

# СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

**В РАЗРАБОТКЕ:**

Волкодав | Scratches | Корсары 3 | Splinter Cell 4 | Evil Days of Luckless Jhon | Mage Knight: Destiny's Soldier | Crackdown | Dead Rising | Final Fantasy IV Advance | MS Saga: A New Dawn | Me & My Katamari | Fallen Lords: Condemnation | Ashes | GT Evolution

**ОБЗОРЫ:**

Магия Крови | NFS: Most Wanted | Frogger: Ancient Shadow | Resident Evil 4 | Vietcong 2 | The Movies | Jak X | Genji | The Fall: Last Days of Gaya | Стальные Монстры | Crash Tag Team Racing | Fire Emblem | Battlefield 2: Special Forces | Knights of the Temple 2

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

01#202 | ЯНВАРЬ | 2005

Need for Speed:  
Most Wanted

Машины с мигалками и без

Fire Emblem:  
Path of Radiance

Самая ожидаемая тактическая RPG года

# Xbox 360

Тест-драйв первой приставки нового поколения!

ХИТ?!

# Splinter Cell 4

Как Сэм Фишер «заехал на тюрьму»

ПЛЮС

## Корсары 3

Интервью

## Волкодав

Демо-тест

Кролики-каннибалы и все-все-все

ТЕМА НОМЕРА

208

СТРАНИЦ  
В НОМЕРЕ

# МАГИЯ КРОВИ

«ЖЕЛЕЗО»

Итоговый обзор  
рынка за 2005 год.  
Факты и прогнозы.

ТАКТИКА

Anarchy Online:  
легко ли быть  
киберпанком?



ВНИМАНИЕ!

Традиционный набор  
новогодних конкурсов!  
Не пропусти!

# 17

КОНКУРСОВ

# Акелла

# World Racing 2



ПРЕДЕЛЬНЫЕ  
ОБОРОТЫ



PLAYLOGIC  
game publisher & developer

Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, вцепившись в руль спорткара, обязательно захочет повторить пережитое. И только **World Racing 2** предложит вам для этих целей дюжины автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит вдребезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретроавтомобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
- Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
- Продвинутая система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
- Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
- Несколько десятков детально проработанных трасс
- Возможность тюнинга своего авто



И. Сигур ВУДЕМЕНА

Полная версия в коробочной форме: "CD-ROM", "М. Сигур" и "Вудемена"

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



Акелла

© 2005 "Akella"  
© 2005 "Playlogic"

# НА СТАРТ!



## С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

### С наступающим вас, друзья!

**К**онечно, для многих из вас Новый год уже наступил, ведь журнал появился в продаже всего за неделю до самого главного праздника. А это не так уж и много, чтобы добраться до всех уголков нашей необъятной. Но в любом случае я хочу от всей души поздравить читателей «СИ» и пожелать здоровья и любви, успехов на работе и в учебе, немного терпения со стороны близких, когда вы в очередной раз, оторвав взгляд от монитора, произнесете: «Еще 5 минут и выключаю, только посмотрю быстренько, что там на следующем уровне...» Пусть в следующем году у вас не виснет «Винда» и не глючат драйвера, пусть игры всегда инсталлируются с первого раза, а потом запускаются без проблем, пусть геймпад никогда вас не подводит, а противник всегда окажется

достойным. Пусть сейвы вечно хранятся на картах памяти, а верная консоль никогда не сломается. Но самое главное, я хотел бы пожелать каждому из вас хотя бы пару десятков игр, покупая которые, вы бы не думали о цене, а начав играть, лишь с трудом могли бы оторваться. Мне бы очень хотелось, чтобы Xbox 360 не разделила участь Dreamcast, а надолго заняла достойное место в ряду самых популярных консолей. И чтобы причиной тому стало множество качественных игр и надежность приставки, а не грамотная работа PR-щиков и маркетологов. Я хочу, чтобы уже весной мы все убедились в невероятной мощи PS3 и «революционности» Revolution. Еще раз с Новым годом всех вас!

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	DS	PSP	GBA
Anarchy Online 176	Дикая Страна 141	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 46	Final Fantasy IV Advance 84		
Ashes: Two Worlds Collide 86	Игра со смертью 141	<b>GC</b>			
Battlefield 2: Special Forces 134	За Родину! 141	Crash Tag Team Racing 128	<b>DS</b>		
Battlefield 2: Special Forces 134	Корсары 3 52	Fire Emblem: Path of Radiance 130	Mage Knight: Destiny's Soldier 78		
Codename: Panzers, Phase Two 141	Магия Крови 26	Frogger Ancient Shadow 106			
Evil Days of Luckless John 76	Магия Крови 26	Need for Speed: Most Wanted 102	<b>PSP</b>		
Fallen Lords: Condemnation 86	Стальные Монстры 124	The Movies 112	Crash Tag Team Racing 128		
GT Evolution 87	<b>PS2</b>	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 46	Me & My Katamari 84		
Knights of the Temple 2 136	Crash Tag Team Racing 128	<b>Xbox</b>			
Leisure Suit Larry: Кончить с отличием 140	Frogger Ancient Shadow 106	Crash Tag Team Racing 128	<b>Xbox 360</b>		
Need for Speed: Most Wanted 102	Genji: Dawn of the Samurai 118	Frogger Ancient Shadow 106	Crackdown 80		
Scratches 74	Jak X 116	Knights of the Temple 2 136	Dead Rising 82		
The Fall: Last days of Gaya 122	Knights of the Temple 2 136	Need for Speed: Most Wanted 102	Need for Speed: Most Wanted 102		
The Movies 112	Michigan: Report from Hell 138	The Movies 112			
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 46	MS Saga: A New Dawn 84	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 46			
Tom Clancy's Splinter Cell: Теория хаоса 140	Need for Speed: Most Wanted 102				
Universal Combat: На краю Вселенной 140	Resident Evil 4 108				
Vietcong 2 110	The Movies 112				
Волкодав 72					



## МАГИЯ КРОВИ



## НА ОБЛОЖКЕ



ВОРОНЕЖ ПОТИХОНЬКУ СТАНОВИТСЯ КРУПНЫМ ИГРОПРОМЫШЛЕННЫМ ЦЕНТРОМ. ВЫХОДИТ ПРОЕКТ ЗА ПРЕДЕЛАМИ РАСПЛОДИВШИХСЯ ВНЕЗАПНО СТУДИЙ, И ЕЩЕ БОЛЬШЕ – ТОЛЬКО АНОНСИРОВАННЫХ. НО «МАГИЯ КРОВИ» ВЫДЕЛЯЕТСЯ ДАЖЕ НА ЭТОМ ФОНЕ. ШУТКА ЛИ, ЕЩЕ ДО ВЫХОДА ПОДЕЛИТЬСЯ СВОИМ ДВИЖКОМ С ПАРЬЮ РОДСТВЕННЫХ ИГР! В ЧЕМ ПОДВОХ? СТРОГОЕ СЛЕДОВАНИЕ КАНОНАМ, ЗАЛОЖЕННЫМ BLIZZARD? КРАСОЧНАЯ КАРТИНКА, ЯРКИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ, НЕОБЫЧНЫЙ ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ И УРОВНЕЙ? А МОЖЕТ, СОВЕРШЕННО НЕДЕТСКИЙ ЮМОР И ОБИЛИЕ КУЛЬТУРНЫХ ССЫЛОК? ПЛОТЯДНЫЕ КРОЛИКИ, ИНФЕРНАЛЬНЫЕ МЛАДЕНЦЫ, ТЕНТАКЛИ И КРОВИЩА. КАЖДЫЙ НАЙДЕТ ЗДЕСЬ ЧТО-ТО СВОЕ, НО ВОТ СКУЧАТЬ ТОЧНО НЕ ПРИДЕТСЯ.



46



## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

### ХИТ?!

СОЗДАТЕЛИ TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT НАНЯЛИ ДЛЯ РАБОТЫ НАД СЦЕНАРИЕМ НАСТОЯЩЕГО КИНОШНИКА. НАСКОЛЬКО ЭТО ПОМОГЛО И ЧТО ЗА СТРАННУЮ КАРТИНУ ВЫ НАБЛЮДАЕТЕ ВЫШЕ? ЧИТАЙТЕ НАШ ОТЧЕТ ИЗ ФРАНЦИИ. /46



### ДЕМО-ТЕСТ

ПО МОТИВАМ ФИЛЬМА «ВОЛКОДАВ» РАЗРАБАТЫВАЮТСЯ СРАЗУ ТРИ ИГРЫ. ОДНУ ИЗ НИХ УДАЛОСЬ ОЦЕНИТЬ НАШЕМУ КОРРЕСПОНДЕНТУ, И ОН С РАДОСТЬЮ ДЕЛИТСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ. /72



### ОБЗОР

THE MOVIES – НОВЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ ГОСПОДИНА МУЛИНЕ, НЕ ТАК ДАВНО ОБЕЩАВШЕГО ЗОЛОТЫЕ ГОРЫ В BLACK&WHITE 2. НАСКОЛЬКО ОПРАВДАНЫ ОЖИДАНИЯ НА СЕЙ РАЗ? /112

## НОВОСТИ

■ Новости «Акеллы»	06
■ Начинка Revolution	07
■ Планы Сакагути	08
■ Истинная цена Xbox 360	10
■ Выпейте potion из FFXII	12
■ Маркетинг Microsoft	14

## ТЕМА НОМЕРА

■ Магия Крови	26
---------------	----



26

## СПЕЦ

■ Xbox 360 – премьера	34
■ Большой Новогодний гид	54
■ Индустриальные итоги года	148
■ Ночной Дозор party	162



34

### ХИТ?!

■ Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	46
--	----

## ИНТЕРВЬЮ

■ Артем Романенко (Корсары 3)	52
-------------------------------	----

## СЛОВО КОМАНДЫ

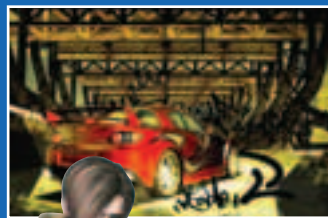
■ Прямая речь, хит-парад «СИ», etc.	92
■ Авторская колонка I (Глагол)	96
■ Авторская колонка II (Врен)	98
■ Авторская колонка III (Зонт)	100

## СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ, ИЛИ КАК НАРРООН ВСТРЕТИЛСЯ С «ИЛ-2».



### Новогодний гид

Мы рассказываем вам, что стоит приобрести геймеру на Новый год для себя, своих друзей и родственников. Компьютеры и консоли, игры и аксессуары, гаджеты и коллекционные издания фильмов, фигурки и сувениры – вариантов целый миллион. И помните – отправиться в поход по магазинам никогда не поздно. Тут даже и праздник не особенно нужен. /54



### Need for Speed: Most Wanted

Лучшая часть сериала Need for Speed за последние три года, одна из ярчайших гоночных игр (по крайней мере, на PC), однако далеко не идеал. Electronic Arts уверенно поддерживает раз взятую планку качества, но без набора мельчайших недостатков обойтись и сейчас не удалось. Тем не менее, титул «лучшей NFS за последние годы» игра носит заслуженно. /102



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

СТИЛЬНОЕ КРОМСАЛОВО В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЯПОНИИ.

118



RESIDENT EVIL 4

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР СОВРЕМЕННОСТИ ВЫШЛА НА PLAYSTATION 2.

108

## КОМПЛЕКТАЦИЯ



### НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, три CD.



### НОМЕР С DVD

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

## ДЕМО-ТЕСТ

- Волкодав 72
- Scratches 74

## В РАЗРАБОТКЕ

- Evil Days of Luckless Jhon 76
- Mage Knight: Destiny's Soldier 78
- Crackdown 80
- Dead Rising 82
- Final Fantasy IV Advance 84
- MS Saga: A New Dawn 84
- Me & My Katamari 85
- Fallen Lords: Condemnation 86
- Ashes: Two worlds collide 86
- GT Evolution 87

## ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 88

## ОБЗОР

- Need for Speed: Most Wanted 102
- Frogger Ancient Shadow 106
- Resident Evil 4 108
- Vietcong 2 110
- The Movies 112
- Jak X 116
- Genji: Dawn of the Samurai 118
- The Fall: Last days of Gaia 122
- Стальные Монстры 124
- Crash Tag Team Racing 128
- Fire Emblem: Path of Radiance 130
- Battlefield 2: Special Forces 134
- Knights of the Temple 2 136
- Michigan: Report from Hell 138

## ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 140

## PLAYMOVILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 144

## АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 156

## КИБЕРСПОРТ

- ASUS Autumn Cup 2005 158
- Азиатский триумф на WEG Season 3 160
- Дисциплины ESWC 2006 160

## ОНЛАЙН

- Новости Сети 166
- Общение голосом в Сети 168
- Уголок новичка 170

## ТАКТИКА

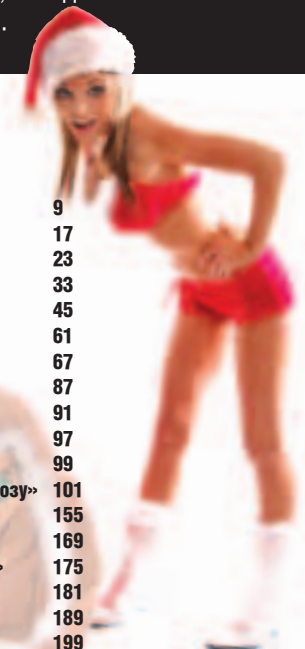
- Коды 172
- Anarchy Online 176

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай! 190
- Widescreen 194
- Bookshelf 198
- Обратная связь 200
- Анонс следующего номера 206

## КОНКУРСЫ

- Страноведческий конкурс 9
- Конкурс «Школа шпионов» 17
- Креативный конкурс 23
- Магический конкурс 33
- Индустриальный конкурс 45
- Новый год в стиле «СИ» 61
- Конкурс «Рагнапати» 67
- Конкурс «Про маму» 87
- Портретный конкурс 91
- Конкурс «Автопарад» 97
- Конкурс «Лейся песня!» 99
- Конкурс «Письмо Деду Морозу» 101
- Конкурс ТЕТЯИС 155
- Конкурс про клавиши 169
- Конкурс «Найди вредителя» 175
- Анархический конкурс 181
- Мультимедийный конкурс 189
- Конкурс «Микромир» 199



## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«АКЕЛЛА»	59	«НОВЫЙ ДИСК»	142-143	GAMELAND AWARD	193	NETLAND
03 ОБЛОЖКА	DINA VICTORIA	63, 81, 89, 94-95, 109, 139	«БУКА»	147	ЖУРНАЛ MAXI TUNNING	197	МИСС GAMELAND AWARD
04 ОБЛОЖКА	ATI	75, 121, 137	«РУССОБИТ-М»	161	ЖУРНАЛ «КИБЕРСПОРТ»	201, 203	ЖУРНАЛ «МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ»
11, 13, 15, 21, 25, 38-39	«АКЕЛЛА»	85	NIVAL INTERACTIVE	165	@ MAIL	205	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
31, 51, 105, 107, 115, 127, 133	«ТС»	5	ЖУРНАЛ «ХАКЕР»	171, 208	GAMEPOST		
43, 79	SOFT CLUB	24	ЖУРНАЛ GAME DEVELOPER	173	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»		

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

## С праздником!

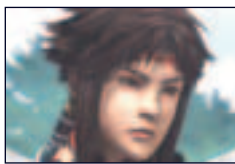
**Н**у, с наступающим, дорогие читатели! Вам уже пожелали много раз всего самого-самого и побольше? Так повторить добрые слова никогда не помешает! Желаем вам в новом году всего са-

мого интересного, хорошего, прикольного. Чтобы вы продолжали нас читать, а за нами уж не заржавеет – порадуем по полной. А теперь подарок! За ними, как обычно, заходите в раздел «Демо-версии», ведь в нем

вас ждет потрясающий автосимулятор Race Driver 3. И обязательно смотрите видеочасть, там есть кое-что новогоднее. Что именно? Читайте врезку «Обратите внимание». Замечательных вам праздников!



## Видеообзоры



### Genji: Dawn of the Samurai

Один из самых красивых экшенов для PS2 наконец-то добрался до Европы, а мы, в свою очередь, поспешили снять его на видео и сделать отличный видеобзор, не пропустите!



### Need for Speed: Most Wanted

Успешная уже поднадоевшая серия Need For Speed обзавелась новым питомцем – NFS: Most Wanted, причем весьма красивым и породистым. По сути, это лучший NFS за последние три года.



### The Movies

Новая необычная игра от Питера Мулине, где можно попробовать себя в роли владельца киностудии, а также испытать свои режиссерские таланты, чтобы хвастаться своими шедеврами перед друзьями.



### Jak X VS Crash Tag Team Racing

Уникальный видеобзор, где лбами столкнутся два неугомонных героя – Джек и Крэш. Причем, в роли профессиональных гонщиков! Кто быстрее, круче и вообще – лучший шофер? Смотрите сами.

## А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

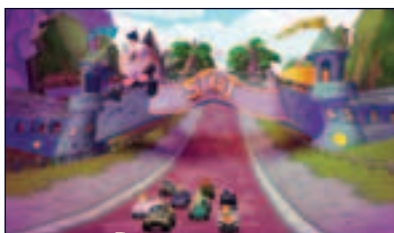
**...у наших видеобзоров есть три звуковые дорожки!**

Доводим до вашего сведения: в обзорах игр на dvd-видео части есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой. Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

## ➔ Обратите внимание

Так как номер у нас с вами новогодний, то обращаем ваше внимание на новогодние подарки. Первым в списке идет праздничный клип, собранный из разных игр. В нем есть снег, много-много снега! Ни в коем случае не пропустите гигантскую, просто галактическую подборку лучших обоев за несколько прошлых месяцев. На этом диске вы сможете найти их десятками, да что там, речь о сотне! И еще много маленьких приятных сюрпризов ждут тех, кто не поленится их обнаружить. Все раскрывать не будем, отметим только особо отличившиеся: необычный «Банзай!», по-новогоднему привлекательные моды и (особое внимание!) перекрестный видеобзор с Джеком и Крэшем в главных ролях.



## Софт

### CoffeCup Flash FireStarter 6.7

Flash прочно вошел в Интернет: сайты с флэш-элементами можно считать тысячами. Чтобы создать что-то на флэше, необязательно осваивать продукцию Macromedia – возможностей FireStarter будет достаточно. Для начала.

### Cleanerzoomer 3.2

Программа для улучшения картинок, сохраненных в формате JPEG. Умеет подавлять шумы на фото, убирать пыль, муар, JPEG-артефакты и многое другое. Также умеет увеличивать фотографии, сохраняя при этом резкость.

### Recolored 0.6.0 Beta

Волшебная программа, способная «раскрасить» ваши старые черно-белые фотографии, не требуя от вас больших усилий и времени. Результат, правда, получается скорее «интересный», нежели «качественный».

### ZBrush 2

Как же долго не попадалась нам в руки простая и интуитивно понятная программа для создания трехмерных объектов! И если вы еще не погрузились с головой в пучину 3dsmax, то попробовать ZBrush определенно стоит!

## 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.

ЧИТАЙ В НОВОГОДНЕМ  
НОМЕРЕ:

**ТОЧИКИСТОНСКИЙ КОСЯК**  
ВЗЛОМ САЙТОВ НАЦИОНАЛЬНОГО БАНКА,  
МИНФИНА И ПРЕЗИДЕНТА ТОЧИКИСТОНА

**ВОСКРЕШЕНИЕ БОТНЕТА**  
КАК ПОПОЛНИТЬ ЧИСЛЕННОСТЬ  
СВОЕГО БОТНЕТА

**РАЗВОДИМ ЧЕРВЕЙ**  
ЧТО ТАКОЕ МЫЛЬНЫЕ ЧЕРВИ,  
И С ЧЕМ ИХ ЕДЯТ

**КОРОЛИ VX-СЦЕНЫ**  
ИСТОРИЯ ВИРУС-ГРУППЫ 29A

**ЧЕЛОВЕК VS.  
ЖЕСТОКИЙ КОДЕР**  
КАК УЗНАТЬ БЕШЕНОГО  
ПРОГРАММИСТА



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



НА НАШИХ ДИСКАХ ТЫ ВСЕГДА  
НАЙДЕШЬ ТОННУ САМОГО  
СВЕЖЕГО СОФТА, ДЕМКИ,  
МУЗЫКУ, А ТАКЖЕ 3 ВИДЕО  
ПО ВЗЛОМУ!

## Демо-версии



### ToCA Race Driver 3

Третья часть одного из лучших гоночных симуляторов от Codemasters, компании, недавно подарившей нам очередное чудо по имени Colin McRae Rally 05. Красота неимоверная, великолепная система повреждений, и просто кайф от гонок – а что еще нужно от игры?



### «Альфа: Антитеррор»

«Есть такая профессия – Родину защищать». И попробовать ее на вкус, а может быть, впоследствии даже стать ее представителем вам поможет сегодняшняя демо-версия игры «Альфа: Антитеррор». Не только США не ведет переговоров с террористами!



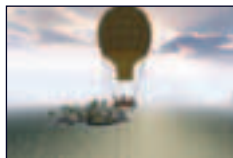
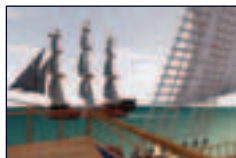
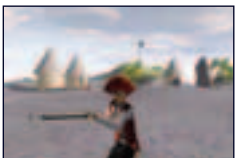
### Серп и Молот

Тактическая ролевая игра. 1949 год, послевоенный мир погряз в неразрешимых политических противоречиях и наращивании «вооружений». На территорию англо-американского «сектора» оккупированной Германии забрасывается советский диверсант...

## Моды

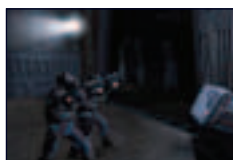
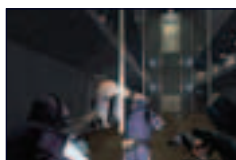
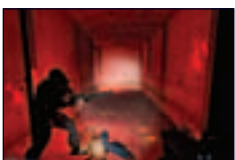
### Battlefield Pirates 1.0

Прощание с Battlefield 1942 все еще продолжается. На сей раз финальную версию своего мода под него предлагают создатели Battlefield Pirates. Эта модификация повествует о вечной битве двух непримиримых противников – одноногих пиратов и скелетов. Битва с применением совершенно разной техники идет более чем на десятке карт.



### Combine Destiny

Долгожданный Opposing Force, созданный поклонниками Half-Life 2. Отстреливать Гордона Фримена, естественно, никто не даст, взамен предлагается более трех часов игрового времени, которое вы проведете в шкуре одного из солдат Комбайна. А солдатам инопланетных захватчиков на нашей земле приходится ой как несладко.



## БАНЗАЙ!

Этот выпуск рубрики «Банзай!» особенный. Его задача – позволить читателю прикоснуться к восхитительному миру японских комиксов. Поэтому мы договорились с хорошими людьми из издательского дома «Сакура-пресс» и публикуем на диске половину первого тома русского издания отличной манги Румико Такахаси «Ранма 1/2». Не пропустите!



## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

### ДЕМО-ВЕРСИИ:

ToCA Race Driver 3  
Альфа: Антитеррор  
Серп и Молот

### ВИДЕООБЗОРЫ:

Cenji: Dawn of the Samurai  
Need for Speed: Most Wanted  
The Movies  
Jak X VS Crash Tag Team Racing

### ПАТЧИ:

Вивисектор 1.1 retail  
Завоевание Америки  
Завоевание Америки. В поисках  
Эльдрорадо retail  
Серп и Молот 1.1 DVD retail  
Battlefield 2 v1.12 retail  
Civilization IV v1.09 retail  
Empire Earth II v1.20 UK retail  
GT Legends v1.1.0.0 retail  
GTR v1.5.0.0  
Homeplanet Gold 2.0 retail  
The Sims 2 v1.0.0.1022 retail  
Unreal Tournament 2004 v3369 retail  
Warhammer 40,000: Dawn of War  
v1.41 retail

### SHAREWARE:

HyperXBall  
Neutron Arcade: The N.M.E.  
Project Full Game  
Super Mario: Blue Twilight DX  
Free Full Game 1.04.1

### FREWARE:

N-Ball  
Kumoon

### СОФТ:

CoffeCup Flash FireStarter 6.7  
CoffeCup Flash Foto Gallery 3.0  
CoffeCup RSS News Flash  
Cleanerzooomer 3.2  
Computer Test  
DVD X Player 4.0.0.0 Professional  
FLY2000 TV2.38 RC2  
ForceWare Coolbits 2.0  
Recolored 0.6.0 Beta  
RSS Feed Reader  
Tau Analyzer 1.2  
The Catalyst Uninstaller 1.0  
ZBrush 2

### МОДЫ:

Battlefield 1942  
Battlefield 2  
Counter-Strike: Source  
DOOM 3  
Far Cry  
GTA: San Andreas  
Half-Life 2  
Operation Flashpoint: Resistance  
Quake 4  
The Elder Scrolls III: Morrowind  
The Lord of the Rings:  
The Battle for Middle-earth  
The Sims 2  
The Sims 2: Univercity  
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:

Ice Age 2  
X-Men 3  
The Pink Panther

### ВИДЕО:

Ace Combat 5  
Black  
Blade Dancer  
Crash Day  
Exit  
Onimusha 4  
Kameo: Elements of Power  
Rumble Roses XX  
Xenosaga Episode III:  
Also Sprach Zarathustra  
Видео к рубрике «Банзай!»

### КИБЕРСПОРТ:

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

### МУЗЫКА:

Devil May Cry

### ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst 5.12 w2k/wXP  
NVIDIA nVidia Optimized Driver  
x32 w2k/wXP  
Intel Chipset Installation Utility  
7.2.2.1006 w2k/wXP



## ЛОГИКА И СТРАТЕГИИ ОТ «НОВОГО ДИСКА»

➔ Всего лишь за две недели «Новому Диску» удалось выпустить кучу интересных игр, среди которых оказались Age of Empires и Nintendo DS.

Любители напрячь мозги получили в декабре прекрасный подарок от «Нового Диска», игру «25000 Судоку.» Для тех, кто в танке, поясним, что данный экземпляр является виртуальным воплощением популярной в Стране восходящего солнца игры, которая сильно смахивает на распространенные у нас «японские кроссворды». Помимо этого, был выпущен достаточно интересный гоночный проект GT Legends от разработчиков GTR. Обрадовали и любителей стратегий, в декабре «Новый Диск» представил в нашей стране неоднозначное продолжение серии о «поселэнцах» – «The Settlers. Наследие королей. Сага о туманах». С некоторым запозданием на российском рынке появилось «золотое издание» известной стратегии Age of Empires. Уточним, что встречает нас не третья часть серии, а самая первая – видимо, для самых преданных поклонников. Так что, если в свое время, играя в этот проект от Ensemble, вы страдали от нехватки качественного перевода, то «Age of Empires. Золотое издание» – как раз для вас. Также в этом месяце ждал сюрприз и обладателей Nintendo DS. «Новый Диск» выпустил в России Nintendo DS в трех версиях, включающих разные породы собак. Эта игра завоевала сердца миллионов пользователей портативной приставки по всему миру. ■

### КОРОТКО

**ТНФ ОПРЕДЕЛИ-ЛАСЬ** с названием четвертой серии Broken Sword. Игра выйдет с надписью на коробке Broken Sword: The Angel of Death. На экранах мониторов этот проект появится только летом 2006 года.

**СОЗДАТЕЛЬ СЕРИИ SAKURA TAISEN**, Red Entertainment, отделилась от своего владельца и издателя Sega. В конце ноября они выкупили 2700 акций, что, учитывая предыдущие приобретения, позволило перевести контрольный пакет в 52% в руки владельца Red.

**ROCKSTAR GAMES** будет расширяться, очередная студия появится в Лондоне с соответствующим названием Rockstar London. Чем именно она будет заниматься, пока держится в секрете.

**STATE OF EMERGENCY 2** получила в свое распоряжение очередного издателя в лице SouthPeak Interactive, который и займется распространением этого проекта на PlayStation 2 и PSP.

## НОВОСТИ «АКЕЛЛЫ»

➔ За прошедшие две недели «Акелла» успела выйти на рынок мобильного контента, обзавестись модной лицензией от братьев Стругацких и выпустить ряд игр.

Компания «Акелла» решила серьезно взяться за рынок мобильных развлечений. Мы уже сообщали вам об открытии «Акелла Мобайл», теперь же поведаем чуть более подробно о деятельности подразделения. С момента организации отдела фирме удалось заполучить лицензию Федеральной службы по надзору в сфере связи на оказание телематических услуг связи. Теперь создатель главной пиратской саги гордо именуется контент-провайдером. В конце ноября пиарщики «Акеллы» порадовали общественность известием о том, что еще один роман братьев Стругацких получит виртуальное воплощение. На этот раз под горячую руку разработчиков попала книга «Обитаемый остров», которой отныне суждено превратиться в стратегию. Проект создается

при содействии Wargaming.net и повествует о событиях, произошедших «после уничтожения Максимом Главного Гипноизлучателя и поражения армии Страны Отцов». Насладиться реалиями Острова можно будет в первом квартале 2007 года. Заметим, что Стругацкие опять входят в моду – создается игра по мотивам романа «Трудно быть богом», а одним из источников вдохновения для S.T.A.L.K.E.R. стал «Пикник на обочине». Наконец, за прошедшие две недели «Акелла» успела выпустить игру трехлетней давности под названием «Opimusha: Путь Самурая» и типичный русский квест «ДМБ-2». Ну и конечно, в тираж все-таки был отправлен замечательный пиратский симулятор «Корсары 3», с чем мы «Акеллу» и поздравляем. ■



## GRAVITY НАСТУПАЕТ НА ТЕЛЕФОНЫ

Очередная крупная покупка, пусть и не потрясшая воображение всех обитателей нашей планеты, была совершена создателями Ragnarok Online – корейской фирмой Gravity. Отныне ей принадлежит разработчик игр для мобильных телефонов Neo-Suop. С проектами этой компании в большей степени знакомы обладатели сотовых телефонов марки LG, ведь именно для них и создается подавляющее большинство проектов этой фирмы. Но теперь силы Neo-Suop будут направлены не только на развлечения для мобильных, но и на более серьезные задачи, в списке которых значится продвижение на российском рынке Ragnarok Online. Кстати, сама Gravity сейчас отнюдь не на вольных хлебах, не так давно у нее появился владелец в лице холдинга Softbank. За контрольный пакет акций он отдал астрономическую сумму в \$359 млн. ■



### РАЗРАБОТЧИКИ KILLZONE КУПЛЕННЫ

Sony Computer Entertainment приобрела студию Guerrilla Games, разработчиков известного боевика Killzone для PS2. Еще в 2004 году Guerrilla и SCE договорились о долгосрочном сотрудничестве, плодом которого стал FPS Killzone, разошедший по миру тиражом более чем в 2 млн. копий. Сейчас голландская студия работает над сиквелами Killzone для PlayStation 3 и PSP. Напомним, что трейлер Killzone 2 стал одним из самых запоминающихся элементов презентации PlayStation 3 в мае 2005 года на выставке E3. ■





## ПЕРВАЯ ИГРА ДЛЯ ПУЛЬТА ДУ?

➔ Поляки хотят дружить с Nintendo и горячо одобряют ее новую консоль.

Польская компания Nibris жаждет стать первым разработчиком игр для консоли Revolution компании Nintendo. По крайней мере, поляки считают, что именно эта система, а также портативная Nintendo DS идеально подходят для их шутера Raid over the River. Правда, дальше рассказов о своих желаниях у Nibris дело пока не пошло: инструментариив разработчиков от Nintendo польская компания не получала, издателя у игры нет, а представленные вниманию публики скриншоты созданы на компьютере. Единственное, что у поляков уже готово, так это общая концепция проекта и сюжет. ■



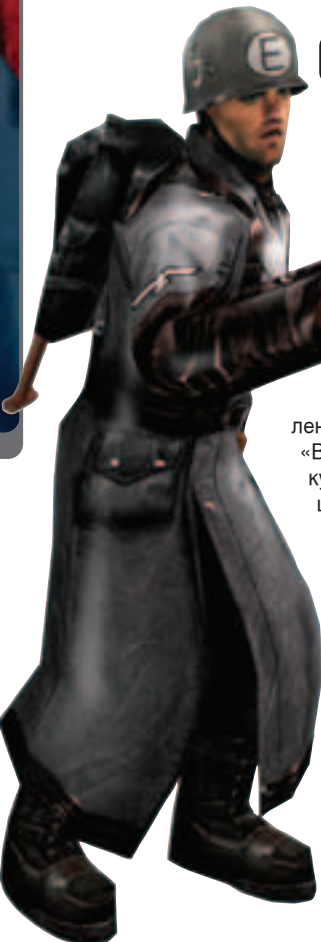
## НАЧИНКА REVOLUTION

Достаточно странная информация приходит от разработчиков, познакомившихся с комплектами разработки игр для Nintendo Revolution. По их словам, Revolution будет всего в 2.5-3 раза мощнее, чем GameCube. До декабря 2005 года разработчики и не видели настоящих комплектов, им было предложено работать с железом GameCube, к которому был добавлен новый джойпад. Впрочем, для создания оригинальных игр – как хочет Nintendo – более ничего и не требовалось. Сейчас Nintendo

начала поставки более продвинутых комплектов разработки, в которых установлено более продвинутое железо. Оказалось, что центральный процессор Revolution очень похож на тот, что использовался в GameCube, но с удвоенной тактовой частотой. Графическая плата пока остается «черным ящиком», но и ее производительность, по оценкам программистов, лишь в два-три раза больше, чем у стоявшей в GameCube. Объем оперативной памяти составляет 128 Мбайт, чего должно хватить с лихвой – ведь Revolution не поддерживает технологию HDTV. Носитель информации – обычные DVD; кроме того, консоль

умеет читать миниатюрные диски от GameCube. Пока не вполне понятно, отражают ли эти комплекты реальную производительность системы, но если это так, получится, что Revolution значительно – в десятки раз – слабее, чем PlayStation 3 и Xbox 360, и платформой нового поколения может быть названа лишь условно. Плюс в том, что работать с таким железом очень просто, поэтому можно будет сосредоточить все свои усилия на создании оригинального геймплея. Кроме того, консоль будет стоить очень дешево – вполне возможно, что геймерам она обойдется менее, чем в 150 долларов. ■

## НОВЫЕ ЭКРАНИЗАЦИИ ИГР



➔ MTV Films приобрела права на создание киноленты по мотивам Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure – игра выйдет на PS2 и Xbox в феврале следующего года.

Задача – продемонстрировать искусство граффити и сложившуюся вокруг него субкультуру через призму выдуманного футуристического мира.

Продюсером проекта выступит сам художник Марк Эко, распространением ленты займется Paramount Pictures.

«В наши дни граффити является уникальным культурным феноменом, и немногие так хорошо понимают его значения, как работники MTV», – заявил Эко.

Кроме того, руководитель id Software, Тодд Холленсхед сообщил, что есть шанс на появления фильма по мотивам Wolfenstein. Напомним, что не так давно до экранов кинотеатров всего мира добралась экранизация другого культового FPS от id – Doom. Новая лента будет весьма уместной, так как компания сейчас как раз работает над очередной частью Wolfenstein, и выпустить их одновременно было бы весьма разумным шагом. Напомним, что совсем скоро мы сможем увидеть фильмы BloodRayne и Dungeon Siege, снимаются ленты по мотивам Silent Hill, Castlevania и Metroid. ■



## КОРОТКО

**БЕНУА СОКАЛЬ, ВОДОХВОИТЕЛЬ SYBERIA**, сейчас работает не только над Paradise, но и занимается еще тремя проектами. Первый проходит под названием Sinking Island и является классическим двухмерным квестом, второй же получил имя Aquarica и будет полностью трехмерным. Об еще одном проекте пока ничего не известно, кроме названия – Martine.

**SILVER STYLE ENTERTAINMENT**, выпустившая в недавнем прошлом The Fall: Last Days of Gaia, приобрела права на игру Simon the Sorcerer. Четвертая часть этого сериала уже находится в разработке и должна появиться не только на PC, но и на Xbox 360 в 2006 году.

**КОМПАНИЯ SONY** сообщает, что в PlayStation 3, как и в Revolution, будет присутствовать система родительского контроля, позволяющая запретить детям в отсутствие взрослых вкушать запретные плоды. Но работать она будет только для фильмов, а единственным надежным методом защиты малышей от кровавых игр останется запираание дисков в шкаф.

**СОГЛАСНО РЕЗУЛЬТАТАМ ИССЛЕДОВАНИЯ** Activision Investor Relations, основную массу геймеров присутствующих в играх рекламы не только не выводит из душевного равновесия, но и наоборот – весьма радует, так как в определенных случаях помогает проникнуться атмосферой происходящего. Выгодна реклама и производителям товаров – изрядный процент опрошенных отмечает, что их отношение к появившимся в играх продуктам улучшилось именно благодаря рекламе.

## EVERQUEST РАСШИРЯЕТСЯ

Akella Online выпустило в продажу на территории России и стран СНГ EverQuest II: Desert of Flames, первое дополнение к EverQuest II. Здесь более 30 новых локаций, где найдутся достойные испытания для игроков любого уровня. В центре пустыни таится город кочевников Maj'Dul, где впервые в EverQuest II можно будет померяться силами с другими игроками в жарких PvP-схватках. В дополнении позволено достигнуть 60-го уровня, пройдя через испытания, специально созданные для игроков уровня 45 и выше, использовать новые голосовые команды, чтобы общаться со своей группой в жарких битвах с 30 видами новых монстров. ■



## ПЛАНЫ САКАГУТИ

➔ Хиронобу Сакагути поделился подробностями о разрабатываемых в недрах Mistwalker проектах.



**Х**иронобу Сакагути, один из основателей Square, а ныне – владелец независимой студии Mistwalker, поделился своими планами относительно работы своей компании. Сейчас, как всем известно, у него в разработке находятся сразу три проекта: Last Odyssey и Blue Dragon для Xbox 360 и Ash: Archaic Sealed Heat для Nintendo DS. Сюрпризом стала еще одна игра, создаваемая для новой приставки от Microsoft. В детали этой разработки Хиронобу не вдавался, но заявил, что нас ожидает нечто доселе невиданное и весьма необычное.

Что касается остальных игр, то рабочая демо-версия Last Odyssey будет представлена общественности на ближайшей E3 в мае 2006 года. Релиз проекта должен состояться в скором времени после появления Blue Dragon, еще одной RPG для Xbox360. Последняя основана на иллюстрациях Акиры Ториямы (Dragon Ball Z, Dragon Quest VIII), для рендеринга будет использован фильтр, имитирующий пластилиновую анимацию. Ранее планировалось применить более привычный cel-shading, но, оценив возможности новой приставки, решили выбрать другой графический стиль. По мнению Сакагути, с RPG у Xbox 360 все будет в порядке. ■



## ELECTRONIC ARTS СНОВА В СУДЕ

**Е**lectronic Arts вновь получила судебный иск, на этот раз благодаря стараниям Пернеллы Харриса, владельца игровой марки Virtual Jam. Этот человек обвинил издательство в воровстве его идей. В 2003 году он встретился с представителями компании, чтобы обсудить особенности футбольного симулятора под названием Heart of a Champion. Именно тогда со стороны Харриса поступило предложение ввести в игровой процесс возможность развития персонажей и несколько других интересных вещей. В игре это так и не было использовано, зато в текущем году вышел замечательный проект Madden NFL 2006, где и появились все фишки. Electronic Arts сейчас отрицает все обвинения, называя их голословными, чем история обернется – покажет лишь время. ■



## XBOX 360: США И ЕВРОПА

➔ Старт новой приставки от Microsoft сопровождался привычными для таких мероприятий проблемами. 2 декабря она поступила в продажу и на нашем материке.

**С**итуацию, сложившуюся с next-gen от Microsoft, сейчас сложно назвать благоприятной. Старт в Америке, конечно, доказал, что интерес к консоли есть, но проблемы не заставили себя ждать. Во-первых, нечто непонятное происходит с наличием консоли следующего поколения в торговых точках страны: в первые дни продаж приставки смелись с полок магазинов со скоростью звука, и сейчас Интернет пестрит сообщениями о нехватке устройств. Однако, по данным некоторых аналитических компаний, Xbox 360 за две недели разошлась тиражом всего лишь в полмиллиона экземпляров. Учитывая клятвенные заверения Microsoft о подготовке для продажи миллиона приставок, наличие дефицита более чем странно. Вторая неурядица – это неприятные технические накладки. От детских болезней консоли избавиться не удалось, несмотря на все обещания Гейтса. Проблемы совместимости с проектами для Xbox поджидают на каждом углу, многие игры для предшественника либо просто не загружаются, либо идут с ошибками. Касается это и стартовой линейки для Xbox 360. Так, сильными тормозами отличилась версия Quake 4, с завидной регулярностью заставляет подвисать приставку Project Gotham Racing 3. «Забавные» казусы встречаются и при попытке запуска онлайн-режима Call of Duty 2, что не лучшим образом характеризует уровень подготовленности Xbox360 к релизу.



Всего лишь через две недели, то есть 2 декабря, Xbox 360 появилась и на нашем континенте. Пришла эта «напасть» не мощной армией, как можно было ожидать, а в количестве трех сотен тысяч единиц. Весь тираж, по сведениям газеты Times, разошелся буквально за несколько минут с начала продаж, в связи с чем возникло огромное число перекупщиков. На следующий же день средняя стоимость консоли в полной комплектации выросла до полутора тысяч долларов. Те же, кто успел урвать себе новый «ящик», получили на выбор всего лишь пятнадцать игр; до Европы из США не добралась шестая часть проектов. Интересно будет проследить за стартом консоли в Японии 10 декабря. Там ситуация может оказаться прямо противоположной, ведь жители этой страны могут и не принять детище Microsoft, тем более что там будет выпущено всего шесть игр, в число которых не войдет отложенный на пару недель Dead or Alive 4. ■

### КОРОТКО

**TAKE 2 INTERACTIVE ЗАЙМЕТСЯ ИЗДАНИЕМ ИГРЫ BIOSHOCK** от студии Irrational Games. Заметим, что за глаза этот проект называют продолжением нашумевшего System Shock 2.

**BLIZZARD ПРОВЕЛА** очередной отлов читеров на серверах World of Warcraft, в результате чистки на вечный покой были отправлены 2500 зарегистрированных аккаунтов.

**NINTENDO ПРЕДСТАВИТ** рабочую версию своей приставки Revolution на специальной организованной закрытой конференции перед ближайшей E3 в мае 2006 года.

## HALO ПОЛУЧАЕТ РЕЖИССЕРА



**М**icrosoft долго и скрупулезно выбирала компанию, которая сможет превратить фильм в настоящий блокбастер, и остановила свой выбор на Universal и 20th Century Fox. Продюсированием сейчас занимается не кто иной, как Питер Джексон («Кинг Конг», «Властелин колец»), сценарий написал сам Алекс Гарланд («28 дней спустя», «Пляж»). Недоставало лишь режиссера, и вот наконец-то его имя было названо: им стал Гильермо Дель Торо, известный по кинокартинам «Хеллбой: Герой из Пекла», «Мутанты» и «Блэйд 2». Напомним, что отправить Halo в широкий прокат планируется в 2007 году. ■

НАЗВАНИЕ

# «СТРАНОВЕДЧЕСКИЙ» КОНКУРС

ОПИСАНИЕ

«Страна Игр» и компания ATI (<http://www.ati.com/ru>) проводят совместный конкурс, посвященный Канаде. Такая тема выбрана отнюдь не случайно, именно в этой стране расположен главный офис производителя графических плат ATI Technologies. Так что вам придется постараться и показать хороший уровень знаний, чтобы получить один из двух призов конкурса.

Внимательно посмотрите на картинки. Вам нужно определить, которые из них имеют непосредственное отношение к Канаде. Кроме того, обязательно поясните, как именно они связаны с этой страной. Например, «этот скриншот взят из игры ХХХ, которую разрабатывало подразделение компании THQ, находящееся в Оттаве». Составьте полный список «совпадений» и отправляйте его нам до 31 января 2006 года! Авторы двух наиболее точных и полных ответов получают призы от компаний ATI и PowerColor – две современные видеокарты, которые удовлетворят аппетиты самых требовательных игр.

НА КОНУ

1-й приз: видеокарта PowerColor X1800 XL

2-й приз: видеокарта PowerColor X800 GT



КУДА СЛАТЬ

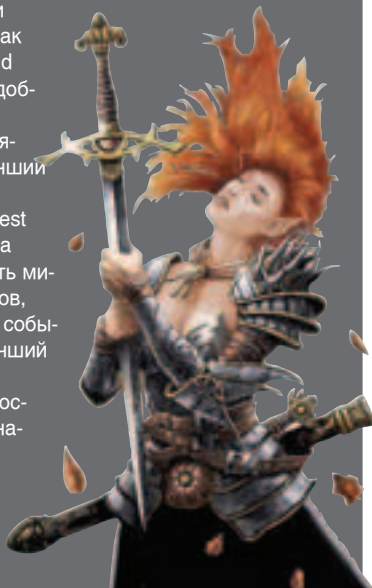
Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Страноведческий конкурс» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

## ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПОДХОД BIOWARE

➔ Компания BioWare организовала конкурс для авторов, предложив им написать собственный сценарий к будущему дополнению к Neverwinter Nights.

Грамотный сценарий, способный удержать игрока перед монитором на долгие часы, сейчас штука редкая, и встретить его ох как непросто, но BioWare, похоже, попытается справиться с этой проблемой силами комьюнити. Дело в том, что многие молодые авторы написали уже немало книг и рассказов по мотивам таких проектов, как Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic и Jade Empire. Согласитесь, подобную плодовитость грех не использовать. В связи с этим руководством было принято решение организовать конкурс на лучший сюжет для грядущего дополнения к Neverwinter Nights, назвав его «The Contest That Might Become Your Career». Правила здесь достаточно просты: нужно написать миниатюрный рассказик, не более 3500 слов, включающий в себя описание основных событий, сюжетную линию и все диалоги. Лучший сценарий ляжет в основу дополнения, ну а автору будет предложена работа в основном составе BioWare в качестве сценариста. Вот таким нехитрым способом будет решаться проблема нехватки кадров. Кстати, прием работ завершается 30 января 2006 года, так что вы вполне можете еще успеть. ■



## MONSTER HOUSE ОТ THQ

THQ обзавелась очередной лицензией для производства игр. На этот раз финансовые средства были переправлены на счет Columbia Picture, которая в ответ предоставила права на виртуализацию Monster House. Данный мультфильм создается на основе компьютерных технологий при помощи таких известных личностей, как Стив Бускеми, Ник Кэннон, Джейсон Ли, Фред Виллард. Продюсированием фильма занимаются Стивен Спилберг и Роберт Земекис («Назад в будущее»). Несложно догадаться, что игра от THQ появится аккурат к выходу мультфильма на широкие экраны и вряд ли сможет выделиться среди типичных проектов «по мотивам». В качестве целевых платформ называются все основные консоли, присутствующие на рынке. ■

## РЕЛИЗЫ ОТ «БУКИ»

В начале последнего месяца 2005 года силами компании «Бука» на территории нашей страны была выпущена игра «Mashed: Двойная загрузка», представляющая собой аркадные гонки с экшн-элементами. Также на прилавки отправилась Ex Machina, разработанная внутренней студией Nival, «Таргем». Не оставлены без внимания и любители пост-релять от первого лица – стараниями «Буки» на российских прилавках оказались Brothers in Arms: Earned in Blood, сиквел известного шутера по мотивам Второй мировой, и виртуализация новой кинокартины про большую обезьяну Peter Jackson's King Kong. Ко всему вышеперечисленному добавился тайкун про большие грузовики Hard Truck Tycoon. ■

## СКОЛЬКО СТОИТ ХВОХ 360?

➔ Аналитики рассчитали реальную стоимость новой платформы от Microsoft – Xbox 360.

Отдавая свои кровные деньги за очередной новомодный девайс, всегда задумываешься над вопросом, во сколько он обошелся производителю. Компания iSuppli помогла справиться с этой задачей обладателям Xbox 360, подсчитав примерную реальную стоимость этой консоли. Как оказалось, она обходится Microsoft совсем недорого. Полная комплектация при выходе с завода стоит \$525, то есть на \$126 выше розничной цены. Чуть меньше половины из этих денег уходит на приобретение процессора от IBM и графического ускорителя ATI, по \$106 и \$141, соответственно. Еще \$65 тратится на 512 Мбайт оперативки. Одну десятую этой суммы составляет жесткий диск емкостью 20 Гбайт. Беспроводной джойстик обходится всего в \$16. Стоимость остальных составляющих не превышает \$20. Таким образом, Microsoft к завершению первого квартала 2006 года вполне может потерять на Xbox 360 более трехсот миллионов долларов. Единственная проблема этого расчета состоит в том, что непонятно, по какому принципу берется цена на комплектующие – вполне возможно, что при заказе миллионных партий производители предоставляют Microsoft серьезные скидки, что существенно снижает названную iSuppli цифру. ■



### КОРОТКО

**ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА SPLINTER CELL, ЧТО ЗАПЛАНИРОВАНА К ВЫХОДУ НА ВЕСНУ 2006 ГОДА,** будет, судя по всему, носить название Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent. В Ubisoft никаких комментариев по этому поводу не давали, но в начале ноября издательство зарегистрировало «Двойного Агента» как торговую марку в американском патентном бюро.

## INFINIUM ТЕРЯЕТ БОЙЦОВ

➔ Создателей призрачной приставки Phantom покинул генеральный директор Кевин Бахус, один из разработчиков первой Xbox.

Phantom, призрачная приставка от компании Infinium Labs, была представлена несколько лет назад и обещала покорить сердца игроков, оставив далеко позади царствующих тогда Xbox и PlayStation 2. Фирме удалось привлечь внимание не только прессы, но и видных деятелей игровой индустрии, в том числе и Кевина Бахуса, одного из создателей Xbox. Он пришел в компанию на заре ее существования и занял место генерального директора. Сейчас мы не будем вспоминать бесконечные отсрочки релиза консоли, отметим лишь, что она до сих пор так и не появилась в продаже. Терпение геймеров уже давно кончилось, но теперь оно иссякло и у Кевина,

объявившего о своем уходе из Infinium, не дав никакого официального объяснения этому поступку. Имя нового директора уже известно – им стал Грег Колер. Ранее он работал в фирмах Softbank Broadband Media/Europe and Japan и Sony Computer Entertainment Europe. Для проформы отметим, что релиз Phantom намечен на первый квартал 2006 года, только верится в это с трудом. ■



# Акелла



# KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 ТАМПЛИЕРЫ II ПОРТАЛ ТЪМЫ

Эта игра - продолжение захватывающих приключений магистра Орлена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден взяться за оружие - ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем яснее Поль ощущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и, возможно, собственной душой.

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок

Разветвленная система диалогов для общения с NPC

18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы

Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу

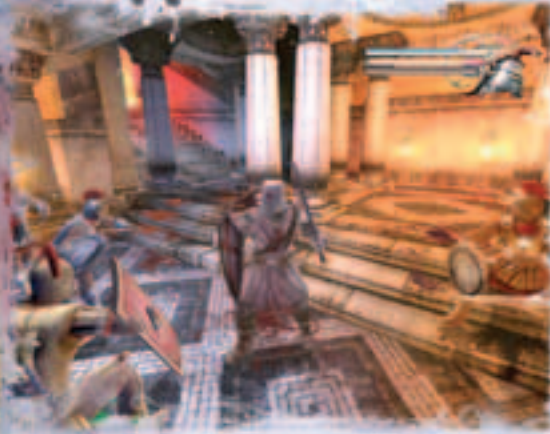
Режим сетевой многопользовательской игры



PLAYLOGIC  
game partner & studio



CAULDRON



И. Виноградов ВУДЕЛОНИС

Различные продукты в магазинах фирм "СОЮЗ", "И. Виноградов" и "Вуделонис"

© 2005 "Akella", © 2005 "PlayLogic", © 2005 "Cauldron"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.  
Тел. Контактный центр: (095) 363-4612. E-mail: - support@akella.com  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла

## НАСТОЛЬНЫЙ МАРИО ДЛЯ ВСЕХ

➔ Сюрприз от Banpresto для поклонников усатого водопроводчика.

Японская компания Banpresto готовится выпустить на рынок весьма оригинальную игрушку, которая придется по душе всем фанатам классики от Nintendo. Миниатюрная (всего четыре сантиметра высотой) фигурка Марио не только радует глаз, но и способна развлечь как детей, так и тех безответственных товарищей, что, повзрослев, не утратили



интереса к детским забавам. Дело в том, что фигурка может лихо носиться по ровной поверхности и управляется при помощи контроллера, внешне похожего на геймпад для NES. ■

## БРАТЯ ПОПАДУТ В ИСТОРИЮ

Игры встретить можно сейчас не только в их истинном воплощении, но и в виде полнометражных фильмов по мотивам, телевизионных передач, комиксов и книг. Сегодня мы вам хотим сообщить о новой покоренной вершине. Канал History Channel собирается в течение двух часов рассказывать телезрителям о жизни 101 воздушно-десантной и 502 парашютной дивизий в период с 6 по 13 июня 1944 года, взяв за основу игру Brothers in Arms: Road to Hill 30 от Gearbox. Будем надеяться, что все исторические данные будут соответствовать не виртуальной реальности, а действительной истории, а ViA планирует использовать лишь для иллюстрации событий тех лет. Премьера передачи запланирована на середину декабря 2005 года. ■



## BLU-RAY ПОБЕДИТ!

Один из руководителей Fox Filmed Entertainment подтвердил верность своей компании формату Blu-Ray от Sony и сообщил, что уверен в его победе над HD-DVD от Toshiba. Дело в том, что запуск PlayStation 3 и поддержка формата Blu-Ray крупней-

шими игроками киноиндустрии уже фактически обеспечили ему успех. В последние месяцы компании выясняли, где используются более совершенные технологии защиты от нелегального копирования. И здесь Blu-Ray оказался на высоте. ■

## РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА CESA

➔ Посетители TGS выбирают PS3 и Final Fantasy.

Японская организация CESA опубликовала результаты опроса посетителей выставки Tokyo Game Show 2005. Как оказалось, семь из десяти опрошенных планируют приобрести PlayStation 3, в то время как за Revolution и Xbox 360 отдали свои голоса только 20.9 и 23 процента соответственно. Но второе место в этом рейтинге популярности занимает вовсе не консоль от Microsoft, а игровая система PlayStation Portable компании Sony, набравшая 35.7 процента. Не менее любопытны и ответы на вопрос о том, продолжение какого из игровых сериалов посетители TGS хотели бы видеть на консолях следующего поколения. Здесь с огромным отрывом лидирует бесконечная Final Fantasy, на втором месте укрепился Марио, а третье место еще одной RPG – Dragon Quest (Dragon Warrior). Что ж, видимо, популярность PlayStation 3, Xbox 360 и Revolution во многом будет зависеть от того, как распорядится своими блокбастерами японская компания Square Enix. ■

## POTION ИЗ FFXII

Мы уже привыкли, что любая мало-мальски популярная игра обзаводится товарами для фанатов. Чаще всего в этом качестве выступают футболки, наклейки, фигурки героев и тому подобная мелочь. Square Enix решила разнообразить этот унылый список и собирается к старту очередной серии Final Fantasy выпустить напиток, присутствующий в этом виртуальном мире в качестве лечебного зелья. Название ему придумали не слишком оригинальное – Potion. Что интересно, он действительно может «восстанавливать хит-пойнты» в реальной жизни, так как является натуральным травяным чаем, пусть и с «мистическим вкусом». Продаваться эта радость фанатов будет в характерных синих бутылочках. Заметим, что прежде подобный маркетинговый ход применяли разработчики Eve Online, выпустив виртуальный напиток в реальном мире. ■



### КОРОТКО

**ПРИЯТНЫЕ ИЗВЕСТИЯ ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ FINAL FANTASY X И X-2:** полюбившиеся многим игрокам персонажи Юна и Рикку скоро снова вернутся в строй, на этот раз – в качестве героинь многообещающей ролевой игры Kingdom Hearts II для PlayStation 2.

### ПРОДАЖИ КОНСОЛЕЙ В ЯПОНИИ

Появились свежие данные о том, какие приставки жители Страны восходящего солнца покупали в период с 28 ноября по 4 декабря. Первая цифра – данные за неделю, вторая – продажи за весь 2005-й год.

- 1) Nintendo DS – 176958 (2455449)
- 2) PSP – 92121 (1771645)
- 3) PlayStation 2 – 32042 (1691490)
- 4) Game Boy Micro – 7911 (361,835)
- 5) Game Boy Advance SP – 6,797 (614,947)
- 6) GameCube – 6494 (193894)
- 7) Game Boy Advance – 386 (23,242)
- 8) Xbox – 149 (11797)

Напомним, что за весь свой жизненный цикл Xbox не смог достичь даже цифры в 500 тыс. пользователей. ■

МОСКВА TO BERLIN

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

# ДОРОГА НА БЕРЛИН



Ранним утром 22 июня 1941 года фашистские войска вторглись на территорию Советского Союза и начали быстро продвигаться вглубь страны. Лишь благодаря героическим усилиям и ценой огромных потерь нашему народу удалось одержать победу в этой войне. Теперь мы предлагаем совершить этот подвиг Вам!

Остановите немецкую армию, освободите захваченные неприятелем города и нанесите ответный удар! Примите непосредственное участие в наиболее значимых сражениях Великой Отечественной войны. Изобретайте эффективные стратегии и грамотно избирайте тактику боя, чтобы неизменно оказываться победителем. Войдите в Берлин и установите на рейхстаге красное Знамя Победы. Исход войны - в ваших руках!

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ★ Реалистичные модели техники времен Второй Мировой войны;
- ★ Красивая трехмерная графика;
- ★ Три кампании, 20 одиночных миссий, созданных на основе известных сражений Великой Отечественной войны;
- ★ Возможность игры как за СССР, так и за Германию.



POWERED BY  
**game spy**



MONTE CRISTO



И. Сигурт

ВИДЕОМЕНА

Полная версия в коробочной форме "СОВЕТ", "М.Сигурт" и "ВидеоМена"

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

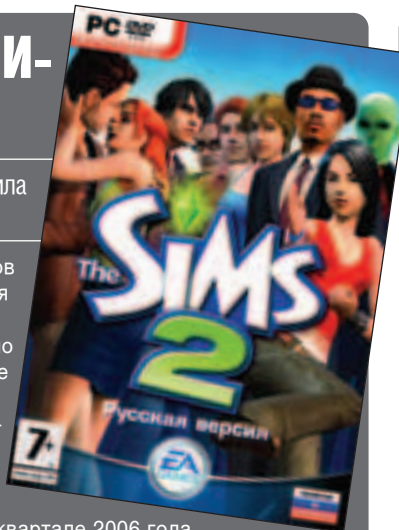


Акелла

## СИМЫ ЗАГОВОРИЛИ ПО-РУССКИ

➔ Компания «Софт Клуб» выпустила локализованную версию игры.

На прилавках российских магазинов появилась локализованная версия сверхпопулярной игры The Sims 2 для персональных компьютеров. Работы по ее переводу и тестированию в течение нескольких месяцев велись сотрудниками «Софт Клуб» и локализационного офиса Electronic Arts, расположенного в Мадриде. Но на этом планы компаний по продвижению «Симс» в массы не заканчиваются: в первом квартале 2006 года будут выпущены русскоязычные версии дополнений «The Sims 2: Университет» и «The Sims 2: Ночная жизнь», а поступление в продажу «The Sims 2: Бизнес» состоится одновременно с релизом этого аддона в Европе. ■

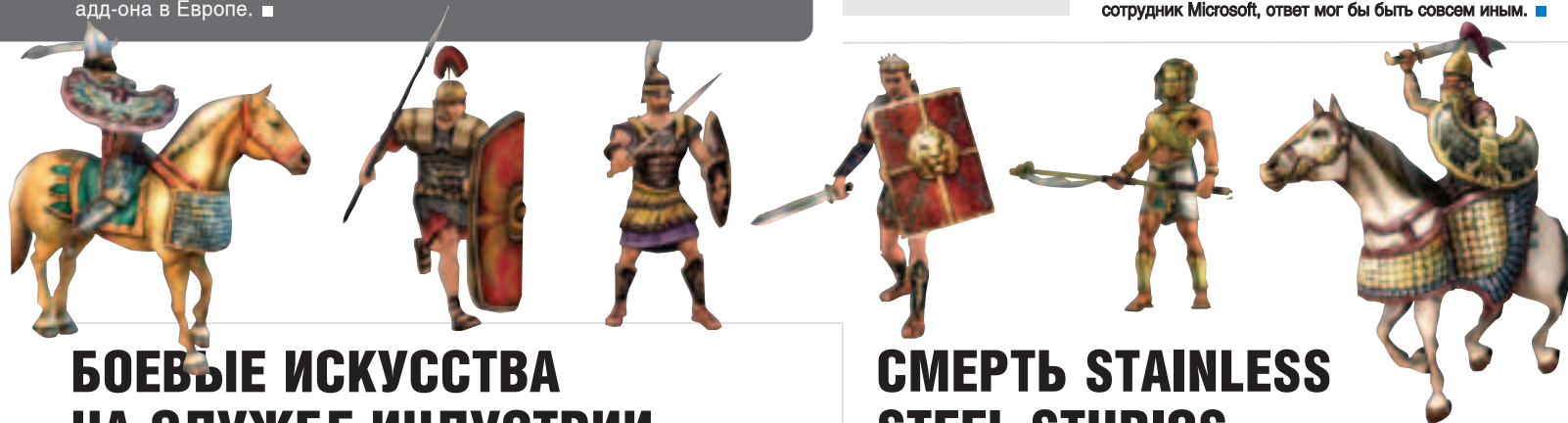


## КОРОТКО

**КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT** объявила о закрытии студии Digital Anvil, основанной в 1996 году братьями Крисом и Эрином Робертсами. Разработчики космических симуляторов Starlancer и Freelancer и под чутким руководством создателя прославленной серии Wing Commander Криса Робертса не жили припеваючи, а после его ухода из студии в 2001 году и вовсе камнем ринулись ко дну. Последней игрой Digital Anvil стал проект Brute Force, выпущенный в 2003 году.

## МАРКЕТИНГ MICROSOFT

Ситуация с ажиотажем вокруг Xbox 360, кажется, планомерно перерастает из тихого недовольства в открытые претензии к Microsoft. Так обладатель онлайн-дневника, подписывающийся псевдонимом Shaded, опубликовал список «рекомендаций» компании, предлагая Биллу Гейтсу сотоварищи приостановить рекламную кампанию консоли до тех пор, пока не удастся произвести достаточное количество систем для удовлетворения спроса потребителей. Именно так, по мнению автора послания, компания может наглядно продемонстрировать свое уважение к покупателям. На это представитель Microsoft Джон Поркаро ответил предельно понятно: дефицит Xbox 360 на старте и сопровождающая его агрессивная реклама – это необходимые условия для захвата рынка, а впустую страдающим в очередях геймерам надо просто набраться терпения и ждать. Или, как вариант, надеяться на удачу, которая сама приведет в руки вождьденную X-коробку. Отсутствие Xbox 360 на прилавках магазинов сейчас обернется значительными плюсами для всех игроков в будущем. Также господин Поркаро обмолвился, что изложенное выше – это сугубо личное мнение и будь на его месте другой сотрудник Microsoft, ответ мог бы быть совсем иным. ■



## БОЕВЫЕ ИСКУССТВА НА СЛУЖБЕ ИНДУСТРИИ

➔ Контроллер Revolution превращается в нунчаки.

На проходившей в Японии конференции Digital Interactive Entertainment Conference Сигеру Миямото в красках описал посетителям одну из возможностей контроллера игровой системы Revolution. Оказывается, после небольшого апгрейда это похожее на пульт от телевизора устройство превращается в нунчаки. Делая странные движения руками, господин Миямото сообщил, что давно мечтал сыграть во что-нибудь, используя в качестве средства управления именно это древнее оружие. Пока неизвестно, возьмется ли Nintendo возмещать убытки тем геймерам, что в порыве страсти разнесут такими «нунчаками» телевизор, саму Revolution, мамин любимый сервиз и собственную голову. ■

## СМЕРТЬ STAINLESS STEEL STUDIOS

Компания, известная под именем Stainless Steel Studios, отправилась на вечный покой. Слухи о закрытии фирмы уже давно бороздили просторы Интернета и наконец были подтверждены Midway, издателем одного из проектов почившей в бозе. Причины закрытия пока не известны, зато поступила информация о том, что перспективный проект Rise & Fall: Civilizations at War, находившийся в разработке, подобрала Midway, и в 2006 году он все-таки увидит свет. Напомним, что за Stainless Steel Studios значится создание таких игр, как Empire Earth и Empires: Dawn of the Modern World. ■

## ЛЕГЕНДА ИНДУСТРИИ ХВАЛИТ REVOLUTION

Нол Бушнелл, основатель Atari, похвалил дизайн джойпада Revolution и согласился с мнением президента Nintendo о том, что обычные контроллеры отпугивают геймеров.

Выступая на Digital Interactive Entertainment Conference в Киото, Бушнелл заявил: «3D-контроллер, который пытается создать Nintendo, – отличная идея. Если взглянуть на современные джойпады – это же ужас. Сплошные крестики, треугольники, квадраты, буквы – совсем как клавиатура».

Согласно Бушнеллу, переусложненные контроллеры – одна из причин того, что люди постепенно отворачиваются от игр. По его словам, в 1982 году геймеров насчитывалось 44 миллиона, в наши дни – лишь 18 миллионов (впрочем, неясно, обо всем мире говорил Бушнелл или же только о каком-то одном из регионов). «Сложность отпугивает казуалов, жестокость – женщин», – говорит он.

Напомним, что Бушнелл основал Atari в 70-х годах, под его руководством компания выпустила безумно популярную аркаду Pong и первую массовую консоль Atari 2600. Позже он ушел из бизнеса, и уже относительно недавно торговая марка Atari была куплена издательством Infogrames. ■





СОВЕРШЕННЫЕ  
УБИЙЦЫ

# GENE TROOPERS

Акелла



CAULDRON



PLAYLOGIC

game publisher & developer



В новой войне, бушующей во вселенной, самыми опасными бойсками стали отряды генетических воинов. Наделенные сверхчеловеческими способностями, бойцы захватывают подходящих существ и превращают их в совершенных убийц. Главный герой узнал об охотниках за генами, лишь потеряв в результате чудовищного эксперимента свое тело и став одним из них. В довершение всего, у него отнимают единственного дорогого человека – родную дочь. Переполненный жаждой мести, герой подбирает брошенное в его руки оружие против своих создателей.

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Шесть различных миров, населенных уникальными расами, каждая из которых обладает собственными обычаями и технологиями
- Огромный выбор вооружения и боевой техники
- Совместные боевые действия с союзниками
- Наличие режима замедления времени
- Нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и поступков игрока
- Несколько типов многопользовательской игры
- Новаторская система развития навыков персонажа



И. Сигурд

ВИДЕОМЕНА

Полная версия в формате игры: "COYO", "M-Box" и "VideoPlay"



© 2005 "Akella", © 2005 "Cauldron", © 2005 "Playlogic"  
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.  
Тел. поддержка: 8(800) 363-4614. E-mail: - support@akella.com  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла



## ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

➔ Nintendo наносит очередной удар по PSP.



На территории Японии в продажу поступил еще один потенциальный хит для Nintendo DS – Doubutsu no Mori DS (Animal Crossing: Wild World в Европе и Северной Америке). Старт игры прошел более чем успешно: за первую же неделю было продано около 350 тысяч копий. В то же время вверх резко пошли и продажи самой DS – в чартах она оставила далеко позади и PlayStation 2, и PlayStation Portable компании Sony. Американский запуск Animal Crossing: Wild World также уже состоялся, а вот европейцам придется набраться терпения до марта 2006 года, когда игра поступит в продажу в нашем регионе. ■

## БУМАЖНЫЕ НИНТЕНДОСОБАКИ

➔ Nintendo планирует выпуск коллекционных карточек Nintendogs.

