀, ◀, ◀ – режим **Sepia** (изображение будет выполнено в оттенках белого и коричневого);

▲, ▼, ◀, ▶, ●, ●, ● – открывает доступ ко всем стадионам;

▲, ▼, ▲, ▼, ●, ▲, ● – открывает персонажей **King** и **Queen**.

Для прекращения действия кода введите его повторно.

## ЕЩЕ

### ▶ [PS2] WE LOVE KATAMARI

1. Соберите один миллион роз на **rose level**, чтобы заполучить следующие радости: альтернативный **loading**-экран; дополнительная **Dokaka Song**; новый **start-up** текст; экран выбора уровня покрывается розами.

2. Выполните указанные ниже условия, чтобы получить соответствующие бонусы:

**Katamari Memorial** – пройдите игру;

**Save the Earth Mission** – пройдите игру, а затем поговорите с астронавтом;

**Special Title Screen Message** – пройдите игру, после чего направляйтесь на главный экран;

**The Rose Level** – пройдите все уровни.

## ➔ EASTER EGGS

### KIRBY: POWER PAINTBRUSH

#### Альтернативный стартовый экран

После стопроцентного прохождения игры внимательный геймер может заметить, что стартовый экран **Kirby Canvas Curse** поменял цвет на синий, в то время как изначально он был идеально белым.

### WE LOVE KATAMARI

#### Душ из комет

Дабы устроить душ из комет, необходимо для начала открыть все кометы, для чего

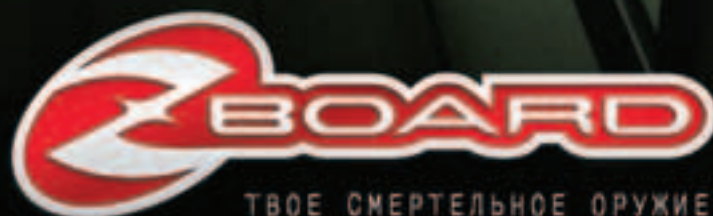
следует завершать уровни игры за определенное время. После этого направляйтесь в **Planet viewer** и используйте все кометы при помощи одной и той же кнопки.

### NINJA GAIDEN BLACK

#### Убить Rachel и Ayane

В **Chapter 2**, когда Рю найдет Аяне на втором этаже магазина **Murasama**, выстрелите в нее из лука, который она вам даст. В **Chapter 13** у вас будет возможность издалека подстрелить из лука и Аяне. Только не забывайте сохраняться, убийство этих персонажей неминуемо влечет за собой окончательный и бесповоротный **Game Over**.

# БЕЗ ZBOARD ТЫ ПРОСТО ЖАРЕННЫЙ КУСОК МЯСА



www.zboard.ru



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!





## [XBOX] NINJA GAIDEN BLACK

**1. Дополнительные уровни сложности**  
**Ninja Dog** – храбро погибнуть три раза подряд в Chapter I, а затем согласиться со всем, что будет предложено.  
**Hard** – для открытия этого уровня сложности необходимо пройти игру один раз на Ninja Dog или Normal. Также уровень Hard будет доступен тем запасливым игрокам, у которых сохранились save-файлы полного прохождения оригинальной Ninja Gaiden.  
**Very Hard** – пройти игру на уровне сложности Hard.  
**Master Ninja** – пройти игру на Very Hard.  
**2. Mission Mode и дополнения**  
**Mission Mode** – пройти игру на любом уровне сложности.  
**Больше миссий в Mission Mode** – пройти пять миссий для того, чтобы открыть еще пять.  
**Возможность играть на различных уровнях сложности** – пройти любую миссию один раз, чтобы получить доступ к уровню Hard для

нее. Пройдите ее на Hard, чтобы получить Very Hard и так далее. Уровень сложности Ninja Dog недоступен.  
**3. «Разное»**  
**Arcade Ninja Gaiden** – завершите игру на Ninja Dog или Normal с предметом Ninja Gaiden Arcade (его можно выменять в Marusama Shop) или же просто одолейте уровень сложности Hard.  
**Coming Attractions Play** – проведите за игрой не менее часа.  
**Movie Theater** – пройдите игру на любом уровне сложности.  
**Все композиции в Sound Test** – пройдите игру на любом уровне сложности.  
**4. Дополнительные костюмы**  
**DOA Throwback costume** – пройдите все миссии.  
**The Ashtar Ryu outfit** – пройдите игру на Ninja Dog или Normal.  
**The Hotsuma Costume** – пройдите игру на Hard.  
**The Ryuken (classic) Costume** – пройдите игру на Very Hard.  
**5. Во время игры загляните**

в магазин Мурамасы, где выберите опцию Talk для того, чтобы отдать ему собранных золотых скарабеев (Golden Scarabs). В зависимости от их количества, добрый торговец наградит вас бонусами, причем «обменный курс» и призы будут различными для всех уровней сложности.  
**Ninja Dog и Normal:**  
**Life of The Gods** – 1 Scarab;  
**Armllet of Potency** – 5 Scarabs;  
**Life of A Thousand Gods** – 10 Scarabs;  
**Spirit of The Devils** – 15 Scarabs;  
**Dabilahro** – 20 Scarabs;  
**Armllet of Celerity** – 25 Scarabs;  
**Armllet of Benediction** – 30 Scarabs;  
**Great Sprit Elixir** – 35 Scarabs;  
**Armllet of Fortune** – 40 Scarabs;  
**Jewel of The Demon Seal** – 45 Scarabs;  
**Arcade Ninja Gaiden** – 50 Scarabs.  
**Hard:**  
**Technique Scroll** – Counter

**Attacks** – 1 Scarab;  
**Technique Scroll** – Izuna Drop – 5 Scarabs;  
**Technique Scroll** – Guillotine Throw – 10 Scarabs;  
**Windmill Shuriken** – 15 Scarabs;  
**Wooden Sword** – 20 Scarabs;  
**Dabilahro** – 25 Scarabs;  
**Armllet of Celerity** – 30 Scarabs;  
**Spear Gun** – 35 Scarabs;  
**Armllet of Benediction** – 40 Scarabs;  
**Armllet of Fortune** – 45 Scarabs;  
**Plasma Saber Mk. II** – 49 Scarabs;  
**Dark Dragon Blade** – 50 Scarabs.  
**Very Hard:**  
**The Art of the Inferno** – 1 Scarab;  
**The Art of the Ice Storm** – 10 Scarabs;  
**Spirit of the Devils** – 5 Scarabs;  
**Jewel of the Demon Seal** – 15 Scarabs;  
**Spirit of the Devils** – 20 Scarabs;  
**Jewel of the Demon Seal** – 25 Scarabs;  
**Armllet of Fortune** –

30 Scarabs;  
**Jewel of the Demon Seal** – 35 Scarabs;  
**The Art of the Inazuma** – 40 Scarabs;  
**Spirit of the Devils** – 45 Scarabs;  
**Plasma Saber Mk. II** – 49 Scarabs;  
**Dark Dragon Blade** – 50 Scarabs.  
**Master Ninja:**  
**Smoke Bomb** – 1 scarab;  
**Elixir of Spiritual Life** – 5 scarabs;  
**Great Spirit Elixir** – 10 scarabs;  
**Elixir of the Devil Way** – 15 scarabs;  
**Great Devil Elixir** – 20 scarabs;  
**Smoke Bomb** – 25 scarabs;  
**Ayane's Rations** – 30 scarabs;  
**Fragrance of Dayflower** – 35 scarabs;  
**Ayane's Ration Bundle** – 40 scarabs;  
**Fragrance of Hydrangea** – 45 scarabs;  
**Plasma Saber Mk. II** – 49 scarabs;  
**Dark Dragon Blade** – 50 Scarabs.



## [DS] KIRBY: POWER PAINTBRUSH

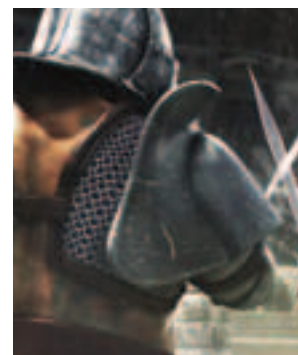
**1. Чтобы открыть доступ к Jump Game**, необходимо завершить игру всеми пятью персонажами. После этого в главном меню появится дополнительный пункт.  
**2. Как открыть новых персонажей**  
 Чтобы получить персонажа по имени Waddle Dee, необходимо один раз пройти игру. Вторым персонажем – King Dee Dee Dee – приобретается за 20 медалей после того, как вы получите Waddle Dee. Третий герой, отсылающийся на имя Meta Knight, приобретается за 25 медалей, но лишь после того, как в вашей коллекции появятся оба предыдущих.  
 Четвертого – Waddle Doo –

получить сложнее, чем всех остальных вместе взятых. Необходимо завершить игру каждым из четырех вышеназванных. Но есть и другой, отнимающий меньше времени, способ: при наличии игр Kirby: Nightmare in Dreamland или Kirby and the Amazing Mirror, вставьте любую из них в GBA-слот DS, когда пройдете игру. В следующий раз Waddle Doo появится среди доступных персонажей.  
**3. Мини-игры:**  
**Block Attack в Subgames** – пройдите второй уровень Block Attack в Boss Games;  
**Cart Run в Subgames** – пройдите второй уровень Cart Run в Boss Games;  
**Paint Panic в Subgames** –



## [PS2] COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

**1. Новые гладиаторы для режима Arena Mode:**  
**Dannaos** – победите его в Колизее;  
**Flamma** – победите его в Колизее;  
**Hories** – победите его в Колизее;  
**Nemesis** – победите ее в Колизее;  
**Sextus** – победите его в Колизее;  
**Spiculus** – победите его в Колизее;  
**Ursus** – победите его в Колизее;  
**Narcissus (паб)** – победите его в Atilius Arena после получения Rank 2;  
**Commodus (гладиатор)** – проигрывайте ему во время состязания в Колизее (необходим Rank 2);  
**Narcissus (гладиатор)** – победите его в Atilius Arena после получения Rank 3;  
**Commodus (император)** – победите его на состязании в день сорок восьмой (необходим Rank 3 или выше);  
**Laetus** – победите его на состязании в день пятидесятый



(необходим Rank 3 или выше);  
 2. Пройдите игру как минимум один раз, чтобы получить доступ к следующим возможностям:  
 указывать в качестве своей родины Грецию;  
 указывать в качестве своей родины Рим;  
 указывать, что верите в бога Юпитера;  
 указывать, что в прошлом вы были солдатом;  
 указывать, что в прошлом вы были гладиатором;  
 указывать, что в прошлом вы были дворянином.



## [PC] ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

Для введения кодов необходимо во время игры нажать **ESC** (тильда):  
**create\_unit**  
**settlement/character**  
**unit\_ID amount**  
**exp/armor/weapon** – создание юнита с заданными параметрами.



## [PC] Metro 2

Во время игры нажмите **ESC** (тильда), а затем наберите:  
**godmode 1** – режим Бога;  
**noclip 1** – возможность проходить сквозь стены.  
 Поставив вместо единицы нуль, вы отключите действие кода.





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:  
Автор: Артем «сг» Шорохов  
cg@gameland.ru



# Mortal Kombat: Shaolin Monks

В серии Mortal Kombat секреты всегда занимали самое почетное место, и МК: Shaolin Monks не исключение. «Страна Игр» рада представить вашему вниманию полный и максимально подробный путеводитель по этой замечательной игре. Для вашего удобства мы разместили на постере карты уровней и отметили на них местоположение всех 68 жетонов, а также секретных боссов, апгрейдов линейки жизни и многое другое. Не пропустите!

## УРОВЕНЬ 1: GORO'S LAIR

1 Разбейте вражьем телом украшающей дальнюю стену скелет.

Приз: Concept art

1 Взять высоко висящий жетон поможет двойной прыжок (Double Jump) или пробегка по стене (Wall Run); есть и другой путь: до цели можно достать метким броском в прыжке (B в воздухе), однако в любом случае взять секрет сразу получится едва ли.

Приз: Movie

### ■ Pit I

1 Выстрелите файерболом или бросьте шляпу в Луну. Удобнее всего это делать с той точки, где герои впервые встречают Рептайла.

Приз: Concept art

1 Жетон на платформе у левой стены; взять его можно двумя способами:

а) прицельный прыжок с моста;  
б) нанизывание тушек на шипы с последующими прыжками по ним.

Приз: Concept art

### ■ Fatality room

1 Над круглым элементом декора на полу (где вы получаете от Рэйдена задание провести fatality) висит люстра. Метким апперкотом (используйте комбинацию B + A) сбейте ее вниз (не забудьте вовремя отскочить) и обнаружите жетон.

Приз: Concept art

Прим.: За решетками можно увидеть еще один жетон, но взять его предстоит позднее и только при Ко-ор прохождении.

1 Меткими апперкотами нанизывайте врагов на острые сталактиты до тех пор, пока в левом нижнем углу не появится жетон. Вам понадобится умение Wall Run или Double Jump, чтобы дотянуться до него.

Приз: Fatality input image

### ■ Oni Warlord

1 После того как завалите трол-

ля, ищите жетон на стенном выступе в левом нижнем углу. После того как поднимитесь вверх и пересечете разрушенный мост, нужно аккуратно сойти на каменный карниз.

Приз: Concept art

## УРОВЕНЬ 2: WU SHI ACADEMY

### ■ Дорога в академию

1 Зарядите третью по счету катапульту теплой тушкой врага, и «снаряд» расчистит вам путь в недоступный ранее закуток (см. карту).

Приз: Concept art

1 Недалеко от портала в Междумирье (The Portal) есть стена с шипами, близ которой респаунятся враги, над всей этой конструкцией и висит вождельный жетон. Есть два способа его заполнить:

а) разжиться умением Swing, вернуться сюда и пропрыгать по древесным ветвям;  
б) скрупулезно накалывать врагов на шипы, выстраивая из них живую (нет, все-таки мертвую...) лестницу.

Приз: Arena art

1 Неподалеку от сэйв-пойнта над россыпью шипов висит учебный снаряд для отработки прыжков по брускам. Запасшись Swing-умением, вы без труда преодолеете препятствие и сожмете в ручонках жетон.

Приз: Concept art

### ■ Test Your Might Area

1 (JC). Вскарabкайтесь (или пропутешествуйте по крышам) на строение близ первого теста силы и оглядитесь: вам нужно полуразрушенное помещение, в которое угодил шипованный снаряд; внутри вы найдете жетон, открывающий Джонни Кейджа для игры в VS-режиме (ищите на карте красную звездочку с инициалами JC).

Приз: Johnny Cage для Vs. mode

### ■ Крепостная стена

1 С умениями Wall Run и Double Jump за плечами смело возвращайтесь на крепостную стену, где вы резали удерживающие чаны канаты, обливая нападающих лавой. Возбегите по левой стене, присокупите двойной прыжок – и жетон ваш!

Приз: Fatality input image

## УРОВЕНЬ 3: EVIL MONASTRY

1 В первой же комнате, поднявшись по лестнице, выберите самое левое витражное стекло, за которым вы увидите золотой жетон. Сбейте его выстрелом или швырните в окно врага, и привычный красный жетон возникнет прямо перед вами.

Приз: Concept art

### ■ Evil Buddha Room

1 В комнате Злого Будды присмотритесь к статуе: обе ладони идолица рогатого увенчаны острыми стальными когтями. Принесите божеству кровавую жертву, насадив на когти-шипы парочку неудачников; когда условие будет выполнено, позади каменного гиганта возникнет жетон – взбирайтесь по лестнице и забирайте, он ваш.

Приз: Concept art

### ■ Комната с неподвижным монахом

1 (K). Близ заблокированного портала найдите полуразрушенную колонну. Слева от нее (над головой неподвижного монаха) тянется балюстрада, на которой ждет не дожидаясь, пока вы до него доберетесь, красный жетон. Есть два способа его получить:

а) извивистым прыжком с ближайшей возвышенности взлететь на упомянутую колонну, а с нее перескочить налево – к заветной добыче;

б) вернуться сюда попозже, когда арсенал умений пополнится двойным прыжком (Double Jump). Наградой за труды станет возможность выбирать Китану в VS-режиме (ищите на карте красную звездочку с инициалом K).

Приз: Kitana для Vs. mode

### ■ Boss Area

1 Просто вернитесь на место схватки с Миленой, Китаной и Джейдом, и обнаружите на месте былой славы жетон с секретом.

Приз: Concept art

## УРОВЕНЬ 4: LIVING FOREST

### ■ Логово Милены

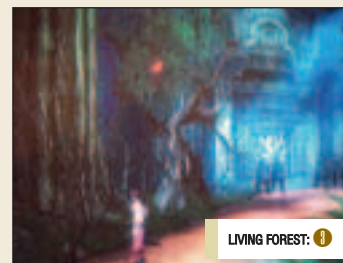
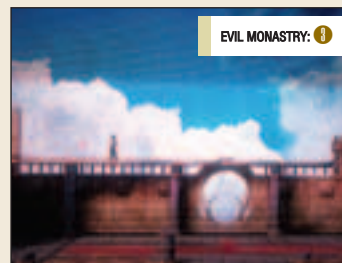
1 Преследуя беглянку Милену (см. главу «Секретные боссы»), понадобится умения Double Jump и Swing, не забывайте смотреть по сторонам: на одном из крутых поворотов (см. карту) можно заметить парящий над бездной жетон. Попасть в него файерболом или шляпой сложно, но, как вы понимаете, можно.

Приз: Concept art

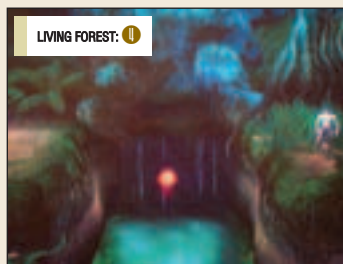
1 Первая встреча с глиняными воинами и подводными змеями. По обе стороны живого дерева есть небольшие склепы со статуями. Близ того, что левее и ниже, статуи оживут и без лишних слов ринутся в атаку. Нужно сильными ударами сбить с одного из глиняных солдат каменную броню, а затем швырнуть его внутрь усыпальницы. Что-то там внутри громко хрустнет, и на свет появится красный жетон.

Приз: Concept art

1 В следующей же зоне, двух шагов не дойдя до такого же склепика, вы столкнетесь с очередным живым деревом – в его кроне можно разглядеть еще один жетон. Зайдите опасному растению в тыл и воспользуйтесь умением







Double Jump.

Приз: Fatality input image

1 (R). Чтобы взять жетон, дающий в VS-режиме доступ к Рептайлу, придется побегать. Взгляните на карту: сначала нужно швырнуть глиняного воина в неустойчивую колонну в правом ближнем углу, а затем – вернуться в предыдущую зону, где, стараясь не наступить на квадратную платформу в воде, предстоит прорываться к крохе-водопаду. Заветный жетон – там (ищите на карте красную звездочку с инициалом R).

Приз: Reptile для Vs. mode

#### ■ Giant Snake Head Door

1 Незадолго до рубки с боссом, слева от двери в форме гигантской змеиной головы, есть небольшая каменная стена с треснувшим углом. Избегайте на нее (Wall Run) и найдите жетон.

Приз: Concept art

#### ■ Multi-direction Statues Kombat

1 После того как уровень пройден, вернитесь в комнату, где, матерясь сквозь зубы, ломали статуи, и снова ступите в круг. Пройдите слегка усложненный тест повторно и получите жетон.

Приз: Concept art

#### ■ Глаз змеи

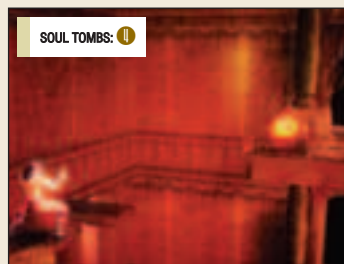
1 Навострив лыжи к боссу, в коридоре с множеством статуй присмотритесь к потолку – каждый свод украшен широко раскрытым змеиным глазом. Первый, второй, третий... И вдруг попадается глаз полуприкрытый. Бейте его в прыжке пяткой, жгите файерболом! Глаз «проснется» и одарит вас свежим жетоном.

Приз: Fatality input image

### УРОВЕНЬ 5: SOUL TOMBS

1 Прежде чем войти в здание: стоя у портала на круглой платформе, направьте камеру влево. Подстрелите парящий в воздухе золотой жетон.

Приз: Arena art



#### ■ Главный зал

1 Над ведущей к боссу дверью висит красный жетон. При помощи способности Wall Run, ослиного упямства и чьей-то матери его даже можно исхитриться взять.

Приз: Arena art

#### ■ Красный путь

1 Чтобы заполнить жетон, необходимо засунуть по вражью тельцу в каждую «нюрнбергскую деву» (саркофаги шипами внутрь).

Приз: Kombat Tomb для Vs. mode

1 (B). Вскрабкайтесь по черепашке наверх и отправляйтесь направо. Преграждающую путь статую без раздумий ломайте

(Fist of Ruin) и аккуратно прыгайте – навстречу красному жетону, открывающему в VS-режиме доступ к зубастому Бараке (ищите на карте красную звездочку с инициалом B).

Приз: Барака для Vs. mode

1 Здесь же: после того как разрушите статую, на полу появится еще один красный жетон.

Приз: Movie

#### ■ Лабиринт шипов

1 В отмеченном точкой месте воспользуйтесь умением Double Jump (сгодится и Wall Run), чтобы ударить по черепу над дверью. На круглой платформе позади возникнет страж; убейте его и получите заслуженный жетон.

Приз: Movie

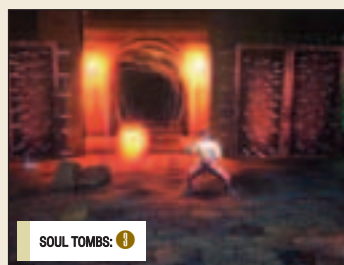
1 Жетона тут не видно, но он, как и приснопамятный суслик, есть. Прижмитесь к стене в левом ближнем углу и начинайте прыгать. Умения Wall Run и Double Jump не обязательны, но вполне способны облегчить дело.

Приз: Fatality input image

1 Проломите кем-нибудь заградительный бортик и подстрелите золотой жетон.

Приз: Fatality input image

1 Отвлечитесь на минутку от боя и обратите внимание на неунывающий скелет, корчащийся вам рожи на бэкграунде. Меткий выстрел



или хороший бросок тупого твердого предмета оборвут это глупое подобие жизни!

Приз: Concept art

#### ■ Hellbeast room

1 Вернитесь в комнату после победы над промежуточным боссом. Справа вы увидите странный каменный выступ, похожий на кнопку. Взберитесь на него и несколько секунд подождите. Сработает механизм и заслуженный жетон появится перед вами.

Приз: Concept art

#### ■ Зеленый путь

1 С одной из движущихся цепей справа порой «проезжает» жуткого вида крюк. Насадите на него пару пудов мяса с жирком, и жетон не замедлит явиться.

Приз: Arena art

1 На середине опасного перехода из здания в здание есть круглая платформа, на которой распянутся грубияны, а над всем этим великолепием то и дело пролетают птеродактили. Хватаем грубияна, швыряем в птеродактиля, получаем жетон.