Для тех, кому хочется знать как можно больше о своих гавкающих питомцах, компания Nintendo готовит выпуск специальных коллекционных карточек, посвященных игре Nintendogs. На них будут отпечатаны информация о собаках и ценные советы по дрессировке, также в комплект будут включены симпатичные наклейки. На прилавки американских магазинов Nintendogs-карты поступят ближе к Рождеству и будут продаваться по цене \$1.99 за упаковку, о возможности появления их в Европе пока ничего не сообщается. ■

## ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ У SEGA В КАРМАНЕ

Японское издательство Sega получило эксклюзивные права на создание проектов по мотивам Олимпийских игр 2008 года. Сделка касается всех платформ – от PC/Mac и всех современных и перспективных консолей до мобильных телефонов. Срок действия контракта заканчивается в 2009 году. Пока неизвестно, что в итоге подготовит Sega – нет не только скриншотов, но даже пресс-релизов, описывающих особенности проектов. Известно лишь, что они позволят виртуально участвовать в соревнованиях по плаванию, бейсболу, баскетболу, боксу, фехтованию, теннису, реслингу и многих других. Президент Sega заявил, что это огромный шаг для компании. Неудивительно – лицензией на предыдущие летние (афинские) игры владела Sony. Наверняка за право на создание проектов по мотивам Олимпиады в Китае боролось сразу несколько монстров индустрии. ■

## 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! ■

## КОРОТКО

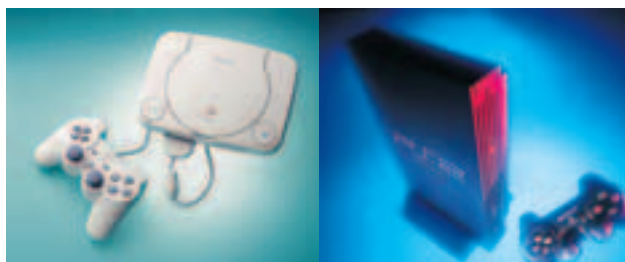
**КОМПАНИЯ KOEI ПЛАНИРУЕТ ВЫПУСТИТЬ ПРОДОЛЖЕНИЕ ПОПУЛЯРНОГО ЭКШНА SENGOKU MUSOU 2 (SAMURAI WARRIORS 2) ДЛЯ PLAYSTATION 2.** Как и подобает сиквелу, новые «Самураи» предложат любителям поединков на мечях больше персонажей, больше уровней, больше разнообразней атак и вообще больше всего. Выход Samurai Warriors 2 в Японии запланирован на февраль 2006 года.

**ПО СЛОВАМ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ MICROSOFT** в Азии Алекса Боумана, продажи Xbox 360 в этом регионе (не считая Японии) начнутся весной 2006 года. Первыми возможность приобрести консоль получат жители Южной Кореи (произоидет это 24 февраля), а следом за ними приобщиться к благам цивилизации смогут геймеры Гонконга, Тайваня и Сингапура.

**АНОНСОМ НОВОЙ RPG ПОД НАЗВАНИЕМ BLADE DANCER** для консоли PlayStation Portable решила успокоить жалующихся на отсутствие в списке игр для этой системы оригинальных проектов компания Sony. Сообщается, что в Blade Dancer можно будет играть вчетвером, а в качестве предварительной даты ее выхода на территории Японии называется второе марта 2006 года.

## НОВАЯ ВЕРШИНА ДЛЯ PLAYSTATION

Sony Computer Entertainment поделилась с общественностью радостью по поводу того, что ей удалось продать сто миллионов штук PlayStation 2 по всему миру. Основная доля реализованных устройств пришлось на Северную Америку, где консоль была запущена 26 октября 2000 года, с того момента там разошлось более 40.65 млн. приставок. Второе место занимает Европа (вернее, PAL-регионы), получившая игрушку позже всех, 24 ноября 2000 года, на ее долю пришлось 37.14 млн. штук. Замыкает тройку лидеров Япония, в которой PlayStation 2 появилась еще 4 марта 2000 года, там ее приобрело 22.22 млн. человек. Sony отметила, что приставке удалось достичь этого результата почти на три с лишним года раньше своей предшественницы. Общее количество игр, доступных для обеих консолей, около 14000, из которых 6200 приходится на долю PS2. ■



## ЖИЗНЬ В «РАГНАРОКЕ»

Компания «Мадос», владелец официального сервера Ragnarok Online в России, сообщила, что с 30 ноября начались Войны за Империи. Наиболее сильные гильдии схлестнулись в кровопролитной битве за замки. Подавляющее количество геймеров во всем мире играют в Ragnarok Online именно из-за Войны за Империи. Два раза в неделю на протяжении 2-х часов действует специальный режим, при котором в замках появляется кристалл Империи (Emporium). Разбивший кристалл (то есть, нанесший последний удар) становится хозяином замка до следующих битв. Войны гильдий дают возможность геймерам не просто сражаться между собой, а драться за замки, которые будут приносить им существенную прибыль. Еще одна новость состоит в том, что запущен второй игровой мир под названием Loki. Первый мир, Chaos, открылся 1 июля 2005 года и в настоящий момент насчитывает более 50 тысяч зарегистрированных геймеров. Обитатели Loki будут жить своей собственной жизнью, но разного рода события и праздники будут проводиться на обоих серверах одновременно. Например, в честь Нового года в период с 21 декабря (среда) 2005 г. по 4 января (среда) 2006 года, в течение двух недель, будут работать специальные рождественские квесты, легко доступные даже для новичков. С одного аккаунта все игроки смогут создавать персонажей в обоих мирах, но, чтобы не нарушать баланс, перенос героев из одного мира в другой будет запрещен. Зато, чтобы поддержать новых игроков, решивших прийти на официальный сервер, в течении одной недели (начиная с 14 декабря) будет в два раза увеличено количество опыта, получаемого от монстров, а также в полтора раза повышен шанс выпадения редких предметов. Это коснется только Loki. ■



■ Войны за Империи уже начались! Спешите присоединиться.

НАЗВАНИЕ

# КОНКУРС «ШКОЛА ШПИОНОВ»

ОПИСАНИЕ

Многие современные компьютерные решения, которые уже заняли свое место на западных рынках, в нашей стране по каким-то причинам не находят широкого применения. Например, что такое веб-камера, известно всем, но у нас в стране она до сих пор является редкостью. Может быть, люди просто не знают, как ее можно применить? Журнал «Страна Игр» и компания MSI (<http://www.microstar.ru>) решили хоть немного исправить ситуацию, организовав этот конкурс!

Мы все хорошо помним, как ловко орудовали камерами слежения герои шпионских боевиков вроде Splinter Cell и Solid Snake. А можно ли как-то оригинально использовать обычную веб-камеру? Есть идеи? Если да, то мы с нетерпением ждем их от вас до 31 января 2006 года! Авторы наиболее интересных и неожиданных вариантов ждут многочисленные призы от компании MSI. Новогодняя тематика в ответах приветствуется.

НА КОНУ

1-й приз: видеокарта MSI NX6800GT-T2D256EX

2-й приз: две веб-камеры MSI StarCam 370+ (два победителя)

Бонус-приз: три рюкзака с символикой MSI



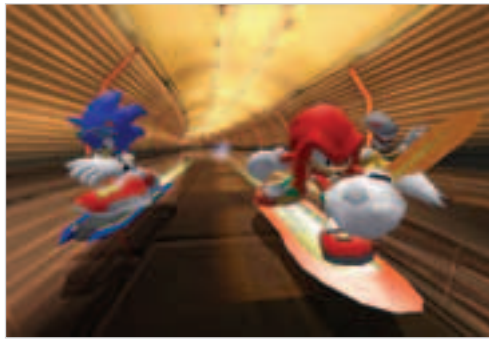
КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма Конкурс «Школа шпионов» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.



■ **Bad Day L.A.** | Боевик от третьего лица, новый проект неизвестного Американца Макги и очередной конкурент GTA.



■ **Sonic Riders** | Бить может, эта игра окажется получше, чем противный Shadow the Hedgehog? Надежда умирает последней.



■ **We Love Katamari** | Мы уже публиковали рецензию на американскую версию, а на днях это чудо поступит в продажу в Европе.

## ДОЖДАЛИСЬ?

### BREATH OF FIRE III

- Платформа : PSP
- Издатель: Capcom

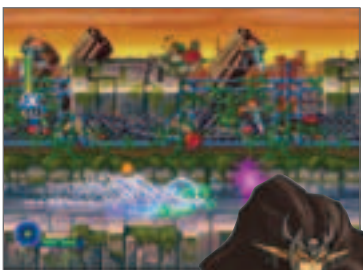
Компания Capcom охотно портирует свои ранние RPG на портативные консоли. Game Boy Advance удостоился первых двух частей Breath of Fire, на PSP вскоре появится третья. Ранее она выходила на PS one. Вполне возможно, что Breath of Fire IV (PS one) также доберется до PSP. ■



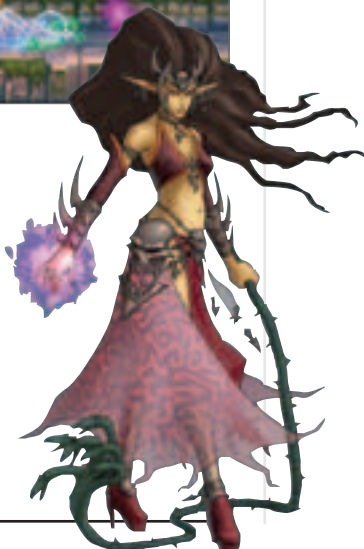
### MEGA MAN X COLLECTION

- Платформа : PS2, GC
- Издатель: Capcom

Сборник из первых шести игр сериала Mega Man X в одной большой и красивой коллекционной упаковке. Туда входит также Mega Man Battle & Chase, подборка арта и саундтреки. Mega Man X – популярный двухмерный платформенный боевик, унаследовавший концепцию у Metroid. ■



■ **Heroes of Might & Magic V** покажет всему миру, на что способны российские разработчики!



## Что за игра Kirby выходит на GameCube?

Пока непонятно. Нет скриншотов, нет пресс-релиза, однако в списках готовящихся к выходу проектов Kirby неизменно появляется. Возможно, на E3 2006 расскажем.

## PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
10.01	* Mega Man X Collection	Capcom	США
17.01	* Ape Escape 3	SCEA	США
18.01	* 25 to Life	Eidos	США
27.01	* We Love Katamari	Electronic Arts	Европа
01.02	And 1 Streetball	Ubisoft	США
01.02	Cowboy Bebop	Bandai	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	США
01.02	* George Romero's City of the Dead	Hip Games	США
01.02	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	США
01.02	Teen Titans	Majesco	США
01.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
07.02	EA Sports Arena Football	Electronic Arts	США
14.02	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
14.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	США
17.02	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
28.02	* 24: The Game	2K Games	США
28.02	Black	Electronic Arts	США
28.02	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
28.02	* World Soccer Winning Eleven 9	Konami	США
01.03	* Beatmania	Konami	США
01.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	США
01.03	* Grandia III	Square Enix	США
01.03	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.03	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
01.03	* Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	США
01.03	* Okami	Capcom	США
01.03	* Sulkoden V	Konami	США
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
07.03	* Shadow Hearts: From the New World	Xseed	США
14.03	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	США
01.04	* Bully	Rockstar	США
01.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
15.04	Battlestations: Midway	THQ	США
06.05	Phantasy Star Universe	Sega	США
01.06	* Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
01.08	* Final Fantasy XII	Square Enix	США
01.08	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
TBA	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
TBA	Drakengard II	Square Enix	США
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	The King of Fighters 2003	SNK Playmore	Европа
TBA	* Wild Arms 4	Xseed	США

## GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
10.01	Mega Man X Collection	Capcom	США
27.01	* Mario Party 7	Nintendo	Европа
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
03.02	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
03.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
03.03	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
31.03	Yoot Saito's Odama	Nintendo	Европа
TBA	Kirby	Nintendo	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	* The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа
TBA	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Европа

## XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.01	DMZ North Korea	VU Games	США
01.01	Outlaw Chopper	VU Games	США
18.01	* 25 to Life	Eidos	США
24.01	* Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	США
27.01	NBA 2K6	2K Sports	Европа
27.01	NHL 2K6	2K Sports	Европа
27.01	World Poker Tour	2K Sports	Европа
31.01	Bad Day L.A.	Enlight	США
01.02	And 1 Streetball	Ubisoft	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	Snow	2K Games	США
01.02	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
03.02	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
03.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
07.02	EA Sports Arena Football	Electronic Arts	США
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
24.03	Final Fight: Streetwise	Capcom	Европа
14.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	США
21.02	* Sonic Riders	Sega	США
24.02	* Black	Electronic Arts	Европа
24.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	Европа
28.02	* World Soccer Winning Eleven 9	Konami	США
01.03	Battlestations: Midway	SCI	Европа
01.03	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
01.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
01.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
01.03	George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
01.03	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.03	Zero Tolerance: City Under Fire	SCI	Европа
01.03	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
03.03	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
21.03	TimeShift	Atari	США
01.04	* Bully	Rockstar Games	США



■ **Blazing Angels: Squadrons of WWII** | Очередной авиасимулятор по мотивам Второй мировой войны. Впрочем, скорее он относится к flight action.



■ **Desperados 2: Cooper's Revenge** | Смесь стратегии и боевика, продолжение Desperados: Dead or Alive.



■ **Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse** | Самая веселая игра о зомби на рынке. Она высосет из вас все мозги и опустошит кошелек.



## Можно ли уже сейчас купить Xbox 360 и игры?

Да, конечно. Консоль официально запущена в Европе. Смотрите наш список релизов да подбирайте себе игры по вкусу.

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
15.06	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США
TBA	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
TBA	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	THQ	Европа
TBA	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа

Дата	Игра	Издатель	Регион
TBA	Battlestations: Midway	THQ	США
TBA	El Matador	Senega	Европа
TBA	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
TBA	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
TBA	* Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
TBA	* Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	Европа
TBA	* Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	THQ	Европа
TBA	* Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа

## PC



Дата	Игра	Издатель	Регион
01.01	* Jaws Unleashed	Majesco	США
18.01	* 25 to Life	Eidos	США
25.01	Playboy: The Mansion – Party Pack	Arush	Европа
01.02	* Commandos: Strike Force	Eidos	США
01.02	* Company of Heroes	THQ	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	* Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	США
01.02	Midway Arcade Treasures Deluxe Edition	Midway	США
01.02	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
01.02	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
01.02	The Apprentice	Legacy Interactive	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	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
10.02	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
14.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	США
15.02	* Tabula Rasa	NCSOFT	США
17.02	* George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
21.02	Galactic Civilizations II: Dread Lords	Stardock	США
24.02	* Ghost Wars	Hip Games	Европа
24.02	Pacific Storm	Buka	Европа
24.02	Specnaz: Project Wolf	GMX Media	Европа
24.02	Tycoon City: New York	Atari	Европа
28.02	Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Atari	США
28.02	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
01.03	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
01.03	* Prey	2K Games	США
03.03	* The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	Европа
10.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
21.03	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	США
21.03	TimeShift	Atari	США
24.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
12.04	* Bad Day L.A.	Enlight Software	США
01.05	* Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	США
10.05	Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom	США
01.06	The Sacred Rings	Adventure Company	США
06.06	Hell Tycoon	Anarchy	США
19.10	Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США

\* Потенциальный хит;  
 \* Скорее всего, очень даже неплохая игра.;  
 TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

## NINTENDO DS



Дата	Игра	Издатель	Регион
09.01	* Electroplankton	Nintendo	США
10.01	Top Spin 2	2K Games	США
23.01	True Swing Golf	Nintendo	США
27.01	* Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	Европа
01.02	Ultimate Brain Games	Telegames	США
01.02	Ultimate Card Games	Telegames	США
03.02	Curious George	Namco	США
27.02	* Super Princess Peach	Nintendo	США
09.03	Scurge: Hive	Orbital	США
20.03	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США
31.03	* Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Европа
TBA	* Ash: Archaic Sealed Heat	Nintendo	США
TBA	* Final Fantasy III	Square Enix	США

## GAME BOY ADVANCE



Дата	Игра	Издатель	Регион
09.01	Top Spin 2	2K Games	США
03.02	Curious George	Namco	США
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
10.02	Sudoku	Mastiff	США
15.02	* Mega Man Anniversary Collection	Capcom	США
17.02	* Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
24.02	* Wario Ware: Twisted!	Nintendo	Европа
01.03	Ultimate Pocket Games	Telegames	США

## XBOX 360



Дата	Игра	Издатель	Регион
20.01	* Ridge Racer 6	Namco	Европа
23.01	* Top Spin 2	2K Games	США
31.01	* Dead Rising	Capcom	США
31.01	Demonik	Majesco Games	США
31.01	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
31.01	Test Drive Unlimited	Atari	США
31.01	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
01.02	Gears of War	Microsoft	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
21.02	* Full Auto	Sega	США
01.03	* Burnout Revenge	Electronic Arts	США
01.03	* Prey	2K Games	США
01.03	The Outfit	THQ	США
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США

## НА ГОРИЗОНТЕ

### TOMB RAIDER: LEGEND

■ Платформа : PC, PS2, Xbox, Xbox 360  
 ■ Издатель: Square Enix

Лара зажжет в начале следующего года. Новый action/adventure с участием расхитительницы гробниц вернет сериал к корням, будет использовать новый, суперсовременный движок и просто обязан стать хитом всех времен и народов. ■



### VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

■ Платформа : GC, PSP  
 ■ Издатель: Capcom

Забавный файтинг в мире Viewtiful Joe отметился самым странным набором платформ. Обратите внимание – здесь тоже можно будет сыграть за противного блондинчика Данте из Devil May Cry. ■



■ Wild Arms 4 самым фактом своего существования отравит жизнь всем, кто ненавидит аниме и японские ролевые игры.

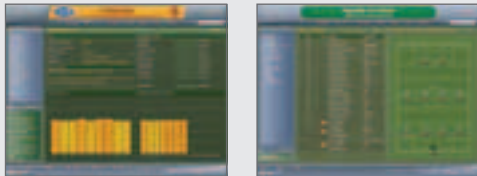


**PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 3.12 – 10.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 **Football Manager 2006**

Sega



**Описание:**  
Немного времени понадобилось Football Manager 2006, чтобы вернуться на вершину британского чарта. Age of Empires III в трауре.

- ▲ 2 Age of Empires III
- ▲ 3 Call of Duty 2
- ▼ 4 Battlefield 2: Special Forces
- ▲ 5 The Sims 2
- ⊖ 6 Civilization IV
- ⊖ 7 The Sims 2: Nightlife
- ▼ 8 The Movies
- ▼ 9 Need for Speed: Most Wanted
- ▲ 10 F.E.A.R.

- Microsoft
- Activision
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Take-Two
- Electronic Arts
- Activision
- Electronic Arts
- VU Games



Age of Empires III



**PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 3.12 – 10.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

⊖ 1 **Need for Speed: Most Wanted**

Electronic Arts



**Описание:**  
Попсовые гонки от Electronic Arts добились вполне предсказуемого результата. Отметим, что версия для PS2 – худшая из всех, лучше играть на PC и Xbox 360.

- ⊖ 2 50 Cent: Bulletproof
- ▲ 3 FIFA 06
- ⊖ 4 Call of Duty 2: Big Red One
- ⊖ 5 WWE Smackdown! Vs Raw 2006
- ⊖ 6 Pro Evolution Soccer 5
- ⊖ 7 Harry Potter and the Goblet of Fire
- ⊖ 8 Star Wars: Battlefront II
- ⊖ 9 Peter Jackson's King Kong
- ⊖ 10 True Crime: New York City

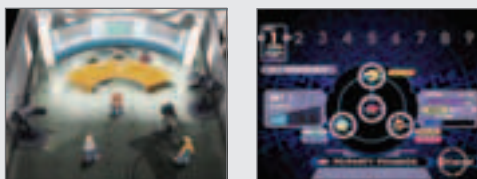
- VU Games
- Electronic Arts
- Activision
- THQ
- Konami
- Electronic Arts
- LucasArts
- Ubisoft
- Activision

**GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 3.12 – 10.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

⊖ 1 **Pokemon XD: Gale of Darkness**

Nintendo



**Описание:**  
Ура! Новые «Покемоны» уже с нами! Мы срочно бежим в магазин <http://www.gamepost.ru> за этой игрой, благо он находится в двадцати метрах от редакции.

- ⊖ 2 Shadow The Hedgehog
- ⊖ 3 Mario Smash Football
- ⊖ 4 Need for Speed: Most Wanted
- ⊖ 5 Harry Potter and the Goblet of Fire
- ⊖ 6 Gun
- ⊖ 7 Peter Jackson's King Kong
- ⊖ 8 FIFA 06
- ⊖ 9 From Russia With Love
- ⊖ 10 Call of Duty 2: Big Red One

- Sega
- Nintendo
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Activision
- Ubisoft
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Activision

**XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 3.12 – 10.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

⊖ 1 **Need for Speed: Most Wanted**

Electronic Arts



**Описание:**  
Forza Motorsport уже устарела, равно как и другие эксклюзивные гонки для консоли. Need for Speed: Most Wanted – герой дня. Крепче держитесь за шоферку!

- ⊖ 2 Call of Duty 2: Big Red One
- ▲ 3 Forza Motorsport
- ⊖ 4 50 Cent: Bulletproof
- ⊖ 5 Star Wars: Battlefront II
- ⊖ 6 FIFA 06
- ⊖ 7 Gun
- ⊖ 8 Half-Life 2
- ⊖ 9 Peter Jackson's King Kong
- ⊖ 10 Pro Evolution Soccer 5

- Activision
- Microsoft
- VU Games
- LucasArts
- Electronic Arts
- Activision
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Konami

**НАШИ КОММЕНТАРИИ**

Для начала, хочу обратить внимание на появление в «СИ» нового чарта – английского, по Xbox 360. Он заменил «Самых ожидаемых в Японии» – в нем обычно все достаточно предсказуемо. А если появятся какие-то интересные изменения – мы всегда можем рассказать об этом в разделе новостей. Если постоянно читать нашу рубрику с хит-парадами, можно быстро узнавать, какие игры актуальны и достойны покупки. Например, владельцам GameCube уже сейчас можно отправляться в магазины за Pokemon XD: Gale of Darkness, не дожидаясь рецензии в «СИ». Тем более что «Новый диск», официальный партнер Nintendo в России, планирует расширить ассортимент завозимых игр и вообще начать

уделять больше внимания консолям GameCube и Nintendo DS. В Великобритании, кстати, отлично стартовал Mario Kart DS – проект, призванный продвигать мультиплеер через Интернет на Nintendo DS. Около 50 тыс. человек воспользовались этим сервисом в первые же дни после начала продаж. Другой заметный релиз на DS – платформер Sonic Rush. Фактически это наследник сериала Sonic Advance, действующий, однако, сразу два экрана Nintendo DS. Shadow the Hedgehog, рецензию на который читайте в следующем номере, прилично продается только на GameCube. Все-таки, Sega окончательно пошла вразнос, раз позволяет себе выпускать такие игры.



# ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 21.11 – 05.12

▶ **игра**

▶ **рейтинг**

1	Harry Potter and the Goblet of Fire	29
2	Resident Evil 4	27
3	Pro Evolution Soccer 5	23
4	Mortal Kombat: Shaolin Monks	15
5	FIFA 06	14
6	Burnout Revenge	13
7	Killzone	13
8	Need for Speed: Most Wanted	12
9	Tekken 5	12
10	Need for Speed Underground 2	10

 **PC (BOX)** 21.11 – 05.12

▶ **игра**

▶ **рейтинг**

1	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	52
2	F.E.A.R. (русская версия)	30
3	Harry Potter and the Goblet of Fire	24
4	Need for Speed: Most Wanted	21
5	Black & White 2	15
6	FIFA 06 (русская версия)	14
7	World of Warcraft	12
8	Peter Jackson's King Kong	10
9	The Sims 2 (русская версия)	10
10	The Sims 2: Nightlife	10

 **PC (JEWEL)** 21.11 – 05.12

▶ **игра**

▶ **рейтинг**

1	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	41
2	Корсары 3 (DVD)	32
3	Peter Jackson's King Kong	22
4	Мадагаскар	18
5	UFO. Возмездие	14
6	Brothers in Arms: Earned in Blood	13
7	Worms 4	12
8	Восточный фронт. Неизвестная война	11
9	Корсары 3 (CD) 11	
10	GT Legends	10



**Информация:** Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 21 ноября по 5 декабря 2005 года.

 **PSP** 21.11 – 05.12

▶ **игра**

▶ **рейтинг**

1	Burnout Legends	27
2	MediEvil: Resurrection	23
3	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	23
4	SSX on Tour	22
5	Need for Speed Underground Rivals	22
6	FIFA 06	18
7	Coded Arms	17
8	Twisted Metal: Head-On	14
9	Pursuit Force	11
10	Metal Gear AcId	10

## ОБОЗНАЧЕНИЯ

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

**Акелла**

**ONI MUZYNA**

**Путь самурая**

**САРСОМ**



Феодальная Япония, XVI век. Не экономя предельно жадности даймё – японские князья – ведут кровопролитные войны за обладание землей. Апофеозом противостояния становится похищение принцессы Юки. Найти и спасти девушку решается только бесстрашный самурай Саманосуэ Аюги. О его безрассудной отваге сложат легенды.

Legions of demons, the army of demons will stand against the great war. Stand up in a bloodless battle and complete a noble mission – a sacred debt of honor.

Exciting battles with the use of legendary samurai weapons.

Десятки смертоносных ударов и их комбинаций;

Оригинальные мини-игры и головоломки, добавляющие разнообразия 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)



Российские продажи в партнерстве с компанией "СОЮЗ" и "ИГ" Группой





© 2005 "Akella"  
© 2004 "Сарсом"  
Все права защищены.  
Минимальное количество приобретаемых игр с доставкой [www.akella.com](http://www.akella.com)  
общая продукция: (095) 203-4014  
тех.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультигрой"  
[www.multigroy.com.ua](http://www.multigroy.com.ua)

**XBOX 360 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 3.12 – 10.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

1 Perfect Dark Zero

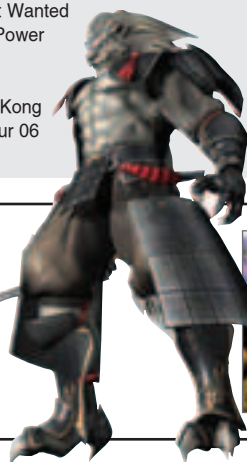
Microsoft



**Описание:**  
Игра от британской студии Rare была благосклонно принята геймерами Туманного Альбиона.

- 2 Project Gotham Racing 3
- 3 Call of Duty 2
- 4 Condemned: Criminal Origins
- 5 Need for Speed: Most Wanted
- 6 Kameo: Elements of Power
- 7 FIFA 06
- 8 Quake 4
- 9 Peter Jackson's King Kong
- 10 Tiger Woods PGA Tour 06

Microsoft  
Activision  
Sega  
Electronic Arts  
Microsoft  
Electronic Arts  
Activision  
Ubisoft  
Electronic Arts



Ikusa Gami



**PS2 (ГОРБУШКА)** 21.11 – 04.12 ➔

▶ игра ▶ рейтинг

1 Resident Evil 4

67



**Описание:**  
До России добралась PS2-версия Resident Evil 4. Серил о зомби в нашей стране всегда любили, а PS2 – самая популярная консоль. Чему удивляться?

- 2 Pro Evolution Soccer 5
- 3 Killzone
- 4 Burnout Revenge
- 5 Mortal Kombat: Shaolin Monks
- 6 Harry Potter and the Goblet of Fire
- 7 Grand Theft Auto: San Andreas
- 8 Need for Speed Underground 2
- 9 FIFA 06
- 10 Tekken 5

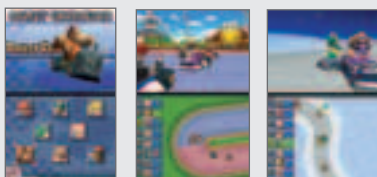
33  
15  
13  
10  
9  
9  
9  
8  
8

**DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 3.12 – 10.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

1 Mario Kart DS

Nintendo



**Описание:**  
Наконец-то, Nintendogs повержена. Сразу две игры с участием популярных мекотов – Соника и Марио – ворвались на вершину чарта.

- 2 Sonic Rush
- 3 Narnia: The Lion, The Witch & Wardrobe
- 4 The Sims 2
- 5 Harry Potter and the Goblet of Fire
- 6 Super Mario 64 DS
- 7 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
- 8 Nintendogs: Dachshund & Friends
- 9 Nintendogs: Chihuahua & Friends
- 10 Nintendogs: Lab & Friends

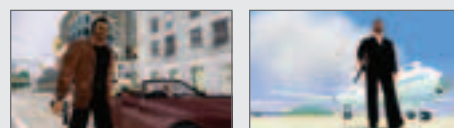
Sega  
Buena Vista Games  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Nintendo  
Ubisoft  
Nintendo  
Nintendo  
Nintendo

**PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 3.12 – 10.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Take-Two



**Описание:**  
Уже целый месяц владельцы PSP ругаются матом, воюют с гаптянами, снимают проститутку, расстреливают инкассаторские машины и грабят банки.

- 2 Pro Evolution Soccer 5
- 3 Need for Speed: Most Wanted
- 4 World Tour Soccer
- 5 Pursuit Force
- 6 FIFA 06
- 7 Harry Potter and the Goblet of Fire
- 8 Crash Tag Team Racing
- 9 Midnight Club 3: Dub Edition
- 10 Lumines

Konami  
Electronic Arts  
SCEE  
SCEE  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
VU Games  
Take-Two  
Ubisoft

**ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)** ➔

▶ игра ▶ издатель ▶ игра ▶ издатель

1 Animal Crossing: Wild World

Nintendo DS



**Описание:**  
Один из ключевых хитов для DS обеспечил резкий подъем продаж самой консоли. Три сотни тысяч предзаказов поступило на Animal Crossing!

- 2 Naruto: Gekitou Ninja Taisen 4
- 3 Rockman EXE 6: Dennoujuu Gega
- 4 Soul Calibur III
- 5 Ratchet & Clank 4th: GiriGiri Gigna no Giga Battle
- 6 Rockman EXE 6: Dennoujuu Faltzer
- 7 Pokemon Fushigi na Dungeon: Aka no Kyuuujoutai
- 8 Ikusa Gami
- 9 Pokemon Fushigi no Dungeon: Ao no Kyuuujotai
- 10 Mobile Suit Gundam SEED: Rengou vs Z.A.F.T.

Tomu GC  
Capcom GBA  
Namco PS2  
SCEJ PS2  
Capcom GBA  
Nintendo GBA  
Genki PS2  
Nintendo DS  
Bandai PS2

**Комментарий:** Soul Calibur III продается в Японии на удивление вяло. За первую неделю продажи едва перевалили за полсотни тысяч копий.



НАЗВАНИЕ

# КРЕАТИВНЫЙ КОНКУРС

ОПИСАНИЕ

Сложно найти конкурс круче розыгрыша персонального компьютера. И наш журнал совместно с компанией DEPO Computers готовы вам его предоставить. В этом конкурсе вам придется особенно постараться: чтобы побороться за обладание компьютером, нужно из подручных материалов собрать его макет. Для этой цели подойдет все что угодно: ластик, кубики сахара, буханка хлеба, спички, конструктор «Лего» и так далее. Победителем станет тот, кто пришлет наиболее удачную, на наш взгляд, фотографию своей поделки до 31 января 2006 года на фоне нашего журнала (во избежание соблазна заняться серфингом Интернета).



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

если нужен компьютер



НА КОНУ

Первый приз: персональный компьютер Depo Ego на сумму \$999, вы сами сможете подобрать себе конфигурацию, воспользовавшись специальным «конфигуратором» на сайте [www.depo.ru](http://www.depo.ru).

Два 2-х приза: беспроводной набор клавиатура + мышь от Microsoft.



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Креативный конкурс» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.



## 3 ГОДА НАЗАД

01 (130) 2003



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

«Падал прошлогодний снег»

Наверное, сложно придумать более новогоднюю обложку, чем эта. Пусть пластининовый квест по одноименному мультфильму и вряд ли можно назвать успешным, зато знаменитый мужичок-неудачник ассоциируется с главным праздником гораздо лучше, чем Гордон Фриман с монтировкой, обернутой лентой... А поскольку подводить итоги уходящего года мы посчитали несколько преждевременным, то решили ограничиться корот-

кими выступлениями от всей редакции с фотографиями участников. А вот «Темой номера» стал настоящий революционный спец от агента Купера. GBA Resistance! – открытое слово глубококонспирированной группы владельцев портативной консоли от Nintendo. Они показали, на что реально способна эта простейшая машинка. После такого даже «Хиты» FFX-2 и RE0 смотрятся уже не столь приятно. ■

Кол-во страниц:

128

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

53

Бонусы:

1 CD  
1 постер

## 7 ЛЕТ НАЗАД

01 (34) 1999



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Star Wars: Rogue Squadron 3D

Несмотря на наличие «единицы» на обложке, вся праздничность номера сводится к коротенькому поздравлению от редакции и постерокалендарей по Sin (с традиционным автографом Левелорда) и Аллодам. Ну, сошлемся на последствия недавнего кризиса... А «СИ» тем временем продолжала хорошеть. Уже второй раз новости могли похвастать четкой таблицей хит-парадов с рейтингами игр со всего света. А открывал номер

репортаж из «Нивала» за авторством Дмитрия Эстрина, рассказывающий о волшебном мире «Аллодов» и одной из самых талантливых отечественных студий-разработчиков. Поклонникам MMORPG, возможно, будет интересно прочитать обзор Lineage в разделе «Онлайн». Ничего более примечательного обнаружить не удалось, разве что обзоры первого «Вора» (8.0), третьих «Сетлеров» (8.5) и четвертого «Риджрейсера» (7.5). ■

Кол-во страниц:

62

Тираж:

60 000

Кол-во материалов:

44

Бонусы:

1 CD  
1 постер

# Акелла

# ВРАЖДЕБНЫЕ ВОДЫ

DANGEROUS WATERS

**Мир на грани войны.** Конфликт в российской армии выливается в противостояние планетарного масштаба. Захватив несколько атомных подводных лодок, российские мятежники отправляются в Тихий Океан, скрываясь от ВМФ России. В дело незамедлительно вмешиваются США и Китай. Направьте ситуацию в нужное вам русло! Возьмите на борт американского военного корабля или взгляните на противника в перископ российской атомной субмарины «Акула». Торпедируйте вражеский эсминец или нанесите по авианосцу противника ракетный удар. Заставьте неприятеля трепетать – ведь это враждебные воды!

**ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ**

- Множество технических средств: подводные лодки, военные корабли, самолеты
- Подробное воссоздание боевой техники армий разных стран
- Большое количество дополнительной и обучающей информации
- Лихо закрученный сюжет, возможность создавать собственные сценарии
- Замечательная графика и визуальные эффекты
- Сетевая игра по локальной сети и Internet до восьми игроков

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

COIUS

М. Гуров

Российские издания в комплекте  
французский "COIUS" и "M. Gurov"

Акелла

© 2005 "Akella"  
© 2005 "Strategy First"  
Все права защищены.  
Нелегальные копии подлежат преследованию  
Игры с доставкой: [www.strategy1st.ru](http://www.strategy1st.ru)  
оптовые продажи: (096) 363-8814  
тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультиград"  
[www.multigrad.com.ua](http://www.multigrad.com.ua)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	SkyFallen Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗОРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.bloodmagic.ru/ru/>

# Магия

**Достоинства:**

Неповторимая система магии и связанные с ней изменения внешности персонажа. Необычная вселенная, одновременно забавная и мрачная.

**Недостатки:**

Цинизм хватает через край. Кое-где авторам отказывает чувство меры.

**ВЕРДИКТ****НАША ОЦЕНКА:**

★★★★★★★

**9.0****Наше резюме:**

Идеальная площадка для магических экспериментов с летальным исходом.

**Автор:**

Илья Ченцов  
chen@gameland.ru

**АЛЬТЕРНАТИВА****КРАСИВЕЕ, ЧЕМ**

Dungeon Siege 2

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Sacred

**1. Если в игре есть щупальца, в ней должны быть...**

- а) осьминоги;
- б) инопланетяне;
- в) эротические сцены;
- г) друиды.

**2. Руны – это...**

- а) письменность древних викингов;
- б) овечьи шкуры;
- в) магические артефакты, изменяющие свойства предметов;
- г) сайты Рунета.

**3. Магическая энергия называется ...**

- а) чи;
- б) мана;
- в) моджо;
- г) никак, ее не существует.

**4. Хотели бы вы обладать рогами и хвостом?**

- а) да, ведь я бы стал похож на корову;
- б) нет, ведь я бы стал похож на черта;
- в) нет, лучше паучьими ногами и крыльями;
- г) спасибо, у меня уже есть.

**5. «Солнце встало над горой,..»**

- а) «...на горе стоит герой»;
- б) «...бронтозавра ходит злой»;
- в) «...у вампира выходной»;
- г) «...поднимайся, руки мой»;

**6. Продолжите фразу «Логово узников похоти» – это...»:**

- а) «...место, которое неплохо было бы посетить»;
- б) «...место, от которого лучше держаться подальше»;
- в) «...место, где я работаю»;
- г) «...модуль для AD&D».

**7. Предмет, необходимый для колдовства, – это:**

- а) книга заклинаний;
- б) бутылочка с синей жидкостью;
- в) волшебная палочка, а в ее отсутствие – другой подходящий продолговатый предмет;
- г) все вышеперечисленное.

**8. Самые страшные монстры – это:**

- а) кибердемоны;
- б) кролики-каннибалы;
- в) маленькие дети;
- г) монстры рока – группа Iron Maiden.

**9. Выберите наилучшее, на ваш взгляд, сочетание:**

- а) водка и пиво;
- б) слабительное и снотворное;
- в) мазохизм и вампиризм;
- г) кислота и яд.

**10. Любите ли вы вопросы с несколькими вариантами ответов?**

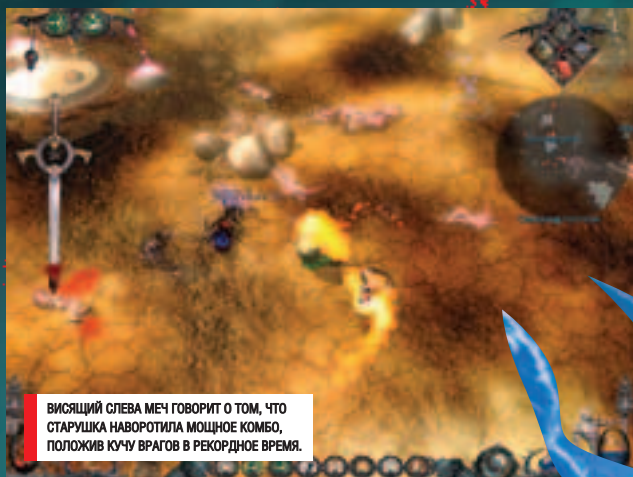
- а) Да, они предоставляют большую свободу для самовыражения.
- б) Нет, они заставляют перенапрягать мозги.
- в) Почему вы только сейчас об этом спросили?
- г) Я отказываюсь отвечать на этот вопрос!

Ключ к тесту вы найдете в конце статьи.

«А где же, блин, обзор?» – спросите вы. А обзора сегодня не будет. Вместо него – сеанс психоанализа. Мы заглянем в коллективное бессознательное авторов «Магии крови», а поможет нам в этом сама игра.

# КРОВОИ

Не обязательно быть психоаналитиком, чтобы путешествовать в головах других людей. Достаточно взять с полки новую игру и запустить ее, задаваясь вопросом, столь любимым криминалистами и отцами многодетных семей: «Кто это сделал?». Для нас, журналистов, это тоже интерес далеко не праздный, особенно если речь идет о российском проекте. Наши люди еще не научились создавать игры «для себя», и зачастую получаешь гораздо больше удовольствия, если сам в чем-то сродни авторам. Лучшие психологи нашей редакции составили небольшой тест. Ответив на него, вы без труда поймете, насколько вы схожи с командой SkyFallen и близки миру «Магии крови».



ВИСЯЩИЙ СПЕВА МЕЧ ГОВОРИТ О ТОМ, ЧТО СТАРУШКА НАВОРОТИЛА МОЩНОЕ КОМБО, ПОЛОЖИВ КУЧУ ВРАГОВ В РЕКОРДНОЕ ВРЕМЯ.



ВМЕСТО ОБЩЕСТВЕННОГО ТРАНС-ПОРТА – СЛУЖБА ТЕЛЕПОРТАЦИИ.

**ОНИ ЛЮБЯТ DIABLO**

Наблюдение первое, тривиальное: в SkyFallen Entertainment любят обе серии Diablo. Сосуды с красной, как лак для ногтей, и синей, как жидкость для проверки памперсов, субстанциями, не оставляют никаких сомнений – перед нами фэнтези-мясособойня из тех, что на безрыбье любят относить к ролевому жанру. Авторы «Магии крови», впрочем, честны: их игра – не RPG, а hack'n'slash. В переводе на русский это означает, что ролевые элементы сведены к повышению характеристик персонажа и являются лишь вспомогательным средством для учинения более жаркого и красочного кровопролития. Самое интересное, что ошметки мяса и фонтаны кровищи, в которые превращаются убитые враги, пришли совсем из иного жанра.

**ОНИ ЛЮБЯТ QUAKE**

Наблюдение второе: в SkyFallen любят Quake. Не шутер от первого ли-

ца как таковой, а пьянящий дух мясособойни в разгар рабочего дня, который воронежские разработчики с помощью мощнейших вентиляторов перегоняют в свой проект. При желании можно найти в «Магии крови» и подобие «квакерского» оружия: топор – сковородка, дробовик – закливания с отбрасывающим эффектом, гвоздомет – атака сосульками, граната – метеорит, усиленный разрывным эффектом, ракета – ясное дело, файербол, вместо электрошокера – удар молнии. Коренное отличие «Магии крови», разумеется, в том, что восемь «пушками» игра не ограничивается – в волшебной книге 12 разворотов, по 8 заклинаний на каждом. На месте «главного по названиям» я бы так и озаглавил игру – «12 школ магии», ибо мое математическое образование подсказывает, что это звучит в дюжину раз круче, чем просто «Магия крови». Хотя, с другой стороны, выбирая между играми со словами

«кровь» и «школа» в названиях, большинство геймеров склонятся к первой... только чтобы обнаружить, что от учебы им все равно никуда не деться. Потому что...

**ОНИ ЛЮБЯТ ШКОЛУ...**

Как ни крутись, а начинается все в магической академии. Обучающий сценарий позволит задержаться там немного подольше, и пропускать его ни в коем случае не советую. Интерфейс и некоторые игровые правила не вполне очевидны, и вы можете не то что не понять, что с ними делать, а вообще не узнать, что они есть. Меня, например, руководитель проекта застал бегающим со сковородкой за гигантскими муравьями и безошибочно догадался, что я не прошел «обучалку» до конца. Так что учите матчасть, а я вам немного помогу с азами: основа основ боевой и магической систем «Магии крови» – умелое сочетание заклинаний. В каждый из восьми слотов можно по-

**Кто же их неволил-то?**

Наши четверо «героев поневоле» – сборище для жанра нетипичное. Пришли они прямоком из «Кентерберийских рассказов» Джеффри Чосера. Только во вступлении к этому произведению описано такое множество средневековых типажей, что ими можно было бы полностью заселить небольшую RPG.



ВСТУПАЙТЕ В РЯДЫ ДОНОРОВ! УБИЙТЕ ВРАГА СВОЕЙ КРОВЬЮ... И СОТНЕЙ ДРУГИХ ЗАКЛИНАНИЙ!

**Осенний призыв**

Столь любимая военками магия призыва существует и в Стране Крови. Например, любой волшебник может вызвать демона или чемпиона, но демон предпочитает сражаться только с добрыми врагами, а чемпион – со злыми. Так что догадайтесь сами, что происходит, когда ближайшим к демону «добряком» оказывается сам колдун.



САМОЕ НАЧАЛО ИГРЫ. МАГИЯ ЕЩЕ НЕ ОКАЗАЛА СВОЕ ТЛЕТВОРНОЕ ВЛИЯНИЕ НА ОБЛИК НАШЕЙ ГЕРОИНИ.



ложить волшебное блюдо из одного или двух ингредиентов. В каждой школе существует базовое умение – «мастерство», которое повышает устойчивость к магии той же стихии, а в качестве дополнительного эффекта добавляет повреждение соответствующего типа, либо увеличивает мощь родственных чар. Многие другие заклинания также можно объединять – например, к чарам, наносящим непосредственный урон, рекомендуется добавлять «Оглушение».

**...НО НЕ ЛЮБЯТ УЧИТЬСЯ**

Кстати, вместе с нашими «героями поневоле» в колдовском вузе обучается и коллектив разработчиков. И правда, скайфолленцам не помешало бы подтянуться в некоторых дисциплинах, и не только волшебных. Возьмем, например, «Сандалии ангела» – чары, увели-

чивающие скорость. Я-то думал, что скоростные сандалии – атрибут Гермеса, а ангелы летают и босиком. Впрочем, ладно, у меня в школе тоже не было МХК. Но сколько же уроков биологии надо было прогулять, чтобы выпустить на свободу кроликов-мясоедов? Я, кажется, даже знаю, куда дизайнер ходил вместо занятий – смотреть «Монти Пайтон и священный Грааль». И много-много аниме.

**ОНИ ИЗ ВОРОНЕЖА**

Думаю, я не сильно погрешу против истины, назвав Воронеж столицей российского аниме-движения. Даже в Москве знакомство с японской анимацией для многих ограничено представлением «Синие волосы, большие глаза». Воронежцы воспринимают эту культуру более многогранно, но ее про-

явления ни с чем не спутаешь, как не примешь Breath of Fire за Fallout. Руку воронежских мастеров, набитую на Kreed и «Златогорье», безошибочно узнаешь и в «Магии крови»: яркие краски, калейдоскоп игровых миров, неуважительные отсылки к христианской религии и безумный дизайн чудищ. И не надо говорить, что внезапно вырастающие из-под юбки жены булочника щупальца – это, мол, корни, магия природы и все такое. Корни должны, извините, расти из деревьев, а это – чистойшей воды хентай. Трансформирующийся финальный босс – привет из JRPG. А NPC по имени Рей Аянами... А NPC по имени Рей Аянами – это только одна из многих культурных отсылок, превращающих «Магию крови» в своеобразную игру-капустник. Хватит ли вашего интеллектуального багажа,

СРЕДИ РАЗЛИЧНЫХ «ФИЛИЙ» И ФОБИЙ, СВОЙСТВЕННЫХ РАЗРАБОТЧИКАМ, ОСОБНЯКОМ СТОИТ ГЕРОНТОФИЛИЯ. ПОЖИЛАЯ ПРОЛЕТАРКА, ЖЕНА БУЛОЧНИКА, УДАЛАСЬ SKYFALLEN ЛУЧШЕ ВСЕХ.





ТРУП СУЩЕСТВА, ОБЛАДАВШЕГО МАГИЧЕСКОЙ АУРОЙ, УНАСЛЕДУЕТ ЕГО СПОСОБНОСТИ, СТАВ ЗОМБИ.

ПРОФЕССОР, А НЕ ЗНАЕТ, ЧТО ВЕЩИ «НАДЕВАЮТ», А НЕ «ОДЕВАЮТ»!



**Мутабор!**

Если бы герои «Магии крови» не были такими молчаливчиками, умник-студент, выбирая новое заклинание, каждый раз восклицал бы «Мутабор!», ибо словечко это переводится с латыни как «я изменюсь». Баланс волшебных сил в телах наших протагонистов оказывает непосредственное влияние на их облик. Любители магии жизни порастают зелеными побегками, адепты магии костей сами потихоньку превращаются в кощеев бессмертных, от кровавых чар рясы и платья приобретают красный оттенок. Более того, у одного персонажа могут появиться черты, указывающие на его принадлежность сразу к нескольким школам. Хочешь быть красивым – учи правильные заклятия!



НАЗОВИТЕ ХОТЯ БЫ ОДНУ ДРУГУЮ ИГРУ, В КОТОРОЙ НУЖНО ЗАЩИЩАТЬ ПЛАНЕТУ ОТ АПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МЛАДЕНЦА.

**Ру+Ны = Руны**

Кроме чар, которые герои изучают сами, они могут прибегать к помощи магических предметов. Предметы эти можно находить, покупать, а можно и собственноручно изготавливать. Для этого существуют два ремесла: алхимия и руническая магия. Алхимия позволяет, сплавляя вместе ненужные безделушки, получать ценные магические предметы. Руны можно вковывать в оружие, также наделяя его новыми полезными свойствами. Некоторые сочетания рун образуют «рунные заклинания», дающие совершенно новый эффект: например, если вы инкрустируете меч сначала руной «Ас», а потом руной «Ид», при ударе оружие будет поражать жертву ядом.



ТОВАРИЩ ЭТОГО ТРУБАДУРА СПОЕТ НАМ ПЕСНЮ ПРО БРОНТОЗАВРЮ.



ПОСТАВИВ НАВЫК ТОРГОВЛИ В АКТИВНЫЙ СЛОТ, МОЖНО ВЫЗВАТЬ ДЖИННА-БАРЫШНИКА. ОН ПО ДЕШЕВКЕ КУПИТ У ВАС ЛИШНИЙ УХЛАМ.

чтобы сообразить, откуда взялись главные герои: монах, студент, цыганка и наша фаворитка, жена булочника? Если нет, загляните во врезку «Кто же их неволил-то?». Впрочем, чтобы оценить другие скрытые (а иногда вполне прямые) намеки, которыми изобилует игра, высшего образования не требуется. Произнося имя главного злодея Модо,

трудно не вспомнить поп-певца середины девяностых. Несколько раз сказав вслух «Веррониш» (название местности в игре), начинаешь понимающе улыбаться. А уличные дети, слезно просящие подарить им ежика, заставляя лишний раз убедиться, что разработчики игр – действительно такие ужасные существа, какими их рисует неигровая пресса.

**ОНИ СЕКСУАЛЬНО ОЗАБОЧЕНЫ И АГРЕССИВНЫ**

Какой там «Горячий кофе»! Какая там сцена секса в Fahrenheit! В «Магии крови» есть целая локация под названием «Логово узников похоти», созданная с единственной целью – оправдать стремление авторов собрать в одном месте много-много, скажем так, кукол Барби в минимальной комплекта-



# МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КЛАНОВ

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

 **SKYRIVER**  
STUDIOS

### Апокалипсис еще раз

Насколько красив вступительный ролик, настолько банален сюжет. Злодея Модо за его (неназываемые) прегрешения ссылают на Землю из Абсолюта, мира после жизни. Модо в отместку решает уничтожить нашу вселенную. Интересно, хватило ли авторам смелости совместить в игре хэппи-энд и конец света?

#### Ключ к тесту

1: а – 0 баллов,	б – 1 балл,	в – 2 балла,	г – 3 балла;
2: а – 1 балл,	б – 0 баллов,	в – 2 балла,	г – 0 баллов;
3: а – 3 балла,	б – 1 балл,	в – 2 балла,	г – 0 баллов;
4: а – 1 балл,	б – 1 балл,	в – 2 балла,	г – 3 балла;
5: а – 1 балл,	б – 3 балла,	в – 2 балла,	г – 0 баллов;
6: а – 2 балла,	б – 0 баллов,	в – 3 балла,	г – 1 балл;
7: а – 3 балла,	б – 1 балл,	в – 1 балл,	г – 1 балл;
8: а – 2 балла,	б – 2 балла,	в – 3 балла,	г – 1 балл;
9: а – 0 баллов,	б – 1 балл,	в – 3 балла,	г – 2 балла;
10: а – 0 баллов,	б – 2 балла,	в – 1 балл,	г – 3 балла;

**0-9 баллов:** Страна Крови и ваш мир расположены на противоположных полюсах существования. Скорее всего, вы – житель Абсолюта, и ваш долг – воспрепятствовать новым козням Модо.

**9-19 баллов:** Вы знакомы с миром Магии Крови, сами об этом не зная. Компания SkyFallen Entertainment откроет вам глаза, если вы согласитесь проглотить их красную пилюлю.

**20-28 баллов:** Страна Крови станет для вас вторым домом. Мы боимся даже предположить, что является для вас первым домом.

**29 баллов:** Скорее всего, вы – один из разработчиков «Магии Крови» или их ближайших знакомых. Ваше отношение к игре не назовешь иначе как родственными связями.

ДАЖЕ НОЧЬЮ В ИГРЕ НЕ ТАК ТЕМНО, КАК, ДОПУСТИМ, В DOOM 3.



«СЫРЬЕ» ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЗОМБИ – УБИТЫЕ ВРАГИ. А ВОТ КАМЕННОГО ГОЛЕМА МОЖНО ВЫЗВАТЬ И НЕ ИМЕЯ ПОД РУКОЙ ГРУДЫ БУЛЬЖНИКОВ.



МОНСТРЫ, ПОХОЖЕ, ОТКИДЫВАЮТ КОПЫТА ОТ ОДНОГО ВИДА ЧЕМПИОНА.



ции. А попросту говоря – голых текстов. Выдаваемые ими тексты с лихвой восполняют отсутствие сексуальных сцен как таковых... хотя до конца я еще не доиграл. Знаю только, что концовка должна понравиться некропедофилам. Что же касается любви к насилию, то здесь все не так интересно, но тоже достойно упоминания. Дело в том, что ни один из наших героев физически не способен открыть шкаф или сундук. Любые их потуги приводят к превращению мебе-

ли в груды обломков. А окружающие еще и подзуживают: «Не лмай, – говорят, – здесь ничего!» Да я и рад бы! А они раз предупредят, два, а потом или сами набросятся, или стражу позовут. А стража здесь не чета копам из Postal – в тюрьму не сажают, а сразу забивают насмерть. А как бы хотелось оставить охранников с носом, улизнув из камеры с помощью «мистического пути» – подобия телепортации. Точно так же нельзя использовать магию, нап-

пример, для ловли воров и прочих мирных дел. Это, пожалуй, главное нарекание к игре – волшебство в ней, при всем его разнообразии, несколько однобоко, так или иначе связано с низведением врагов. Конечно, глупо предъявлять подобные претензии к набору оружия в шутере или мечам и топорам из Sacred, но «Магия крови» кажется чем-то большим, чем заявленный авторами «дьяблоид». К сожалению, ожидания оправдываются лишь частично. ■

### Хороший, плохой и никакой

В самом начале игры вы решаете, будет ли ваш герой «добрым», «злым» или «нейтральным». Фактически это определяет, по какой из ветвей будет развиваться сюжет. Поступков, влекущих за собой изменение жизненной позиции, герой совершить не может, не ждите и ветвистых диалогов «правда-ложь» в духе Planescape: Torment.

НАЗВАНИЕ

# «МАГИЧЕСКИЙ» КОНКУРС

ОПИСАНИЕ

Журнал «Страна Игр» при содействии фирмы «1С» проводит конкурс по новой отечественной action/RPG «Магия Крови». Как вы знаете из нашего обзора, в игре существуют 12 разных школ магии. Казалось бы, куда больше? Но именно такая задача стоит перед участниками: придумать новый вид, как он взаимодействует с другими сферами, как влияет на внешность мага, и привести пример трех заклинаний новой школы, взяв за образец описания из игры. Работы принимаются до 31 января 2006 года.

НА КОНУ

Отличный корпус  
Thermaltake V7420+E Black  
XaserV WinGo, раскрашен-  
ный артом из игры  
Комплекты лучших игр от  
«1С» за 2005 год



1-й  
приз



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Магический конкурс» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

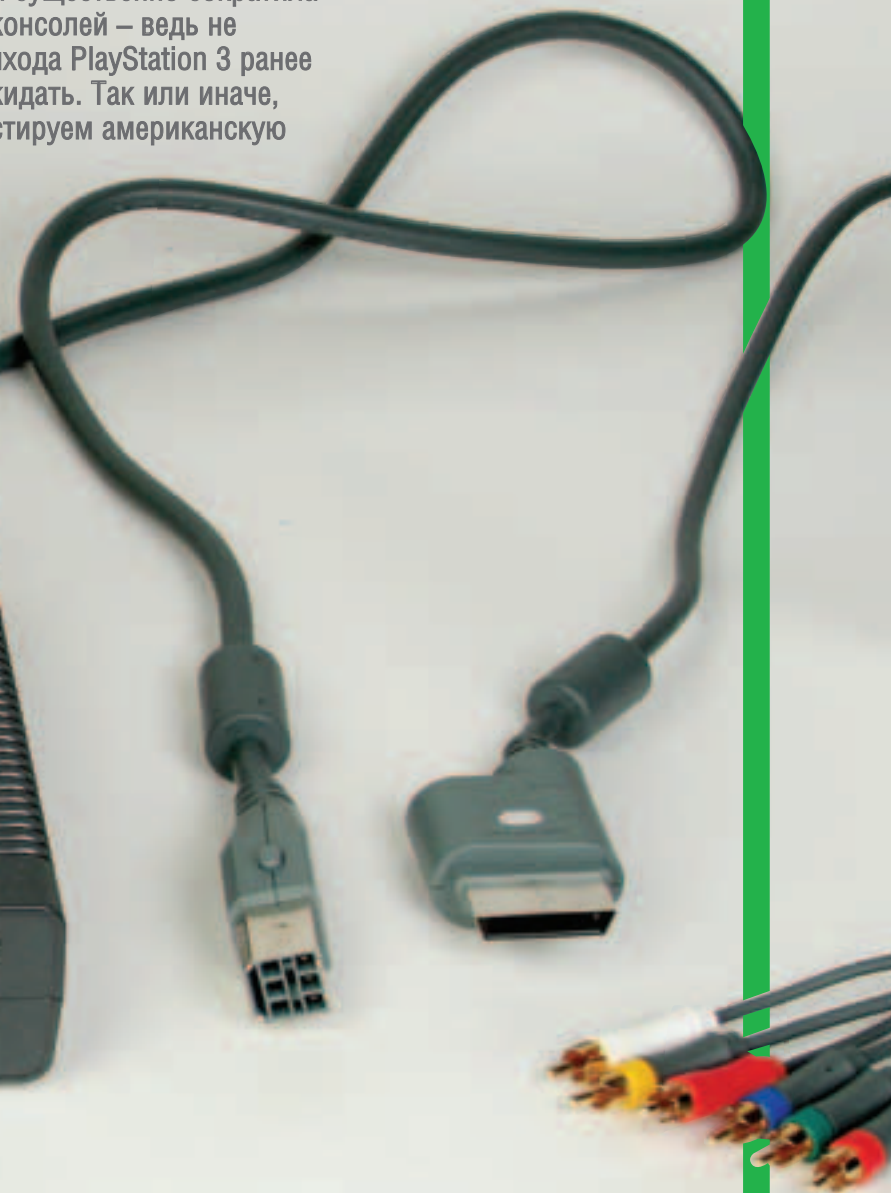


# XBOX 360:

Новое поколение консолей уже с нами



Хбох мертва, да здравствует Xbox 360! Примерно под таким девизом стартовал 22 ноября в США, 2 декабря в Европе и 10 декабря в Японии новый грандиозный проект компании Microsoft. Принеся в жертву свою, в общем-то, успешную игровую систему, оставив проект, из которого даже можно было в результате выжать некоторую прибыль, Microsoft устремила свой взгляд в будущее. Убедив себя и все прогрессивное человечество в том, что время нового поколения уже пришло, Microsoft тем самым существенно сократила жизненный цикл нынешних консолей – ведь не появившись на свет Xbox 360, выхода PlayStation 3 ранее 2007 года можно было не ожидать. Так или иначе, Xbox 360 уже здесь, а мы тестируем американскую версию консоли.



## ВЫХОД В СВЕТ

...По-прежнему, очень большая. По-прежнему, очень тяжелая. Зато, благодаря молочно-белой расцветке и сужающимся к середине боковым граням, она кажется значительно похудевшей и весьма изящной. Новая Xbox явно создана для того, чтобы обращать на себя внимание в вертикальном положении – положенная на бок, она не столь впечатляет. Интересно, что расположение служебных надписей на

консоли не позволяет с уверенностью сказать, какой способ расположения предпочли разработчики системы – кнопка включения, знаменитый Ring of Light и боковые надписи, а также дизайн жесткого диска говорят в пользу вертикальной посадки, вся остальная служебная информация на фронтальной панели утверждает обратное. Впрочем, это не так важно. Есть куда более интересные моменты – к примеру, известно ли вам, что

блок питания в новую Xbox из-за опасений чрезмерного перегрева системы устанавливать не стали? Что он теперь болтается на толстеньком кабеле питания примерно на полпути до розетки? Что это чудо снабжено собственной системой охлаждения со световым индикатором состояния и весит около полутора килограммов? Что система потребляет рекордные для игровой консоли 203 Ватт (PS2, для сравнения – лишь около 40 Вт), в резуль-

тате оный блок питания все равно склонен к перегреву и потому должен располагаться в хорошо вентилируемом пространстве. Читай – вовсе не в ворохе проводов, переплетенных подобно змеям Лаокоона за вашим телевизором. Все это, впрочем, вполне объяснимо – ведь высокое энергопотребление продиктовано чрезвычайно мощной «начинкой». Трехъядерный центральный процессор на базе PowerPC, каждое из ядер работает

Автор:  
Сергей Овчинников  
ovch@gameland.ru



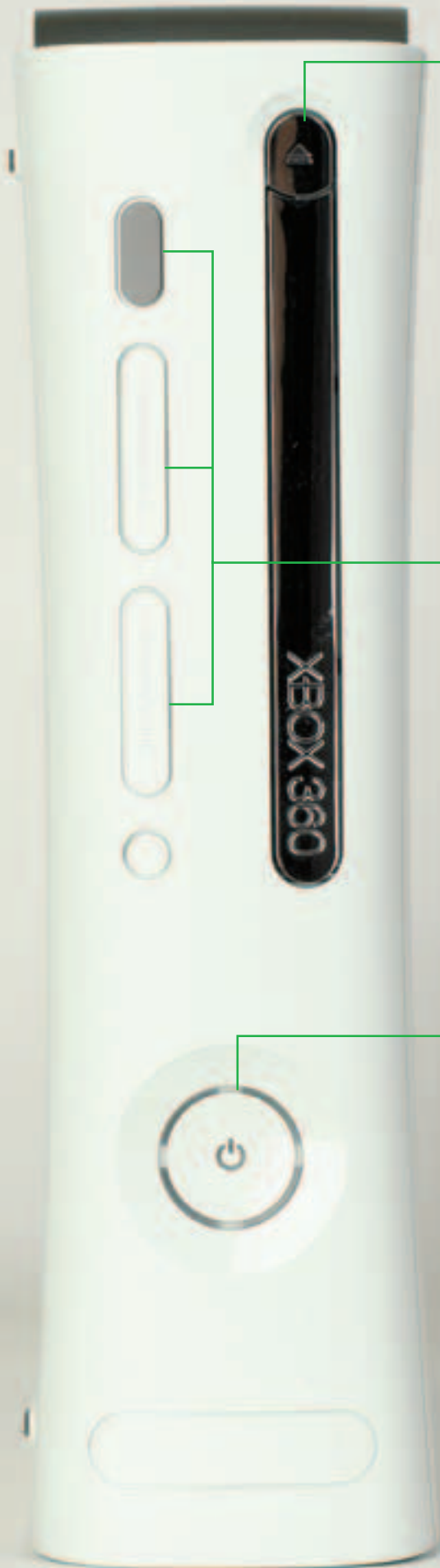
на частоте 3,2 ГГц. Графический чип тоже один из самых мощных на сегодняшний день – заявленная производительность достигает 500 миллионов полигонов в секунду, а общая производительность системы превышает 1 терафлоп. 512 Мбайт оперативной памяти. 12-скоростной привод DVD-ROM. Жесткий диск – опционально...

### ПРЕМИУМ КАК МИНИМУМ

Xbox 360 поставляется в магазины в двух вариантах – первый называется Core Pack и стоит 300 долларов в США и 300 евро в Европе. В комплект входят лишь сам Xbox 360, проводной джойпад и стандартный набор кабелей, который не позволяет играть на HDTV-телевизорах с должным качеством изображения. Его можно охарактеризовать как комплект «для бедных», явно созданный лишь для того, чтобы производитель в пресс-релизах мог упомянуть магическую цифру «от 299 долларов». Ведь именно с таким ценником в США стартовали практически все успешные консоли пары предыдущих поколений – PlayStation, PS2, Xbox... Кроме того, такой комплект наверняка будет в достаточных количествах покупаться в качестве подарка на Рождество, оставляя на будущего владельца все заботы по доведению

### Ring of Death?

Знаменитый световой индикатор Ring of Light, зажигающийся зеленым в момент включения консоли, является не просто дизайнерским изыском, а весьма полезным индикатором состояния консоли. Зеленые сигналы по окружности демонстрируют, к примеру, количество подключенных джойпадов и их тип (аналогичный сектор загорается и на индикаторе джойпада). Кроме того, Ring of Light доносит до пользователей информацию о многих системных ошибках, на манер персональных компьютеров сообщая о неисправности при помощи кода. К примеру, три горящих красным сегмента кольца означают перегрев системы и, соответственно, экстренное прекращение ее работы.



01

#### DVD-драйв

Изначально предполагалось, что Xbox 360 будет поддерживать не только обычные DVD, но и куда более емкие HD-DVD. Затем Microsoft отказалась от идеи, пообещав модель с HD-DVD в будущем. Сейчас компания пришла к выводу о том, что эта технология в Xbox 360 вовсе не нужна. Многие разработчики в ярости – сюжетные ролики на DVD не влезают.

Xbox 360 комплектуется беспроводным контроллером.

02

#### Передняя панель

Все продумано – и приемник инфракрасного сигнала, и разъемы для карт памяти. Причем, поскольку большинство игроков использовать их наверняка не будет, они скрыты за симпатичными заглушками, которые отгибаются внутрь.

Xbox 360 – первая игровая консоль, внешний вид которой легко обновляется при помощи сменных лицевых панелей.

03

#### Ring of Light

Единственный световой индикатор на консоли. Эта штука используется Microsoft в роли одного из символов новой консоли, является частью ее философии. Хотите подробностей – спросите Джея Алларда, он с удовольствием поделится. Но только чур потом не жаловаться – вас предупреждали!

04

**Выход в свет**

На задней панели расположено «окно в мир Xbox Live», а если точнее – обычный Ethernet-порт. Здесь же можно отыскать и третий USB-разъем, к которому, надо полагать, будет подключаться всяческая «долгоиграющая» периферия. Передние порты планируется использовать для внешних устройств (мультимедийные плееры, PSP и прочее), а также проводных контроллеров.

05

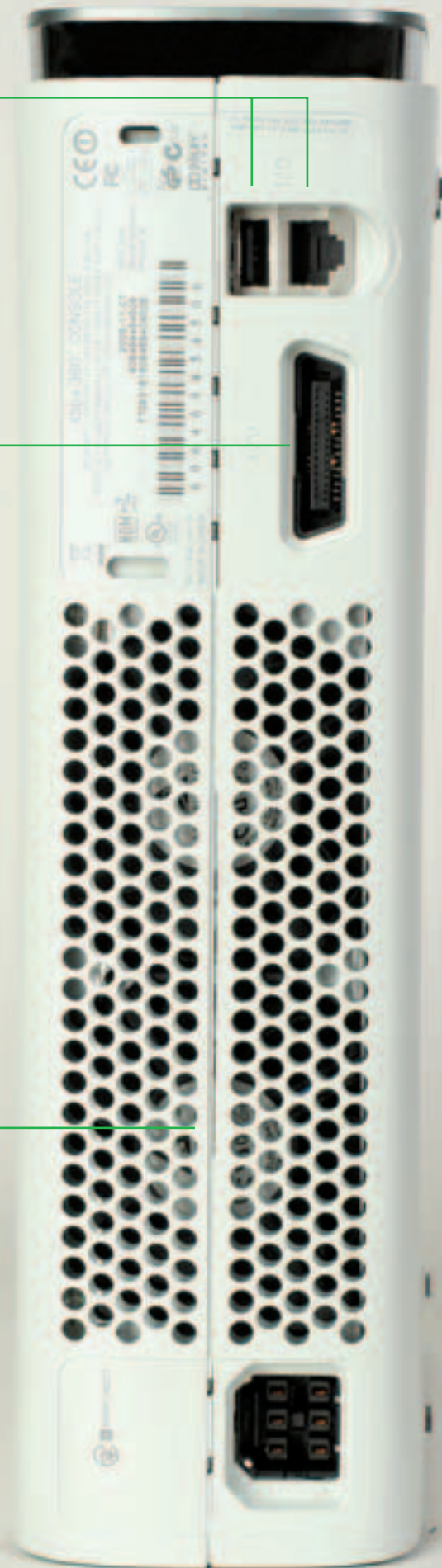
**Видео**

Единый разъем отвечает за все типы вывода звукового и графического сигнала из Xbox 360. При помощи различного рода кабелей консоль можно подключить как по базовому композиту (с ужасным качеством изображения), так и по чуть более симпатичному S-Video. На вершине иерархии – компонент с поддержкой разрешения 720p и VGA-кабель, позволяющий выводить сигнал на стандартный компьютерный монитор. Странно, что пока не предусмотрено подключения через цифровые порты DVI и HDMI, которые уже стали стандартами де-факто на рынке HDTV. Аудиосигнал передается как по стандартным «тюльпанам», так и по оптическому кабелю.

06

**Система охлаждения**

Два массивных вентилятора занимают большую часть поверхности задней панели. Сам же Xbox 360, можно сказать, весь состоит из разнообразных дырочек вентиляционных отверстий – слишком уж много тепла генерирует его начинка. Впрочем, для такой маленькой коробочки с такой высокой производительностью нагрев не столь уж и велик.



своей консоли до необходимой комплектации.

Все «правильные» игроки предпочитают комплектацию Premium за 400 долларов/евро, тем более что Premium существенно дешевле, чем Core плюс все необходимые (действительно необходимые!) дополнительные устройства. Например, в комплект премиум-поставки входит жесткий диск на 20 Гбайт, уже присоединенный к консоли (инструкция по способу отсоединения жесткого диска находится на панели под ним. Чтобы ее прочитать, необходимо снять жесткий диск. Вот такая загогулина от Microsoft). Кроме того – правильный, беспроводной джойпад; комбинированный композитный/компонентный кабель, позволяющий добиваться получения сигнала 720p на телевизорах, поддерживающих HDTV; проводная гарнитура с микрофоном для онлайн-вызовов в Xbox Live, вставляется в разъем джойпада; небольшой пульт ДУ для управления воспроизведением DVD-Video (правда, его обещают скоро из комплекта убирать). Все это, купленное по отдельности, обойдется вам примерно в 200 долларов или евро, в то время как Premium дороже Core всего лишь на 100.

**БЕСПРОВОДНАЯ ЖИЗНЬ**

Впервые игровая консоль комплектуется беспроводным контроллером – и впервые он дает больше, чем просто возможность играть из любого угла комнаты. По моему мнению, джойпад Xbox 360 почти идеален. Возможность включать и выключать консоль прямо с него, а также в любой момент игрового процесса пользоваться Xbox Dashboard, – дорогого стоит. Фактически, теперь касаться самой консоли требуется лишь тогда, когда вы хотите сменить игровой диск или подключить к USB новое устройство. Абсолютно все остальные манипуляции доступа к Xbox 360 не требуют – все можно делать с контроллера. К нему же подключается и голосовая гарнитура – и джойпад без проблем передает и получает закодированный поток данных с консоли. Контроллер отлично лежит в руках, аналоговые рычажки идеально ложатся под пальцы, все кнопки легко доступны (кроме слишком мелких Start и Back), а черная и белая кнопки с джойпада Xbox превратились в удобные «шифты». Единственное нарекание с моей стороны – излишне тугие аналоговые триггеры – в гоночных играх тактика «газ в пол» частенько заставляет указательные пальцы быстро уставать. Кроме того, классический D-Pad выделяется на фоне элегантного дизайна – он весьма уродлив и, к тому же, крайне

ОДИН ХОЧЕТ ОСВОБОДИТЬ СВОЙ НАРОД...



# Принц Персии

## ДВА ТРОНА



Создайте собственный боевой стиль, используя различные приемы и их комбинации.



Участвуйте в смертельно опасных гонках на колесницах по улицам Вавилона.



Вмешайтесь наружу тайфеса внутри вас зло - Темного Принца.

[WWW.PRINCEOFFERSIAGAME.COM](http://WWW.PRINCEOFFERSIAGAME.COM)

Эту игру вы всегда сможете найти в магазине.

ОЗАРЬКОРАДО

ТЕХНО СИЛА

ИГРОВАЯ

БЛАЕ

М.Видео

GamePark



СТАРТ



...ДРУГОЙ - УГНЕТАТЬ ЕГО.



# PRINCE OF PERSIA

## THE TWO THRONES

ОДИН ВОИН. ДВЕ ДУШИ.



PlayStation 2



UBISOFT

© 2005 "Akella". Все права защищены. Репродукция или иное использование запрещено. Тех. поддержка: (905) 303-4912, E-mail: -support@akella.com. Игры с доставкой: www.citygames.ru, доставка продукции: (905) 303-4614

© 2005 "Velpo Inpex". Все права защищены. Репродукция или иное использование запрещено. Игры с доставкой: www.vip.ru, доставка продукции: sales@velpo.ru, тел. (800) 187-07-75

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Prince of Persia and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Prince of Persia, Prince of Persia: The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

## 01

Левый аналоговый джойстик – в играх отвечает за передвижение персонажей, курсоров и прочих вещей. Поверхность прорезинена.

## 02

Клавиша Back переключала из джойпада Xbox без всяческих изменений.

## 03

Клавиша Start также каких-либо свежих функций не исполняет. И Start, и Back – маленькие, аккуратные, незаметные.

## 04

Основные клавиши A, B, X, Y – аккуратные, снабженные веселыми расцветками. Более удобные, но все же менее узнаваемые, чем знаменитые «квадрат-треугольник-круг-крест».

## 05

Главная новинка – мини-аналог Ring of Light. При помощи этой кнопки можно включить и выключить консоль, или отправиться на Xbox Dashboard.

## 06

Крестовина – чуть ли не единственное, что в джойпаде Xbox 360 сделано посредственно. Любители некоторых файтингов наверняка будут разочарованы. Впрочем, для Dead or Alive крестовина, в общем-то, и не нужна...



Microsoft удалось создать один из лучших игровых контроллеров на рынке. Впрочем, наверняка сторонние производители найдут, что здесь еще можно улучшить.

неудобен – в этом смысле Dual Shock по-прежнему впереди планеты всей. Кстати, большинство идей нового контроллера Xbox 360 также будут воплощены и в новом Dual Shock от Sony в PlayStation 3, только там контроллеры будут работать по беспроводному протоколу Bluetooth, что позволит подключать до 7 устройств к одной консоли одновременно.

### ПЕРВЫЕ МИНУТЫ

Подключив Xbox 360 посредством компонентного кабеля и нажав (непрерывно на джойпаде) выпуклую кнопку с начертанием логотипа системы, мы мгновенно попадаем в главное меню консоли, серьезнейшим образом переработанный Xbox Dashboard. В четырех

основных «закладках» меню, вероятнее всего, кроется тайна будущего успеха Xbox 360 и, скажем так, абсолютно вся ее философия. Xbox Live, Games, Media, System – вот и все, что требуется современному геймеру по мнению Microsoft. Разберемся?

Xbox Live – базовое окно знаменитого онлайн-сервиса Microsoft – именно здесь можно узнать, кто из друзей находится в онлайн, кто во что играет или хочет сыграть, – в общем, все как обычно, только удобнее, быстрее и эффективнее. Главная новинка – Xbox Marketplace, своеобразный онлайн-магазин, в котором можно приобрести демо-версии новых игр, пополнить коллекцию уровней в любимом FPS, загрузить допол-

нительные трассы и автомобили для гоночного симулятора, купить новую картинку-аватар для своего профиля и сделать еще миллион вещей, включая покупку новых игр для Xbox Live Arcade, а в будущем, без всяких сомнений, и загрузку игр полноценных. Расплачиваются в Marketplace особой валютой, именуемой Microsoft Points, на которую можно обменять доллары, евро и иены при помощи кредитной карты или же специальных скретч-карт, продающихся во многочисленных игровых магазинах. На каждый Premium Xbox 360 уже закачана одна симпатичная игра Hexic HD. Ну а лучшая из доступных игр (спрятанная в Project Gotham Racing 3 или загружаемая с Live за \$5) – восхитительно яр-

кая и затягивающая Geometry Wars: Retro Evolved от именитой Bizarre Creations.

Папка Games представляет собой базу данных по достижениям владельца консоли – здесь вы можете узнать, в какие игры и сколько вы играли, чего достигли и как все это влияет на ваш личный статус – нет нужды говорить, что вся эта информация тесно связана с вашим профилем на Xbox Live. Здесь же можно пользоваться всем контентом, полученным с Xbox Live Marketplace.

Папка Media включает в себя весь медийный контент (музыка, видео, фото), доступный Xbox 360, причем размещенный не только на жестком диске или на карте памяти консоли, но и на других устрой-

ствах, к которым Xbox 360 в данный момент подключена. Так, к примеру, система без проблем соединяется с Apple iPod или Sony PSP, позволяя проигрывать с них незащищенные аудиофайлы и скачивать фотографии. Помимо этого, в Xbox 360 встроена поддержка компьютеров с операционной системой Windows Media Center Edition, что позволяет в связке использовать компьютер и свой Xbox 360 в качестве полноценного мультимедийного центра. Это, скорее, рекламный шаг Microsoft по максимальной популяризации не слишком успешного WMC, нежели реальная попытка создания глобальной мультимедийной среды – уж больно много у Media Center различного рода форматных ограничений. Для подключения устройств можно использовать три порта USB 2.0, два из которых расположены на фронтальной стороне консоли (они спрятаны под декоративной отгибающейся крышечкой), а один – сзади, рядом с Ethernet-портом. На жесткий диск Xbox 360 в момент первого запуска консоли уже загружено немало интересного – несколько музыкальных альбомов, а также, целый ряд демонстрационных видеоклипов, включая HDTV-отрывки из «Титаника» Джеймса Кэмерона, – и ни одного ролика из игрового для Xbox 360. Нам это показалось немного странным. Все эти сэмплы занимают несколько гигабайт пространства, еще несколько гигабайт зарезервированы под эмулятор классического Xbox вместе с патчами, обеспечивающими успешную эмуляцию тех или иных проектов. Имеется и некая системная область, которая будет использоваться играми, правда, пока неизвестно, для чего. В папке System, в отличие от остальных, никаких откровений не предусмотрено – достаточно стандартные настройки даты, времени, языка и так далее. Кстати, в отличие от PSP, установка русского языка меню отсутствует, что означает, к сожалению, лишь то, что Россия в планах Microsoft явно не на первых местах в списке приоритетов.

### ОКНО В HD-МИР

Задумавшись о покупке Xbox 360 (а в скором будущем – и PlayStation 3) каждый должен понимать, что без нормального HDTV-телевизора или хотя бы компьютерного монитора с разрешением не ниже 1280\*720, полноценных впечатлений от нового поколения игровых систем получить не удастся. Подключенная при помощи композитного кабеля к обычному (пусть и качественному) телевизору, Xbox 360 производит впечатление обычной консоли Xbox с чуть большей детализацией изображения и



### Питание

Это кабель от европейского Xbox. С помощью простейшего переходника он воткнется в нашу советскую розетку.

### 01

#### DVD

Xbox 360, как и оригинальный Xbox, обладает всеми стандартными функциями DVD-проигрывателя.

### 02

#### Кнопки

Пусть названия, вроде «X» и «B», вас не смущают. Пульт от Xbox не предназначен для игр. Это вам не Revolution.

### Первые цифры

За десять дней, прошедших после запуска Xbox 360 в США, Microsoft удалось реализовать лишь 332 тысячи консолей, что примерно в полтора раза меньше, чем при старте Xbox в 2001 году. Впрочем, подобные цифры свидетельствуют вовсе не об отсутствии спроса (приобрести Xbox 360 в магазинах США до сих пор практически невозможно), а о серьезных проблемах с поставками или же искусственном нагнетании спроса путем создания дефицита – любимая тактика Sony теперь работает и на Microsoft. Что касается Европы, то здесь все же побиты кое-какие рекорды. Так, в Великобритании за первую неделю продано более 70 тысяч Xbox 360, что является рекордом среди всех запусков домашних систем. Впрочем, портативные Nintendo DS и Sony PSP эти рекорды с легкостью переплюнули – DS за первую неделю была продана 87-тысячным тиражом, а PSP поставила рекорд всех времен и народов – 185 тысяч экземпляров за первые несколько дней продаж. А вот соотношение между проданными играми и консолями пока крайне симпатичное – более 4:1. Как правило, для крупных премьер игровых систем более характерно соотношение 2:1, а японская премьера PS2 вообще отметилась слегка абсурдным показателем в 0.8 игры на каждую проданную консоль.

## Аксессуары

Microsoft серьезно подошла к вопросу латания бюджетных дыр, связанных с потерями на каждой проданной Xbox 360 (по разным сведениям, убыток с каждой консоли составляет от \$120 до \$200) – абсолютно все аксессуары стоят дорого или очень дорого. К примеру, проводной контроллер обойдется в 40 долларов или евро, а беспроводной – никак не меньше чем 50. Еще одна полезная штука – специальный аккумулятор для беспроводного контроллера с кабелем, позволяющим заряжать его во время игры, стоит 30. Компонентный видеокабель или кабель с разъемом VGA для подключения к компьютерному монитору также снабжены ценником в 40. Во столько же обойдется и стандартная карта памяти на 64 Мбайт, которая потребуется в случае отсутствия у вас жесткого диска или желания перенести свой сэйв на другую систему. Симпатичные пластиковые лицевые панели, раскрашенные в стильный серебристый цвет, модный темно-синий с узорами или вообще «под дерево», продаются по 20 долларов или евро. Наконец, самыми дорогими аксессуарами являются жесткий диск и Wi-Fi адаптер для подключения к Xbox Live без проводов – оба стоят по сотне долларов или европейских условных единиц. Разумеется, мир не без добрых людей, и аксессуары от известных сторонних производителей поступают в продажу по более низким ценам. Впрочем, в этом случае качество все-таки не гарантируется.



**01**

Универсальный кабель из поставки Premium позволяет подключить Xbox 360 по компоненту, а звук вывести по оптическому тракту. При этом, он также снабжен стандартнейшей системой «три тюльпана» для обычных телевизоров. Имеется и переключатель, обеспечивающий выбор между разными типами сигналов.

чуть более качественными текстурами. Куда уж там до нового поколения – можно и с PlayStation 2 перепутать ненароком! При смене телевизора на 26-дюймовый LCD HDTV с разрешением матрицы 1366\*768 точек (что соответствует стандарту 720p, 1280\*720) картина радикально меняется в лучшую сторону. И хотя первые игры для Xbox 360 пока еще не показывают запредельных результатов и в большинстве своем могут сравниться по качеству графики «лишь» с лучшими проектами на самых мощных персональных компьютерах, потенциал «трех Power-PC мушкетеров» наверняка уже вскорости будет в полной мере раскрыт на второй волне продуктов. Вообще же складывается впечатление, что на новом поколении игровых консолей больше всего денег заработают вовсе не их создатели и даже не независимые издательства,

которые будут выпускать для них игры, а компании-производители электроники, прежде всего, LCD и плазменных телевизоров. Ведь теперь, наконец-то, у покупателей появился свежий стимул к приобретению этой пока еще очень недорогой техники.

### ИГРОВАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Вместе с Xbox 360 в США стартовало 18 игровых проектов, из них лишь четыре игры (Kameo, Perfect Dark Zero, Project Gotham Racing 3 и Condemned) вышли эксклюзивно для Xbox 360, остальные являются в той или иной степени доработанными портами с других игровых систем. Различные издательства по-разному отнеслись к задаче. К примеру, Electronic Arts выделила специальные команды, которые работали над графикой новых проектов для Xbox 360, в то время как основ-



**02**

Гигантский блок питания Xbox 360 снабжен собственной системой активного охлаждения и индикатором состояния. Его нельзя ставить в плохо вентилируемом пространстве, иначе он перегреется. В том случае, если вы купите американскую или японскую консоль, потребуется еще и достаточно массивный понижающий трансформатор.

### Технические проблемы

Любой крупный запуск игровой системы, как правило, сопровождается очередным скандалом по поводу многочисленных технических неисправностей. Не стал исключением и Xbox 360, разве что на этот раз жалоб необычно много. Самой частой причиной поломки является банальный перегрев системы – в этом случае Xbox 360 в экстренном порядке отключается, однако бывает, что перегрев заканчивается для консоли летальным исходом. Много жалоб и на качество жестких дисков – в первых партиях Xbox 360 немало брака. Достаточно часто Xbox 360 был замечен при царапании дисков, особенно в моменты, когда пользователь пытается положить или поставить консоль в процессе ее работы – такие операции можно проводить только при выключенной Xbox 360. Еще одна распространенная проблема – распознавание игровых дисков. Многие пользователи не могут запустить игры для Xbox 360 – система почему-то думает, что в трей вставлен диск формата DVD-Video и пытается его проиграть. Причина в том, что там действительно записан небольшой DVD-ролик, в котором говорится, что данный диск предназначен для консоли Xbox 360. Своеобразная ирония получается. Наша консоль тоже время от времени отказывается распознавать родные игры, особенно после часа-полтора работы и попытке смены диска после этого. Наверняка технические проблемы будут со временем устранены, а скандалы немного забудутся, но все же... осадок, как всегда, останется.

# The SIMS 2

РУССКАЯ ВЕРСИЯ



САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ ИГРА В МИРЕ  
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!



## Project Gotham Racing 3

Издатель: Microsoft

Разработчик: Bizarre Creations

Явно созданный за рекордно короткие сроки, новый Project Gotham представляет собой не столько прыжок по игровой части, сколько графический «апдейт» сериала. Замечательные, блестящие и отполированные модели автомобилей, полностью трехмерные толпы зрителей, долгожданное появление самого реалистичного в истории автосимуляторов вида «из кабины» (вот только почему ветровое стекло всегда грязное?), улучшенная архитектура городов, появление Лас-Вегаса и Нью-Йорка, исчезновение Москвы... Все та же задорная аркадная манера управления ничуть не мешает наслаждаться пейзажами. Свежая «фишка» Gotham TV позволяет занять место зрителя при трансляциях соревнований и демонстрации лучших кругов известных мастеров с Xbox Live. Непременный фото-режим вчистую слизан из Gran Turismo 4, минус серьезность, минус большинство настроек. К сожалению, графика не отвечает стандартам 720p (разработчики использовали промежуточное разрешение 1024\*600 точек), а частота смены кадров составляет стабильные 30 fps, чем Bizarre Creations уже разгневали многочисленных фанатов, считающих (вообще-то, вполне справедливо), что все серьезные гоночные игры должны выдавать не менее 60 fps. Для этих фанатов, впрочем, имеется Ridge Racer 6.

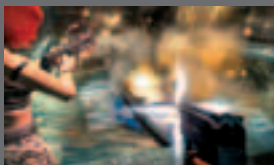


## Perfect Dark Zero

Издатель: Microsoft

Разработчик: Rare

Выдающийся долгострой студии Rare, Perfect Dark Zero, получился совсем не таким, как ожидалось. Во-первых, не таким ужасным, как прогнозировали многие эксперты после первого ознакомления с ранним кодом игры. Во-вторых, вовсе не таким замечательным, как надеялись многочисленные поклонники легендарных GoldenEye и Perfect Dark. Получился достаточно средний как по техническому исполнению, так и по креативности шутер, способный в одном кадре щегольнуть водичкой «как в Half-Life 2», текстурами «как в F.E.A.R.», восхитительными шейдерами и тут же – чудовищной анимацией и отвратительными моделями персонажей. Эти «вроде как люди», производят впечатление страшных зомби с лицами цвета пластмассовых кукольных заготовок. Ходят и ведут себя они соответственно. В остальном – все вполне симпатично, а некоторые уровни действительно демонстрируют всю мощь нового поколения. Для настоящих фанатов Джоанны Дарк выпущено коллекционное издание игры в стильном стальном боксе с дополнительным диском, повествующим о всех перипетиях создания игры. Причем этот коллекционный бокс стоит столько же, сколько обычные версии игр для Xbox 360 от независимых издателей.



## Call of Duty 2

Издатель: Activision

Разработчик: Infinity Ward

Activision – пионер стратегии повышения цен на игровом рынке. Именно эта компания первой сообщила о своих намерениях поднять цены на игры для консолей нового поколения с 50 до 60 долларов в США. Так и сделала. Вместе со всеми остальными издателями, выпускающими продукты для Xbox 360, кроме самой Microsoft. Call of Duty 2 – точная копия версии игры для PC с некоторыми графическими нюансами. Чуть лучше и четче текстуры, однозначно лучше система освещения, на голову выше PC-версии для Xbox 360. На самом деле, ее преимущество вовсе не в этом. Для столь кинематографичного по сути своей увлечь игрока в действие настолько, чтобы он позабыл о том, где находится, чтобы он поверил в происходящее. А где такую идею проще воплотить в жизнь – на небольшом пространстве монитора на столе со стоящими рядом пиццалками (они же компьютерные колонки) или в домашнем кинотеатре с Dolby Digital и большим плазменным экраном? Игра по сути своей может совершенно не отличаться от компьютерного аналога, но ощущения от нее будут абсолютно иными. Неудивительно, что именно Call of Duty 2 стала одним из главных бестселлеров запуска Xbox 360. И наличие более дешевой PC-версии выполнять эту задачу ничуть не помешало.



## Ridge Racer 6

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Namco

Компания Namco впервые в истории запускает полноценную новую игру сериала Ridge Racer на консоли не от Sony (если не считать по сути неправильные Ridge Racer 64 и Ridge Racer DS, конечно же). Пожалуй, для нас это куда больший факт признания системы со стороны японских разработчиков, нежели анонс Dead or Alive 4 или даже Lost Odyssey. Namco на японском рынке – серьезная сила, и вполне может прожить без всякой финансовой поддержки со стороны Microsoft, в отличие от не очень большой студии Томонобу Итагаки или только что основанного предприятия Хиранобу Сакагути. Тем более что игра получилась столь же энергичная, ровная и красивая, как и недавний Ridge Racer для PSP. Только созданная с учетом реалий HDTV. За основу, фактически, взята игровая система проекта с PSP. Легко управляемые заносы, «нитрос»... Плюс еще больше машин на трассе (причем впервые можно увидеть в кадре одновременно семь-восемь автомобилей), посвежевший дизайн (все равно крайне узнаваемый) и стабильные 60 кадров в секунду. Шикарный многопользовательский режим через Xbox Live. Как говорят американцы, must have. Но только для ярых поклонников аркадных-преаркадных гонок.



## Kameo: Elements of Power

Издатель: Microsoft

Разработчик: Rare

Еще один грандиозный долгострой, доставшийся Microsoft еще с нинтендовских времен, первоначально создавался для GameCube, потом переехал на Xbox и в результате вышел на запуск Xbox 360. За пять с лишним лет в разработке в игре изменилось многое, но суть осталась прежней – перед нами яркая сказка о маленькой принцессе, способной принимать облик страшных, жутких, но чрезвычайно полезных монстров. Чудищ в результате оказалось всего лишь десять (хотя изначально обещались «десятки»), а их использование хитрейшим образом вплетено в игровую механику. По мере прохождения каждого уровня вам придется десятки и сотни раз принимать облик различных монстров, чтобы преодолеть многочисленные препятствия на пути. Графика Kameo, а вернее, сцена битвы, в которой принимают участие тысячи персонажей – идеальный тысяч демонстрация графических возможностей Xbox 360. В остальных сценах игра также частично «поигрывает мускулами». Некоторые уровни, впрочем, выглядят так, будто только что притопали с оригинального Xbox. Помимо всего прочего, некоторые отдельные задания покажутся слишком сложными. Впрочем, несмотря на эти маленькие недочеты, Kameo демонстрирует возвращение Rare к былым вершинам. Ну, или по крайней мере, путь в верном направлении.



ной костяк разработчиков создавал собственно контент игр для всех платформ. Activision предоставила право выбора разработчикам, из которых лишь Infinity Ward, создатели Call of Duty 2, решили в чем-то улучшить графический облик своей игры, в то время как Neversoft попросту портировала свой Gun под высокое разрешение. Существенные отличия от базовой версии наблюдаются также и в Peter Jackson's King Kong от Ubisoft – игра для Xbox 360 может похвастаться возросшим разрешени-

ем текстур и улучшенным освещением. Примерно такие же улучшения были сделаны и в Need for Speed: Most Wanted, выглядящей на Xbox 360 значительно лучше даже весьма продвинутой в графическом плане PC-версии игры. Впрочем, совершенно очевиден и другой факт – в реальности мало кто из крупных издателей взялся всерьез поддерживать новую систему эксклюзивными разработками. Более того, абсолютное большинство эксклюзивных проектов, выпущенных к премьере кон-

соли, издаются самой Microsoft, а многообещающие игры The Elder Scrolls IV: Oblivion, Frame City Killer и даже Dead or Alive 4, в последний момент исчезнувший из списка премьерных релизов, оказались отложены на будущий год. Не говоря уже о Halo 3, Lost Odyssey, Gears of War, Blue Dragon, Mass Effect, Too Human и других шедеврах, которые раньше 2006 года выпускать и не планировалось. К сожалению, ни одной игры уровня Halo в списке премьерных игр не присутствует.

В общем – достаточно типичная премьера, весьма успешная, но не лишенная неприятных моментов (прежде всего, это касается дефицита и частых претензий к качеству). Xbox 360 откроет для миллионов игроков чудеса высокого разрешения – ведь именно в этом аспекте новой консоли Microsoft пока нет равных и именно благодаря HDTV видеоигры получают шанс сделать очередной прыжок. А вот кому удастся его осуществить, Sony или же Microsoft – покажет время. ■

НАЗВАНИЕ

# «ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ» КОНКУРС

ОПИСАНИЕ

Журнал «Страна Игр» и компания «Софт Клуб» проводят конкурс на знание игровой индустрии. Перед вами шесть фотографий деятелей, хорошо известных всем, кто постоянно читает наш журнал. От вас требуется определить их имена и фамилии. Указывать должность и другие дополнительные данные необязательно. И не забудьте, что в конкурсе принимают участие лишь письма, отправленные до 31 января 2006 года.

НА КОНУ

Две портативные консоли PlayStation Portable  
Две консоли PlayStation 2 slim



Каждый из этих деятелей, как минимум, однажды появлялся за последний год на страницах журнала. Многие – не раз.



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Индустриальный конкурс» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

На PlayStation 2 вышло только две части Metal Gear Solid, а вот Splinter Cell грозитя уже четвертой.



Tom Clancy's  
**Splinter Cell:  
Double Agent**

ПОСЛЕ ТРЕХ ПРАКТИЧЕСКИ  
ОДИНАКОВЫХ ИГР СМЕНА КУРСА  
ПРИЯТНО УДИВЛЯЕТ. ДАЖЕ АРТ  
НАСТРАИВАЕТ НА НОВЫЙ ЛАД.





**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360, PS 2, Xbox, GC, PSP
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2-й квартал 2006 года

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

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



А ПОТОМ ФИШЕР РАСКРЫВАЕТ ПАРАШЮТ И ПРИЗЕМЛЯЕТСЯ ВО ЛЬДАХ. НАМ ОЧЕНЬ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНО, ЧТО СЭМ ТАМ ЗАБЫЛ.

### ФИШЕР ПРОТИВ СНЕЙКА

Почему-то все разговоры с авторами Splinter Cell непременно сводились к Хидео Кодзуме и его Metal Gear Solid. «Вы, – говорю, – наверняка видели первый трейлер MGS4 и помните, как здорово Кодзума посмеялся над Splinter Cell. Нанесет ли Фишер ответный удар?» Разработчики смеются: «Мы сами обалдели. Кодзума тоже играет в Splinter Cell! Это большая честь. Но отвечать мы не намерены; все-таки Splinter Cell – серьезная игра от Тома Клэнси». «Так пусть она и дальше будет серьезной игрой! – говорю. – Дело-то. Добавьте туда совершенно серьезного террориста Плискина, любителя сигарет и картонных коробок». Девелоперы переглядываются между собой. «Идея!»

Ubisoft закрутила такую рекламную кампанию, что только держись. Ролик Splinter Cell 4 на междусобойнике X05 в Амстердаме заканчивался словами «You have no idea what's coming» («Вы и представить себе не можете, что вас ждет»); официальный сайт игры запущен с подзаголовком Beware Sam Fisher («Бойтесь Сэма Фишера»); на первых скриншотах – наголо бритый опе-

ративник «Третьего эшелона» в оранжевом комбинезоне заключенного. Поэтому, когда из Ubisoft прислали приглашение лично глянуть на игру в Монреале (пригород Парижа, Франция), мы немедленно согласились и уже предвкушали нечто совершенно не от мира сего (например, FPS для Nintendo Revolution). Письмо было выдержано в лучших традициях Splinter Cell. «Наш офис расположен по такому-

то адресу. Пожалуйста, не заходите с центрального входа. Воспользуйтесь дверью с кодовым замком у автостоянки. Входите в здание, поднимайтесь на третий этаж. Открывайте железную дверь слева и заходите». Виртуозно прокрававшись по зданию Ubisoft, попадаю в симпатичный пресс-холл. Здесь разработчики крутят промо-ролики и показывают рабочие демо-версии игры на всех платформах.

**Как только тюремщик закрывает дверь, Фишер изрыгает трехэтажное ругательство и начинает приготовления к побегу.**



СЭМ ДОЛЖЕН БУДЕТ ПРИНЯТЬ НЕМАЛО ТРУДНЫХ РЕШЕНИЙ. ТРЕБУЕМ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ВИДЕОРОЛИКИ, КАК В RESIDENT EVIL 4!



ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНО, МОЖНО ЛИ БУДЕТ ВЫБРАТЬСЯ ИЗ ТЮРЬМЫ, НИКОГО НЕ УБИВАЯ? И ЧТО ПОСЛЕ ЭТОГО ПОДУМАЕТ О ФИШЕРЕ ДЖЕЙМИ.

ХИТ? ХИТ?



Передаем слово сценаристу игры, Джону Маклину-Форману (John McLean-Foreman):

«Действие стартует в 2008 году, после событий Chaos Theory. Сэм Фишер уходит со службы по семейным обстоятельствам: его дочь погибла под колесами машины какого-то пьяного ублюдка. Сэм винит себя; он спасал чужие жизни, но не смог сохранить собственного ребенка. Ламберту ничего не остается, кроме как отправить подопечного в вынужденный отпуск и ждать, пока Сэм возьмет себя в руки. Проходит несколько месяцев... Сэм так и не оправился от депрессии, но умоляет Ламберта дать ему задание – любое, лишь бы не сидеть сложа руки. Ламберт соглашается и отправляет Сэма на несложную миссию: проникнуть под прикрытием в малоизвестную преступную группировку «Армия Джона Брауна». Проще всего сделать это, заслужив доверие одного из ее членов, а именно Джейми Вашингтона, безобидного преступника, который не считается серьезной угрозой для общества. Проблема в том, что Джейми отбывает три пожизненных заключения в тюрьме штата Канзас. Два месяца Сэм и Ламберт готовят легенду, согласно которой Фишер превращается в отъявленного уголовника. Он якобы совершает дерзкие ограбления, походя убивая невинных людей, и чудом уходит от полиции. Последнее дело Фишера – трехдневный захват заложников, транслировавшийся в прямом

эфире на всех телеканалах. Результат: пятнадцать убитых, из них трое полицейских, и приговор суда: одиннадцать пожизненных заключений. Сэм отправляется за решетку и (ах, какая удача!) оказывается в одной камере с Джейми Вашингтоном. Как только тюремщик закрывает дверь, Сэм изрыгает трехэтажное ругательство и начинает приготовления к побегу, чем производит неизгладимое впечатление на Джейми. Тот говорит, что стукнет охрану, если Сэм не возьмет его с собой. Фишер притворно удивляется и партнеры садятся планировать побег...»

Вот так вот. Оказывается, весь шум-гам вокруг сошедшего с катушек Фишера – пыль в глаза публики, ловкий маркетинговый ход рекламного отдела Ubisoft. Фишер только притворяется бандитом, а на самом деле он все тот же «хороший парень» и правительственный агент. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы отыскать дыры в сюжете: например, почему Джейми, который «не считается серьезной угрозой для общества», «отбывает три пожизненных заключения в тюрьме штата Канзас»? Такой срок за красивые глаза не дают. Нужно совершить не одно громкое преступление, между прочим. Или вот еще: почему именно страдающему Фишеру Ламберт дает «несложную миссию: проникнуть под прикрытием в преступную группировку». Такая работа – одна из самых сложных и опасных на планете. Или Ламберт решил, что

## ТЕПЕРЬ И НА PSP

На PSP выходит не Splinter Cell: Double Agent, а Splinter Cell: Essentials – немного другая игра, перекликающаяся со всеми прочими подвигами Сэма Фишера. Мы попробовали ее в деле и можем сказать, что ничего фантастического она собой не представляет. Обычный порт старых Splinter Cell на портативную платформу. Игровой процесс сохранен в точности, и только управление полностью переработано (ведь на PSP есть только одна аналоговая пимпочка). Играть очень неудобно, почти на каждой кнопке висит сразу по два действия. Запоминать это все – сизифов труд, а графика совершенно теряется на фоне отличной картинке консольных версий.



МЫ ВИДЕЛИ ЭТОТ УРОВЕНЬ ВЖИВУЮ И МОЖЕМ ПОДТВЕРДИТЬ: БЛАГОДАРИЯ МОЩНОСТЯМ ХВОХ 360, ГДЕ-ТО ДАЛЕКО ВНИЗУ ПО ЗЕМЛЕ ЕЗДЯТ МАШИНКИ, А В РЕКУ НАЛИТА НАСТОЯЩАЯ ВОДА.



# Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

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



РАЗУМЕЕТСЯ, В ИГРУ ПОПАДЕТ И СТАВШАЯ УЖЕ ТРАДИЦИОННОЙ КАМПАНИЯ НА ДВУХ ИГРОКОВ.

## ОПЯТЬ METAL GEAR SOLID! ➔

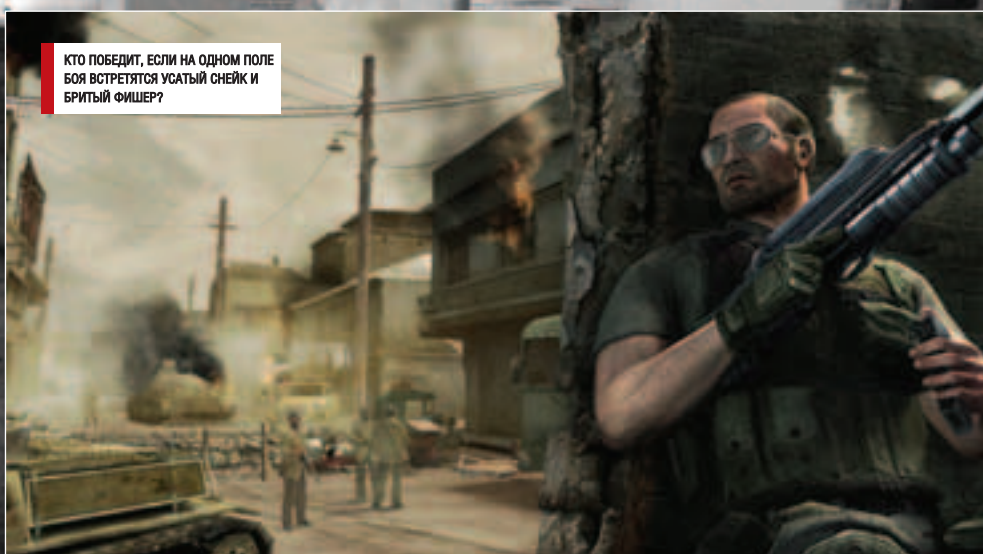
Разговорились с Гуго Мартелем о том, как нужно делать игры (запомните его хорошенько! Если Гуго не уйдет из Ubisoft, станет гениальным геймдизайнером, и вы не раз увидите его на этих страницах). Рассказываю режиссеру про «поющий тоннель», одну из лучших сцен Metal Gear Solid 3. Снейк просто поднимается вверх по очень длинной лестнице, а за кадром вдруг начинается песня Snake Eater в исполнении Синтии Харрелл. Простейший видеоряд и отличная музыка, вдруг ни с того ни с сего возникающие посреди игры, производят огромное впечатление. «Знаешь, а ведь я хотел сделать нечто подобное, — отвечает Гуго. — Фишер приземляется на дне расселины во льдах. Он идет по естественному коридору, начинает играть музыка, вы видите отражение его лица во льдах, видите, как изо рта у него выходит пар, можете разглядеть его щетину... Коридор постепенно сужается. Фишер делает свою «распорку», поднимается на поверхность — и слепнет от яркого солнца и сияющей снежной пустыни. Невдалеке высится черная громада супертанкера...»



### Фишер превращается в отъявленного уголовника, совершает дерзкие ограбления, похода убивая невинных людей, и чудом уходит от полиции.

Фишера можно списать со счетов и отправить в расход? Неуклюжие сюжетные ходы появились из-за желания показать, что Фишер теперь — самый человечный человек. Мухи не обидит. Как это отразится на игре, не совсем понятно. Первый уровень (собственно побег из тюрьмы) похож на обычную карту из любой другой части Splinter Cell: Фишер перебегает из тени в тень, без зазрения совести выстрелами в голову убивает тюремщиков и следит, чтобы интеллектуал Джейми не попал в переплет. Мужчины помогают друг другу бежать, используя приемы и движения из кооперативной кампании в прошлой части игры: например, Сэм может посадить Джейми — тот заберется на высокий уступ и протянет руку Фишеру. А потом начинается самое интересное:

вы заходите в следующую комнату и видите, как ваш новый товарищ борется со шпионом в черном облагающем костюме — еще одним оперативником «Третьего эшелона». Фишеру первый раз предоставляется выбор: в кого стрелять? Роль волка в овечьей шкуре еще никому не давалась легко. Позже Сэм попадет в подпольный штаб террористов, где ему придется особенно прилежно строить из себя злодея: плевать мимо урны, распивать спиртные напитки и храпеть во сне. Герой балансирует на грани между добром и злом; в каждой миссии будет несколько подчас пересекающихся заданий — те, которые дали вам преступники, и те, что нужно выполнить для Ламберта. Сможете ли вы успеть всюду? А если нет, какие вы предпочтете? Наконец, как поведет себя Фишер, ес-



КТО ПОБЕДИТ, ЕСЛИ НА ОДНОМ ПОЛЕ БОЯ ВСТРЕТИТСЯ УСАТЫЙ СНЕЙК И БРИТЫЙ ФИШЕР?

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



ПРЕСТУПНИКИ ПРИМУТ СБЕЖАВШЕГО С ЗОНЫ ФИШЕРА С РАСПРОСТЕРТЫМИ ОБЪЯТИЯМИ.



В ЭТОТ МОМЕНТ ЗАСТАВКА ОБРЫВАЕТСЯ, И ИГРА ПЕРЕДАЕТ УПРАВЛЕНИЕ ВАМ. В КОГО СТРЕЛЯТЬ И СТРЕЛЯТЬ ЛИ?

ли террористы заподозрят в нем шпиона? Мы не видели этих уровней в действии и не можем сказать, насколько они хороши. Но идея сама по себе восхитительна: и правда, ничего подобного в Splinter Cell еще не было. Игра выходит на всех существующих домашних игровых платформах (кроме того, в одно время с релизом Double Agent появится Splinter Cell: Essentials для PSP. Об этом – во врезке). В Ubisoft работают две команды над двумя разными играми. Те, кто создавал консольные версии Chaos Theory, трудятся над последним, лучшим Splinter Cell для приставок текущего поколения. Версии для Xbox 360 и PC будут во многом идентичны, они разрабатываются на основе движка компьютерной версии Chaos Theory. И хотя движок этот был просто поразителен, но продемонстрированная разработ-

чиками версия Double Agent на Xbox 360 была далека от совершенства и выдавала картинку лишь чуть лучше, чем в знаменитом «корабельном» уровне из прошлой части. Одно несомненное достижение – в несколько раз возросший размер уровней. Теперь создатели обещают заменить давешний корабль на циклопический супертанкер, застрявший во льдах. Чтобы показать, как преобразится мультиплеер на консолях текущего поколения, авторы пригласили нас на дружеский матч в Double Agent. Гениальный, очень сложный и интересный режим Spies vs Mercenaries (в котором, напомним, одна команда играла за шпионов-фишеров в TPS, а другая – за охранников в FPS) отправлен на свалку истории. И мы понимаем почему: новичка в Spies vs Mercenaries ждала быстрая и неминуемая кончина, играть было

сложно, а играть с удовольствием получалось лишь после продолжительной тренировки и изучения карты. Новый мультиплеер прост и ясен: на карте орудуют две совершенно одинаковые команды шпионов. Сами уровни – проще некуда. Две «рожалки» с одной стороны, два компьютера с другой, задача каждой команды – взломать систему противника и защитить свою. Уже после второго раунда мы разобрались с управлением и раскладкой уровня и с удовольствием метелили друг друга в онлайне. Последнюю демонстрацию проводит Гуго Мартель (Hugues Martel), совершенно гениальный, влюбленный в свое дело режиссер-аниматор Splinter Cell: Double Agent. Гуго пришел в игровую индустрию из кинобизнеса; ему и сейчас предлагают отличные места на производстве анимационных фильмов, но

он отказывается. «Я не играю в игры не потому, что я сноб или у меня нет времени. Боюсь, что начну мыслить шаблонами и жанрами. Я хочу создать что-то новое», – признается мой собеседник. И если Splinter Cell: Double Agent и станет отличной (от прошлых Splinter Cell) игрой, то именно благодаря ему. Гуго Мартель фонтанирует идеями. Однажды он предложил команде сделать сцену высадки Фишера с самолета. Все, конечно, объяснили новичку, что это уже придумал Кодзима в Metal Gear Solid 3. Тогда Гуго решил сделать круче: в игре будет интерактивный полет с парашютом, и Фишер в воздухе будет вертеться, как чемпион мира по парашютному спорту. Гуго показывает видеоролик, и журналисты замирают с открытыми от удивления ртами. Пока над игрой трудятся такие люди, Splinter Cell еще всем покажет. ■



ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ БЕЖАТЬ ИЗ ТЮРЬМЫ – РАБОТАТЬ В КОМАНДЕ.



ГОТОВЫ ПОСПОРИТЬ: ДЖЕЙМИ – ХАКЕР-ЗАДОХЛИК, ПОПАВШИЙ ЗА РЕШЕТКУ ИЗ ЗА КАКОЙ-НИБУДЬ ШАЛОСТИ.

# CALL OF DUTY 2

"... на сегодняшний день у Call of Duty 2 действительно почти нет конкурентов, причем не только в жанре WWII-шутеров, но и среди шутеров вообще..."

Игромания 10/2005





Сперва игра задумывалась как проект для фанатов, которым не понравились «Пираты Карибского моря» из-за линейного сюжета и привязанности к диснеевскому фильму, а теперь стала вполне самостоятельной.





## Артем Романенко

# Корсары 3

Как вы знаете, новая серия «Корсаров» теперь зовется не второй, а третьей. Значит ли это, что игра в полтора раза лучше? С этим вопросом мы обратились к руководителю проекта «Корсары 3» Артему Романенко. За годы работы над проектом он и сам стал похож на бывалого морского волка, не отступающего ни перед бунтами некогда преданной команды фанатов, ни перед штормами журналистской критики, не пасующего и перед штилями похвальных отзывов. От дуэли «вопрос-ответ» он тоже никогда не отказывается. En garde, Артем!

### ? С чем была связана очередная задержка и переход на третий номер?

Переход на третий номер отчасти связан с тем, что игроки так и не поняли, были «Пираты Карибского моря» «Корсарами 2» или нет. Чтобы прояснить дело, мы решили сменить название. Вторая причина: дух игры здорово изменился. Сперва она задумывалась как проект для фанатов, которым не понравились «Пираты Карибского моря» из-за линейного сюжета и привязанности к диснеевскому фильму, а теперь стала вполне самостоятельной.

### ? Как сейчас строится сюжет?

В игре есть несколько независимых целей, пути к достижению которых игрок будет сам определять по мере прохождения. Одна из целей – захватить все колонии. Колонии можно захватывать силой, можно перекупать, есть и другие способы. Другая цель – создать мощный морской флот. Легенда гласит, что после создания пиратской республики в первых «Корсарах» Николасу Шарпу пришлось обороняться от объединенного флота Англии, Франции и Испании. Они хотели раздавить новую республику, и им это удалось. Соответственно, в новой игре создание флота должно будет обеспечить достойную защиту воскресшему государству. Кроме того, надо написать для этого государства конституцию. Вернее, найти человека, который способен это сделать. Сами игроки, конечно, не должны печатать текст: «Статья такая-то...». Хотя были предложения сделать такую фишку, а потом загнать в анализатор, чтобы он выдал «Конституция фиговая» или «Конституция хорошая». Может быть, вырастили бы пару толковых юристов таким об-

разом. Всего целей пять или шесть, а их с ходу не назову.

### ? Ходят слухи, что при «доведении» «Корсаров» использовались наработки моддеров...

Нет. Несмотря на вопли: «А-а! Вы это стащили вот у тех людей!», зачастую идеи, якобы позаимствованные у моддеров, рождались еще при создании дизайна «Корсаров 2», которые потом превратились в «Пиратов Карибского моря».

### ? Расскажите про многопользовательский режим.

Играть можно через Интернет либо через локальную сеть. Это может быть обычный Deathmatch или командный Deathmatch; есть и еще два режима. Один из них называется «Захват форта». Игроки делятся на две команды. Одна команда «приписывается» к стоящему на берегу форту. Задача нападающей команды – этот форт разрушить, задача защитников – соответственно, сохранить его. Четвертый режим – это «Захват конвоя», когда одна команда направляется из условленной точки на карте в определенный город. В конвое один из кораблей назначается основным, жизненно важным. Его потопление означает проигрыш. Задача противников-пиратов – потопить этот корабль, причем какой из кораблей считается главным, они не знают.

### ? То есть, в многопользовательском режиме – только морские сражения?

Да, только морские сражения, причем без абордажа. Но мы уже неоднократно тестировали мультиплеер, и результат оказался даже забавнее, чем мы ожидали. Казалось бы, игровой процесс довольно простой, но все равно ве-

сельный и увлекательный. В одном сражении могут участвовать до 16 игроков.

### ? А какие есть типы кораблей?

Вот, пожалуйста. Тартана, боевая тартана, люгер, шлюп, шхуна, барк, каравелла, флейт, бриг, галеон, корвет, тяжелый галеон, пинас, фрегат и три варианта линейного корабля. Можно вооружиться одним из шести видов орудий, причем игроку позволено также менять материал, из которого изготавливаются пушки. Если канонир – неумеха, а металл – курам на смех, то пушки зачастую разрываются при залпе. Соответственно, чем выше умение и чем лучше материал орудия, тем меньше опасность взрыва. Это важный параметр – если игрок не хочет в разгар битвы остаться без орудий, надо его учитывать.

### ? Как сейчас выглядит менеджмент колоний?

Захватив форт, игрок может посадить в кресло губернатора офицера с соответствующими навыками (если такой есть). После этого колония попадает под управление игрока, он может чинить там свой корабль, нанимать матросов, может (как и в любую другую колонию) ввозить туда грузы. Колонию можно развивать: есть набор строений, игрок возводит их за деньги, и они дают некоторое преимущество. Все здания видны при посещении города – например, если игрок воздвигает церковь, она появляется на месте церковных руин. Можно соорудить мельницу и увеличить прирост продовольствия. С помощью барачков пополнится гарнизон форта. Можно проапгрейдить сам форт, поста-

вив туда более мощные орудия. В частности, в игре появились бомбарды – разновидность мортир, стреляющая навесным огнем. Теперь при взятии форта не будет ситуаций, когда подплывает мощный корабль, встает напротив форта, и игроку можно просто сидеть и нажимать на пробел.

### ? Публичные дома тоже можно строить?

Нет, они возникают спонтанно. Посещая их, игрок может повысить некоторые характеристики... потом они, правда, могут и упасть – ведь средства предохранения тогда были не в почете.

### ? Вопрос об отношениях в команде. У капитана могут возникнуть какие-то трения с офицерами?


Да, у каждого из офицеров, которого нанимает игрок, есть определенные моральные принципы, и если поведение игрока им не соответствует, то офицер может уволиться или напасть на капитана. Точно так же с повышением уровня офицеры приходят к капитану и требуют повышения оклада – вполне житейская ситуация.

### ? А каким же принципам капитан может не соответствовать?

Мы не ограничиваем игрока: «Будь только хорошим» или «Будь только плохим». У него есть показатель репутации. В зависимости от этого показателя игрок считается либо негодяем среди приличных людей, либо, наоборот, человеком сугубо положительным. И если офицер, который был пиратом, резал торговцев, попадает к капитану, занимающемуся, так сказать, спасением котят с деревьев, долго он у него не протянет. ■







# Большой Новогодний ГИД

Раз в год всем жителям нашей необъятной Родины приходится доставать кошелек и отправляться в магазины за подарками своим друзьям и родственникам. Мы решили немного помочь нашим читателям сориентироваться в море компьютеров, консолей, игр, гаджетов и прочих потенциальных подарков, имеющих отношение к нашему журналу. Помимо джентельменского набора игр к каждой платформе, мы привели личные хит-парады сотрудников редакции.

# Выбираем приставку

Год назад мы объясняли читателям, какие игровые платформы можно приобрести в канун Нового года. Полистав соответствующую статью в номере 1 за 2005 год, мы поняли, что особенно-то добавлять к ней нечего. Ну, разве что в очередной раз сказать: не нужно ждать приставки нового поколения и сидеть без игр, PlayStation 2, GameCube и Xbox все еще актуальны. Другое дело, что менее востребован Game Boy Advance, плюс появились Nintendo DS, PlayStation Portable и Xbox 360. Ярым поклонникам PC советуем обратить внимание на стоимость консолей – за совершенно смешные деньги (если сравнивать с компьютерами) можно приобрести себе вполне современную систему и все необходимые аксессуары.

## Playstation 2 \$169

Самая популярная приставка на сегодняшний день, для нее выпущено около 6200 игр. Сейчас в России и во всем мире продается обновленная модель – PS2 slim. Сохранив основные функции и общую дизайнерскую концепцию оригинальной игровой системы, начинка новой модели PlayStation 2 претерпела значительные изменения, что позволило в итоге значительно уменьшить ее

размеры и вес. Внутренний объем консоли уменьшился на 75%, вес сократился в половину, а толщина снизилась с 7.8 до 2.8 см. Кроме того, в PS2 slim по умолчанию встроен сетевой адаптер, но изменилась система загрузки дисков и отсутствует возможность установить жесткий диск. Впрочем, последний нужен только для MMORPG Final Fantasy XI.



### Джентльменский набор игр

Resident Evil 4  
Metal Gear Solid 3: Snake Eater  
Grand Theft Auto: San Andreas  
God of War  
Burnout: Revenge  
Devil May Cry 3: Dante's Awakening  
Virtua Fighter 4: Evolution  
Soul Calibur III  
Ratchet & Clank 3  
SSX 3  
Final Fantasy X  
TimeSplitters: Future Perfect  
Pro Evolution Soccer 5  
Tekken 5  
Dark Chronicle  
Gran Turismo 4  
Midnight Club 3: DUB Edition  
Kingdom Hearts  
Onimusha 3: Demon Siege  
Disgaea: Hour of Darkness



Logitech Driving Force Pro



Стандартная карта памяти



Тематический Dual Shock 2

### Аксессуары

Обязательно – просто без вариантов – нужна карта памяти для хранения сейвов. Подойдет стандартная модель от Sony на 8 Мбайт в количестве одной штуки, но мы все же рекомендуем бы две. Если планируете играть вдвоем – понадобится дополнительный джойпад – либо фирменный Dual Shock 2 от Sony, либо один из современных контроллеров от Thrustmaster (Dual Trigger Gamepad) или Logitech (Precision Controller). Они очень качественные и, кроме того, обеспечены сервисной поддержкой. Однако намного лучше купить беспроводной джойпад все от тех же производителей:

Logitech Cordless Action Controller или Thrustmaster Wireless Dual Trigger. Много нового для вас откроет камера EyeToy, позволив играть, размахивая руками перед экраном. По-настоящему ощутить всю прелесть light-gun тиров позволит пистолет GunCon 2 (поддерживает 100-герцовую развертку), лучше его купить сразу в комплекте с игрой. Ну а поклонникам активного времяпрепровождения не обойтись без танцевального коврика, чтобы отплясывать мелодии из Dance Dance Revolution. Ах, да, чуть не забыли про гонщиков. Выбор тут невелик – это все та же продукция Logitech: Driving Force Pro – для более требовательных

поклонников автоспорта и Driving Force™ EX – для менее. Наконец, рекомендуем подобрать себе правильный видеокабель – в зависимости от модели вашего телевизора это может быть Component, SCART или S-Video. Главное – не пользоваться стандартными «колокольчиками», это сильно ухудшает качество картинки. А тем, кто собирается использовать PS2 как DVD-плеер, просто не обойтись без фирменного пульта ДУ от Sony и оптического аудиокабеля. Правда, к последнему придется еще прикупить соответствующий (наличие оптического входа обязательно) набор акустики 5.1.

# GameCube

\$139

Хотя жизненный цикл GameCube подходит к концу, на консоли есть, как минимум, два десятка классных эксклюзивных игр, которых геймеру хватит на год-два счастливой жизни. Кроме того, впереди The Legend of Zelda: Twilight Princess, новое гениальное творение Сигеру Миямото. GameCube – отличный подарок на Новый год для того, у кого уже есть PlayStation 2 или современный PC. И недорогой, кстати.



### Аксессуары

Как и в случае с другими консолями, нужна карта памяти. Рекомендуем более емкую Memory Card 251. В качестве второго джойпада лучше взять беспроводной Wavebird от самой Nintendo. Диск Freeloader 1.06 позволит проигрывать на вашей приставке диски других регионов, а специальный шнур (SCART или компо-

нентный) – получить более качественную картинку на телевизоре. Интересными, но менее необходимыми аксессуарами являются Game Boy Player и GC to GBA Link Cable. С помощью первого вы сможете подключить ваш GBA через «старшую» приставку к телевизору, а с помощью второго – соединить с GC, что откроет новые возможности у некоторых игр.

Руль для приставки от Nintendo вновь стоит брать от Logitech – Force Feedback Steering Wheel, жаль, что гоночных игр там не много... Любителям же экзотических аксессуаров понравятся барабаны, прилагающиеся к Donkey Konga. Их можно использовать в качестве джойпада не только в этой музыкальной аркаде, но и в платформере Donkey Kong: Jungle Beat.



Беспроводной джойпад Wavebird



Барабаны от Donkey Konga

Константин  
«Wren» Говорун

### Джентльменский набор игр

- Resident Evil 4
- The Legend of Zelda: The Wind Waker
- Soul Calibur II
- Metroid Prime 2: Echoes
- Super Mario Sunshine
- Viewtiful Joe
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- Super Smash Bros. Melee
- Resident Evil (римейк)
- Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
- F-Zero GX
- Pikmin 2
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Animal Crossing
- Fire Emblem: Path of Radiance
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Mario Party 6
- Donkey Kong: Jungle Beat
- Star Fox Adventures
- Star Fox: Assault

1. Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
2. Prince of Persia: The Two Thrones (PS2, GC, Xbox)
3. Nintendogs (DS)
4. WarioWare: Touched! (DS)
5. Genji: Dawn of the Samurai (PS2)
6. Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome (PS2)
7. Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose (PS2)
8. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (PS2, Xbox)
9. Prince of Persia: Warrior Within (PS2, GC, Xbox)
10. Romance of the Three Kingdoms X (PS2)

\$169



## Xbox

Старт Xbox 360 уже состоялся, новых крупных эксклюзивных проектов для первой приставки никто не готовит, однако в ближайшие год-два будут выходить серьезные мультиплатформенные игры. Кроме того, имеется немало великолепных вещей вроде того же Halo 2. Xbox – от-

личный подарок заядлому геймеру, у которого уже есть все или почти все остальные платформы. Кроме того, Xbox предлагает своего рода компромисс между компьютерными и видеоиграми, понравится и поклонникам brutальных FPS, и ценителям японских RPG.



Танцевальный коврик



Xbox Communicator



Джойпад от Logitech

### Джентльменский набор игр

Halo 2  
 Star Wars: Knights of the Old Republic  
 Grand Theft Auto: San Andreas  
 Burnout: Revenge  
 Project Gotham Racing 2  
 Ninja Gaiden Black  
 Forza Motorsport  
 Soul Calibur II  
 Panzer Dragoon Orta  
 Jade Empire  
 The Elder Scrolls III: Morrowind  
 Half-Life 2  
 The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay  
 Oddworld Stranger's Wrath  
 Unreal Championship 2: The Liandri Conflict  
 MechAssault 2: Lone Wolf  
 Dead or Alive Ultimate  
 Conker: Live & Reloaded  
 Shenmue II  
 Fable: Lost Chapters

Наталья  
Одинцова

1. Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2)
2. Magna Carta: Tears of Blood (PS2)
3. Guilty Gear X2 (PS2, Xbox)
4. Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga (PS2)
5. Fire Emblem: The Sacred Stones (GC)
6. Zone of the Enders: The 2nd Runner (PS2)
7. Breath of Fire: Dragon Quarter (PS2)
8. Atelier Iris: Eternal Mana (PS2)

### Аксессуары

У Xbox сейвы хранятся на жестком диске, поэтому карта памяти нужна только для переноса их с одной консоли на другую (читай: можно обойтись без нее). Что касается джойпадов, то к заменившему своего гигантского собрата в стандартной комплектации Xbox Controller S стоит приобрести что-нибудь беспроводное. Например, все от той же Logitech – Cordless Precision Controller. Световых тиров на приставке от Microsoft почти нет, но если хотите играть в The House of the Dead III – присмотритесь к Mad Catz Blaster, это его официальное «оружие». Угадайте, какой

руль мы посоветуем поклонникам сериала Project Gotham Racing? Конечно, Logitech Precision Vibration Feedback! Мы же не виноваты, что эта компания выпускает столь качественную продукцию для всех консолей, да еще и официально присутствует на нашем рынке. Свою популярность на Западе Xbox в основном завоевала благодаря отменной работе сетевой службы – Xbox Live. Подключиться к ней можно и у нас, только кроме приобретения специального пакета с установочным диском и гарнитурой (Xbox Communicator) вам придется разжиться пластиковой картой и удержаться от чиповки

приставки. Что ж, осталось рассказать о звуке и видео. Здесь ситуация полностью идентична PS2, разве что аксессуары чуть различаются. Чтобы Xbox превратилась в DVD-плеер, вам обязательно понадобится фирменный пульт ДУ. А для организации нормального просмотра – опять же, фирменный кабель Advanced AV Pack – он не только позволит подключить приставку к входу S-video вашего телевизора, но и обладает оптическим выходом для аудио-сигнала. Его старший брат – High Definition AV Pack – работает аналогично, но подключается уже к компонентному входу, что даст вам картинку наилучшего качества.

# РАЗЫСКИВАЮТСЯ ГЕРОИ



DISNEY и WALDEN MEDIA ПРЕДСТАВЛЯЮТ

-Хроники-

## НАРНИИ

ЛЕВ, КОЛПУНЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ



PlayStation 2



# Game Boy Advance

Для начала отметим, что консоль существует в трех вариантах – Game Boy Advance, Game Boy Advance SP и Game Boy Micro. Первый дешевле, второй наиболее удобен в использовании и снабжен качественным экраном с подсветкой, а Game Boy Micro больше похож на брелок – стильная штучка, но играть на нем не слишком комфортно. Мы бы рекомендовали для покупки именно SP-версию; а Game Boy Micro отлично подойдет в качестве подарка. Игры для GBA можно запускать и на DS, но зато GBA намного меньше стоит и гораздо симпатичнее выглядит. На DS, к тому же, не работает мультиплеер в играх для GBA, а также нет возможности соединиться с GameCube.

## Джентльменский набор игр

Mario Kart Super Circuit  
Metroid Fusion  
The Legend of Zelda: The Minish Cap  
Mario & Luigi: Superstar Saga  
Advance Wars 2: Black Hole Rising  
Golden Sun  
Castlevania: Aria of Sorrow  
Final Fantasy Tactics Advance  
Fire Emblem: The Sacred Stones  
WarioWare: Twisted!  
Mario Golf: Advance Tour  
Gunstar Future Heroes  
Sonic Advance 3  
Pokemon Fire Red/Leaf Green  
Mario vs. Donkey Kong

\$69



\$129



Кейс для переноски GBA SP



Кейс для переноски GBM

## Аксессуары

Из необходимых, но необязательных покупок мы можем порекомендовать разве что кейс для переноски консоли вместе с несколькими любимыми картриджами

и специальный кабель для соединения двух приставок в сеть. Если же вам хочется превратить GBA в некое подобие КПК – ищите специальную флэш-карту, но мы, понятное де-

ло, за результат не отвечаем. Подробности о более экзотических аксессуарах ищите на диске в pdf-файле первого номера «СИ» за 2003 год в памятном спецре GBA Resistance.



\$99



Кейс для переноски DS

# Nintendo DS

Для начала напомним, что новая двухэкранная консоль (наличие второго тактильного экрана – главная ее особенность) умеет запускать игры от GBA, поэтому покупать и то, и другое, смысла нет. Графика на Nintendo DS заметно хуже, чем на PSP, однако на этой платформе уже вышло немало уникальных игр, еще больше находится в разработке. Смущает разве что не самый удачный дизайн приставки, точнее ее весьма внушительные размеры, но к этому можно привыкнуть.

## Джентльменский набор игр

Mario Kart DS  
Castlevania: Dawn of Sorrow  
Advance Wars: Dual Strike  
Meteos  
Kirby: Canvas Curse  
Nintendogs  
WarioWare: Touched!  
Project Rub  
Yoshi Touch & Go!  
Pac-Pix

## Аксессуары

И, опять же, мы рекомендуем лишь кейс для переноски. А для связи с другими DS эта платформа уже обладает всем необходимым. Не понадобится даже запасной стилус – он в комплект входит. Если очень хочется потратить деньги – возьмите Starter Kit. Это набор аксессуаров для Nintendo DS, содержащий наушники Game Buds, защиту для обоих экранов Safe Screen и адаптер Road Power для подзарядки DS в машине.



\$169

НАЗВАНИЕ

# «НОВЫЙ ГОД В СТИЛЕ «СТРАНЫ ИГР»

ОПИСАНИЕ

Как провести Новый год – проблема, которая встает перед каждым из нас с завидным постоянством буквально каждые 12 месяцев. На этот раз «Страна Игр» и наши хорошие друзья компания GIGABYTE (<http://www.gigabyte.ru>) советуют провести его по-геймерски. То есть так, чтобы что-то в новогоднем действе давало понять, что вы – фанат компьютерных и видеоигр. Более того, мы объявляем конкурс фотографий на тему «Новый год настоящего геймера»!

Нарядить елку компьютерными дисками и обмотать ее проводом от геймпада или провести с друзьями новогоднюю CS-битву снежками (террористы в шапках Деда Мороза, контртеррористы – в юбках Снегурочки) – способов провести праздник много, все зависит от вашей фантазии. Главное не забудьте сфотографировать это действие и прислать снимки нам. Ведь авторы лучших из них получают ценные призы от GIGABYTE! Торопитесь, к участию в конкурсе принимаются только те работы, которые были отправлены до 31 января 2006 года.

НА КОНУ

1-й приз: бесшумная видеокарта GIGABYTE GV-NX66T256DE (GeForce 6600 GT)

2-й приз: бесшумная видеокарта GIGABYTE GV-NX66128DP (GeForce 6600)

3-й приз: роутер GIGABYTE GN-BR01G

Бонус-приз: универсальный кулер: GIGABYTE GH-PCU21VG



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Новый год в стиле «Страны Игр» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.



# PSP

\$269

Самая мощная портативная консоль, лишь незначительно уступает PlayStation 2. Умеет проигрывать видео и музыку. Носитель информации – диски формата UMD; сейвы и другая полезная информация хранится на флэш-картах Memory Stick Duo. В комплект Value Pak (именно он распространяется во всем мире и России) входят аккумулятор и адаптер для него, Memory Stick Duo 32 Мбайт, наушники с пультом ДУ, ремешок и мягкий футляр, без которого глянцевая поверхность устройства довольно быстро потеряет свой вид.

## Джентльменский набор игр

- Lumines
- Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- Wipeout Pure
- Ridge Racer
- Virtua Tennis: World Tour
- Burnout Legends
- Hot Shots Golf: Open Tee
- Twisted Metal: Head-On
- Metal Gear Acid
- Midnight Club 3: DUB Edition

Артем Шорохов

1. Resident Evil 4 (GC)
2. Metal Gear: The Twin Snakes (GC)
3. Yoshi's Universal Gravitation (GC)
4. Donkey Kong: Jungle Beat (GC)
5. Mortal Kombat: Shaolin Monks (Xbox, PS2)
6. Mario Party 6 (GC)
7. The Matrix: Path of Neo (Xbox, PS2)
8. God of War (PS2)
9. Tekken 5 (PS2)
10. Jade Empire (Xbox)
11. WarioWare: Twisted (GBA)
12. Pac-Pix (DS)



Колонки Logitech PlayGear Amp



Пенал Logitech PlayGear Pocket

## Аксессуары

Прежде всего, рекомендуем приобрести флэш-карту повышенного размера – вплоть до 1 Гбайт и больше. Таким образом, PSP превратится в удобный плеер видео и музыки в форматах MPEG4 и MP3 соответственно. Если и этого мало – берите комплект PSP 4Gb Hard Drive + X2 Battery + USB Media Kit, в него входят жесткий диск для PSP, аккумулятор двойной емкости и средства для записи файлов через USB. Но вот встроенные динамики не очень приспособлены для создания

качественного звука, в отличие от имеющегося звукового процессора. По словам нашего редакционного меломана Юрия Левандовского, он весьма неплох, а значит, нужно обзавестись хорошими наушниками. Благо, в отличие от GBA, здесь имеется нормальный выход (jack). Но есть и еще несколько интересных аксессуаров для этой приставки. Подробнее о них мы расскажем в следующем номере, а пока только упомянем вкратце. Это вновь

продукция вездесущей Logitech, выпустившей целую линейку различных призматасов для портативной платформы от Sony. Но, на наш взгляд, наиболее интересными из них являются Playgear Pocket – пенал из прозрачного пластика, способный сберечь PSP от случайных падений; PlayGear Amp – миниатюрная акустическая система, заметно улучшающая звуковые показатели приставки и Playgear Street – универсальная сумка для любителей игры в дороге.



# Официальные русские версии легендарных игр от Valve!



**COUNTER-STRIKE™ 1**  
**COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO®**  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ БОТ ДЛЯ COUNTER-STRIKE™**  
**КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ**



**COUNTER-STRIKE™: SOURCE™**  
**HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH**  
**DAY OF DEFEAT®: SOURCE™**  
**КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ**



**HALF-LIFE® 2: SOURCE™**  
**COUNTER-STRIKE™: SOURCE™**  
**HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH**  
**HALF-LIFE®: SOURCE™**  
**КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ**



**HALF-LIFE® 1**  
**OPPOSING FORCE®**  
**BLUE SHIFT™**  
**TEAM FORTRESS® CLASSIC**  
**КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ**



Товар сертифицирован. По вопросам отсоединенных закупок обращайтесь по тел. (095) 760 90 91, e-mail: buy@byka.ru

© 2008 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, the Lambda logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo, the gunmetal logo, Counter-Strike: Condition Zero, Source and the Source logo, Day of Defeat, the Day of Defeat logo, Blue Shift, Opposing Force and Team Fortress are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.



# Выбираем компьютер

Главная особенность PC, которую можно считать как достоинством, так и проклятием, – это возможность изменять конфигурацию. В итоге одна и та же игра может выглядеть совершенно

по-разному на двух разных компьютерах, а то и вовсе не запускаться, если вы отстаете от прогресса. С другой стороны, если кроме Интернета вам ничего от PC не нужно, нет никакого смысла

выкидывать тысячи долларов на ветер. Основной фактор, который нужно учитывать при покупке – ваши финансовые возможности, и для этого мы подготовили несколько конфигураций в разных

ценовых категориях. Обращаем ваше внимание, что мы подобрали комплектующие с оглядкой на их доступность в розничной продаже в России.

## КОНФИГУРАЦИЯ-2000

Тем, кому нужны безусловные 100 кадров в секунду на сверхвысоких разрешениях, мы советуем посмотреть на топовые железки, собранные без оглядки на бюджет. Здесь вы получите самое лучшее.



Александр  
Трифонов

1. Psychonauts
2. Vampire: The Masquerade — Bloodlines
3. Rome: Total War
4. Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
5. The Bards Tale
6. Бригада E5: Новый Альянс
7. Звездные Волки
8. Disciples II Gold
9. Ragnarok Online
10. Kult: Heretic Kingdoms

### Главная

Процессор	AMD Athlon 64 FX-57	1095	1	1095	
Материнская плата	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	272	1	272	
Оперативная память	Kingston KVR400X64C3AK2-2G 2x1024 Мбайт (DDR 400 МГц)	216	1	216	
Видеокарта	NVIDIA GeForce 7800GTX (Leadtek PX7800GTX-TDH256) X2	556	2	1112	
Звуковая плата	SB Creative Audigy2 ZS Video Editor EXT	291	1	291	
Винчестер	Western Digital 4000KD (400 Гбайт)	243	1	243	
DVD+/-RW	Plextor PX-716SA/T3K	126	1	126	
Корпус	Thermaltake Black XaserV WinGo	157	1	157	
				<b>Всего:</b>	<b>3512</b>

### Альтернатива

Видеокарта	ATI Radeon X1800 XL (Sapphire 102-A52002)	488	1	488	
Процессор	Intel Pentium D 840	533	1	533	
Материнская плата	ABIT AW8 mGuru	184	1	184	
Оперативная память	Patriot PEP21G5600+XBL 1024 Мбайт (DDR2 700 МГц) X2	179	2	358	
				<b>Всего:</b>	<b>2380</b>

### Дополнительно

ЭЛТ-монитор	iiYama Vision Master Pro 514 (22")			1002
ЖК-монитор	Samsung 243T SAS (24")			1782
Мышь	Logitech G7			136
Клавиатура	Ideazon Zboard Ultimate Gaming Keyboard			70
Клавиатура+мышь	Logitech MX5000			230
Акустическая система	SVEN HA-490T (5.1)			279

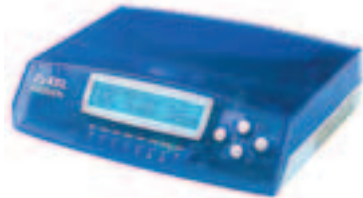
### Джентльменский набор игр

Rome: Total War	
Half-Life 2	
Call of Duty 2	
Sid Meier's Civilization 4	
Sid Meier's Pirates	
Prince of Persia: The Two Thrones	
GTA: San-Andreas	
Age of Empires III	
Battlefield 2	
World of Warcraft	
Fable: The Lost Chapters	
Warhammer 40000: Dawn of War	
Psychonauts	
The Sims 2	
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	
Guild Wars	
Unreal Tournament 2004	
FarCry	
Need for Speed: Most Wanted	
Quake 4	

«Алло!  
Девушка, соедините  
с Интернетом...»