Приз: Concept art

1 Взять жетон высоко над входом сразу довольно тяжело (придется подниматься между колонн, попеременно отталкиваясь от них при помощи умения Wall Jump), гораздо удобнее сначала застопорить вентилятор, а потом настичь искомое в красивом длинном прыжке (Long Jump).

Приз: Fatality input image

#### ■ Проход за статуей

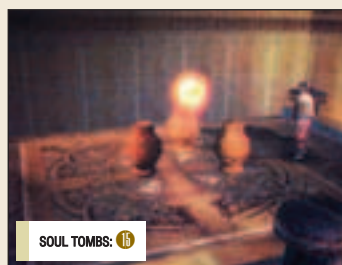
1 Разбейте статую слева, и в стене откроется проход. Найти там жетон – дело плевое.

Приз: Kombat Crag для Vs. mode

1 В том же проходе избегайте по стенке (Wall Run), и окажетесь на крыше тюремной камеры. Среди горшков и крынок вас ждет еще один жетон.

Приз: Fatality input image

1 После прохождения уровня вер-



нитесь к Алтарю Душ, где вы отхватили люлей от омолодившегося Шанг Цунга, и забирайте бесхозный жетон.

Приз: Arena art

### УРОВЕНЬ 6: WASTELAND / NETHERREALM / DEAD POOL

1 Найдите в самом центре торчащий из земли большой острый штырь и насадите на него какого-нибудь недотепу.

Приз: Concept art

1 Слева от сэйв-пойнта вскрабкайтесь на второй этаж, пройдите до обрыва вправо и в расщелине между скал отыщите жетон.

Приз: Fatality input image

1 Вернитесь в комнату с самовосстанавливающимися солдатами (второй этаж, за мостом) и истребите засевшего там Опи Warlord'a. Жетон прилагается.

Приз: Concept art

1 Справа от моста (2 этаж) можно подняться на уровень выше (понадобится умение Wall Jump). Предусмотрительно взятым мечом прорубите проход в груде трупов и входите в дверь. Уворачиваясь от валунов, поднимайтесь на самый верх. После сценки с освобождением Кабала можете забрать его оружие и жетон.

Приз: Fatality input image

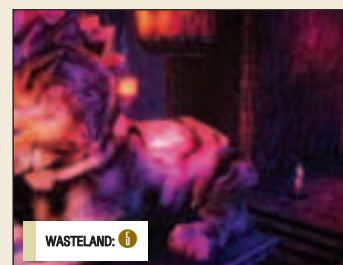
#### ■ После плавания на лодке

1 (SZ). Слева от входа в здание есть большая статуя льва; при помощи умения бегать по стенам (Wall Run) или двойного прыжка (Double Jump) нужно взобраться ему на спину и взять жетон, открывающий Саб-Зиро в VS-режиме (ищите на карте красную звездочку с инициалами SZ).

Приз: Sub-Zero для Vs. mode

1 В комнате с шипованным колесом (ака Кровавая мельница), когда Саб-Зиро заморозит кровь, создав лестницу, перепрыгните это чудо техники и справа от него найдете жетон.

Приз: Concept art







1 В комнате с сэйв-пойнтом, в самом правом нижнем углу, поверните камеру вправо и увидите парящий в воздухе золотой жетон. Стреляйте.

Приз: Arena art

1 Вернитесь в комнату Горо после победы над четырехруким гигантом. Жетон ждет вас.

Приз: Concept art

#### ■ Dead Pool

1 Утопите тройку врагов в кислоте и полезайте на решетку за очередным жетоном.

Приз: Arena art

#### ■ Netherrealm

10 В самом начале уровня (см. на отдельной карте) вам повстречается арка (вторая по счету), сверху на которой красуется жетон. Умение Long Jump (или Double Jump) поможет отцу русской демократии.

Приз: Arena art

### УРОВЕНЬ 7: FOUNDRY

#### ■ На нейтральной земле

1 До того как войти в портал, сделайте fatality на эмблеме МК перед входом (см. карту Evil Monastery). Для этого придется сперва подняться вверх (Wall Jump) – запастись расходным материалом.

Приз: Arena art

#### ■ Главный зал

1 Высоко над сэйв-пойнтом – деревянный «колодец» с жетоном внутри. Умения Double Jump, Wall Run и Wall Jump (а также сноровка и капелька удачи) помогут добраться до цели.

Приз: Fatality input image

1 Чуть далее, на втором этаже можно увидеть дощатый настил над головой. Запрыгивайте (Double Jump), жетон там.

Приз: Concept art

1 (S) Идите прямо по коридору, пока с обеих сторон не выпрыгнут агрессивные возмутители спокойствия. Поймайте одного и проломите его телом левую стену.

В открывшийся проход заманите еще одну-две жертвы, которым суждено стать живым (нет, все-таки мертвым) мостиком через лаву. Оттолкнувшись от упругого пузика монстра, смело прыгайте вперед и хватайте жетон, открывающий Скорпиона в VS-режиме (ищите на карте красную звездочку



ку с инициалом S).

Приз: Scorpion для Vs. mode

#### ■ Рождение клинка

1 После того как оружие выковано, взберитесь по лестнице слева от входа и перепрыгивайте в нише над дверью. Время от времени оттуда по служебной необходимости выезжает горшок, который и нужно разбить. Жетон появится в дальнем конце комнаты.

Приз: Arena art

1 Жетон – в камине слева.

Приз: Concept art

1 В комнате с промежуточным боссом взберитесь наверх и проломите стену (Fist of Ruin) в указанном на карте месте (над чаном). Выстрелите в появившийся золотой жетон.

Приз: Movie

1 В центре комнаты подбросьте одного из врагов так, чтобы его расплющило между подвешенными под потолком молотами.

Приз: Concept art

1 Заполучив оружие, не спешите уходить. Перерубите клинком трубы у дальней стены комнаты (под головой монстра).

Приз: Concept art

### KO-OP SEKRETS

#### ■ Goro's Lair

В комнате со сталактитами одновременно наступите на кнопки у дальней стены, откроется проход в комнату с колоколами. Ударьте в каждый из них телом врага, возникнет мост, который и приведет вас к «жетону за решеткой».

Приз: Goro's Lair для Vs. mode



#### ■ Wu-Shi Academy

1 Усадите кого-нибудь в четвертую катапульту, и в указанном на карте месте можно будет взять жетон.

Приз: Warrior Shrine для Vs. mode

1 В комнате, где вы берете оружие, чтобы перерезать веревки, есть две Ко-оп кнопки, открываю-

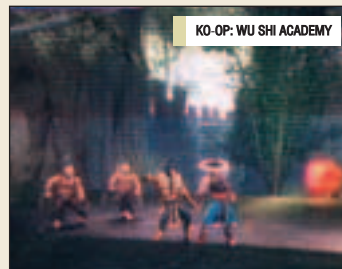


щие тайную дверь, воспользуйтесь ими. Пройдя вперед, вы увидите жетон в кроне дерева, вам понадобится умение Double Jump, чтобы достать его.

Приз: Concept art

1 Идите дальше и найдете следующий жетон прямо посреди дороги.

Приз: Wu-Shi Arena для Vs. mode



#### ■ Portal

Ко-оп кнопки находятся на самом верху Междумирья (ищите синюю звездочку на карте Evil Monastery). Нажмите их и сможете забраться еще выше – прямо к жетону.

Приз: Wastelands для Vs. mode



#### ■ Evil Monastery

В комнате с шипами вдоль дальней стены активируйте Ко-оп кнопки и пройдите в открывшийся проход. В комнате разбейте каменную статую (Fist of Ruin), и клетка, где был заперт жетон, откроется.

Приз: The Tower для Vs. mode

#### ■ Living Forest

1 В круглой комнате с движущи-



мися статуями откройте дверь при помощи Ко-оп кнопок. Проходите внутрь, берите жетон.

Приз: Dead Pool для Vs. mode



1 Второй жетон находится тут же; будьте внимательны и вы его не пропустите.

Приз: Living Forest для Vs. Mode



### СЕКРЕТНЫЕ БОССЫ

#### ■ Ermac

Эрмак ждет вас в Warriors Shrine (Wu Shi Academy, см. Smoke Mission 2). Чтобы отпереть ворота, вам понадобится умение Swing: напрыгавшись, идите к каменному Будде. Как только вы коснетесь его, ворота к Алтарю воинов отомкнутся сами. Внутри вы увидите несколько каменных изваяний, изображающих героев игры. Поклонники самого первого Mortal Kombat тут же заметят, что самая левая статуя – лишняя, ее тут быть не должно. Подойдите к ней и несколько раз подряд осмотрите (R2). Эрмак поймет, что маскировка раскрыта, и бросится в бой. Одержите победу, и наградой вам станет очередной жетон.

Приз: Concept art

#### ■ Mileena

Недобитая секси-кукла Милена скрывается в Живом лесу (Living Forest, см. карту); вам понадобится умение Swing, чтобы выкурить лису из норы. Если раскочиваться на брусках уже умеете – ищите сэйв-пойнт недалеко от входа на уровень; шагов на десять отойдя, присмотритесь к ветвям над голо-



вой – вам нужна крепкая прямая ветка, за которую герой сможет уцепиться (используйте двойной прыжок). Раскачавшись, прыгайте в направлении точки сохранения – по едва заметной лестнице на древесном стволе можно вскарабкаться ко входу в логово Милены. Небольшая пробежка, несколько схваток с зомби и стражами в масках – и вы у цели. За победу над клонированной сестричкой принцессы Китаны вам положен жетон. **Приз:** Fatality Input Image

#### ■ Kano

В самом конце игры, перед выходом на сражение с финальными боссами, вы обнаружите сэйв-пойнт и клетки с заточенными соратниками (Foundry, см. карту). Вызволить вы их не сможете, а вот перекинуться парой слов – ради бога! Джонни, как всегда, начнет валять дурака, а вот с Китаной стоит поговорить подольше. После двух-трех фраз вашу возню заметят стражники и прибегают наводить порядок, – а нам только того и надо, скорее ныряйте в открывшуюся дверь! Приступнуть одноглазого негодяя Кэно вам поможет Джакс, а призом за смекалку станет Соня Блейд и последний апгрейд жизненной линейки. Кроме того, в финальном побоище близ трона Шао Кана вместо пленницы будет весело посверкивать «лечилка», которая обязательно поможет в неравном бою.

**Приз:** апгрейд жизненной шкалы

#### АПГРЕЙДЫ ШКАЛЫ ЖИЗНИ

Чтобы в схватках с боссами дышалось полегче, имеет смысл подлечиться здоровьем. Увеличить линейку жизни можно четырежды – главное знать, где, как и что.

1 **Wu Shi Academy.** Этот зеленый шарик пропустить невозможно – его вам предстоит брать в рамках сюжета.

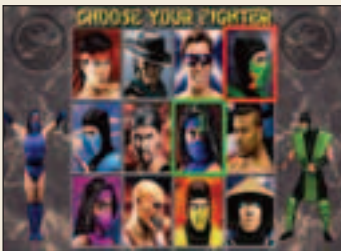
2 **Living Forest.** Перед боем с Реп-тайлом (двери в здание выполнены в виде гигантской змеиной головы), не спешите – вождь денный апгрейд прячется позади живого дерева, подле которого респавнятся зомби. Просто пройдите в правый верхний угол и возьмите. Лишним не будет.

3 **Wasteland.** В самом начале, у первого же сэйв-пойнта поднимитесь на второй этаж и пройдите по навесному мосту. Потом – до упора влево. Будьте внимательны и не пропустите.

4 **Foundry.** Перед финальной схваткой отыщите секретного босса Кэно (см. выше); в награду за помощь в сражении с ним Джакс даст вам последнего «колобка».

#### МИССИИ СМОУКА

Наверняка вы видели на экране Game Over надпись «Только Смоук знает, как сыграть в МК2». Смоук действительно знает, но придется попотеть.



Для начала нужно отыскать убежище дымящегося ниндзя в Живом лесу. Помните то место, где вы во второй раз встретили подводных змей и глиняных воинов, охраняющих небольшой склеп в стене? Кто не вспомнил – ищите на карте зеленую звездочку с восклицательным знаком. Вам придется пробудить воинов к жизни, сбить с одного из них каменную броню (пригодится умение Fist of Ruin) и швырнуть тело аккуратно внутрь склепика. Дальняя стенка не выдержит и откроется пролом. Заходите, внутри вы найдете Смоука. Но прежде чем пропустить вас дальше, он назначит несколько испытаний.



#### ■ Испытание первое

«Break down walls to find hidden fatality»

**Награда:** 500 очков опыта  
Отправляйтесь в Soul Tombs, из главного зала (того, где сэйв-пойнт) идите в зеленую дверь. В комнате (ищите на карте зеленую звездочку с цифрой «1») с шипами на потолке вам нужно разрушить четыре каменных бортика, прицельно швыряя в них телами противников. Когда дело будет сделано, из обломков будет выложена комбинация ◀, ▲, ▲, ▶ – это fatality Лю Канга (Bonebreak Combo). Первый квест выполнен, возвращайтесь к Смоуку.

#### ■ Испытание второе

«Destroy evil barriers to find the Warrior Shrine»

**Награда:** 700 очков опыта  
Теперь – в Wu Shi Academy. Помните, в самом начале уровня была тропинка, перегородженная каменной статуей? Кто не вспомнил –



ищите отметку на карте. Вооружившись умением Fist of Ruin, отправляемся туда. Если покажется, что вернуться в самое начало нельзя – не отчаивайтесь: путь есть, просто он хорошо запрятан. Идите туда, где брали оружие, чтобы перерезать канаты (там еще есть две кнопки для Ко-ор секрет); потом – бегите прямо к крышу, наверх, на стену... Дальше уже не промахнетесь. Разбив статую, двигайтесь дальше. Как только вы достигнете моста, ведущего к Алтарю воинов, появится сообщение, уведомляющее о том, что второй квест пройден. Вуаля!



#### ■ Испытание третье

«Perform 3 sacrificed in the torture room»

**Награда:** 700 очков опыта  
Возвращайтесь в Soul Tomb – Смоук уже открыл для вас запертую ранее дверь (зеленая звездочка с цифрой «3» на карте). Темно-го монаха лучше не убивайте: он призывает стражников, без которых это испытание не одолеть. Не задерживаясь в коридоре, отправляйтесь в пыточную. Оглянитесь: на небольшой высоте в стенных нишах установлены пыточные камеры – ровно три штуки. Вам нужно привести их в действие. Удобнее всего ловить врагов на удержание (R2 + B1), подтаскивать поближе и, подбросив несчастное



тело вверх (▲), метким воздушным броском (R2) довершать дело. Третья миссия выполнена.

#### ■ Испытание четвертое

«Find all purple portals and throw an enemy into each one»

**Награда:** 700 очков опыта

Пурпурные порталы искать нужно в Междумирье (The Portal) – там, откуда вы попадаете на разные уровни. Вы наверняка обращали внимание, что в Междумирье есть два отличающихся от прочих цветом телепорта, попасть к которым никак нельзя, – они-то нам и нужны! Первый находится на втором этаже, около входа в Evil Monastery (там мы преследовали Китану), второй – внизу, справа от портала, ведущего в Foundry (надпись гласит «Exit»). Швырните в каждый из пурпурных водоворотов по одному врагу (не забудьте, что Темных монахов на бросок не возьмешь) и четвертый квест Смоука будет выполнен, возвращайтесь.



#### ■ Испытание пятое

«Survive in the frozen peaks»

**Награда:** полная версия игры Mortal Kombat II в разделе Kontent  
Впереди последнее испытание. Но на этот раз далеко бежать не придется: Смоук откроет для вас портал и отправит на арену Pit II, хорошо знакомую поклонникам МК2. Задача – выстоять под натиском многочисленных супостатов, буквально в очередь выстраивающихся, чтобы настучать вам по голове. Убейте всех – и Смоук выпустит вас обратно. Теперь заветный приз ваш! ■



ПОДРОБНЫЕ КАРТЫ И СПИСКИ УДАРОВ ИЩИТЕ НА НАШЕМ ПОСТЕРЕ!





Автор:  
Наталья Одинцова  
odintsova@gameland.ru

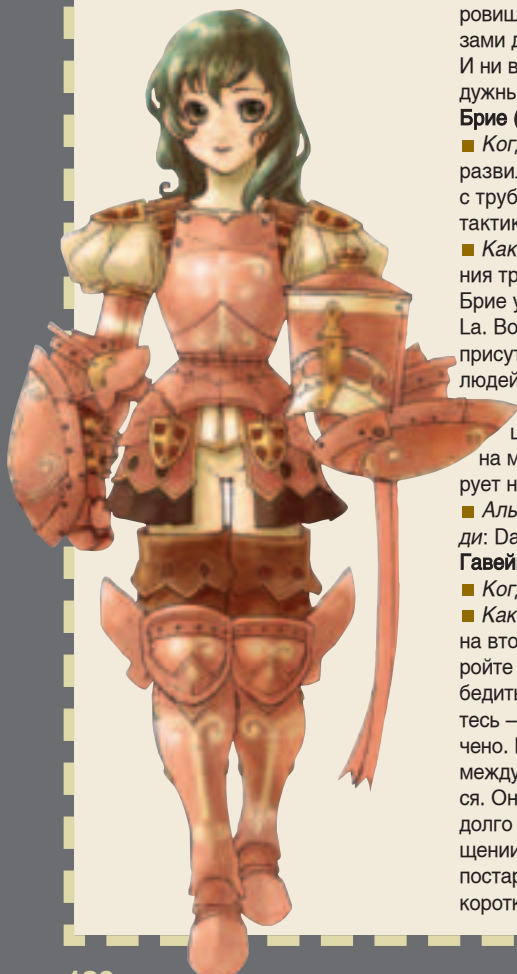


# Radiata Stories

## Часть 2

### Романтика и фейерверки

Какая же RPG без свиданий? Раз уж за людей сражается так много хороших барышень, то не приударить за ними – самое последнее дело. После решающей сюжетной развилки Джек однажды получает письмо от бывшего командира Ганца (Gantz), когда заходит домой. После этого необходимо проверить почтовый ящик до вечера (17-00). Джеку придет еще одно письмо: приглашение на фестиваль фейерверков, который состоится вечером следующего дня (22-00). Опоздать невозможно – сценка разыгрывается автоматически. Сопровождать героя будет та барышня, которая дольше всего сражалась с ним бок о бок.



На стороне людей – целый гарем очаровательных барышень, готовых поддержать Джека в трудную минуту, среди фэйре – соратники, за которыми не придется гоняться взад и вперед, подгадывая время встречи и стараясь уложиться в срок. Конечно, и к диковинным существам порой требуется особый подход: без поручений в духе «пойди-туда-не-знаю-куда» обойтись никак нельзя. Но ключевые сюжетные сцены куда реже влияют на дружескую любовь гоблинов и эльфов. Все равно большинство «нелюдей» встретится Джеку после того, как он окончательно открепит от союзников из королевства Радиата, выбрав путь фэйре. Правда, ранее завербованные персонажи-люди сразу отказываются служить бок о бок с предателем интересов человечества. Так что если вы заранее определитесь с выбором, необязательно выполнять абсолютно все миссии гильдии наемников или тратить время на особо несговорчивых горожан. Упускать не стоит лишь одно задание Таноса – рандеву на гоблинском кладбище в поисках сокровищ – чтобы обзавестись сюрпризами для всех будущих рекрутов. И ни в коем случае не продавайте Радужный Кристалл (Rainbow Crystal)! **Брие (Brie)**

■ **Когда:** до решающей сюжетной развилки после завершения эпопеи с трубкой Блая (см. первую часть тактики).

■ **Как завербовать:** после возвращения трубки владельцу снова найдите Брие у западного выхода из Shangri-La. Во время разговора необходимо присутствие в команде двух магов-людей.

■ **Навык:** Prevent Blind (повышает иммунитет к слепоте, на максимальном уровне гарантирует неуязвимость).

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Danny, Doppio, Luca.

### Гавейн (Gawain)

■ **Когда:** миссия в Goblin Haven.

■ **Как завербовать:** найдите Гавейна на втором ярусе Goblin Haven и устройте драку. Если с первого раза победить не удалось, не расстраивайтесь – количество попыток не ограничено. К тому же здоровье Гавейна между раундами не восстанавливается. Он не задержится в команде надолго и отклоняется сразу по возвращении Джека в Fort Helencia, так что постарайтесь выучить его навык за короткое время сотрудничества.

■ **Навык:** King of Night (увеличивает параметры персонажа в ночное время, на максимальном уровне дает +25 ко всем параметрам).

■ **Альтернативные персонажи:** нет.

### Гальвадос (Galvados)

■ **Когда:** после выполнения задания Зейна насчет зеленых орков, вербовки ДжейДжея и последующего немедленного разговора с Зейном.

■ **Как завербовать:** Никаких грибов! После того как подеретесь с Гальвадосом в ходе выполнения миссии и выполните все условия, возвращайтесь в Borgandizo и согласитесь на повторную драку.

■ **Навык:** Full Power

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Gruel

### Груэл (Gruel)

■ **Когда:** после вербовки всех черных гоблинов. Чтобы не упустить некоторых голубчиков, обратите внимание на условия вербовки Джованни, Доппио, Дрю, Люки и Сонни.

■ **Как завербовать:** поговорите с ним.

■ **Навык:** Full Power (увеличивает мощность Volty Blast, на максимальном уровне прибавляет 50% к мощности удара).

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Galvados

### ДжейДжей (JJ)

■ **Когда:** после того, как предводитель эльфов, Зейн (Zane), поручит Джеку помочь зеленым оркам.

■ **Как завербовать:** ДжейДжей обитает там же, где в начале игры прятался крокодил-переросток

(Crocogator) – за City of Flowers, направо от залитой водой развилки. Поговорите с ним, выполните его поручение (спасти друзей-орков в Borgandizo) и возвращайтесь для повторного разговора.

■ **Навык:** Colossal Power (позволяет чаще сбивать противников с ног)

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Chant

### Джованни (Giovanni)

■ **Когда:** как доберетесь до черных гоблинов.

■ **Как завербовать:** Джек непременно должен переодеться в костюм рекрутера (Recruitment Suit). Для получения костюма важно еще до решающей сюжетной развилки выполнить миссию по разыскиванию сокровищ на кладбище гоблинов.

■ **Навык:** Prevent Paralyze (повышает иммунитет к параличу, на максимальном уровне дает неуязвимость).

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Clarence, Sonny

### Доппио (Doppio)

■ **Когда:** после того, как предводитель эльфов, Зейн (Zane), поручит Джеку помочь зеленым оркам. Данное задание легко упустить – оставайтесь начеку и теребите Зейна после посещения Fire Mountain.

■ **Как завербовать:** для Доппио нет лучшего аргумента в пользу дружбы с Джеком, чем гриб (King's Toadstool) из Borgandizo, поселения зеленых орков.

■ **Навык:** Prevent Blind

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Brie, Danny, Luca

### Дрю (Drew)

■ **Когда:** после того, как предводитель эльфов, Зейн (Zane), поручит Джеку помочь зеленым оркам.

■ **Как завербовать:** Дрю мечтает об оркских грибах не меньше Доппио, так что ради второго гоблина придется пробежаться до Borgandizo еще раз – запленный мешок не позволяет унести больше одного гриба зараз.

■ **Навык:** Prevent Bind (повышает устойчивость к очередной разновидности паралича, на максимальном уровне обеспечивает иммунитет).

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Keane, Marsha, Nico, Bosso

### Люка (Luca)

См. вербовку Джованни

■ **Навык:** Prevent Blind

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Brie, Danny, Doppio

### Поу (Pou)

■ **Когда:** после того, как попадете в City of Flowers

■ **Как завербовать:** днем Поу не отлучается из своего дома в City of Flowers (первый дом от входа). Она попросит Радужный Кристалл, который припрятан в сундуке около кладбища гоблинов (Goblin Cemetery).

■ **Навык:** Water Defense (повышает устойчивость к атакам с атрибутом воды)

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Pitt

### Сонни (Sonny)

См. вербовку Джованни

■ **Навык:** Prevent Paralyze

■ **Альтернативные персонажи-нелюди:** Clarence, Giovanni

Оба варианта развития сюжета в Radiata Stories равноценны: достойных союзников хватает везде, разве что на стороне фэйре лекари встречаются куда реже. Однако с вещмешком, набитым лекарствами, Джек легко вытащит своих бойцов из любых передряг. Если не придирается к внешнему виду, то единственное, что теряется после окончательного выбора, –



возможность выучить некоторые умения. Решили сражаться за людей? Постарайтесь еще до основной сюжетной развилки выучить навык Absorb HP у Donkey. Гоблины и орки не владеют навыками Defense Plus, Prevent Freeze, Prevent Blaze, Nine Lives (см. описание данных навыков в первой части тактики), а также Fierce Defense (удары врагов реже пробивают оборону персонажа; научиться приему можно у Leona, Edgar, Interlude, Leban, Wal). Попрошайтесь придется только с Stop Afflictions (иммунитет ко всем атакам, влияющим на статус персонажа) и King of Day (см. вербовку Элвен в прошлом номере).

### ВСЕ МИССИИ ГИЛЬДИИ НАЕМНИКОВ В ПОРЯДКЕ ВЫПОЛНЕНИЯ

#### До получения чина сержанта

##### ■ Охота на Крокогатора (Crocogator)

На этой обязательной миссии вас будет сопровождать только Джарвис. Он не мешает вербовать других персонажей (кроме тех, которые по сюжетным причинам не смогут сопровождать Джека на данном этапе), но в команду взять никого не удастся. Крокогатор обитает за городом светлых эльфов (City of Flowers), по северному направлению от развилки. Либо оставьте Джарвиса биться с тварью, подлечивая начальника с безопасного расстояния, либо постарайтесь зажать крокогатора в тиски (например, Джарвис бьет в морду, Джек заходит сбоку).

##### ■ Шедевр творчества

##### (A Masterpiece of Fantasy)

Суть дела объяснит владелец оружейного магазина рядом со штаб-квартирой гильдии наемников. После разговора телепортируйтесь в город гномов (Earth Valley) и поговорите с кузнецами в трех мастерских (три двери в ряд с одинаковым значком молота и наковальни).

##### ■ Клык Смилодона (Smilodon Fang)

После разговора с Дуайтом (Dwight) в монастыре (западное крыло, вторая дверь от выхода из центрального зала), отправляйтесь на охоту. Смилодоны больше всего напоминают саблезубых кошек, нужный подвид обитает в Ocho Region (регион будет помечен на карте). Довольно сильные, как и окружающие их рядовые монстры. Если уровень опытности команды оставляет желать лучшего, монстры канализации всегда рады гостям (вход в канализацию либо из пыточной камеры в подвале Vampire Club, либо из штаб-квартиры наемников, либо из заброшенного дома (на Path of Insanity and Fanaticism)). Позже вы сможете завербовать самого Дуайта и его помощника Гранта (Grant), выполнив их мини-квесты.

##### ■ Звери у моста

##### (Beasts by the Bridge)

Нужный регион помечен на карте. Стройке моста мешает здоровенная

змея с тремя помощниками. Атакуйте сначала змею. После миссии сможете начать мини-квест по вербовке строителей моста.

##### ■ Надоедливые грызуны (Vexatious Vermin)

Миссия открывается в списке заданий после того, как Джек пару раз поспит. К команде обязательно присоединится ваш старый знакомый Даниэль (Daniel), так что оставьте для него свободное место. Грызуны наводнили штаб-квартиру гильдии магов. Главаря – крысу желтого цвета – уничтожайте как можно быстрее, не то она окружит себя полчищами союзников.

##### После повышения по службе

##### ■ Твари из канализации

##### (Creatures of the Sewer)

Возьмите в команду лекаря, который умеет снимать негативные статусы (Confuse, Petrify, Poison), например, Флору (Flora) из ордена Оласиона, или запаситесь соответствующими лекарствами. Спускаться в канализацию на сей раз необходимо из штаб-квартиры наемников – этаж В2, восточная дверь, камера №5 и по лестнице вниз. Затем идите на восток, выберите первые ворота и следуйте дальше до очередных первых ворот. Из комнаты с огромным водопадом направьтесь в выход на северо-западной стороне. Пройдите еще две пещеры, и тут-то на вас нападет кошмар сантехника с приспешниками. Самое неприятное в битве – из-за темноты иногда достается на орехи не только врагам, но и союзникам. Старайтесь не атаковать босса в лоб – он умеет одним махом наносить несколько ударов. После миссии сможете завербовать Тони (Tony).

##### ■ Дилемма Гоновича

##### (Gonovitch's Dilemma)

После разговора с Гоновичем в Earth Valley и старейшиной гномов направляйтесь к тому входу в шахты, который находится под тремя кузницами. У местной пары боссов есть неприятная круговая атака – по возможности оставьте персонажа-лекаря (команда Back Away) или самого Джека лечить основных бойцов на безопасном расстоянии.

##### ■ Главная битва (The Ultimate Battle)

После разговора с Элвен направляйтесь к выходу, помеченному на карте. Биться Джеку предстоит в одиночку. Босс-голем медлителен, но атак в лоб следует избегать – не то заработаете парочку вредных статусов.

##### ■ Сокровища кладбища гоблинов

##### (Treasures of Goblin Cemetery)

Пароль к кладбищу находится в библиотеке института магов (поднимитесь по лестнице и проверьте дальнюю правую полку с книгами). Покиньте город (нужный выход помечен на карте), пройдите мимо того самого моста, который вы помогали чинить, и сразитесь с троицей гоблинов. Если отпустить их после драки,

они станут друзьями Джека. По пути к кладбищу отыщите сундук, который охраняет огромная змея, – в нем спрятан Радужный Кристалл. Главный босс же обитает в гробнице на кладбище. Не забудьте обшарить все сундуки до и после битвы – позже Танос разрешит вам оставить себе костюм рекрутера.

##### После дня рождения Ридли

##### ■ Камень чудес (Stone of Miracles)

Миссия завершается сюжетной сценой, так что не выполняйте ее заранее. После разговора с главой ордена Оласиона, Каином, отправляйтесь в Septem Cave (южный выход из города и далее на запад). Местный босс-кракен прячется под водой, так что сначала придется изрубить в капусту пару шупалец, чтобы добраться до уязвимой туши.

##### ■ Сверхсекретная миссия

##### (Top Secret Mission)

Джеку придется в одиночку сразиться с бандитами у Fauson Gate (выход из города в воровском районе).

##### После сцены с Драконом Земли

##### ■ Build That Body!

Сразитесь с четырьмя персонажами из ордена Оласиона: Мирандой (Miranda), Витас (Vitas), Альвином (Alvin), Ахиллом (Achilles).

##### ■ Письмо протеста

##### (Letter of Defiance)

Для появления задания в списке гильдии необходимо победить Ахилла (необязательно во время миссии Build That Body!), а после отправиться на битву с Роки (Rocky) в месте, помеченном на карте. Если выполнить миссию, то после основной сюжетной развилки удастся завербовать самого Роки.

### МИССИИ ПОСЛЕ ОСНОВНОЙ СЮЖЕТНОЙ РАЗВИЛКИ (ТОЛЬКО ДЛЯ ПУТИ ЛЮДЕЙ)

#### После рассказа о Драконе Ветра

##### ■ Настоящая главная битва

##### (The Real Ultimate Battle)

Джек вновь сражается с големом один на один. Если он сумел выдержать и предыдущую главную битву, то ему удастся завербовать Урсулу (Ursula) из гильдии магов.

##### ■ Остановите Лорда Стара!

Миссия исключительно для вербовки хвастуна Стара (Star) и его оруженосца, а также Таноса.

##### После битвы с Драконом Ветра

##### ■ Монстр-пришелец (Alien Monster)

Джеку придется сразиться с демоном (Archdemon) ради возможности завербовать Ардофа (Ardoph), Димитрия (Dimitry) и Леону (Leona), а позднее Кертиса из гильдии магов.

##### После битвы с Драконом Огня

##### ■ Тайна канализации (Secret of the Sewers)

Старый знакомый Джека, маг Джиниус (Genius), обосновался в канализации. Вход в его убежище расположен по пути к подземному алтарю (вход в канализацию из здания гильдии наемников). ■

### Охота на змеечервяка

Одно из наиболее редких и ценных лекарств – Tsuchinoko Dumpling – полностью восстанавливает здоровье и энергию Volty. Его дарит монстр Цутиноко (мифическое существо; напоминает змею, туловище которой толще всего в середине) в благодарность за лечение от отравления ядом. Цутиноко не атакует первым – сначала придется его пнуть; в начале сражения всегда отравлен.

Появляется раз в день, выбирая случайным образом одно из восьми мест:

- дерево Рессан (повернуть направо по пути из столицы, не доходя до Fort Helencia)
- лес в Dorse Region (идти налево)
- тупик по пути к кладбищу гоблинов
- под упавшим деревом в землях темных эльфов
- на дороге за два экрана до Tria Village
- на восточной дороге в Ocho Region
- дорога рядом с водопадом около Forest Metropolis
- логово Парсека (Parsec) в Fire Mountain

На Райане (Ryan), Димитрии и Кертисе экипирован аксессуар Magic Mirror, который вынуждает Цутиноко появляться чаще.

Tsuchinoko Dumpling падает в вешешок напрямую, минуя список трофеев после завершения битвы.



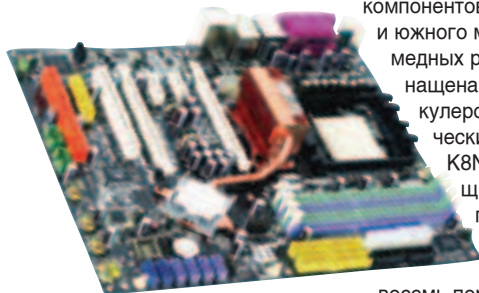


### МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ОТ MSI С SOUND BLASTER AUDIGY

**Встроенного звука теперь можно не чураться?**

Благодаря таким моделям материнских плат, как MSI K8N Diamond Plus, снисходительное отношение к встроенному звуку постепенно меняется. Новинка основана на чипсете NVIDIA nForce4 SLI, совместима с процессорами AMD Athlon 64 (разъем 939) и поддерживает полноценную 16-скоростную формулу для каждого из двух видеоразъемов PCI-Express. «Брильянтовая» модель несет на своем борту интегрированный 8-канальный аудио-процессор Creative Sound Blaster Audigy SE (24 бит 192 кГц, соотношение сигнал/шум – 106 дБ). Конструкция материнской платы призвана обеспечить максимально эффективный процесс охлаждения самых важных ее

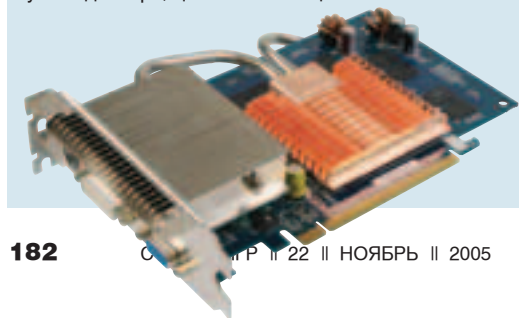
компонентов, а именно – северного и южного мостов чипсета. Помимо медных радиаторов, система оснащена тепловыми трубками и кулером. Остальные технические характеристики MSI K8N Diamond Plus следующие: 4 разъема SATA II, поддерживающие RAID формул 0, 1, 0+1 и 5, два канала ATA 133, восемь портов USB 2.0, гигабитный LAN и 4 отсека для памяти DDR 400. В настоящий момент предполагаемая стоимость материнской платы и сроки ее появления в продаже не известны. ■



момент предполагаемая стоимость материнской платы и сроки ее появления в продаже не известны. ■

### GIGABYTE: КОНЦЕРТ ДЛЯ ТРУБЫ С ВИДЕОКАРТОЙ

Компания GigaByte представила новую систему для охлаждения своих видеокарт Silent Pipe II. Как и предшествующая модель, она состоит из радиатора и «тепловых трубок», но теперь обладает двумя контурами. Нагретая медным радиатором графического процессора жидкость испаряется и перемещается в верхнюю часть системы, где охлаждается, конденсируется на стенках трубки и возвращается обратно. Второй контур отводит тепло от GPU на алюминиевый блок, который выходит на заднюю часть корпуса. Пассивный «кулер» позволяет использовать Silent Pipe II для охлаждения достаточно мощных видеокарт – например, NVIDIA GeForce 6600 GT. И наверное не стоит напоминать, что отсутствие каких-либо механизмов делает новинку весьма актуальной для современных компьютеров, когда каждый лишний децибел имеет значение. Первыми видеокартами с системой охлаждения Silent Pipe II станут GV-NX66T128D-SP с 128 Мбайт GDDR3 и GV-NX66T256DE с 256 Мбайт DDR2-памяти, обе на чипсете NVIDIA GeForce 6600 GT. Появиться на нашем рынке они должны уже в декабре, цены на них еще не объявлены. ■



### VIEWSONIC – НАШ ЧЕМПИОН!



Видимо решив поставить очередной рекорд, компания ViewSonic выпустила новую модель 19-дюймового LCD ViewSonic VX922, время отклика которого составляет... 2 мс! С точки зрения различных ухищрений в способах измерений здесь все совершенно «чисто» – скорость реакции монитора была измерена при переключении между точками с разными градациями серого (GtG). Пожалуй, это настоящее достижение, достойное занесения в компьютерную «Книгу рекордов Гиннеса», ежели бы такая существовала. Пока же новинка выпущена только для азиатского региона, но к зиме обещают начать ее поставки в США и в Европу, а там уже и до нас доберется, если не поспеет раньше. Дисплей построен на самой «быстрой» матрице типа TN+Film и обеспечивает стандартное для данной диагонали разрешение 1280x1024 точек, контрастность 650:1 и яркость 270 кд/кв.м. Углы обзора равны 150 градусов по вертикали и 135 по горизонтали. Ориентировочная стоимость составляет \$520. ■

### КОМУ ТЕРАБАЙТ?

Хорошо известный у нас в стране производитель жестких дисков компания Maxtor представила внешний накопитель OneTouch III Turbo. Устройство состоит из двух HDD серии MaxLine III, каждый из которых оснащен кэшем объемом 16 Мбайт. Новинка анонсирована в двух вариантах – с общей емкостью хранилища в 600 Гбайт и 1 Тбайт. Система поддерживает на аппаратном уровне RAID-массивы 0/1 и подключается к компьютеру по интерфейсам FireWire 800, FireWire 400 или USB 2.0. При необходимости OneTouch III способен предложить и достаточно высокий уровень масштабируемости – по FireWire можно собрать в единое целое до 62 устройств, а по USB – до 127. Накопитель оснащен защитой, предотвращающей повреждения винчестеров в результате толчков и вибраций, а также вентилятором с автоматической регулировкой частоты вращения. Устройство поддерживает функцию Sync, синхронизирующую файлы между двумя компьютерами, а также может использоваться для «бэкапа» и восстановления системы. Фирменная функция DriveLock сохраняет конфиденциальность ваших данных, защищая каждый из дисков отдельным паролем. В комплекте с девайсом поставляется утилита для быстрого резервного копирования EMC Retrospect Express. Стоимость OneTouch III Turbo емкостью в 600 Гбайт и 1 Тбайт составит соответственно \$550 и \$900. Новинки поступят на наш рынок в начале декабря. ■



### ИБП LIGHTHOUSE ДЛЯ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРА

Перепады напряжения в электросети могут не только прервать увлекательную сетевую битву, но и повредить весьма недешевые комплектующие в игровой системе. Для мощных компьютеров, на борту которых работают производительные видеокарты и процессоры, компания Lighthouse выпустила линейно-интерактивные источники бесперебойного питания Master 525 и Master 625. Их мощность соответственно 525 ВА/315 Вт и 625 ВА/375 Вт. Для поддержания полной автономности от розетки в ИБП применяется неразборная свинцово-кислотная батарея напряжением 12 В и емкостью 7 Ач. Время работы от аккумулятора варьируется от 5 до 25 минут в зависимости от конфигурации компьютера. Устройства оснащены защитой от перегрузок, имеют функцию запуска системы без соединения с розеткой и коммуникационный интерфейс RS232. Кроме того, фирменный софт позволяет организовать эффективное управление источником бесперебойного питания даже без участия пользователя. Розничная цена Lighthouse Master с индексом 525 составляет \$44, а 625 – \$50, обе модели уже есть в продаже. ■







## ЛАВРЫ IPOD НЕ ДАЮТ ПОКОЯ PRESTIGIO

Если вы захотите полюбозыгнать, на чем зарабатывает деньги Apple, то сильно удивитесь – рекордная в истории компании прибыль была получена в уходящем году не за счет основного бизнеса, компьютеров Mac, а благодаря сенсационным продажам плееров iPod. Да, столь стремительный взлет популярности на первый взгляд обычных портативных медиаплееров был неожиданностью для многих. Конкуренты не могли обойти это внимание, и совсем недавно южнокорейская компания Prestigio представила собственное видение устройств данного класса, новую линейку PMPx – Prestigio Mobile Player. Первой в этом семействе стала модель PMP-301, сочетающая в себе функции аудио- и видеоплеера, а также фотоархива. В качестве накопителя используется 2.5-дюймовый винчестер, емкость которого, в зависимости от модели, варьируется от 20 до 100 Гбайт.

Плеер воспроизводит файлы форматов MP3, MPEG2, MPEG4, WMA, DivX3, DivX4, DivX5, XviD, SVCD, Video-CD и JPEG. Кино и фотографии можно смотреть как на встроенном дисплее, так и на телевизоре (поддерживаются стандарты PAL и NTSC, а в комплекте имеется пульт дистанционного управления). Музыку же можно слушать на внешней акустической системе. Естественно, устройство будет работать и в качестве портативного накопителя (интерфейс для подключения к компьютеру – USB 2.0). Новинка, рекомендованная цена на которую составляет \$199, появится на нашем рынке в ноябре. ■



## ТКАНЫЙ... ДИСПЛЕЙ?

Или небольшой экскурс в ближайшее будущее



Казалось бы, что такого особенного можно сделать из простого куска ткани? Наверное, одежду? Компания Philips сумела разработать на базе этого материала настоящий дисплей! На последней международной выставке бытовой электроники IFA 2005, проходившей в Берлине, голландские инженеры представили совершенно фантастическую новинку – «фотонный текстиль». Объединенными усилиями Philips Research и института TITV Greiz была разработана мягкая интегрированная подложка, на которой размещены пассивные матрицы компактных светодиодов трех основных цветов. Помимо ткани технология позволяет использовать пластик или пленку, что может произвести очередной переворот в наружной рекламе. Кстати, «фотонный текстиль» также может быть и интерактивным – достаточно смонтировать в ткань несколько сенсоров и коммуникационное устройство, поддерживающее стандарт Bluetooth. ■

## НОВЫЙ MP3-ПЛЕЕР ОТ TRANSCEND

Семейство MP3-плееров T.Sonic от Transcend теперь включает в себя модель с индексом 310. Новинка отличается оригинальным дизайном и поддержкой нескольких интересных функций. Во-первых, это сенсорная панель управления, благодаря которой управление устройством осуществляется легкими прикосновениями – можно как выбирать файлы для воспроизведения, так и регулировать громкость и другие параметры плеера. Во-вторых, стоит отметить функцию перехода MP3-плеера в состояние «паузы» при отсоединении от него наушников – если вы случайно выдернули штекер, то переключив композицию назад не придется. Ну и, в-третьих, комплект программного обеспечения T.Sonic 310 позволяет использовать его в качестве USB-ключа для вашего компьютера, загрузочного диска, а также простого съемного диска с зашифрованной областью данных, защищенной паролем.

Плеер оборудован 512 мегабайтами флэш-памяти, способен воспроизводить аудио форматов MP3 и WMA, имеет встроенный литий-ионный аккумулятор, рассчитанный на 18 часов непрерывной работы, и интерфейс USB 1.1/2.0, через который, кстати, осуществляется и его подзарядка.

Дата появления новинки в продаже и информация о стоимости модели пока анонсированы не были. ■



## НОВЫЙ DVD-ПРИВОД ОТ MSI

У компании MSI есть новый повод для гордости – ее DVD-привод MSI DR16-B3 способен записывать DVD-диск всего лишь за шесть минут! Это относится как к «минусовым», так и «плюсовым» одноразовым «болванкам», которые прожигаются на максимальной скорости 16x.

Для DVD+RW и DVD-RW эти значения составляют соответственно 8x и 6x. Умеет новинка работать и с двухслойными дисками (8x для DVD+DL и 4x для недавно появившихся на рынке носителей DVD-DL). Чтобы рекордер стабильно функционировал на таких оборотах, в нем применена фирменная технология защиты буфера (объем которого 2 Мбайт) от опустошения. Устройство выполнено в укороченном форм-факторе, что позволит устанавливать его даже в тесных компьютерных корпусах и barebone-системах. В комплекте с приводом поставляется программа Nero Express, давно уже де-факто ставшая стандартом для записи дисков всех типов и создания мультимедиа-контента. Также пользователи по достоинству оценят еще одно весьма удобное дополнение – программу Live Update 3, позволяющую обновлять «прошивку» устройства посредством загрузки из интернета. Модель MSI DR16-B3 поступит на наш рынок в ноябре, цена на нее пока неизвестна. ■





# "SYNC" ЖУРНАЛ О ТЕХНИКЕ МУЖСКОГО СТИЛЯ



30 НОЯБРЯ



<http://sync.glo.ru/>

НЕ ПРОПУСТИ!  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

СОЕДИНЕНИЕ  
ЖИЗНИ И ТЕХНОЛОГИЙ

СЕКС  
ТЕХНОЛОГИИ  
АВТОМОБИЛИ  
УДОВОЛЬСТВИЯ

(game) logo

THE SEXY GIRL









## НОВОЕ СЕМЕЙСТВО ВИДЕОКАРТ ATI RADEON X1000

Рыжеволосая и голубоглазая красotka Ruby, впервые украсившая собой линейку видеокарт ATI на чипе R420, принесла в 2004 году канадской компании удачу. Однако хозяйственный мужичок в каске с именем Mad Mod Mike, ставший символом GeForce 7800 GTX, легко перечеркнул все заслуги девушки. В этом материале мы попытаемся оценить, насколько успешным будет второй поход Ruby и достигнет ли занесенный ею меч своей цели.