Во всех приведенных конфигурациях есть встроенные сетевые платы. Но что же делать, если Интернет не живет в вашей «локалке»? Остается экзотика (радио и спутник) и классика – аналоговые и DSL-модемы. И в том, и в другом случае рынок сможет предложить модели для любого бюджета.

Для любителей бескомпромиссных решений найдутся USR Courier 56K EXT (\$152) и ZyXEL OMNI 56K PRO EXT (\$157). Если же бюджет навязывает экономный подход, то можно не стесняться ни D-Link DFM-562I (\$14), ни Acorp Sprinter@56k (\$16). Они, как и все «софт-модемы», дадут дополнительную нагрузку на процессор, зато позволят кошельку вздохнуть посвободнее. Если ваш DSL-провайдер оставляет выбор оборудования за вами, советуем обзавестись D-Link DSL-200(I) (\$31) или Acorp Router Sprinter@ADSL LAN 12D (\$40).



## КОНФИГУРАЦИЯ-1500

На этой высоте замечены самые значимые изменения в архитектуре: объединенная SLI-связкой пара GeForce 6800 и двухядерные процессоры от обоих производителей. И если в первом случае вы немедленно почувствуете разницу, то во втором придется подождать: игры, использующие оба ядра, только маячат на релизном горизонте.



Главная				
Процессор	Intel Pentium D 830	328	1	328
Материнская плата	ASUS P5ND2-SLI Deluxe	192	1	192
Оперативная память	Transcend TS128MLQ64V6J 1024 Мбайт (DDR2 667 МГц) X2	90	2	180
Видеокарта	NVIDIA GeForce 6800 (MSI NX6800-TD256E) X2	263	2	526
Звуковая плата	SB Creative Audigy2 ZS	77	1	77
Винчестер	Seagate Barracuda ST3250823AS (250 Гбайт)	120	1	120
DVD+/-RW	NEC ND-3540A	48	1	48
Корпус	Treetop Cobra TC-Z401SC	82	1	82
<b>Всего:</b>				<b>1553</b>

Альтернатива				
Видеокарта	ATI Radeon X850 XT (Sapphire 102-A47413)	378	1	378
Процессор	AMD Athlon 64 X2 3800+	368	1	368
Материнская плата	ASUS A8N5X	100	1	100
Оперативная память	Corsair VS2GBKIT400C3 2x1024 Мбайт (DDR 400 МГц)	185	1	185
<b>Всего:</b>				<b>1358</b>

Дополнительно				
ЭЛТ-монитор	ViewSonic G220f			541
ЖК-монитор	Samsung 204Ts			742
Мышь	Logitech G5			92
Клавиатура	Logitech G15			95
Клавиатура+мышь	Logitech MX 3000			126
Акустическая система	Creative Inspire 5.1 GD580 (5.1)			177



## КОНФИГУРАЦИЯ-1000

Начиная с этой отметки мы рекомендуем оснащать компьютеры двумя гигабайтами оперативной памяти. Ведь игры, перешагнувшие одногигабайтный порог, уже появились: попробуйте отключить файл подкачки перед запуском X3: Reunion.

Главная				
Процессор	AMD Athlon 64 3500+	251	1	251
Материнская плата	ASUS A8N-SLI	136	1	136
Оперативная память	Kingston KVR400X64C3AK2-1G 2x512 Мбайт (DDR 400 МГц) X2	88	2	176
Видеокарта	NVIDIA GeForce PX 6600 GT (Gigabyte GV-NX66T256D)	212	1	212
Звуковая плата	SB Creative Live! 24-bit EXT	63	1	63
Винчестер	Maxtor DiamondMax 6L160MO (160 Гбайт)	92	1	92
DVD+/-RW	NEC ND-3540A	48	1	48
Корпус	Chieftec LBX-02B-SL-B	121	1	121
<b>Всего:</b>				<b>1099</b>

Альтернатива				
Видеокарта	ATI Radeon X800 (Gigabyte GV-RX80256D)	215	1	215
Процессор	Intel Pentium D 820	248	1	248
Материнская плата	ABIT N18-SLI GR	178	1	178
Оперативная память	Kingston KVR533D2N4K2/2G 2x1024 Мбайт (DDR2 533 МГц)	174	1	174
<b>Всего:</b>				<b>1139</b>

Дополнительно				
ЭЛТ-монитор	ViewSonic P97F+SB (19")			336
ЖК-монитор	BENQ FP91V (19")			416
Мышь	Logitech MX510 Blue			29
Клавиатура	Logitech UltraX Keyboard			26
Акустическая система	Dialog J-105-CT (5.1)			131

Матвей  
Булохов

1. Grand Theft Auto: San Andreas
2. Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault
3. Guilty Gear XX#Reload
4. Battlefield 2
5. Need for Speed: Underground
6. UFO Aftershock
7. Disgaea: Hour of Darkness
8. World of Warcraft
9. Unreal Tournament 2004
10. Battlefield Vietnam

## КОНФИГУРАЦИЯ-500

С таким компьютером можно начинать играть. В свете того, что последнее время «P4 1.7 МГц» в графе «минимальные требования» мелькает все чаще, мы решили оставить за бортом младшие линейки (Celeron и Sempron) и начать сразу с серьезных моделей.



Главная				
Процессор	Intel Pentium 4 506	116	1	116
Материнская плата	MSI 915P Combo2-F	88	1	88
Оперативная память	Samsung Original 512 Мбайт (DDR2 533 МГц) X2	39	2	78
Видеокарта	ATI Radeon X1300Pro (Sapphire 87-CC84)	130	1	130
Звуковая плата	Creative SB Live! 7.1	27	1	27
Винчестер	Maxtor DiamondMax 6Y080M0 (80 Гбайт)	64	1	64
DVD+/-RW	NEC ND-3540A	48	1	48
Корпус	Microtech Proxima Fox Ivory-Blue	39	1	39
<b>Всего:</b>				<b>590</b>

Альтернатива				
Видеокарта	NVIDIA GeForce PX 6600 (Leadtek PX6600-TD256V)	132	1	132
Процессор	AMD Athlon 64 2800+	130	1	130
Материнская плата	MSI K8N Neo3-F	76	1	76
Оперативная память	Samsung Original 512 Мбайт (DDR 400 МГц) X2	42	2	84
<b>Всего:</b>				<b>600</b>

Дополнительно				
ЭЛТ-монитор	Samsung 797MB (17")			182
ЖК-монитор	LG L1751SQ (17")			293
Мышь	MicroSoft Intellimouse Explorer 4.0			20
Клавиатура	BTC-8190(UX)			15
Акустическая система	SVEN SPS-855 (5.1)			71

## АХ ТЫ РУЛЬ ПЕДАЛЬНЫЙ!

Специальных игровых контроллеров для PC было произведено немало. Особым вниманием всегда пользовались рули. Если не упомянуть про специализированные мастерские, выпускающие компьютерные рули чуть ли не штучно, то Thrustmaster Ferrari F1 Force Feedback (\$205) может по праву

считаться одним из лучших контроллеров для любителя виртуальных автогонок. Не самое плохое впечатление производит и Logitech Formula Force EX (\$111). Не стоит забывать вполне достойный Saitek R440 (\$102). Продукцию этих же фирм можно рекомендовать при покупке джойстиков и геймпадов.



SAITEK R440

THRUSTMASTER  
FERRARI F1 FORCE  
FEEDBACKLOGITECH FORMULA  
FORCE EX

НАЗВАНИЕ

# РАГНАПАТИ КОНКУРС

ОПИСАНИЕ

Обойти вниманием Рагнарок Онлайн мы никак не могли. А потому совместно с компанией «Мадос» (владельцем официального российского сервера игры) решили разыграть несколько подписок на эту онлайнную RPG и знаменитый «рагновский» мерчандайз. Условия довольно простые: вам нужно придумать логотип и девиз всех двадцати профессиональных гильдий фэнтезийного королевства Мидгард, включая Новичка. Если уже не помните все, то милости просим на сайт <http://www.raggame.ru>. Чем больше гильдий вы охватите, тем больше шанс выиграть главный приз! Письма с работами принимаются до 31 января 2006 года!

НА КОНУ

1 приз: годовая подписка на игру на российском сервере MMORPG Ragnarok Online.

2 приз: две полугодовые подписки на игру на российском сервере MMORPG Ragnarok Online.

3 приз: три квартальные подписки на игру на российском сервере MMORPG Ragnarok Online. Бонус-приз: лучшие работы дополнительно будут награждены специальными брелоками с персонажами вселенной RO.



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Рагнапати-конкурс» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

## Выбираем... гад же ты!

В наше время, когда никого уже не удивишь портативной консолью с графикой PS2, КПК с гигагерцовым процессором или MP3-плеером размером с пальчиковую батарейку, сделать по настоящему интересный подарок крайне сложно. Вот тут-то к вам на помощь и придут различные гаджеты: предметы не столько полезные, сколько необычные и оригинальные.

Михаил  
Разумкин

1. Halo 2 (Xbox)
2. Metroid Prime (все части)
3. Fire Emblem (все части)
4. В тылу врага (PC)
5. Burnout: Revenge (PS2, Xbox)
6. Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
7. Half-Life 2 (PC)
8. WipeOut Pure (PSP)
9. Lineage II (PC)
10. Ragnarok Online (PC)



### Нож-флешка Victorinox Swissmemory

Раскладной нож с ложками и вилками – вещь банальная. А вот как вам нож со встроенной флэшкой? Причем не какой-то там перочинный, а прославленный швейцарский армейский с отличной сталью, встроенными ножницами, отверткой, ручкой и фонариком. Фактически, незаменимый спутник любого сисадмина.

Цена за модель с 128 МБайт памяти – \$60.

### Мышка-аквариум

Ваш знакомый сменил уже десяток мышей и думает, что перепробовал все на свете? Такую мышь он еще точно не пробовал. И дело здесь не в разрешении или специальных оптических датчиках, просто в ней живет маленькая игрушечная рыбка, которая плавает в ней, как в настоящем аквариуме при любом вашем движении.

Цена – \$14



### USB-хаб-аквариум.

Привлекающий внимание необычными яркими расцветками USB-хаб с небольшим аквариумом внутри. Помимо чисто эстетической радости, подарит своему пользователю 4 дополнительных USB-порта и подставку для ручек. Подарите такой своей подруге, работающей в офисе, и она не забудет ваш подарок на следующий же день!

Цена – \$17



### USB-елка

Новый год уже на носу, а вы еще не купили себе елку? Тогда срочно закажите себе маленькую, но весьма очаровательную USB-елочку, которая украсит комнату любого геймера и будет переливаться всеми цветами радуги, как только вы включите компьютер. Лучший подарок всем владельцам ПК на Новый Год.

Цена – \$10.



**USB-ионизатор воздуха.**

Все мы любим запах озона после грозы, но не все любят смотреть пол дня на дождь за окном. Теперь у вас есть возможность доставить себе такое удовольствие, не дожидаясь, пока соберутся свинцовые тучи, а просто подключив это футуристическое устройство в USB порт вашего компьютера. Помимо чисто эстетического удовольствия, от ионизатора есть и практическая польза: он обеззараживает рабочее место, так что болеть вы будете реже, что согласитесь важно.

Цена – \$70.

**Кардридер-калькулятор**

Весьма необычный универсальный кардридер. Мало того, что совместим со всеми самыми популярными типами карт: SMC, Compact Flash I, Compact Flash II, MicroDrive, SD, MMC, MMCII, RS-MMC, Mini SD, MS (memory Stick), MS Pro, MS MG, MS MG Pro, MS Duo, MS MG Duo, MS Pro Duo, MS MG Pro Duo. Так еще и выполнен в виде калькулятора с часами и будильником, работающими от батареек.

Цена – \$17



**USB-Дротики**

Вам чем-то насолил сосед по офису? И вы хотите оригинально ему отомстить? Тогда USB-дротики – ваш выбор! С помощью этой небольшой ракетной установки, вы сможете доставать своего соседа часами. Ведь у нее полностью подвижное основание, а прицеливание и огонь ведется с помощью специальной программы, и компьютерной мышки.

Цена – \$40.



**Нагреватель кружки с USB-хабом на 4 порта**

Любите пить чай или кофе за компьютером, но постоянно отвлекаетесь на происходящее на экране? Тогда вам поможет USB-нагреватель, который поддерживает постоянную температуру жидкости в 30-40 градусов. С ним ваш чай никогда не станет холодным, как бы медленно вы его не пили. Еще одна полезная функция сего прибора – он содержит в себе четырехпортовый USB-хаб.

Цена – \$16

**USB-точилка для карандашей**

Каждый по-своему успокаивает нервы. Кто-то рвет бумажки, кто-то бьет грушу, а кто-то точит карандаши, выстраивая их потом в ряды ровных, заточенных до идеала орудий, готовых проткнуть что угодно и нарисовать самую тонкую линию на свете. Вот для таких людей и выдумали USB-точилки.

Цена – \$27.



**MP3-очки Oakley Thump2**

Известный производитель очков, фирма Oakley, выпустила очки со встроенным MP3-плеером Thump2 – для всех любителей экстремальных видов спорта. Помимо отличного MP3-плеера с улучшенными по сравнению с прошлогодней моделью наушниками, очки обладают великолепными иридиевыми линзами. Заряда батареи хватает на 6 часов прослушивания музыки, а максимальный объем памяти – один Гбайт.

Такая модель обойдется в \$449.



# Игровой мерчандайз, специально для фанатов!

## Брелоки

Редко кто отважится использовать такие брелоки для хранения ключей. А вот застежка на молнии рюкзака – самое то. Если в детстве ваше юное воображение было травмировано страшным китайским брелоком-куколкой, не спешите ставить на них крест и записывать в разряд детских бирюлек – попадаются необыкновенно стильные образцы из металла. Таким позавидовали бы и герои игр!



Бензопила из Resident Evil 4 – всего за 7\$  
Где купить: <http://www.liik-sang.com>



Пиксельный Марио обойдется в 3\$. Единственный минус – заказать определенный брелок нельзя. Где купить: <http://www.liik-sang.com>

## Экшн-фигурки

Основное достоинство таких пластиковых фигурок – подвижные суставы. Шарниры не делают ножки героинь соблазнительней, зато позволяют менять позы и оружие для лучшей динамичности. Порой в комплекте идет и сменная голова.



Final Fantasy 7: вертеть – не перевертеть, более 20 шарниров! Стоят от 20 до 40\$ каждая, наводнили практически все онлайн-магазины.  
Где купить: <http://www.animation.com>; <http://www.hlj.com>; <http://www.ncsx.com>



Warcraft в движении – 43\$  
Где купить: <http://www.gamepost.ru>

## Гасяпоны – радость коллекционера

Гасяпоны (gashapon) – небольшие (от 5 до 12 сантиметров) фигурки популярных героев. Выпускаются тематическими наборами, в одном наборе обычно 4-6 персонажей. Покупка через иностранный магазин порой превращается в такую же лотерею, как и охота за гасяпонами на родине в Японии – там их можно выиграть в уличных автоматах. В онлайн же предлагают брать коробками. Фигурки пакуются случайным образом – а кому охота заполучить, например, три одинаковых изображения ненавистного героя и ни одного – нужно? Впрочем, немногочисленные российские продавцы предпочитают как раз штучную торговлю.



Не все гасяпоны одинаково хороши, но встречаются и исключительные красотки. Обойдутся в 300-350 рублей.

Где купить: <http://animefan.ru>, фирменный магазин MC Entertainment на Горбушке (Москва).



В каждой коробке – 12 случайных фигурок плюс одна секретная: Плензир с акулой или чертовка (да-да, вы не ослышались) Флонн. Прозрачные «выставочные витрины» в комплекте. 50\$  
Где купить: <http://www.hlj.com>

## Статуэтки из PVC

Какие там миниатюры – рост этих фигурок достигает, в среднем, 26 сантиметров. Материалом служит PVC (поливинилхлорид), разновидность пластика. Отличаются повышенной проработкой деталей – размер позволяет воспроизвести все шнурки и застежки костюмов. Подводит порой только похожесть – увы, не все скульпторы одинаково талантливы.



Стремительная Kos-Mos из Xenosaga сходит с конвейера в декабре – прямо к празднику. Причем и стоит скромно – 36-40\$  
Где купить: <http://www.hlj.com>; <http://www.1999.co.jp/eng>

## Причиндалы настоящих героев

Сколько раз любимые персонажи дразнили нас экстравагантной бижутерией – кольцами, ожерельями, браслетами и прочими побрякушками. Сколько раз завидовали мы их навороченному оружию! Неудивительно, что производители с радостью осуществляют мечты геймеров – за не такие уж скромные деньги.

Меч Знакина Скайуокера для фэнов Star Wars. Лучше всего смотрится в темноте: легко вообразить, что лезвие не гаснет, а на самом деле исчезает. 119\$, не Photoshop!  
Где купить: <http://shop.starwars.com>

Игорь  
Сонин

1. Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC)
2. Virtua Fighter 4: Final Tuned (arcade)
3. Dance Dance Revolution Extreme (arcade)
4. Metal Gear Acid (PSP)
5. Resident Evil 4 (GC)
6. Para Para Paradise 2nd Mix (arcade)
7. Ape Escape 3 (PS2)
8. Metal Gear Solid: Snake Eater (PS2)
9. Maple Story (PC)
10. Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2)



Повесить на стену постер с любимыми героями, заменить стильной картинкой стандартные обои Windows – привычный способ заявить о своем увлечении и вспомнить о былых победах. Вернее, один из способов. Ведь только постерами сувениры по играм не ограничиваются. Как насчет почти взаимравдаших пис-

толетов отчаянного Данте из Devil May Cry? А какой поклонник King of Fighters откажется от идеальных – только масштаб подкачал – копий фигуристых героинь SNK?

«Мерчандайз», или сопутствующие товары, по объему продаж вполне способны переплюнуть успех оригинального

произведения. Стремление обзавестись частичкой обожаемого, но от этого не менее вымышленного мира серьезно подстегивает геймеров. Да останавливает недоступность милых безделушек – бедна пока Россия на игровые магазины. Выручают по-прежнему онлайн-продавцы – как местные, так и зарубеж-

ные – разве что для покупок за границей придется завести кредитную карту или воспользоваться услугами посредников вроде Pregrad.Net.

На что и где со вкусом потратить деньги, чтобы преподнести себе или друзьям оригинальный подарок?

## Сделано в гараже – фигурки «собери сам».

Гадкие утята, из которых получаются настоящие лебеди. Статуэтки продаются некрашеными и разобранными – зато вот где настоящий простор для творчества. Вышим шиком считается покрасить фигурку так, чтобы она была похожа не на игрушку, а на своего игрового прототипа – причем ожившего.



Энтузиастов моделирования в России пока мало, но они есть (например, на сайте <http://model.otaku.ru>)



Таки из Soul Calibur. Дорого, хлопотно и необычайно эффектно. 83\$ за труд скульптора и неограниченные возможности экспериментов с покраской.

Где купить: <http://www.hlj.com>

## Плюшевая радость

Мягкие игрушки – идеальная форма для многих персонажей аркадных платформеров. Вот кого можно совершенно безнаказанно затискать – и ничего не сломается.



Десант Домокунов к зимней непогоде готов! Утепленная версия обойдется фэнам в 12.50\$  
Где купить: <http://www.ncsx.com>



Непосвященные легко примут прожорливого Рас-Мапа за кусок сыра. Разве что без дырочек. 20\$ или 35\$ – все зависит от размера.  
Где купить: <http://www.ncsx.com>

## Уникальные контроллеры

Особенно оценят такой подарок любители файтингов – раскладка клавиш у контроллеров имитирует аркадную. Замысловатые прокрутки больше не помеха долгим комбам! Не отстают и другие игры – подменяют привычный джойпад оружием или фирменным монстриком.



Джойпад для ожесточенных боев в Guilty Gear Isuka или Guilty Gear X2 – кому как нравится. 39\$  
Где купить: <http://www.ncsx.com>

## Альбомы с иллюстрациями

Специально для тех, кому нравятся иллюстрации в играх, кому интересно рассматривать дизайны персонажей (в том числе и монстров), не будучи глазами экран телевизора или компьютера. Конечно, в Сети можно найти сканы. Но держать в руках куда приятней настоящую книжку – по качеству печати зарубежные альбомы неизменно на высоте.



Сборник иллюстраций по всем играм серии Breath of Fire. Стоит примерно 20\$  
Где купить: <http://www.amazon.co.jp> Бланк заказа переведен на английский язык, для поиска на сайте лучше разыскать ISBN – уникальный номер книги.

## Комиксы

Пересказ сюжета игры или же совершенно самостоятельная история со знакомыми героями – все зависит только от фантазии автора и уступчивости компании-издателя. Один недостаток – без знания языка остается разве что рассматривать картинки.



Переводной комикс по Kingdom Hearts. 6\$ за том.  
Где купить: <http://www.amazon.com>

Юрий Левандовский

1. Gran Turismo 4 (PS2)
2. Kaido Racer (PS2)
3. Rise to Honour (PS2)
4. Way of the Samurai 2 (PS2)
5. The Matrix: Path of Neo (PS2, Xbox)
6. Burnout Revenge (PS2, Xbox)
7. GT Legends (PC)
8. Myst IV: Revelation (PC)
9. Fahrenheit (PC, PS2, Xbox)
10. SSX On Tour (PS2, GC, Xbox, PSP)



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



ДЕВУШЕК ИЗ КЛЕТОК ВЫТАСКИВАТЬ? ЭТО К НАМ! ВОТ ТОЛЬКО ИСКУПАЕМ ПАРУ СУПОСТАТОВ...



ГЛАВНЫЕ ЗЛОДЕИ ФЕХТУЮТ ТАК, БУДТО ЕДЯТ НА ЗАВТРАК СТИМУЛЯТОРЫ.

# Волкодав



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	2 квартал 2006 года

ОНЛАЙН:  
<http://games.1c.ru>

## Тихой сапой

К концу игры вы будете играючи разбрасывать десятки врагов эффектными приемами. Но покуда вы размахиваете мечом с виртуозностью дворового хулигана, даже трое врагов отправят вас в мир иной. Так что на первых порах лучше красться на цыпочках и прятаться в тени. А поскольку у здоровенных мужиков это получается намного хуже, чем у всяких там воров и шпионов, придется потрудиться, осваивая новый стиль боя. К слову, выглядят эти ночные прогулки ничуть не хуже походжений старины Гаррета.

Отечественное кино на всех парах мчится в светлое будущее. Славянское фэнтези с бюджетом в семь с половиной миллионов – наш ответ хоббитам. Неудивительно, что сразу три игровых компании решили оттяпать кусок от этого пирога. С таким аппетитом за кинолицензии не хватало даже Electronic Arts. Самый интересный проект – детище московской студии Gaijin Entertainment – наконец удалось «продегустировать» и нам.

## СКАЗКА НА НОЧЬ

А что, собственно, такое славянское фэнтези – повесть небылиц об Иване-царевиче и походжений Конана-Варвара? Магия, демоны, битвы на мечах? Совсем нет. Здесь не течет реками кровь и герою не вешаются на шею романтические красотики. Самобытная мифология наших предков, сильный «морализаторский» заряд – не последние причины

успеха книг Марии Семенович. Детей не бросало в дрожь от походжений старины Бильбо, и «Волкодав» идет той же дорогой сказок для всей семьи. Поэтому «добрый слэшер» – первое впечатление от игры. Второе – изумительное управление. Любо-дорого посмотреть, как продюсер показывает мастер-класс по айкидо с мечом двумя кнопками мыши. С десяток комбо – от обычных приемов до волшебных атак – изучаются по мере набора опыта. Чем быстрее и изящнее разбираем-

ся с недругами, тем быстрее «хватаем» очередной уровень, тем больше магии вмещает в себя чудо-меч. Враги берут не умением, а числом, так что главное – быстро освоиться. Одни тыкают издалека копьями, другие прячутся за щитами, третьи – играют на нервах, затаившись с луком в кустах. Мы, правда, и сами с усами. Стреляет-то Волкодав с автоприцелом, вот только стрел всегда не хватает, в отличие от разбросанных тут и там исцеляющих зелий.



ЛУЧНИКИ – НАСТОЯЩАЯ ЗАНОЗА В... УЖ КУДА ПОПАДУТ. ТАК ЧТО ПРИЯТНО И САМОМУ ПОСТРЕЛЯТЬ.



ВОЛКОДАВ РАЗБРАСЫВАЕТ НАБЕЖАВШИХ ВРАГОВ, КАК НЕО – ПОЛЧИЩА АГЕНТОВ СМИТОВ. ЗАГЛЯДНЬЕ!

### Знакомьтесь, Волкодав



Народ веннов жил в единении с природой и исповедовал матриархат. Но истребившие род героя северяне пробудили в нем новые взгляды на жизнь. Жажда мести и долгие

годы рабства закалили его характер и тело, и однажды он бросил вызов жестокому надзирателю – Волку. Так он стал единственным вышедшим из самых недр Самоцветных

гор, первым рабом, завоевавшим свободу, живой легендой для обреченных оставаться там – Волкодавом. Последним из рода Серых псов.

### ПО СТОПАМ ФРОДО

Вся игра густо приправлена кадрами из кино, заменяющими традиционные скриптовые ролики. Создатели пошли дальше и, взяв пример все с того же The Lord of the Rings: Return of the King, перенесли сцены из фильма в игровые миссии. То и дело действие на экране повторяет некоторые эпизоды киноленты. Это означает и встречу со старыми друзьями, включая и уже

прославившегося Нелетучего мыша. Им, впрочем, придется полагаться на собственные «компьютерные» мозги. Само собой, сюжет совершенно линейен, и чаще всего от нас требуется лишь идти вперед. Поэтому каждую из двенадцати миссий авторы постарались сделать неповторимой. Сначала мы крадемся по ночному лагерю с мечом наголо, потом в компании соратников защи-

щаем обоз, а еще через полчаса укладываем ровными штабелями призраков или отстреливаемся из лука на мерно плывущем плоту. Виды завораживают, а пейзажи на горизонте язык не повернется обозвать задниками. Хотя разработчики грозятся еще и световыми эффектами не хуже, чем в серии Thief. Но лично меня больше впечатлила анимация персонажей – схватки порой смахивают на зрелищный танец с саблями. Словом, «Волкодав» уже производит впечатление вполне законченного проекта. Не хватает только озвучки, которая также будет предельно приближена к киноверсии.



### Марафет

Анимация и так великолепна – поединки порой смахивают на зрелищный танец. А к моменту релиза еще и меч засияет магическим светом – точно таким же, какой будет в фильме. Похоже, ушлые разработчики просто немного опередили коллег из съемочной группы. Так что можно не сомневаться – компьютерный «Волкодав» выйдет в срок.

### ЗДОРОВЫЕ АМБИЦИИ

Очередной качественный проект по мотивам феерического (ведь над спецэффектами трудилась та же команда, что и над «Ночным Дозором») фильма. Но что еще важнее – самый большой гвоздь в крышку гроба того ширпотреба, который нам скармливали последние годы под бирками кинолицензий. Ведь сопутствующие продукты призваны поддерживать известное имя, а не наживаться на нем. Остается надеяться, что и два других «Волкодава» не подкачают. ■



«А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ В ВОЛКОДАВЫ?» НИ ДАТЬ НИ ВЗЯТЬ – НАСТОЯЩЕЕ КИНО.



Автор:  
Александр Куляев  
stark.eddard@rolemancer.com



«ЗАПИСКИ ЮНОГО НАТУРАЛИСТА».



КТО-ТО МНОГО ПУТЕШЕСТВОВАЛ ПО АФРИКЕ.

# Scratches («Шорох»)



### Место действия изменить нельзя?

Хотя главную роль в повествовании играет мрачный дом, место действия не ограничено одним лишь старым особняком Блэкуудов. Мы сможем исследовать и окрестности: побываем в садах, часовне, теплице, склепе и нескольких других, не менее интересных местах, каждое из которых хранит свои секреты. Будет меняться и погода: скажем, по сюжету на второй день начинается гроза, с полагающимися молниями и ливнем, внося свою лепту в нагнетание обстановки.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Micro Application
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Play Ten Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nucleosys
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	январь 2006 года

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P3 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

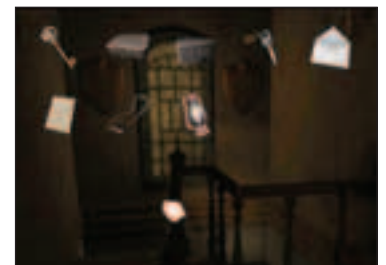
■ ОНЛАЙН:  
<http://www.nucleosys.com/en/scratches/scratches.htm>

Признаюсь честно: когда я получил на руки диск с демо-версией Scratches, то никаких иллюзий не строил. Казалось бы, чего ждать от детища начинающих аргентинских (!) разработчиков (кстати, над игрой трудятся всего три человека), которое даже не обзавелось пока зарубежным издателем. Расклад не самый обнадеживающий, но, черт возьми, как же хорошо иногда ошибаться! Демо-версию скачали более 10000 человек, а полную версию вы скоро увидите благодаря компании Play Ten Interactive. Игра переносит вас в 1980 год. Вы – молодой успешный писатель Майкл Артейт. Чтобы сочинять новый роман, вам срочно понадобился особняк в викторианском стиле. На севере Англии, в небольшом городке Ротбери, вы покупаете подходящий

дом, именно он и станет местом действия игры. Исследуя новые владения, вы обнаружите, что в начале 60-х при загадочных обстоятельствах здесь погибла Катерина Блэкууд, а ее муж, Джеймс, обвиненный в убийстве жены, скончался от сердечного приступа. Согласно завещанию, дом перешел во владение его друга, доктора Кристофера Милтона, который, уволившись с работы, прожил в этом месте 11 лет, пока не исчез без следа... Завязка, как видите, не нова, но все равно притягательна. Игра представляет собой классический трехмерный квест с видом от первого лица и панорамным обзором. Главная изюминка проекта – отменно переданный дух готического романа ужасов. Никаких валящих толпами монстров, как это принято во многих хоррор-играх, нет: нас пугают куда более изощренно и тонченно.



Тишина, разбавляемая мерными звуками маятника и далекими раскатами грома, щекочет нервы и заставляет поминутно оглядываться вокруг в поисках чего-то злоеущего в темных уголках комнат. С самого начала вы окупаетесь в мрачную, давящую пучину приключений, прочувствуете груз жутких событий, которые произошли в этом доме. Графика, хоть и не блещет технологичностью и красотой, прекрасно выдерживает стиль. Особенно удались интерьеры. Звук и вовсе великолепен: ведь без качественного аудиосопровождения испугаться решительно невозможно, а тут места себе не находишь. Демо-версия оставила приятное впечатление: страшно, но симпатично, интересно и интригующе. Игру определенно стоит ждать всем поклонникам adventure, мистики и хоррора. ■



"Разработчики успели потрудиться и над графикой, которая и без того была на высоте. Теперь и вовсе комар носа не подточит".

Страна Игр, №13, 2005

WARHAMMER™  
40,000

# DAWN OF WAR WINTER ASSAULT™

**ОФИЦИАЛЬНЫЙ АДДОН  
ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2004 ГОДА!**

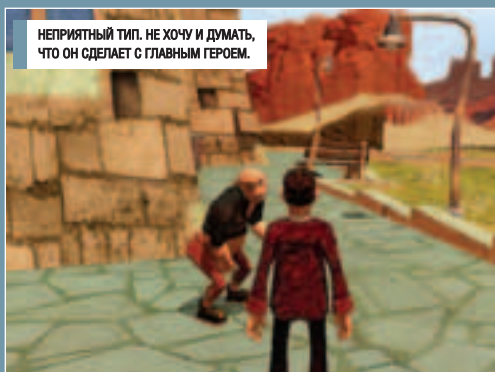


Dawn of War: Dawn of War: Winter Assault, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, and all associated names, all licensed Russian language translations thereof, insignia, marks, and images are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.  
© 2005 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.  
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>. Розничная продажа в магазинах фирмы





САМОГОННЫЙ АППАРАТ? НЕ ОБОЙТИСЬ БЕЗ ПОДПАИВАНИЯ КЛЮЧЕВОГО ПЕРСОНАЖА!



НЕПРИЯТНЫЙ ТИП. НЕ ХОЧУ И ДУМАТЬ, ЧТО ОН СДЕЛАЕТ С ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ.



ИНТЕРЕСНО, ЧТО ЭТО ЗА ПОСТРОЙКА? НЕУЖЕЛИ КАЗИНО? А ГДЕ ЖЕ РЕКЛАМА? ВИДИМО, МАФИОЗИ-ОККУПАНТЫ СОВСЕМ НЕ ЖАЛУЮТ ПОСЕТИТЕЛЕЙ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Centauri Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

# Evil Days of Luckless John

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

Предупреждаем сразу – это не симулятор. Никакой рулетки, никакого покера, ставка – жизнь.



С коро, похоже, понятия «разработчики из Чехии» и «adventure game» сольются в мистическом экстазе. Жанр все «умирает», а чехи с завидным упорством все реанимируют его и реанимируют. Порой, надо признать, весьма удачно, а порой... Что же на этот раз? Под опекой «Акеллы» пациента перенесли в третье измерение, чтобы добавить ему живости, а также вкачать инъекции смежных жанров, в частности action. Дополнительным средством оживления обещает стать юмористическая окраска всего и вся. Действие происходит в некую условную эпоху мафиозного господства над мелкими захолустными городами, в одном из таких населенных пунктов под названием Snake City и его окрестностях. Кроме привычного исследования уровней, собирания предметов и решения головоломных задач, разработчики обещают устроить нам гонки на тракторах, плавание по затопленным подземельям, скоростную стрельбу по мафиози (и – ну надо

же – по зомби!), игру в прятки с врагами и прочее. А вот собственно азартных игр – не предлагают. Дело в том, что казино, которым когда-то владел главный герой, захвачено группой неприятнейших типов, и всякий, кто сунется в это злачное место и покусится на выигрыш, несомненно, будет вынесен из заведения вперед ногами. А уж тем более – его прежний владелец, наверняка желающий вернуть утраченную собственность! Разумеется, в такой ситуации глупо искушать судьбу, устраивая ностальгические прогулки по былым владениям. Нормальные герои, они, как известно, всегда идут в обход! Единственный игровой автомат, с которым нам позволяют пообщаться, – «однорукий бандит». Как это поможет вернуть казино законному владельцу – не сообщается. «Юморизацию» происходящего планируется начать с сюжета и визуального оформления. Скриншоты демонстрируют нам скромную графику, налетом мультяшности прикрывающую скудость полигонов. При просмотре роликов впечатле-

## «Выхожу один я на дорогу»

Мы впервые услышали о Centauri Productions после того, как в 2001 году компания подарила миру игру Fairy Tale About Father Frost, Ivan and Nastya (в русском переводе – «Морозко»). Как утверждают сами авторы, на создание игры их вдохновило прочтение более чем тысячи русских сказок, однако для переложения они выбрали вариант из памятного советского фильма. Впрочем, хитрые разработчики ловко сэкономили даже на музыке: за основную тему игры ими была взята аранжировка романса «Выхожу один я на дорогу» композитора позапрошлого века, Елизаветы Шашиной. Однако удачные заимствования и свежесть темы помогли «Морозко» занять свою нишу.



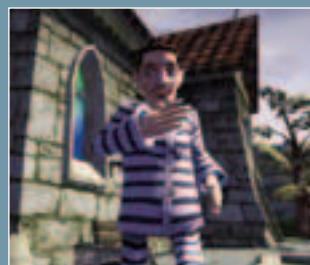
ИНТЕРЕСНО, НА КАКИЕ ДЕНЬГИ ИГРАЮТ В КАЗИНО ЖИТЕЛИ ЭТИХ ТРУЩОБ? ИЛИ ОНИ ПОТОМУ И ЖИВУТ В БАРАКАХ, ЧТО ВСЕ ПРОДУЛИ?



♦ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ НЕ ПРОЧЬ ПОКАЗАТЬ, КОМУ ОН БЛАГОДАРЕН.

### А много ль корова дает молока?

Кроме печально знаменитых и просто известных игр сотрудники Centauri Productions предлагают всем желающим купить у них движки собственной выделки: спрайтовый от «Морозко» и трехмерный от «Гуки», его создатели особенно хвалят. В планах «Кентавров» — специальная модификация последнего для создания игр на N-Gage! Судя по всему, для Evil Days of Luckless John нового «мотора» писать не станут. Журналисты сайта Gameplay Monthly задали коллективу вопрос о том, над чем компания будет работать после выпуска Evil Days... Как выяснилось, вне зависимости от успеха или провала, студия планирует... завязать с приключениями. Впрочем, уходить с игрового рынка и становиться одной из сотен контор, выпускающих скучные офисные программы, никто не собирается. «Будем делать action-игры», — обещают оптимистичные чехи. Правда, не сознаются, какие.



## Решено перенести пациента в третье измерение, чтобы добавить живости, а также сделать ему инъекции смежных жанров.

♦ УРА! ТИР! ПОДХОДИТЕ-ПОДХОДИТЕ, ИЗ ЗОМБИ, ГОВОРЯТ, НЕПЛОХОЕ УДОБРЕНИЕ ПОЛУЧАЕТСЯ...



ние только усиливается. Человек с лицом Мэта Такера из старенькой Der Clou! («Ва-банк!» в России) и еще более деревянной, чем у того, походкой совершает в коротеньком видео немислимые подвиги. Эпизод в лучших традициях «Матрицы» с ее классическим замедлением живописует нам драку героя и мистической старушки с клюкой. Другой отрывок посвящен отстрелу зомби в ракурсе, явно намекающем на The House of the Dead. Только в нашем варианте вместо ужасных монстров под пулю попадают довольно милые создания, хоть и со щербатым оскалом. Мультяшность дает о себе знать. Где-то такое мы уже видели. Ах, ну да, конечно! Авторы и не скрывают, что в своем

проекте стараются возродить ушедшие традиции юмористических приключенческих игр, которыми в свое время щедро одаривала нас компания Lucas Arts. Вот только одно смущает. В недалеком прошлом уже были попытки вернуть к жизни фирменный юмор легендарной конторы, но почти все они заканчивались провалом. Из последних вспоминается прошлогодний The Westerner, имевший практически идентичный набор аркадных развлечений. Что полагается держать, чтобы кто-то с честью выдержал экзамен — кулачки или, кажется, пальцы? Стоит, пожалуй, воспользоваться народным средством. ■

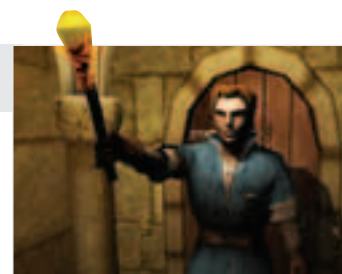
### Гука? Бяка!

Последней разработкой команды стала провальная Gooka: the Mystery of Janatris. Несмотря на то что за основу сюжета были взя-

ты произведения Ричарда Эванса, это продолжение давнего проекта Gooka (не вышедшего за пределы Чехии) игровой прессой было

оценено, в среднем, на 3 из 10 баллов. Во всем мире «Гуки» полигонов было меньше, чем символов в этой врезке, а игра тормо-

зила, будто третий Doom на Game Boy, не слушалась управления, не дружила с логикой и вообще, похоже, состояла из одних «не-».





ПОКА ЗВЕРЮГИ ДЕРУТСЯ МЕЖДУ СОБОЙ, ВОЛШЕБНИЦА С ВЫРАЖЕНИЕМ ЧИТАЕТ ЗАКЛИНАНИЕ.



СУДЯ ПО КАРТИНКАМ, О МАСШТАБНЫХ ПОБОИЩАХ ПРИДЕТСЯ ЗАБЫТЬ – ЧИСЛО УЧАСТНИКОВ ВСЕГДА СТРОГО ОГРАНИЧЕНО.



КАРТЫ В DESTINY'S SOLDIER НЕВЕЛИКИ ПО РАЗМЕРУ, НО ДОСТАТОЧНО РАЗНООБРАЗНЫ ПО СОДЕРЖАНИЮ.



Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Big Blue Bubble
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года
ОНЛАЙН:	

<http://www.namco.com>

# Mage Knight: Destiny's Soldier

На Nintendo DS пока нет своих Heroes of Might & Magic. Зато скоро появится Mage Knight: Destiny's Soldier.



Быть может, сравнивать творение никому не известной студии Big Blue Bubble и компании Namco со знаменитым сериалом пока рановато – ведь никто не знает, чем же в результате окажется Destiny's Soldier. Однако авторы проекта уверены – их детище оправдает все возлагаемые на него надежды и завоеует любовь не одних лишь поклонников настольных игр от WizKids.

## В ДАЛЕКОМ-ПРЕДАЛЕКОМ КОРОЛЕВСТВЕ...

Ни в одном сказочном королевстве жизнь гладкой не бывает. Так уж заведено. То колдун какой-нибудь нахимичит, то дракон посева сожжет. Но большей нет для сказочного королевства беды, чем нашествие Солонави. О, это вредители пострашнее всяких драконов, и только настоящим героям по силам с ними справиться. Но, как известно, один в поле – никакой не герой, а так, недоразумение. Поэтому в Destiny's Soldier сначала нужно сколотить более-менее боеспособную армию, а уж только потом отправляться геройствовать. Сражения будут проходить в пошаговом режиме, причем разработчики

перенесли в DS-инкарнацию Mage Knight немало элементов ее настольного предка. Так, например, перед каждым ходом придется бросать игральные кости (в узких кругах известные как дайсы), чтобы определить, кто из ваших подчиненных примет участие в очередном раунде сражения и как. Практически все действия, будь то выбор и расстановка солдат или отдача приказов, выполняются с помощью нижнего сенсорного экрана – верхний служит в основном для отображения карты местности и сюжетных сценек.

## КАЖДОЙ ТВАРИ ПО ПАРЕ

Кстати, приготовьтесь к тому, что состав будущей армии окажется, мягко говоря, экзотическим. Рядом с привычными людьми и гномами вполне смогут маршировать орки, всяческая нежить и местные родственники энтов в придачу. Как они уживутся друг с другом – вопрос отдельный, но мудрый командир всегда найдет способ приструнить подопечных. Сейчас в Destiny's Soldier смущает лишь одно – визуально игра больше подходит GBA, чем DS. Хотя не в графике счастье. Это знают даже злобные Солонави. ■

## Большому брату – большой дракон

Приобретя права на издание игр по лицензии Mage Knight, хитрая Namco не потеряла времени даром. Одновременно с Mage Knight: Destiny's Soldier в разработке находится еще один проект – Mage Knight Apocalypse для PC. В отличие от портативного собрата, Apocalypse к жанру стратегии практически никакого отношения не имеет, куда больше напоминая Diablo и ее бесчисленным последователей. В центре событий – нашествие Армии Зла, руководит которой пятиглавый Дракон Апокалипсиса. Игроку же предстоит влезть в шкуру одного из пяти легендарных героев, чья задача – злыдней под корень вывести и головы дракону отрубить. Простенько и незатейливо.





12+



# PURSUIT FORCE

ЗАКОН НЕ ЗНАЕТ ПОЩАДЫ

Улицы Capital City заполнили преступники на мощных и дорогих авто. Пять районов города полностью контролируются вооруженными бандами, не знающими страха и жалости. Для борьбы с преступностью создано новое элитное полицейское подразделение — Pursuit Force. Вы — молодой сотрудник этого отряда, который должен взять правосудие в свои руки.

Pursuit Force™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Downloaded by High Speed Ltd. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. PS2 and PSP logos are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

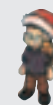




ЗРЕЛИЩНЫЕ ПОГОНИ ПОДРАЗУМЕВАЮТ И ЗРЕЛИЩНЫЕ КАТАСТРОФЫ.



Автор:  
**Red Cat**  
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Real Time Worlds
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года (США)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.xbox.com/en-US/crackdown/default.htm>

# Crackdown

Microsoft, в пику сериалу Grand Theft Auto, создает свою собственную версию «симулятора плохих парней».



**Д**обро пожаловать в город будущего, где всем заправляют два десятка мафиозных группировок. Торговля оружием, наркотиками и краденными автомобилями, рэкет, ограбления и заказные убийства делают преступников богаче и влиятельнее, в то время как чиновники и полиция бессильны что-либо им противопоставить. Исправить положение решает таинственная организация с незатейливым (но оттого еще более таинственным) названием Агентство. Ее сотрудники отправляют на борьбу с мафией всего одного бойца, но зато какого! С неограниченными полномочиями и просто фантастическими возможностями. И теперь он волен восстановить в городе порядок или же стать величайшим в мире криминальным авторитетом.

## ВО ВЛАСТИ ГРЕЗ

На прошедшей не так давно в Амстердаме выставке X'05 многие уже успели наречь Crackdown «убийцей» GTA, польстившись на заявленную свободу передвижения по виртуальному мегаполису и прочие «вкусности». Разра-

ботчики из Real Time Worlds не стесняются раздавать обещания направо и налево. По их словам, в Crackdown не будет даже сколько-нибудь жесткой последовательности миссий. Главное – достичь конечной цели, то есть убрать с дороги всех «крестных отцов», попутно решив, делаете ли вы это на благо общества или устранения конкурентов ради. Выполнить поставленную задачу предстоит при помощи внушительного набора самого разнообразного оружия, наркотиков и технических прибамбасов, существенно влияющих на способности главного героя. Пара уловов от добрых дядюшек из Агентства – и мы уже управляем не обычным человеком, а не то Халком из комиксов, не то Нео из «Матрицы». Поднять голыми руками автомобиль и швырнуть его в противника? Раз плюнуть! Пробежаться по отвесной стене или перепрыгнуть с крыши одного небоскреба на крышу другого, попутно отстреливаясь? Проще простого. На сладкое же авторы Crackdown припасли сверхскоростные погони на футуристических автомобилях. Разумеется, без всяких правил и тому подобной чепухи. ■

## Саботаж

Каждая мафиозная группировка в Crackdown отвечает за какой-то определенный участок теневого рынка. Кто-то «сидит» на торговле оружием, кто-то снабжает уличные банды угнанными авто, кто-то толкает наркоту. Однако стоит вам в принудительном порядке прервать земной путь очередного виртуального Аль Капоне – и жизнь в городе начинает потихоньку меняться. Гангстеры обнаруживают, что лишились постоянного источника «бодрящих средств», не меняют машины как перчатки (ибо дефицит) и вынуждены пользоваться дешевыми китайскими пистолетами вместо хороших импортных гранатометов. Любопытно, что с ними произойдет, если прикрыть проституцию?



# ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ\* ВОЗВРАЩАЮТСЯ



\*ОДИН ИЗ НИХ. ХИТРОЖОПЫЙ МЕТР С КЕККОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖЕ ЧЕМ СМОЖЕТ)



БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ  
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

## EVIL DEAD REGENERATION THE GAME



МЕРТВЫЙ ДРУГ  
ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

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

**THQ** **crankypants**  
A THQ COMPANY games.

Товар сертифицирован.  
По вопросам отмены заказов обращайтесь по тел.: (055) 780 90 91, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)

© 2005 THQ Inc. EVIL DEAD and its related characters are copyrighted trademarks of Renaissance Pictures, exclusively licensed to THQ Inc. Bruce Campbell's likeness is licensed exclusively to THQ Inc. by Bruce Campbell. EVIL DEAD 2: Dead by Dawn™ & © 2000, 2002, 2005 StudioCanal Images S.A. W.A. Canal+ DA. Developed by Cranky Pants Games. THQ, Cranky Pants Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved.

**Бука**  
ИГРА И ЕГО РЕЖИМАМИ  
ИЗДАТЕЛЬСТВО



ИГРА АЛЛЕГОРИЧЕСКИ ОТОБРАЖАЕТ ПРОЦЕСС ПРОДВИЖЕНИЯ ПО КАРЬЕРНОЙ ЛЕСТНИЦЕ.



ШОУ «ЗА СТЕКЛОМ». ПО ОБЕ СТОРОНЫ ПРИЗРАЧНОЙ ПРЕГРАДЫ ОДНИ И ТЕ ЖЕ МОРДЫ.



В ИЗВЕСТНОЙ В РОССИИ СЕТИ ДЕШЕВЫХ СУПЕРМАРКЕТОВ ПРОИСХОДИТ И НЕ ТАКОЕ. КСТАТИ, ПОСЛЕ ДРАКИ НЕ ЗАБУДЬТЕ ПОДКРЕПИТЬСЯ ПРОДУКТАМИ НА ПОЛКАХ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.capcom.com">http://www.capcom.com</a>	

# Dead Rising

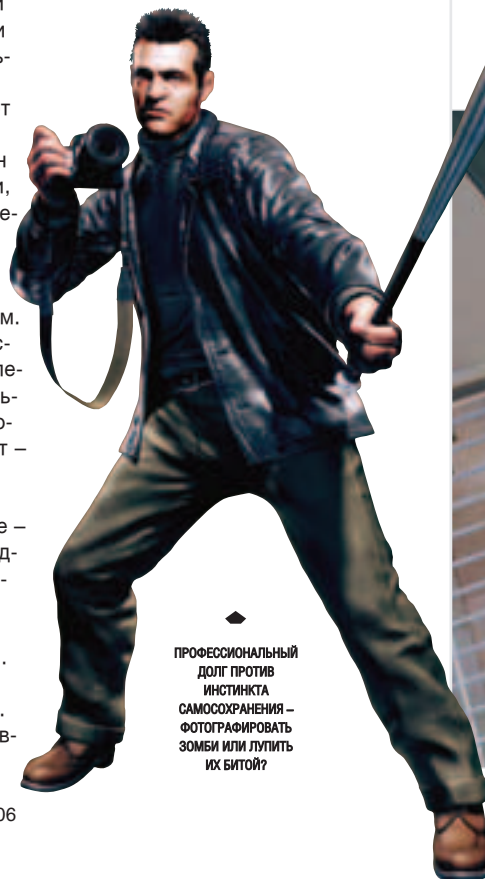
Сотня мертвецов на сундук Билла Гейтса! Йо-хо-хо и бутылка «Пепси»!



**К**ейдзи Инафуне взялся за очередной боевик о зомби – неудивительно, правда? К сожалению или к счастью, это не сиквел Resident Evil и даже не его клон. Dead Rising демонстрирует: продюсер не боится посмеяться над собой и соорудить survival humour вместо survival horror. К тому же, это отличный шанс заработать деньги на первых покупателях Xbox 360 и показать, на что же в действительности способна консоль. Фотокорреспондент Фрэнк заперт в огромном торговом центре (в США для них придуман термин «молл»), где бродят толпы зомби, а по углам прячутся немногие уцелевшие люди. Задачу выбраться наружу и спастись он приносит в жертву шансу прославиться на весь мир уникальным репортажем. Поэтому он и бегает по многочисленным магазинчикам, залам и переходам, то размахивая бейсбольной битой, а то ловя камерой особо интересные сцены. Журналист – что с него взять...

Еще на выставке E3 2005 Кейдзи Инафуне объяснил: главное в игре – огромное количество зомби на одном экране. Прошло почти полгода, и на TGS 2005 мне довелось лично познакомиться с теми, кто «тоже могут играть в баскетбол». Знаючи фильмов о зомби – я к ним, к сожалению, не отношусь... Хорошо, я вам объясню, что ожив-

шие мертвецы особенно страшны массовой. Когда толпа зомби медленно бредет в сторону главных героев и они понимают, что нет никаких шансов справиться со всеми разом, будь на их стороне хоть Рембо с Терминатором, становится уж очень жалко закранных человечков. Но Dead Rising –



ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ДОЛГ ПРОТИВ ИНСТИНКТА САМОСОХРАНЕНИЯ – ФОТОГРАФИРОВАТЬ ЗОМБИ ИЛИ ЛУПТИТЬ ИХ БИТОЙ?

## Не так все просто!

В игре есть-таки сюжет, излагающийся в симпатичных роликах на движке с диалогами и всем таким прочим. Более того – имеются NPC, которые умеют эффективно обороняться от зомби. Например, цель первого задания в демо-версии – вывести из здания девушку Рэйчел. И она не будет плестись пассивно за вами следом, а приложит сама некоторые усилия для своего спасения. Ей даже можно отдавать простейшие приказы. Так что Dead Rising – не столь уж бессмысленная аркада, как могло показаться поначалу.





ПИСТОЛЕТ ПОЗВОЛЯЕТ ОТБИВАТЬСЯ ОТ ЗОМБИ НА БОЛЬШОМ РАССТОЯНИИ, НО НЕ СПАСЕТ ОТ ПОДОШЕДШЕЙ В УПОР ТОЛПЫ ГАДОВ.



КОМУ И СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА – ШЕСТ... ВПРЧЕМ, КОГО НИ ВСТРЕТИШЬ В ОБЫЧНОМ АМЕРИКАНСКОМ МОЛЛЕ...

### Жанровая мешанина

Вообще говоря, Dead Rising стоило бы назвать клоном State of Emergency, благо там как раз герой тоже бегает по моллу и воюет с толпами одинаковых и не очень противников. Что примечательно, State of Emergency при всей своей однообразности геймплея, неплохо продавался. Dead Rising, однако, ближе к классическим beat'em up, вроде Final Fight, и не злоупотребляет тяжелым вооружением – акцент скорее делается на ближний бой. Обилие находящихся в разработке или только-только вышедших игр о зомби – в том числе по мотивам фильмов господина Ромеро – также не позволяет считать Dead Rising уникальным проектом. Ну и что? Главное, чтобы он получился веселым.



## Складывается впечатление, что оружием в игре готов послужить любой объект, который герой в силах отломить или поднять.

ЗОМБИ УМЕЮТ БИТЬ И КУСАТЬ. У НЕКОТОРЫХ МОЖНО УВИДЕТЬ ОРУЖИЕ – НАПРИМЕР, БЫВШИЕ ПРИ ЖИЗНИ ПОЛИЦЕЙСКИМИ ХОДЯТ С ДУБИНКАМИ.



совсем другое дело, ведь Фрэнку помогает интерактивное окружение!

Оказавшись в кольце зомби и видя, что всего их во внутреннем дворике молла накопилось под сотню, тушеваться не стоит. Взмах бейсбольной биты събьет

сразу нескольких супостатов и позволит расчистить пространство. Горшок с цветами произведет неизгладимое впечатление на стоящих поодаль врагов. Останется только подобрать пляжный зонтик, выставить его перед собой и использовать как

таран. Не нужно даже махать им из стороны в сторону – достаточно бежать вперед, сшибая живых мертвецов, как кегли. А если заменить зонтик на бензопилу – получите и вовсе поразительный эффект; жаль, что бензин в ней заканчивается довольно быстро. Складывается впечатление, что оружием в игре готов послужить любой объект, который герой может отломить или поднять. Есть и традиционное огнестрельное оружие – мне довелось попробовать пистолет и дробовик. Помните только, что зомби в игре умирают неохотно, если умирают вообще. Опрокинув врага на землю ловким ударом огнетушителем – посмотрите на мою фотографию в 200-м номере, – будьте готовы к тому, что спустя полминуты он встанет и вопьется своими гнилыми зубами в вашу нежную кожу... А где же здесь консоль нового поколения? Все очень просто. Сделать точно такую же игру на PlayStation 2 или Xbox – не

проблема. Детализация уровней, сложность моделей героев и зомби – ничего поражающего воображение в игре нет. Текстуры разве что очень подробные, да и на плазменной панели за две тысячи долларов Dead Rising будет смотреться хорошо. Но вот вывести на улицу сто таких зомби (разных, не клонов!) на PlayStation 2 не получится. Пять, от силы – десять. Или, как вариант, полторы сотни, но уродливых и одинаковых – вспомните State of Emergency или Dynasty Warriors. Сказать, добьется ли игра успеха, не так-то просто. Бегать с зонтиком, расшвыривая зомби, безусловно, очень весело. Вопрос в том, как быстро это надоест. Через полчаса? В топку! Захочется возвращаться к игре снова и снова? Хит! Впрочем, я бы предрек Dead Rising судьбу типичного добротного проекта первого поколения на новой консоли. Ждите рецензию в «Стране Игр»! ■

### Гарантия кончилась?

Все виды оружия в игре имеют срок действия – даже бейсбольная бита со временем «портится». Эта идея явно позаимствована из жанра beat'em up – баланса ради.

Поэтому бегать с одним любимым горшком в руках всю игру не получится. Что касается пистолета, то им можно пользоваться в двух режимах – стандартном,

от третьего лица, и специальным, от первого. Второй вариант хорош, если хочется попадать гадам прямо в голову и пачкать зеркальные полы ошметками их мозгов.

Зомби от этого на уровне меньше не станет, но, «зачистив» помещение таким образом, можно дышать свободнее чуть дольше. И патроны экономятся.



Юноше предстоит впутаться в крупные неприятности, объявить войну злобному злу и спасти при случае вселенную.

## FINAL FANTASY IV ADVANCE

■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	12 декабря 2005 года (США)
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.square-enix.co.jp/ff4a">http://www.square-enix.co.jp/ff4a</a>



**F**inal Fantasy всегда будет пользоваться спросом. Каждый порт, каждый «гайдэн», каждое переиздание будет востребовано – магическая притягательность одного только названия серии заставляет уши потенциальных покупателей востричься и топорщиться. В Square Enix это хорошо понимают – мы помним череду портов классики FF на PS one и WonderSwan. Ныне же близится закат эры GBA, и вездесущее издательство спешит выжать из нее последние соки: вслед за Final Fantasy I & II: Dawn of Souls грядет переиздание четвертой части. Final Fantasy IV, SNES, 1991 год. Первая 16-битная FF, первая – с системой АТВ, первая – с пятью персонажами в активной команде. 18 городов и замков, дюжины заклиний, сотни монстров, минимальный контроль над развитием способностей персонажей, перена-

сыщенный поворотами сюжет, музыка Нобуо Уемацу – все, чем был известен оригинал, скрупулезно перенесено в порт (в том числе и немелкий перевод на английский). Не обошлось и без стандартных добавок: быстрое сохранение; бестиарий, где можно изучить каждого побежденного монстра; дополнительные диалоги при смене персонажей; новые уровни – от тренировочного этапа до гигантского 50-этажного подземелья. Но самое главное, конечно, портативность. Ведь не каждый современный игрок усидит 30-40 часов за таким антиквариатом, как FFIV – особенно при ее-то сложности. Что же до «старичков», которым не привыкать, то они и так давно ждут Final Fantasy IV Advance – и уже практически дождались. А вслед уже планируются переиздания на GBA пятой и шестой частей серии. Final Fantasy всегда будет пользоваться спросом... ■

Сергей «TD» Цилюрик

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

## MS SAGA: A NEW DAWN

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Bandai
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	
■ РАЗРАБОТЧИК:	10tacle Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	22 февраля 2006 года (США)
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.mssaga.com">http://www.mssaga.com</a>



**В** непонятной стране Японии инкубационный период игр, в которых не последние роли исполняют боевые роботы, столь короток, что просто не продохнуть. Едва-едва успеваешь опомниться после анонса очередной игры про сложные взаимоотношения ходячих железяк, как на подходе уже следующая, а за ней еще и еще. MS Saga: A New Dawn – яркое тому доказательство. Очередная игра про роботов. И этим, в принципе, все сказано. С какой стороны на детище 10tacle Studios ни глянь – все равно получится самая стандартная RPG на свете. Молодой и не в меру охочий до приключений герой – есть, «невиданный доселе мир» (так говорят о вселенной игры в Bandai) – тоже. Не надо быть Шерлоком Холмсом,

чтобы догадаться – упомянутому выше юноше предстоит впутаться в крупные неприятности, объявить войну злобному злу и спасти при случае вселенную – все в игре создано по набившим за многие годы оскмину шаблонам. Единственная отрада для поклонников жанра – к работе над MS Saga в качестве дизайнера персонажей был привлечен Акира Ясуда, ранее потрудившийся над сериалами Turn-A Gundam и Street Fighter. И, конечно же, немало любопытного найдут для себя фанаты больших роботов. Все прелести боевых действий с участием стальных машин, будь то тщательный подбор пилотов для каждой или кропотливое изучение многочисленных запчастей и видов оружия, которыми можно оснастить любимую кастролю на ножках, в игре присутствуют. ■

Максим Поздеев

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



### Test Drive Unlimited (Xbox 360)

Новая игра из серии Test Drive, на этот раз целиком и полностью онлайн. Игроки смогут изучать огромный мир с сотнями километров дорог, назначать друг другу встречи и участвовать в гонках на более чем сотне лицензированных машин и мотоциклов, раз за разом тюнингую и настраивая их.

## ME & MY KATAMARI

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action/puzzle
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://katamari.namco.com">http://katamari.namco.com</a>



РАЗНООБРАЗИЕ, ЧТО МЫ ВИДЕЛИ В WE LOVE KATAMARI, ОБЕЩАЕТ ВОПЛОТИТЬСЯ И В ПОРТАТИВНОЙ ВЕРСИИ.

**Р**едко бывает так, что популярный проект не обзаводится тонной «продолжений», эксплуатирующих успешную игровую механику. Katamari Damacy – не исключение: уже вышел сиквел – и готовится к выходу еще один, на сей раз портативный. Повествовать он будет о тропических каникулах Короля Всея Космоса, спокойствие которого нарушено нуждающимися в помощи бездомными животными. И, само собой, вся работа достанется Принцу.

Не ему одному, конечно, придется заниматься островными катамарингом – Me & My Katamari обещает представить нам на выбор самый широкий ассортимент кузенов, готовых трудиться по велению Короля. И каждый из них может носить одновременно до трех аксессуаров – на лице, голове и туловище. Разве не прекрасно?

Не прекрасно, считает Кейта Такахаши, родитель Katamari Damacy. Он вообще был против создания сиквелов и согласился помогать в работе над We Love Katamari лишь

потому, что Namco пригрозила сделать нечто жуткое с рождественской тематикой (Король в роли Санта Клауса? Упаси боже!). Такахаши-сан не был удовлетворен получившимся продуктом и покинул игровую индустрию – так что мы имеем опасения относительно качества готовящегося PSP-проекта, созданного без участия отца серии.

Помимо кадрового вопроса, актуальна еще и проблема с реализацией на PSP традиционного для Katamari Damacy двуханалогового управления. Namco клянется, что переход на D-Pad пройдет для игроков максимально безболезненно и сохранит геймплей столь же простым и интуитивным. Но, простите, как именно? Ждем отзывов с родины самураев, гейш и камикадзе. Еще одним уникальными для PSP-версии «нововведением» призвана стать одновременная игра вчетвером и возможность сохраниться в любой момент прохождения уровня. Японский релиз запланирован на 22 декабря сего года, а вот столь же точных дат американского и европейского еще не было объявлено. ■

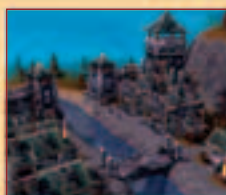
Сергей «TD» Цилюрик

[td@gameland.ru](mailto:td@gameland.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 твое Путешествие только начинается...»*

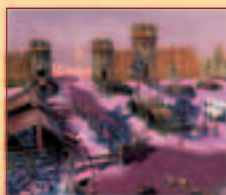
## НОВЫЕ ТАЙНЫ СТАРЫХ МИРОВ...



«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 Matilda 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».

Громкие заявления мы слышим от каждой второй конторки, собирающейся делать гонку. Но в Black Bean слов на ветер не бросают, и доверять им есть причины.

## ASHES: TWO WORLDS COLLIDE

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Andrea B. Previtera & Oily Brown
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://ashes.lalista.org">http://ashes.lalista.org</a>



ГЕРОЙ ПРОСНЕТСЯ И УЗНАЕТ, ЧТО ЕМУ ПОРА СПАСАТЬ МИР... НОГИ ЭТОЙ СЦЕНЫ РАСТУТ ИЗ СТАРЫХ JRPG. ПЕСТРАЯ И ПРИМИТИВНАЯ ГРАФИКА ТОЖЕ ОТТУДА?



**С**колько нужно человек, чтобы сделать ролевую игру? Хватит и пары любителей — так считают Андреа Превитера и Олли Браун. Что же могут двое там, где и десятки порой оказываются бессильны?

Пока сложно сказать. Но задумано очень многое. Авторы уверены, что современные RPG не отвечают чаяниям геймеров и что они точно знают, какой должна быть правильная ролевая игра.

Каноническая RPG, по их мнению, прежде всего, будет походить на Ultima 7, Drakken и Demon's Winter сразу. Она, разумеется, вынуждена быть трехмерной (дань прогрессу), но выглядеть должна, словно мы до сих пор смотрим на плоскую изометрическую картинку. Рубилово в реальном времени есть зло, фана-

ты ждут «походных боев с умной паузой» и ветвистых диалогов. Не менее важен и сценарий. С магией, конечно. Итак, на магической планете Пангея отгремела мировая война. В огненном котле выжили три государства. Одним из них правит император Бет Сил, любитель грубой силы. Другое принадлежит солнцепоклонникам во главе с епископом Радагастом, и в последнем окопались злодеи и принц тьмы Hell Vegas. Равновесие в этом мире очень хрупкое, однако все чаще из глубин космоса заявляются странные гости — на соседней планете Дамокл жители-технократы решили, что искрящиеся магией зеленые холмы Пангеи больше подходят для жизни, чем окутанные смогом стальные города... ■

Марина Петрашко

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

## EVOLUTION GT

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Milestone
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Black Bean
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.blackbeangames.com/">http://www.blackbeangames.com/</a>



РАЗРАБОТЧИКИ УТВЕРЖДАЮТ, ЧТО ЭТО СКРИНШОТ С PS2!



**С** выходом GTR: FIA GT Racing Game и GT Legends у жанра хардкорных автосимуляторов открылось второе дыхание. Компании наперебой выпускают необычные игры, а не очередные клоны NFS.

И это прекрасно: чем больше будет разнообразных гонок, тем больше от этого выиграем в конечном итоге мы, покупатели. Вот и команда Black Bean, создатель неординарной S.C.A.R., вновь решила нас порадовать, объявив, что их проект Evolution GT находится на завершающей стадии разработки. Увидеть в действии «самый реалистичный автосимулятор из всех когда-либо создававшихся» мы сможем в конце марта. Конечно же, такие громкие заявления мы слышим от каждой второй контор-

ки, собирающейся делать гонку. Но в Black Bean слов на ветер не бросают, и доверять им есть причины. Во-первых, опыт: на их счету — Screamer, Superbike и S.C.A.R. Во-вторых, работу они проделали и вправду огромную, а многие идеи никогда еще не использовались в играх. Развивая заложенные в S.C.A.R. идеи, в Evolution GT за прокачкой своего персонажа мы проведем больше времени, чем за доводкой машины. Ведь тактика и хладнокровный расчет на трассе зачастую важнее, чем умение проходить повороты на пределе возможностей машины. Ну и роскошную графику, десятки авто и множество европейских трасс (например, широко известные London, Barcelona, Cote d'Azur, Hockenheim) никто не отменял. ■

Юрий «Voron» Левандовский

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





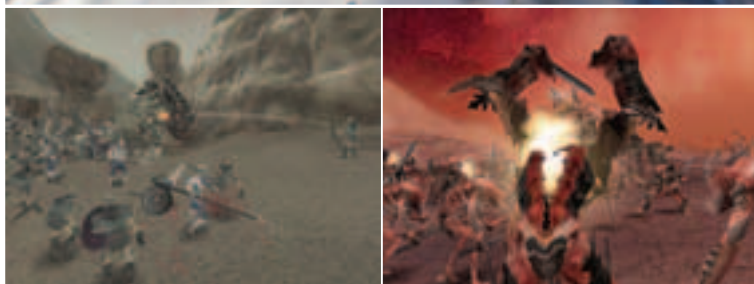
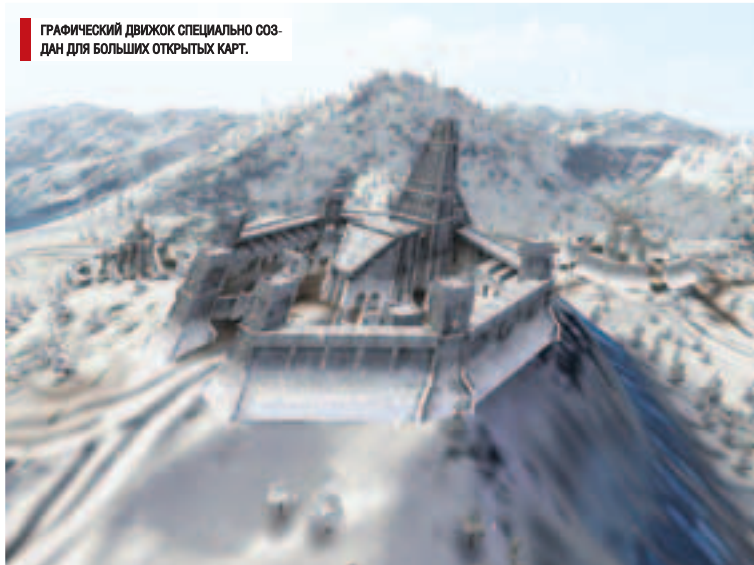
### Bode Miller Alpine Skiing (PC)

В январе 2006 года до нас докатится вполне «сезонная» игра. Но дело не ограничится спуском с гор. Нам обещают полноценный RPG-симулятор лыжных гонок с экипировкой, деньгами и улучшением характеристик.