### Список тестируемого оборудования

- ATI Radeon X1800 XT
- ATI Radeon X1800 XL
- ATI Radeon X1600 XT
- ATI Radeon X1300 PRO

### Тестовый стенд

**Материнская плата:**  
MSI K8N Diamond

**Процессор:**  
AMD Athlon 3800+

**Кулер:**  
Iglou 7200 Pro

**Память:**  
2x1 Гбайт Samsung DDR PC 3200

**HDD:**  
Samsung HD160JJ SATA-II 160 Гбайт

**БП:**  
Thermaltake PurePower 680 Вт

**Оптический привод:**  
Toshiba SD-R6372

**Драйвера:**  
Catalyst 5.10a hotfix (8.183)

Перед тем как начать обзор новых графических чипсетов от ATI, давайте окинем взглядом текущую ситуацию на рынке видеоакселераторов и сделаем небольшой экскурс в прошлое. Долгое время лидеры рынка соблюдали паритет относительно сроков анонсирования. Например, в 2003 году первой «выстрелила» ATI, когда 12 марта были официально опубликованы характеристики процессора R350 (Radeon 9800). Ответ NVIDIA последовал 12 мая – в тот день мы узнали о NV35 (GeForce FX). На следующий год ситуация повторилась, только старт выиграла калифорнийская компания, объявив 14 апреля о выходе NV40 (GF 6800). ATI парировала этот удар 4 мая, представив очень успешный R420 (X800).

Но в этом году все оказалось несколько по-другому. 22 июня на свет появилась линейка ускорителей G70 (GF 7800 GTX). И сделала NVIDIA это с блеском – настолько сбалансированной, малозумной, не слишком требовательной к БП и, главное, быстрой карты вряд ли кто ожидал. В результате ATI в год своего двадцатилетия на три с лишним месяца оказалась в роли «догоняющего». И лишь в начале октября, с анонсом новых процессоров R520, RV530 и RV515, у канадцев появился шанс вернуть себе лидирующие позиции.

### ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Итак, приступим к детальному ознакомлению с линейкой чипсетов ATI Radeon X1000. Сначала скажем пару слов о маркетинговом обозначении новой серии. До этого канадская компания использовала сначала цифровой ряд «9100-9800» (9700, 9100, 9500, 9800, 9200 и 9550), затем «X300-X850» (X850, X800, X700, X600 и X300). Именованную новую серию было решено просто и вместе с тем весьма эффектно – X1000. Это создало какой-то запас «на вырост» (например, видеокарты от ATI следующего поколения вполне могут носить аббревиатуру X2000), а также подчеркнуло, что серия является совершенно новым продуктом. И это действительно так – достаточно лишь посмотреть на спецификации новых процессоров от ATI. Старшая модель новой серии, процессор Radeon 1800 (кодвое название R520), содержит 321 млн. транзисторов (у NVIDIA GeForce 7800 GTX 302 млн.). У младших версий, X1600 (RV530)

и X1300 (RV515), соответственно 157 и 100 млн., что немногим меньше, чем у современных CPU. Вся линейка производится по техпроцессу 90 нм, длительный и сложный переход на который заставил нас так долго ждать появления чипов.

### «КИРПИЧКИ» НОВОЙ АРХИТЕКТУРЫ

Несмотря на то что у X1800 XT/XL меньшее число пиксельных конвейеров (по официальной терминологии ATI – «пиксельных процессоров») по сравнению с GeForce 7800 GTX (16 против 24), инженерам ATI удалось достичь высокой скорости работы новых видеокарт. Был сконструирован совершенно новый блок управления под названием UTDP (Ultra Threading Dispatch Processor). Аналогии с Hyper-Threading от Intel вполне уместны – принципы работы двух систем весьма схожи. Каждые четыре пиксельных конвейера оказались объединены в так называемые «квады», в рамках которых UTDP осуществляет интеллектуальное управление данными. Он загружает работой простаивающие конвейеры, а также высвобождает по мере надобности ресурсы для увеличения производительности.

### Вспомнить все

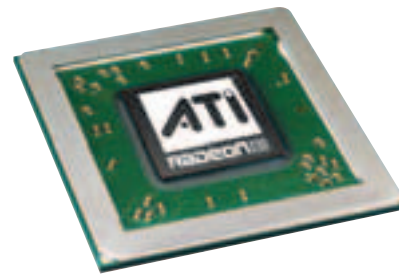
Массу изменений со времен X800 претерпел и контроллер памяти. Карты тысячной серии способны поддерживать до одного гигабайта GDDR-3. Но главное, за счет специальной технологии Ring Bus, две шины с четырьмя «остановками» оказались расположены вокруг кристалла, что значительно упростило разводку. Благодаря такой конструкции новые «Радеоны» гораздо спокойнее переносят высокочастотные помехи и способны без проблем использовать даже сверхбыструю память следующего поколения GDDR-4. Кроме того, алгоритм работы контроллера памяти обладает очень гибкой настройкой, что позволяет рассчитывать на существенное увеличение производительности с каждой новой версией драйверов. Изменился и кэш, который обзавелся ассоциативной адресацией и технологией сжатия данных «на лету», что в несколько раз увеличило, соответственно, его эффективность и виртуальный объем.

### Перекрытый огонь CrossFire

Разумеется, все видеокарты серии X1000 будут поддерживать работу в режиме CrossFire. Однако пока необходи-

### Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование российскому представителю компании ATI.



«СЕРДЦЕ» САМОГО БЫСТРОГО ГРАФИЧЕСКОГО УСКОРТЕЛЯ – ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР ATI RADEON X1800.

мые для создания тандема «ведущие» адаптеры тысячной серии не предоставляются даже тестовым лабораториям. Напомним, что для технологии, являющейся аналогом SLI от NVIDIA, требуется две модели от ATI одного класса. Одна из них должна содержать специальный чип CrossFire-контроллера под названием Compositing Engine (что переводится примерно как «привод сцепки») и являться «ведущей». Цена такой видеокарты вырастет по сравнению с обычной примерно на \$50. В отличие от уже существующих версий технологии CrossFire, реализованных в серии видеокарт X800, модели X1800 CF Edition и X1600 CF Edition не будут иметь ограничений 60 Гц при 1600x1200. Новый Compositing Engine позволит использовать разрешения вплоть до 2048x1536 при частоте обновления экрана свыше 70 Гц. Самая младшая модель новой линейки, X1300, тоже будет иметь возможность «раздвоения», но уже чисто программно – с помощью драйверов, с обменом данных через шину PCI Express x16. Соответственно, чип Compositing Engine ей не нужен.

### Решетки в Half-Life 2 станут реалистичнее

В процессоре X1800 появился новый алгоритм антиалиасинга – Adaptive Anti-Aliasing (аналог Transparent AA от NVIDIA). Этот режим призван улучшать качество прозрачных текстур – например, сетки проволочного забора. Он может применяться совместно с другими механизмами сглаживания и HDR. Также была введена анизотропная фильтрация Quality AF с алгоритмом Area-Aniso.

### Не только игры, но и кино

Не забыт и блок обработки видео (новое название – Avivo). Со времен Radeon 9700 он впервые сильно изменен. В графический процессор добавлены возмож-





**ATI RADEON X1800 XT**

○ \$549



**ATI RADEON X1800 XL**

○ \$449

ности по аппаратному кодированию и дешифровке кодеков H.264 и VC-1, так что видеокарты серии X1000 теперь полностью готовы к поддержке обоих форматов видео высокого разрешения – как Blue-Ray, так и HD-DVD. Также Avivo об-

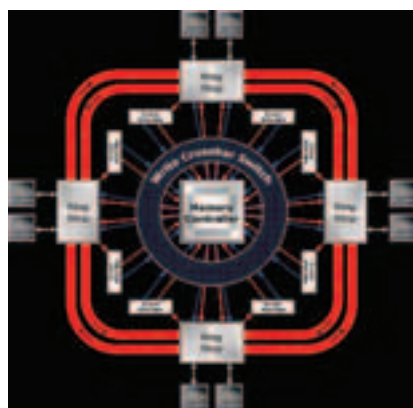


СХЕМА РАБОТЫ ПОДСИСТЕМЫ КОНТРОЛЛЕРА ПАМЯТИ. ОН НАХОДИТСЯ ПО ЦЕНТРУ, А ВОКРУГ НЕГО РАСПОЛАГАЕТСЯ ДВУНАПРАВЛЕННАЯ КОЛЬЦЕВАЯ ШИНА С «ОСТАНОВКАМИ».

ладает двумя независимыми 10-битными вычислительными блоками, способными производить множество видов обработки видеопотока в реальном времени. Технология присутствует во всех чипах семейства X1000, включая бюджетный X1300. Правда, на младших моделях нет чипа Rage Theater, отвечающего за видеозахват с внешних источников, но партнеры ATI в серийных версиях графических адаптеров вполне могут устанавливать его по собственному усмотрению.

### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Мы протестировали карты тысячной серии в Doom 3, Half-Life 2 и синтетическом приложении 3DMark05. Результаты вы можете видеть на графиках. Также нами были изучены конструктивные особенности новинок и уровень производимого ими шума.

### ATI RADEON X1800 XT

По сравнению с картами семейства Radeon X850, новый флагман ATI стал заметно длиннее (205 мм) и по этому параметру практически не отличается от NVIDIA GeForce 7800 GTX. Несмотря на 0.09-мкм техпроцесс, столь высокие час-

тоты (625/1500 МГц) не даются так просто – размеры платы пришлось увеличить в первую очередь для размещения усиленной схемы питания (ее элементы охлаждаются узким радиатором). Кстати, по разным оценкам, потребляет Radeon X1800 XT от 100 до 110 Вт, тогда как GF 7800 GTX – около 80 Вт. По всей видимости, для системы с двумя подобными новинками от ATI, объединенными в режиме CrossFire, а также с несколькими накопителями и быстрым процессором, потребуется блок питания мощностью 500-600 Вт. Массивный «двухслотовый» кулер турбинного типа выводит воздух за пределы корпуса. При серьезной нагрузке в трехмерных играх уровень шума достаточно велик, однако в 2D-приложениях он существенно меньше. Медное основание радиатора охлаждает сам чип RV520, функционирующий на частоте 625 МГц, а также восемь микросхем памяти GDDR-3 суммарного объема 512 Мбайт. В дальнейшем на рынке появятся 256-мегабайтные модификации X1800 XT стоимостью \$499. Между прочим, частота выборки у микросхем производства Samsung составляет 1.26 нс, что теоретически допускает беспрепятственный разгон до 1600 МГц и выше. Кстати, согласно инфомарке на сайте ATI, финские оверклокеры Sampsa Kurri и Ville Suvanto, используя систему охлаждения на базе жидкого азота, сумели разогнать X1800 XT до совершенно невероятных частот – 1003/1881 МГц. Разумеется, карта требует дополнительного питания – если не подключить кабель, то операционная система не загрузится, а на черном экране появится соответствующее напоминание. Модель оснащена чипом, отвечающим за видеозахват изображения с внешних источников Rage Theater, поддерживает Avivo и оборудована стандартным для своего класса набором интерфейсов (2xDVI-I и S-Video).

### ATI RADEON X1800 XL

«Облегченная» версия с индексом XL базируется на той же плате, что и Radeon X1800 XT. Отличий всего три – меньший объем памяти (256 Мбайт), сниженные рабочие частоты (500/1000 МГц) и другая система охлаждения. Установленные во-

семь микросхем Samsung GDDR-3 обладают временем доступа 1.4 нс (номинальное значение – 1400 МГц DDR), что автоматически делает эту модель весьма интересной для оверклокеров. Однако графические процессоры на X1800 XL, по всей видимости, будут ставить из тех партий, которые не подошли для XT, то есть не смогли заработать на частоте 625 МГц, поэтому по чипу разгон, скорее всего, будет ограничен. В конструкции системы охлаждения применены тепловые трубки. Она занимает один слот, но уровень производимого ею шума все же выше, чем у старшей модели. Видеокарта обладает всеми возможностями Avivo (на плате есть микросхема Rage Theater), да и набор интерфейсов такой же, как у и флагмана – 2xDVI-I и S-Video.

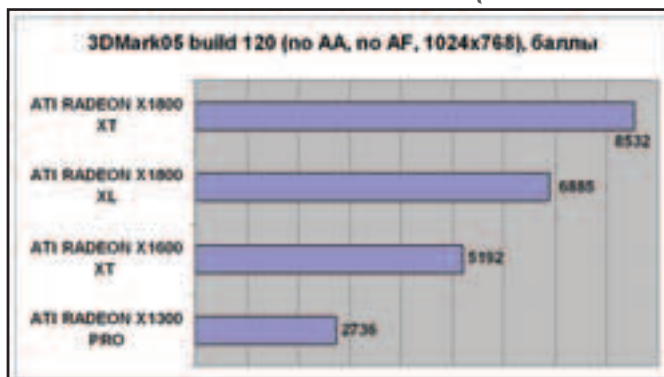
### ATI RADEON X1600 XT

Модель среднего ценового диапазона Radeon X1600 XT гораздо компактнее своих старших собратьев (длина 160 мм), однако обладает такими же быстрыми микросхемами памяти, как и X1800 XT (с частотой выборки 1.26 нс). Теоретически это позволяет разгонять плату с «дефолтных» 1380 до 1600 МГц. Общий объем составляет 256 Мбайт, а 128-мегабайтная версия будет стоить \$199. Превратить эту видеокарту в X1800 XT не удастся – GPU RV530 (частота его рабо-



### Сделайте потише!

В то время как охлаждение топ-моделей видеокарт на базе процессора ATI Radeon X1800 получилось хотя и громоздким (занимает два слота), но относительно тихим, то с младшими моделями ситуация обратная. Размеры систем охлаждения невелики, но шума они зачастую производят больше, чем все остальные компоненты компьютера, вместе взятые. Разумеется, это не устраивало покупателей, а с ними и производителей видеокарт. Собственно, они и решили проблему, за что им хочется сказать большое спасибо. Так, в модели MSI RX1300PRO-TD256E применена собственная (хотя и довольно незамысловатая) система охлаждения на базе алюминиевого кулера, окрашенного «под медь». Работает этот адаптер весьма тихо почти во всех режимах.



### 3DMark05

В 3DMark05 флагман X1800 XT ставит новый рекорд (для нашей конфигурации с одной видеокартой и единственным GPU), а X1600 XT поднимает планку для адаптеров среднего уровня выше 5 тысяч «попугаев».



## HDR: игры и фотореалистичность

HDR (High Dynamic Range Images) – это технология работы с графикой повышенного динамического диапазона, вплоть до 64 бит. Поддержка HDR уже встроена в движки нескольких игр – например, в Half-Life 2 и FarCry. Преимущество Radeon X1800 XT перед GeForce 7800 GTX заключается в возможности одновременного использования полноэкранный антиалиасинга и HDR, что позволяет убирать «эффект лестницы» и значительно обогащать изображение оттенками.



ATI RADEON X1600 XT

○ \$249



ATI RADEON X1300 PRO

○ \$149

ты 590 МГц), по сравнению с R520, сильно урезан – 12 пиксельных конвейеров вместо 16 и 5 вертексных процессоров против 8. Но если «включение» этих параметров в отдельных случаях (впрочем, весьма редких для современных продуктов ATI) может быть подвластно оверклокеру, то уменьшенный у X1600 XT до 128 бит интерфейс памяти – неотъемлемая данность Middle-End видеокарт. Значительно сократилось и число текстурных блоков – с 16 (у 1800 XT/XL) до 4. Набор интерфейсов не изменился – 2xDVI-I и S-Video, а вот чип Rage Theater исчез, хотя место под микросхему сохранилось. Система охлаждения Radeon X1600XT, увы, функционирует гораздо громче старших моделей – неизменный (как в играх, так и в офисных приложениях) высокочастотный звук вентилятора выносить долгое время очень сложно.

ти (2.5 нс) производства Infineon, общий объем которых составляет 256 Мбайт. В дальнейшем на рынке появятся версии без приставки Pro, работающие на частотах 450/500 МГц. Их стоимость составит \$99/\$129 за 128- и 256-мегабайтные варианты. Кроме того, выйдет совсем бюджетная карта X1300 HyperMemory (\$79, 450/1000 МГц, 32 Мбайт собственной и до 128 Мбайт общей с ОЗУ памяти). Возвращаясь к X1300 PRO, заметим лишь, что ее размеры точно такие же, как и у X1600 XT. Сходство наблюдается и в 128-битном интерфейсе памяти и вакантном месте под чип видеозахвата, а вот второй выход DVI-I заменен аналоговым D-Sub. По поводу системы охлаждения нельзя сказать ничего нового – она полностью повторяет конструкцию X1600 XT.

## Выводы

Мы еще проведем сравнительный тест Hi-End-решений от ATI и NVIDIA, однако уже сейчас по результатам наших тестов видно, что ATI Radeon X1800 XT небезосновательно претендует на звание самого быстрого видеоакселератора. При цене \$549 эта модель будет составлять очень серьезную конкуренцию GeForce 7800 GTX. Однако в том случае, если NVIDIA развяжет ценовую войну, у революционного флагмана ATI может оказаться не так много шансов на победу. Сомнительно, что совершенно новый GPU, в разра-

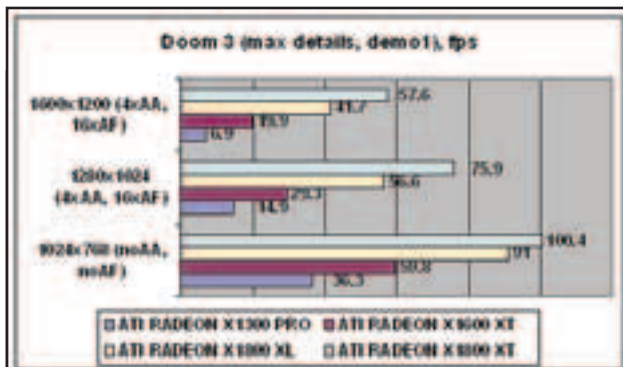
ботку которого вложено немало средств, а также большой объем очень быстрой и дорогой памяти, в ближайшем будущем можно будет продавать еще дешевле. Настораживает и задержка массовых поставок X1800 XT относительно X1800XL – последней видеокарте предстоит целый месяц в одиночестве бороться с GeForce 7800 GT/GTX. Таким образом, косвенно подтверждаются опасения, что канадская компания все еще продолжает испытывать трудности с 90-нм техпроцессом и выход годных кристаллов, способных работать на частоте 625 МГц, пока еще невелик. Тем не менее, не будем забывать, что на случай ожесточенных «боевых действий» у ATI есть второй козырь – R580. Что касается X1600XT (\$249), то ему придется соперничать не только с GF 6600 GT, но и с GF 6800. Продукт выглядит достаточно интересным, но несколько несбалансированным (малое количество текстурных блоков и высочайшие рабочие частоты). Все будет решать цена – возможно, ее удастся снизить, учитывая, что партнеры ATI смогут устанавливать менее быструю память, сохраняя заявленные 1380 МГц. Модель X1300 Pro (\$149) представляется весьма привлекательной – как за счет долгожданной поддержки шейдеров 3.0, так и благодаря весьма скорому (по нашим прогнозам) поступлению в магазины. ■

## Шейдеры 3.0

В каждый пиксельный конвейер RADEON X1800 встроены специальный блок под названием Branch Execution Unit. Это значительно увеличило производительность динамических ветвлений – важнейшего параметра шейдеров 3.0. По результатам предварительных исследований, по этому параметру Radeon X1800 XT работает гораздо быстрее GeForce 7800 GTX, что самым положительным образом должно сказаться в существующих и будущих играх. В настоящее время шейдеры 3.0 уже используют несколько крупных проектов, включая F.E.A.R и Far Cry (с патчем 1.2).

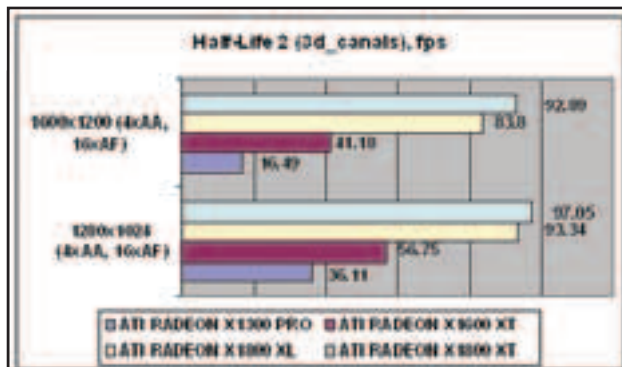
## ATI RADEON X1300 PRO

Предводитель новой линейки нижнего ценового сегмента ATI базируется на чипе RV515. Количество пиксельных конвейеров, по сравнению с X1600 XT, сократилось до четырех, а число вертексных процессоров – до двух. Текстурных блоков осталось столько же (четыре). Видеокарта функционирует на частотах 600/800 МГц. Последняя цифра точно соответствует номинальному значению установленным GDDR-2 микросхемам памяти



Doom 3

Если предварительные результаты тестов в этой игре были традиционно неутешительными для ATI, то с обновленными 17 октября драйверами Catalyst 5.10a hotfix (8.183) серия X1000 перестала «хромать» на фоне карт NVIDIA.



Half-Life 2

Некогда «тяжеловесная» Half-Life 2 с картами X1800 XT и X1800 XL просто «летает» в самом трудном режиме. Лишь X1300 PRO не хватает производительности для нормальной игры в разрешении 1600x1200 – сглаживание и анизотропную фильтрацию придется выключать.



# Суперкомпьютер DEPO Ego 535 с технологией CrossFire

Вы когда-нибудь задумывались, каким должен быть идеальный ПК для современных игр? Мы попросили компанию DEPO Computers предоставить нам на тест модификацию, способную удовлетворить самого требовательного геймера.

**Д**изайн компьютера DEPO Ego 535 решен в стандартном для фирменных систем Ego стиле. Строгий черный корпус выглядит элегантно и солидно, но в то же время лишнего внимания не привлекает. Довольно ценное качество, учитывая набор сконцентрированных в металле и пластике технологий внутри этого системного блока.

Начать, пожалуй, стоит с процессора. Если Maybach 57 – флагман концерна Mercedes-Benz, то AMD Athlon 64 FX-57 – лидер виртуальных «дорог». Это не просто CPU, ориентированный на Half-life 2, Doom 3, F.E.A.R и т.д., – данный «камень» выигрывал во всех тестах, бенчмарками в которых выступали игровые приложения. Номинальная частота – 2.8 ГГц, объем кэша – 1 Мбайт.

Под стать процессору и оперативная память – две гигабайтные «планки» Samsung DDR PC-3200 работают в синхронном режиме. Необходимо отметить, что объем 2 Гбайт – не прихоть, а суровая необходимость, так как сейчас появляются игры (та же F.E.A.R), которым, особенно в высоких разрешениях, не хватает ОЗУ 1 Гбайт.

Быстрый жесткий диск – важная составляющая игровой системы. В DEPO Ego 535 была установлена модель Western Digital Raptor WD740GD. Емкость этого устройства составляет 74 Гбайт, а размер кэша – 8 Мбайт. Но объем в данном случае – не ключевая характеристика, для обширной коллекции видеороликов и музыки лучше отдельно приобрести HDD помедленнее, объединив два девай-

са в RAID-массив. Главное, что Raptor WD740GD – один из самых быстрых в мире жестких дисков Serial ATA, скорость вращения его шпинделя составляет 10 000 об/мин. Правда, за производительность в данном случае приходится платить не только деньгами, но и акустическим комфортом – функционирует модель достаточно шумно. Подобного нельзя сказать о блоке питания производства FSP Group – для своих 550 Вт он функционирует весьма тихо.