## FALLEN LORDS: CONDEMNATION

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Planeta DeAgostini Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI/«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Novarama
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.novarama.com/users/web/projects/index-en.shtml">http://www.novarama.com/users/web/projects/index-en.shtml</a>

ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК СПЕЦИАЛЬНО СОЗДАН ДЛЯ БОЛЬШИХ ОТКРЫТЫХ КАРТ.



**Н** и для кого не секрет, что человек смертен. Благодаря Novarama Technology и ее новому проекту **Fallen Lords: Condemnation**, вы сможете немного подготовиться к потусторонней жизни. В этом 3D-эксне вы попадете в загробный мир, где ни на миг не затихает битва Света и Тьмы. Можно будет выбрать любую из сторон и вступить в бой. Отдав предпочтение светлым, вы пройдете путь от бескрылого ангела-рядового до пернатого чемпиона. В таком звании не стыдно вести в бой легионы справедливости и батальоны добродетели. Особенно легко командовать, имея под рукой волшебное оружие вроде Меча Правды. Темные тоже не промах. Следуя известному правилу «если не мо-

жешь победить врага, стань его другом», они переманивают ангелов на свою сторону и поглощают души убитых. Есть и третья сторона – армия Душ Мучеников. Эти парни не верят ни в Свет, ни во Тьму. Они борются за свою свободу. Для этого у страдальцев есть невиданное оружие и власть над мистическими животными. За кого бы вы ни воевали (в одиночку или вместе с друзьями), постоянно будут появляться новые, более сильные персонажи и уникальные сверхспособности. Разумеется, и оружие будет все смертоносней (всего обещано 50 видов). Со временем, глядишь, и на грифонах-драконах покатаются разрешат, и армией дадут покомандовать. Но не раньше новогодних праздников. ■

Restless

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

### НАЗВАНИЕ

## КОНКУРС «ПРО МАМУ»

### ОПИСАНИЕ

Выбор материнской платы всегда один из самых сложных, так как от этого зависит вся дальнейшая конфигурация компьютера. Мы совместно с компанией Elitegroup решили избавить вас от лишних хлопот и предлагаем выполнить пару легких заданий, в результате чего вы можете стать обладателем топовой «материнки» под Athlon 64.

### ВОПРОСЫ

1. Расскажите, почему материнские платы называются именно так?

2. Назовите 7 отличий платы ECS KN1SLI Extreme от ECS 945G-M3.

### НА КОНУ

Материнская плата (nForce 4)  
ECS KN1SLI Extreme



1-й приз

### КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Конкурс "Про Маму"» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

## WARHAMMER: MARK OF CHAOS

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ РАЗРАБОТЧИК:	Black Hole Entertainment
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.namco.com/games/warhammer">http://www.namco.com/games/warhammer</a>	

### Warhammer: Mark of Chaos это:

- эпические битвы с участием тысяч юнитов;
- командиры, набирающие опыт и получающие новые способности;
- настройка внешнего вида и знамен отрядов.



Неужели у Rome: Total War появится достойная смена?



## ROGUE GALAXY



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	Level 5
■ ДАТА ВЫХОДА:	8 декабря 2006 года (Япония)
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.level5.co.jp">http://www.level5.co.jp</a>	

### Rogue Galaxy это:

- технология cel-shading, делающая персонажей похожими на мультяшных;
- бои в реальном времени, до трех человек в партии одновременно;
- восемь огромных планет, которые можно исследовать;
- увлекательные мини-игры;
- неофициальный сиквел ролевого хита Dark Chronicle.

Век PlayStation 2 заканчивается, но громких ролевых проектов выйдет еще немало.

# BROTHERS ★ IN ARMS ★ EARNED IN BLOOD™

ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ НЕПРОСТО.  
ОТВЕЧАТЬ ЗА НИХ ЕЩЕ ТРУДНЕЕ.



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



gearbox  
software



Телефон: (095) 780 90 94, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)

© 2004, PC & Xbox Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Produced and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. 2004 & 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Brothers in Arms Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and used under license. Ubisoft.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and The Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

Бука  
БУКА ИМПОРТ  
ООО

## GAROUDEN BREAK BLOW

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	fighting
■ РАЗРАБОТЧИК:	Opus
■ ДАТА ВЫХОДА:	17 ноября 2005 года (Япония)
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.opus.co.jp">http://www.opus.co.jp</a>	

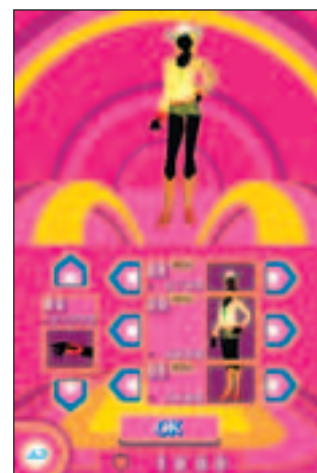
«Самое яростное карате!» – лозунг последнего чемпионата мира по кекусинкан куда уместнее выглядел бы на коробке с новой игрой от ESP Software.



## THE RUB RABBITS!

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	mini-games
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
■ ДАТА ВЫХОДА:	22 февраля 2006 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.sega.com">http://www.sega.com</a>	

Как мы и обещали, зубодробительная Akachan wa Doko Kara Kuru no? (сиквел Feel the Magic XXXY, если кто подзабыл) наконец-то обзавелась англоязычным названием и датой американского релиза. Впрочем, в нашей любимой Европе игра может вновь сменить имя (как это было с первой частью, нареченной в Старом Свете Project Rub). Что же касается конкретных сроков, все грустно – в графе «дата выхода» значится опостылевшее «будет объявлено».



## ТЕККЕН 5: DARK RESURRECTION

■ ПЛАТФОРМА:	arcade
■ ЖАНР:	fighting
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года (Япония)
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.namcoarcade.com">http://www.namcoarcade.com</a>	

Два новых героя, уйма эксклюзивной одежды и поправки в балансе – во второй редакции аркадного Tekken 5.



НАЗВАНИЕ

# «ПОРТРЕТНЫЙ» КОНКУРС

ОПИСАНИЕ

Что может связывать игры, мониторы и принтеры? Конечно, красивые картинки! Остается добавить немного творчества – и задание выполнено. Итак, чтобы поучаствовать в борьбе за LCD-монитор и пару принтеров, предоставленных торговой сетью «Неоторг» (<http://www.neotorg.ru>), вам придется снять портретный скриншот с персонажем из любой игры. Владельцы видеоприставок могут присылать фотографии или захватить изображение при помощи ТВ-тюнера. Групповые снимки принимаются, только не забудьте, что на них должны быть именно лица... Свои работы присылайте до 31 января 2006 года, удачной фотоохоты!

НА КОНУ

1-й приз:  
Монитор LG 1730SQ

Бонус-призы:  
2 Принтера Epson Stylus  
C65 Photo



КУДА СЛАТЬ

Работы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Портретный конкурс» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

# СЛОВО КОМАНДЫ

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

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Страна Игр»  
РЕКОМЕНДУЕТ



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

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

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

## Прямая речь

### Ричард «Levelord» Грей



**КОМПАНИЯ:**  
Ritual Entertainment

**ДОЛЖНОСТЬ:**  
Совладелец, дизайнер уровней

**ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:**  
Duke Nukem 3D, SiN, Heavy Metal FAKK 2, Star Trek: Elite Force II

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
SiN Episodes

**ХОББИ:**  
Россия, водка и закуска

Всех моих дорогих друзей на Родине... С наступающим Новым годом!

Я очень хотел побывать в России именно в это время года по нескольким причинам. К сожалению, я завален работой – мы в Ritual заканчиваем наш новый проект SiN Episodes. Может быть, удастся приехать в следующем году. Как раз SiN Episodes выйдет, и я стану мультимиллиардером, который прикуривает сигареты тысячерублевыми купюрами и моет свою машину самой лучшей водкой. Ну а пока мне остается только мечтать и строить планы на весну 2006. Мне хочется приехать в Россию, потому что я сильно скучаю. Моя первая поездка на Родину в мае – лучший отпуск, который у меня когда-либо был. Те пять дней превратились в одни из моих лучших воспоминаний (а поверьте, у такого старика, как я, много разных воспоминаний). Вы самые лучшие люди в мире! Когда вы будете думать о том, что вас

ожидает в 2006 году, задумайтесь хотя бы на мгновение, какие вы счастливые – потому что живете в России! Мне хочется встретить Новый год в России, потому что я люблю снег и холодную погоду. Когда на улице нулевая температура, я спокойно могу ходить в одной футболке. Я хочу встретиться с Дедом Морозом! Я хочу встретиться с ужасным «генералом Зимой», который помог надрать задницы Наполеону и Гитлеру. Мне кажется, мы станем с ним хорошими друзьями!

Конечно же, я хочу встретить Снегурочку. Мне снился сон, как мы поехали на дачу. За окном падал пушистый снег, а мы согревались у камина. Я выпил водочки под закуску вместе со Снегурочкой и ее сестрами, и ее друзьями, и сестрами ее друзей, и... ну в общем, вы поняли.

Будьте счастливы – я очень хочу встретиться с вами всеми снова в Новом году!

**M.V. Razumkin**  
razum@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Главред  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Ragnarok Online

Я вообще прекратил играть. GBA давно забыта в одном из карманов рюкзака, PSP пылится где-то в офисе. До домашних приставок просто не добираться, а недавнюю попытку жестоко прервала Xbox, в мгновение ока растерявшая все цвета по неизвестной причине. Пойду в RO, надо же все-таки вторую профу получить...

## МЫ – ЭТО ВОТ ➔

**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Virtua Zont 5 Final Tuned  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Resident Evil 4 (PS2)  
■ One Piece: Pirates Carnival  
■ VF4: Evolution

Опять начал играть в Virtua Fighter 4: Evolution. Как обычно, нашел с десяток новых суперкомбо, о существовании которых раньше даже не подозревал. Не перестаю восхищаться замечательной графикой и первоклассной анимацией. И самое главное: наконец-то я смог выиграть у Дюрэли целый один раунд! Мощь!



### ЦИТАТА:

Когда вы будете думать о том, что вас ожидает в 2006 году, задумайтесь хотя бы на мгновение, какие вы счастливые – потому что живете в России!

# Наш Хит-Парад

## PC

- # НАЗВАНИЕ ИГРЫ
- 1 Call of Duty 2
  - 2 Prince of Persia: The Two Thrones
  - 3 Fable: The Lost Chapters
  - 4 Civilization IV
  - 5 Age of Empires III
  - 6 Quake 4
  - 7 Магия Крови
  - 8 World of Warcraft
  - 9 The Movies
  - 10 F.E.A.R.

## КОНСОЛИ

- | #  | НАЗВАНИЕ ИГРЫ                     | ПЛАТФОРМА     |
|----|-----------------------------------|---------------|
| 1  | Prince of Persia: The Two Thrones | PS2, GC, Xbox |
| 2  | Soul Calibur III                  | PS2           |
| 3  | Resident Evil 4                   | PS2, GC       |
| 4  | Fire Emblem: Path of Radiance     | GC            |
| 5  | Burnout: Revenge                  | PS2, Xbox     |
| 6  | Advance Wars: Dual Strike         | DS            |
| 7  | Nintendogs                        | DS            |
| 8  | The Matrix: Path of Neo           | PS2, Xbox     |
| 9  | Tekken 5                          | PS2           |
| 10 | Gunstar Future Heroes             | GBA           |



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

# ИГРА НОМЕРА



**Resident Evil 4 (PS2) стр. 108**

Resident Evil 4 и на новой платформе остается образцовым экшном, самой впечатляющей частью сериала и одной из наиболее ярких игр десятилетия. Красиво, страшно, увлекательно!



- **ГЕЙМПЛЕЙ:**  
Сохранены все бонусы оригинальной версии, плюс добавлены новые – например, глава *Separate Ways*, в которой вы можете взглянуть на события RE4 от лица Ады Вонг.
- **ГРАФИКА:**  
Версия для PS2 самую малость уступает варианту для GameCube, и заметить эту малость под силу не каждому.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:**  
Лидер жанра survival horror на самой популярной консоли современности.

## 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**  
alik@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Культурно расслабляется  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Ragnarok Online

Третий номер сдается черт знает как. Все достало! Новый год на носу, праздники типа, или вроде того... А у нас график сдачи номеров и очередное собрание по выявлению предполагаемых причин перманентного безобразия, которое творится последние пару дней после «официальной» сдачи номера. Как тут не злоупотребить чем-нибудь крепеньким...

**Константин Говорун**  
wren@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Гламурный заяц  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Genji: Dawn of the Samurai

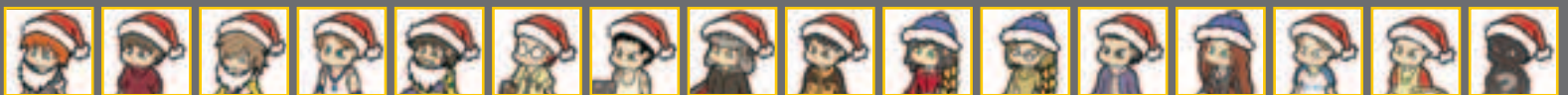
«Приезжай в Москву 25 декабря», – предложил ей. «Я в Париже буду. =) А что?», – пришел ответ по ICQ. Увы, повеселившись на корпоративной вечеринке, утром 26 декабря мы дружно вернемся в офис и будем делать второй январский номер. Пока не сделаем, никаких праздников, отпусков, поездок. Может, Деда Мороза назначить и.о. Врена?

**Александр Трифонов**  
operf1@gameland.ru

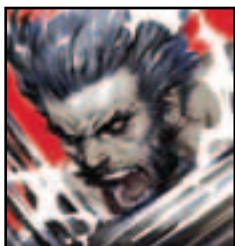


**СТАТУС:**  
Мене, текед, фарес  
**СЕЙЧАС ЧИТАЕТ:**  
■ Клиффорд Саймак, Short Stories

Прошедший год выдался весьма богатым на перемены. Смена работы и места жительства, пересмотр жизненных ценностей и целей. Все, что казалось неизблемым, пошатнулось, и будущее предстало совершенно в ином свете. Важное оказалось несущественным, проблемы – мелкими неурядицами, и все сложное – только впереди.



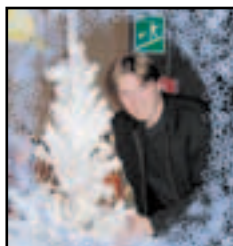
**Юрий «Voron» Левандовский**  
voron@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Сумасшедший меломан  
**СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:**  
■ Media Lab  
■ Veil Maker  
■ Juli

Вот и еще один год подошел к завершению. Было и много хорошего, были и большие разочарования, но жизнь продолжается, впереди еще бескрайние дали, сноуборд и сотни новых дисков с отличной музыкой! Подари же нам, Дед Мороз, побольше снега, умных, талантливых музыкантов и счастливый новый год!

**Артем «cg» Шорохов**  
cg@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Лучший друг Деда Мороза  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Новый год

Новый год подобрался вплотную и уже изготовился к броску. Казалось бы, люди, постоянно живущие на две недели в будущем, должны быть к этому готовы. Как-никак, праздничный номер, снежинки, конкурсы, подарки... И в неусыпной заботе о читателях собственный праздник день за днем отодвигаешь «на потом», мол, еще успеется. А успеется ли?

**Наталья Одинцова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Бильдредактор  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Magna Carta  
■ Shin Megami Tensei: Digital Devil Children 2

Дорогой Дед Мороз, я хочу нормального снега, а не хлопающего месива на улицах! Уже давно наточены коньки, уже воображение рисует горячие пончики и дымящийся сбитень в Парке Горького. А еще, дорогой Дед Мороз, пусть Atlas наконец перестанет ломаться и объявит о выходе Devil Summoner: Kuzunoha Raidou на Западе.

# 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 оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 700 90 91, e-mail: [beka@beka.ru](mailto:beka@beka.ru)

Платформа PC

**Бука**  
BEST ENTERTAINMENT  
www.buka.ru



Автор:  
Алекс Глаголев  
glagol@gameland.ru

Дорогие читатели, скажите-ка: кто из вас помнит о Bass Masters Classics? Никто?! Странно: кого ни спросишь, никто не помнит о Bass Masters Classics! Может, как говаривал Эрик Кестнер, о Bass Masters Classics помнят только те, кого не спрашиваешь? Сдается мне, так оно и есть. Что ж, придется начать по-другому.

**Б**ольшее всего мне по душе двухмерные файтинги. И при этом моя самая-пресамая игра – Dark Chronicle. Хотя на двухмерный файтинг она похожа примерно так же, как плавленый сырок «Дружба» на одноименную бензопилу. Хотите спросить, что общего у пыльного симулятора для Sega MD и японской RPG? Спросите! Спросите, и я вам отвечу: рыбалка. В первой игре рыбалка – альфа и омега, суть происходящего. Во второй она проходная забава; совмещение приятного с полезным (выловленные рыбки восстанавливают жизненные силы).

Как же ловят рыбу в электронных играх? И там и сям понадобится удочка и наживка. В том смысле, что, выбрав в меню нужный пункт, вы увидите внизу экрана торчащую палку, которая отчасти смахивает на какую-нибудь сильно похудевшую плазменную винтовку из шутера от первого лица. Особой кнопкой забрасываем крючок подальше от кинескопа и долго пялимся в телевизор, где посерединке торчит нарисованный поплавок. На кухне гремит кастрюлями мама. Младший брат колотит локтем в бок и требует переключить на «Спокойной ночи, малыши!». По ковру ползет некоторое насекомое. Поплавок обновляется с частотой от шестидесяти до ста герц и выжигает сетчатку глаза. Потом вдруг от него бегут нарисованные круги, мы тычем в джойстик и, если генератор случайных чисел оказался благосклонен, читаем надпись, что выловили какого-нибудь *Gymnoscephalus setna*. Вот, собственно говоря, и все. Мама домыкает посуду. Брат упивается телепередачей. Насекомое лакомится противотараканьим мелком «Машенька» и мается несварением. Мы ложимся спать. А во сне...

На огородке за избушкой в рассыпчатой душистой земле я копаю червей. Матерые черви ввинчиваются в землю, уходят в глубину. Я охочусь на красных червей посреди бобов

и щавеля. Черви нужны для великого дела. Для ловли *Gymnoscephalus setna*. То есть ерша. Деревянная коробочка, присыпанная землей, пленит кольчатые тела. Мускулистые и стремительные, они сильно сплетаются в живые канаты, бугрят чернозем и рвутся наружу. Я закупориваю их фанерной крышкой с дырочками, чтоб ловчие мои змееныши не задохнулись, и в последний раз проверяю удочки. Ерш промашки не простит. Кстати, а знаете ли вы, что это такое? Это, братцы, я вам скажу, рыба! Тельце укороченное, соплистое, как гриб масленок, серебряное в черную крапинку. Размером примерно с ладонь, но, бывает, и с полметра вымахает. Высоты... как бы это сказать, хорошей такой высоты, умеренной. Рот небольшой, но губастый, выдвигной. Пасть зубастая, колючая. Глаза смекалистые. И что характерно – колючки у него за жабрами, как у ежа. Даже зовется похоже: «ерш» – «еж». Если вдруг попался ерш на удочку (а ерша выловить – это вам не шанежку с барского стола стянуть!), растопыривает иголки да жабры так, что голова становится с виду крупнее туловища. Леска натягивается, как струна, и с таким скрипом пойдет к поверхности воды, что желторотый малолеток, в первый раз вышедший на рыбалку, или доморощенный турист чуть не запляшет от радости: судак, батюшки мои, судак идет килограмма на два! И тут из волны на свет божий пулей выскакивает ершик размером с рублевую монетку и брыкается как очумевшая лошадка. Видали б вы моську того туриста! Пока с крючка снимет, весь переколетса, перемажетса, да и забросит удочки куда подальше. Нет, не рыбак!

А знаете, какая тройная уха получается из ершей? Как, вы не едали тройной ухи?! Так вы же не жили! Рыбаки говорят: был бы ерш в ухе, да сиг в пироге. Можно и так. Но, вообще-то, сиг с ершами, да еще с хорошим окунем вместе

составляют знаменитую тройную уху. Если не будет кишка тонка выловить всякой рыбы сколько надо, советую присоседиться к бывалому рыбакову да попросить, чтоб сварил вам тройной ухи. Рецепт я, конечно, и сам могу дать – не жалко. Да только все равно ничегошеньки у вас у самих не выйдет, после Bass Masters-to! Впрочем, коли хотите, пишите. С ершей сперва надобно очистить слизь. Для этого хорошенько оботрите их солью. Промойте потом окуня и сига, выньте внутренности. С окуня следует снимать филе без кожи и костей. Почищенных ершей и окуньи головы, кожу и кости заливайте холодной водой (литра эдак три), и котелок на костер. Как закипит вода, бросайте целную луковицу, средний корень петрушки и соль, и варите так часа три, пока ерши не разварятся полностью. Бульон откиньте на сито и кипятите по новой. В этой вот кипящей юшке сварите наперво окуня, переложите в деревянную миску с укропом и чуточку залейте юшкой – пускай потомится. За полчаса до окончания варки суйте в уху сига. Тогда же стоит плеснуть полстаканчика горькой водки. Сига тащите уже в самом конце – перед тем, как станете разливать уху по деревянным мискам, где томится заскучавший окунь. Заскучавшего окуня надобно как следует ошпарить готовой юшкой и есть вместе с ухой. Самую малость можно добавить в юшку отвара из нерассыпчатой картошки, сваренной – непременно отдельно! – в небольшом количестве ухи. С самой же картошкой на второе пойдет сиг. Вот так варится тройная ершовая уха, смотрите язык не проглотите! Впрочем, бояться нечего. Как только вы соберетесь глотать язык, прозвонит будильник и выкинет из грез в реальность. Некоторое насекомое уже бегаёт бодрячком. Брат в школе. Телевизор свободен. Приставка раскопегарена. К снаряду! ■

**Домашнее чтение:**  
Сергей Тимофеевич Аксаков.  
Записки об уженье рыбы,  
Изд-во Elibron Classics, 2000



НАЗВАНИЕ

# КОНКУРС «АВТОПАРАД»

ОПИСАНИЕ

«Страна Игр» вместе с компанией «Новый Диск», официальным издателем игры GT Legends в России, объявляет конкурс «Автопарад».

Перед вами 5 скриншотов из игры GT Legends, исторического гоночного симулятора, посвященного автомобилям серии Grand Touring 60-70-х годов. Все 5 машин полностью идентичны своим реальным прототипам, так что даже самые дотошные знатоки не найдут расхождений с оригиналами. Но именно на таких знатоков и рассчитан наш конкурс. Все, что требуется для победы, – это точно определить модель каждого болида и прислать письмо с ответом на адрес [games@nd.ru](mailto:games@nd.ru) до 31 января 2006 года. Победителем будет считаться тот, кто первым пришлет правильный ответ. Второе и третье место распределяются между теми, кто пришлет правильные ответы после победителя либо угадает наибольшее число моделей.

НА КОНУ

- 1-й приз: Эксклюзивная куртка с символикой GT Legends, футболка с логотипом игры, календарь (1 победитель)
- 2-й приз: Две футболки с логотипом игры + два календаря (2 победителя)
- 3-й приз: Пять календарей (пять победителей)



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Конкурс Автопарад» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

## НА ДЕРЕВНЮ ДЕДУШКЕ



**Автор:**  
Константин «Врен» Говорун  
vren@gameland.ru

На днях мы обсуждали список гаджетов, которые собираемся рекомендовать купить нашим читателям. И друг другу, естественно. Господин Фролов, редактор диска, посетовал, что на свете нет волшебной клавиатуры, которая могла бы сама писать рецензии на игры. «А у меня такая дома лежи...» – начал я и картинно осекся.

**Ш**утка, конечно. Но вот представьте себе на секунду, что вы вдруг перестали понимать что-либо в компьютерных технологиях. Знаете только: где-то бегают электрончики по проводам и обмениваются информацией. Сможете ли поверить в существование такого супергаджета, в строгой секретности распространяемого между лучшими авторами «СИ»? Уверен, что да. Особенно если читаете журнал постоянно.

Общеизвестно, что для невежественного человека современные наука и технология неотличимы от магии. Возможности их представляются неограниченными. Это издавна приводило к забавным казусам – в том числе и с геймерами и их родителями. Например, сдающая квартиру хозяйка вполне может запретить использовать телефонную линию для модемного соединения – дескать, так «помещение заразится вирусами». А в начале 90-х в малейшей неисправности телевизора обвиняли игровую приставку. Среди самих геймеров, впрочем, тоже встречались еще те кадры. В письмах в один замечательный журнал (по секрету скажу, что он назывался «Великий Дракон») можно было обнаружить особенно смешные перлы. Например, навсегда запомнился такой вопрос: «Существует ли приставка Sega CD-X, вставив в которую видеокассету и лазерный диск, через пару минут на диске можно получить игру по фильму, который был на видеокассете?» Смешно, да? А как должны воспринимать пассажиры маршрутки человека, который громко говорит «Рикку, дай лапу» своей Nintendo DS? Технология распознавания текста – вещь достаточно понятная. То, что когда-то было написано на компьютере, может «как-то» туда вернуться. Но программа, которой текст можно просто надиктовывать, – это же просто чудо! А уж управление виртуальным персонажем при помощи голоса – вещь из ряда вон выходя-

щая. Интересно, что существование роботов вроде собачки Айбо (стоит всего-то \$2500, если интересно) давно уже не удивляет; люди, уверовавшие в магические возможности техники, скорее посетуют: больно ограничены ее возможности. В голливудских блокбастерах-то терминаторы куда совершеннее. Им достаточно сложно объяснить, что в наши дни прямоходящий робот, умеющий самостоятельно подниматься по лестнице, – уже задача из находящихся на грани.

Или возьмем более массовый пример. Сейчас MP3-плееры никого не удивляют, пять-шесть лет назад было практически невозможно объяснить принцип их действия человеку «не в теме». Представление о том, что музыка должна храниться на чем-то – пусть очень маленьком, но материальном и сменном, никак не хотело исчезать. Не верили – и, увидев агрегат в действии, принимали за копеечный FM-приемник – наиболее соответствующий увиденному типу техники, укладывающийся в их картину мира. А сейчас аббревиатура MP3 знакома и пионеру, и пенсионеру.

Чтобы не попадать впросак, нужно не только разбираться в технике, но и немного ориентироваться в том, как устроено наше замечательное капиталистическое общество. Когда Врен был маленький и глупый, он однажды в своих мечтах нарисовал убер-приставку, которая бы принимала диски и картриджи сразу от всех современных и древних платформ. Слотов для разнотипных носителей информации понадобилось бы немало, но это технически решаемо. Реализовать поддержку игр для всех платформ тоже можно. Все это вопрос стоимости, и только. Другое дело, что такая убер-приставка оказалась бы коммерчески невыгодной и вызвала бурю исков со стороны производителей консолей. Да и будет ли спрос? Врену – и еще десятку человек во всем мире – она бы понравилась,

но ради них строить заводы и писать мегабайты кода никто и не пошевелится.

Или возьмем другую заветную мечту геймеров – легальные диски для PlayStation 2 в России по цене в сто рублей. Допустим на мгновение, что руководство Sony Computer Entertainment сошло с ума, напечатало искомый тираж и выдало его нашим распространителям по цене в доллар за диск. Пусть они почему-то довели его в целостности и сохранности до границы Российской Федерации, а не загнали игры в десятикратную прибыль в странах ЕЭС. И тут их встретит замечательная таможня, которая попросит заплатить пошлину в размере 8 долларов с каждого диска...

Так что лучше на Новый год пожелать себе чего-нибудь чуть более реалистичного. Например, пусть Дед Мороз посоветует Сатору Ивате выпустить портативный вариант GameCube, который умел запускать бы диски для обычного GameCube (благо они маленькие – совсем как UMD). Ведь это исключительно дешевый способ сделать PSP подножку и выкинуть Sony с рынка, ничуть не мешая продажам DS. Фанаты Nintendo будут в восторге. Впрочем, я лично мечтаю совсем о другом. О появлении на рынке универсальной защиты от копирования лицензионных дисков с играми. Принципиально невзламываемой. У всех платформ. Ведь почему многие законопослушные геймеры кривятся, но покупают пиратские версии? Потому что им не хочется чувствовать себя идиотами, выкинутыми на ветер деньги в ситуации, когда можно было сэкономить. Появится техническое решение проблемы с пиратством – изменится и отношение к ней геймеров. Вот только эта «универсальная защита» – штука сродни той самой волшебной вреновской клавиатуре... Или под Новый год у Деда Мороза можно просить что угодно? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



НАЗВАНИЕ

# КОНКУРС «ЛЕЙСЯ ПЕСНЯ!»

ОПИСАНИЕ

«Страна Игр» объявляет свой новый песенный конкурс! Но не простой. Мы предлагаем вашему вниманию несколько «зашифрованных» при помощи автопереводчика куплетов популярных российских песен. Сумеете отгадать название и исполнителя каждой из них, получите ценный приз от наших друзей – компании Microlab ([www.microlab-speaker.ru](http://www.microlab-speaker.ru)). Спешите участвовать – прием конкурсных работ ведется до 31 января 2006 года.

ЗАДАНИЕ

**1.**  
Полночь уже и почти любой  
Я знаю точно – прибудет, ожидая это  
Конечно, я дергаюсь немного, могу быть и забыл  
Хотя вчера по телефону это открыло тайны  
Все тайны на карманах, я иду с терьером.

**2.**  
Вы изучаете это из тысячи,  
Его изображение на сердце сокращено,  
Согласна, на глазах, на голосе,  
Его изображение на сердце сокращено,  
Ароматы, гладиолус.

**3.**  
Она любит поленья из ласк,  
Арифметику лета и опыт, и крови,  
И ее изумрудные брови  
Колосятся под знаком луны.

**4.**  
Осенний шторм, шутка, несся  
Все, что задушило нас ночью пыли  
Все, что дано играми, мерцало  
Ветром осины это прервано в части.

**5.**  
Спокойствие – ветер тих  
Упал белая чайка к основанию  
Спокойствие – о нашем судне забывают  
Один, в мире, поддержанном на нужном  
уровне мечтой...

**6.**  
Маленький трус заяц седоватый  
Под деревом меха пропустил.  
К много волк, передвигался сердитый волк  
При нарушении законных прав.

НА КОНУ

Призы – акустические системы от известного производителя Microlab. Технологичные, красивые, одни из лучших комплектов компьютерной акустики на рынке.

**Первый приз:**  
Комплект 5.1 акустики – Microlab AH 500D.

**Второй приз:**  
Комплект 5.1 акустики – Microlab A6652

**Третий приз:**  
Активные стереоколонки Microlab Pro3

**Четвертый приз:**  
Активные стереоколонки Microlab Solo3



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Лейся песня!» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

# ЗДРАВСТВУЙ, XBOX 360!



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



Японские модели на презентации Perfect Dark Zero в Токио.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Новый год на носу (когда вы будете читать эти строки, он, наверное, уже наступит), а у нас в редакции до сих пор нет Xbox 360. Более того, совершенно непонятно, когда приставка у нас появится: американские и европейские магазины пусты, и даже по предзаказам приставку еще не рассылают. Заокеанский запуск прошел 22 ноября, европейский – 2 декабря, японский – 10 декабря. Но достать консоль и сейчас не так-то просто. Если вы, конечно, не живете в Японии. Там их никто бесплатно не берет.

На все огромные Соединенные Штаты Америки Microsoft подготовила четыреста тысяч консолей. Чтобы получить одну из них в роковой день 22 ноября, нужно было всего ничего простоять двенадцать-четырнадцать часов перед дверьми магазина. Со своей стороны, продавцы старались облегчить участь покупателей как могли. А могли тамошные «дядьки» не слишком хорошо. Уже на следующий день в печати появилась скандальная история работника крупнейшей сети супермаркетов Wal-Mart. Менеджеры не подумали головой и решили продавать приставки как обычно, на кассе, в порядке живой очереди. Когда двери магазина открылись, в зал хлынули сотни расталкивающих друг друга геймеров. Нерасторопные падали, и толпа шла по ним. К счастью, никто не умер, а руководству магазина пришлось вызвать полицию и отменить продажу Xbox 360. А вот еще история: запальчивый молодой человек из Вирджинии взял на мушку продавца в Electronics Boutique, потребовал выдать ему две Xbox 360... и через несколько часов был задержан полицией. Худо-бедно наступило 23 ноября, и приставки заняли свои места у счастливых обладателей. Или у несчастных, уж кому как повезло. В Сети появляются первые сообщения разочарованных покупателей с фотографиями зависающих Xbox 360, истории о стертых сейвах и зависающих играх, о ревущих вентиляторах, об исцарапанных приставкой дисках. Несколько дней спустя выяснится, что большинство зависаний вызвано перегревающимся блоком питания (размером этот блок, кстати, не меньше самой Xbox 360). Хитрые геймеры рекомендуют подвешивать черный кирпич в воздухе – так, дескать, он лучше охлаждается и работает стабильнее. Найдено решение проблемы исцарапанных дисков: оказалось, что приставка корежит иг-

ры, если вы начнете переставлять работающую консоль с места на место. Обещанная обратная совместимость работает через пень-колоду и превращает Ninja Gaiden Black в слайд-шоу. По данным анонимного опроса, проведенного одним популярным игровым сайтом, свыше четверти покупателей Xbox 360 сталкивались с ошибками в работе приставки. У Microsoft серьезные проблемы? Более чем. А потом наступило 24 ноября, 25-е, 26-е... Я пишу эти строки в середине декабря, и до сих пор американские магазины не получили вторую партию Xbox 360. Первый завоз был раскуплен в считанные минуты, представитель Microsoft клянется, что ночами не спят и делают все возможное, а приставок в магазинах все нет и нет. В дни запуска все менеджеры в один голос обещали, что новые партии приставок будут подвозиться в магазины каждую неделю. Куда же подевался второй завоз? По Сети гуляют слухи о другом невероятном: например, о том, что Microsoft признала всю вторую партию бракованной, отозвала ее со складов и в спешке доводит консоль до ума. Или вот еще: приставки скупают сами работники магазинов, чтобы затем перепродать их на сетевых аукционах по удвоенной цене. А тем временем Microsoft направо и налево раздает бесплатные консоли местным знаменитостям и крутит рекламу на телевидении, как будто ничего не случилось. Второе декабря. Приставка без шума и гама, без ограблений и скандалов стартует в Европе, и Eurogamer (<http://www.eurogamer.net>), мой любимый английский объективный сайт о видеоиграх публикует первые обзоры. Лучшие игры консоли, от которых в диком восторге, кажется, все американские журналисты, получают смешные оценки и разгромные ревью. Платформер Kameo: Elements of Power – «игра пытается быть интерес-

ной, но к финалу мы чуть не померли со скуки». Пять баллов из десяти. Perfect Dark Zero, главный шутер Xbox 360 – «если издатели в Microsoft надеялись, что Perfect Dark Zero покажет миру, каким феерическим будет новое поколение игр, то они, наверное, сейчас здорово разочарованы. Не будем ходить вокруг да около. Microsoft нуждается в новом хите калибра Halo, но Perfect Dark Zero – выстрел в молоко». Семь баллов из десяти. Project Gotham Racing 3 – «PGR2 на более мощной консоли, не более того». Восемь баллов. И это самые многообещающие игры на приставке. Если заглянуть в гетто штамповок от Electronic Arts, находишь ужасы вроде FIFA 06: Road to FIFA World Cup с оценкой в два балла из десяти. Неудачная стартовая линейка? Похоже, что так. Десятое декабря. Xbox 360 стартует в Японии. На момент отправки номера в печать я еще не знаю, насколько провальным окажется этот запуск. Только что пришла новость, что Dead or Alive 4 не успевает к запуску. Игра поступит в продажу в последний числа декабря. Еще худшая участь постигла главную ролевую игру на приставке, [eM] – eNCHANT arM-. Она выйдет только в январе. Похоже, японцам в день запуска предложат только эксклюзивный Tetris: The Grandmaster Ace. Заметьте, все пересказанное выше – лишь сухие факты об Xbox 360. Впереди у нас увлекательные официальные заявления Microsoft, программы обновления приставки, борьба за японских геймеров и против пиратов, моддеров и самопальных программ. Наконец, нам еще предстоит увидеть, как именно Windows Vista будет взаимодействовать с консолью. Несмотря на все неудачи запуска, компания уже продала семьсот тысяч приставок только в США и Европе, а это дорогого стоит. ■



НАЗВАНИЕ

# «ПИСЬМО ДЕДУ МОРОЗУ»

ОПИСАНИЕ

В Новый год все отдыхают, гуляют и бездельничают. И только Дед Мороз вынужден работать по три смены подряд. Разбирать корреспонденцию и развозить подарки тем, кто хорошо себя вел в этом году, – трудоемкое и ответственное занятие. На этот раз «Страна Игр» и компания ZyXEL (<http://www.zyxel.ru>) решили помочь дедушке и взять на себя хотя бы часть его обязанностей. А именно – разобрать письма от читателей «СИ» и вручить несколько новогодних подарков от ZyXEL.

Если вы еще не поняли, задание в этом новогоднем конкурсе заключается в том, чтобы написать письмо Деду Морозу. Расскажите ему, как хорошо вы вели себя в этом году («Никаких кодов, а гайд – только после первого прохождения!»), сколько добрых дел сделали («Прошел FFX в режиме Tidus only challenge!»), почему вы так сильно хотите получить именно этот подарок, и, может быть, именно вам достанется один из трех призов от компании ZyXEL!

НА КОНУ

- 1-й приз: Модем OMNI ADSL WLAN
- 2-й приз: IP-телефон P-2000W EE
- 3-й приз: Модем OMNI 56K USB Plus EE



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Письмо Деду Морозу» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.



**Автор:**  
**Spriggan**  
 spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PS2, GC, Xbox, Xbox 360, PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕАЕМЫЕ ВЕРСИИ:	PC, PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
 P4 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель  
 (64 Мбайт RAM), 3 Гбайт HDD, DirectX 9.0

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

# Need for Speed: Most Wanted

Electronic Arts делает все возможное, чтобы ни один новогодний номер «СИ» не обошелся без рецензии на свежую Need for Speed.

**И** в этот раз у EA получается куда ядренее – право, третья часть Need for Speed Underground испортила бы весь праздник. Встречайте: Need for Speed: Most Wanted, лучший и переосмысленный «NFS про салочки с полицией». Дабы игра резче выделялась на фоне собратьев по жанру, авторы решили облагородить ее сюжетом. Вы – начинающий стритрейсер с «крутой» тачкой, желающий влиться в ряды рейсинг-фриков города Рокпорта. Безымянный герой набрался наглости попасть в «черный список» из пятнадцати самых безбашенных, самых ловких, смелых и умелых гонщиков-экстремалов. Чего ради, собственно, и встречается с Рейзором Каллаганом, который недавно занял последнюю строчку перечня. Олигофренической наружности соперник выигрывает дуэль и получа-

ет ключики от поверженного BMW третьей серии, желая вам счастливого времяпрепровождения на нарах (блестители правопорядка не дремлют). Таинственная особа Миа Таунсенд вытаскивает бедолагу из тюрьмы и дает второй шанс взлезть на вершину, аккурат под слово «Blacklist». Подобное мог сообразить разве что ведущий программист, да и то – в перерыве между поеданием пончиков и просмотром одного «быстрого и яростного» фильма Джона Синглтона (не Роба Козна, нет). Трухлявость сценария не ограничивается чрезмерной простотой – подача хромеет в ногу. Видеоролики занимательны с точки зрения стилистики (ближайшая аналогия – поздние Road Rash), но состав актеров рубит всю задумку под корень;



SMS и голосовые сообщения, исправно при-сылаемые по завершении гонок, чертовски скучны. Да и кому охота вникать во всякую серость, когда впереди – сплошной драйв? Модель геймплея проста и незатейлива, но вместе с тем – до беспмятства увлекательна. Задача – победить всех «королей улицы». Поединок с каждым лихачом предваряют несколько состязаний с рядовыми гонщиками и потасовки с участием «звучащих» машинок. NFS: Most Wanted – наследник дел и дум NFS: High Stakes, поскольку неплохо совмещает томную возню с автомобилем и залихватский уход от преследования. Из NFSU игра почерпнула возможность ускорения, без которой негоже втискиваться меж новейшими Burnout и Ridge Racer. Среди видов заездов нет почти ничего оригинального, но они удачно чередуются, выстраиваясь в захватывающую кампанию. Цель дикого протирания шин постоянно меняется – одного хвастовства спойлером перед недругами бывает маловато. Например, частенько встречается Speedtrap – режим, обращающий внимание не только на место в гонке, но и на скорость прохождения определенных точек трассы – в конце она складывается, определяя победителя. Удачный исход соревнований – сколько-

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Одна из ярчайших гоночных игр 2005 года. Со всеми своими достоинствами и недостатками.

## NFS: MW в кармане, ч.1

Название версии для PlayStation Portable удлинилось тремя цифрами – 5-1-0. В целом проект удался – и даже стоит наших кровных, однако владельцам NFS Underground: Rivals лучше призадуматься перед покупкой. Также на горизонте маячит отдельная разработка для мобильных телефонов.



### КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**

Превосходные погони, интересный набор автомобилей, разнообразные соревнования, подходящее визуальное оформление.



**Минусы:**

Безвкусный саундтрек, дешевенький сюжет, некрасивый дождь, примитивные текстуры дорог, несмышлennyй AI, вялая сложность первой трети игры.

## Над саундтреком работали:

The Prodigy, Jamiroquai, Bullet For My Valentine, Avenged Sevenfold, Celldweller, Styles of Beyond, Dieselboy + Kaos, Disturbed, DJ Spooky & Dave Lombardo, Evol Intent, Mayhem & Thinktank, Hush, Hyper, Iis, Juvenile, Lupe Fiasco, Mastodon, Rock, Static-X, Stratus, Thou, Suni Clay, T.I. Presents the P\$C, The Perceptionists, The Roots & BT.



ЧИСЛО НАПРОТИВ НАДПИСИ «COMPLETE» СООБЩАЕТ, СКОЛЬКО ПРОЦЕНТОВ ПУТИ ПРОЙДЕНО.



ОСОБО ЗРЕЛИЩНЫЕ МОМЕНТЫ ПОКАЗЫВАЮТСЯ В SLO-MO.







**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Need for Speed Underground 2

**СПОКОЙНЕЕ, ЧЕМ**



Burnout Revenge

**Когда на фото шестого неформала проставлен штамп «Defeated», водилы берутся за ум.**

нибудь тысяч долларов в карман. Наличие спускается либо на пополнение гаража, либо на оснащение имеющихся четырехколесников. Speedbreaker – раньше в NFS такого не встречалось. За пестрым названием – всего-навсего временное слото, якобы позволяющее эффективнее «разруливать» непростые ситуации. На практике нововведение бесполезно.

Лакомый кусок – то, что последний раз наблюдалось в NFS: Hot Pursuit 2. Свадьба не бывает без драки, а NFS: MW не назывался бы таковым без погонь. Попав в поле зрения правоохранительных органов, автомобиль ставится на учет, а за поимку водителя назначается премия. Чем дольше вы треплете копам нервы, тем резвее растет награда – соответственно, тем отчаян-

нее вас будут ловить. Первыми выдыхателями станут одна-две дряхлые патрульные машины, а в качестве экстренной меры – пара джипов, посылаемых навстречу. Не успеете оглянуться, как число преследователей перевалит за десяток, через каждые пять километров вас приветствует «изгородь» и заботливо протянутые ленты с шипами, а небо уже рвет лопастями верто-

лет, не дающий скрыться из виду (честное слово, такому упорству позавидовал бы сам Генри Форд). И ведь слинять – полдела, придется еще напряженно ждать, пока страсти не утихнут! Уровень сложности огорчает: первая треть Career пролетается на счет раз, не подкидывая даже мельчайших забот. Можно не закупаться новыми деталями – соперники до того медлительны, что их порой и на радаре не видно. Поведение транспорта с мигалками вообще наводит на единственную мысль: любители кофе и гамбургеров не преследуют вас – они просто жгут государственное топливо и создают видимость борьбы с преступностью. Когда на фото шестого неформала проставлен штамп «Defeated», водилы берутся за ум, но

**Черная-черная упаковка**

Поскольку сериалу Need for Speed недавно стукнуло десять лет (напомним, Road & Track Presents: The Need for Speedстряслась аж в 1994 году), Electronic Arts решила отметить юбилей выпуском специального издания последней игры. Артефакт зовется Need for Speed: Most Wanted – Black Edition и примечателен дополнительным DVD, на котором размещен фильм из серии «The Making of», фотосессия Джози Мэран (фотомодель, сыгравшая мисс Таунсенд) и еще целый ворох любопытных мелочей. Сама же игра обогатилась несколькими соревнованиями и парой невиданных ранее машин (BMW M3 GTR и '67 Camaro SS), в то время как некоторые виданные щеголяют альтернативным тюнингом.



ДОЖДЬ ОЩУТИМО ВЛИЯЕТ НА ПОВЕДЕНИЕ АВТО, НО ВЫГЛЯДИТ НА ТРОЕЧКУ.



ЗАСТАВКА, ЗНАКОМЯЩАЯ С ГОЩИЦЕЙ ПО КЛИЧКЕ JEWELZ.

**Всех румяней и блее**

Владельцы нескольких платформ наверняка задаются вопросом: какую версию выбрать? Даем справку: самая обаятельная и привлекательная – на Xbox 360, из тройцы стремительно уходящего поколения опять же выделяется та, что для приставки от Microsoft, ну а PC-вариант – честное второе место в общем зачете.



КОГДА СТРЕЛКА СПИДОМЕТРА – ПОД ДВЕСТИ, ВОЗНИКАЕТ ЭФФЕКТ РАЗМЫТОСТИ. СТАРО, НО ЗАВОРАЖИВАЕТ.

пыль глотают столь же покорно – достаточно не воротить нос от апгрейда; героические федералы впервые робко интересуются, не хотелось бы вам – нет, ну а вдруг? – вернуться за решетку. Однако дальше неловких намеков – «кирпич», тупик, Stop. Наконец, ближе к развязке все становится на свои места – соперники узнают про нитро, не пренебрегают кратчайшими путями

и едва обрасывают скорость на смертельных виражах, а «фараоны» садятся за рули Corvette и не дают вашему мотору ни минуты отдыха. Система повреждений работает исключительно на геймера – собственность полиции Рокпорта выходит из строя и чуть ли не разваливается по частям, в то

время как у вашего спортивного БТР чисто символически трескаются стекла, а сцены прошивания кордонов и вовсе напоминают боулинг. Видимо, EA не желает новизданному детищу лавров NFS: High Stakes. Хотя игра и вышла замечательной, говорить о звании «ведущей гонки 2005 года» не приходится. Традиционные заезды безумно хороши, но не в свете блистательной Gran Turismo 4,

а волнующие бодания с копами – нет, нет, да и посрамятся перед старичком Need for Speed III: Hot Pursuit. Но – обширный автопарк, отлаженная система настройки болида, приятная графика и полный изюминок геймплей, которые безукоризненно делают свое дело и попросту не позволяют заметить мелкие недочеты. Истинный титул Need for Speed: Most Wanted – «лучшая NFS за последние три года». ■

**NFS: MW в кармане, ч.2**

Как это обычно и бывает, с вариантами для портативных систем Nintendo все не так гладко: DS-версия заслуженно делит мусорное ведро с Ridge Racer DS, а GBA-переложение – всего лишь унылое, жалкое подобие рекламы старшей сестренки. NFS Underground 2 – наш выбор.



ДРАГРЕЙСИНГ СЛАБОВАТ И ДОСТАВЛЯЕТ ЛИШЬ ГОЛОВНУЮ БОЛЬ, НО НИКАК НЕ УДОВОЛЬСТВИЕ.



ФРАГМЕНТ ВИДЕООТЧЕТА О ПОИСКЕ НЕКОГО НЕОБУЗДАННОГО СТРИТРЕЙСЕРА.



# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых продаж  
и условий работы  
в сети - 1С МультиМедиа  
обращайтесь в форму - 1С  
125095, Москва, в/л 04,  
ул. Давыдовская, 21  
Тел.: (095) 737-92-97  
Факс: (095) 921-44-27  
1c@1c.ru, http://www.1c.ru

## Корсары III

Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!



© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.  
© 2004 Акелла. Все права защищены.



**Автор:**  
**Spriggan**  
 spriggan@gameland.ru



# Frogger: Ancient Shadow

**IMPORT REVIEW**

Длинный, зеленый, тупой, пугливый, несмешной, неповоротливый, неторопливый. Скажите, как его зовут?

**А**вторы приключений неугомонного лягуха – существа, по меньшей мере, странные. Чуть ли не каждый проект со словом «Frogger» в заглавии собирал пинки с оплеухами – как от прессы, так и от игроков. Но до гавайского архипелага, похоже, не добираются журналы и не дотягиваются кабели интернет-провайдеров – во Frogger: Ancient Shadow извечные неурядицы здравствуют и не хворают. Канонически легковесный сюжет едва ли заслуживает упоминания – примечательна разве что завязка, здорово смахивающая на один из лучших эпизодов фильма Robin Hood: Men in Tights. Фроггер беседует с, простите, розовокожей лягушкой, собирается уходить, как его осеняет: «Надеюсь, в этот раз тебя не похитят?». «Хм-м-м... Сейчас уточню!» – отзывается подружка, явно страдающая ужасным онкологическим заболеванием. И достает... верно, достает книжку

с игровым сценарием. Мелочь, а накидывает полбалла итоговой оценке. Даже если вы усердно закалялись более ранними играми сериала на протяжении последней пятилетки, дружба с новинкой выдаться трудная. Главное и сколько-нибудь заметное изменение – не поверите, невиданный доселе навык под названием «прыжок двойной». Чувствуется гений, не правда ли? Еще бы – старее только золотые монеты, что вошли в моду благодаря самому-популярному-водопроводчику-в-мире. Никто не почесался даже перестроить управление. Мы давно устали надеяться на гибель издевательской системы «поворота на месте» – но почему бы не свесить эту функцию с шифтов на аналоговую рукоять, чтобы у игроков получилось скакать по обваливающимся колоннам, не бурча под нос всякие непечатные слова? О находках в застоялом геймплее все уже и мечтать забыли. Очередной Frogger лишь



подтверждает: и правильно. «Ответственные» создатели, кажется, предпочли насладиться видом черного коралла вместо изобретения чего-то невиданного и удивительного. Да что там – для счастья хватило бы соорудить по два способа преодоления каждого препятствия и растянуть уровни, попутно увеличив число чекпойнтов. Но нет – воз ровно там, где был во Frogger 2: Swampy's Revenge.

Мы отнюдь не ругаем гавайское отделение Konami за ведро свежих помоев, выплеснутое в болото «платформеров, которые сложно назвать играми». Более того, мы их отлично понимаем: ведь офис подразделения расположен в Гонолулу. А Гонолулу – это изумительная погода, красивые женщины и разливанное море легких спиртных напитков. О какой, ну о какой работе может идти речь, когда за окном полное Гонолулу? Поэтому – не стоит удивляться. Играть, впрочем, тоже не стоит. ■

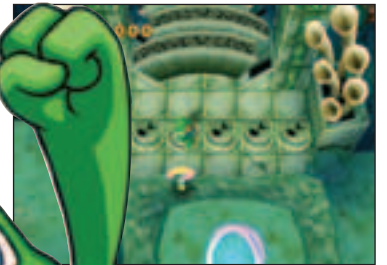
ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami Digital Entertainment Hawaii
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:  
<http://www.konami.com/ga/gameinfo.php?id=155>

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **5.0**

Наше резюме:  
 Игру иначе как «трэш-платформером» и не назовешь. Увы.



ЭТО ЧУДО ЗАСТАВИТ ВАС ВОЗВЕНАВИДЕТЬ ВСЕХ ЗЕМНОВОДНЫХ СОВРЕМЕННОСТИ.

## Правильный лягухозамениль

Не так плох сериал Frogger, как его выставляет Frogger: Ancient Shadow, – как никак, лягушачья родословная ведется аж с 1982 года. Обладатели новейших карманных консолей уже играют в симпатичную Frogger: Helmet Chaos, которая также общается пользователям PlayStation 2 и GameCube.

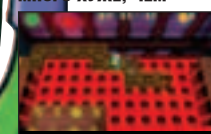


### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
 Безбзынтересная формула игрового процесса, приличное графическое оформление, капля стеба, неплохой мультиплеер.
- Минусы:**  
 Непродуманное управление, крохотные и никудашно спланированные этапы, скучные боссы, зацикленный геймплей, никаких нововведений.

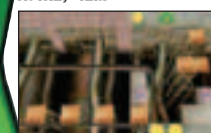
## АЛЬТЕРНАТИВА

МНОГО ХУЖЕ, ЧЕМ



Frogger: Helmet Chaos

ХУЖЕ, ЧЕМ



Frogger's Adventures: The Rescue



МОНЕТКИ. ОПЯТЬ МОНЕТКИ! МЫ ОЧЕНЬ ЛЮБИМ SUPER MARIO BROS., НО НЕ ДО ТАКОЙ ЖЕ СТЕПЕНИ!



ТАМ, ГДЕ ЛЮБОЙ НОРМАЛЬНЫЙ ЛЯГУШОНОК ПРОПЛУВЕТ КРОЛЕМ, ФРОГГЕР ВОСПОЛЬЗУЕТСЯ ЯЗЫКОМ.



ДУМАЕТЕ, УЖ СЕЙЧАС-ТО БУДЕТ ВЕСЕЛО? ЧЕРТА С ДВА!

# АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ 1C МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам поставки игр  
в учебной редакции  
в сети 1С:Мультимедиа  
обращайтесь в фирму 1С:  
129056, Москва, Б.ч. 54/д.8  
Сайт: [www.1c.ru](http://www.1c.ru)  
Тел.: (095) 727-93-07  
Факс: (095) 081-44-07  
e-mail: [1c@1c.ru](mailto:1c@1c.ru), [www.1c.ru](mailto:www.1c.ru)

# The MOVIES™

Фабрика грез



- **Добро пожаловать в Голливуд!**  
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
- **Создавай свое собственное кино.**  
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
- **В твоей власти** - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевр.



ACTIVISION



1C Movies © 2002-2003 Cinematix Studios Limited. Cinematix, название Cinematix, The Movies и название The Movies являются торговыми марками или  
другими интеллектуальными правами торговой марки Cinematix Studios Ltd. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision  
Publishing, Inc. ATI и название ATI являются торговыми марками или зарегистрированными названиями торговой марки ATI Technologies Inc. Все права защищены.  
Microsoft, название Microsoft, Windows и название Windows являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation в США и/или в других  
странах. Все права защищены. Все остальные торговые марки и названия компаний являются собственностью их законных владельцев.  
© 2003 Nival Interactive. Все права защищены.  
Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой 1С-СофтКлаб в сотрудничестве с компанией Activision.



**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Resident Evil 4

Как в анекдоте: «Это неопишимо, – сказала собачка, глядя на баобаб». Мы выступаем в роли собачки, и наш баобаб – Resident Evil 4.

Почти год назад Resident Evil 4 вышла на GameCube. Огромный обзор игры от аксакала Сергея Амирджанова мы опубликовали в 181 номере. Конспектируем ощущения Сергея: «Разработчикам не только удалось представить на наш суд абсолютно свежее, завораживающее своим технологическим совершенством произведение, в котором превосходный дизайн и сверхъестественно красивая графика сочетаются с динамичным и сбалансированным действием. Если вы являетесь одним из счастливых владельцев GameCube, вы просто обязаны купить эту игру. Если же вы способны потерпеть, то ждите версию для PlayStation 2, которая, будем надеяться, сохранит большую часть графических красот оригинала». Теперь мы можем рапортовать, что на PS2 игра ничуть не изменилась: Resident Evil 4 и на новой платформе остается образцовым экшном и самой впечатляющей частью сериала. Если вы пропустили новый «Рези» для GameCube и понятия не имеете, почему мы теряем от него волю, неп-

ременно посмотрите обстоятельный видеообзор на диске, а этот текст мы посвятим отличиям между двумя версиями и бонусам, впервые появившимся в Resident Evil 4. Основная кампания осталась без изменений: все сцены, все уровни, все заставки и все зомби расположились именно там, где мы видели их на GameCube. Начав кампанию, опытный игрок не сразу найдет хоть одно отличие. Дело в том, что все эксклюзивные бонусы PS2-версии можно открыть только после первого прохождения игры. Когда Леон и Эшли спасутся-таки с проклятого острова, в главном меню появится пункт Extra: там вы найдете, во-первых, все бонусы из GameCube-версии (самые существенные из них – режимы Mercenaries и Assignment Ada). К ним прибавилась глава Separate Ways, в которой вы можете взглянуть на события RE4 от лица Ады Вонг. Этот режим – не насмешливое приключение в духе Assignment Ada, а еще один эпизод RE4 – с новыми боссами, новыми CG-вставками, движениями, уровня-

ми и пушками. Прочие изюминки – оружие и костюмы – разбросаны по разным режимам и найти их без помощи наших рубрик «Тактика» и «Коды» будет непросто. «А как же графика?» – спросите вы. Спокойствие, только спокойствие. Версия для PS2 лишь самую малость уступает варианту для GameCube, да и заметить эту малость под силу не каждому (графическое доказательство – во врезке). Вот найденные нами огрехи движка: «выцветшая» картинка и вдруг появившаяся секундная задержка при подгрузке следующих кусков интерактивных CG-роликов. Версия для PS2 вообще грузится дольше, но не намного. Resident Evil 4 и на PS2 остается жемчужиной жанра, и пренебречь ею – не то чтобы преступление, но порядочное свинство. ■

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.res-evil.com/re4>



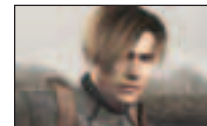
## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Любая другая часть Resident Evil

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Resident Evil 4 для GameCube

## ВЕРДИКТ

ОЦЕНКА:



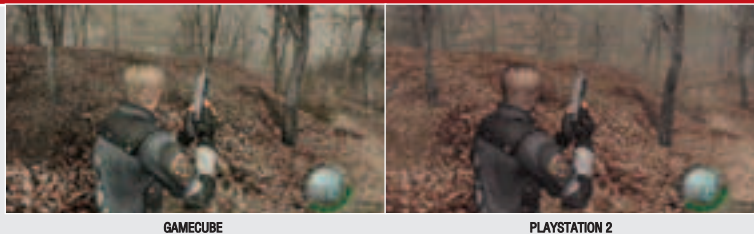
9.0

**Наше резюме:**

Графика в PS2-версии незначительно уступает картинке из Resident Evil 4 для GameCube. Все на борьбу с испанцами-зомби!

◆ ЛЕОНА И АДУ ПОКЛОННИКИ СЕРИАЛА ЗНАЮТ ЕЩЕ ПО RESIDENT EVIL 2. ОТЛИЧНАЯ ПАРА!

## Найди десять отличий: Resident Evil 4 на GameCube и PlayStation 2



GAMECUBE

PLAYSTATION 2

### КНУТ И ПРЯНИК



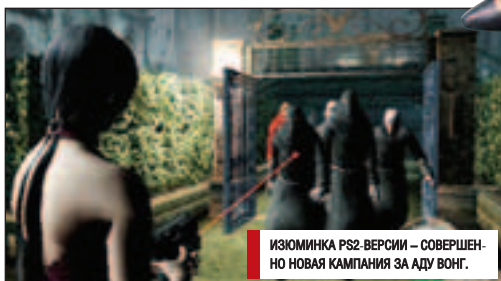
**Плюсы:**

Умопомрачительная графика, эталонный геймплей, огромная увлекательная кампания и нестыдная подборка бонусов.



**Минусы:**

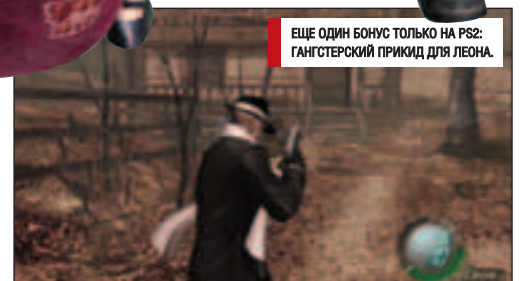
«Замедленная» камера и странный ракурс «камера у плеча героя» – эта комбинация серьезно ограничивает обзор.



ИЗЮМИНКА PS2 ВЕРСИИ – СОВЕРШЕННО НОВАЯ КАМПАНИЯ ЗА АДУ ВОНГ.



ВСЕ СЦЕНЫ ОБЫЧНОГО RESIDENT EVIL 4 ОСТАЛИСЬ ПРАКТИЧЕСКИ НЕИЗМЕННЫМИ.



ЕЩЕ ОДИН БОНУС ТОЛЬКО НА PS2: ГАНГСТЕРСКИЙ ПРИКИД ДЛЯ ЛЕОНА.

# EX MACHINA



**NIVAL**  
INTERACTIVE

**TARGET**  
GAMES

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



**Byka**  
ВІСЬМЬ ЛІТ РОЗКІДАЄТЬ  
ВАС ВІСЬМЬ ЛІТ



Автор:  
Екатерина Карасева  
marmuluke@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pterodon/Illusion Softworks
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 64
■ ОБЗРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

# Vietcong 2

В 1968 году, 31 декабря, во вьетнамском городке Хюэ американские солдаты праздновали Новый год вместе с его мэром...

Да, нечего сказать, начинается игра очень даже по-гу-сарски. Наш герой, капитан Бун, вместе с подопечным журналистом приглашены на праздничный банкет. Только мы собрались произнести тост за свободный Вьетнам – взрыв, дым, паника! Но американского солдата на испуг не возьмешь, да и журналиста оказался не из робких. Итак, игра уже началась, вокруг злые враги, а у нас даже бокала в руке нет! Приходится на цыпочках выбираться из передраги сквозь заваленные хламом комнаты. Острое чувство страха, мерзкое осознание собственной беспомощности захлещ-

тывают капитана Буна и игрока одновременно. Но это продлится только до первой находки, только до верного «кольца 1911». «Oh, no! I'm not a killer, not a killer!» – шепчет корреспондент, но курок уже спущен. Дальше оружие сыпется как из рога изобилия, но грузоподъемность нашего героя ограничена лишь тремя его видами. В толпе вьетнамских коммунистов больше всего пригодится новехонький M-14 и старый добрый АК-47 (они по всем статьям удобнее остального оружия). С гранатами следует быть поосторожнее: чем дольше жмешь на левую кнопку мыши, тем дальше она улетит.

Новогодняя ночь долгая, и все самое интересное только начинается. Базу американских войск вы можете защищать как заблагорассудится. Можно встать за пулемет и косять вьетнамцев. А можно забраться на вышку со снайперской винтовкой. Но реальные шансы выжить есть только у осторожного игрока. Нужно уметь использовать каждое прикрытие. Патроны тоже надо беречь, особенно на первом уровне, когда под рукой нет верного инженера Датча, всегда готового выдать новую обойму. Поэтому и экономнее, и удобнее целиться, зажимая правую кнопку мышки, – меткость резко повышается. И аптечки тоже лучше не транжирить, потому что в суматохе сражения медика Коббера найти не так-то просто. Также прикрывать нашу спину будут радист Томми и стрелок Стоун. Роль команды не стоит недооценивать. Если убежать вперед и оставить остальных позади, вы лишитесь и прикрытия, и патронов, и лекарств, и огневой поддержки. И, наконец, вы можете стать не только американским «мистером», но и вьетнамским «товарищем», а это открывает совсем новые горизонты. В мультиплеере предложены классические режимы (Deathmatch, командный deathmatch и Capture the flag), дана возможность покататься на различных транспортных средствах (конечно,

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

### Наше резюме:

Неплохой шутер, от которого сложно оторваться. Блестящее продолжение «вьетнамской темы» в компьютерных играх.

### Летучая кавалерия

Война во Вьетнаме была первой, где в боевых целях стали широко применяться вертолеты. Они очень быстро заменили солдатам легенду о спасающей всех в последний момент кавалерии. Услышав шум лопастей, американские солдаты кричали: «А вот и кавалерия пожаловала!»

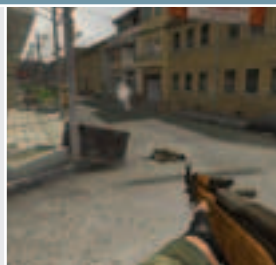


## Кинолетопись Вьетнамской войны

Желающим с головой окунуться в ужасы вьетнамской войны рекомендуем перед игрой посмотреть знаменитые фильмы знаменитых режиссеров:

- «Зеленые береты» (реж. Джон Уэйн);

- «Взвод» (реж. Оливер Стоун);
- «Цельнометаллическая оболочка» (реж. Стэнли Кубрик);
- «Апокалипсис сегодня» (реж. Френсис Форд Coppola).



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Затягивающий с первых мгновений геймплей, правдивость. Игра одинаково интересна и в одиночном, и в онлайн-режиме. Прекрасная музыка.



#### Минусы:

Не самая лучшая, без изысков, графика. Наши узкоглазые противники все на одно лицо. Да и персонажей не назовешь привлекательными.



В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ МОЖНО ВЫБРАТЬ НЕ ТОЛЬКО КЛАСС, НО И ОРУЖИЕ.



СТАТИСТИКА ПОСЛЕ МАТЧА ПОЛНОТЮ НЕ БАЛУЕТ.





АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Soldiers of Fortune 2: Double Helix

ХУЖЕ, ЧЕМ



Battlefield 2



это не так весело, как в Halo). На картах присутствуют и джунгли, и военные комплексы, так что будет где применить тактические приемы и весь набор оружия. Долго бегать с одним пистолетом тоже не придется, оружие без особых проблем можно собирать по всей территории. От далеких пробежек лучше

С одной стороны – кровь и хаос, с другой – холодный расчет и мастерство.

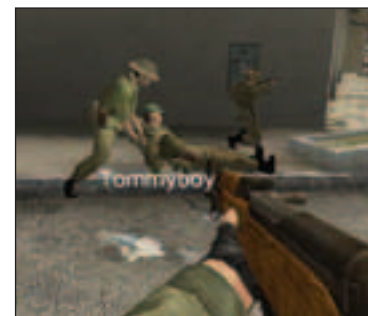
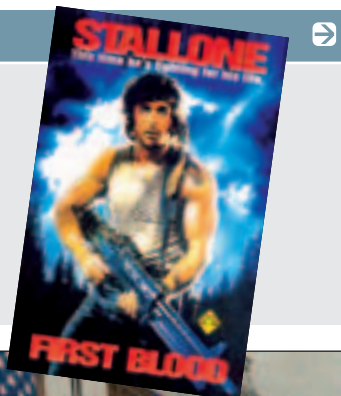
воздержаться, «шкала усталости» блеклая, видно ее плохо, и предела сил вы можете достигнуть в самый неподходящий момент. Удивительно интересный геймплей

легко заставляет забыть о недостатках игры, но от этого они не исчезают. Блеклая графика вряд ли кого-нибудь восхитит, а острокопные лысины героев и вовсе на-

гоняют тоску. Но, пожалуй, самый главный недостаток игры – это не устаревшая графика. Vietcong 2 увлекательна, приятна – но совершенно лишена свежести и новизны. Зато обилие экшна и мультиплеер вполне могут заставить вас просидеть в джунглях у монитора много вечеров. ■

Не убиты, но забыты

Так как «чистой победой» США во Вьетнаме и не пахло, американское правительство не нашло ничего лучшего, как попытаться стереть эту не самую приглядную страницу своей истории. Долгое время о войне не вспоминали, о ней не любили говорить. Но хуже всего пришлось ветеранам Вьетнама, вернувшимся на родину. Мало того что из хищных джунглей каждый из них привез целый ворох болезней, телесных и душевных. В собственной стране их не приняли! Просто вычеркнули из всех списков вместе с этой проклятой войной! То, что творится в душе такого человека, виртуозно показал Сильвестр Сталлоне, сыграв солдата Джона Рэмбо.





**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# The Movies

Кем быть: кинорежиссером или топ-менеджером?  
В The Movies можно попробовать себя и в той, и в другой роли.

**В**ы хотите сделать гениальную игру. Творческую, красивую, коммерчески успешную игру, подобной которой никогда не было. Первый способ – играть ва-банк, дать волю фантазии и надеяться, что она не породит архаичное чудовище (на лицо ужасное, доброе внутри). Второй – взять проверенный временем фундамент и выстроить на нем здание доселе невиданного геймплея. Выстоит ли этот перл архитектуры и, самое главное, будет ли удобно в нем жить – другой вопрос. Lionhead, только что осрамившаяся с Black & White 2, берет идею из Theme Park и отправляет директора парка аттракционов в Голливуд.