Самым любопытным элементом системы DEPO Ego 535 оказалось наличие двух видеокарт от ATI, объединенных в «дуэт» CrossFire. Это аналог технологии SLI от NVIDIA, позволяющий соединить два графических адаптера для повышения производительности. За связь между видеускорителями отвечает специальный кабель – первый его конец подключается к так называемой master-карте (в нашем случае ATI Radeon X850 XT CrossFire Edition), второй – к slave-адаптеру (ATI Radeon X850 XT), а третий – к монитору. Материнская плата базируется на чипсете XPRESS 200 CrossFire Edition (RD480). Мы измерили производительность с одной картой и с двумя. Если вы посмотрите на графики, то сможете заметить, что с парой таких адаптеров число fps в популярных играх возрастает, и довольно существенно. В 3DMark05 (патч 120, 1024x768) тандем CrossFire, по сравнению с одной картой, ушел вперед более чем на 30% (с 6515 до 9986 «попугаев»). Единственным недостатком технологии является ограничение 60 Гц в

разрешении 1600x1200, однако, во-первых, ЖК-мониторов это мало коснется, а во-вторых, в новой серии ATI X1000 ошибка была исправлена.

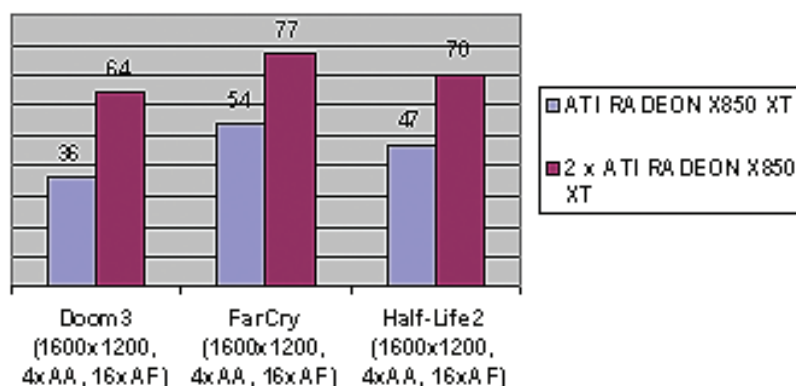
Стоит отметить достаточно удачный беспроводной набор «клавиатура + мышь» Microsoft Wireless Optical Desktop, которым комплектуются большинство компьютеров DEPO Ego. «Грызун» обладает малым весом, умеет работать от одной батарейки, а его колесико позволяет осуществлять скроллинг (документов или игровых функций) как по горизонтали, так и по вертикали. Клавиатура же оснащена мультимедийными и сетевыми клавишами.

На передней панели DEPO Ego 535 находятся следующие интерфейсы: кардридер (CF, MMC, SD, MS), два разъема USB 2.0, а также выходы на наушники и микрофон. Кроме того, есть мультимедийный привод, умеющий, помимо всего прочего, «писать» двухслойные болванки DVD+R DL 4x. Сзади же расположились 4xUSB 2.0, аудио-выходы 8-канального встроенного контроллера (High Definition Audio), 2xPS/2 и 2xLAN (RJ-45).

Рекомендованные цены на семейство компьютеров DEPO Ego 535 начинаются от \$1350 (в зависимости от модификации), наша же система, за счет двух видеокарт и топового процессора, стоит \$1950. ■



Производительность CrossFire в играх, fps



Естественно мы постарались нагрузить «подопытного», что называется, по полной программе. CrossFire не подвел, 70 кадров в среднем при таких настройках – очень неплохой результат, хотя назвать его заоблачным тоже нельзя. В одиночном режиме без откровений: видеоплаты от ATI традиционно «не любят» Doom 3.



DEPO Ego 535

Суперкомпьютер с конфигурацией, способной удовлетворить самого взыскательного геймера.



Выпуск подготовили:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



Ника Орехова  
delete@otaku.ru



# Банзай!

ПРЕСЛАВНОЕ СЛОВО СЕРИАЛА ДЕНША ОТОКО

■ Серил: Densha Otoko (Парень из электрички) ■ Хидеки Такеути, Кадзухиро Кобаяси, Масаки Нисиура, 2005 ■ Телеканал: Fuji TV ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Никто не сомневался в том, что японцы смотрят не только аниме. Но о том, что вся Япония с интересом наблюдает по телевизору «мыльные оперы», мы узнали сравнительно недавно. Тамешние телесериалы называются j-dorama («дорама», так отаку на свой манер произносят слово «драма») и отличаются от своих бразильских собратьев тем, что снимаются японцами для японцев и про все на свете – бываюи спортивные, детективными, историческими и другими, а также экранизациями манги или аниме. Но самый популярный жанр, конечно, «про любовь» – да так, чтобы и поплакать, и посмеяться. Последний рейтинговый образец в жанре романтической комедии ошибок и положений – сериал Densha Otoko («Парень из электрички»). История красавицы и чудовища о чувствах – внимание, анимешники! – нескладного отаку Ямады Цуеси к блистательной токийской бизнес-леди Аояме Саори.

Банально, но факт: отаку – японское ругательное слово. Им называют человека, который увлекается чем-то настолько, что его выносит из жизни, а это обычно вызывает недовольство общественности не только в коллективной стране Японии. Наш герой – один из тех обитателей района Акихабара и окрестностей, что по окончании трудового дня (буде таковой имеет место быть вообще, потому что отаку не интересуеи карьера) спускают деньги на «сопутствующие товары». А также – играют в видеоигры на самых новомодных консолях, выстаиваюи длиннющие очереди за редкими изданиями аниме, ночами же, в своих комнатах, заставленных фигурками маленьких девочек и больших роботов, треплются на форумах, сочиняя посты о новых телесериалах свежего аниме. Ямада – анимешник до мозга костей. И однажды он, сам себе удивляясь, защищает в электричке от пьяного хулигана прекрасную девушку (за что получает от хулигана по

ушам). Девушку настолько прекрасную, что просто невозможно в нее не влюбиться. Общаться же с женщиной молодой человек двадцати трех лет отроду, пускающий слюни на встречах с сейю, не умеет вообще, просить совета у друзей, таких же придурков, что и он, бессмысленно. И пользователь форума такого-то

«Денся Отоко» исповедуется в Интернете в надежде на отклик, испрашивает совета о том, светит ли ему что-нибудь, у анонимных друзей-форумчан. Все эти люди, один к одному, немножечко анимешные, в духе всего сериала, излишне гротескного, но очень сердечного, оказываются настолько настоящими и разнообраз-



ЖИЗНЬ ОТАКУ ИЗБРАЖЕНА ВО ВСЕХ ЕЕ НЕПРИЯТНЫХ ПОДРОБНОСТЯХ.



DE ARIMASU!

Кроме Аски, Рей и гандамов, главный герой сериала Densha Otoko любит Кероро — инопланетного сержанта-лягушку из уморительного все-аниме-пародирующего сериала о дружбе пришельцев и людей. Носит майки с Кероро, брелоки с Кероро, носки с Кероро, тру... ой. Все любят Кероро! Кероро же любит завоевывать планету, а в свободное время — клеить модели гандамов и внутренне бороться со своим планетозавоевательским долгом. А если перевернуть голову Кероро ушами шапки-буденовки вверх, получится инопланетная кошка Тамала.



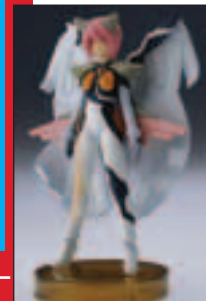
Именная аниме-студия Gainax

празднует десятилетие восхитительного «Евангелиона». Сериал не теряет популярности, а тематические майки, компьютерные игры и фигурки издаются и переиздаются вновь и вновь. К юбилею авторы не придумали ничего лучше,



кроме как выпустить... еще одну серию фигурок! В рамках проекта ShitoXX компания готовит статуэтки самых известных ангелов, изобра-

женных в виде симпатичных девочек с крыльями. Две фигурки уже поступили в продажу (в Японии, разумеется), на очереди у скульпторов — девочка-Каору в мини-юбочке и Рей с крыльями..

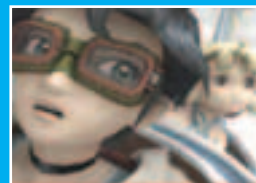
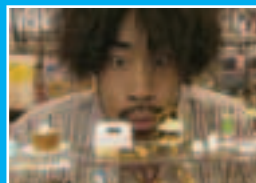
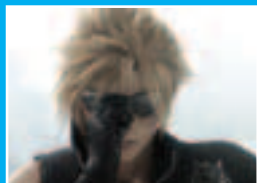
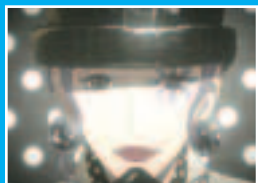


Привет поклонникам аниме передает Масао Маруяма, основатель студии Madhouse. В интервью британскому журналу Neo господин Маруяма сообщил, что его компания работает над полнометражным продолжением аниме Trigun, которое будет показано публике «через пару лет». Ждем не дождемся.



Также привет поклонникам аниме передает творческая группа CLAMP. Популярность телесериала Tsubasa Chronicle и одноименного полнометражного фильма, прошедшего в кинотеатрах этим летом, не дает девушкам сидеть сложа руки. В следующем году на телевидении появятся аж два аниме на основе произведений CLAMP. Это, во-первых, новый сезон Tsubasa Chronicle и, во-вторых, сериальный XXXHolic. Старт обоих

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



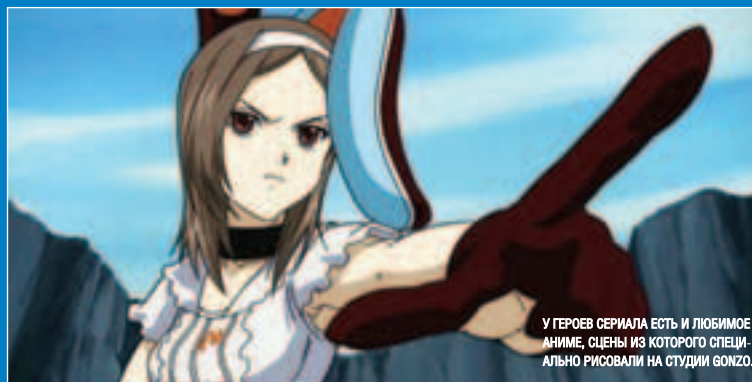
На DVD к этому номеру журнала вы найдете опенинг свежего девчачьего сериала Paradise Kiss; российский трейлер CG-блокбастера Advent Children; фанатский музыкальный клип, смонтированный из первого эпизода телесериала Densha Otoko на песню группы Meatloaf; музыкальный клип на композицию In the Sky певицы Miz, звучащую во вступительном ролике видеоигры Grandia III.

ными, что с интересом включаешься во всеобщие переживания о дальнейшей судьбе Ямады. Будто бы становишься одним из пользователей форума, что помогают раздражающему своим нытьем закомплексованному хлюпику стать увереннее в себе, сильнее, ближе к человеку, которого он любит. И в то же время не вылезти из самого себе, найти золотую середину. Никто не останется равнодушным, и вот уж в самом деле, «мы связаны не через сеть, мы связаны через наши сердца». В духе времени мы решили не ограничиваться собственным мнением и спросили у пользователей глобальной сети Интернет: «Что вы думаете про кино Densha Otoko?» И вот что ответили нам читатели.

*bmx&ka\_la*: Очень трогательно. Во время просмотра были похожи на анимешную парочку с форума. Переживали за Денсю.  
*oscar\_6*: Я считаю, что если кто сериал не посмотрел – тот действительно много потерял. Его можно даже не так показывать, потому что ценности-то там общечеловеческие и смысл известный. Главное – поверить в себя. Так что они не поймут только в чем там ха-ха, а мелодраматическую составляющую – очень даже.  
*Ковальный Добуцу*: Переигрывают ужасно – Станиславским не пахнет. Но это вообще характерно для всех

японских драм, увы. Придется привыкнуть или попытаться воспринимать актеров не как актеров, а как SD-персонажей аниме...  
 #1313: Сначала это для меня была чистая комедия, карикатурная и выду-

манная. Потом разом превратилась в практически историю, гм, рискну сказать даже, которая могла бы быть моей при ином раскладе событий. Не могу согласиться с голосами, осуждающими актерскую игру, – все сыграно



У ГЕРОЕВ СЕРИАЛА ЕСТЬ И ЛЮБИМОЕ АНИМЕ, СЦЕНЫ ИЗ КОТОРОГО СПЕЦИАЛЬНО РИСОВАЛИ НА СТУДИИ GONZO.



ОГРОМНОЕ ВНИМАНИЕ В СЕРИАЛЕ УДЕЛЯЕТСЯ ФОРУМНОЙ БОЛТОВНЕ – ГЕРОИ ПРОСТО СИДЯТ ЗА КОМПЬЮТЕРАМИ И ОБМЕНИВАЮТСЯ КОММЕНТАРИЯМИ.



## SUPER ShortNews Turbo EDITION

аниме запланирован на весну следующего года. А манга X тем временем до сих пор остается незаконченной...



КАРТИНА МАСЛОМ: «ОТАКУ НА ВСТРЕЧЕ С ЛЮБИМОЙ СЕЙЮ».



«ЛЮБОВЬ ИЛИ АНИМЕ?» – ТАКОЙ ВЫБОР ЯМАДА ВНОВЬ И ВНОВЬ БУДЕТ ВЫНУЖДЕН СДЕЛАТЬ В КАЖДОМ НОВОМ ЭПИЗОДЕ.

## Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск с аниме «Рубаки TRY». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 декабря.

### Вопрос:

Какого из этих отаку НЕ было в Densha Otoko?

1. Безумный вагоновожатый
2. Похотливый хентайщик
3. Веселый молочник

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!

Пятый DVD с аниме «Рубаки» получает Юрий Крапивко из Красноярска. Голова у пугала в «Ходячем замке» была из репы.

► Не перестает удивлять преданность японцев главному меха-сериалу страны – Mobile Suit Gundam. Богач Дайске Еномото, будущий космический турист, заявил, что собирается отправиться на орбиту в костюме Чара Азнабля, одного из известнейших персонажей вселенной Gundam. Такой косплей обойдется господину Еномото в двадцать миллионов долларов. Впрочем, энтузиасту еще остается пройти утверждение в Российском космическом агентстве. Если наши ученые дадут добро, японский энтузиаст отправится в космос в конце следующего года.



► В нашей стране «Пепси» рекламирует Йода, а в Японии ее продают вместе с моделями все тех же гандамов. Покупая поллитровую бутылку «Пепси», вы бесплатно получаете одну из двадцати четырех фигурок – многие фанаты тратили бешенные деньги, чтобы собрать полную коллекцию и продавали ее за несколько тысяч долларов (а потом думали, что делать с оставшейся газировкой). Однако скоро подобным методом продаж заинтересовалась Торговая комиссия Японии – ведь по закону стоимость «приза» не может превышать 2% от стоимости товара. Решение было принято незамедлительно: теперь упаковка выигранных гандамов стала прозрачной, а «редкие» фигурки уравнивают в правах с фигурками обыкновенными.

так, как надо, очень искренне и от души. Впрочем, не исключаю и того, что просто закрывал глаза на несурьезности, списывая их на общее непонимание нихонцев и нихонцев-гиков особенно. Сериал держал меня в напряжении до самого конца. *misha\_*: Меня сериал заставил сильно призадуматься вот о каком моменте. Придурак-главгерой в первой серии просто жалок и отвратителен. От уродской жизни он даже пытается совершить самоубийство, но у него не хватает духу. Но с ходом сериала потихонечку я начал находить сходства его и меня, а потом и вовсе стал усиленно искать хоть какие-то отличия. Радует то, что хоть главгерой и полнейший кретин, хеппи-энд ему точно гарантирован. *valcorn*: Сериал достаточно глупый, слишком карикатурный, но искренний. Игнорировать феномен отаку японцы уже не могут, и Densha Otoko – первая попытка показать обывателям, что отаку, в общем, тоже люди. А инфантильность, неумение встроиться в систему и беззащитность перед реальностью – далеко не такая мерзость, как карьеризм, стукачество и лизоблюдство. *nassta*: Мне не показалось, что это драма про отаку. Про рохлю, про неудачника, про размазю – да. Классическая история про забитого ботаника и королеву школы, а отакуизм там для того, чтобы придать персонажу еще большую комичность. Если бы смешными считались дефекты речи, то главный герой шепелявил бы – понимаете, о чем я?

То есть, не уверена, что речь идет о феномене отаку. *lekolуaa*: Любовь любовью, а личные интересы личными интересами. Ради любимой можно и, наверное, даже нужно идти на какие-то жертвы, но пускать всю свою жизнь под откос и жить какой-то чужой, совершенно неинтересной тебе жизнью... Счастья тут быть не может. А, значит, и любви. *lord\_murzick*: Нет никакой любви – все это глупости бездарных писателей. А аниме есть.

Говорят, эта история произошла на самом деле и пользовалась такой популярностью, что сначала про нее написали книгу и сняли художественный фильм, а после выпустили и телесериал. О том, как может измениться при поддержке настоящих друзей человек, если захочет, и о том, как можно не переламывать себя, если встретил эту самую, настоящую любовь. Все получится. ■





## Рубаки TRY. Том 9

■ **Режиссер:** Такаси Ватанабе, 1997 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** Россия



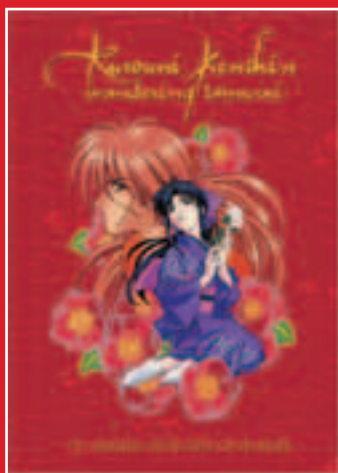
Российское издание комедийной фэнтези-эпопеи «Рубаки» успешно пережило первый и второй сезоны и добралось наконец до третьего. Нельзя сказать, чтобы они серьезно различались между собой, да и в Японии главы сериала выходили с 1995 по 1997 годы по четкому графику: двадцать шесть эпизодов в год. В третьем, заключительном сезоне Лина и компания отправляются во внешний мир, путь к которому раньше закрывал демонический барьер, встречаются там новых друзей и врагов. Самая замечательная обновка «Рубак TRY» – девушка-дракон Филя с огромной булавой и пышными юбками,

прикрывающими хвост (или нет? Гаурри будет долго это выяснять). Ну а потом будет и очередная драка с очередным темным властелином, и фирменные шуточки, и даже совершенно особенное издательство над «Евангелионом» от Gainax. Словом, скучно не будет.



## Rurouni Kenshin. Economy Box TV Season 1

■ **Режиссер:** Кадзухиро Фурухаси, 1996 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** США



Это называется «выдержать проверку временем». Телесериал Rurouni Kenshin (Samurai X) издают и переиздают, и все никак издаться не могут. Для тех, кто пропустил обычные DVD-релизы приключений самурая Кенсина (что немудрено – первые диски появились в продаже еще в начале этого века) американцы выпускают экономичные боксы с несколькими дисками внутри. В этой подборке – двадцать семь начальных эпизодов телесериала. Конечно, рекомендованная цена в восемьдесят (а с доставкой в Россию – все сто) долларов по нашим меркам слишком высока. Но зато Rurouni Kenshin до

сих пор остается одним из лучших самурайских сериалов, сравниться с которым не могут ни Samurai 7, ни Samurai Deeper Kyo, ни даже Samurai Champloo (хотя последний выступает уже в другой весовой категории).



## Da Capo Second Season DVD Box 1

■ **Режиссер:** Масанори Наеси, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** Япония



Da Capo – один из тех истинно японских медиа-проектов, о которых мы с вами, скорее всего, никогда толком ничего не узнаем. По старому как мир шаблону «один мальчик, много девочек» авторы сняли неоригинальный, пошлый сериал – который, тем не менее, пользуется стабильной популярностью. История Da Capo началась еще в 2001 году с выходом одноименной компьютерной игры. Затем последовали сиквелы, специальные версии для PS2, манга- и аниме-адаптации. Тот сериал, что недавно прошел на японском телевидении и теперь продается на DVD под аббревиатурой D.C.S.S., – уже второй. Чем удалось авторам привлечь иг-

роков? Почему эти девочки так полюбились японцам? Зачем было снимать еще одно проходное гаремное аниме? Мы теряемся в догадках. Da Capo – один из тех сериалов, изучение которых начинается (и заканчивается) вопросом «а нужно ли вообще их изучать?».



интернет-центр  
**NetLand**

**Самая правильная атмосфера в городе!**

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**Круглосуточно  
понеделник  
до 22.00**

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru





# Зон Флакс Aeon Flux

1 декабря  
российский премьер

■ РЕЖИССЕР: Карин Кусамэ

■ ЖАНР: фантастика/приключенческий экшн

■ В РОЛЯХ:

Шарлиз Терон, Мартон Чокаш, Джонни Ли Миллер, Софи Оконеда, Амелия Уорнер

За изящной спиной Шарлиз Терон – балетное прошлое. За плечами Эон Флакс – эмтвишный мульт десятилетней давности. Но достаточно ли этих козырей, чтобы переиграть «Женщину-кошку» и «Электру»? Может быть, в рукаве у Карины Кусамэ есть еще один туз?

Автор:

Денис «dN» Подоляк  
dennn@totaldvd.ru

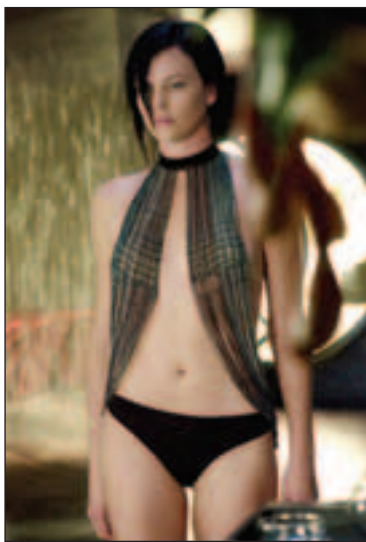


Через 400 лет все население Земли будет уничтожено глобальной эпидемией.

За исключением защищенного со всех сторон города-государства Брегна, управляемого конгрессом ученых. Моника – повстанческое движение, основная цель которого свергнуть полицейский режим, царящий во внешне спокойном и мирном государстве. Ликвидация правителя Брегна была поручена Эон Флакс, секретному агенту повстанцев. Но прежде чем Флакс сумеет уничтожить Тревор Гудчайлда, ей предстоит узнать немало страшных секретов «самого совершенного государства всех времен и народов»...