Теперь у него есть своя киностудия! Круто! Такая долгожданная The Movies остается однойцевым близнецом Theme Park или любой другой игры про менеджеров. Вы начинаете кампанию в двадцатых годах, в вашем распоряжении небольшой стартовый капитал, несколько гектаров земли, школа актерской игры и очередь соискателей у дверей. Отсюда вы проложите свой тернистый путь к вершине индустрии. В начале доступно лишь несколько зданий: отдел кадров, производственный отдел, репетиционный зал, съемочная площадка, туалет. Задача: построить эффективную технологическую линию,



которая выдавала бы фильмы, скажем, раз в год. Вы нанимаете рабочих, расставляете здания, заключаете контракты с будущими актерами и режиссерами, подбираете нужную команду для нужного фильма. Когда вы будете чувствовать себя в студии как рыба в воде, игра начнет набирать обороты: появятся сценарный и монтажный отделы, бар, ресторан, примерочная, лаборатория, вырезатель и десятки новых, более актуальных съемочных площадок. Качество фильма зависит от того, насколько доволен собой творческий коллектив (они должны получать большую зарплату, быть здоровы и иметь десятки ассистентов) и от того, какие декорации и технологии применяются при съемке. Мы же все знаем, что дорогие спецэффекты могут вытянуть даже совсем провальное кино. Стратегические решения, определяющие будущее студии, принимать не нужно. Что бы вы ни делали, вы все равно построите большую бигмачечную мира кино. Самое страшное, что может с ней случиться, – полный

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PS 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Lionhead Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	Р3 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)
----------------------------	---

■ ОНЛАЙН:	http://themoviesgame.com
-----------	--------------------------



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.0**

**Наше резюме:**  
Больше похоже на клон Theme Park, чем на симулятор киностудии. Но играть все равно интересно.

## Radio Ga Ga

Всю кампанию вас сопровождает прикольное радио, главная цель которого – передать настроение эпохи. Так, сначала ведущий будет предсказывать скорую смерть кино и триумф театра, затем начнут гордиться вашей студией, а в финале опустится до дифирамбов киноиндустрии. Есть мнение, что контекстно-зависимое радио (как в GTA, ага) отлично приживется в любой игре, стоит только захотеть.

## Сперли у The Sims!

Графика в The Movies не столько красива или технологически продвинута, сколько просто симпатична. Этим игра обязана визуальному стилю, близкому к The Sims 2 от Electronic Arts. Актеров и актрис на студии, кажется, набирают из символов, и только говорить на симлише эмоциональные шибзидки не умеют. Зато фильмы с их участием можно озвучивать самому.



### КУРТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Простые и доступные инструменты для создания фильмов, неплохой менеджмент, а графика – пальчики оближешь.



#### Минусы:

Недостаточно мощные редакторы сценариев и спецэффектов, огромная пропасть между менеджментом и собственно созданием фильмов.



СВОБОДНАЯ КАМЕРА THE MOVIES ПОЗВОЛИТ ВЛАДЕЛЬЦУ СТУДИИ СПУСТИТЬСЯ С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ И ЗАГЛЯНУТЬ В ГЛАЗА УБОРЩИЦЕ.



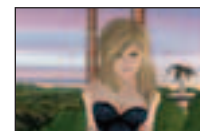
РАЗ В НЕСКОЛЬКО ЛЕТ АКАДЕМИЯ РАЗДАЕТ НАГРАДЫ. ПРИЗОВОЙ КУБОК – ЭТО НЕ ТОЛЬКО БОЛЬШАЯ ЧЕСТЬ, НО И ПРИЯТНЫЙ БОНУС ДО СЛЕДУЮЩЕГО «ОСКАРА».



СЪЕМКИ ФИЛЬМА ПОКАЗАНЫ НАГЛЯДНЕЕ НЕКУДА, КАК ТОЛЬКО РЕПЕТИЦИЯ ЗАКОНЧИТСЯ, ФИЛЬМ НУЖНО ПЕРЕТАЩИТЬ ИЗ КОМНАТЫ BEGIN CASTING В КОМНАТУ SHOOT IT – ВОТ И ВСЯ НАУКА.

**АЛЬТЕРНАТИВА**

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Playboy: The Mansion

ПОХОЖЕ НА



Theme Park



финансовый крах фильма ужасов, некстати выпущенного в дни начала Второй мировой. От игры про Голливуд ждешь не Theme Studio, а что-то иное: хочется скандалов с папарацци, психованных звезд-сайентологов, съемок в Новой Зеландии и триумфальных рождественских блокбастеров. Вместо этого вы должны

**Интерфейс The Movies – отдельная песня. Он не просто дружелюбный, он любвеобильный.**

расставлять туалеты и урны, прокладывать дорожки и сажать цветы. Уверен, Питер Джексон проводит время иначе. The Movies полна микромеджментом, которым должен

заниматься директор парка аттракционов, а не смелый покоритель Голливуда, и оценка могла быть на балл-другой ниже, если бы оный менеджмент не составлял только поло-

вину игры. Не обязательно стоять над душой у наемного сценариста, можно сочинить свою историю, подобрать под нее декорации и актеров, подготовить спецэффекты, наложить музыку и снять на движке игры свой собственный фильм. Забава «сделай свой фильм» практически никак не связана с менеджерской частью The Movies: игра не отличает хорошие сценарии от плохих, и гениальная лента, над которой вы работали десять часов, соберет в кассах столько же, сколько проходной боевичок, слабанный безымянным сценаристом за десять минут. Если вы хотите стать киномагнатом, к фильмам лучше вообще не прика-

**Я вас любил...**

Экзотический способ поднять качество фильма – заставить команду передружиться между собой. Сначала двух кандидатов в лучшие друзья нужно заставить просто поболтать. Потом отправить их в ресторан. Потом в бар. Потом в VIP-ресторан. Потом в VIP-бар. Потом в вытрезвитель. Потом запереть на неделю в одном трейлере, и вуаля! Они уже жизни друг без друга не мыслят. Процесс этот занимает очень много времени, и решительно непонятно, почему один ужин в ресторане оказывается важнее, чем год совместной работы на студии. А уж зачем тратить кучу вашего времени на то, чтобы сдружить двух звезд и получить небольшой по существу прирост к качеству кино – и вовсе загадка.



В РЕДАКТОРЕ СЦЕНАРИЕВ МОЖНО ПРОВЕСТИ ЧЕРТ ЗНАЕТ СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ, НО КАК БЫ ВЫ НИ СТАРАЛИСЬ, ВАША ИСТОРИЯ ВСЕ РАВНО ПОЛУЧИТ ОТ ИГРЫ ПРИМЕРНО ТАКУЮ ЖЕ ОЦЕНКУ, КАК И СОЗДАННАЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ НАЙМИТАМИ.



В ПРОГРАММЕ STARMAKER МОЖНО СОЗДАТЬ «ВНЕШНОСТЬ ВАШЕЙ МЕЧТЫ». НУ, ИЛИ ЧТО-НИБУДЬ ДРУГОЕ.

**В песочницу!**

Едва ли не лучший режим игры – Sandbox, «песочница». В ней нет единой кампании; вы сами ставите цель и сами ее достигаете. Точно так же игрок волен выбрать подходящие условия игры: год начала и стартовый капитал. Облегчить жизнь готовы опции типа «трудлюбивые звезды» и «мгновенные съемки». Хотите включать, хотите нет.



ИГРА НАМЕРЕННО ПОКАЗЫВАЕТ ФИЛЬМЫ В ЗАНИЖЕННОМ РАЗРЕШЕНИИ, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ИЛЛЮЗИЮ КИНОТЕАТРА НА ВАШЕМ МОНИТОРЕ.

саться: студия на автомате снимет все что нужно, получит достойные рейтинги и награды. Собственные фильмы только и нужны, чтобы показывать их друзьям и заливать на официальный сайт игры. В состав The Movies включен целый набор инструментов для начинающего режиссера и отдельная программа StarMaker, в которой можно редактировать внешний вид актеров. Видно, что инструменты создавались в расчете не на продвинутых компьютерщиков (вы видели редакторы уровней, скажем, к Quake?), а на обычных игроков. Редактор сценариев более всего похож на облегченную версию Adobe Premiere: в каждом фильме есть «окошки» под завязку, развитие, кульминацию и финал. Вы ставите нужные сцены в пустые окошки, меняете освещение, костю-

мы и декорации. Снятый фильм отправляется на монтажный стол, где вы можете наложить свою музыку и звуковые эффекты, изменить продолжительность сцен, прибавить титры и даже озвучить происходящее (только для счастливых обладателей микрофонов). Беда в том, что эти инструменты недостаточно мощны и не позволяют действительно снимать кино: например, можно пользоваться стандартными сценами «двое садятся в машину» и «двое едут в машине», но если вы задумали сложное действие «двое садятся в машину и уезжают», игра просто не сможет воплотить вашу задумку. Зато эти инструменты настолько просты, что пользоваться ими может кто угодно. Вообще, интерфейс The Movies – отдельная песня. Он не просто дружелюбный, он люб-

веобильный. Он встречает игрока с распростертыми объятиями, бросается ему на шею, он всегда готов помочь и подсказать. The Movies никогда не заставит вас копаться в меню и двигать бегунки, весь производственный процесс показан просто и наглядно. Каждый фильм, изображенный синей иконкой, рождается на свет у дверей сценарного отдела. После этого вы, игрок, должны поднять «фильм» и отнести его в репетиционный зал, затем кинуть туда же режиссера и актеров, а когда подготовка закончится, фильм нужно кинуть в комнату «На съемки». В сущности, все, что нужно делать в The Movies, – это хватать курсором разные штуки и передвигать их с места на место. Режиссер ушел в запой? Возьмите его за шкуру и верните на съемоч-

ную площадку. Здание требует ремонта? Схватите рабочего и опустите его на соответствующую иконку. Хотите повисеть зарплату звезде? Берите ее и несите в производственный отдел. Запутаться невозможно.

Определенно, The Movies куда лучше прошлого творения студии, Black & White 2. Игра выверена до мелочей, движок стабилен, а интерфейс прост и понятен. The Movies состоит из двух частей, и каждая из них тянет одеяло на себя: если вы играете в менеджмент, снимать фильмы ни к чему, а если вы снимаете фильмы, то менеджмент только мешается. Зато каждая половинка выполнена на совесть и интересна даже сама по себе. В конце концов, каждый может заняться в The Movies именно тем, что ему по душе. ■



ПОЖАЛУЙ, ЛУЧШИЙ ФИЛЬМ, СНЯТЫЙ СТУДИЕЙ UMBRELLA PRODUCTIONS, НАЗЫВАЛСЯ «ОБОРОТЕНЬ И ЛОПАТА».



ИГРА НАЧИНАЕТСЯ ЧЕРНО-БЕЛЫМИ КОРОТКОМЕТРАЖКАМИ В ДВАДЦАТЫХ ГОДАХ ПРОШЛОГО ВЕКА И ЗАКАНЧИВАЕТСЯ БЛОКБАСТЕРАМИ СОВРЕМЕННОСТИ.

# АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам доставки продукции  
в регионы России  
в сети 1С МультиМедиа  
обратиться в офисы по:  
123025, Москва, ул. 84, кп.  
Самостоятельная, 37.  
Тел.: 8000 727-82-87,  
Факс: 8000 681-44-67  
www.1c.ru, www.1c.ru

## ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ

"ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ,  
РИМЕЙК КУЛЬТОВОГО  
КВЕСТА КОНЦА  
ПРОШЛОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ"



© 2000 240 "1С". Все права защищены.  
© 2002 Web Creative Group. Все права защищены.  
© 1995-2000 Yuri Bakayev. Все права защищены.



Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Naughty Dog
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

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

# Jak X

Кто-то участвует в гонках ради денег, кто-то ради славы. А Джек спасает собственную шкуру.

Почти у каждого в жизни есть мечта. Например, заработать миллион. Или стать властелином мира. Или еще какая глупость. А вот мечта вечно витающего в воздухе толстяка Крю (Krew) была куда скромнее: он всего лишь хотел выставить на соревнованиях в Kras City сильнейшую команду и немного погреться в лучах ее славы. Однако вот незадача – из-за неугомонной парочки, Джека и Декстера, Крю как будто бы лишился возможности воплотить мечту в жизнь. Ибо скоростно отлетел в мир иной. Но, как вскоре выяснилось, смерть оказалась для упитанного криминального воротилы

препятствием временным. С помощью небольшой хитрости он отравил потенциальных гонщиков и выдвинул (устаами своего голографического образа) условие – противоядие в обмен на победу. Без права торга.

## СРОЧНО ЗА ГРАНТУ БЕРИСЬ, ШОФЕР

Впрочем, еще неизвестно, что хуже – яд или участие в гонках Kras City. Гонки-то непростые: автомобили от крыши до колес увешаны оружием, а правилами дозволяется... Собственно, правил никаких и нет. Главное – прийти к финишу первым, не отдав богу душу на полдороге. А уж как вы

сможете добиться этого результата – никого не волнует. Противников разрешается выталкивать с трассы, захватывать под движущиеся навстречу грузовые составы и расстреливать из самого жуткого калибра. НО! Все то же самое могут проделать и с вами, так что не зевайте. Искусственный интеллект в Combat Racing (такой подзаголовок игра носила в девичестве) совершенно не желает щадить игрока и всегда готов к бою. На поздних трассах AI звереет окончательно – оглянуться не успеете, как вашу милую железную лошадку изрешетят пулями и испытают на прочность ракетами.



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:  
★★★★★★★

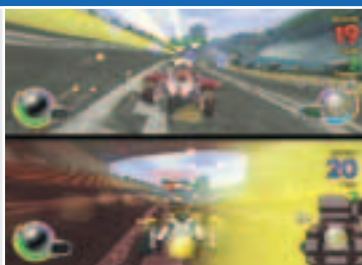
8.0

### Наше резюме:

Jak X едва ли станет подходящей заменой платформенных предшественниц, но очень хорошо вписывается в мир Jak & Daxter.

## Дружеское смертоубийство

В Jak X предусмотрены и многопользовательские заезды. По сети в соревнованиях могут принимать участие до шести человек, проверенный временем split-screen рассчитан на двоих. Ну а виды соревнований – те же, что и в single-player, хотя для split-screen список почему-то подсократили.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Великолепная графика, гениальная озвучка, любопытный сюжет, множество интересных соревнований. Игра официально переведена на русский язык (субтитры).



#### Минусы:

Подловатый AI, неудачный дизайн некоторых трасс, не лучшее управление, различия между машинами ничтожны.

## РАЗНООБРАЗИЕ – ЗАЛОГ УСПЕХА

Игровые режимы действительно отличаются друг от друга (камень в огород Crash Tag Team Racing), вынуждая каждый раз принаравливаться к новым условиям. На смену стандартным Circuit Race и Time Trial довольно скоро приходят Death Race (уничтожаем на время робомобили), Freeze Rally (задача – удержаться на трассе как можно дольше) и Artifact Race (необходимо раньше соперников подобрать на трассе некий предмет). Помимо оригинальных задумок, встречается немало явных заимствований у обратив по жанру – в первую очередь, сериала Burnout. Но мы, так и быть, готовы закрыть на это глаза. Кстати, чтобы заслужить противоядие, придется одержать победу в

## Совершенству нет предела

Помимо медалей, в гонках зарабатываются еще и специальные очки, на которые разрешено проводить капитальный ремонт и модернизацию автомобилей. Жаль, результаты модернизации не всегда очевидны. Вроде бы и двигатель сменили, и броню усилили – а все равно приходим к финишу последним и без колес.





ГРАФИКА JAK X НЕ МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬ КРАСОЧНОСТЬЮ ИЛИ ОСОБОЙ КРАСОТой (ВЫ ТОЛЬКО ВЗГЛЯНИТЕ НА ЭТИ «КУСТИКИ»), НО ПИРОТЕХНИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ВСЕГДА ОТЛИЧНЫЕ.

четырёх больших турнирах, каждый из которых включает два десятка соревнований. Разумеется, далеко не все трассы доступны с самого начала – большая часть откроется лишь после того, как в копилке зазвонит достаточное количество медалей.

## Naughty Dog заслуженно принимает поздравления с очередной творческой удачей.

### ВЕРНОСТЬ ТРАДИЦИЯМ

Энергия Есо никуда не делась, она по-прежнему жизненно необходима Джеку для успешного участия в чемпиона-

тах. Зеленая Есо восстанавливает запас прочности автомобилей, синяя позволяет воспользоваться ускорением, желтая и красная играют роль

боеприпасов. Борьба за Есо со временем превращается в настоящий кошмар – противники то и дело норовят увести драгоценный ресурс из-под носа, оставив нас безоружными и беззащитными перед лицом опасности.

### Одинокий Декстер

Очевидно, боссы Sony решили, что болтун Декстер вполне созрел для самостоятельного проекта, и благословили разработку соответствующей игры. Ведает ею студия Ready At Dawn, сформированная из бывших сотрудников Naughty Dog (недалеко убежали, голубчики) и Blizzard. Сюжет повествует о том времени, когда Джек работал подопытным кроликом у Барона Праксиса, а Декстер пытался вытащить его из плена. По жанру Daxter – классический линейный платформер, не слишком оригинальный, зато очень и очень красивый. Кстати, объединив PSP с Daxter и PS2 с Jak X, в последней можно будет открыть доступ к новым трассам. Ждем.



### МЕЛКИЕ ТРУДНОСТИ

Помимо просчетов со сложностью, разработчики явно перемудрили с управлением, да и дизайн отдельных трасс вызывает одно лишь недоумение. И все же игра удалась на славу. Отметим также, что Jak X официально локализован в России – все диалоги снабжены субтитрами на нашем родном языке. ■



СТОЛКНОВЕНИЙ СО ВСТРЕЧНЫМИ ГРУЗОВИКАМИ ЛУЧШЕ ВСЕГО ИЗБЕГАТЬ. ВСЕ КАК В ЖИЗНИ!



ЧТОБЫ ИГРОКИ НЕВЗНАЧАЙ НЕ ЗАБЛУДИЛИСЬ, БОРДЮРЫ УКРАШЕНЫ ЖЕЛТЫМИ СТРЕЛКАМИ.

### АЛЬТЕРНАТИВА

#### НЕ ПОХОЖЕ НА



Jak 3

#### ХУЖЕ, ЧЕМ



Burnout: Revenge





**Автор:**  
Наталья Одинцова  
odintsova@gameland.ru



# Genji: Dawn of the Samurai



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Game Republic
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97471/Site>

Самураи прошлого знали толк в контратаках – обзавидовался бы и Нео!

**Д**орога в Киото, ясный день. Бойкие уличные продавцы нахваливают свой товар, малышня играет у покосившейся ограды, бредут с поля крестьяне. Перед ветвистой сакурой останавливается молодой самурай. «Как прекрасны деревья в весеннем цвету!» – восклицает он, глядя на падающие лепестки. Отмотаем игроленту вперед – к той же дороге в Киото, но уже глубоким вечером. Повсюду разруха и запустение, немногие уцелевшие поселенцы сбились в кучку, еще не веря, что им удалось пережить набег свирепых воинов клана Тайра. Клан Тайра держит в страхе не только столицу, но и всю Японию – мало кто решается восстать против жестокого прав-

ления князей, на чьей стороне не только вооруженная до зубов армия. Об этом не говорят вслух, но шепчутся с опаской – избранные бойцы клана обладают сверхъестественной силой, недоступной простым смертным. Но вот и молодой самурай. Снова останавливается перед сакурой. Сей час, сейчас он произнесет пламенную речь о бесчинствах рода Тайра! «Как прекрасны деревья в весеннем цвету!» – заученно выдает по зову клавиши потомок клана Минамото. Поэзия и кровавые распри – рука об руку. Такой оживает феодальная Япония в исторических романах, такой мир рисовали мастера древности на гравюрах. Поклонение изяществу и неслыханные зверства, яркая

вспышка жизни в смутные времена. Genji (Гэндзи) от Game Republic кропотливо воспроизводит детали, чтобы мы еще раз поверили в легенду. Блистательные дворцы, величественные храмы, поднебесье и подземный мир – где ни окажутся герои, везде их встречают роскошные пейзажи. Сверкает лаком кожа пластинчатых доспехов, ветер колеблет шелковые шнуры на рукоятках мечей – экипировка различается не только величиной бонусов к атаке или защите, но и внешним видом. И всегда – даже между самыми жаркими схватками – у бойцов найдется время, чтобы остановиться перед прудом и полюбоваться на спящих карпов. Разве что порой созерцание природы доходит до абсурда, как в примере с молодым самураем и сакурой.

В основу сюжета Genji легли реальные события – противостояние родов Тайра и Минамото в 11-12 веках нашей эры. За давностью лет и обилием пересказов потомков жестокая междоусобица успела обрасти мистическими подробностями и превратиться почти в миф. А в том, что на почве мистики игры растут как на дрожжах, мы уже успели убедиться. Еще в прошлом году демон-военаачальник Ода Нобунага вновь тиранил несчастных японцев в Onimusha 3. На сей раз уподобиться темным силам возжелал предводитель клана Тайра. Его главный козырь – таинственные Амахаганэ (Amahagane). Блестящие шарики, больше похожие на стеклянные безделушки, даруют своему хозяину власть над энергией



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★★★ 8.5

**Наше резюме:**  
Экскурс в историю средневековой Японии – не столько достоверный, сколько красивый. Два героя, два индивидуальных боевых стиля и полчища врагов.

### Как создается идеал

«Был он лет двадцати пяти, белолиц и благороден на вид, с густыми усами...» Да-да, именно так выглядит в «Сказании о Есицунэ», средневековом японском романе, Минамото Есицунэ. И все равно обман! По словам переводчика романа, Аркадия Стругацкого, Есицунэ на деле был «смугловатым пучеглазым парнем с кривыми растопыренными зубами».



#### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Красота во всем: от «открыточных» фонов до боевых приемов, саундтрек великолепно передает настроение сцен, небанальные боссы, эффектная боевая система.



#### Минусы:

Ассортимент атак все же невелик, персонажи настолько героичны, что сопереживать им не удается, слишком малая продолжительность игры.



ВРАГИ НАПАДАЮТ НА БЭНКЭА ЧУТЬ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ НА ЕСИЦУНЭ. ДАЖЕ АМАХАГАНЭ НЕ ПОМОГАЕТ.

С ЛЕГКОСТЬЮ ВЕРТЕТЬ КАМЕННУЮ КОЛОННУ – ЭТО ВАМ НЕ КЛАНУ ТАЙРА СЛУЖИТЬ!





ВРАГИ МОГУТ НАПАДАТЬ ХОТЬ СКОПОМ, ХОТЬ ПООДИНОЧКЕ – НА «КАМУИ» КОЛИЧЕСТВО ВРАГОВ НЕ ВЛИЯЕТ.

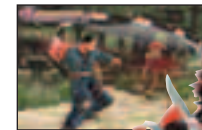
**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Samurai Western

**НА УРОВНЕ**



Onimusha 3:



«камуи» (kamui). Никаких невероятно мощных ударов она не обеспечит – только сверхчеловеческую реакцию и скорость. Что в мире Genji как нельзя кстати – зачем дубасить врагов серией суператак, если куда эффективней по-самурайски истребить обидчиков одним ударом? Удивительно, но жадные лапы Тайра так и не сумели дотянуться до Амахаганэ главных героев – юного отп-

рыска клана Минамото, Есицунэ, и его будущего верного соратника, монаха-гиганта Бенкея. Им и предстоит, пользуясь мистической энергией, прорваться сквозь полчища воинов враждебного рода и отыграться за все предыдущие поражения Минамото. А заодно и победить мировое зло (ведь Амахаганэ усиливают уже заложенные в людях качества, превращая и без того форменных

мерзавцев в настоящих дьяволов). Есицунэ быстр и ловок, Бэнкэй – силен и неповоротлив. Для прохождения одинаково важны оба – если играть только за одного, то полностью всех секретов не раскрыть. А некоторые миссии и вовсе рассчитаны на определенного персонажа. Есицунэ, например, не хватает силенок ломать замки на дверях, а Бэнкэю нечего и мечтать запрыгнуть на крутые

крыши пагод – любой каменный столбик под его весом вмиг разваливается. Особого терпения для двойной инспекции подземелий – как же иначе разыскать все-все припрятанные сокровища! – тоже не потребуется, уж больно коротки. Да и загрузить, играя нелюбимым персонажем не выйдет. Боевые стили шустрого самурая и монаха, вооруженного то копьем, то каменным столбом, различаются сильно, но разучиваются влет. Еще бы, для всех ударов отведено только две кнопки – под быструю атаку и мощный, но не такой молниеносный удар. Главное разнообразие в комбинировании – удерживая кнопки или пробую чередовать их, открываешь в героях неисчерпаемый талант к эффективному и разнообразным приемам. Но даже виртуозное жонглирование

**Хороший меч на дороге не валяется!**



Не все вооружение и обмундирование приобретается в магазине. Бэнкэю и Есицунэ всегда рады в оружейных мастерских – разумеется, если они при деньгах, да еще все материалы притаранили с собой. Тогда для дорогих гостей не жалко и эксклюзивное копьё выковать, и новый панцирь смастерить. Ценные ингредиенты прячутся в сундуках, выдаются в

награду за победу над боссами, а также выбиваются из самих боссов – с каждым удачным ударом «камуи». Ух, как не любят расставаться противники с деталями доспехов, как ценят они свои перья! Когда подводит реакция, пригодится двойное, а позже и тройное замедление атак – за счет улучшенного Амахаганэ.



ОРУЖИЕ С ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫМИ СВОЙСТВАМИ – ПОРОЙ СОЮЗНИК, А ПОРОЙ ХУЖЕ ВРАГА. ВНИМАТЕЛЬНОЙ ИЗУЧАЙТЕ ПОВАДКИ БОССОВ!



БЛАГОРОДНОМУ САМУРАЮ НЕ ЗАЗОРНО И УВЕРНУТЬСЯ ЛИШНИЙ РАЗ.

**Тайна названия**

Так почему же «Гэндзи», а не «Вся правда о героических делах клана Минамото»? В японском языке заимствованные из Китая иероглифы имеют два чтения – традиционное китайское и японское. «Гэндзи» – как раз китайское прочтение «Минамото». Клан Тайра по этой же причине часто именуют кланом Хэйкэ.



кнопками отступает на задний план, когда в узком переулке герой натывается на втрое превосходящие силы противника. Тут-то и наступает время показать высший класс – воспользоваться энергией Амахаганэ. Внезапно действие на экране начинает напоминать древнеяпонскую «Матрицу» – враги трепыхаются, как мухи в киселе, и за секунду до их нападения герою дается шанс контратаковать. Самым что ни на есть сокрушительным ударом – рядовых соперников бьет наповал, а боссам ощутимо сокращает жизнь. Здорово! Но потребуются незаурядные рефлексы. Попробуй уследи за момен-



ЭКЗОТИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ В GENJI ПРУД ПРУДИ – ГЛАЗ НЕ ОТОРВАТЬ ОТ ОЧЕРЕДНОГО ЧУДА-ЮДА! А ВЕДЬ С НИМИ ЕЩЕ И ДРАТЬСЯ НАДО!

**Зачем дубасить врагов серией суператак, если куда эффективней по-самурайски истребить обидчиков одним ударом?**

том, когда мигнет кнопка контратаки, если противник так и норовит молниеносно вцепиться в горло. Совсем не пользоваться обычными приемами нельзя – вначале «камуи»

Есицунэ и Бэнкэя хватает только на один сеанс бешеных контратак. Утраченная энергия восполняется не только, пока герой активно дерется, но и в краткие секунды передышки. Преследователи не дают адреналиновой волне выдохнуться, накидываясь на лихой дуэт буквально на каждом шагу. Но подземелья коротки, да и вражьи атаки сильно различаются по стилю – драматическое избавление Японии от монстров и тиранов не успевает надоесть. «Мы видели все это в Onimusha! – скажете вы. – И двух героев, и разные стили, и демонов с жадной властью!» Действительно, обе игры похожи – вплоть до того, что над Genji ра-

ботали бывшие сотрудники Capcom, участвовавшие в разработке Onimusha. И тем не менее, Genji: Dawn of the Samurai не подражает легендарной самурайской серии, не пытается подкупить геймеров историей о герое, на месте которого они смогли бы представить себя. Это в первую очередь легенда, красивая сага о событиях прошлого – кто-то, возможно, уже слышал подобную, кто-то услышит в первый раз, но всех одинаково заинтригует не столько сам рассказ, сколько то, как он подается. А уж по части создания атмосферы и подкидывания тактических задачек Genji преуспевает. Поэзия и кровавые распри – в полном объеме. ■

**И здесь Амахаганэ, и там Амахаганэ!**

Герои улучшают собственные параметры, собирая по миру экстракты Амахаганэ. Ловят на живца: рядом с экстрактами целый Амахаганэ начинает резонировать – светиться неземным светом. Тут-то самое время показать пару геройских выпадов, помахать мечом – авось что найдется. Как наберется три экстракта – пора улучшать силу атаки, здоровье или защиту.



НЕОБЯЗАТЕЛЬНО ЛАЗИТЬ ЗА ЛЕКАРСТВАМИ ПО МЕНЮ – «ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ» ВЫРУЧАТ ИГРОКА.

По мотивам популярного ТВ-сериала!

**СКОРАЯ ПОМОЩЬ  
В БОРЬБЕ ЗА ЖИЗНЬ**

**ER**

Добро пожаловать в окружную больницу Чикаго, место, где грань между жизнью и смертью почти стёрта. Место, где секунда решает всё!



Localisation and translation of ER the Game, Mindscape logo © 2005 Mindscape. All rights reserved. ER the Game is distributed by Game Factory Interactive. ER Software © 2005 Legacy Interactive. All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc. Uses Bink Video © Copyright 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.



ER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WBIE LOGO TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s05)

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

[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (495) 611-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>



Автор:  
Александр Трифионов  
operf1@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-M»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Silver Style Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1,8 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.the-fall.com/ru>

# The Fall: Last Days of Gaia («The Fall: Последние дни мира»)

Тысячи бета-тестеров и пару лет на отлов ошибок могут себе позволить только флагманы рынка. Удел остальных – выпустить хоть какую-то версию и клепать к ней патчи. Иногда они что мертвому припарка, но порой исправление досадной ошибки меняет отношение к игре в корне. Мертворожденное чудовище превращается в «неплохой проект с парой недостатков», игроки довольны, разработчики начинают подумывать над продолжением. Немецкая версия The Fall: Last Days of Gaia, вышедшая год назад, была попросту неработоспособной. Заплатки ставились одна на другую – исправлялись ошибки, добавлялись но-

вые задания и локации, улучшалась графика... Словом, появившаяся сейчас локализация от «Руссобит-M» имеет мало общего с давним релизом. О ней и поговорим.

## YOUR ADVENTURE'S JUST BEGUN, LITTLE HERO

Наша цивилизация – весьма хрупкая вещица. Пускай в ядерную войну уже никто не верит, возможностей для Апокалипсиса остается презрительно. В 2062 году для колонизации Марса были построены гигантские машины-терраформеры. Однако миссию свою они выполнить не успели, поскольку угодили в руки к террористической группировке.

Никто не знает, по небрежности ли экстремистов или по злему умыслу терраформеры запустились прямо на Земле, но последствия ощутили все. Чудовищные ураганы и наводнения под корень выкосили человечество, а уцелевшим предстояло жить в гигантской пустыне, где все океаны и моря пересохли и воду можно достать только из-под земли. В столь негостеприимном мире начинается история вашего героя. Возвратившись из похода, он застаёт родную деревушку в огне, а всех жителей – мертвыми. Не имея более никакой цели в жизни, кроме мести бандитам, он присоединяется к Новому Правительству – группировке, взявшей под защиту окрестные поселения.



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:  
★★★★★☆☆☆☆

6.5

Наше резюме:  
Строили-строили, и наконец построили. Еще не Fallout, но уже не Metalheart.

**Печальная история**  
Жил-был старик, и была у него карта райского местечка, в котором воды – хоть залейся. Убедил он нескольких людей пойти с ним, но по пути один из пилигримов отравил воду во флягах остальных. А по прибытии его убила местная шайка. Ах да, и «земля обетованная» оказалась давно высохшим бассейном.

## Наше главное оружие

Прокачанное умение «Красноречие», помимо решения некоторых квестов более быстрым путем, снижает цены в магазинах, позволяет развлекать NPC и получать за это подарки, а также передавать самый сильный навык героя соратникам. Поскольку общается со всеми только протагонист (и получает больше всех XP), ему и развивать.



## КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
Интересный, самобытный сюжет и квесты, отличная «постапокалиптическая» стилизация и хороший саундтрек.

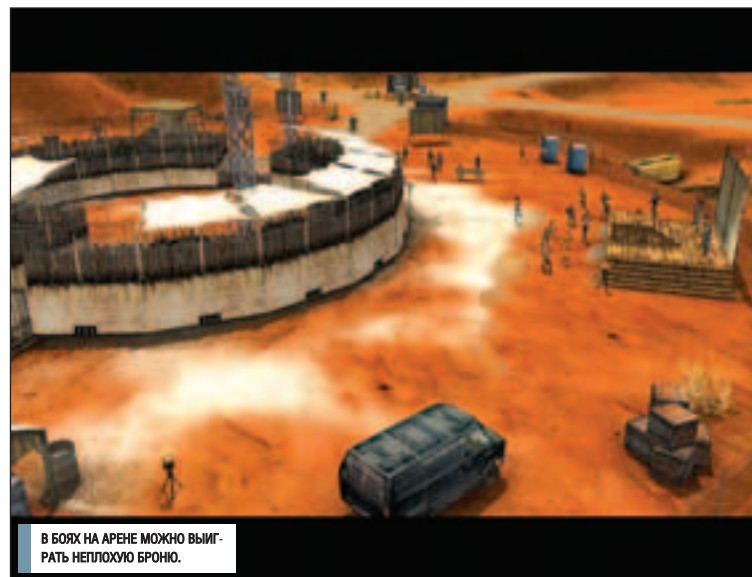
**Минусы:**  
Сильно устаревший движок, несбалансированная ролевая система, примитивные бои.

## BREATHE THE LIFELESS DUST OF NATURE'S REVENGE

Получив на складе ржавый пистолет, рваные кроссовки и гоп-компанию из пяти человек в подчинение, отправляемся чинить добро и насаждать справедливость. Но поиски базы рейдеров и мести за родных – лишь начало долгого пути. Сюжет развивается стремительно, и пару раз даже выкидывает неожиданные фортели. Стоит отметить умелую работу сценаристов и дизайнеров на заданную тему – разрушенные города, пересохшие доки и заброшенные вокзалы населены запоминающимися персонажами. Индейцы, вышедшие из резерваций, фермеры, находящие



В ОТСУТСТВИЕ ЭНЕРГИИ СТОИТ ВСПОМНИТЬ СТАРЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.



В БОЯХ НА АРЕНЕ МОЖНО ВЫИГРАТЬ НЕПЛОХУЮ БРОНЮ.



утешение в уцелевшем самогонном аппарате, мародеры и фанатики, банда детей-сирот... Днем все работают и охотятся, вечером собираются вокруг костра на деревенской площади, жарят мясо, общаются и слушают местного трубадура. А потом расходятся по домам ночевать. Вам предстоит спасти девушек от «охоты на ведьм», устраивать личную жизнь механика-неряхи, ловить дикого мустанга и собирать вертолет из груды мусора. Квесты необычны, многоступенчаты и поданы со здоровой долей юмора («черного» в том числе).

**NOW YOU SEE ALL DAMAGE WE HAVE DONE**

К сожалению, несмотря на все расписанные в завязке ужасы, ничего похожего на депрессивные пейзажи Fallout вы не увидите. В чащах засохших деревьев обитает разнообразное зверье, селяне умудряются возделывать поля, да и вообще на нехватку воды никто не жалуется. Умение находить подземные источники и добывать живительную влагу остается совершенно не востребо-

**Вам предстоит спасти девушек от «охоты на ведьм», ловить мустанга и собирать вертолет из груды мусора.**

ванным. Равно как снятие шкур и мяса с подстреленных животных. Тут, впрочем, можно придраться к ролевой системе в целом – в теории, игрок должен тщательно подбирать членов отряда и делать из каждого узкого специалиста. Ведь есть и медицина, и вождение разнообразной техники, и воровские умения, можно делать из подручного материала броню, модифицировать оружие, баловаться взрывчаткой... Да еще к каждому «скилу» полагается выбирать полезные перки и думать, что важнее – ускоренная перезарядка или повышенная точность оружия. Что происходит на деле? Из всех боевых навыков ценность имеют лишь умение обращаться с тяжелыми стволами и «снайперкой», а прокачав кому-то Взлом и Карманную кражу, и Красноречие – главному герою, об остальной линейке можно смело забыть.

**EVEN IF YOU WALK ALONE YOU WILL FIGHT**

Вам мало? Завидев отряд, враги неорганизованной толпой несутся навстречу и гибнут под плотным автоматным огнем; паузу можно даже не включать, и уж давно нет нужды присесть или лечь. На этом все «тактические» бои и заканчиваются. Движок, сильно устаревший еще на момент выхода немецкой версии, сейчас выглядит совсем уж неприглядно (и умудряется подтормаживать). Но багов, надо признать, почти не осталось, а все диалоги переведены и нормально озвучены. Нишевый проект для ярых фанатов Fallout и любителей простеньких RPG с неплохим сюжетом. Остальным лучше дожидаться The Elder Scrolls IV: Oblivion и Gothic III. А я, пожалуй, пойду, посижу еще у костра и послушаю звуки флейты... ■

**АЛЬТЕРНАТИВА**

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

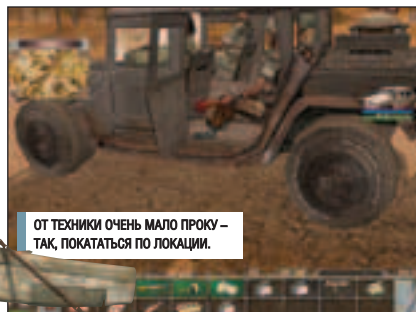
ХУЖЕ, ЧЕМ



Бригада Е5: Новый Альянс



Эпизоды, подобные этому брошенному конвою, добавляют интриги повествованию.



От техники очень мало проку – так, покататься по локациям.



Один из необычных квестов – топографическая съемка местности.



Автор:  
Restless  
restless@gameland.ru



# «Стальные монстры» (Pacific Storm)

«Бесполезно говорить: «Мы делаем все возможное». Надо уметь делать необходимое», – Уинстон Черчилль.

Война – дело неблагодарное. Об этом напоминают незабвенные слова Черчилля и других великих полководцев в начале каждой миссии «Стальных монстров». Несмотря на огромное количество игр, посвященных Второй мировой, Lesta Studio придумала, как выделиться в этом донельзя населенном квартале. Разработчикам удалось сотворить игру на стыке трех разных жанров: стратегии, тактики и симулятора. Да еще охватить доселе не занятую область крупных морских сражений с участием авиации, кораблей и подводных лодок.

Впервые загрузив игру, вы попадаете в акваторию Тихого океана, примерно за год до начала войны. Казалось бы, куча времени на подготовку. Ан нет, даже «раскрутиться» толком не успеете. Прежде всего надо развернуть базы, подтянуть рабочих и солдат и провести парочку учений. С постройками и их количеством наверняка возникнут трудности: различных зданий, которыми можно усилить существующие базы, великое множество, и все они возводятся довольно долго – выбирать сразу все никак не выйдет. Стройплощадками, как и положено,

заведуют инженеры. Известно, чем больше технарей, тем веселее строительство. Заманив к себе побольше парней с чертежами и циркулями, удастся намного ускорить возведение зданий. А для некоторых сооружений придется доставить оборудование издалека. Например, заказать радар для более надежной обороны базы. Конечно же, и о медицине забывать не стоит. Без лазаретов бойцы будут гибнуть, точно мухи. Еще бы: любой помрет без чуткого внимания смазливой медсестричек.

Построив госпитали, бараки и фабрики, стоит подумать и о бойцах. Солдат не так много, а уж матерых морских волков и небесных орлов и того меньше. Благо, дело немного поправляет добровольно-принудительный призыв. Каждый месяц из глубокого тыла к нам на передовую поступают зеленые юнцы. Несколько тренировок, парочка боевых заданий – в вашем распоряжении стреляные вояки. За распределением салаг время летит незаметно. Не успел оглянуться, а война тут как тут. В случае успешных боевых действий ваши владения на стратегической карте заметно разрастутся. Разумеется, потребуются новые склады, заводы, транспортные узлы и так далее. Правительство следит за постройкой и в случае чего выдает разнарядки: «На базе N требуется госпиталь. Сдача объекта – через 120

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy/simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК:	Lesta Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

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

ОНЛАЙН:  
<http://www.steelmonsters.com>



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Чрезвычайно насыщенная игра; к сожалению, это сыграло злую шутку: нелегко уследить за всеми сторонами игрового процесса.

## Разделение труда

Допустим, в вашем распоряжении несколько близлежащих баз. Совсем не обязательно на каждой строить порты и взлетно-посадочные полосы максимальных размеров. Практика боевых действий показывает, что гораздо выгоднее возводить специализированные базы. Связь между ними легко поддержат маленькие кораблики, которым не нужны пристани.

## Давайте экономить

Представьте, что у вас есть несколько устаревших флагманских линкоров. Можно отбуксировать их на свалку в заботливые руки коррозии, а взамен отстроить современные корабли. Но это отнимет слишком много времени и ресурсов. Есть выход проще: подновить старые судна. Современная электронная начинка вернет их в строй.



## КНУТ И ПРЯНИК



### Плюсы:

Удачный симбиоз трех игровых жанров; огромное, практически безграничное поле для маневров; удобная камера.



### Минусы:

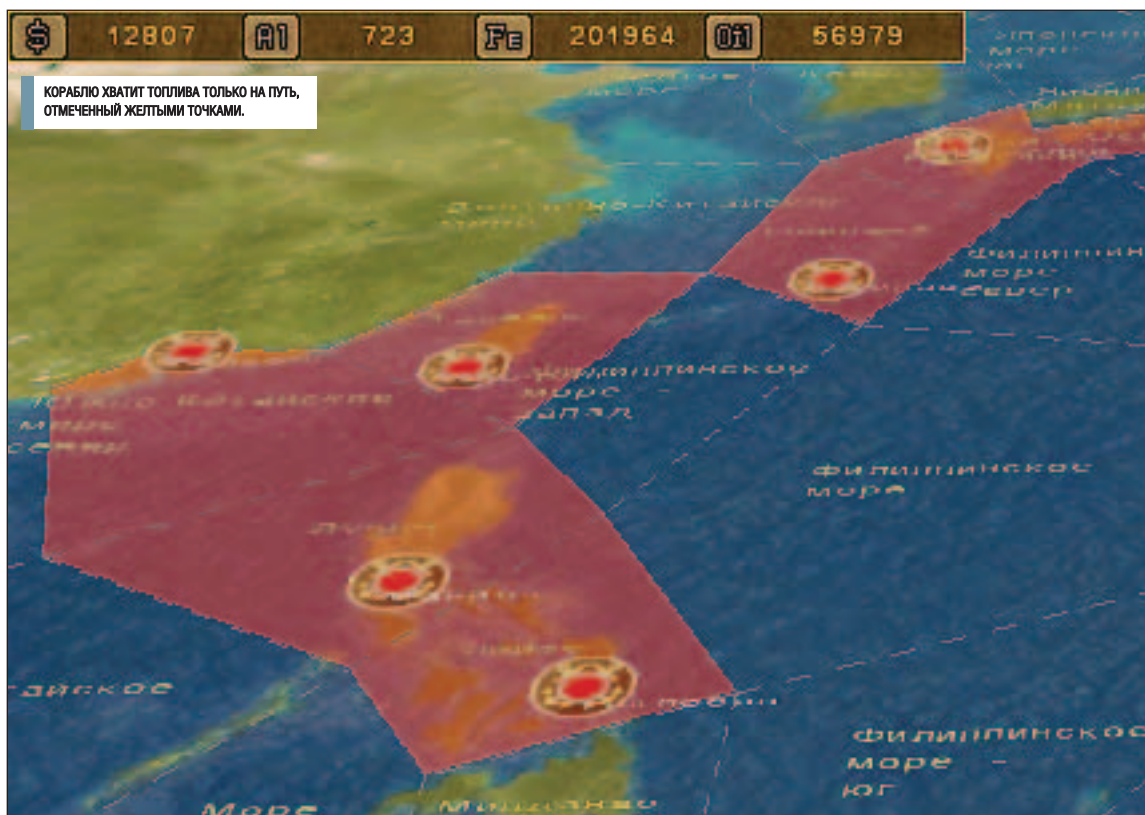
Слишком запутанное управление, не позволяющее сосредоточиться на самой игре; невозможно использовать мышку во время пилотирования самолетов.



Для посадки нужно пролететь через все кольца.



Вы руководите такими великими людьми, как адмирал Честер Нимиц.



дней». Как же это раздражает! Представьте, противник нападает со всех сторон, а на вас сыплются сообщения о необходимости строительства. И отказываться от подряда как-то некрасиво, и времени нет. Каску прораба частенько сменяет спортивный костюм тренера или строгий пиджак снабженца. В первом

прикиде вы будете издеваться над подчиненными, повышая их боевую и политическую подготовку. У вышколенной команды эсминца куда больше шансов выжить, чем у зеленых юнцов. А пока солдаты изнывают от боли в мышцах после тридцатиклометрового марш-броска, вы можете спокойно заняться оснащением воен-

ной части в целом и спортзалом в частности. Для инженерной деятельности необходимы 4 ресурса в разных соотношениях: железо, алюминий, нефть и деньги. Любая уважающая себя база должна ломиться от обилия «даров природы». К сожалению, в «Стальных Монстрах», как и в жизни, такого не бывает. Зна-

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**АРКАДНЕЕ, ЧЕМ**  
  
 «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт»

**РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ**  
  
 Rome: Total War – Barbarian Invasion

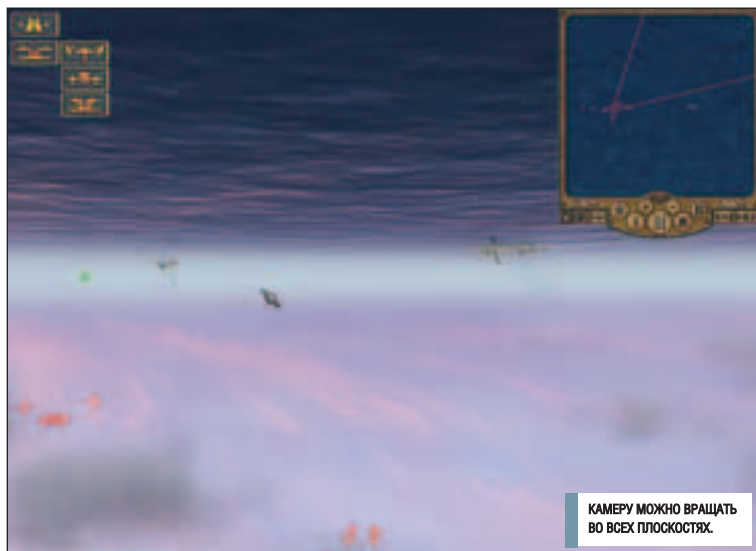


Как захватить высоту

Для победы в войне надо постоянно отрезать у врага все больше и больше баз. Проще всего сначала провести бомбардировку и уничтожить инфраструктуру, а после – высадить десант. К сожалению, в этом случае придется отстраивать уже свое расположение практически с нуля. Если этого очень не хочется, стоит поднакопить солдат. Далее, опять же, высадить войск на вражеской территории и немного подождать. Людские потери, разумеется, возрастут, зато вы сохраните базу целой и невредимой. Останется только зашпаклевать дырки от пуль в стенах и использовать чужие госпитали.



чит, вам придется хорошенько пораскинуть серым веществом, чтобы распределить скудные запасы по всем игровым зонам. Ведь на каких-то из них есть месторождения, а на каких-то – просто шаром покати. Во всех этих перетасовках кроется существенный риск для вашей военной экономики. Скажем, во время транспортировки пяти тысяч тонн нефти танкер наткнется на вражескую подлодку. Вот уже и нет вашей нефти. А что, если это были последние запасы, и вся техника встанет в портах и в открытом море? Однако хватит о грустном. Предположим, что у вас хватает ресурсов и снабжение работает как часы. Пора защищать свои рубежи и отвоевывать новые позиции! Тут открывается интересная особенность игры – еще один игровой жанр. Как только вы сближаетесь с противником, вам



**Посмотрите на этих удалых парней!**

Всего насчитывается 4 класса юнитов: пилоты, моряки, солдаты и инженеры. Первые на «ты» общаются с винтокрылыми машинами. Вторые прошли тысячи миль по воде. Третьи легко обращаются со всеми известными видами оружия и штурмуют самые неприступные стены. А брат-инженер скромно отсиживается в тылу, строя и ремонтируя здания.



предлагают перейти в тактический режим. Если раньше игра напоминала классический военно-морской варгейм, то теперь она становится гораздо ближе к современной стратегии в реальном времени. Впрочем, если вы любите только макроменеджмент, то можно и не входить в тактический режим. Соотнеса количество и профессионализм войск на каждой стороне, компьютер может и сам отыграть сражение. Делает он это довольно честно, но в любом случае машина есть машина, слишком доверять ей истинный полководец не будет. Лучше все же самому попробовать. К тому же появится возможность испытать режим симулятора. Во время битвы, отдав все приказание, вы можете сесть за

## Каску прораба частенько сменяет спортивный костюм тренера или строгий пиджак снабженца.

штурвал любого самолета или пост-рельеф из орудий крупного корабля. Управление в игре достаточно сложное. Существует море клавишных сочетаний: только для выделения юнитов в тактическом режиме отведен как минимум десяток вариантов. И это еще не самое страшное. Подсмотреть клавиши в меню «опции» вообще не удастся, как, впрочем, и поменять их по своему вкусу. Полную раскладку можно узнать либо пройдя полный курс учебных миссий, либо вызувнив руководство пользователя. Впрочем, разработчики обещают подправить управление в ближайших патчах,

а пока исследователя «Стальных монстров» ждет немало препятствий на пути приручения игры. Допустим, вы все-таки вбили себе под скальп эти бесчисленные комбинации. Но на этом «познание» не заканчивается. Остается разобраться в хитросплетениях меню, подменю и под-подменю. Работенка не из самых легких. Но стоит ли винить за это разработчиков? После долгих раздумий становится ясно, что разгрузить такое нагромождение функций и режимов просто физически невозможно. В настоящей жизни существует множество вариантов,

как одержать победу в великой битве, и в игре за это разнообразие приходится платить. «Стальные монстры» – многогранная и непростая в освоении игра, но она безусловно стоит внимания любого человека, увлеченного морем и морскими баталиями. Обнаружившиеся недостатки – неотъемлемая часть ее же достоинств. Игра дает в руки игрока весь Тихий океан, до краев наполненный боевыми действиями флотов и авианосных группировок, экшном симуляторных «догфайтов» и неспешным планированием в стратегическом режиме. ■

### Формации

Предназначены для объединения нескольких юнитов в группу. Такими кружками очень удобно управлять на стратегической карте. Они отображаются в виде фишек судов или самолетов, вокруг которых собраны формации. Ко-

рабли, например, можно объединять в дивизию или флот. В скором времени разработчики планируют выпустить add-on, в котором будет хоть немного улучшено управление. Появится «хит-локешен» – точечная система

повреждений. Она сделает морские бои еще более правдоподобными. В дополнение войдут новые юниты и страны (Германия, Голландия, Австралия, возможно СССР). Также будет добавлен мультиплеер.





# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам сотрудничества  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»  
123008, Москва, ул. 84, ул.  
Селезневская, 21  
Тел.: (007) 737-83-07  
Факс: (007) 591-44-07  
admin@1c.ru, www.1c.ru

# TOTAL OVERDOSE™



ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ,  
ЖЕСТКИЙ И ЦИНичНЫЙ **ACTION**  
В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA

eados



© 2005 SCI Games Ltd. Наименование и логотип Total Overdose являются торговыми марками компании SCI Games Ltd. Игра разработана компанией Deadline Games A/S. Наименование и логотип Deadline Games являются торговыми марками компании Deadline Games A/S.  
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.  
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



**Автор:**  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GC, PSP
■ ЖАНР:	action/adventure, racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Radical Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.vugames-europe.com">http://www.vugames-europe.com</a>	

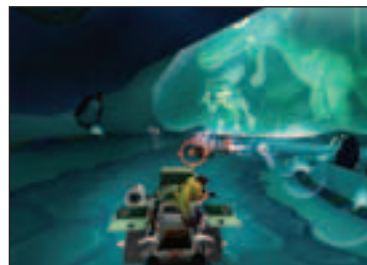
# Crash Tag Team Racing

Крэш вновь затеял драку с сумасшедшим Нео Кортексом. В этот раз победитель получит целый парк аттракционов.

**С**овременные платформеры один за другим устремляются за границы родного жанра, пробуют силы на новом поприще. За примерами далеко ходить не надо – Ratchet & Clank уже давным-давно прикидывается шутером, из Jak & Daxter к четвертой серии и вовсе сделали подобие Twisted Metal. Умудренный годами бандикут Крэш сотоварищи тоже не сидит сложа лапы и старательно изображает из себя лихого гонщика.

## ЗВЕРСКИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

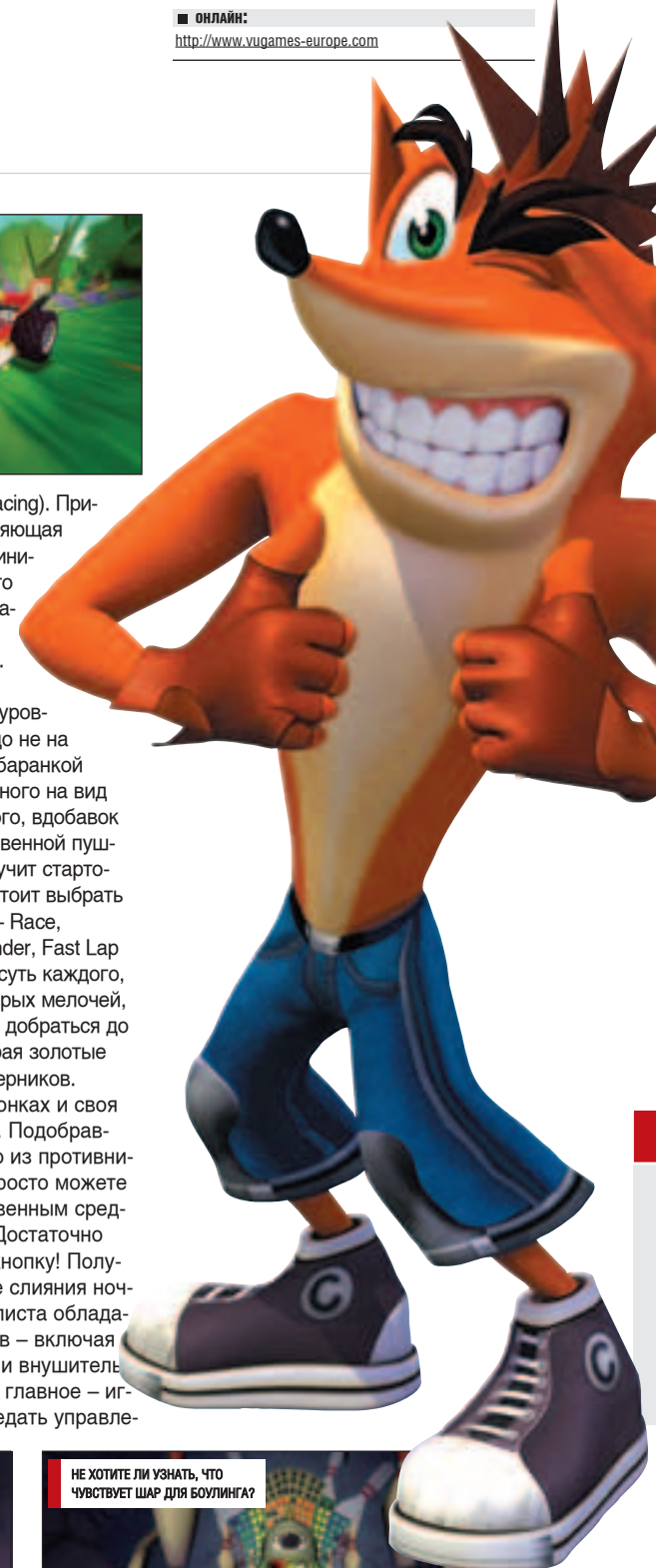
Место действия Tag Team Racing – огромный парк аттракционов, принадлежащий коротышке фон Клатчу. Онный гений ни с того ни с сего заявил, что отдаст свою собственность первому, кто соберет потерянные power crystals и восстановит работоспособность парка. Разумеется, и Крэш, и Нео Кортекс немедленно вызвались поучаствовать в соревновании. Первый жаждет заполучить



постоянный источник дохода, второй, как обычно, – покорить мир. Впрочем, сам фон Клатч и его страшнолюбные приближенные тоже не остались в стороне. Претенденты на главный приз разбредаются по необъятным владениям фон Клатча... И начинается настоящее веселье! Разработчики, чтобы их детище хоть как-то выделиться на фоне прочих, пошли на весьма и весьма рискованный шаг – скрестили классический платформер со столь же классическим клоном Mario Kart (имя ему, как вы



помните, Crash Team Racing). Причем «гоночная» составляющая не сведена до уровня мини-игры (этим сейчас никого не удивишь), а вполне самостоятельна и отчаянно тянет одеяло на себя. Трассы в Tag Team Racing – по сути, те же уровни, но проходить их надо не на своих двоих, а сидя за баранкой какого-нибудь чудовищного на вид драндулета, оснащенного, вдобавок к колесам, еще и здоровенной пушкой. Прежде чем прозвучит стартовый свисток, вам предстоит выбрать один из пяти режимов – Race, Crashinator, Rolling Thunder, Fast Lap или Run and Gun. Увы, суть каждого, за исключением некоторых мелочей, примерно одна и та же: добраться до финиша, попутно собирая золотые монетки и взрывая соперников. Тем не менее, есть в гонках и своя «изюминка» – clashing. Подобравшись к машине любого из противников поближе, вы в запросто можете объединить ее с собственным средством передвижения. Достаточно всего-то нажать одну кнопку! Получившийся в результате слияния ночной кошмар автомобилиста обладает массой преимуществ – включая повышенную скорость и внушительную огневую мощь. Но главное – игроку разрешается передать управле-



## От Симпсонов к бандикутам

Команда Radical Entertainment не впервые сажает за руль популярных персонажей. Предыдущий экзамен на водительские права под присмотром канадцев сдавала суматошная семейка Симпсонов (а заодно и половина населения Спрингфилда) – в The Simpsons: Road Rage и куда более удачной The Simpsons: Hit & Run.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Орда сумасшедших героев, изрядное количество уровней и трасс, разнообразие игровых ситуаций, приятная графика.



#### Минусы:

Множество технических недоработок, неотлаженная камера и управление, заниженная сложность.



ПРЫЖКИ ПО ПЛАТФОРМАМ – ЧРЕЗВЫЧАЙНО РИСКОВАННОЕ ЗАНЯТИЕ. ОСОБЕННО ЕСЛИ ПРИНЯТЬ ВО ВНИМАНИЕ СТРАННОСТИ УПРАВЛЕНИЯ.



НЕ ХОТИТЕ ЛИ УЗНАТЬ, ЧТО ЧУВСТВУЕТ ШАР ДЛЯ БОУЛИНГА?



ГОНКИ ПРОВОДЯТСЯ ВЕЗДЕ, ГДЕ УДАЛОСЬ ПРОЛОЖИТЬ ТРАССУ – ОТ ЛЕДЯНЫХ ПЕЩЕР ДО НЕДР ВУЛКАНА.

ние многоколесным монстром компьютерному напарнику, а самому сосредоточиться на истреблении неприятеля. Кстати, обязанности шофера AI исполняет более чем профессионально.

**НАДО БЫ ПОБРОДИТЬ...**

Что касается прыжково-беговой составляющей, здесь никаких сюрпризов или оригинальных находок не наблюдается. Крэш с толпой друзей и недругов таскается по разнообразным уровням, общается по мере необходи-

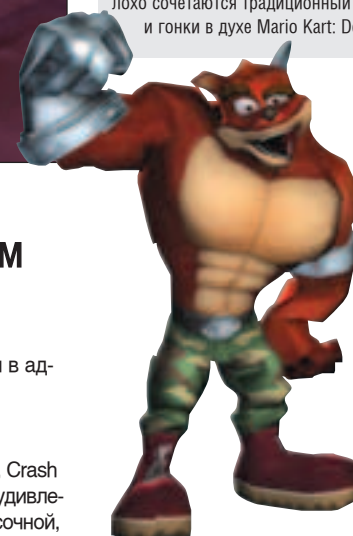
**Разработчики скрестили классический платформер с классическим же клоном Mario Kart.**

мости с NPC и сражается с пингвиними-ниндзя. Призами за доблесть служат уже упомянутые power crystals, монетки, дополнительные автомобили и прочие полезные в хозяйстве вещи. Жаль только, камеру и управление не удосужились отладить должным образом – персонажи регулярно пропадают из виду или по инерции соскальзывают с платформ, провоцируя от-

нюдь не лестные высказывания в адрес Radical Entertainment.

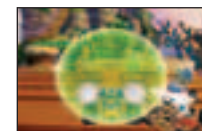
**ФИНИШ**

Несмотря на явные недоработки, Crash Tag Team Racing получилась на удивление приятной игрой – яркой, красочной, хотя и несколько сумбурной. Однако до былой славы Crash Bandicoot времен PS one ей по-прежнему далеко. ■



**АЛЬТЕРНАТИВА**

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Crash Nitro Kart

НЕ ПОХОЖЕ НА



Jak X

**ВЕРДИКТ**

НАША ОЦЕНКА:



**7.5**

Наше резюме:

Яркий взрывной проект, в котором очень неплохо сочетаются традиционный платформер и гонки в духе Mario Kart: Double Dash.

**Карьера гонщика**

Попробовать себя в роли виртуального Шумахера Крэшу довелось уже в 1999 году. Тогда Naughty Dog, еще не перебравшись окончательно под крыло Sony, соорудила Crash Team Racing – качественное подражание Mario Kart с великолепной (по меркам PS one, конечно) графикой. Несколько позднее в VU Games попробовали повторить успех, но уже без помощи Naughty Dog. Результатом стала средненькая по всем статьям Crash Nitro Kart. Однако, несмотря на более чем сдержанные отзывы критиков, среди простых игроков Nitro Kart была сравнительно популярна. Что, в конечном итоге, и поспособствовало появлению Crash Tag Team Racing.



ГЛАВНЫМ ОРУЖИЕМ КРЭША ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАЕТСЯ ФИРМЕННАЯ «ВЕРТУШКА».

PSР-ВЕРСИЯ ПОЧТИ НЕ УСТУПАЕТ ОСТАЛЬНЫМ ПО ГРАФИКЕ, НО ТРАДИЦИОННО СТРАДАЕТ ОТ ДОЛГИХ ЗАГРУЗОК.





Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	RPG/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Intelligent Systems
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.fire-emblem.com/pathofradiance>

# Fire Emblem: Path of Radiance

Отдохнув на карманных просторах GBA, сериал Fire Emblem наконец-то почтил вниманием и домашнюю игровую систему.



**Х**отя жизненный цикл GameCube потихоньку подходит к концу, интересные проекты для этой платформы нет-нет да и появляются на свет, к всеобщей радости поклонников Nintendo. Одним из последних эксклюзивных проектов стала Fire Emblem: Path of Radiance, девятая часть почитаемого многими сериала, начавшего свой путь еще на 8-битной NES.

## ГОСПОДИН ГРОССМЕЙСТЕР

Как вы относитесь к шахматам, дорогие читатели? Готовы ли тратить драгоценное время на розыгрыши многоходовых комбинаций, искать бреши во вражеской обороне и старательно продумывать собственное наступление? Беречь каждого солдата, будь он даже слабой пешкой, а в решающий момент пожертвовать ради победы грациозным надменным ферзем? Если ответ по всем пунктам положительный – милости просим в виртуальные казармы Path of Radiance.

Здесь радушно встретят и многоопытных ветеранов Fire Emblem (далее FE), и еще зеленых, не нюхавших порошу новичков. Первых поджидает хорошо знакомый набор правил и несколько приятных нововведений; вторым предложат пройти краткий курс обучения, после чего без лишних проволочек отправят на передовую – познавать военное искусство на практике.

Главный закон FE – «закон треугольника», на котором держится вся боевая система, – остался нетронутым. Суть его проста. Есть три категории вооружения – мечи, топоры и копьа. Мечи безукоризненно (за парой-тройкой исключений) работают против топоров. Топоры становятся лучшим выбором против копий. Ну а копьа незаменимы против мечей. Заклинания волшебников образуют отдельный «треугольник» из ветра, огня и грома. За пределами «треугольников» остаются лучники, полез-

ные в борьбе с воздушными силами противника, некоторые целители (ибо пацифисты) и различные воины-оборотни (не пользуются обычным оружием). Запомнили? Тогда вперед, решать более трудные задачи.

## ТЯЖЕЛА ГЕНЕРАЛЬСКАЯ ДОЛЯ

Основная сложность Path of Radiance заключается не в том, как выиграть битву, а в том, как выиграть ее с наименьшими потерями, не растеряв на пути к победе половину действующего состава. Стоит помнить, что, в отличие от большинства собратьев по жанру, в FE павших товарищей вернуть к жизни разрешается только одним способом – нажав на Reset и начав миссию заново. Противники же, пусть и не блещут умом, безошибочно угадывают в ваших рядах тех, кто слаб здоровьем или не может контратаковать. Стрелки, священники и колдуны – главные кандидаты в группе риска и вынуждены постоянно находиться под присмотром более крепких товарищей, вроде мирмидонян и паладинов.

Наверное, именно поэтому лучшей (но не универсальной!) тактикой в FE была и остается «агрессивная оборона». Делая очередной ход, ставьте в первую шеренгу самых сильных и проворных, во вторую – любителей дистанционных схваток; обеспечьте и тем, и другим доступ к скорой медицинской помощи. Готово? Можете с облегчением вздохнуть – проломить подобное построение не просто. Впрочем, неприятные сюрпризы иногда случаются – не слишком удивляйтесь,

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

### Наше резюме:

Одна из лучших тактических RPG последних лет. Всем поклонникам жанра – играть обязательно. Дезертиры будут наказаны.

ЖЕНЩИНА С ТОПОРОМ. БОИТСЯ МУЖЧИН С МЕЧАМИ.



## Семь раз отмерь, три раза отрежь

Первая Fire Emblem вышла в 1990 году на 8-битной NES, но за пределы Японии так и не выбралась – равно, как и следующие пять частей сериала, выпущенные в разное время на NES, SNES и GBA. Официально языковой барьер смогли преодолеть лишь три последние «Эмблемы огня» (среди которых и Path of Radiance).



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Невероятно увлекательный игровой процесс, множество ярких персонажей, обворожительная музыка и не самый глупый сюжет.



#### Минусы:

Скромная графика, отсутствие озвучки, не очень удобная система покупки и распределения предметов, некоторый дисбаланс.



ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ГЕРОИ НАНОСЯТ СОПЕРНИКАМ ОСОБЕННО МОЩНЫЕ УДАРЫ.





CG-ЗАСТАВОК В ИГРЕ НУ ОЧЕНЬ УЖ МАЛО, ВСЕ БОЛЬШЕ – ЭКРАНЫ С ТЕКСТОМ. НЕИЗБЕЖНОЕ ЗЛО В TRPG.

АЛЬТЕРНАТИВА

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ



Tales of Symphonia

НЕ ТАК КРАСИВО, КАК



Baten Kaitos: Eternal Wings & the Lost Ocean



ДЕВОЧКА С ЯБЛОКАМИ. БОИТСЯ ВСЕХ.

обнаружив в тылу пару-тройку боевых копейщиков или ватагу пиратов.

МЕНЕДЖМЕНТ

Помимо здоровья подопечных, мудрый полководец обязан помнить о множестве мелочей, способных серьезно изменить соотношение противоборствующих сил. Скажем, особенности ландшафта (болота, холмы, кустарники) при разных раскладах могут помочь вам или, наоборот, навредить, если вы не знаете всех тонкостей. Наглядный пример: песок замедляет передвижение конников, но нисколько не беспокоит избравших путь магии и волшебства. А вот любые возвышенности не под силу преодолеть никому, кроме тех, кто «рожден летать». Еще одно немаловажное дело – прием новобранцев. В мирное время рекруты почему-то не горят желанием встать под ваши знамена, а в пылу сражения их очень легко принять за врага и, неровен час, отправить на тот свет. Оттого приходится быть вдвойне осторожными, дабы к пос-

FE: Path of Radiance едва ли претендует на звание «технологический прорыв года».

ледним главам игры не страдать от нехватки работоспособных кадров. Не последнее место занимает и задача обеспечения вашей армии всем необходимым. Покупать различные предметы, будь то медикаменты или амуниция, в Path of Radiance разрешают в паузах между главами – пройтись по магазинам и оружейным мастерским в процессе боевых действий, как в былые времена, не получится, ибо неизвестные злодеи убрали с уровня все торговые точки. Несмотря на некоторые плюсы такого решения, обновлять запасы и проверять преysкуранты местных продавцов после каждой стычки не всегда удобно, да и организована процедура «шопинга» традиционно коряво. Оружие берем у одного, снадобья у друго-

го, третий куёт эксклюзивные топоры и мечи, четвертый готов скупить у вас любой ненужный хлам – и попробуйте быстро переключиться между виртуальными прилавками! Вдобавок, разжившись чем-нибудь, нужно немедленно решить, отдаете ли вы приобретение кому-то из подчиненных, или сдаете на общий склад. Да, и не забудьте, что при себе герои носят лишь самое необходимое! Волей-неволей вспомнишь «бездонные карманы» персонажей Final Fantasy и прочих «традиционных» RPG.

ПОЛЕЗНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

В перечне доступных рас и классов наблюдается весьма внушительное пополнение в виде уже упомянутых клякастых и когтистых оборотней-лагуз. Оные обитатели дремучих ле-



ЗЕЛЕНЫЙ ТИГР – НЕ ГЛУК, А ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ БОЙЦОВ ВО ВСЕЙ ИГРЕ. ЗНАКОМЬТЕСЬ, ЕГО ЗОВУТ МУАРИМ.



ОБЯЗАТЕЛЬНО БЕСЕДУЙТЕ С МЕСТНЫМИ ЖИТЕЛЯМИ – ОНИ ПОЧТИ ВСЕГДА ГОТОВЫ ПОДЕЛИТЬСЯ ЧЕМ-НИБУДЬ ЦЕННЫМ.

**Ни песен, ни плясок**  
В предыдущих сериях Fire Emblem армию частенько сопровождали музыканты или танцоры. Драться они не умели, зато с их помощью тот или иной персонаж мог выполнять два действия за один ход. В Path of Radiance никаких танцоров нет, а их функции переданы крылатому (и не очень-то шустрому) принцу Рейсону.

Мужчина с большим топором. Никого, дурак такой, не боится.



У ПЕШЕГО КОПЕЙЩИКА ПОЧТИ НЕТ ШАНСОВ ПРОТИВ ВООРУЖЕННОГО ТОПОРОМ ПАЛАДИНА.

сов и высоких скал делятся на три (опять три!) группы – звери, птицы и драконы. Звери представлены различными видами из семейства кошачьих. Птицы делятся на ястребов короля Тибарна, воронов под предводительством коварного интригана Найзалы и почти вымерших белых цапель принца Рейсона. Драконы ни на что и ни на кого не делятся, в дразги соседей стараются не вмешиваться, и вам (по крайней мере, явно) помогать не станут почти до самого конца, предпочитая действовать из-за кулис. Обратни – чрезвычайно могучие и проворные воины, но их сила не лучшим образом отражается на игровом равновесии. Зачем предпринимать хитроумные тактические маневры, когда один саблезубый тигр с легкостью расправится практически с любым, кто посмеет заступить путь? Разработчики, очевидно, понимая, что перестарались, все же пытались восстановить справедливость. Лагузы опасны в животном облике, а его они принимают на сравнитель-

но ограниченное время. Но, во-первых, требуется каких-то три-четыре хода, чтобы оборотень снова «озверел»; во-вторых, у одного из них при себе имеется специальный амулет, позволяющий на протяжении всего боя оставаться во всеоружии (то есть при зубах и когтях).

**СМОТРИТЕ И СЛУШАЙТЕ**

На сладкое, как водится, попытаемся разобрать графику, музыку и звук. Визуально Path of Radiance едва ли претендует на звание «технологический прорыв года». Казалось бы, именно Nintendo и ее внутренним студиям полагается использовать возможности GameCube на полную катушку. Ан нет – у большой N какое-то особое восприятие действительности. Посему наблюдаем весьма скромный набор из симпатичных, но не слишком детализованных пейзажей, угловатых моделей людей и монстров (что, впрочем, не очень заметно из-за высоко подвешенной камеры) и ничем не примечательных спецэффектов.

Зато музыка восхитительна – мелодии наотрез отказываются выветриваться из головы. К тому же почти каждый значительный эпизод игры сопровождается собственной композицией. Что обидно – кроме нескольких сюжетных видеороликов (заметим, великолепных), где слышны голоса персонажей, в игре совсем нет речи. Ее заменяют тонны экранного текста.

**ФИНАЛ ПАРТИИ**

С почти немymi персонажами и не самой броской графикой Fire Emblem: Path of Radiance, тем не менее, легко отвоюевывает себе титул лучшей RPG для GameCube. На творение Intelligent Systems ничуть не жалко потратить много-много часов свободного времени. А ничего другого нам и не надо. P.S. Про сюжет-то ни словечка не сказали! Мы ведь теперь наемники, честные и благородные. Спасаем принцессу-сироту от коварных злодеев, причем почти бесплатно. Такие вот дела. ■

**Карьерный рост**

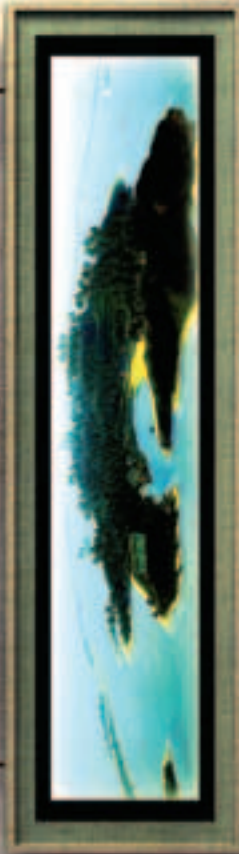
Одним из нововведений стало появление Bonus Experience – «ничейных» очков опыта. Их разрешается раздавать всем, кто по какой-то причине отстаёт в развитии. Кроме того, персонажи могут менять класс автоматически по достижении 20-го уровня – раньше для смены класса приходилось искать специальные артефакты.



МАГИЯ ДО FINAL FANTASY, КОНЕЧНО, НЕ ДОТЯГИВАЕТ, НО ИНОГДА ВСЕ РАВНО ВПЕЧАТЛЯЕТ.



ВРАГ ПОЧТИ ВСЕГДА ПРЕВОСХОДИТ ВАС ЧИСЛОМ. ВЗГЛЯНЬ НА КАРТУ – АЖ ОТОРОПЬ БЕРЕТ.



В школе тебя научили считать до десяти.  
Здесь тебя научат считать до последнего патрона.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

**1C**  
**snowball.ru**  
ураганная боевика

Новый проект  
Novalogic:  
«Первая кровь»

**NOVALOGIC**  
www.novalogic.ru





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



# Battlefield 2: Special Forces

Мировые войны остались в прошлом, XXI век – эпоха тайных диверсий и секретных спецопераций!



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Illusions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 64
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1.7 ГГц, 1 Гбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

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

«О каких таких «особых силах» идет речь?», – возникал резонный вопрос, когда мы еще на стадии разработки пристально вглядывались в Battlefield 2: Special Forces. Ни оригинал, ни его дополнения, ни продолжение никогда не роднились с тактическими экшнами а ля Rainbow Six или Delta Force, а тут на тебе – Special Forces. В пору переживать за неповторимый геймплей, скорбеть по «старой-доброй Battlefield» и провозглашать закат сериала? Все нет! Просто не нужно заикливаться на названии, ибо фундамент Battlefield 2 не пострадал.

## СТАРЫЕ НЕДУГИ

Add-on не покушается на основы игрового процесса, но хорошо это или нет – зависит от самих виртуальных бойцов. Подфартило тем, у кого есть друзья, разделяющие любовь к Battlefield 2. Установив с соратниками локальную сеть или загрузившись веселой толпой в игровой клуб, вы получите именно то, что хотели дать разработчики: увлекательные тактические бои на больших картах с применением разнообразной военной техники. Герои-одиночки в проигрыше: матч с незнакомыми типами на общем сервере оборачивается кучей-малой. Подобным недугом, кстати, страдает

Star Wars: Battlefront II и другие экшны с упором на командные действия, попавшие в «неумелые руки». Привыкшие к мясу «квакеры» далеко не сразу оценят коллективный потенциал игры, а значит, лишатся большей части удовольствия. Когда отряды состоят из индивидуалистов, игра превращается в набор аттракционов: кто первым добежит до танка, кто заграбастает вертолет, кто «завалит» первого недруга... Если для вас Battlefield 2 предстал именно в таком свете, то Battlefield 2: Special Forces ничего не изменит.



## Против лома нет приема

Соотношение сил оставляет желать лучшего. Отряд пехоты, напорвшийся на вражеский танк, обречен, ибо справиться с бронированным зверем почти невозможно: РПГ слишком медлителен, а гранаты и пули гусеничному монстру нипочем. Положение спасает вертолет, который еще добыть где-то надо, или взрывчатка С4.



## НОВЫЕ ЛЕКАРСТВА

Львиную долю усилий коллектив Digital Illusions направил на дизайн новых карт, свежей техники и спецоборудования для элитных подразделений – «Special Forces» в названии все-таки нужно оправдывать. Карт нарисовали всего восемь, зато каких! Поля сражений здорово отличаются друг от друга и скучать на них не придется. Большинство «операций» проходит в городских условиях, но если в Battlefield 2 мы, в основном, гуляли по улицам, то здесь рыщем по комнатам и коридорам зданий. Отчасти поэтому игра стала гораздо темнее. Под открытым небом даже ночью хоть что-то видно, а вот в помещении с перегоревшей проводкой без прибора ночного видения ловить нечего. Благо, «ночник» у нас как раз имеется. Список нового оборудования продолжает

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

### Наше резюме:

Дополнение не стало сюрпризом, но ожидания честно оправдало. Хотя ничего особенного от него и не ждали.

### За базар ответим!

Заявив в названии Battlefield 2: Special Forces, что центральное место отводится различным спецслужбам, Digital Illusions честно представила в игре британскую SAS, американских «морских котиков», бразильскую MEC и даже наш родной спецназ. С противной стороны выступают абстрактные «повстанцы» и «террористы».

КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
Большое разнообразие карт и военной техники, оригинальное снаряжение спецслужб, современная графика. Игра в слаженной команде не на шутку затягивает.

**Минусы:**  
Высокие системные требования, слишком самостоятельный AI, вольно толкующий приказы. Найти на общих серверах достойных напарников дело почти безнадежное.







ПРОСТРАНСТВА ОГРОМНЫ, ХВАТАЕТ МЕСТА БОЯМ КАК «В ЧИСТОМ ПОЛЕ», ТАК И В УЗКИХ ШТАБНЫХ КОРИДОРАХ.

фонарик, дыхательная маска и альпинистское снаряжение для подъема и спуска по стенам. Спрашивается, зачем нужен фонарик при наличии куда более прогрессивного приспособления? Очень просто, чтобы светить в глаза: многократно усиленный «ночник» свет жестоко ослепляет. Еще один

## Еще один изощренный способ вывести врага из игры – заполнить комнату слезоточивым газом.

изощренный способ вывести врага из игры – заполнить комнату слезоточивым газом. Нет, не его настоящую комнату (хотя это тоже вариант!), а помещение в игре. Против-

ник либо останется в злополучных очках ночного видения, но громко закашляет, выдавая себя; либо натянет вместо очков защитную маску и потеряет вас из вида.

### АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Star Wars: Battlefront II

ТАКАЯ ЖЕ, КАК

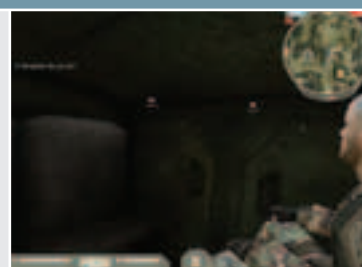


Battlefield 2



### За рулем

Автопарк пополнился десятью новыми средствами передвижения, в их числе шестиколесная багги, несколько вертолетов и броневик с танковым оружием. Последний, кстати, не очень удобен как транспорт для пехоты. В обычной БМП предусмотрены бойницы, так что пассажиры могут принимать активное участие в сражении. Теперь у модели окошек нет, бойцам остается скучать внутри, ожидая своей участи и полагаясь на мастерство водителя. А вот багги пришлось очень кстати: шустрая, неплохо вооруженная машинка мигом доставит вас на передовую. Главное, под удары артиллерии не подставляться, так как запас прочности у аппарата невелик.



### ВЫПИСЫВАЙТЕ!

Разработчикам не удалось избежать Battlefield 2: Special Forces от всех хворей предшественницы, да они, пожалуй, не слишком-то и пытались. Digital Illusions ставила целью соорудить качественное дополнение, воспроизводящее геймплей оригинала в измененных условиях. Студия своего добила, фанаты довольны, а никому другому add-on и не нужен. Только не забывайте, что графический движок остался прожорливым со времен предыдущей части, и без навороченной системы за игру лучше не браться – только настроение испортите. ■



ПАРАШЮТНЫЙ ДЕСАНТ НОЧЬЮ – ТОТ ЕЩЕ АТТРАКЦИОН!



ВДВОЕМ НЕ ПРОПАДЕМ!



**Автор:**  
Александр Краснов  
orcy@olympus.ru



# Knights of the Temple II («Тамплиеры II: Портал Тьмы»)

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	Action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	PlayLogic International
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cauldron
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<a href="http://www.cauldron.sk/projects/kott2">http://www.cauldron.sk/projects/kott2</a>

**Е**сли вы, стоя в магазине, заметили на прилавке Knights of the Temple II и грешным делом посчитали, что без знания оригинала во второй части делать нечего, то смеем заверить: новорожденный по предку совершенно не тоскует. Более того, сюжет к игре создатели Conan и Chaser по старой своей традиции прикрутили только чтобы оправдать бессмысленное истребление арабских оборванцев и обитателей катакомб. Несмотря на заявленную нелинейность (проявляющуюся в побочных квестах и нескольких концовках), сценарий игры никаких неожиданностей и потрясений не таит. Усталые сценаристы во второй раз слезно умоляют игрока спасти мир от Жуткой Армии, раскрыв тайну трех артефактов. Единственное, что может вас пошептать в рассказе про могучего крестоносца, — античный римский город с почти настоящими легионерами

в качестве партнеров по фехтованию. Главное — не забывать голову, каким ветром занесло городок в XIII век, когда на дворе вовсю цвело и пахло Средневековье. Полностью соответствует оригинальности сценария и боевая система, требующая от игрока в течение всех 10-12 игровых часов колошматить врага тупейшими ударами, которые проводятся с помощью двух кнопок, да вовремя ставить блок. Так что если вы ищете хоть какую-нибудь глубину в потасовках на мечах, рекомендуем обратить внимание на Prince of Persia: The Two Thrones от той же «Акеллы». И пусть вас не смущает действительно неплохая анимация Пола де Рака и его временных друзей: уже на третьем часу методичного «вырезания» подземелий в стиле «удар-удар-скок назад-удар» вы будете беспомощно упрашивать дизайнеров выпустить вас из этого slash-аттракциона.

Разнообразить кровавый (красной краски здесь с избытком) крестовый поход должны были небольшие RPG-элементы и нехитрая система торговли мечами, доспехами и прочим снаряжением. Но зарабатываемый опыт и улучшение характеристик не играют решающей роли во время потасовок с тройкой-другой сарацин. Всегда можно зашибить неприятеля универсальной комбинацией и не торопясь переключиться на его сообщников, которые мирно стоят в сторонке в ожидании своей участи. Knights of the Temple II — в меру энергичный, но все же невероятно утомительный экшн. Если вы счастливый обладатель PS2 или Xbox, то можете и не заметить такого тамплиера. На PC же такие рыцари заглядывают значительно реже, и если по каким-то причинам вам нет дела до приключений персидского престолонаследника, то можете смело подарить пару вечеров магистру Полу де Раку. ■



**ВЕРДИКТ** ➔

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★ **6.5**

**Наше резюме:**  
Игра завоеует ваше заскучавшее по холодному оружию сердце разве что из-за дефицита «слэшеров» на PC.

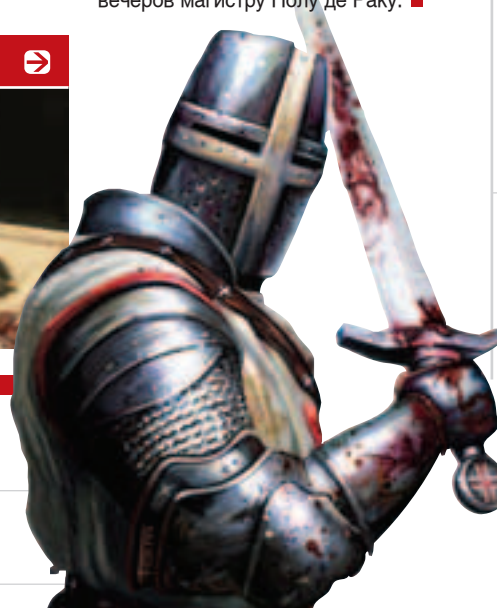
## Инфернальный поход ➔

Первая часть, Knights of the Temple: Infernal Crusade, разрабатывалась командой Starbreeze Studios, настоящую известность которой принесла Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Почему продолжение отдали другой студии, остается только гадать.



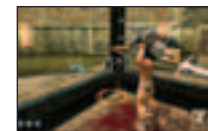
### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Несколько концовок, достойная анимация персонажей, приличные спецэффекты.
- Минусы:**  
Бездарный сюжет, нудная боевая система, невыразительные декорации.



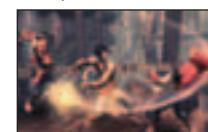
## АЛЬТЕРНАТИВА

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ



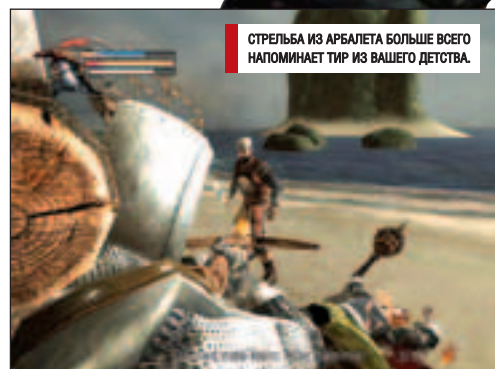
Conan: The Dark Axe

### ХУЖЕ, ЧЕМ



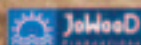
Prince of Persia: Warrior Within

◆ **НЕСМОТЯ НА МИРНОЕ НАЗВАНИЕ, ОРДЕН ХРАМОВНИКОВ ВОСПИТЫВАЛ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ВОИНОВ.**



# SOLDNER GOLD EDITION

**НОВАЯ ЭРА СЕТЕВЫХ СРАЖЕНИЙ**  
**«SOLDNER: БОЙЦЫ СПЕЦНАЗ» И «SOLDNER: МОРСКАЯ ПЕХОТА»**  
**В ЭКСКЛЮЗИВНОМ «ЗОЛОТОМ» ИЗДАНИИ!**



© 2005 «Wings Simulations». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.

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

Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (495) 611-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (495) 611-62-85,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/> Розничная продажа в магазинах





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



# Michigan: Report from Hell

«С места событий в прямом эфире передает наш корреспондент...  
Итак, сейчас вы можете видеть ее нижнее белье...»

Густой туман! Город битком набит чудовищами! Вырвался на свободу вирус-мутант! ...Вам уже страшно? Если да – не мешкайте, покупайте Michigan не глядя и бойтесь вволю. Но если же, не дай бог, вы находите смешными подобные потуги разработчиков напугать игроков, то готовьте средства от икоты – ибо Michigan: Report from Hell являет собой коллекцию из огромнейшего числа штампов, присущих популярным хоррорам. Суть игры при этом не лишена изюминки: нам предлагается попробовать себя в роли оператора, снимающего сенсационные репортажи в заполненном монстрами Чикаго. Не в одиночку, разумеется: звукооператор будет постоянно докучать вам своими замечаниями, а милостивые барышни-корреспондентки не устанут издавать вопли при виде каждого трупа и подвергаться всем подряд опасностям. Спасать их или снимать редчайшие кадры – решать вам.

Судьба девушек с микрофонами – пожалуй, единственное, на что вы действительно влияете во время игры (гибель одной героини всего лишь перенесет вас на несколько эпизодов вперед – где освободившуюся «главную» роль займет следующая). Во всем остальном царит полная линейность: вас буквально ведут за руку от сценки к сценке, от двери к двери. Двери, к слову, без помощи репортерши вы открыть не сможете, ведь обе руки оператора заняты камерой! Можно лишь толкаться (иногда оное действие спасает девушку от беды, но обычно, ввиду полной безнаказанности, умение это идет в ход для придания репортажу пущей аморальности) и указывать глупым спутникам на интерактивные объекты или монстров (стрелять в которых без вашей подсказки никто не дога-

дается). Чудовища почему-то преследуют только аппетитных барышень – умереть самому в Michigan можно от силы в паре случаев. Дабы прохождение сей бестолковой игры не было совсем уж бесцельным, в машинный код внедрена система оценок репортажей по трем критериям: эротика, аморальность и саспенс. Для хорошей оценки по последнему критерию требуется запечатлеть самые сочные моменты, а также не спускать камеры с корреспонденток, когда они говорят, – а эротические очки добываются съемкой более пикантных частей их тел. Помимо собственно операторства, приходится отвлекаться и на присущие жанру головоломки – как всегда, неуместные. «Наша коллега прикована к бильярдному столу.

Эй, смотрите, тут не хватает шаров, скорее, давайте найдем их!» Постановка диалогов и сценок в Michigan ужасна. Даже и не верится, что разработчиками руководил режиссер нашумевшего Killer 7 – реплики настолько убоги, а анимация настолько топорна, что возникает ощущение, будто смотришь дешевый любительский треш-ужастик с толикой снаффа. Интересно, сами создатели игры бились в истерику над результатом собственных трудов? ■

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	505 Game Street
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Grasshopper Company
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://zaka.tv">http://zaka.tv</a>	

## ВЕРДИКТ

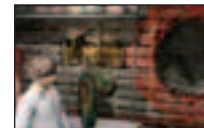
НАША ОЦЕНКА: **5.0**  
★★★★★☆☆☆☆

### Наше резюме:

Если бы Michigan изначально создавалась как пародия, из нее могло бы получиться нечто большее, чем то убожество, что мы вынуждены лицезреть.

## АЛЬТЕРНАТИВА

### ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Silent Hill 4: The Room

### ХУЖЕ, ЧЕМ



Project Zero 2: Crimson Butterfly

## Вкратце об издателе

Молодое европейское издательство 505 Game Street благополучно зарабатывает себе славу, выпуская на территории Европы не самые успешные (и оттого зачастую не появляющиеся даже в США) японские игры. Исключениями из этого правила являются готовящиеся к релизу Stella Deus: The Gate of Eternity и Magna Carta: Tears of Blood.



### КЛУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Идея игры сама по себе весьма интересна, а смех над ее воплощением обязательно продлит вам жизнь.



#### Минусы:

Любые попытки воспринимать игру всерьез принесут лишь огорчение.



Бывает, взглянешь на иной скриншот, да и поверишь в оригинальные игры. А возьмешь геймпад, потычешь в кнопки – нет, не то...



Постановка роликов то и дело напоминает о любительских «квартирных» киноопусах.



Профессионал всегда знает, как правильно расположить камеру...

# 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).



# 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. Самюэль Кольт и Ричард Гатлинг были:**

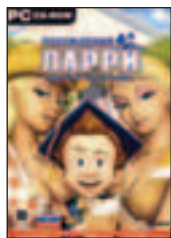
1. Изобретателями
2. Знаменитыми ковбоями
3. Поп-звездами шестидесятых

**2. Что такое Млечный Путь:**

1. Китайский торговый маршрут
2. Название нашей галактики
3. Самое большое созвездие

Ответы присылайте по электронной почте [sol-test@gameland.ru](mailto:sol-test@gameland.ru) или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 сентября. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 15/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

## LEISURE SUIT LARRY: КОНЧИТЬ С ОТЛИЧИЕМ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	adventure
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Vivendi Universal Games
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Софт Клуб»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	High Voltage Software
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
P3 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

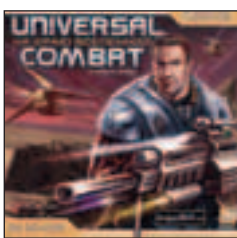
■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.leisuresuitlarry.com>

### РЕЗЮМЕ:

Игра по мотивам легендарного сериала – отнюдь не провал, но точно уж не достойное продолжение.



## UNIVERSAL COMBAT: НА КРАЮ ВСЕЛЕННОЙ



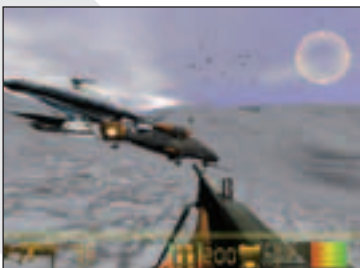
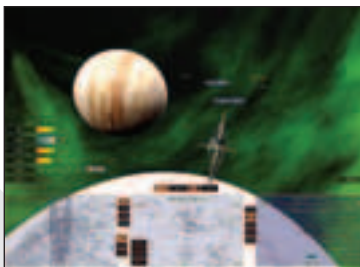
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Universal Combat: A World Apart
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	action
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	3000AD
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Акелла»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	3000AD
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
P4 2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.akella.com/ru/uncombat>

### РЕЗЮМЕ:

Оригинальная игра была поистине ужасной, дополнение – чуточку лучше.



## ЗА РОДИНУ!



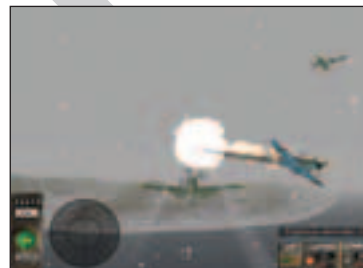
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Red Skies Over Europe
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	simulation
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Акелла»
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Акелла»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Interactive Vision
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
P3 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.akella.com/ru/rocinu>

### РЕЗЮМЕ:

Еще одна повесть скролл-шутера и авиасимулятора с неприятно выглядящей графикой.



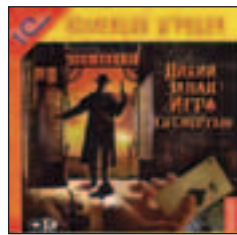
Давние поклонники похождения Ларри будут разочарованы – к нему эта игра не имеет практически никакого отношения. Вместо любимого героя нам подсунили его малолетнего племянника, вместо очередных приключений – набор мини-игр «мечта консьольщика». Успех на сексуальном фронте зависит уже не от смекалки, а от быстроты рук. От привычного геймплея осталась лишь необходимость ощущать все предметы вокруг. И не только предметы... Отменная графика, грудастые дивы и нескончаемый юмор – в наличии. Хотя с «туалетными» шуточками наблюдается явный перебор, чего стоит только ежеминутно портящийся воздух герой. Но посмеяться вам будет над чем. И не раз, благо перевод удался на славу. Отдельные перлы и вовсе хочется записать на диктофон. ■

Отличный пример того, как блестящие идеи могут быть загублены ужасной реализацией. Оригинальная игра грозилась одарить нас целой вселенной с десятками видов кораблей, сотнями планет и дюжиной рас в придачу, а нынешнее дополнение – все это богатство преумножить. Больше десяти тысяч военных баз – воюй, не хоч. И ведь сдержали слово! Вот только терпеть кошмарную графику оказалось также невыносимо, как и бесконечно скучный геймплей – ни приличной стратегии, ни зрелищного космосима из проекта не вышло. Последний гвоздь в крышку гроба проекта вбили локализаторы. Пускай к качеству перевода и не придерешься, но чтобы разобрать шрифт на экране, порой приходится включать паузу и пристально вглядываться в монитор. Одно слово – край вселенной... ■

Доморощенным летчикам, ленившимся заучивать десятки кнопок и разбираться в аэродинамике, стараниями «Акеллы» теперь есть где развернуться. Четыре клавиши да гашетка – весь курс молодого бойца. Этот авиасимулятор, впрочем, пытается выглядеть серьезным. Ночные бомбардировки едва прорисованных городов и зрелищные бои самолетов времен Второй мировой поначалу даже захватывают. Но искусственный интеллект оказывается не таким уж зубастым – противники даже не пытаются сесть вам на хвост, героически идя на таран на любом уровне сложности. К счастью, миссии довольно разнообразны и коротечны, так что игра не успевает надоесть. Но вот разрекламированный на обложке реалистичный режим по достоверности напоминает скролл-шутер... ■

## CODENAME: PANZERS, PHASE TWO

## ДИКИЙ ЗАПАД: ИГРА СО СМЕРТЬЮ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Codename: Panzers, Phase Two	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	RTS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	CDV Software Entertainment
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С» / Nival Interactive
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Stormregion
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 8

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
P3 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://games.1c.ru/panzers_phase_two">http://games.1c.ru/panzers_phase_two</a>	

### ■ РЕЗЮМЕ:

Одна из лучших стратегий о Второй мировой – чертовски красивая, но начисто лишённая реализма.



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Dead Man's Hand	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	FPS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Atari
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Human Head Studios
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 32

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
P3 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://games.1c.ru/deadmanshand">http://games.1c.ru/deadmanshand</a>	

### ■ РЕЗЮМЕ:

Второсортный шутер с устаревшей графикой и нулевым искусственным интеллектом.



**В**опреки ожиданиям вторая «фаза» ушла от первой недалеко. Новации ограничились десятком единиц бронетехники и праздно слоняющимися бедуинами. Отменная графика и кучка героических персонажей – по-прежнему визитная карточка игры. Да и правила игрушечной тактики остались неизменны. Пара ремонтных машин с лёгкостью защитит броневик от ураганного огня артиллерии, «Катюши» бьют на сто метров, а все задания выполняются исключительно наскоком. Все миссии расписаны по секундам – от нас требуется лишь вовремя исполнять ценные указания. И при этом от игры невозможно оторваться. Ни одного повторяющегося задания, никакой бесполезной рутины – сплошное действие, сопровождаемое феерическими спецэффектами и отличной российской озвучкой. ■

**З**а пошлым сюжетом в духе дешёвых вестернов скрывается не менее банальный геймплей. Каждый ковбой должен сбежать из мексиканской тюрьмы и уложить десяток-другой злобных боссов. Собственно, этим можно было бы и ограничиться, поскольку методичный отстрел их подручных займет часа два – не более. Похожие на деревянных солдат Урфина Джюса враги даже не пытаются прятаться за укрытиями. Разнообразие оружия и маленькие радости, вроде стационарных пулеметов, немного скрашивают этот процесс, но чудовищный дизайн уровней все равно превращает игру в пытку. Создатели не погнушались даже невидимыми стенами! Становится жалко актёров, которые так потрудились над переводом. Ведь выдержать все 27 миссий этого кошмара не смог бы даже Клинт Иствуд. ■

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: ТЕОРИЯ ХАОСА



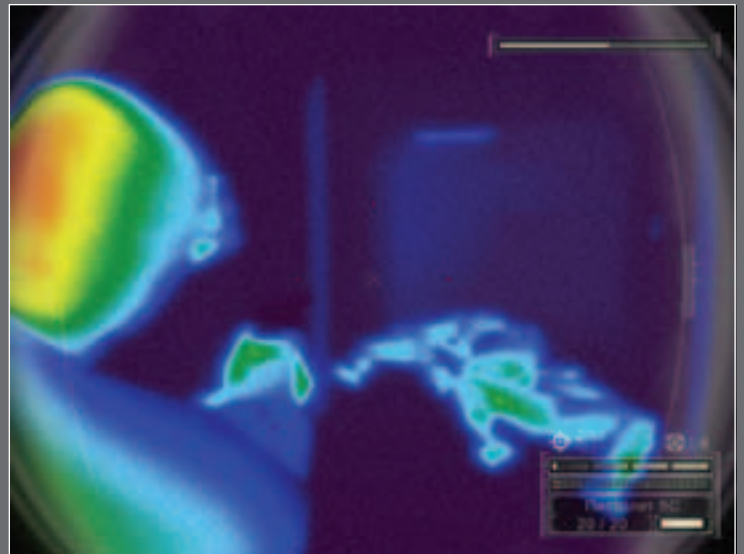
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	stealth / action
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Ubisoft Entertainment
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	GFI / «Руссобит-М»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Ubisoft Ancey / Ubisoft Montreal
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 4

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)	

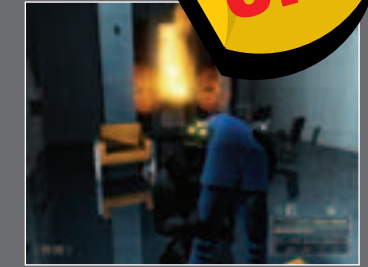
■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://www.splintercell3.com">http://www.splintercell3.com</a>	

### ■ РЕЗЮМЕ:

Настоящий прорыв в жанре stealth-action и просто фантастически увлекательная игра.



**Н**и сна ни отдыха суперагенту Сэму Фишеру – опять труба зовёт, опять мир спасать. И важно даже не от кого, а как. Новая часть – настоящая революция в серии. Свободы, которой ранее так не хватало, теперь хоть отбавляй. Цель миссии должна быть выполнена, а методы выбирайте на вкус. Последователи Рембо могут носиться с автоматом наперевес, другие – по одному укладывать врагов спецсредствами, вроде электрических патронов, а истинные шпионы допросят каждого противника и аккуратно отнесут в тень... Способов управиться с недругами море – хоть с потолка на них с ножом прыгайте! Хотя это не так-то просто. Охранники уже не изображают стадо овец на заклании, и полагаются на собствен-



**ВЫБОР  
РЕДАКЦИИ  
СИ»»**

ные мозги, проявляя завидную самостоятельность. Впрочем, и способов обмануть их заметно прибавилось. Как вам, например, возможность кооперативной игры? Один отвлекает, другой стреляет – красотища... Графика не подкачала и в полной мере позволяет насладиться акробатическими способностями Сэма и игрой света и тени. Немного неестественной кажется лишь отечественная озвучка. Красиво, качественно и местами весьма удачно – да. Но отменный юмор оригинальной версии зачастую губит совершенно нелепый перевод, а особенно – переигрывающие актёры. Спокойный, как удав, Фишер и однообразно заикающиеся пленные со временем начинают раздражать до смерти. Их смерти, само собой... ■



**GAMELAND**  
**AWARD 2**

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

**НАЧИНАЕТСЯ ПОСАДКА НА ПОЕЗД  
“МОСКВА - GAMELAND AWARD 2”  
СЛЕДИТЕ ЗА РАСПИСАНИЕМ!**



# ПРОГОЛОСУЙТЕ!

Отдайте свой голос за одного из претендентов в каждой номинации, вырежьте купон и пришлите в редакцию по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.  
Судьба вашей любимой игры в ваших руках!

## ЛУЧШАЯ РС-ИГРА

- Адреналин. Экстрим шоу
- Блицкриг 2
- Бригада Е5: Новый альянс
- Вивисектор. Зверь внутри
- Восточный фронт
- Звездные волки 2
- Казаки II: Наполеоновские войны
- Корсары 3
- Магия крови
- Мор. Утопия
- Ночной Дозор
- Серп и молот
- Стальные монстры
- Parkan 2
- Xenus. Точка кипения

## ЛУЧШИЙ FPS

- Вивисектор. Зверь внутри
- Восточный фронт: Неизвестная война
- Метро-2
- Parkan 2

## ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

- Адреналин. Экстрим шоу
- Блицкриг 2
- Восточный фронт: Неизвестная война
- Корсары 3
- Магия крови
- Massive Assault : Расцвет лиги
- Xenus. Точка кипения

## ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

- Адреналин. Экстрим шоу
- Блицкриг 2
- Казаки II: Наполеоновские войны
- Сфера: Мир Избранных
- Massive Assault : Сетевые Войны

## ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

- Блицкриг 2
- Звездные волки 2
- Казаки II: Наполеоновские войны
- Корсары 3
- Parkan 2

## ЛУЧШАЯ RPG

- Корсары 3
- Магия Крови
- Мор. Утопия
- Xenus. Точка кипения

## ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PS 2

- Destroy All Humans
- King Kong
- Syberia 2
- The Punisher

## ЛУЧШАЯ ТАКТИКА

- Альфа Антитеррор
- Бригада Е5: Новый альянс
- Звездные волки 2
- Ночной Дозор
- Серп и молот

## ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА РС

- Земля 2160
- Принц Персии: Схватка с судьбой
- Cold Fear
- Doom 3
- Myst 5: End of Ages
- Playboy: The Mansion
- Rome : Total War
- Scrapland: Хроники Химеры
- Sid Meier's Pirates!
- Splinter Cell: Теория хаоса
- Syberia 2
- Settlers: Наследие королей
- Warhammer 40.000: Dawn of War

## ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

- Блицкриг 2
- В тылу врага: Диверсанты
- Казаки II: Наполеоновские войны
- Периметр: Завет Императора
- Стальные монстры
- Massive Assault : Расцвет лиги

**САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2006 г.**  
(впишите три игры, созданных в России и СНГ, выхода которых вы ждете в следующем году)

---

---

---



Победители будут объявлены на Церемонии GAMELAND AWARD 2 в феврале 2006 г.

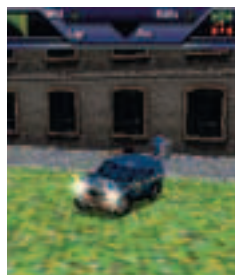
Сетевые игры завоевывают мобильный рынок

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



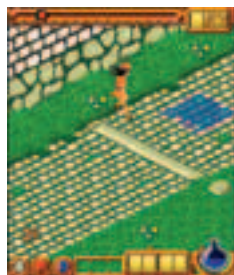
## ПОЛНЫЙ CARMAGEDDON

Компьютерные хиты прошлого планомерно обживаются на мобильных платформах. Самые безбашенные гонки в истории не нуждаются в излишних представлениях. Каждый второй геймер хотя бы раз с упоением давил пешеходов и превращал монструозные машины в металлолом. Примечательно, что компьютерная версия выделялась тогда именно трехмерной графикой, так же как и мобильный вариант – сейчас. Причем, разработчики клятвенно заверяют, что разница в качестве будет минимальна. Правда, оценить это смогут только обладатели смартфонов, работающих с Symbian OS, да и то – спустя несколько месяцев. Для всех прочих компания Synergetix выпустила двухмерную версию этой же игры. И в скором будущем ее смогут скачать и российские пользователи. ■



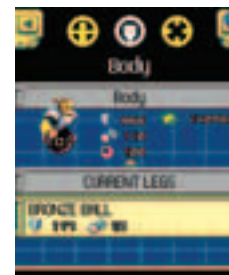
## СКАЗОЧНАЯ ЭСТАФЕТА

Наверняка в детстве вы спорили с друзьями, кто круче – Бэтмен или Супермен, Человек-паук или лейтенант Анискин... А разработчики из Nival решили устроить состязания куда более интересных героев. Точнее, героинь: Золушка, Белоснежка, Мальвина, Алиса и даже Русалочка будут состязаться за звание самой-самой. Пожалуй, только Красную Шапочку не стали отрывать от бабушкиной постели. Соревнований в духе нетленного Mortal Combat, конечно же (читать – к сожалению), не будет. Девушки будут принимать участие в парных забегах с препятствиями, обильно разбросанными по дороге. Ими могут оказаться полезные сказочные предметы или, наоборот, ловушки, вроде замаскировавшегося под булыжник зверя. К тому же героини могут вспомнить сказочное прошлое и применить свои способности или прибегнуть к помощи старых друзей. Сдается мне, Белоснежка будет вне конкуренции, семь бородатых мужиков – это вам не Артемон с бантиком... А самое главное – в «Королеву сказок: Магические гонки» – можно будет играть и вдвоем при помощи Bluetooth. ■



## МОБИЛЬНЫЙ DEATHMATCH

Компания Glu на днях анонсировала новый симулятор боевых роботов – Mech Battalion. В отличие от большинства подобных игр, она ориентирована прежде всего на сетевой режим. Причем каждый игрок сможет собрать своего уникального робота из более чем 15000 деталей и запчастей. Мало того, создатели обещают около 10000 вариантов дизайна боевой машины. Хранить все это богатство в телефоне, понятное дело, затруднительно. Так что скачивать его придется непосредственно с сервера компании. Остается только надеяться, что каждая новая пушка (а их в Mech Battalion примерно тридцать) не будет влетать игрокам в копейку. Выход игры намечен на первые месяцы 2006 года, а вскоре после этого в мобильных битвах смогут поучаствовать и наши соотечественники. ■



**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.

**РАЗБОРКИ**

**МАФИИ 2 – 2333**

- Motorola V300
- Motorola V525
- Motorola V550
- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3510i
- Nokia 5100
- Nokia 6100
- Nokia 6230
- Nokia 6230i
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6820
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage
- Samsung D500
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung E820
- Samsung X100
- Samsung X450
- Samsung X600
- Samsung Z100
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65

- Siemens S65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson S700i
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z600

**БАНДЖИ И**

**КАЗУИ 2 – 2333**

- Motorola C380
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola RAZR-V3
- Motorola V180
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V535
- Motorola V600
- Motorola V620
- Motorola V635
- Nokia 3230
- Nokia 6230
- Nokia 6230i
- Nokia 6280
- Nokia 6600
- Nokia 6620
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6680
- Nokia 7610
- Panasonic X700
- Siemens C65

- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- Siemens SL65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K508i
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson K750
- SonyEricsson S700i
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z500
- SonyEricsson Z500i

**ВОИН АПАЧЕЙ – 2333**

- Motorola C380
- Motorola E398
- Motorola RAZR-V3
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V635
- Nokia 3100
- Nokia 3220
- Nokia 3510i
- Nokia 6600
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6230i

- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6650
- Nokia 6810
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage
- Samsung D500
- Samsung E330
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung X460
- Samsung Z105
- Siemens SX1
- SonyEricsson K300i
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K508i
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson Z1010

**AGE OF EMPIRES – 2555**

- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola RAZR-V3
- Motorola V180
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V535

- Motorola V600
- Motorola V620
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6230i
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6810
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Nokia 7610
- Nokia N-Gage
- Samsung E630
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung E820
- Samsung X480
- Samsung X600
- Samsung Z100
- Siemens C65
- Siemens CX75
- Siemens M65
- Siemens M75

- Siemens S65
- Siemens SL65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K508i
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson K750
- SonyEricsson S700i
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z500
- SonyEricsson Z800

**MIDTOWN**

**MADNESS 3 – 2333**

- Motorola C380
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola V180
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V535
- Motorola V600
- Motorola V620
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3650
- Nokia 5100
- Nokia 6100
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600

- Nokia 6610
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Samsung D500
- Samsung E630
- Samsung E710
- Samsung E820
- Samsung X450
- Samsung X460
- Samsung Z100
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson S700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z600

**ТРЕЗВЫЙ ДЕД**

**МОРОЗ – 2333**

- Motorola E398
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V600
- Motorola V620
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5140

- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6680
- Nokia 6681
- Nokia 6682
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage
- Samsung D500
- Siemens CX65
- Siemens CX75
- Siemens M65
- Siemens M75
- Siemens S65
- Siemens SX1
- SonyEricsson K300i
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K508i
- SonyEricsson K600
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson K750
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens CX75
- Siemens M65
- Siemens M65
- Siemens M65
- Siemens S65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K508i
- SonyEricsson K700

- АСТЕРИКС – 2333**
- Motorola C650
- Motorola RAZR-V3
- Motorola V180
- Motorola V500
- Motorola V525
- Motorola V600
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3650
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6230i
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6820
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia N-Gage
- Samsung D500
- Samsung E310
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung E800
- Samsung X450
- Samsung X480
- Samsung Z100
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K508i
- SonyEricsson K700

- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson K750
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z600



## РАЗБОРКИ МАФИИ 2

■ РАЗРАБОТЧИК:	Sumea
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 долларов

■ ОНЛАЙН: <http://www.sumea.com>

Уверен, любой, кто видел первую часть этой игры, даже не станет дочитывать обзор, а бросится качать продолжение. Легендарный Джо Скарлотти возвращается в город, чтобы отомстить за убитую семью. Банально? Еще как, но это непреложный закон жанра. Герой оказывается в центре войны двух мафиозных кланов. Какая разница, за кого воевать? Главное, уложить побольше бандитов.

Игра значительно «повзрослела» и больше не смахивает на бесконечную мясорубку. С врагами придется разбираться в любом случае, а вот с полицией лучше не ссориться. В людных местах оружие можно прятать под одежду, а, взорвав очередной притон, логичнее быстро делать ноги – слуги закона сбегаются со всей округи. Воспользовавшись мини-картой, можно даже

избегать больших скоплений бандитов – город-то действительно огромен. Мало того, можно приставать к прохожим, чтобы узнать что-нибудь интересное или даже сбить с толку охрану.

Управление сведено к минимуму – бегай да стреляй. Без автоприцела справиться с толпами мафиози было бы просто невозможно. Зато оружие, выпадающее из убитых врагов, можно выбирать по вкусу – револьвер, дробовик или любимый автомат Томпсона. А лучше всего авторам удалась атмосфера двадцатых годов. Редко встретишь такое внимание к деталям в мобильных проектах. Пейзажи прорисованы до мелочей, даже костюмы и женские платья не оставляют сомнения, что вы – в мире мафии. Сложность на этот раз завышать не стали, поэтому вся кампания проходит на одном дыхании, отнимая около трех часов. Зато пройти ее можно несколько раз. Попробуйте, например, вырезать всех мафиози в округе... Но должен предостеречь владельцев старых телефонов – игра может иногда подтормаживать, да и анимация оставит желать лучшего. ■



## МЕДВЕДЬ БАНДЖО И ПТИЧКА КАЗУИ 2



■ РАЗРАБОТЧИК:	In-fusio
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://www.in-fusio.com>

Оригинальная консольная игра была отменным платформером. А мобильные разработчики, видимо, слишком потратились на лицензию, так что на саму игру финансов явно не хватило. Поэтому и во второй части нам достался лишь набор из восьми мини-игр. Впрочем, оригинальная идея и фирменная графика делают свое дело – звериный дуэт

продолжает карьеру «хорошистов». Красноперую птичку в очередной раз похищает злобная ведьма. Никак, истинный орнитолог... Чтобы освободить друга, медведю придется сначала его найти, а для этого – последовательно пройти череду мини-игр, открывающих новые части головоломки. Ловить рыбу, отлавливать овец и скакать по горам, собирая специальные артефакты...

Но гораздо интереснее самому выбирать игру. Вы все равно будете ограничены временем, но фактически сможете забавляться, сколько хотите – с каждым

полученным очком время на таймере будет увеличиваться.

Те, кому какое-либо из испытаний придется по вкусу, могут поспорить с остальными, выставляя свои достижения в Интернете. И пусть лично мне запомнилось лишь одно из них, этого вполне достаточно, чтобы игра прочно прижилась в моем телефоне. Тем более картинка на хорошем экране изумительна. Желаящие вновь увидеть любимые приключения Банджо и Казуи будут, несомненно, разочарованы. Все остальные обязательно найдут себе развлечение по вкусу. ■



## ВОИН АПАЧЕЙ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Handy Games
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://www.handy-games.com>

Апачи – это вам не какие-нибудь ирокезы с копьями и томагавками. Карате и винчестер – оружие продвинутого индейца. Так что трепещите бледнолицые, жители прерий выходят на тропу войны. Хотя, уверяю вас, на орехи достанется всем...

С первой же секунды, признаюсь, начинает дико раздражать интерфейсная панель, скрывающая по-

ловину происходящего. Хорошо хоть, графика в игре великолепна. Правда, платить за это придется еще и небольшой протяженностью приключений – всего лишь четыре миссии с уникальной обстановкой. В каждой из них существует масса вложенных уровней, но игры все равно хватит только на пару поездок в метро. Смысл же всегда один – собрать побольше золота для голодающих краснокожих детишек. Ковбои с этим, само собой, не согласны, да и братьев по крови в округе хватает. Сами виноваты... Любой противник с легкостью укладывается выстрелом из винтов-

ки – ведь здесь даже целиться не надо! А когда патроны кончаются, врагов нужно крошить рукопашную. Здоровья у простых смертных хватает на два-три пинка, и, чтобы победить, достаточно нанести удар первым. Управление очень послушное, так что расстаться со своим скальпом практически невозможно. Игра не слишком разнообразна – приемов, честно говоря, могло бы быть и больше. Но вместе с тем на Диком Западе не соскучишься – уж больно красиво разлетаются в стороны янки. Словом, игра хороша. Вот если вы ярый поклонник файтингов, советую вам поискать другую... ■



## AGE OF EMPIRES II



РАЗРАБОТЧИК:	In-fusio
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	5
ЦЕНА:	5 долларов
ОНЛАЙН:	<a href="http://in-fusio.com">http://in-fusio.com</a>

Одна из первых и, на мой взгляд, лучших исторических стратегий наконец добралась и до телефонов. На этот раз лицензию Microsoft можно воспринимать только как знак качества. Чего там, игра наконец-то открыла столь долгожданный для мобильного мира жанр. По сути, это первая полноценная стратегия в реальном времени. Раньше никому и в голову не приходило, что неудобными клавишами можно будет управлять целой империей, но это оказалось совсем не трудно. При этом разработчики умудрились запихать в сравнительно малую по размеру игру несколько эпох, три типа ресурсов (древесина, золото и камень), тринадцать типов зданий и целых семь видов войск, включая стенобитные орудия. Здесь можно возводить

настоящие города с оборонительными сооружениями! Управляться со всем этим хозяйством в начале миссии действительно сложновато. Но интеллигентные враги входят в положение и поначалу ведут себя тихо. И лишь отстроив небольшой город, стоит приступать к самостоятельным походам. Карты огромны, да и в войсках нехватки не будет. А чтобы со всеми ними управиться, достаточно выделить их двойным нажатием клавиши действия. Горячих клавиш, конечно, сильно не хватает, но выручает самостоятельность подопечных. Наткнувшись на врага, боец сам его атакует, а увидев драку, подтянутся и остальные. На кампанию уходит несколько часов, и некоторые задания довольно неплохо задуманы – точно как в оригинальной игре. Пройдя же ее, можно прибегнуть к услугам генератора карт и играть бесконечно. Графика, признаться, не слишком хороша, но и удовольствия не портит. Тем более, частенько слышишь из-за спины: «Ух, ты! Да это ж Age of Empires!». Действительно «ух ты» – во всех смыслах эпохальный проект. ■



## MIDTOWN MADNESS 3



РАЗРАБОТЧИК:	In-fusio
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://in-fusio.com">http://in-fusio.com</a>



Оригинальная компьютерная игра отличалась, прежде всего, не качественной графикой, а возможностью самому прокладывать маршрут гонок. Этим же привлекательна и мобильная версия. Правда, внешне происходящее больше напоминает GTA, но неплохая анимация и выверенная механика игры это с лихвой компенсирует. Основной режим – кампания – довольно своеобразен. Мы выбираем карьеру врача скорой помощи или курьера и выполняем четыре длинные миссии по извозу. Разница состоит только в параметрах машин –

медлительного и тяжелого фургона или быстрого и легкого мини-купера. Режимы Blitz и Checkpoint куда больше напоминают оригинал. На каждой из восьми имеющихся карт разбросаны контрольные точки, а уж как до них добираться – дело ваше. Стрелочка наверху всегда указывает нужное направление. Да и удобная карта всегда под рукой, ведь мобильный Париж довольно велик. Добавьте к этому чуткое управление и получите классные, но, к сожалению, невероятно скоротечные гонки – я прошел всю игру за час. ■



## ТРЕЗВЫЙ ДЕД МОРОЗ



РАЗРАБОТЧИК:	GFI Mobile
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	3
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://mobile.gfi.su">http://mobile.gfi.su</a>



Трудна и опасна работа Деда Мороза. Особенно, если в процессе «снятия стресса» он возомнит себя Санта Клаусом и залезет на крышу, где и попадет в наши заботливые руки. По мере насыщения организма дедушки спиртосодержащими смесями его походка будет все больше напоминать танец маленьких лебедей. Ваша задача – не дать труженику мешка и колпака замерзнуть, помогая ему стрелочками на телефоне добраться до очередного «лекарства» или слегка отрезвляющей закуски. Главное же, уберечь нашего трудоголика от падения с крыши, оказывается весьма затруднительным. Ведь чем ярче начинает светиться его нос, тем сильнее и неожиданнее становятся заносы. ■

## АСТЕРИКС



РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	<a href="http://www.in-fusio.com">http://www.in-fusio.com</a>



Если вы когда-нибудь смотрели знаменитый фильм о приключениях Астерикса, этот ураганный платформер придется вам по вкусу. От нас требуется только бежать вперед, перепрыгивать препятствия и собирать как можно больше очков, разбросанных по уровням. Но, по-моему, смысл игры состоит в поиске очередной порции волшебного зелья. Выпив его, герой начинает двигаться немного быстрее и разбрасывает римлян, как плюшевые игрушки. Кстати, именно за издевательства над легионерами Астерикс получает больше всего очков. Да и анимация в игре выше всяких похвал. Тем более графика выполнена в стиле оригинальных комиксов. Словом, полтора часа хорошего настроения обеспечено. ■

Твой отпечаток

**уникален**

Твоя машина

**индивидуальна**



ПРОФЕССИОНАЛЬНО  
**О МИРОВОМ ТЮНИНГЕ**



[www.maxi-tuning.ru](http://www.maxi-tuning.ru)

# Игровая индустрия

Продолжая традицию, сложившуюся пару лет назад, мы рассказываем о том, как изменилась игровая индустрия за уходящий год. Выборами лучших игр займемся в январе-феврале, когда успеем отсмотреть все декабрьские релизы, а заодно и поглядеть внимательнее на Xbox 360. Ведь главными источниками новостей в 2005 году были заявления руководителей Sony, Nintendo и Microsoft по поводу консолей следующего поколения. И первая из них уже с нами.

# В 2005

## году

Автор:

Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru



### GOING TO NEXT LEVEL!

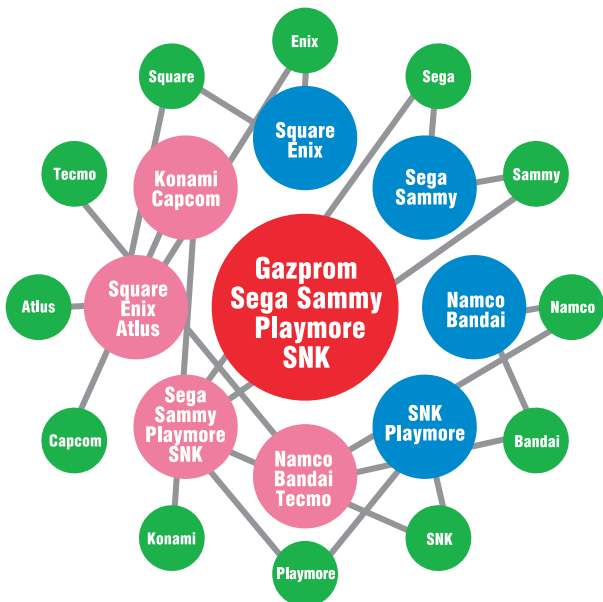
На E3 2005 PlayStation 3, Xbox 360 и Revolution были представлены общественности, если, конечно, подразумевать под этим демонстрацию корпуса консоли. Игравельные демо-версии остались прерогативой Xbox 360 – даже на Tokyo Game Show 2005 посмотреть на действующие прототипы проектов для PlayStation 3 публике не удалось. Впечатляющие видеоролики Sony, конечно, подготовила, но пресса поспешила назвать их «ненастоящими». Дескать, они не запускались на железе самой консоли, а были отрендерены заранее и лишь показывают, какими должны быть игры для PlayStation 3 по замыслу ее создателей. Вслед за журналистами это стали повторять и геймеры. Почему-то никто не задумался над тем, что ролики делались не одной E3 ради, и их создатели ориентировались именно на реальные возможности консоли. А если так – какая разница, на чем и как они запускались? Справиться с мифом помог великолепный Хидео Кодзима со своим трейлером Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots – на Tokyo Game Show 2005 он в реальном времени генерировался на железе

PlayStation 3. Также журналисты – а вслед за ними и их читатели – прошлись по поводу Nintendo, которая показывала на E3 2005 «пластиковый муляж Revolution». Дескать, это очень смешно. Но, позвольте, компания представила лишь свое видение дизайна консоли, а ее начинка будет показана в следующем мае. Это вполне нормальная ситуация. Не стоит удивляться тому, что об Xbox 360 нам уже давно известно почти все, для PlayStation 3 имеются точные технические характеристики, а Nintendo все еще продолжает упорно их скрывать. О джойпаде для Revolution вы читали пару месяцев назад, поэтому повторяться не буду. Обращу лишь внимание на другой факт – в природе нет ни одного скриншота из игр

ния Sega Sammy, SNK Playmore и Square Enix в своем личном дневнике я пошутил – выписал названия крупнейших издательств Страны восходящего солнца и принялся выстраивать из них интересные комбинации. Доигрался.

Для начала Konami приобрела компанию Hudson. Дело в том, что дела издателя и разработчика, издавна «дружившего» с Konami, пошли плохо – за последний год он потерял около 70 млн. долларов. За финансовой поддержкой руководство обратилось в Konami, и итогом стало поглощение студии – 54% акций Hudson оказалось в руках издательства. Напомним, что Hudson Soft более всего известна своим сериалом Bomberman. Из последних проектов можно назвать Rengoku: Tower of Purgatory для PSP. Любопытно, что Konami владеет солидными пакетами акций издательств Atlus и Takara, поэтому вполне возможно, что ситуация повторится. В мае 2005 года решили объединиться Namco и Bandai – по той

### Занимательная конкатенация



#### Компании выделенные этим цветом:

- состояние на 2004 год
- прогнозы специалистов
- состояние на 2005 год
- наш, гм, прогноз

для нее, и ни один проект даже официально не анонсирован. Это абсолютно нормально, если вспомнить о предполагаемом порядке выхода консолей на рынок. Xbox 360 уже с нами, а у PlayStation 3 и Revolution в запасе есть E3 2006 – там-то все карты будут наконец раскрыты. В течение 2005 года не раз появлялись новости в духе «такое-то издательство объявляет о поддержке каких-либо – или всех сразу – консолей следующего поколения». Обращать на них внимание, по нашему разумению, не стоит. В конечном итоге, ничто не мешает Electronic Arts отделаться трехмерным тетрисом для Revolution и забыть о приставке, а Square Enix – неожиданно анонсировать Final Fantasy XIII для Xbox 360. Что действительно интересно, о поддержке Xbox 360 и PlayStation 3 обычно заявляют топ-менеджеры игровых компаний, а Revolution прессе хвалят именитые разработчики лично – дескать, очень хотелось бы сотворить для нее оригинальный проект. Это может косвенно свидетельствовать о том, что Nintendo удалось создать для приставки правильный имидж, и – в отличие от DS – новшества Revolution прижились в игровой индустрии ко двору.

#### ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

В игровой индустрии продолжилась череда слияний и поглощений – особенно это касается японского рынка. После образова-

На Xbox Summit 2005 компания Microsoft пыталась привлечь внимание японцев к своей консоли.



#### Уход Ямаути

Бывший президент Nintendo в июне этого года окончательно ушел на пенсию, отказавшись от места в совете директоров. И, хотя руководство компании по-прежнему будет прислушиваться к его советам, будущее Nintendo определяет исключительно его преемник – Сатору Ивата.

Хироси Ямаути, праправнук основателя Nintendo Фудзиро Ямаути, возглавил компанию в 1949 году и превратил производителя карточных игр в лидера совершенно новой индустрии. С поста президента Хироси Ямаути ушел три года назад, но продолжал влиять на политику Nintendo – например, настоял на инвестициях в производство анимационных фильмов. Хироси Ямаути, в отличие от многих боссов индустрии, хорошо знаком геймерам. Он представлял публике новые проекты компании и не боялся делать громкие выпады в адрес конкурентов. Собственно, его стиль руководства позаимствовал Сатору Ивата. Хироси Ямаути по-прежнему владеет десятью процентами акций Nintendo. Интересно, что при выходе на пенсию ему полагалась премия в размере порядка 10-15 млн. долларов, от которой он отказался – дескать, пусть лучше эти деньги будут инвестированы в новые проекты.





### Прошивки для PSP

SCEI постоянно выпускает обновления системного ПО PSP – не только для раскрытия новых возможностей устройства, но и в целях отсечки неавторизованных разработчиков и самых банальных пиратов (вокруг PSP давно возникла целая хакерская «сцена» – энтузиасты пишут для нее демо, простенькие игрушки, различные полезные программы и эмуляторы старых приставок; а пираты урезают копии UMD, чтобы запускать их с Memory Stick). Прошивки Sony, естественно, взламываюся одна за другой. Последнее на сегодня достижение в деле перетягивания каната – выпуск прошивки 2.60; но даже она уступает совокупности разработок хак-сообщества. Так, например, в официальном ПО до сих пор отсутствует простейшая «читалка» электронных книг.

Впрочем, об этом и многом другом мы гораздо подробнее расскажем в следующем номере.

Заводы не сумели поставить нужное количество Xbox 360, что чуть не сорвало старт консоли.



Namco Bandai Holdings стала второй по величине игровой компанией в Японии – сразу после Nintendo и чуть впереди Sega Sammy Holdings.

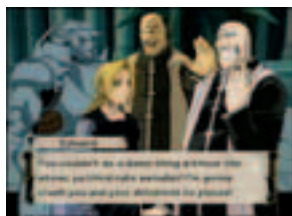
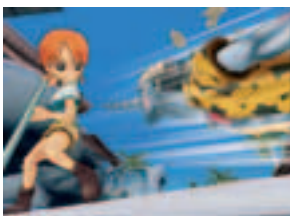
Зачем все это нужно? Мы не раз писали о том, что японский рынок видеоигр перенасыщен и топчется на месте уже много лет. Например, в 2004 году его объем сократился почти на 20% и составил около 8.44 млрд. долларов США. Эксперты надеются на то, что появление PSP и DS поправит ситуацию в 2005 году, а в 2006-м к ним присоединятся PS3, Xbox 360 и Revolution, но... Если объяснять совсем на пальцах, каждый, кто хотел стать геймером, уже стал им, а естественный прирост компенсируется естественной же убылью. Напротив, европейский рынок, десять лет назад считавшийся наименее значимым, уже давно обогнал японский и приближается по объемам продаж к североамериканскому. В таких условиях издательства из Страны восходящего солнца более не могут себе позволить ориен-



Nintendo DS расходятся в Японии, как горячие пирожки. Причина – отменная библиотека игр.

### Аниме наступает!

На аниме-фронте без перемен: японские войска медленно, но верно приближаются к западным бастионам. Не считая GBA-поделок и очередных игр по давно известным вселенным вроде Dragonball Z или Yu-Gi-Oh!, в прошлом году в США было издано пять серьезных интерактивных версий аниме. Это две ролевые игры Fullmetal Alchemist и файтинги One Piece: Grand Battle, Inuyasha: Feudal Combat и Yu Yu Hakusho: Dark Tournament. Из них два (One Piece: Grand Battle и Yu Yu Hakusho: Dark Tournament) добрались до Европы. Прогресс, пусть небольшой, есть. А главное, мы уже сейчас можем с надеждой смотреть в новый год, ведь совсем скоро в США будут изданы отличнейшие игры по Naruto для GameCube и PlayStation 2.



же схеме, что и Sega с Sammy. Итогом стала компания Namco Bandai Holdings. Пост ее президента достался представителю более крупной Bandai. Что производит Namco, читателям «СИ» объяснять не нужно. Менее известная у нас Bandai – одна из наиболее богатых медийных компаний в Японии, она производит аниме-сериалы, фигурки и игры, владеет правами на такие известные бренды, как Gundam и Dragonball Z. После слияния

тироваться на внутренних потребителей.

У Namco и Bandai есть, как минимум, одна общая черта – отсутствие нормального представительства в Европе; у нас их игры появляются по воле Sony Computer Entertainment и Atari соответственно; редко – Nintendo. Namco и Bandai, напротив, мечтают, чтобы половину прибыли обеспечивали продажи игр на Западе, в том числе – и в Европе. На данный момент у Namco это всего 20%, а Bandai – 18%. Для начала, Namco и Bandai будут совместно использовать свои существующие дистрибьюторские сети в США для продвижения товаров друг друга, а Bandai активнее займется производством мерчандайза по мотивам игр от Namco и будет продавать его американцам. С Европой, увы, сложнее – никаких конкретных объявлений от Namco Bandai Holdings в 2005 году мы так и не дождалась.

Продолжает усиливать свои позиции на рынке и Square Enix. Издательство приобрело компанию Taito примерно за 660 млн. долларов. По завершении слияния, Square Enix должна стать третьей по размеру в Японии – после Nintendo и Namco Bandai Holdings. Суммарный оборот Square Enix и Taito в 2004-2005 финансовом году составил полтора миллиарда долларов. Благодаря этой сделке, Square Enix выйдет на рынок аркадных автоматов, все еще весьма прибыльный в Японии. До сих пор издательство занималось лишь играми для консолей и мобильных телефонов. Square Enix сохранит в неприкосновенности бренд Taito. В свое время он стал известным благодаря аркадному автомату Space Invaders, который произвел фурор в далеком 1978 году, а также сериалу Puzzle Bobble. Сейчас Taito почти не занимается собственно играми – изготавливает аркадные автоматы и карооке-машины и содержит залы с ними. Это приносит немалый до-

## Результаты DS и PSP

Более подробный анализ схватки DS и PSP ищите в следующем номере, сейчас ограничимся общей информацией. В течение года Sony и Nintendo были щедры на пресс-релизы с данным о продажах, но появлялись они не вполне синхронно друг с другом, поэтому сравнивать результаты консолей в лоб не получится. Следует также учесть, что в Европе DS стартовала в марте, а PSP – лишь в сентябре.

- Март 2005 – 5 млн. DS (здесь и ниже – цифры по всему миру)
- Июнь 2005 – 6.65 млн. DS
- Июль 2005 – 5.1 млн. PSP
- Октябрь 2005 – 10 млн. PSP

Наконец, уже в декабре были опубликованы данные о положении дел на рынке портативных консолей, которые можно сравнивать. Nintendo контролирует 72%, из которых 41% приходится на Game Boy Advance, а 31% – на Nintendo DS. PSP остается лишь 28%. Кроме того, DS лидирует в Японии, опережая по ежемесячным продажам даже PS2.

Есть еще такой интересный параметр, как разница между количеством отправленных в магазины консолей (именно эти данные предоставляют Sony и Nintendo) и реально проданных (их подсчитывают специальные агентства, опираясь на информацию крупнейших сетей). Например, по данным журнала Dengeki, на конец сентября в Стране восходящего солнца насчитывалось 3.2 млн. владельцев DS и 1.7 млн. владельцев PSP, в то время как Sony месяцем позже назвала для Японии цифру в 3 млн.

В любом случае, и PSP, и DS перевалили или вот-вот перевалят за магический рубеж в 10 млн. консолей. Опыт показывает, что за консоль, преодолевшую его, можно не беспокоиться – она будет жить дальше и приносить прибыль. Напомним, что Dreamcast в свое время добилась результата лишь в 9 млн., да и то на четвертый год жизни.



Позиционированию DS, как отличной игровой приставки для девушек, сильно помог релиз Nintendogs.



Хидео Кодзимы в число поклонников Xbox 360 пока не входит, но есть и изменившие самурайскому духу.



ход – годовой оборот у Taito несколько больше, чем у покупателя, Square Enix.

Аналитики гадают – что же дальше? Неохваченными волной слияний остались лишь Konami да Capcom. Предполагается, что Capcom – особенно с учетом не самого удачного финансового положения – вполне может быть куплен кем-нибудь, однако создатели Resident Evil и Devil May Cry яростно отрицают такую возможность и заявляют, что предпочтут независимость. Напротив, руководство Konami не скрывает, что всегда открыто для предложений о слиянии. Есть еще японское подразделение Microsoft Game Studios, к которому тянутся молодые и амбициозные команды разработчиков, однако ни одной крупной покупки в Стране восходящего солнца компания Билла Гейтса еще не совершила.

Похожий процесс продолжается и на Западе, но там речь идет скорее о скупке издательствами независимых разработчиков. Объясняется это обычно тем, что в преддверии перехода на платформы нового поколения необходимо застраховаться от малейших случайностей.

Например, издательство Activision приобрело практически все независимые студии, с которыми ранее сотрудничало. Это коснулось:

- Vicarious Visions – Spider-Man 2 (DS), Doom 3 (Xbox)
- Neversoft – сериал Tony Hawk's Pro Skater
- Infinity Ward – сериал Call of Duty
- Toys for Bob – Madagascar
- Beenox Studios – Shrek 2, Tony Hawk's Underground 2, Fantastic Four

Зачем? Возьмем, к примеру, Electronic Arts, которая приобрела студию Hynnotix и поручила ей готовить спортивные симуляторы по лицензии Arena Football League. Все бы хорошо, но Hynnotix известна своим сериалом Outlaw, который издавался Take-Two. Получилось, что Electronic Arts увела у своего главного конкурента на рынке спортивных игр целую студию – не самую известную, но все же. Кроме того, к списку внутренних студий Electronic Arts присоединилась Digital Illusions (DICE), создатель Battlefield. Впрочем, Take-Two сама заполучила весьма лакомый кусок – Firaxis вместе с правами на Civilization, Pirates! и Сидом Мейером в придачу. Напомним, что все это было выкуплено у Atari, переживающей сейчас не лучшие времена. Правом, не стоило Infogrames брать себе чужое имя, не стоило. А компания Blizzard Entertainment, пытающаяся сейчас войти – вернее, вернуться – на консольный рынок, приобрела студию Swingin' Ape Studios. Напомним, что она отметилась исключительно удачным для дебютного проекта боевиком Metal Arms: Glitch in the System, а затем ей была поручена разработка Starcraft: Ghost.