Информация, которую вы только прочли в синопсисе, была известна еще год назад. За это время в прессе появились: а) интервью с Шарлиз Терон о том, как ей пришлось срочно худеть после съемок в «Монстре»; б) интервью с исполнителем роли Трево Гудчайлда, Мартоном Чокашем, о том как нелегко ему было на съемочной площадке; в) новость о том, что Терон сделала неудачное сальто, оказалась в больнице и, проведя там месяц, вернулась к работе. Все. Особо продвинутые могли добавить к вышесказанному, что «Эон Флакс» представляет собой киноверсию анимационного сериала, созданного в середине 90-х Питером Чангом. И лишь в конце лета в Интернете начали появляться загадочные постеры, затем невыразительные фотографии, а потом их сменили тусклые ролики... и, наконец, месяц назад сетевые хляби прорвало. Нет, полностью фильм вы скачать пока не сможете, но определенные «допремьерные» выводы сделать уже вполне можно.

Во-первых, фильм далеко ушел от своего «мультиродителя» – как по сюжету, так и по визуальной стилистике. Хотя эта информация отечественному зрителю ничего не скажет – работы Чанга у нас мало кто знает, а



про комиксы вообще слыхом не слыживали. Во-вторых, интрига фильма чем-то напоминает сюжет недавнего «Острова» с его Страшной Тайной и последующим разоблачением. В-третьих, Терон-Флакс запросто может обскать киношных суперженщин. Я о Джولي-Крофт, Берри-Кошке и Гарнер-Электре. И, прежде всего, о физической подготовке актрисы, самостоятельно выполнявшей в фильме абсолютно все трюки. Кстати, согласно сценарию, Флакс выступает в роли тренера другой де-



вушки-агента, и не исключена ситуация, что Софи Оконеда, играющая Сизандру, примется «бороться за экран» с самой Терон. Хотя что нам актерские разборки – главное, чтобы было красиво. Последнее же во многом зависит от Карины Кусамэ. И здесь кроется главная опасность: справится ли режиссер с задачей? Ведь «Флакс» для нее будет всего лишь второй полнометражной картиной. Остается добавить сакраментальное: поживем – увидим. ■

## КИНОФАКТЫ

### О травмах

Процесс съемок был приостановлен на месяц, после того как Терон во время многократного исполнения сальто неудачно приземлилась и сильно повредила шею. После этого инцидента в контрактах актрисы появился пункт, в котором оговаривается полное отсутствие трюков.

### О костюмах

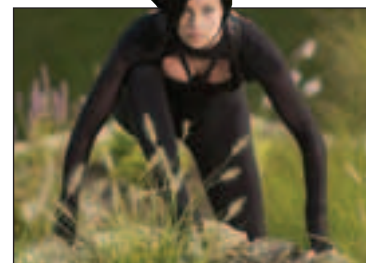
Одевание мультипликационной Эон Флакс состояло из бюстгальтера, едва прикрывающего перси молодой агентши, и трусиков-тонга. Киноверсия оказалась более пуританской – на Флакс натянули облегающий костюм, весьма схожий с холлиберриевскими нарядами в «Женщине-кошке».

### О мультфильмах

Мультсериал Aeon Flux начал демонстрироваться в рамках программы Liquid Television (MTV) в 1995 году. Каждый из эпизодов обязательно заканчивался смертью героини, которая затем «перезагружалась» в следующем фрагменте сериала. Еще одна особенность Flux – Эон постоянно молчит, и лишь в одном эпизоде героиня решилась-таки заговорить.

### Об актрисе и гонорарах

Шарлиз Терон – уроженка ЮАР. Ей 30 лет. Из них 12 лет Терон занималась балетом. За участие в фильме «Эон Флакс» актриса получила \$10 млн. Это максимальная сумма гонорара за всю ее карьеру.







## Подземелье драконов 2

### Dungeons & Dragons 2: The Elemental Might

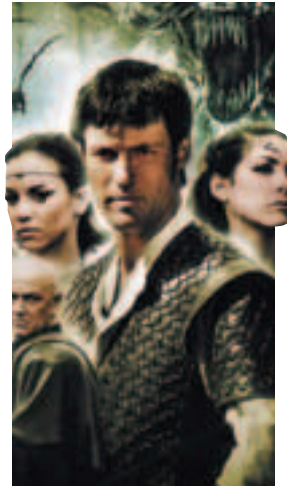
■ РЕЖИССЕР: Джерри Ливли  
 ■ ЖАНР: фэнтези  
 ■ В РОЛЯХ: Марк Даймонд, Клеменси Бертон-Хилл, Брюс Пейн

Если в Doom у нас играет каждый второй, то кучка осиливших настольную AD&D не столь могуча. Впрочем, это не единственная проблема «Подземелья».

Злой чародей Дамодар замыслил недоброе. Дабы отомстить королевству Измир за былые обиды, колдун собирает воспользоваться Черной сферой и выпустить Дракона из заточения. На битву с Дамодаром отправляются четыре воина, олицетворяющие Ум, Мудрость, Честь и Силу. Вместе с ними увязываются военный советник Берек и его жена-колдунья Мелора. Чтобы спасти королевство от гибели, горстке храбрецов необходимо добраться до волшебной

Сферы. Но смельчаков поджидает руководимая Дамодаром армия ужасных монстров... Какой бы низкопробной ни была вышедшая в 2000 году поделка под названием «Подземелье драконов», многочисленные поклонники ролевой системы AD&D (на основе которой и был снят фильм) сделали свое дело, проглосовав рублем (долларом, йеной, тугриком и т.д.). Перечислять недостатки той картины можно долго и нудно (самая скромная оценка крити-

ческой прессы – «опустились ниже плитуса»), но главное не это: кинобоссы сделали соответствующие выводы и решили, что... сиквела не миновать. И снова промолчу о всех уродствах, ибо никакого места на их описание не хватит, лишь предупрежу: если вы не поклонник Advanced Dungeons & Dragons, фильм может долго отбить охоту им стать. А что касается фанатов... их смогут заинтересовать разве только цитаты и ссылки на AD&D. Тупо, картонно, безвкусно. ■



#### КИНОФАКТЫ

**Ну-ка, ну-ка, покажите ваши руны!**

Волшебные руны, использовавшиеся в фильме, имеют два набора знаков. Один происходит от обычных зодиакальных символов, второй основан на игровых элементах ролевой игры Runequest (компания The Chaosium), которая была главным конкурентом оригинальных D&D и AD&D в 70-80 годах прошлого столетия.

#### Ссылка не счесть

В «Подземелье» есть немало очевидных ссылок на Advanced Dungeons & Dragons. Например, карта, которую вы сможете увидеть в начальных титрах, содержит имя Йеногу (Yeepoghu), принадлежащее одному из главных демонов мира игры. Имя другого демона, Юбилекса (Jubilex), неоднократно упоминается персонажами фильма. Еще несколько ссылок связано с модулями (сценариями) классической настольной RPG – среди прочих замечены Ghost Tower of Inverness, Expedition to the Barrier Peaks, Shrine of the Kuo-Toa.

■ 1995 ■ West Video ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский (синхрон), английский) ■ субтитры – русские ■ бонусы: нет

## Четыре комнаты

### Four Rooms

■ РЕЖИССЕРЫ: Эллисон Андерс, Александр Рокуэлл, Роберт Родригес, Квентин Тарантино  
 ■ ЖАНР: комедия  
 ■ В РОЛЯХ: Тим Рот, Мадонна, Сальма Хайек, Квентин Тарантино, Брюс Уиллис

Рождественская ночь превратилась для Теда, посыльного в отеле «Монсиньор», в бесконечную цепочку

злочючений. Конечно, ночное дежурство в самый разгар новогодних гуляний уже не сахар. Ну а если добавить, что каждый из постояльцев норовит устроить из вашей жизни кошмар, то... Вполне можно получить замечательную комедию положений. И пусть не совсем ровная картина молодых и подающих надежды режиссеров (1995 год) сейчас смахивает на дипломную работу

выпускника киноучилища – 10 лет назад для многих из нас этот фильм был настоящим откровением.

#### ДИСК

Качественный 16:9 и анаморф в придачу, превосходная оригинальная аудиодорожка, удачный синхрон и... полное отсутствие допов. А так хотелось узнать о любимых героях побольше. ■



■ 2005 ■ Видеосервис ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский (дубляж), английский) ■ DTS (русский (дубляж)) ■ субтитры – русские ■ бонусы: фильм о фильме, хроника, со съемочной площадки, хоррор-нарезка, удаленные сцены

## Ужас Амитивилля

### The Amityville Horror

■ РЕЖИССЕР: Эндрю Дуглас  
 ■ ЖАНР: хоррор/триллер  
 ■ В РОЛЯХ: Райан Рейнольдс, Мелисса Джордж, Джесси Джеймс, Джимми Беннетт, Хлоэ Морриц, Филип Бейкер Холл

Началом этой истории был странный телефонный звонок, раздавшийся в полицейском участке американского городка в ноябре 1974 года.

Вскоре об ужасном убийстве – шесть человек были умерщвлены в собственном доме – узнала вся Америка. Удивительно, но семья Лутц, переехавшая в особняк, где произошла леденящая кровь резня, годом позже, ничего об этом не знала...

Буду краток. Такое случается, но редко – «Ужас» как римейк намного превосходит оригинальную ленту 1979

года. И, что самое интересное, этот фильм – по-настоящему страшный.

#### ДИСК

Словно пытаешься доконать и без того запуганного зрителя, фильм жутко ухватывает DTS'ом, щекошет нервы кристально чистой картинкой. А о том, откуда растут ноги у амитивилльских страстей, расскажет раздел «Дополнительно». ■





# ХРАБРЫЕ ГНОМЫ

## КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

Привет!  
Я - Торвальд, воин.  
А я - Фафнир, маг.

### ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Мы - герои новой компьютерной игры "**Храбрые гномы: Крадущиеся тени**" от компании **Nival Interactive**, и мы рады, что наши приключения уже начались!

Может быть, вам покажется, что до Нового года еще далеко, и мы зря так рано беспокоимся, но в нашей долине принято во всем соблюдать порядок и к разным важным событиям готовиться заранее. Поэтому уже сейчас мы с братом думаем о том, как нам встретить праздник, как нарядиться и во что украсить наши владения.

И нам нужна ваша помощь! Мы объявляем конкурс на лучший новогодний постер по игре "**Храбрые гномы: Крадущиеся тени**"! Придумайте и нарисуйте плакат, где будем мы с братом, наш друг Вахур и торговец Слай. Или только один из нас или те, кого вы выберете для композиции. Придумайте нам новогоднюю одежду и украсьте лес и долину, в которой мы живем - создайте настоящую новогоднюю атмосферу в нашей игре.

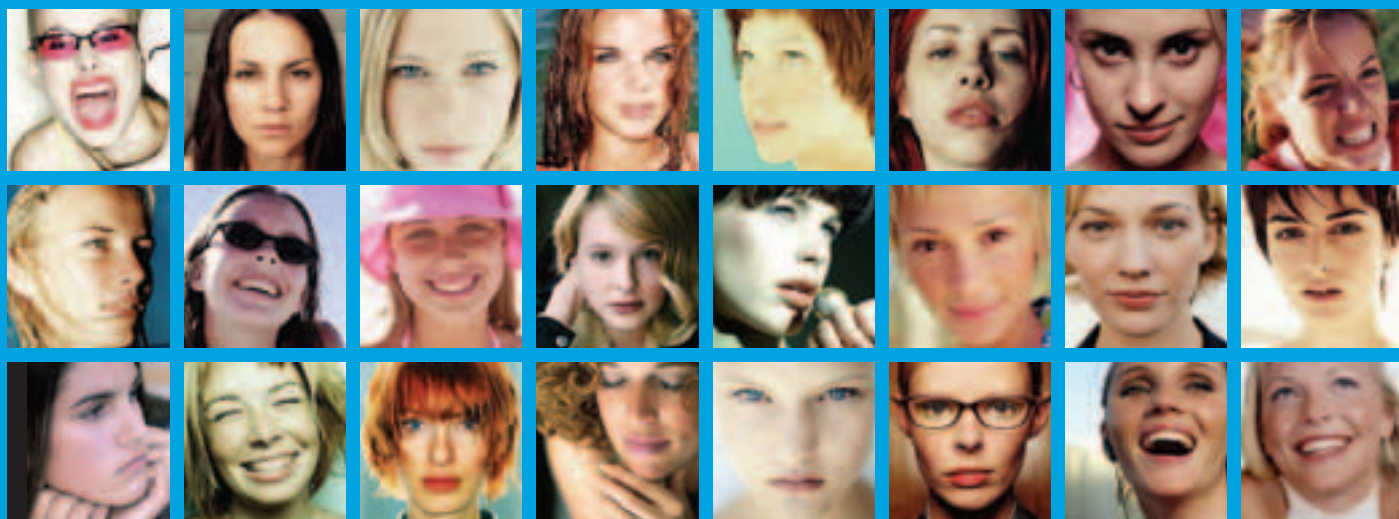
Наградой лучшему будет планшет **Wacom Intuos 3 A4** и второму - видеокарта **Nvidia 6800 PCI-express**. И всех, кто примет участие в конкурсе, ждут кружки от Храбрых Гномов с портретами персонажей. И еще все работы, присланные на конкурс, будут заботливо собраны нами в нашем уютном Интернет-доме по адресу [www.nival.com/bd\\_ru/](http://www.nival.com/bd_ru/) и представлены для всеобщего обозрения.

Присылайте работы по адресу [bd\\_konkurs@nival.com](mailto:bd_konkurs@nival.com) до 18 декабря включительно. Экспертный совет компании **Nival Interactive** и студии **GameOver-Games**, разрабатывающей игру, определит победителя и огласит его имя в канун новогодних каникул.





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)





Пообщаться с любимыми писателями гораздо проще, чем многим кажется. Например, живой журнал Сергея Лукьяненко находится по адресу [http://www.livejournal.com/users/doctor\\_livsy](http://www.livejournal.com/users/doctor_livsy). А на форуме <http://www.perumov.com> всегда можно задать вопрос Нику Перумову. Тем же из читателей, кто считает себя отчасти и писателем, рекомендую посетить сайт конкурса фантастических рассказов «Рваная грелка» (<http://grelka-voting.rusf.net>). Тут можно и на других поглядеть, и себя показать (раз в полгода – осенью и весной). В конкурсе наравне с новичками традиционно принимают участие маститые писатели, при этом авторство рассказов не разглашается вплоть до объявления результатов. Все честно. Между прочим, многие из рассказов, вошедших в сборники Лукьяненко, были написаны специально для «Грелки».



## Сергей Лукьяненко «Черновик»

■ ЖАНР:  
■ ДАТА ВЫХОДА:

фантастика  
октябрь 2005 года

Обычного москвича Кирилла Максимова стирают из жизни. Его забывают друзья и родные, не узнают на работе, даже домашний пес рычит. А в квартире уже который год якобы прописан совершенно другой человек, исчезают все документы. Немного денег на пока еще действующей кредитке – вот и все, что отделяет героя от нищенского существования. Завязка романа в духе Филипа Дика? Нет, фантастическое допущение очередного хита Сергея Лукьяненко. Мастер не собирается почивать на лаврах и клепать один за другим сиквелы своих удачных проектов. Задуманная дилогия или трилогия дописана – баста, пора сочинять что-то новое, не менее удачное. «Черновик» – действительно великолепный образчик фантастики класса hi-end, он читается на ура, не лишен умных мыслей. Одно непонятно. Как следует называть Лукьяненко – гениальным компилятором, который с помощью пары-тройки оригинальных идей, наработок предыдущих романов (своих и чужих)

и таланта придумывать интересные и очень даже живые миры, может раз за разом выдавать на-гора умные фантастические романы? Или, скажем, писателем, который умело распознает и использует тренды – геополитические, социальные, культурные; рассыпает по тексту цитаты классиков, применяет и тут же разрывает хорошо знакомые читателям шаблоны, сохраняет в своих романах преемственность идей, не опускаясь до длинных сериалов? Какое это имеет значение? Главное, что его интересно читать. И титул лучшего фантаста России – не по литературному мастерству, не по тиражам, не по плодовитости или оригинальности, а просто лучшего – у Лукьяненко некому оспорить. Остается только добавить, что «Черновик» как будто написан «под экранизацию» – все сцены можно легко перенести на экран кинотеатра. Интересный факт: он готовился в режиме онлайн – новые главы выкладывались в Сети, и поклонники автора могли отловить в них несостыковки и просто высказать свое мнение. ■

## Андрей Валентинов «Печать на сердце твоём»

■ ЖАНР:  
■ ДАТА ВЫХОДА:

альтернативная история/фэнтези  
октябрь 2005 года

Зачем Андрей Валентинов взялся за продолжение своего цикла об Ории? Возможно, в рамках своих типичных криптоисторических романов ему не удалось бы поведать о наболевшем. Конечно, народы, населяющие Орию и ее окраины, тоже узнать несложно, но фэнтезийные элементы вроде огнедышащих змей и намеки на погибшую цивилизацию Первых сильно снижают правдоподобность происходящего и заставляют относиться к нему не слишком серьезно. Родина отдала приказ сыну героя, погибшего за свободу Края. И что с того, что он должен разрушить судьбу, а если понадобится – и убить некрасивую девушку? На своем пути он встретит и любовь, и ненависть, сразится с бандитами и колдунами, заглянет в потусторонний мир, – типичный набор фэнтезийного боевика. Но «Печать на сердце твоём» повествует не о борьбе добра со злом. Как последний «Гарри Поттер» – книга о терроризме, его истоках и последствиях, так и «Печать на сердце твоём» – рассказ о сепаратизме и националь-

но-освободительных движениях, о том, что пока паны дерутся, чубы трещат у холопов. О том, хорошо ли это – когда на сердце печать, когда героя не трогает ничье горе, когда родная земля уже не манит? Проблема в том, что Валентинов повторяется. Он уже писал и о гражданской войне, и о конфликте империи с ее окраинами. А романтика славянской фэнтези выдыхается с третьей книгой. Все эти чаклуны и кобники, грозные Кеи и румские владыки приедаются. Да, впервые действие переносится на альтернативную Русь, но и там все то же, только лексика слегка меняется. Владетельные князья пытаются сохранить свою власть, опираясь на бояр, а в народных массах зреют семена бунта. Конечно, есть немало фэнтезийных сериалов, где повторяемость никого не смущает. Возьмите, к примеру, эпопеи о Ричарде Длинные Руки или Свароге – очень похоже. Но от Валентинова мы ждем несколько другого. И даже трагический финал текст не спасает – не читать же всю книгу только ради него. ■







**Алекс Орлов**

**«Испытание огнем»**

■ **ЖАНР:** фантастический боевик  
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

**З**ащитникам базы 24 удалось отбить жестокий штурм сепаратистов, но потерпевшие поражение враги приходят в себя. Мятажники в джунглях сменяются неизвестными монстрами, заставившими капитулировать все материи планеты, кроме Тортуги. Чтобы одолеть новую напасть, Джиму Симмонсу и Тони Тайлеру предстоит пройти жестокие испытания, перестать верить своим и подружиться с теми, кого давно считали врагами. Они разрушат «змеиное логово», но... если бы они только знали, во что ввязываются!

Имя Алекса Орлова хорошо известно читателям российской фантастики. Уже после выхода первых книг писатель стал знаменитым, а многочисленные фэны прозвали его «русским Эдмондом Гамильтоном». С 1998 года автор написал около 30 романов в самых различных направлениях. Наиболее популярный цикл Алекса Орлова «Тени войны» – фантастический боевик. Только он один состоит из 20 романов. Также известен цикл юмористической фантастики о Тютюноне. А вышедший в 2004 году роман «Меч, дорога и удача» – уже фэнтези в чистом виде, он описывает мир, где действуют колдуны, эльфы и орки. Новая работа – «Испытание огнем» – фантастический боевик, продолжение романов «База 24» и «Штурм базы». Когда вышла первая часть цикла («База 24», о котором мы писали в №8 за 2004 год), в планах автора была трилогия. Но Алекс Орлов решил не останавливаться и продолжить свой рассказ о «Базе 24». Кроме этого, автор обещал вскоре порадовать своих поклонников новым фэнтезийным романом. ■



**Саймон Грин**

**«Охотник за смертью. Судьба»**

■ **ЖАНР:** космическая героическая фантастика, сэра-орга  
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

**Л**орд Оуэн, последний представитель клана охотников за Смертью, – историк и сугубо мирный человек. Но именно ему суждено стать величайшим героем вселенной и, начав восстание, сбросить иго ненавистной императрицы Лайонстон XIV. Империя Тысячи Солнц пала, и человечество столкнулось с угрозой, надвигающейся из глубин космоса. И только Оуэн, Охотник за смертью, может предотвратить катастрофу, ведь это предназначено ему судьбой.

Саймон Грин – английский писатель, магистр современной английской и американской литературы. Наибольшую популярность ему принес фэнтези-сериал «Хок и Фишер», посвященный супружеской паре полицейских, борющихся с преступностью. Цикл был написан как сатирический гротеск – этакий гибрид «Конана» и «Смертельного оружия». Второй, не менее известный цикл Саймона Грина, повествует о лорде Оуэне – Охотнике за смертью. Также популярен сериал «Лесное королевство» и отдельные романы – «Город, где умирают тени» и «Агенты Света и Тьмы». А новеллизация фильма «Робин Гуд», созданная Грином, – «Принц воров» стала международным бестселлером. Новый роман продолжает цикл об Охотнике за смертью. В его рамках на русском языке вышли следующие романы: «Охотник за Смертью», «Охотник за смертью. Война», «Охотник за смертью. Честь», «Охотник за смертью. Восстание» и приквел «Сумерки Империи». ■



**Кирилл Бенедиктов**

**«Путь шута»**

■ **ЖАНР:** футуристический боевик  
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

**М**афиозные кланы ведут борьбу за обладание «ящиком Пандоры» – биологическим оружием нового поколения, разработанным в подпольных лабораториях международного террористического интернационала. В тугой клубок интриг и кровавых разборок вовлечен тринадцатилетний албанский подросток Ардиан Хачкай, профессиональный убийца, выполняющий заказы криминального авторитета Скандербега. Во время одной из ликвидаций он становится обладателем информации, касающейся «ящика Пандоры». Теперь его жизнь висит на волоске: за ним охотятся и люди Скандербега, и его конкуренты, и полиция миротворческих сил. Но участники охоты не подозревают, что все они – толпы пешки в глобальной игре тайных организаций...

Кирилл Бенедиктов – молодой перспективный писатель. Автор романов «Завещание Ночи» (2001) и «Война за «Асгард»» (2003), а также ряда повестей и рассказов, опубликованных в периодике. Уже после выхода первой книги Бенедиктов получил достойное признание. За второй роман «Война за «Асгард»» – достаточно острую социальную фантастику – на конвенте «Роскон-2004» автору вручили бронзового «Георгия» в номинации «Крупная форма». Тогда Бенедиктов пообещал, что появится как сиквел, так и приквел к «Войне». В планах автора – псевдоисторический роман с лихо закрученным сюжетом на материале его излюбленной эпохи – испанского завоевания Латинской Америки. И вот автор выполнил свое обещание. «Путь шута» – тот самый приквел, еще более острый, злободневный и динамичный. ■



**«Русская фантастика – 2006»**

■ **ЖАНР:** фантастика  
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

**Н**еобычное может подстергать человека не только в глубинах космоса, не только в туманном будущем, не только в параллельных вселенных, но и за любым углом в родном городе. Вашими гидами по иным мирам, в которых не действуют обычные законы, готовы стать современные писатели, формирующие пространство русскоязычной фантастической литературы, – те, чьи произведения вошли в очередной выпуск ежегодной антологии «Русская фантастика»: Евгений Прошкин, Евгений Гаркушев, Василий Головачев, Андрей Дашков, Сергей Герасимов, Александр Громов, Борис Руденко, Вадим Панов, Александр Сивинских, Василий Мидянин, Евгений Бенилов, Андрей Бударов, Геннадий Прашкевич, Сергей Туманов, Игорь Алимов, Юрий Нестеренко, Олег Овчинников, Дмитрий Казаков, Вадим Проскурин, Александра Сашнева, Кирилл Бенедиктов.

В сборнике представлены новые произведения современных отечественных писателей-фантастов. Новый рассказ Вадима Панова «Круг любителей покушать» повествует о том, как в Москве открылся элитный клуб, хозяин которого предлагает спещидиету, вылечивающую от всех болезней. Александр Громов в рассказе «Всем поровну» познакомит с некой сверхцивилизацией, которая дарит всем людям повышение IQ, не забывая при этом всех уравнивать. Кирилл Бенедиктов вспомнит популярную в 80-е годы песню и в рассказе «Птица цвета ультрамарин» воплотит мечту в жизнь: его герой-коммерсант найдет архипелаг с реальными птицами удачи и развернет всемирную торговлю ими. ■



# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

## ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Данте из Красноярска за беспримерную тягу к знаниям.

## ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать, когда выйдет та или иная игра. В журнале есть специальный разворот «Релизы», из которого можно узнать много интересного. Лучше слепите нам пластилиновую Тифу. Или Айрис. А то пластилиновому Клауду очень скучно одному.

## ПИСЬМО НОМЕРА



### ДАНТЕ, КРАСНОЯРСКИЙ КРАЙ

Здравствуй, дорогая редакция! Многие люди обвиняют видеоигры в бесполезности и даже во вреде. Но это, скорее всего, потому, что никто не задумывался об их пользе. Или задумывался и находит гораздо меньше минусов. Однако здесь все отражено в психике человека, его сдержанности, самоответственности и пониманием действительности. Американские подростки выходят на трассу

с бензопилой, и политики уже смотрят на видеоигры, как баран на новые ворота. Ребенок, заигравшись в Mario (ну, или не ребенок...) не сделает уроки, но и не убьет себе подобных. Здесь такая же проблема, как в кино- и музыкальной индустрии (да и в любой другой). Люди лезут через огонь и воду, чтобы получить кусочек одежды кумира, а потом и вовсе начинают жить жизнью обожаемой особы... Но кто эти кумиры? Никто! Они – творение богатого дяди. Игры? Можно сказать то же. Прибыль, проценты, прогнозы.

Нормальный человек не убьет прохожего, он всего лишь подучит английский (да-да!), снимет стресс, получит массу удовольствия и положительных эмоций. Фанаты пусть читают книжки, а футболисты и без них поиграют в футбол. Нужно всего лишь знать меру. Мера, мера... Жаль только, что для многих наша индустрия – вовсе не индустрия, а диск за сто рублей и пиво в подъезде. Жаль. Очень. К стати о литературе. Истинные геймеры, такие, как фанаты игр уровня Final Fantasy и всего самого громкого и японского, должны знать о любимых играх все! Вот Devil May Cry. А знаете ли вы, что в реальности Данте Алигьери был итальянским писателем, который создал такой шедевр, как «Божественная комедия»? В ней автор повествует о своем путешествии в загробный мир. К стати, Вергилий – это отравленный в Ад древнеримский поэт. «Агни и Рудра» – это в переводе с индийского «Огонь и лед». Вы просто обязаны изучить этот эпос (в стихотворной форме), созданный более тысячи лет назад. Да, а книга-то покрывалась пылью на полке у меня дома! Товарищи геймеры, бегите в библиотеки и не ищите диски с русским переводом (вы же не ищите?). Не ленитесь читать, писать, зани-

ПИШИТЕ ПИСЬМА: [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru) || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

## ПОСЛЕДНИЙ РАЗ О ЕЗ

Приветствую всех. Впервые пишу в редакцию и жаль, что по такому поводу. Прочитал письмо Алексея Гаврилова «Про пиво» в номере 16 и хочу сказать, что в корне не согласен с данным читателем. Просто я не люблю, когда рассуждают в обличающей форме о том, о чем понятия не имеют, основываясь сугубо на домыслах. Эти строки касаются письма, где уважаемый читатель Алексей Гаврилов пишет о российских разработчиках и их участии в выстав-



ке ЕЗ в Лос-Анджелесе. Читатель Гаврилов сомневается в искренности журналистов, освещающих данную выставку. Ну не верит он, что к стендам российских разработчиков мог кто-то подойти, заинтересоваться. Разве что пивом, выдаваемым на стенде «1С». И стриптиз на российской выставке плох – вот то ли дело девочки на стенде Namco – потанцевали красиво, и убежали (наверное, читатель видел ролик с выставки на DVD к журналу). Так вот, заявляю официально – все, что писали журналисты «СИ» о выставке ЕЗ, – абсолютная правда. Дело в том, что мне посчаст-

ливалось в этом мае побывать вместе с редакцией в Лос-Анджелесе на ЕЗ, и я могу, как очевидец, прокомментировать письмо читателя. Во-первых, стенд «Страны Игр» находился в непосредственной близости от стендов наших разработчиков, и нам было хорошо видно, что народ живо интересовался российскими играми. Конечно, на стендах тех же Namco, Sega, EA и иже с ними народу было значительно больше, экраны ярче, музыка громче, девочки грудастее... Но! Хочу уточнить. Выставка ЕЗ проходит в Конвеншн Холле, где в трех огромных залах выставляются компа-

# FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

### ? Когда точно выйдет Final Fantasy XII?

Официальная информация прямо из японского офиса Square Enix: игра появится в продаже шестнадцатого марта следующего года. Европейская и американская версии игры появятся «позже в 2006 году». Хочется верить, что игра не задержится надолго, ведь англоязычная демо-версия Final Fantasy XII будет распространяться с американским изданием Dragon Quest VIII уже в конце этого года.

### ? Посмотрел супервидео ролик MGS4. Это правда игровая графика?

Да, да, да, да. Это самая игровая графика из всех игровых график. В последние дни выставки Хидео Кодзима специально останавливал ролик (точнее, заставку на движке), вертел камеру вокруг героя и менял параметры освещения на глазах у изумленной публики. Такое возможно только в «живых» роликах.

### ? Напишите еще раз про S.T.A.L.K.E.R., а?

Пишем. Самые последние новости из финансового отчета THQ: официальная дата выхода игры опять отодвинулась с «апреля 2006 года» на «не ранее октября 2006 года». Кажется, игра окончательно превратилась в классический долгострой вроде Duke Nukem Forever. К стати, г-н Григорович также настроен выпустить «Сталкера» именно к концу следующего года.



Не знаю, почему это случилось именно сейчас, но нас захлестнула новая волна писем о пиратстве. И во всех – об одном и том же. О том, что лицензионные игры у нас достать практически невозможно, о том, что с пиратами никто не борется, и о том, что в текущей ситуации пиратство – необходимое зло, с которым всем приходится мириться. В общем, как вы пишете, так все и есть. Давайте закроем тему. «СИ» объявляет акцию «Три месяца без писем о пиратстве».

#### ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

маться спортом, учиться и работать. Выучите японский. Но если вы наступающий отаку – помните слово «мера»... и изучите классику аниме.

**ВРЕН // Дорогие ребята!** Если играть с утра до вечера, можно стать похожим на меня. А это не очень-то хорошо – мне вполне комфортно ощущать себя единственным и неповторимым.

От игр есть и другая польза – они позволяют зарабатывать на хлеб с маслом продавцам дисков, PR-менеджерам, рекламщикам, игровым журналистам и многим другим замечательным людям. Спасибо! А если говорить серьезно, то все очень просто. Сами по себе игры не несут в себе ни зла, ни добра. Человек сам решает, как использовать доставшийся ему кусочек пластика. И выводы, которые он делает для себя после пары сотен часов за геймпадом, – тоже его собственные. Винить игры в том, что кто-то зарезал друга бензопилой, – занятие сродни попыткам съечь труды Ницше за то, что нацисты усмотрели в них оправдание своим деяниям.

нии со всего мира. В двух таких залах, находящихся на втором этаже, стоят огромные экраны, проходят шоу, танцуют девочки, разыгрываются подарки. А в третьем зале, на первом этаже, люди занимают бизнесом, происходят переговоры, заключаются сделки, да и просто компании знакомятся друг с другом. Вот как раз в третьем зале и находились российские компании. И не потому, что у россиян не хватило денег на места в верхних залах. Просто ЕЗ позиционируется как выстав-

ка для журналистов (хотя простым смертным на выставку попасть тоже можно за скромную плату, если я не ошибаюсь, долларов в 400). Так что компании приезжают на выставку для заключения контрактов, поиска новых партнеров, представления проектов и уже в последнюю очередь для устройства шоу. Российская игровая индустрия еще не в состоянии выкидывать большие деньги на ненужный эпатаж (мое личное мнение). Поэтому «1С», «Акелла», «Бука», «Новый Диск» и другие делают в Лос-Анджелесе бизнес для нашего с вами блага. Справедливости ради следует отметить, что ролики российских проектов крутили и в основном зале (где находились Namco, EA, Blizzard и т.п.) на стендах крупнейших мировых издателей. Так вот, даже в зале, изначально предназначенном для переговоров, у НАШИХ стендов постоянно крутился народ – как журналистская братия, так и простые посетители, тратящие дорого купленное время на НАШИ игры. Лично я был несказанно горд этим обстоятельством, чего и вам советую. Патриотизм – отличная штука. Это было «во-первых». Теперь во-вторых, о выдаче бесплатного алкоголя на стендах российских разработчиков. Жаль... Очень жаль, что это неправда. Я с удовольствием бы выпил баночку холодненького пивка в той жаре и духоте, что царила на выставке. Но на стенде «1С» (который, кстати, располагался в непосредственной близости от стенда «Страны Игр») стояла только вазочка с ма-а-аленьки-

ми конфетками. Так что наши реально промахнулись, не выставив водочки с пельмешками – япошки с америкашками подошли бы от зависти. Правда, дорогой читатель? Теперь по поводу девочек. Я был на выставке первый раз, но завсегдаги утверждали, что в прошлом году девочек было значительно больше. Хотя и в этом году их было очень много (что очень неплохо). Правда, те же девочки со стенда Namco (далась же мне эта Namco) танцевали хорошо, но одно и то же с повторением каждые десять минут все три дня... Надоедало. И так везде. Если только созерцание красивых девушек может надоесть. А по поводу полного обнажения на КРИ могу сказать следующее – в нижнем (нашем) зале все три дня ходила блондинка 180 см росту, с длинными волосами, огромными белыми крыльями за спиной, на высоких шпильках, одетая в... малюсенькое прозрачное нижнее белье. Вот это было шоу. Когда она проходила мимо стенда «СИ», у нас дух захватывало. А вслед за этой девушкой бежало около десятка посетителей азиатской внешности, периодически фотографирующих Ангела. Вот так-то, дорогой читатель Алексей Гаврилов, – не только мы загнываем, но и Запад не отстает. И мне кажется, что вам следует извиниться и перед российскими издательствами, и перед журналистами «СИ», в честности которых Вы усомнились.

Дмитрий Мухин,  
г. Санкт-Петербург

**?** Будет ли MC Entertainment издавать OVA-аниме Final Fantasy VII: Last Order?

Нет, не будет. Эту раритетную двадцатиминутную OVA можно купить единственным образом – отыскав коллекционное японское издание Final Fantasy VII: Advent Children, в комплект которого она входила. Впрочем, при должном усердии в Сети не так уж и сложно найти англоязычный фэнсаб.

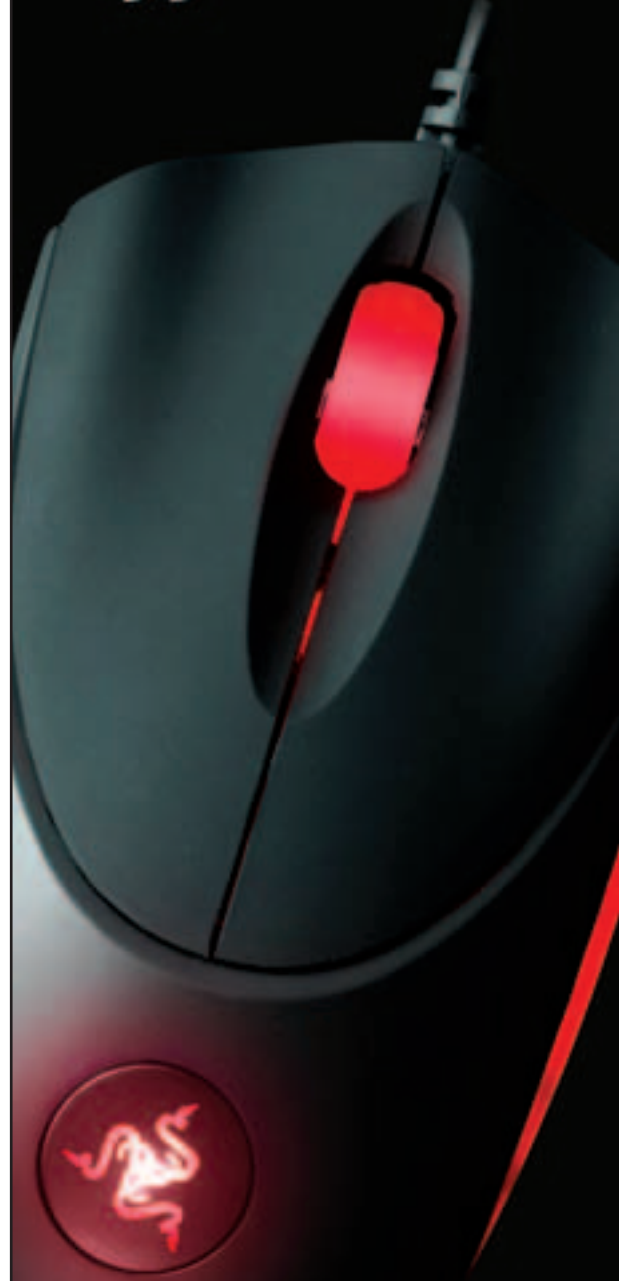
**?** Как вы планируете отметить грядущее десятилетие «Страны Игр»?

Выпустим специальный подарочный номер, который поступит в продажу отдельно от обычной «СИ». В нем мы расскажем все об истории журнала и издательства, поделимся своими секретами, поведаем о традициях и приколах. Кроме того, будет устроена вечеринка в рамках церемонии Gameland Award.

**?** За кого вы играете в Soul Calibur III?

Читайте статью в этом номере. Врен играет за Талим, присматривается к новым героям. Ворону приглянулся Засаламель, главному редактору – Тира. Я думаю, все закончится тем, что каждый сочинит себе по custom-персонажу и назовет в свою честь. Вот тогда-то мы повеселимся! Фотографии наших бойцов обязательно опубликуем в журнале. Чай, не в последний раз об игре пишем.

RAZER  
Copperhead™



Мышь  
с инстинктом  
убийцы

Уже в России

www.razerzone.ru



# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



**А. НОРЕНКО // Дмитрий, наш общий знакомый некто Ричард «Левелорд» Грей заметил, что вы у него ассоциируете с настоящим русским: полтора литра водки за вечер, песнопения в два часа ночи на улицах Лос-Анджелеса и два чемодана сувениров родственникам.**

## «КАЗАКИ» ПРОТИВ АОЕ

Вот читаю ваш номер 19 за октябрь 2005 года (так сказать, пока суд да дело, на одном месте в кафельной комнате, другого времени нет, надеюсь это вас не обидит), а именно демо-тест Age of Empires 3, где опять сравнение с «Казакми» и кто-то кого-то опять убивает (ненавижу эту фразу). Слегка (дипломатически) возмущен

этой постоянной ложью во спасение «наших» разработчиков. Играл в «Кзаков» и Age of Empires 2. Казаки технически выше, действительно сотня юнитов, пушки крутятся как на параде – красота, но играть в это невозможно, по крайней мере долго. Age of Empires 2 технически значительно уступает, – но оторваться невозможно. Играл в «Александра» и в Age of Mythology The Titans. «Александр» – красота, пока не начнешь играть. Дальше конвейер по тренировке мышки. Надо еще найти комп весь этот кинороман загрузить. Видно, проходной проект «для галочки». Взял Age of Mythology: The Titans, – все, конечно, страшное, – но оторваться от игры невозможно, пока что-нибудь не случится. Почему так происходит? Потому что студия, которая делает Age of Empires, создает Игру, а студия, которая делает «Кзаков», клепают набор оловянных солдатиков, которые об Игре имеют смутное представление.

Один мой знакомый изучал механику (раздел физики) сначала в школе, потом в институте, потом сам преподавал ее. И вот, по его словам, после многих лет уже преподавания, экзаменов и лекций, он, наконец, уже сам начал понимать, что такое механика. Я ему верю. Я думаю, что GSC студия очень талантливая, раз они могут делать такие замечательные движки и такую красивую графику и так много юнитов. И когда-нибудь, к пятым или десятым «Кзакам», они поймут, что такое «Игра» и «Играбельность». Во вторых «Кзаков» я еще не играл, возможно, что-нибудь и изменилось.

И еще о наболевшем. Устал от обвинений, еще и в вашем журнале, что «Герои 4» – неудача. Как неудача? Я прошел все кампании на всех трех лицензионных дисках. Тех, кого я знаю, играющих в подобные игры, от этих четвертых «Героев» не оторвать. Пираты завалили магазины бесконечными посредственными дополнениями к «Героям 4», которые раскупают, как пирожки. Кто-то пустил утку, что неудача, баланса нет и тому подобное, замечательную студию, создавшую игру, распустили, а теперь пираты наживаются – обидно! Да, есть много недостатков в «Героях 4», часто необъяснимых, игра кособока и не отшлифована так, как

«Герои 3». Но сядешь играть и все забываешь! Вот это Игра!

Вот это важно, люди создают Игру, они владеют тайной Игры, они любят и понимают то, что делают. Мало кто умеет делать именно Игру.

daniel,  
daniel2@yandex.ru

**А. ТРИФОНОВ // Студии распускаются не из-за слухов о балансе и неудаче, а когда дела на самом деле идут неважно. Можно сколько угодно сравнивать разные части, и споры на эту тему до сих пор кипят среди фанатов, но факт остается фактом: «Герои 3» были коммерчески успешны, а четвертая часть повлекла за собой банкротство и разработчика, и издателя.**

## НЕУВАЖЕНИЕ К PSP

Здравствуй, дорогая редакция любимого журнала! Пишу вам первый раз, но не хвалить вас, а критиковать. Как и любой читатель вашего журнала, я начал задумываться о покупке портативного чуда. Но, как перед всеми, передо мной встал вопрос «Nintendo или Sony?». Мой выбор пал на Sony. А половине вашей редакции по душе Nintendo. Я понимаю ваш выбор. Как многие из вас, я играл на SNES, Nintendo 64 и прочих приставках. Я заметил, как неуважительно вы относитесь к PSP. Хотя у вас их на руках три штуки (и одна редакционная), на развороте «Мы – это вот!» PSP не была указана ни разу. Вопрос – почему?

На письмо товарища Симонова вы ответили резко. А ведь он прав. Nintendo DS – раскладной кирпич. Игрушка и все! А из PSP можно сделать мощный мультимедийный центр и даже без пиратского софта. Я уж не говорю о количестве продаж. Не надо так неуважительно относиться к PSP.

Никита Филимонов,  
nikfilin@mail.ru

**ЗОНТ // Официальное опровержение: редакция «Страны Игр» относится к PSP очень уважительно. Честно, вам показалось. Да и баланс консолей в «Мы – это вот!» уже восстановился. ■**

# SMS

## ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

*Хоть я и сам в душе такой ну как бы вроде и крутой, но вам скажу я всем, друзья, что круче Снейка быть нельзя.*

*Хоть Фишер ты, хоть Сэм, хоть Том, я вас оставлю на потом, и всем скажу – на целый свет, – что круче Снейка парня нет!*

Круче Снейка, спору нет, Не станет ни один атлет. Но мы храним нейтралитет, и...

И, в общем, неважно у нас со стихами.

*Какие существуют прошивки для PSP? Что они добавляют или исправляют?*

1.00 – оригинальная прошивка, с которой выходили первые японские PSP. Сейчас найти консоль с прошивкой 1.00 очень сложно. Версия 1.50 была выпущена, прежде всего, чтобы закрыть дыры в системе безопасности консоли (которая, однако, позже была снова взломана). Затем появились версии 1.51 и 1.52, сделанные, в основном, чтобы закрыть вход на PSP

самопальным программам. Серьезные изменения появились в версии 2.00 – добавлен веб-браузер, поддержка смены обоев и видео в более качественном формате AVC. Но и версию 2.00 удалось взломать (в ответ на что Sony тут же выпустила обновление 2.01). На момент написания этого ответа последняя версия прошивки для PSP – 2.50. Она добавляет поддержку технологии LocationFree, с помощью которой можно смотреть видео со своего домашнего телевизора в любой точке мира.

Правда, для этого вам придется располагать широкополосным доступом в Интернет и потратить три с лишним сотни долларов на станцию LocationFree.

*Есть ли надежда на выход «маковской» версии Ragnarok Online? Ну хотя бы совсем маленькая?*

Такой версии не существует, и надежды на ее появление тоже нет, даже совсем маленькой. «Макинтоши» – не самая популярная платформа для игр, а корейская компания Gravity (созда-



## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Если все консоли следующего поколения будут активно работать с Сетью и хранить данные на жестком диске (а они будут), то ничто не мешает разработчикам выпускать патчи для своих игр. Мы уже привыкли скачивать из Интернета патчи для игр компьютерных, и нельзя сказать, чтобы мы были от этого в восторге.

### ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

## Как вы думаете – появятся ли в будущем патчи для игр на приставках? Нужны ли человечеству заплатки для консольных игр?



Автор:  
**Serrer**

Конечно, патчи будут. Плюс данной ситуации в том, что игры будут выходить быстрее, но игры эти чаще будут недоработанные, что является, соответственно, минусом. Также к плюсам можно отнести то, что разработчики не выпуская сиквела, смогут добавлять в уже вышедшие игры новые возможности, но за скачивание их они наверняка будут требовать денег, что является минусом. Короче, палка о двух концах. В целом же ситуация говорит безусловно о прогрессе, что, конечно, к минусам отнести никак нельзя.



Автор:  
**olex**

Патчи нужны для исправления каких-либо недоработок в играх. Думаю, у разработчиков игр для next-gen консолей будет другой

подход к игровой индустрии в целом! Качественные проекты – будет поставлена именно такая цель, плюс – внедрение новейших разработок, что увеличит затраты на создание игр. Будут развиваться online-режимы. Скорее всего, появятся дополнения, нежели патчи...



Автор:  
**Gameart**

Вот я считаю игры для консолей законченными произведениями искусства. И как вы предполагаете – ставлю я это самое произведение на полочку, и рядом диск с патчем? Это полный бред. Скорее всего, и разработчики так думают. Максимум будут выходить патчи к сетевым играм, начиная от киберспортивных и заканчивая MMORPG. Да и то скорее с целью изменения баланса в игровом процессе или добавления

новых возможностей. Но чтобы патчи, исправляющие ошибки, – об этом и не мечтайте.



Автор:  
**John Davis**

Ну как можно относиться положительно к появлению патчей? Я-то думал, что все уже научены горьким опытом PC-игр наподобие Xenus. Таких опросов не должно быть вообще.



Автор:  
**Xenosag**

Патчи – это зло. Посмотрите на игры для PC. Там для каждой (или почти каждой) игры нужно устанавливать патчи. Лучше пусть разработчики более ответственно подходят к созданию игры, а то последние хиты вроде Xenus или Vampire: The Masquerade – Bloodlines настолько забагованы, что играть практически невозможно. То есть патчам на консолях – нет!!!



Автор:  
**KaggiKapp**

Мне кажется, что скорее появится практика распространения демо-версий еще не вышедших игр (как на PSP), чем раздача патчей. На компьютерах патчи распространены не из-за криворукости разработчиков или низкого бюджета, а из-за огромного количества различных комплектующих, из которых составляют ПК. И под все варианты надо оптимизировать движок, что на самом деле является довольно сложной задачей, которая, естественно, не возникает на консолях. Поэтому, я считаю, что в патчах на консолях просто нет нужды.



Автор:  
**Strannik**

Правильно! Надо патчи! А то конлячки и так ленивые совсем! Ни апгрейда, ни модов, ни патчей! Так хоть чему-нибудь научатся.

тели Ragnarok Online) работают над второй частью, а не над новыми версиями морально устаревшей игры.

*Правда, что человек видит только 24 кадра в секунду? Ведь в играх между 24 и 60 FPS видна огромная разница.*

Нет, не правда. Видео на 24 кадрах в секунду – нижний, а не верхний предел человеческого зрения. Другими словами, на 24 кадрах в секунду видеопоток еще кажется непрерывным, а на часто-

те в 15-20 уже видна задержка между кадрами. Видео на большей частоте человек воспринимать не успевает – но, тем не менее, глаз фиксирует «лишние» кадры (вспомните об эффекте 25 кадра). Поэтому мы и можем «на глаз» отличить 24 кадра в секунду от 60.

*А когда выйдут «Механоиды 2»? А то мы ждем...*

«1С» обещает выпустить игру в конце этого года. Судите сами: бета-тестирование началось в сен-

тябре, а значит, до релиза осталось всего ничего.

*Будут ли на PSP файтинги?*

Так уже есть Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower. В будущем обещают выпустить Street Fighter Alpha 3 Max. И только трехмерные файтинги (Bleach: Heat the Soul 1-2) за пределами Японии никто не издаст.

*Слышал, что Killzone 2 выйдет на PS2. Это правда?*

Нет, не правда. Представители Sony раструбили на весь мир, что Killzone 2 выйдет на PlayStation 3.

*Правда, что первый Xbox после 1 января прекращает свое существование?*

И второго января все приставки взорвутся? Нет, это не правда. Microsoft не раз во всеулышание обещала поддерживать первый Xbox еще не один год. Поводов для паники нет: новые игры для консоли будут выходить, Xbox Live будет работать без перебоев.

Total DVD - журнал о кино, DVD и технике для домашнего кинотеатра



### ЧИТАЙТЕ В ОКТЯБРЕ:

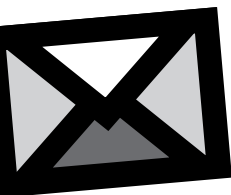
- Рассказ обо всех кинопремьерах месяца
- Более 75 обзоров DVD-дисков 5 региона
- Конкурсы со множеством призов



На DVD-приложении фильм «Хэллоуин»

100% гарантия возврата денег в случае недовольства покупателем. Доставка по России (СЗФО). DVD-приложение к журналу «Total DVD» (рубрики «Обзор» и «Спец» новых кадров).





# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

TGS – это такое специальное ежегодное бедствие. Каждый год туда отправляется команда специально обученных журналистов, и каждый год они возвращаются к нам, переполненные впечатлениями. К счастью, они привозят из Японии не только впечатления, но еще фотографии и видеозаписи, из которых потом создаются репортажи.

## ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

**Понравился ли вам наш репортаж с TGS? Чего хотелось бы увидеть побольше? Чего поменьше или не хотелось бы вовсе? На что нужно обратить внимание в следующем году?**



Автор:  
**Spin**

Особенно понравилась подробная, полная статья про геймпад Nintendo Revolution – все аспекты охвачены, все нюансы освещены. Из того, чего хотелось бы: не такой сумбурный видеорепортаж с выставки (камера все время движется).



Автор:  
**Frof**

Репортаж, естественно, понравился. Друзья мои, побольше времени уделяйте репортажу: примерно 30 минут видео, можно и вовсе 60. Еще мне не понравилась музыка, которая звучит во время видео. Она должна быть более оригинальной, чем нынешняя, чего-нибудь из японской музыкальной культуры. В следующем году не помешало бы обратить внимание на игры для консолей следующего поколения.



Автор:  
**inkvizitor**

Нет! Видео о самой выставке очень мало, спец по ней очень короткий, интервью с Хидео отвратительное. Раз уж вы его поймали, могли рассказать, как вам это удалось, как общались, надо было взять видео-интервью, и вопросов задать раза в три больше, в Россию пригласили бы, к примеру. Вы были в Токио, видели много интересного, а рассказали и показали так мало! Это очень плохо, ведь эту выставку целый год ждали.



Автор:  
**Spike**

Если честно, то снимали как-то паршивенько. Простите, конечно, никого не хотел обидеть, просто вот зачем мне с TGS смотреть на то, как вы спускаетесь с лестницы? Или по пять минут смотреть на толпу? Что я, толпы не видел? И по-

больше снимайте о проектах. Или хотя бы показывайте выставки или то, где продается всякая манга с фигурками. Хотя бы снимайте так, чтобы было понятно, что это, а не «пробежал и все». А так все очень даже интересно. Японские тетки лучше всех!



Автор:  
**Tsukasa**

Репортаж в этом году мне не очень понравился по одной простой причине. Вы описали все крупные анонсы на выставке, а также игры крупных издателей и пренебрегли менее крупными конторами. Если уж и рассказывать о выставке, так нужно освещать ее полностью, включая всех ее участников.



Автор:  
**Петр**

Кто был оператором на выставке – уволить! Почему камера дрожала

и дергалась, как будто вы там не просыхали? Нельзя же так. Хотелось больше роликов игр. Интересно, кто девочек выбирал для журнала? Некоторые супер, но остальные... Я, конечно, понимаю, некрасивых не бывает, бывает мало водки. Со следующей выставки хочется узнать про PS3 и живые игры для нее.



Автор:  
**truePicaSSO**

Откровенно говоря, репортаж не понравился. Много фото, мало текста, да и вообще, халтурить вы стали в последнее время... Блин, нам же интересно узнавать о всяких прикольных штучках (хотя заведомо известно, что мы их все равно не купим). Например, штукавина, делающая изображение в портативном Metal Gear объемным. Пишите побольше о таких диковинках, и все будут довольны.

# 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 главных шутера  
уходящего года:  
**F.E.A.R. и Quake 4.**

**Исход битвы зависит от вас.**



**В SMS-битве героев сериала Mortal**

**Кombat побеждает Саб-Зиро.**

**Скорпион повержен. Fatality!**



*Сколько стоит PSP и диски для него в США?*

Value Pack с консолью стоит 250 долларов США, большинство новых игр продается по цене около 50 долларов за штуку.

*Сколько в Японии в переводе на рубли стоит номер Famitsu Weekly?*

Один номер Famitsu Weekly стоит в Японии немногим меньше 400 йен, то есть немногим меньше ста рублей. Кстати, Famitsu Wave DVD – ежемесячный журнал

с DVD-приложением стоит уже 1100 йен (почти 300 рублей).

*Сколько стоит двухслойная DVD-болванка?*

Дорого стоит: около пяти долларов (150 рублей) за штуку. Для сравнения: обычные DVD-болванки примерно в десять раз дешевле.

*Я страстный поклонник старого приставочного Doom. Есть ли Doom 3 на какой-нибудь консоли или мне покупать ради него PC?*

Doom 3 и дополнение к нему Doom 3: Resurrection of Evil были изданы на Xbox. Ну а тратить многие тысячи рублей на хороший компьютер ради одной-единственной игры – это, согласитесь, сомнительная радость.

*Когда же наконец выйдет русская локализация Splinter Cell 3? Чем занимаются в «Руссобит-М»? Надоело ждать.*

27 октября компания объявила, что русская версия Splinter Cell 3 ушла в

печать. Это значит, что когда вы будете читать этот номер, игра, скорее всего, уже будет в продаже.

*Есть ли на PS2 первая часть Serious Sam? Есть ли в ней отличия от PC-версии?*

Нет, оригинальный Serious Sam никогда не выходил на PS2.

*Есть ли для PlayStation 2 клавиатура или мышь?*

К PlayStation 2 можно подключить клавиатуру

и мышь. Если игра поддерживает эти устройства, то подключайте их к USB-портам приставки. Если нет, используйте специальный переходник (например, Smart Joy Frag, на [ilk-sang.com](http://ilk-sang.com) он стоит \$20), вставляющийся в порт для геймпада. Мышь заработает во всех играх!

*Будете ли вы выкладывать комиксы из авторской колонки на диск?*

Пока не планируем. Это неинтересно. Мы скорее переиздадим подборку лучших комиксов в пе-

чатном виде. В отдельном сборнике или в рамках «СИ». Мы думаем над этим.

*А почему у вас на обложке нет надписи с рекомендуемой розничной ценой? А то цена на журнал порой так разнится, что аж уши заворачиваются.*

Проблема в том, что цена на журнал в Москве и в других городах России отличается из-за транспортных расходов. Распространители в регионах нас не поймут, если будет установлена единая цена.



# 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 30-ого ноября

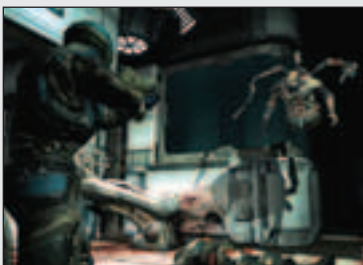
# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



**200 НОМЕРОВ ВМЕСТЕ**

## QUAKE 4

Крупный калибр в обойме осенних хитов. Был взвешен и найден пригодным.



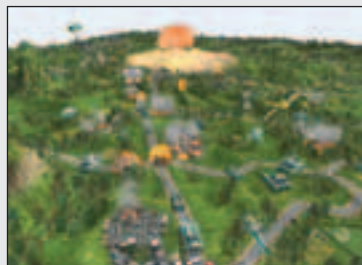
## ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

Не мышонков, не зверушка, а вполне себе достойный шутер про Вторую мировую.



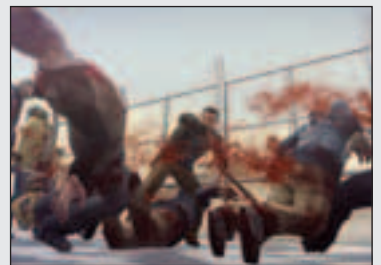
## SHATTERED UNION

Пошаговый передел США при участии европейских миротворцев.



## DEAD RISING

Очень много зомби на экране. Благо Xbox 360 позволяет. Эдакая пародия на Resident Evil.









# У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

\* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

\* Постоянно обновляемый ассортимент

**ВЫБОР**



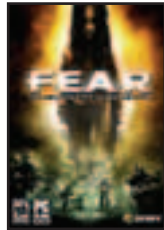
Guild Wars

**\$69.99**



Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)

**\$79.99**



F.E.A.R. (Director's Cut Edition)

**\$21.99**



Age of Empires III Collector's Edition

**\$109.99**



City of Heroes Collectors DVD Edition

**\$89.99**



Quake 4

**\$79.99**



World of Warcraft

**\$79.99**



Half-Life 2: Game of the Year Edition

**\$79.99**



Ночной Дозор

**\$15.99**



EverQuest II DVD

**\$79.99**



Splinter Cell: Chaos Theory

**\$79.99**



Fable: The Lost Chapters

**\$79.99**

Играй просто!  
GamePost

**ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ**  
**МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!**



Тел.: (095) 780-8825  
Факс.: (095) 780-8824

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







(game)land



26 ноября  
22.00

Развлекательный центр  
м. Тульская, Холодильный пер., д. 3



# САМАЯ НЕОБЫЧНАЯ ВЕЧЕРИНКА ГОДА,

ПОСВЯЩЕННАЯ ИГРЕ  
«НОЧНОЙ ДОЗОР»

**Вас ждут**

- создатели «Дозора»
- все московские Иные
- непростые испытания
- сотни призов
- стакан крови
- выступление неподражаемой Жанны Фриске
- и многое другое



Генеральный спонсор:



GIGABYTE®

Спонсоры:

TERMIT



**Выиграйте компьютер своей мечты!**



На вечеринке компания DEPO Computers проведет розыгрыш самого продвинутого компьютера для игр и развлечений – Depo Ego.



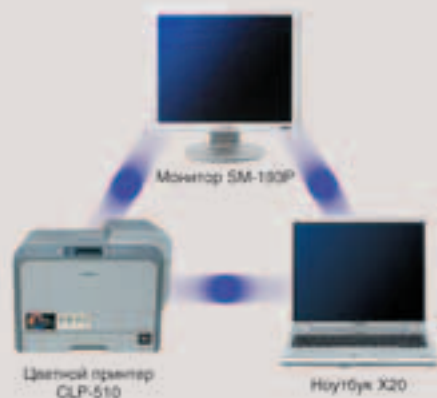
Кроме того уже сейчас вы можете получить классные призы: джойстик, акустическую систему или цифровую фотокамеру. Все подробности на [www.depo.ru](http://www.depo.ru)

**Не упустите шанс!**

Ваш пригласительный  
в «Стране Игр» № 21

© 1998 - 2005 Сергей Лундин. Все права защищены.  
© 2004 - 2005 Парламентский канал, ТАББАК / Бизнес-Продажи. Все права защищены.  
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.  
© 2005 ЗАО «Новый Диск». Все права защищены.  
LIFESTUDIO HEAD © 2001 - 2005 LifeMode Interactive Ltd. Все права защищены.





## ИТ-решения Samsung для бизнеса

Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ-компанией.





СТРАНА  
ИГР

CROTEAM



# SERIOUS SAM II





S H E I S T H E Q U E S T I O N

# F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

СТРАНА  
ИГР

VIVENDI  
UNIVERSAL  
games





СТРАНА  
ИГР

namco



# Mortal Kombat: Shaolin Monks

## Kung Lao

### Special Moves

Teleport (Lev.1): **□+○**  
 Double Teleport (Lev.2): **□+○, ○**  
 Teleport Stun (Lev.3): **□+○**  
 Spin Attack (Lev.1): **□+△**  
 Spin Repeat (Lev.2): **□+△, △, △**  
 Pulse Spin (Lev.3): **□+△, ○**  
 Hat Toss Straight (Lev.1): **□+○**  
 Hat Toss Ricochet (Lev.2): **□+○**  
 Hat Toss Spin (Lev.3): **□+○** (держать 2 сек.)  
 Hat Toss 360 (Lev.4): **□+○** (держать 2 сек.)  
 Hat Shield (Lev.5): **□+○** (держать 3 сек.)  
 Enemy Manipulation (Lev.1): **□+□**  
 (X для отмены)  
 Head Smack (Lev.2): **□+□, ○**  
 Flip Up (Lev.3): **□+□, △**  
 Power Slam (Lev.4): **□+□, ○**  
 Directional Throw (Lev.5): **□+□** +  
 задайте направление, **□**

### Finishing Moves

**Fatalities**  
 Body Slice: **▶▶▶▶**  
 Mid-Air Slice: **▲▲▲▲**  
 Friendly Rabbit: **▲▲▲▲**  
 Arm Cutter: **◀◀◀◀**  
 Head Toss: **▶▶◀◀**  
 Many Chops: **▲▲▲▲**  
 Headache: **▲▲▲▲**  
 Buzzsaw: **▶▶▶▶**  
 Very Unfriendly Rabbit: **◀◀▶▶**

**Multities**  
 Tornado: **▲▶▶▶▲**  
 Hat Control: **◀▶▶▶◀**

**Brutality**  
 Razor Edge: **◀▲▲▲**

## Sub-Zero

### Special Moves

Freeze (Lev.1): **□+○**  
 Slide (Lev.1): **□+△**  
 Ground Freeze (Lev.1): **□+○**  
 Dragon Grapple (Lev.1): **□+□**  
 Run Off Back (Lev.2): **□+□, ○**  
 Flip Up (Lev.3): **□+□, △**  
 Power Slam (Lev.4): **□+□, ○**  
 Directional Throw (Lev.5): **□+□** +  
 задайте направление, **□**

### Finishing Moves

**Fatalities**  
 Head Spine Rip: **▶▶▶▶**  
 Ice Grenade: **◀◀▶▶**  
 Ice Uppercut: **▶▶▶▶**

**Multities**  
 Ice Stomp: **▲▲▶▶▲**

**Brutality**  
 Frostbite Rage: **▲▶▶◀**

## Коды

### Xbox codes

Держать белую:  
 X, △, L, R, □, ▶, X  
 Держать белую:  
 X, ◀, △, L, L, △, X  
 Держать белую:  
 X, △, ◀, ▶, ◀, черная, X

### Результат

Открыть Скорпиона для story mode  
 Открыть Sub-Zero для story mode  
 Открыть игру Mortal Kombat 2

### PlayStation 2 codes

Держать **□**:  
 ○, ▲, □, □, ◀, ▶, ○  
 Держать **□**:  
 ○, ◀, ▲, □, □, ▲, ○  
 Держать **□**:  
 ○, ▲, ◀, ▶, ◀, □, ○

## Baraka

### Special Moves

Blade Spark: **□+○**  
 Blade Swipe: **□+△**  
 Blade Fury: **□+○**  
 Grapple: **□+□**  
 Run off Back: **□+□, ○**  
 Flip Up: **□+□, △**  
 Power Slam: **□+□, ○**  
 Directional Throw: **□+□**, задайте  
 направление, **□**

### Fatalities

Blade Lift: **◀▶▶▶**  
 Decapitation: **◀◀◀◀**

### Special Moves

Enemy Manipulation: **□+□**  
 (X для отмены)  
 Head Smack: **□+□, ○**  
 Flip Up: **□+□, △**  
 Power Slam: **□+□, ○**

### Fatalities

Head Chop: **◀◀▶▶**  
 Kiss Of Death: **▶▶▶▶**

## Johnny Cage

### Special Moves

Shadow Bolt: **□+○**  
 Shadow Uppercut: **□+△**  
 Shadow Kick: **□+○**  
 Enemy Manipulation: **□+□**  
 (X для отмены)  
 Head Smack: **□+□, ○**  
 Flip Up: **□+□, △**  
 Power Slam: **□+□, ○**

### Fatalities

Torso Rip: **◀▶▶▶**  
 Head Decap: **▶▶▶▶**  
 Punching Bag: **▲◀◀◀**

## Scorpion

### Special Moves

Warp Attack (Lev.1): **□+○**  
 Uppercut (Lev.1): **□+△**  
 Spear Throw (Lev.1): **□+○**  
 Enemy Manipulation (Lev.1): **□+□**  
 (X для отмены)  
 Head Smack (Lev.2): **□+□, ○**  
 Flip Up (Lev.3): **□+□, △**  
 Power Slam (Lev.4): **□+□, ○**  
 Directional Throw (Lev.5): **□+□** +  
 задайте направление, **□**

### Finishing Moves

**Fatalities**  
 Flame: **▲▲▶▶**  
 Spear Slice: **▶▶▶▶**

**Multities**  
 Raise Hell: **◀▶▶▶▲**

**Brutality**  
 Searing Blade: **▶▶▶▶**

## Liu Kang

### Special Moves

Fireball (Lev.1): **□+○**  
 High/Low Fireball (Lev.2): **□+○, ○**  
 Air Fireball (Lev.3): (In Air) **□+○**  
 Fireburst Fireball (Lev.4): **□+○, ○, ○**  
 Flying Kick (Lev.1): **□+○**  
 Bicycle Kick (Lev.2): **□+○** (держать 2 сек.)  
 Bicycle/Flying Kick (Lev.3): **□+○**  
 (держать 2 сек.)  
 Uppercut (Lev.1): **□+△**  
 Uppercut 2 (Lev.2): **□+△, △**  
 Uppercut 3 (Lev.3): **□+△, △, △**  
 Uppercut 4 (Lev.4): **□+△, △, △, △**  
 Dragon Grapple (Lev.1): **□+□**  
 Run Off Back (Lev.2): **□+□, ○**  
 Flip Up (Lev.3): **□+□, △**  
 Power Slam (Lev.4): **□+□, ○**  
 Directional Throw (Lev.5): **□+□** +  
 задайте направление, **□**

### Finishing Moves

**Fatalities**  
 Shaolin Soccer: **◀▶▶▶**  
 Bonebreak Combo: **◀▶▶▶**  
 Fire/Kick Combo: **◀▶▶▶**  
 Flipping Uppercut: **▲▶▶▶**  
 Dragon: **◀▶▶▶**  
 Giant Stomp: **◀◀◀◀**  
 Head Clap: **▶▶▶▶**  
 Arm Rip: **◀▶▶▶**

**Multities**  
 Fire Trails: **▲▶▶▶▲**  
 Dragons Fury: **◀▶▶▶**

**Brutality**  
 Rage Mode: **▶▶▶▶**



## Кнопки

PS2	функция	Xb
○	= быстрый удар	= X
△	= апперкот	= Y
□	= сильный удар	= B
○	= прыжок	= A
□	= Fatality	= белая
○	= Lock On (блок)	= L
□	= модификатор	= R
○	= бросок	= черная



**★** Коричневой звездочкой мы обозначили на картах все «обычные» секреты, которые можно собрать при одиночном прохождении. Номера соответствуют указанным в «Тактике».

**★** Красной звездочкой мы отметили на картах те секреты, которые позволяют открыть дополнительных персонажей для VS-режима. Их инициалы помогут вам сориентироваться.

**★** Синей звездочкой мы обозначили на картах все Ko-ор секреты – те, которые можно заполучить лишь при игре вдвоем. Номера соответствуют указанным в «Тактике».

**★** Белой звездочкой мы обозначили на картах места обитания всех секретных боссов. Подробности о том, как их найти и что даст победа над ними – в разделе «Тактика».

**★** Зеленые звездочки указывают местоположение убежища Смука и всех, связанных с его миссиями мест. Номера соответствуют обязательному порядку выполнения миссий.

**+** Красный крест на белом фоне символизирует на наших картах месторасположение всех апгрейдов жизненной шкалы. Как их заполнить читайте в «Тактике» (№22 за 2005 год).



**СТРАНА ИГР** || 22 | 199 || **НОЯБРЬ** || 2005

**Soul Calibur III** || **The Elder Scrolls IV** || **Kameo** || **King Kong** || **Gothic 3** || **Crashday** || **F.E.A.R.** || **Black & White 2** || **Serious Sam 2** || **Total Overdose** || **Rome: Total War - Barbarian Invasion**