Sony PSP приняли на ура во всех регионах, но особенно хорошо – в США и Европе.

Без улыбки нельзя рассказывать об очередных попытках Sega (уже под руководством боссов из Sammy) что-то реструктурировать. В 2005 году компания решила объединить все свои западные владения под управлением одного человека. Отныне Наоя Цуруми руководит и Sega of America, и Sega Europe. Отметим, что две британские команды Sega – Sports Interactive и Creative Assembly – вполне оправдывают вложения в них. Осталось научить и японские студии выдавать качественные и коммерчески успешные продукты в больших – или хотя бы каких-нибудь – количествах.

Интересно, что одну перспективную команду разработчиков компания упустила. Дело в том, что после слияния с Sammy ненужной оказалась Sammy Studios – американское подразделение Sammy, где доводился до ума перспективный проект Darkwatch. Студию планировалось просто закрыть, но группа инвесторов и босс Sammy Studios, Джон Роу, выкупили все акции и права на созданные ее силами проекты. Название было изменено на High Moon Studios, все сотрудники – более сотни – остались на своих местах. В итоге издателем Darkwatch стала Carcom, и FPS, повествующий о вампирах на Диком Западе, разошелся в США и Европе тиражом в несколько сотен тысяч копий. «Кто ж знал», – наверняка развели руками менеджеры Sega. «А для чего вас на рабочем месте держат?» – напрашивается ответ.

### Walk of Game

Индустрия видеоигр выжита из всех сил, пытается доказать всем, что ничуть не хуже киношной. По аналогии с Аллеей славы в Голливуде (Walk of Fame), в 2005 году была создана Аллея игр – Walk of Game. Или Аллея дичи, если угодно. Она расположена в гигантском развлекательном комплексе Metreon в центре Сан-Франциско. Список номинантов, претендующих на персональную звезду, составляется ведущими специалистами индустрии, а голосуют за них обычные геймеры на сайте <http://www.WalkOfGame.com>. Каждый год ими выбираются два человека и четыре игры (или персонажа). В прошлом этой чести удостоились Нолан Бушнелл (основатель Atari), Сигеру Миямото (создатель Марио и еще множества героев и игр), Halo, Link (The Legend of Zelda), Марио и Соник. На 2006-й год намечено награждение Сиды Мейера (Civilization), Джона Кармака, StarCraft, Final Fantasy, EverQuest и Лары Крофт.



Питер Мур, «главный по Xbox 360», когда-то был президентом Sega of America...



### ИГРЫ И МУЗЫКА

В 2004 году активно муссировались слухи о возможной покупке Eidos кем-нибудь из гигантов индустрии – то ли Electronic Arts, то ли Ubisoft. В 2005-м чуть ли не в каждом втором номере мы писали о том, что господин Боно, солист группы U2, зарится на создателей Лары Крофт.

Звучит дико, конечно, но это не шутка. Дело в том, что Боно – один из основателей инвестиционного фонда Elevation Partners, возглавляет который Джон Риччителло, бывший президент Electronic Arts. Компания располагает примерно двумя миллиардами долларов, которые прямо-таки мечтает вложить в игровую индустрию. Она пообещала порядка \$125 млн за Eidos, однако в последний момент поступило более щедрое предложение от SCi. Это английское издательство не слишком известно геймерам, игр выпускает относительно немного (но Carnageddon наверняка все помнят!), да и капитализация даже меньше, чем у Eidos, однако оно может похвастаться куда более эффективным менеджментом – как раз то, чего не хватало Eidos в последнее время. Интересно, что SCi мало того что не планирует отказываться от бренда Eidos – напротив, собирается свои проекты выпускать под этой же маркой. В последние месяцы появились слухи о том, что и сама SCi может быть в свою очередь кому-то продана, но они так и не подтвердились.

А что Боно? Elevation Partners за 300 млн. приобрела сразу двух крупнейших независимых разработчиков – Bioware и Pandemic. Интересно, что получившаяся суперстудия окажется богаче иных издателей, однако самостоятельно распространять игры не будет, сохраняя свои давно устоявшиеся контакты с Microsoft и THQ соответственно.

### ПАРАД НЕУДАЧНИКОВ

Начнем с того, что Nokia официально более не занимается N-Gage – или, по крайней мере, не позиционирует этот телефон, как порта-

### Широка страна моя родная...

В России в 2005 году были запущены три новые игровые консоли. «Новый диск», постоянный партнер Nintendo в нашей стране, распространяет Nintendo DS и Game Boy Micro. С Sony PSP ситуация сложнее – у нее есть три дистрибьютора – компании «Софт Клуб», Vellod Impex и Sony. Отрадно, что нам не пришлось ждать – все приставки появились у нас практически сразу после европейского релиза. К сожалению, Microsoft пока наш рынок серьезно не воспринимает – Xbox 360 к нам завозится «по-серому». Наконец, в сентябре в России впервые была проведена выставка PlayStation Experience.



тивную консоль, которая всерьез может конкурировать с продукцией Sony Computer Entertainment или Nintendo. В принципе, все стало понятным еще давным-давно, еще во времена великолепного старта платформы. Не помогла компании даже обновленная версия – N-Gage QD. Как дешевый смартфон, N-Gage еще котировался, как настоящая консоль – вообще никак. Точных данных о продажах в разных регионах мира Nokia так никогда не представила – в дни релиза бравировала цифрами в сотни тысяч, которые в итоге превратились в сотни штук. Сейчас – спустя несколько лет после начала продаж – по данным компании, разошелся миллион единиц N-Gage. Но это результат телефона N-Gage, а не консоли N-Gage. В России – с нашим культом мобильных телефонов – N-Gage оказался едва ли не более востребованным, чем на Западе. Но зарабатывать на играх для N-Gage – по цене в несколько десятков долларов каждая! – Nokia не удалось ни на одном из рынков. Впрочем, теперь компания будет разрабатывать проекты просто под Symbian OS, которые запустятся и на N-Gage, и на других телефонах с этой операционной системой. И это замечательно.

Примерно та же судьба – у консоли Tarwave Zodiac. Она, напомню, создавалась на базе КПК Palm. Но крупные издательства ей так и не заинтересовались, стоила приставка дорого, равно как и игры для нее. Zodiac был запущен в конце 2003 года, в стартовой линейке оказались Doom и Tony Hawk's Pro Skater 4. Всего же за последние два года для Zodiac было выпущено около 20 игр. В июле 2005 года производство Zodiac свернули, продажи прекратились.

Наконец, на плаву пока консоль Gizmondo. Это своего рода расширение идеи N-Gage – помимо мобильного телефона, там

есть цифровая камера, GPS-приемник и еще бог знает что. Проблема в том, что графика на Gizmondo хуже, чем на Nintendo DS, не говоря уже о PSP. Нет никакого смысла издателям делать для нее эксклюзивные игры. Портить уже готовый хит с PC – еще куда ни шло. Собственные студии Gizmondo кое-что подготовили, но поводов срочно накопить деньги (а Gizmondo – удовольствие дорогое, порядка четырех сотен долларов) и побежать в магазин нет. К слову, за год в Европе разошлось всего 5 тысяч этих консолей. Не так давно Gizmondo снова появилась в заголовках журналов – руководство компании было обвинено в контактах со шведской (!) мафией. Конечно, не наше дело вникать в такие вещи, но пока компания занимается лишь тем, что бездарно выкидывает сотни миллионов долларов на заведомо провальный проект. Сейчас, например, готовит Widescreen-версию консоли и продвигает Gizmondo в США. У N-Gage, по крайней мере, был реальный шанс потеснить GBA – если бы инженеры Nokia сделали нормальную консоль, а не обычный мобильный телефон в модифицированном корпусе.

### ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Главные события 2006 года развернутся на выставке E3 в мае. Именно там будут официально представлены PlayStation 3 и Revolution, и от реакции представителей индустрии, прессы и потребителей на показанные им игры зависит успех самих консолей. Запущены они будут до конца года – позже это делать просто бессмысленно. Отмечу, что помимо Revolution, Nintendo вполне может показать наследника Game Boy Advance (Nintendo DS таковым не является), но, скорее всего, опять откладывается невнятные обещаниями.

Интересно, что, скорее всего, в России будут официально запущены все три системы нового поколения – и Xbox 360, и Revolution, и PlayStation 3, но произойдет это с некоторым опозданием. Не стоит только думать, что с появлением консолей нового поколения старые вмиг оказались ненужными. Это верно разве что для Xbox да GameCube (остался лишь один хит – The Legend of Zelda: Twilight Princess), а вот PlayStation 2 все еще переживает расцвет. А вместе с ней – и вся индустрия компьютерных и видеоигр. ■



Сатору Ивата – человек, который заставил весь мир считать у консолей экраны.

### Инвестиционный бум

Без сомнения, наиболее важным событием в отечественной игровой индустрии в этом году стал приход иностранного капитала на российский рынок. В апреле всех поразила новость о покупке американским холдингом Ener1 Group ведущего отечественного разработчика (сейчас уже превратившегося в издателя) Nival Interactive. Но аналитики предсказывали, что это только зарождение тенденции, и оказались правы: в июле инвестиционная компания «Финам» и венчурный фонд Европейского банка реконструкции и развития Северо-Запада и Запада России Norim приобрели 52.9% акций издательства «Бука». Финальным аккордом стала покупка около 30% акций издательства «Акелла» немецким инвестиционным фондом Quadriga Capital Russia и венчурным подразделением корпорации Intel – Intel Capital.

НАЗВАНИЕ

# КОНКУРС «ТЕТЯИС»

ОПИСАНИЕ

«Страна Игр» и компания AG Neovo (<http://www.neovo.ru>) рады представить вашему вниманию высокотехнологичный жидкокристаллический приз. А получит его самый расторопный и самый хардкорный читатель нашего журнала – тот, кто разумнее всех распорядится указанным количеством фигурок из «Тетриса», собрав наибольшее число «полных» строк (высота «стакана» не ограничена).

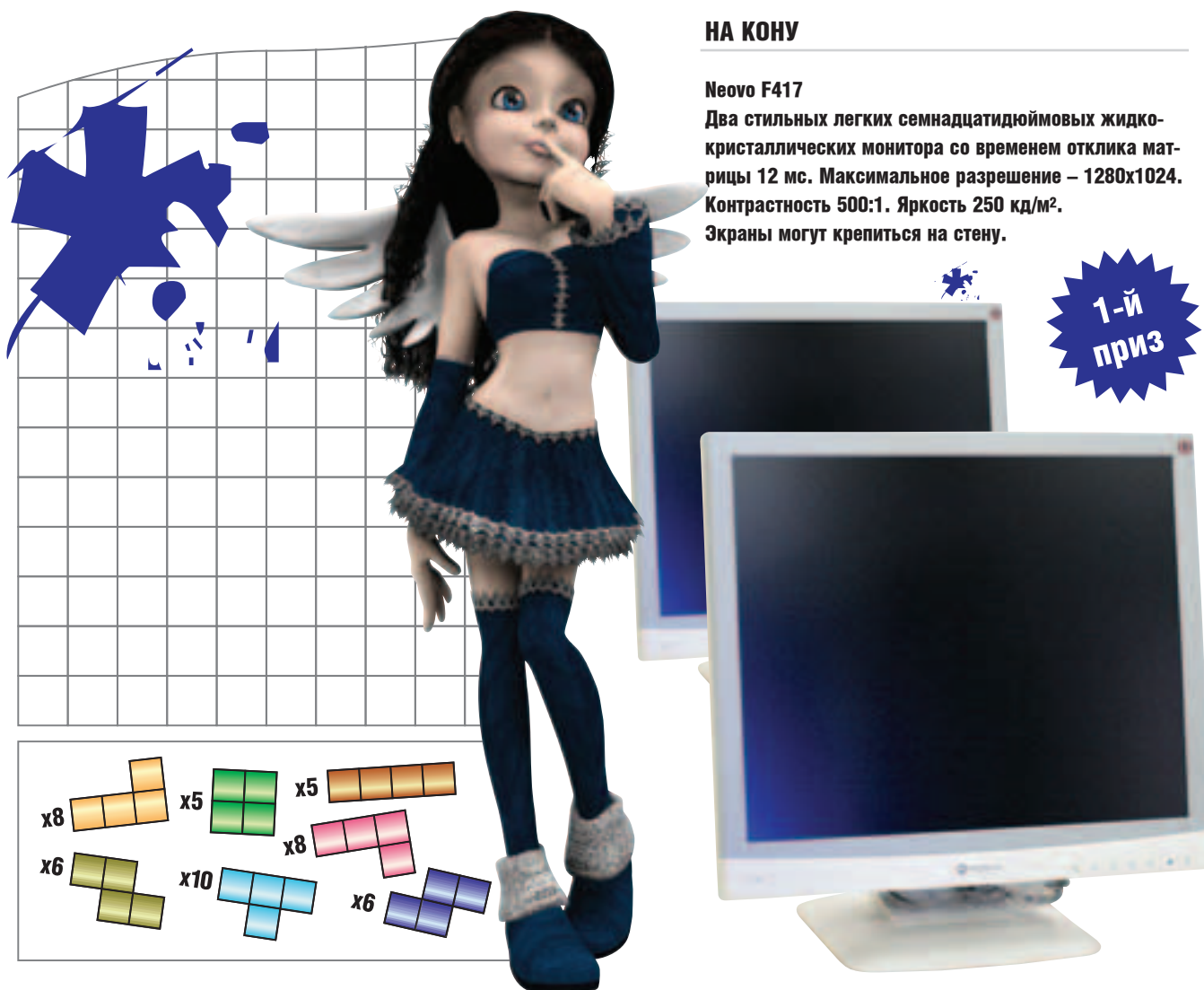
Вы можете нарисовать свой вариант заполненного «стакана» на листке в клетку, вырезать и сложить фигурки, а потом сфотографировать или ксерокопировать получившийся пазл или прислать графический файл приложением к электронному письму. Торопитесь, к участию в конкурсе принимаются только те работы, которые были отправлены до 31 января 2006 года!

НА КОНУ

Neovo F417

Два стильных легких семнадцатидюймовых жидкокристаллических монитора со временем отклика матрицы 12 мс. Максимальное разрешение – 1280x1024. Контрастность 500:1. Яркость 250 кд/м<sup>2</sup>. Экраны могут крепиться на стену.

1-й приз



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма (или на конверте) «Конкурс ТЕТЯИС» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.



# F355 Challenge

Вы, дорогой читатель, время от времени проглядывающий эти две страницы, могли уже заметить пристрастие ведущего рубрики к игровым автоматам от Sega. Добрую половину выпусков рубрики мы посвятили играм от команды Sega AM2 и никак не можем остановиться. Подопечные Ю Судзуки, автора Shenmue и живой легенды, делают единственные в своем роде игровые автоматы, и у нас есть тому новое доказательство.

**F**errari F355 Challenge среди игровых автоматов такой же колосс, как Gran Turismo 4 среди консольных видеоигр. Лучшая гоночная игра, ни больше ни меньше. Но чтобы собрать водительский тренажер на базе консольной игры, придется раскошелиться на немалую сумму, а игровой автомат знай себе стоит в аркаде, приходи и играй.

Как следует из названия, F355 Challenge симулирует поведение одной машины – давно снятой с производства, безумно дорогой и статусной Ferrari F355. Этот автомат – единственная виденная нами аркадная игра с тремя дисплеями сразу. Один из них утоплен напротив водительского кресла (лобовое стекло), другие – справа и слева (боковые стекла). В чреве машины установлены сразу четыре (!) платформы Sega Naomi, которые сообща выдают графику, первоклассную даже по жестким современным стандартам. Ощущения от игры на такой установке ни с чем не сравнить. Например, чтобы увидеть, что происходит справа от машины, не нужно жать какие-то кнопки. Нужно просто посмотреть вбок. Да и периферийное зрение ух-



1 В F355 CHALLENGE МОЖНО ЕЗДИТЬ ТОЛЬКО НА ОДНОЙ МАШИНЕ. ЗАТО К ЕЕ ФИЗИЧЕСКОЙ МОДЕЛИ НЕ ПРИДЕРЖИВАЮТСЯ. 2 ПОД РЫЧАГОМ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ПЕРЕДАЧ ЧЕТЫРЕ КНОПКИ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ ВЫ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ МОЖЕТЕ УПРОСТИТЬ ФИЗИЧЕСКУЮ МОДЕЛЬ И ОБЛЕГЧИТЬ ИГРУ. 3 ДИНАМИКИ УКРЕПЛЕННЫ ПРЯМО НА КРЕСЛЕ, А ЗА СИДЕНЬЕМ ВСТРОЕН САБВУФЕР. 4 АВТОМАТ С ТРЕМЯ ПЕДАЛЯМИ НИ НА ОДНОМ ОБЫЧНОМ ГОНОЧНОМ АВТОМАТЕ НЕТ ТРЕТЬЕЙ ПЕДАЛИ.

## Скорее в номер!

Taito готовится к запуску аркадной Half-Life 2: Survivor. Автомат похож на установку для гоночной игры: вы управляете Гордоном Фрименом не с мыши и клавиатуры, а посредством двух педалей и джойстиков. Дисплеи будут выдавать картинку в разрешении 1360x768, а в корпус машины встроена система колонок, способная проигрывать звук в формате 5.1. Кроме того, все автоматы будут подключены к Сети и пригодны для многопользовательской игры. Кто-нибудь, вывезите, пожалуйста, этот прикол за пределы Японии, а?



## ХОЧУ!

Игровой автомат F355 Challenge мы нашли в мегамолле «Мега-2» в аркаде GameZona в фойе кинотеатра Kinostar de Lux в г. Химки. Проще всего добраться туда на автомобиле или автобусом со станции метро Планерная или Речной вокзал. В «Мега-2» собрана одна из лучших столичных коллекций автоматов: здесь есть Dance Dance Revolution Extreme, Virtua Cop 3, Time Crisis 3, Battle Gear 3, Daytona USA 2, MechWarrior 4, F-Zero AX, Jurassic Park: The Lost World, The House of the Dead 2, Initial D: Arcade Stage ver. 3, Vampire Night и еще с десяток отличных машин. Цена жетона – 30 рублей.

м. Речной вокзал - МЕГА		м. Планерная - МЕГА	
жетон 10 руб.	8:10-22:00	жетон 10 руб.	8:10-22:00
жетон 12 руб.	22:12-23:00	жетон 20 руб.	22:30-23:00
МЕГА - м. Речной вокзал		МЕГА - м. Планерная	
жетон 10 руб.	9:00-22:15	жетон 10 руб.	9:10-22:15
жетон 12 руб.	22:30-00:15	жетон 20 руб.	22:45-00:15



ватывает пейзажи, пролетающие в дополнительных экранах, – и поневоле веришь, что на самом деле сидишь в кабине «Феррари». Прямо над ушами игрока укреплены два динамика, а в кресло встроены сабвуферы. Звук настолько точен, что вы с закрытыми глазами сможете определить, когда и каким колесом машина выезжает на бордюр. Прибавьте к этому три педали (газ, тормоз, сцепление) и коробку передач на шесть ступеней. Все детали смонтированы по образцу настоящих «Феррари». На этом роскошном оборудовании запущена неповторимая игра, одинаково увлекательная и для новичков, и для профи. Сядьте в кабину F355 Challenge и выберите самый низкий уровень сложности. Игра отключит педаль сцепления и коробку передач, запустит все мыслимые программы-помощники и автоматическое торможение, а вам останется только крутить баранку и радоваться успехам. Попробуйте сложность Simulation, и игра тут же даст вам полный контроль над машиной, а там уж посмотрим, сможете ли вы вписаться в первый поворот (вашему покорному, никогда в жизни не сидевшему за рулем,

это удалось далеко не сразу). Попробовать себя можно в трех режимах: Training, Driving и Race. В первом игра прокладывает по трассе красную нить идеальной траектории и подсказывает, когда нужно тормозить, а когда разогнаться. Во втором вы катаетесь по пустой трассе и пытаетесь установить рекорд круга. В третьем вас отправляют в гонку с другими «Феррари», и там уж плавай как знаешь. К автомату F355 Challenge можно подключить принтер, который после гонки распечатает подробный анализ езды (заметим, что в комплекте нашего, московского автомата принтера нет). Обкатать новенькие «Феррари» можно на шести лицензированных, действительно существующих трассах. Конечно, скудный набор машин в игре не сравнится с автопарком Gran Turismo 4. Но ощущение езды на F355 воссоздано на автомате настолько точно, насколько возможно, и каждый любитель симуляторов, вдоль и поперек изъездивший Gran Turismo 4, обязан попробовать эту чудом оказавшуюся в Москве машину. Незабываемые ощущения фирма гарантирует. ■



6 РЕКЛАМНЫЙ ФЛАЕР СЛЕГКА ПРИВИРАЕТ. ДЕТЯМ ЗА ИГРУ САДИТЬСЯ МОЖНО ТОЛЬКО НА САМЫХ ШАДЯЩИХ НАСТРОЙКАХ СЛОЖНОСТИ. 7 ФОТОГРАФИИ ТРЕХ ДИСПЛЕЕВ НЕ ПЕРЕДАЮТ И ДЕСЯТОЙ ДОЛИ КРУТИЗНЫ F355 CHALLENGE. ИГРУ НАДО ВИДЕТЬ СВОИМИ ГЛАЗАМИ. 8 ДЛЯ ИГРЫ 2000 ГОДА ГРАФИКА F355 CHALLENGE ПРОСТО ПОРАЗИТЕЛЬНА. SEGA AM2 ВЕНИКОВ НЕ ВЯЖЕТ. 9 СПРАВЕДЛИВОСТИ РАДИ ОТМЕТИМ, ЧТО В ПРИРОДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ И ВЕРСИЯ АВТОМАТА F355 CHALLENGE С ОДНИМ ЭКРАНОМ.

# ASUS Autumn Cup 2005



Ведущий рубрики:  
Роман Тарасенко  
polosatiy@gameland.ru

Здравствуй, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. С появлением Quake 4 практически все российские и зарубежные дуэлянты принялись изучать новинку и нашли ее довольно интересной. Их поддерживали и организаторы турниров – Clanbase, CPL и ESWC. Более того, в 2006 году стартует CPL World Tour, так что самое время приступить к тренировкам. Сегодня в номере: репортаж с ASUS Autumn Cup 2005 и результаты World e-Sport Gaming 3.

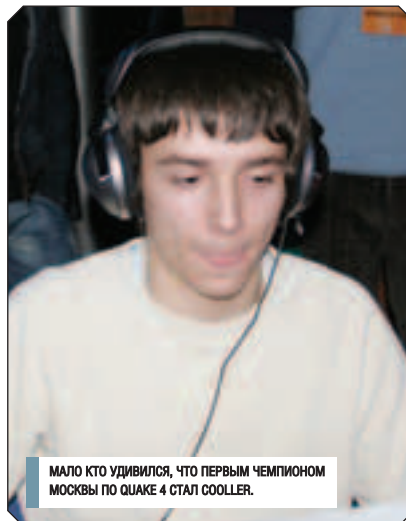


ОБЛАДАТЕЛИ ОСЕННЕГО КУБКА ASUS 2005 ПО COUNTER-STRIKE – A-GAMING (КИЕВ).

**26** -27 ноября в Москве одновременно в трех столичных компьютерных клубах состоялся открытый Кубок ASUS Autumn 2005. С каждым новым мероприятием организаторы проводят состязания по все большему количеству игр – в этот раз геймеры померились силами сразу в девяти различных дисциплинах. Наибольшее внимание, безусловно, привлек чемпионат по недавно вышедшей Quake 4. Попытать счастья приехал даже один выходец из России, нынче живущий в Германии. Главной интригой стало участие Cooler'a, действующего чемпиона мира по третьей «Кваке». Оказалось, что и в новом шутере он чувствует себя весьма неплохо. Разгромив таких известных дуэлянтов в Q3, как Inside, Hamzik и d1ablo, Куллер неожиданно уступил киевлянину Hunter'у в стыковочной встрече виннеров. Однако, как оказалось, это была случайность – в суперфинале Cooler уверенно взял реванш, дважды одолев своего обидчика (22:3 и 22:7 – оба раза на карте Phrantic). Близок к победе был Куллер и в номинации Quake III Arena 1x1 – лишь в решающей битве за первое место его остановил Evil. Последний прибавил к своим трофеям вот уже пятый Кубок ASUS. Турнир по Counter-Strike 5x5 собрал сильнейшие команды России, Украины, Беларуси, Латвии и Молдовы. Правда, уже после начального группового этапа выяснилось, что лучше всех подготовились представители двух первых стран. В 1/4 «олимпийки»



EVIL И ASUS CUP – ПЯТЫЙ РАЗ ВМЕСТЕ.



МАЛО КТО УДИВИЛСЯ, ЧТО ПЕРВЫМ ЧЕМПИОНОМ МОСКВЫ ПО QUAKE 4 СТАЛ COOLLER.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS AUTUMN ПО COUNTER-STRIKE:

- 1 место **A-Gaming (Киев)** – 50000 рублей + кубок;
- 2 место **RuSh3D (Москва)** – 35000 рублей;
- 3 место **pro100 (Харьков)** – 25000 рублей;
- 4 место **x4team (Санкт-Петербург)** – 15000 рублей.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS AUTUMN ПО QUAKE 4:

- 1 место **mouz.Cooler** – 12000 рублей;
- 2 место **LG-Hunter** – 7000;
- 3 место **Hamzik** – 5000 рублей.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS AUTUMN ПО QUAKE III ARENA:

- 1 место **Evil** – 12000 рублей;
- 2 место **mouz.Cooler** – 7000 рублей;
- 3 место **ustu.Snoop** – 5000 рублей.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS AUTUMN ПО NFS MOST WANTED:

- 1 место **VidoGG** – 8000 рублей;
- 2 место **ZIG** – 6000 рублей;
- 3 место **MADRacer** – 4000 рублей.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS AUTUMN ПО UT2004:

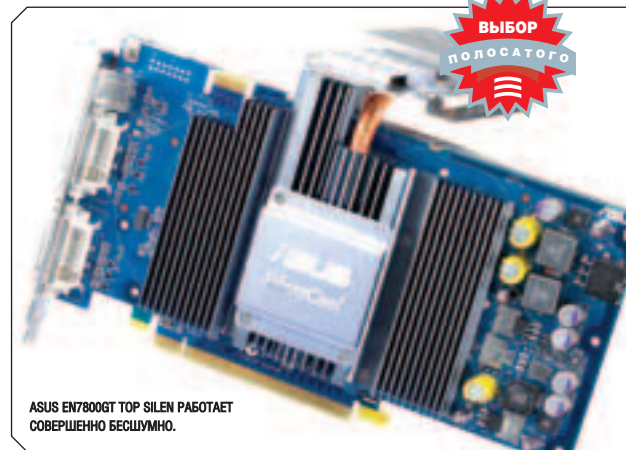
- 1 место **Scrag** – 12000 рублей;
- 2 место **FM.Navigator** – 7000 рублей;
- 3 место **Atata** – 5000 рублей.



## Выбор Полосатого

### ASUS EN7800GT TOP Silent – бесшумная производительность

Мы уже рассматривали видеокарту ASUS EN6600GT Silencer/HTD – тогда нас поразила не только весьма необычная конструкция системы охлаждения SilentCool, но и ее способность эффективно и совершенно бесшумно отводить тепло от достаточно производительного чипа GeForce 6600GT. По заявлению производителя, эта технология позволяет добиться снижения температуры GPU (по сравнению с аналогичными технологиями) на 40 градусов. Совсем скоро компания ASUS выпустила еще более мощный графический адаптер – EN7800GT TOP Silent. Из названия понятно, что модель основана на чипе 7800GT (который стоит в линейке NVIDIA лишь чуть ниже 7800GTX!), а охлаждает его и микросхемы памяти похожий двухсекционный механизм. Таким образом, мы получаем очень шустрю видеоподсистему, способную достойно отобразить все самые современные игры. При этом уровень шума, разумеется, составляет 0 дБ. Напомним, что один радиатор (с алюминевыми ребрами и медным вкладышем) занимает, так сказать, первую линию обороны. Второй же элемент, соединенный с первым при помощи кронштейна и тепловой трубки, можно настраивать по своему усмотрению, повернув его под потоки воздуха, например, от процессорного или корпусного кулеров. Любопытно также отметить, что при отсутствии ревующего вентилятора модель ничуть не уступает своим «сестренкам» с «пропеллерами». Более того, довольными останутся и любители разгона – компания ASUS гарантирует функционирование видеокарты на частотах 420/1240 МГц (ядро/память), тогда как номинальными значениями для стандартной GeForce 7800 GT являются 400/1000 МГц. Графический адаптер оснащен двумя выходами DVI-D, одним S-Video, а также поддерживает весь геймерский софт от ASUS – GameReplay, GameFace Messenger, Splendid, VideoSecurity Online и OnScreenDisplay (OSD). Ориентировочная цена на EN7800GT TOP Silent будет составлять \$450. ■



ASUS EN7800GT TOP SILENT РАБОТАЕТ СОВЕРШЕННО БЕСШУМНО.



РАССТРОЕННЫЕ «ВИРТУСА» (NIGHTIME) ОТКЛЮЧАЮТ ДЕВАЙСЫ.

со счетом 14:16 на de\_dust2 уступила питерцам из x4team команда HighTime, состоявшая из четырех бойцов Virtus.Pro. Пятым за «виртусов» играл долгое время не тренировавшийся Romashka, что, видимо, и явилось причиной неудачи. Настоящей сенсацией, во многом из-за странных правил, стало второе место москвичей из Rush3D – на групповой стадии они слили шесть карт (и потом еще две в финале), однако в Single Elimination неожиданно «выстрелили», оставив не у дел ForZe и pro100, у которых до этого было лишь одно поражение. В итоге, в решающем матче за кубок сразились бойцы из двух столиц: российской и украинской. A-Gaming (Киев) до этого разгромили x4 (16:3 на de\_train) и на волне успеха без особых проблем разделались и с Rush3D, став чемпионами ASUS Autumn 2005. В дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne ситуация сложилась аналогично с Quake III Arena. Опять бал правил

один дуэлянт – естественно, им стал SK.Deadman. Заведомый фаворит взшел на верхнюю ступень пьедестала в свойственном ему стиле, выбирая в игре любую другую расу, но не любимых Ночных Эльфов. И даже при этом так никто и не смог достойно побороться за первое место. Отдельно отметим выступление Caravaggio, добравшегося до финала после череды неудач в 2005 году. Открытием турнира стал es4x.Dollar, обставивший таких сильных бойцов, как Miker, Flash и Swen, и уступивший с минимальным счетом 1:2 против Deadman'a и Кары. Украшением номинации Unreal Tournament 2004 1x1 стало участие неоднократных призеров WCG Russia, питерцев Askold'a и Navigator'a. Ветераны доказали, что все еще находятся в неплохой форме. Правда, лишь Навигатор сумел пробиться с тройку сильнейших, а Аскольд вылетел в четвертом туре лузеров. Первое место же занял ScraG из Москвы.

#### РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS AUTUMN ПО WARCRAFT III:

- 1 место SK.Deadman – 12000 рублей;
- 2 место Caravaggio – 7000 рублей;
- 3 место play.Abver – 5000 рублей.

#### РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS AUTUMN ПО FIFA 2006:

- 1 место 3D.Sheva – 8000 рублей;
- 2 место 3D.Malish – 6000 рублей;
- 3 место Eddy – 4000 рублей.

В рамках осеннего Кубка также состоялась турниры по свежим частям FIFA и Need For Speed. Финальная расстановка мест удивила всех зрителей – среди призеров напрочь отсутствуют бывшие фавориты. Впрочем, воспринимать серьезно итоги, когда еще даже не сформировались окончательные правила, рано. Самое главное, что геймерам новинки понравились и есть большая вероятность включения их в список дисциплин на World Cyber Games 2006. ■

#### На нашем DVD

Огромная коллекция демо-записей с ASUS Autumn Cup 2005 и CSCL season III, ролики Q4 с Clanbase Euro Cup, риплеи с финала WC3L #8, Race StarWars 2 и Battle.net Ladder, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

## Азиатский триумф на WEG Season 3

Довольно неожиданные результаты принес третий сезон World e-Sport Games, проходивший в течение двух месяцев в Южной Корее. Европейские и американские гранды оказались за бортом финала как в дисциплине Counter-Strike, так и в Warcraft III. Среди стратегов вообще три призовых места заняли местные дуэлянты. Главный трофей достался WE.Sweet'у, знакомому еще по своим успехам в рейтинге Battle.net в классическом Reign of Chaos. В напряженном финале со счетом 3:2 он одолел NiP-GoStop'a. Третьим финишировал Lucifer, выбивший в групповом раунде чемпиона двух предыдущих сезонов – Spirit\_Moon'a. На турнире по Counter-Strike сюрпризов было еще больше. И снова шуму наделали азиатские команды. В 1/2 плей-офф wNv из Китая разнесли в пух и прах норвежцев из Team 9, а корейцы из Project в трехматчевой серии оказались сильнее NiP (Швеция). Обладателем же первого места и приза в размере \$50000 стал клан из Страны утренней

### РЕЗУЛЬТАТЫ WEG SEASON 3 ПО COUNTER-STRIKE:

- |         |                                  |
|---------|----------------------------------|
| 1 место | wNv (Китай) – \$50000;           |
| 2 место | Project (Южная Корея) – \$30000; |
| 3 место | Team 9 (Норвегия) – \$7000;      |
| 4 место | NiP (Швеция) – \$5000.           |

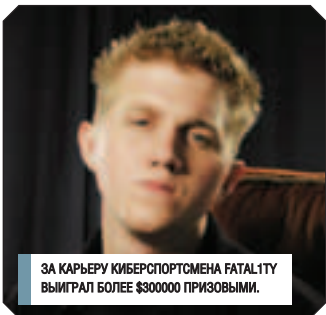


В МАТЧЕ ЗА «БРОНЗУ» ТЕАМ 9 ВЗЯЛИ РЕВАНШ У NiP ЗА ПОРАЖЕНИЕ В ГРУППЕ.

свежести. Китайцы вообще под конец года разыгрались – WE.Sky взял «золото» по Warcraft III на WCG, и вот теперь победу праздновал wNv. ■

## Завершился CPL World Tour 2005

В конце ноября в Nokia Theatre, на знаменитой нью-йоркской улице Times



ЗА КАРЬЕРУ КИБЕРСПОРТСМЕНА FATAL1TY ВЫИГРАЛ БОЛЕЕ \$300000 ПРИЗОВЫМИ.

Square, завершилось крупнейшее по призовому фонду (1 миллион долларов, из которых \$500000 приходилось на финальный этап) мероприятие CPL World Tour по Painkiller. Можно только представить, с каким усердием готовились прошедшие квалификацию геймеры. Участвовал в соревнованиях и наш LeXeR, но выступил он крайне неудачно, заняв лишь 13 место (и заработав при этом более \$3000). Основная борьба по традиции развернулась между голландцем Vo0 и Fatal1ty из

США. И если в начале года европейцу не было равных, то под конец сезона уже все ставили на американца. И знаменитый янки не подвел своих болельщиков, в очередной раз доказав, что он является наиболее талантливым киберспортсменом в мире. Потратив несколько месяцев на тренировки в Painkiller, Фаталити хоть и проиграл Vo0 в виннерском дерби, в суперфинале не оставил от соперника живого места, победив четыре раза подряд (по правилам системы Full Elimination). ■

## Дисциплины на ESWC 2006

Оргкомитет Electronic Sports World Cup объявил дисциплины для Grand Final, который пройдет в период с 27 июня по 2 июля 2006 года в Париже (Франция). Радостная новость для всех «квакеров» – Quake 4 включена в официальный список игр, призовой фонд составит \$40000 с тринадцатю тысячами вечнозеленых за первое место. Никуда не делись и Counter-Strike (среди мужских и женских команд), Warcraft III: The Frozen Throne и Grand Turismo 4 (платформа PS2). Псевдоновым на чемпионате станет футбольный симулятор Pro Evolution Soccer 5 (логично сменивший четвертую часть). И, наконец, последней номинацией анонсирована гонка Trackmania Nations,

разрабатываемая специально для турнира компаниями Nadeo, Focus и Deep Silver. Сама игра еще не вышла и будет доступна для свободного скачивания на сайте <http://www.trackmanianations.com> в январе. ESWC является одним из самых престижных киберспортивных мероприятий в мире (наравне с CPL, WCG, WEG, ACON и QuakeCon), однако пользуется большим вниманием болельщиков за счет направленной на геймеров политики выбора дисциплин. В то время как организации-конкуренты полностью перестали поддерживать Quake III Arena, французы ежегодно дарят фанатам шутира настоящий праздник, устраивая зрелищные дуэльные состязания. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес [polosatiy@cyber-sport.ru](mailto:polosatiy@cyber-sport.ru), я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с CPL Winter 2005 и КиберМетели.

## Выбор опытных геймеров

### ASUS EAX1800XT TOP – видеокарта с блоком питания и манипулятором

В большом обзоре, посвященном новой линейке видеокарт ATI Radeon X1000 («СИ» № 200), мы уже рассказывали о модели X1800 XT. Высочайшие рабочие частоты (625/1500 МГц), отличная производительность даже в таких «NVIDIA-ориентированных» OpenGL-играх, как Doom 3, поддержка шейдеров 3.0 и наиболее совершенный на данный момент блок обработки видеосигнала Avivo.

Компания ASUS, в числе первых выпустившая подобную карту на эталонном дизайне, чуть позже представила и собственную, эксклюзивную версию флагмана из Канады. Модель называется ASUS EAX1800XT TOP и привлекает к себе внимание сразу несколькими серьезными отличиями от стандартной версии. Во-первых, «топовую» модификацию слегка разогнали – частота ядра составляет 700 МГц, а память работает на 1.6 ГГц. Подобную «прыть» смогли обеспечить благодаря специально разработанной конструкции системы охлаждения.

Во-вторых, что хорошо заметно на картинке по характерному проводу, идущему к разъему по боковой стенке, – это собственный блок питания. С аналогичной системой от ASUS (EN7800GT Dual) мы уже встречались. Достоинства такого подхода заключаются в полной независимости от мощности БП компьютера. Для киберспортсменов, предпочитающих тренироваться и на выезде, такая автономность будет весьма кстати – достаточно воткнуть комплектный кабель в ближайшую розетку.

Третий необычный элемент – это комплект поставки графического адаптера. В него входят не только инструкции, кабели, переходники и игра King Kong, но и манипулятор XitePad! Наконец, цена – по некоторым сведениям, она будет даже чуть ниже рекомендованной для стандартной модификации (карту планируют продавать по \$540!). ■



ASUS EAX1800XT TOP – ФЛАГМАНСКАЯ МОДЕЛЬ В RADEON-ЛИНЕЙКЕ КОМПАНИИ ASUS – ТРАДИЦИОННО КОМПЛЕКТУЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО АКСЕССУАРАМИ И ИГРАМИ, НО И МОДНЫМИ КОНТРОЛЛЕРАМИ.

**Сдвоенный  
номер  
13 декабря  
цена 120р.**

Журнал еще не продается в вашем любимом клубе? Тогда срочно говорите директору клуба, что у нас для него выгодное предложение по распространению! А вам за старания (если работа с клубом будет налажена) мы обязательно сделаем какой-нибудь приятный подарок. Ждем ваших писем на [david@cyber-sport.ru](mailto:david@cyber-sport.ru).

## ЧИТАЙ ЖУРНАЛ **PRO** ГЕЙМЕРОВ



### В декабрьском номере:

#### На страницах:

- горячие репортажи с WCG 2005 и ESL's Return
- взгляд на Quake 4 глазами киберспортсмена
- Гоблин рассказывает о былых зарубках в Quake
- интервью Suetaska Takes Noob и все чемпионы WCG

#### На DVD:

- эксклюзивное видео с WCG 2005 и ESL's Return
- лучшие моменты с фарами и UDDы StarCraft: Broodwar
- видеоролики Counter-Strike: Warcraft III и Quake 4
- все патчи и моды необходимые для игры в Интернете

Специальное предложение в компьютерных клубах России и СНГ, а также в московской рознице! Подробности на сайте [www.cyber-sport.ru](http://www.cyber-sport.ru)



На чудо-аппарате Kodak Picture Maker всем желающим распечатывали фотографии. Бесплатно.



Специально для вечеринки «Термит» приготовил мульт про «Ночной дозор».



Чтобы получить компьютер Дери Его, пришлось немало потрудиться. Но приз стоил того.



На стенде Дери полным ходом шло превращение в кибервампиров.



**Kodak**  
спонсор фоторепортажа

Ведьма Алиса (она же Жанна Фриске) появилась на сцене, как и полагается темным силам, в полночь.



Снимать модную и стильную одежду «Термит» участники конкурса не хотели. И ее им подарили.

Автор:  
Максим Баканович  
baxx@gameland.ru



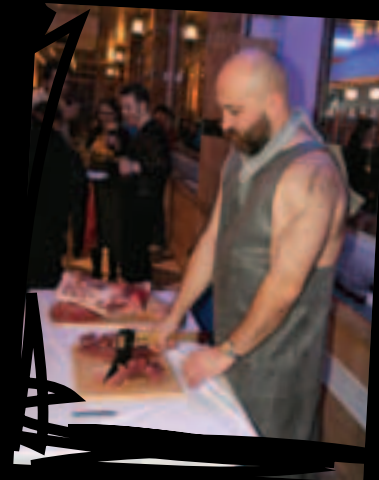
# Ночной дозор

## На вечеринку, посвященную игре «Ночной дозор», пришло более 2000 Иных

Поздним вечером 26 ноября Москва погружалась в сумрак. Хлопья снега кружили над улицами, образуя там, то здесь воронки. Молодежь группками направлялась к развлекательному комплексу «Ролл Холл», где была назначена встреча поклонников игры «Ночной дозор», творчества Сергея Лукьяненко, читателей «Страны Игр» и «РС ИГР» и всех, кто любит веселые и шумные вечеринки. Не найти «Ролл Холл» было невозможно – лучи стробоскопов и звуки музыки, гремевшие из машины Горсвета у входа в клуб, были видны и слышны издалека. Поднявшись на второй этаж, народ встречал колоритного мужчину, рубящего мясо, и очаровательных вампирш, предлага-

ющих отведать стаканчик крови. На сцене Влад, хорошо известный нашим читателям по прошлым мероприятиям и турнирам, разогрел подтягивающуюся публику, разыгрывая подарки от генерального спонсора праздника – компании Gigabyte Technology, ведущего производителя компьютерного железа, и организаторов действия – издательского дома «Гейм Лэнд», компаний «Новый диск» и Nival Interactive. Для тех, кто не хотел участвовать в конкурсах, спонсоры и организаторы приготовили другие развлечения. Компания Kodak, которая 120 лет назад создала первый в мире компактный пленочный фотоаппарат, а 30 лет назад – первый в мире цифровой фотоаппарат, в этот вечер предлагала гостям познакомиться с чудо-

машиной – цифровой станцией Kodak Picture Makers. Любой желающий мог сфотографироваться с моделью Екатериной Галковской, лицом игры «Ночной дозор», и буквально через несколько секунд распечатать высококачественную фотографию, нажав пару кнопок на Kodak Picture Makers. Тем временем на сцене Влада сменили главные ведущие вечера – звезды московской команды КВН «Мегаполис» Наталья Андреевна и Максим. И завертелось. Практически час без остановок они разыгрывали призы. Народ, который все прибывал и прибывал, сразу же включался в борьбу за подарки. А побороться было за что: в конкурсе от фирмы «ТЕРМИТ», производителя одежды для молодых и стильных





(коих в зале было немало), участники смогли пополнить свой гардероб, выиграв яркие и модные брюки, футболки, толстовки и куртки. Компания Veveerdynamic, выпускающая наушники всех известных конструкций: открытые, закрытые, полужакрытые, беспроводные, вкладыши, заставила трех участников конкурса исполнять песню «Ночной дозор», надев наушники. Зал музыку не слышал и мог в полной мере «насладиться» вокальными данными новоявленных певцов. После этого за дело взялись профессионалы вокального дела. Приглашенная звезда Жанна Фриске прибыла на вечеринку раньше запланированного и попросила побыстрее выпустить ее на сцену. «Тороплюсь на прямой телеэфир», – сказала Жанна и выпорхнула на сцену. Народ потянулся ближе к сцене, дабы получше рассмотреть певицу. Исполнив все свои хиты, Жанна пригласила всех на вторую часть фильма о Дозорах, сказав, что это будет больше чем кино. Ей, наверное, виднее – все-таки она сыграла в этом фильме ведьму Алису.

Стрелки часов перевалили далеко за полночь, и ведущие объявили о начале розыгрыша навороченного компьютера Dero Ego, конфигурацию которого выбрали сами участники на сайте [www.dero.ru](http://www.dero.ru). Что тут началось... От желающих стать обладателем суперприза не было отбоя. Эх, знали бы они, что им предстоит вытерпеть, чтобы заполучить Dero Ego! После того как выбрали шесть счастливых (или несчастных), их подвели к небольшому надувному бассейну, заполненному «кровью», в которой плавали резиновые игрушки. «Тот, кто за две минуты выловит больше всего резиновых игрушек, получит новенький компьютер, – интригуяще начали ведущие. – Только одно но, вы не должны пользоваться руками... На старт! Внимание! Начали!» Брызги томатного сока летели в разные стороны. Парни и девушки забыли о своих красивых нарядах и возились в красной жидкости, вылавливая игрушки. После двух минут все было решено. Ведущие вручили главный приз. Победитель светился от счастья!

...Веселье продолжалось до самого утра. Сумрак рассеялся, снег прекратился. Молодежь группками расходилась от развлекательного комплекса «Ролл Холл»...



Желающих выиграть призы от Gigabyte, Veveerdynamic и других спонсоров было хоть отбавляй!



«Кого бы нам еще сфотографировать?»



Элина Терехина (Nival) рассказывает о том, как им удалось сделать игру, покоровшую геймеров.



Узнаете?! Катя Галковская – лицо игры «Ночной дозор!».



**Kodak**  
спонсор фоторепортажа



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!



## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### ЯРКСИ 2.2

<http://www.susi.ru/yarxi>

ЯРКСИ – японско-русский словарь иероглифов. Вещь, безусловно, необходимая поклоннику восточной культуры и рубрики «Банзай». Проекту 10 лет, и это, пожалуй, лучший из имеющихся в Интернете словарей иероглифических языков.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 4400 Кбайт

### WinHDD

<http://www.freeware.ru>

Крохотная утилита, которая сидит в System Tray (слева внизу) и в реальном времени показывает температуру жесткого диска и его модель. Напомним, производители рекомендуют, чтобы температура HDD была в пределах 20-60°C.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 22 Кбайт

### Daemon Tools 4.0

<http://www.daemon-tools.cc>

DVD-эмулятор, который работает с образами компакт-дисков всех форматов: CUE/BIN, ISO, CCD, NRG и другими. Эмулирует и обходит большинство схем защиты (SafeDisc, Securom, Laserlock), позволяя играть без диска в приводе.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 1380 Кбайт

ВСЕ >

## Первое торговое поселение Рунета

Rekam City (<http://www.rekamcity.ru>) – проект канадского производителя цифровых камер и аксессуаров. Чтобы привлечь внимание к своей продукции, компания Rekam серьезно рискнула и, похоже, выиграла. Российские дизайнеры создали для нее не унылый «интернет-магазин», а настоящий город с супермаркетом, кинотеатром, игротеккой, форумом и собственной пейджинговой связью. Сюда непременно стоит взглянуть всем, кто хочет сделать покупку или «вживую» увидеть интерактивные возможности технологии Flash.



## ПРЕМИЯ РУНЕТА ПОВТОРЯЕТСЯ...

Помпезной церемонией завершился 25 ноября многомесячный марафон – «Премия Рунета-2005» (<http://www.premiaruneta.ru>). В церемонии приняли участие 700 приглашенных VIP'ов и журналистов, жюри подвело итоги и определило самые достойные проекты нашего сегмента Интернета. Отбор проходил в шести номинациях, из которых, по понятным причинам, нам ближе всего «Здоровье и Отдых». Именно в эту категорию, наряду с сайтами знакомств, медучреждений и т.п., занесли и онлайн-вые игровые проекты. «Пентакор: Владыки Граней» (<http://www.pentacore.ru>), «Бойцовский клуб», Neverlands (<http://www.neverlands.ru>), «AGDB – коллекция старых игр» (<http://agdb.net.ru>) и «Игродром.ру» (<http://www.igrodrom.ru>) – по мнению Президиума Экспертного совета, лишь эти три игры и пара сайтов достойны представлять весь игровой Рунет. Не стоит удивляться, что при столь скудном выборе победителем, как и год назад, стал популярный «Бойцовский клуб».

К счастью, официальное выдвижение в этом году дополнялось неформальным «Народным голосованием». В течение 100 дней за любимые проекты проголосовало более 350 тысяч человек. В итоге «Народная десятка» кардинально отличается от официального рейтинга. Ни телекомпаний, ни министерств, ни «Касперского» народ, в отличие от Экспертного совета, не признал. Забавно: единственное, в чем мнение общественности и экспертов почти совпало, – все тот же «Бойцовский клуб». В «Народной десятке» он на третьем месте, а целиком она выглядит вот так:

- 1 Mozilla.ru (<http://www.mozilla.ru>)
- 2 «Клуб пользователей Стрим» (<http://streamclub.ru>)
- 3 «Бойцовский клуб» (<http://www.combats.ru>)
- 4 «Я Плакаль» (<http://yaplakal.com>)
- 5 «Фишки.нет» (<http://fishki.net>)
- 6 «Википедия — свободная энциклопедия» (<http://ru.wikipedia.org>)
- 7 «Православие и мир» (<http://pravmir.ru>)
- 8 «Антимульт.ру» (<http://antimult.ru>)
- 9 «Компьютерный форум» (<http://forum.ru-board.com>)
- 10 «Наша победа» (<http://9may.ru>)

И вот с этим-то выбором, думается, можно согласиться.

**ФРАНЦУЗЫ – САМЫЕ УСИДЧИВЫЕ**  
Европейцы стали заметно реже смотреть телевизор и слушать радио,

предпочитая им Интернет. Таковы выводы, сделанные на основании исследования, проведенного Европейской Ассоциацией Интерактивной Рекламы (EIAA, <http://www.eiaa.net>). Самые деятельные сетевые жители – французы, они проводят в Интернете в среднем 13 часов в неделю. Второе и третье места за британцами и испанцами – на их счету 11 часов. Наименее активны итальянцы – 8 часов, а средневропейский уровень – 10.5 часов в неделю. Отмечена и еще одна закономерность – год от года жители Европы тратят на Интернет все больше времени. Скажем, в 2005 году, по сравнению с 2004, этот показатель вырос на 17%, а если сравнить с 2003-м, то и вовсе на 56%.

## СИНГАПУРЦЫ УЖЕ УМЕЮТ ЦЫПЛЯТЬ ПО СЕТИ. ПОКА – ЦЫПЛЯТ

В Сингапуре научились передавать тактильные ощущения по компьютерным сетям, сообщает сетевое издание Lenta.ru (<http://lenta.ru>). Беспроводной виброжилет пока испытывают на цыплятах, но намечают вскоре выпустить модель и для детей. Разработка прибора заняла у сотрудников Наньянского технологического университета 2 года.

«Людам важно сосредоточиться на обычных межлических отношениях, – заявил Джеймс Те, один из авторов системы. – В наши дни родители проводят много времени в деловых поездках, но детям все равно необходимы их объятия и ласковые прикосновения». Новая тактильная система устроена так: камера записывает движения ребенка или животного, а затем изображение обрабатывается специальной программой, передающей запись в Сеть. Оттуда она считывается трехмерной «куклой» с сенсорами, которую владелец может взять в руки. Прикосновения к «кукле» передаются по Сети жилету, а он воспроизводит их с помощью вибраций. Чтобы эффект был более естественным, детскую «тактильную пижаму» усовершенствуют, по сравнению с «жилетом для цыплят». Человеческие прикосновения и объятия собираются имитировать малыми колебаниями давления и температуры. Однако когда появятся действующие модели для людей, пока неизвестно.

## «ПРОСЛУШКА» В ИНТЕРНЕТЕ?..

Телефонные звонки, совершаемые по Интернету посредством технологий VoIP, пока остаются вне поля

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В ходе 250-дневного исследования игроков MMORPG (название не раскрывается) выяснено, что геймеры рассматривают онлайн-игру прежде всего как «высокоэмоциональную форму общения». Оказываются, в среднем каждые 30 сек. игроки воспроизводят «эмоциональные» действия персонажа («улыбаться», «чихикать», «кивать головой» и др.) или отправляют «смайлики» в чат. Типичный игрок 18 раз в день «улыбается» и 4 раза в день вызывает сексуальный интерес к другим персонажам.

...52% европейцев моложе 24 лет выходят в Сеть, чтобы послушать музыку. 24% опрошенных этой возрастной группы перестали приобретать музыкальные альбомы в магазинах, предпочитая делать покупки в онлайн-выходных музыкальных службах.

...Проект SETI@home, использующий Интернет и свободные ресурсы компьютеров добровольцев для поиска внеземного разума, официально закрыт 15 декабря, поскольку не было расшифровано ни одного радиосигнала, подтверждающего существование внеземного разума.

...Каждый год в России самоубийства обрывают жизни 55 тысяч человек. Большую часть самоубийц составляют молодые мужчины в возрасте до 30 лет.

...Штраф для рискнувшего срубить голубую ель из тех, что растут возле Кремлевской стены, составит \$5000.

...На долю телевизоров приходится 4% всей электроэнергии, потребляемой в быту. Однако самые прожорливые бытовые устройства – холодильники (до 40%).

...В южнокитайском городе Гуанчжоу будет построена самая высокая в мире телебашня – 610 м.





## Мини-игры

Наш выбор

Ну вот и все!.. Мы завершаем начатую в 200-м номере ретроспективу лучших мини-игр, и в следующем номере вы найдете описания новых онлайн-новых забав. А в сегодняшней подборке сверкает наш любимый Armagetron – ураганный геймплей и 17 геймеров на каждой сетевой арене!

### BLUE CHAMBER

[http://www.fasco-csc.com/works/bluechamber/index\\_e.php](http://www.fasco-csc.com/works/bluechamber/index_e.php)

Классический квест «Синяя комната», причем эта версия – одно из самых живописных «злосключений в синей комнате», которую доводилось видеть в Сети. Вы будете смеяться, но японцы продают друг другу прохождения за 200 иен, а ведь оно уместится всего в пару строк...

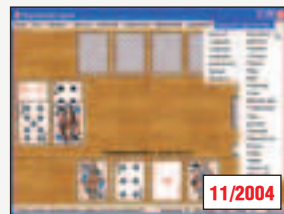


08/2004

### «КАРТОЧНАЯ ИГРА В ДУРАКА»

<http://www.durbetsel.newmail.ru/SetupDurak.exe>

Это, наверное, лучший из десятка проектов такого рода в Рунете. Помимо обычного «дурака», игра включает в себя еще шесть десятков других карточных игр и пасьянсов: от общеизвестных до редких. Есть игра по сети, обширная справка, статистика, голосовое сопровождение и т.п.

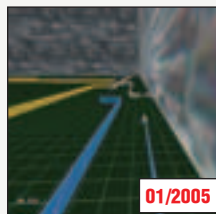


11/2004

### ARMAGETRON

<http://armagetron.sourceforge.net>

Гонки на «светоциклах», позади которых вырастает непроходимая стена. Противников надо расколоть, а самому уцелеть. Это трудно, особенно при условии, что повороты делаются под прямым углом, а ускоряешься лишь рядом со стенкой. Инсталлятор невелик – 1.2 Мбайт.



01/2005

### DEMON TOURNAMENT

<http://www.arcadepod.com/games/gotogame.php?id=4882>

Мнения об этой мини-игре радикально расходятся, кто-то ставит 2 балла из 10, но большинство превозносит до небес. Как ни крути, но это файтинг, хоть и необычный. Игроку следует наносить удары сопернику, комбинируя особые карты, и собрать все кусочки алмаза.



04/2005

## ФАКТ

В Белоруссии начата разработка собственной операционной системы – альтернативной, но совместимой с Microsoft Windows. Стоимость такой операционной системы и ее сопровождения не превысит \$15.

## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### xStarter 1.71

<http://www.xstarter.com>

Хотите, чтобы компьютер сам выполнял ваши задания? Почему бы и нет. Обучаться программированию не потребуется – просто установите xStarter и настройте ее. Утилита намного функциональнее обычного «Планировщика» Windows.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 2500 Кбайт

### µTorrent 1.2.2

<http://www.utorrent.com>

Компактный клиент для файлообменной сети BitTorrent с возможностью одновременной загрузки сразу нескольких файлов, настраиваемой полосой пропускания, быстрым восстановлением прерванной загрузки. Работает без инсталляции.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 107 Кбайт

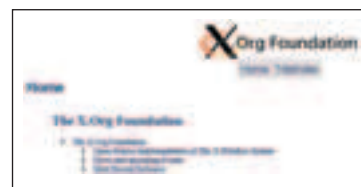
ВСЕ >

зрения спецслужб. Между тем политика борьбы с терроризмом, требует полного контроля и над этим сектором. Проект нового закона, регулирующего сетевое прослушивание, уже внесен в Европарламент, и законодатели определятся с ним уже к началу 2006 года. Главная особенность в том, что, по предложениям разработчиков законопроекта, компании, предоставляющие услуги IP-телефонии, будут хранить сведения о клиентах 6 месяцев, а не три, как это делается сейчас. Причем теперь храниться будут не только данные о времени и номерах абонентов, но и, увы, само содержание разговора...

### ОДНОБУКВЕННЫЕ ДОМЕНЫ – СКОРО В ПРОДАЖЕ!

Еще на заре Интернета, в далеком 1993-м году, было решено, что однобуквенные домены, такие как A.com, B.org, C.net и т.д., не должны регистрироваться за каким-либо юридическим или физическим лицом. И прежний регистратор IANA, и нынешний – ICANN (<http://www.icann.org>) – строго придерживались этого правила. Обосновывался отказ просто: мол, они «зарезервированы для инфраструктурных нужд с целью гарантированной стабильной работы Интернета». Впрочем, все короткие домены тогда спасти не удалось – шесть оказались заняты и благополучно существуют поныне (q.com,

x.com, z.com, i.net, q.net и x.org). Теперь – интрига. Еще пять лет назад руководство ICANN официально заявляло, что однобуквенные домены в зонах .com, .net и .org проданы не будут. Сегодня же регистратор развернулся на 180 градусов, и его вице-президент сказал буквально следующее: «Очевидно, что однобуквенные домены — это ценный товар» и пояснил, что ICANN будет решать, продавать ли этот нематериальный актив и каким образом. По оценкам экспертов, если будет выбрана аукционная форма торгов, то на однобуквенных доменах можно заработать десятки миллионов долларов. Это на руку нынешней ICANN, которой нужны дополнительные источники доходов. В начале декабря руководство регистратора примет решение, и не исключено, что однобуквенные домены появятся в продаже уже в 2006 году. И, как вы понимаете, пойдут они не по стандартной цене – \$10 за штуку... ■



X.ORG, ОДИН ИЗ 6 РЕЛИКТОВЫХ ДОМЕНОВ, ЖИВ ПО СЕЙ ДЕНЬ, И СЕГОДНЯ ЕГО МОЖНО ПРОДАТЬ ЗА УМОПРАЧИТЕЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ.

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...На сегодня в мире насчитывается около 1.5 млрд. пользователей мобильных телефонов, индустрия приносит свыше \$100 миллиардов ежегодного дохода.

...К концу 2006 года в продаже появятся голографические компакт-диски емкостью в 300 Гбайт со скоростью считывания 20 Мбит/с и «сроком жизни» минимум 50 лет.

...За последние 150 лет скорость подъема уровня воды в мировом океане возросла почти в два раза и сегодня составляет 2 миллиметра в год. Это грозит многим прибрежным государствам исчезновением.

...15-летняя канадка Кристина Дефорж, страдавшая тяжелой аллергией на арахис, впала в состояние анафилактического шока, поцеловавшись со своим молодым человеком. И хотя необходимая медицинская помощь была оказана незамедлительно, девушка скончалась в больнице, не приходя в сознание. Причиной смерти Кристины стал контакт со следами арахисового масла на губах партнера.

...Ученым удалось выяснить, какая шутка стала первой в истории человечества. По данным проведенных исследований, юмор зародился еще 2 миллиона лет назад. Пещерные люди любили грубые и довольно убогие шутки. Так, по мнению ученых, классической шуткой пещерного человека был рисунок, на котором изображался спотыкающийся о камень сородич. Это наиболее старая из известных хохм. Ее возраст – около 1.8-2 миллионов лет!

«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>)



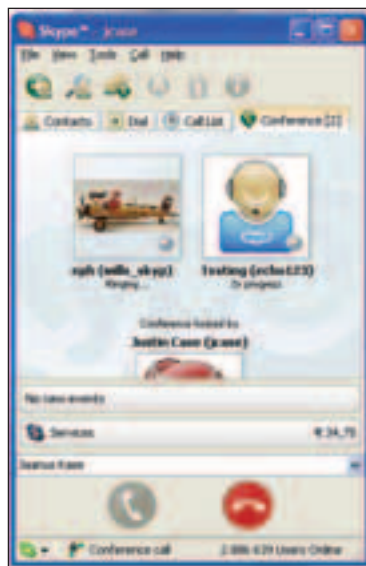
## ОБЩЕНИЕ ГОЛОСОМ В СЕТИ

Главная задача Интернета – объединение людей. Жители отдаленных стран при наличии доступа в Сеть запросто могут переписываться между собой, пользуясь услугами форумов, чатов и программ вроде ICQ. Правда, во всех этих средствах общения есть один весьма существенный недостаток: фразы передаются в текстовом виде. Это не только скрадывает неповторимые интонации, от которых порой зависит дальнейшее течение разговора (а вдруг язвительное замечание, опрометчиво сказанное в ваш адрес, на самом деле является шуткой?), но еще и существенно уменьшает «скорость» беседы. Дело можно поправить по-разному. К примеру, обычным телефонным звонком. Но и тут есть загвоздка: звонок другу в США или Канаде обойдется в приличную сумму. Пожалуй, все-таки дешевле решить задачу с помощью Глобальной Паутины. Но как?..

Да очень просто. Существует множество программ, позволяющих общаться в Сети голосом и даже смотреть на собеседника. Они полезны и тем, кто не пылает желанием платить огромные деньги за телефонные услуги, и тем, кто во время сетевых баталий не хочет отвлекаться на набор текста и жаелает общаться с напарниками устно. Обо всем, что для этого необходимо, мы и расскажем вам в этой статье.

### Привет, планета!

Программных средств, предназначенных для общения в Сети, очень много, но хороших среди них – кот наплакал. Из множества подобных «софтинок» нам хочется выделить лишь три образцовых продукта:



**ТАРИФЫ SKYPE ПОРАЖАЮТ – ЗВОНОК ИЗ США НА ОБЫЧНЫЙ МОСКОВСКИЙ ТЕЛЕФОН ОБОЙДЕТСЯ ВСЕГО В \$0,02 ЗА МИНУТУ РАЗГОВОРА. НУ А БЕСЕДА «С КОМПЬЮТЕРА НА КОМПЬЮТЕР» НЕ БУДЕТ СТОИТЬ НИЧЕГО!..**

Skype, p2p Volp и MSN Messenger. Skype (<http://www.skype.org>) – наилучший выбор для любителей голосового общения в Сети. Программа обладает простым и понятным интерфейсом, не требует платной регистрации, но, вместе с тем, является самой качественной и популярной в своей нише. Получив собственный аккаунт в Skype, вы сразу же можете пригласить на беседу другого пользователя этой службы. Для самых бережливых существует и другая приятная функция: звонки на обычные (sic!) номера телефонов. Разумеется, эта услуга не бесплатна, но если вы исправно общаетесь с друзьями и партнерами по бизнесу из зарубежья, ее стоимость покажется чисто символической. И еще: Skype потребляет минимальное количество трафика (около 300-350 килобайт за минуту) – и качество звука при этом просто высочайшее! Феноменальный результат! P2p Volp (<http://www.phonesd.com/ru/index.htm>) находится в другой весовой категории, поскольку предназначена только для общения в локальной сети. Интерфейс этой программы очень аскетичен, а количество функций удивит даже самых нетребовательных пользователей. Вместе с тем, со своими задачами она справляется «на ура»: указав IP-адрес необходимого со-

### 400 руб. для общения в Сети

Чтобы общаться с другими людьми посредством Глобальной Паутины, нужно не только установить специальную(-ые) программу(-ы), но еще и приобрести микрофон (40-45 руб.). Если же вы хотите не только слышать, но и видеть своего собеседника, то купите веб-камеру (370-400 руб.). Кроме того, обязательно учтите: изрядно устаревшие звуковые платы, в которых используется полудуплексный (half-duplex) режим передачи данных, непригодны для сетевого общения, в них не реализована функция двухстороннего информационного потока. Иными словами, вы не сможете одновременно слышать, что говорит собеседник, и при этом возражать ему. Обидно, очень обидно...



**TEAMSPEAK – ОТЛИЧНЫЙ ВЫБОР ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ С БЕЗЛИМИТНЫМ И БЫСТРЫМ ИНТЕРНЕТОМ.**

беседника, вы отправляете ему запрос; при взаимном согласии начинается разговор. Расход трафика тоже очень мал, особенно с учетом его низкой стоимости в локальной сети. На закуску – высочайшее качество звука и крохотный размер дистрибутива. Наконец, MSN Messenger (<http://www.msn.com>). Именно эта программа бе-

зупречна для проведения видео-диалогов. Простейший интерфейс, огромное количество настроек (жаль, добрая половина из них на деле не используется), хорошее качество звука и общее удобство – согласитесь, преимущества MSN внушают немалое доверие. Правда, чтобы вы могли видеть собеседника, а он – вас, обоим необходимо иметь очень

## СТАТЬИ

быстрое подключение к Интернету, иначе информация будет передаваться с огромной задержкой.

### «Кемпер на крыше, со «слонобая» стреляет!»

Теперь – о программах, предназначенных для общения между игроками во время сетевых ристалищ. Мне снова приходится с прискорбием признать: количество с огромным трудом переросло в качество. Опять у нас всего лишь тройка программ, действительно заслуживающих пристального внимания. Первая из них – Ventrilo (<http://www.ventrilo.com>). С ее помощью вы можете не только общаться в локальной сети (кстати, в этом плане Ventrilo – неплохая замена p2p VoIP), но и делать это во время игры. В данном случае автор обзора согласен с мнением большинства: Ventrilo пользуется успехом только за счет функции отключения голосового чата при низкой громкости звука. Это очень полезно тем из вас, кто играет в шумных помещениях: согласитесь, неприятно слышать в наушниках назойливый треск, который заглушает тихие шорохи, издаваемые вашими врагами. Если же правильно настроить Ventrilo, программа отфильтрует посторонний гул и передаст другим пользователям только ваши реплики. Хорошая штука, короче говоря.

Далее – TeamSpeak (<http://www.goteamspeak.com>). Использовать программу очень легко: после установки вы либо создаете собственный сервер, либо подключаетесь к уже существующему (один из таких находится на сайте <http://www.playground.ru>). Просто, не так ли? Добавьте сюда элементарный интерфейс и большую популярность TeamSpeak среди геймеров – и сомнений в правильности выбора не возникнет. Теперь внимание – все вышесказанное верно ровно до тех пор, пока речь не заходит о Roger Wilco (<http://www.rogerwilco.com>). И правильно: идола достойны отдельного упоминания. Итак, знакомьтесь: лучшая на сегодня утилита для голосового общения в Сети. Доказательства видны как на ладони. Например, высокое качество звука, минимальное потребление трафика. Продолжить список? Пожалуйста: миниатюрный размер дистрибутива, полная бесплатность программы, гигантское число серверов, предназначенных

### Мысли вслух – это надежно

Голосовое общение между игроками во время сетевых баталий – не только дань моде, но и жизненная необходимость. К примеру, чтобы выдать своим товарищам местонахождение врага в каком-нибудь шутере, вроде Counter-Strike, вам не придется барабанить по клавишам и тратить драгоценное время на набор текста, оставляя виртуального двойника незащищенным, – куда проще сказать все это вслух. Схожим образом обстоит дело и с играми других жанров – отвлекаться во время блужданий по миру очередной MMORPG крайне нежелательно – мало ли, вдруг персонажа слопают на завтрак голодные орки или затопчут насмерть ужасные тролли. Радости мало, но неприятностей можно избежать, сказав всего лишь пару слов.



ИНТЕРФЕЙС ROGER WILCO ПРОСТ ДО БЕЗОБРАЗИЯ. ОДНАКО НЕТРЕБОВАТЕЛЬНОСТЬ К СКОРОСТИ ДОСТУПА С ЛИХВОЙ ПОКРЫВАЕТ ВСЕ НЕДОСТАТКИ ПРОГРАММЫ.

для разговоров с помощью Roger Wilco... Эталонное качество, ни дать ни взять!

### Эпилог

С распространением безлимитных тарифов и быстрого доступа в Интернет голосовое общение в Сети стремительно набирает популярность. Оно составляет серьезную конкуренцию обычной телефонии, поскольку позволяет за небольшую плату общаться с людьми, живущими далеко. Но, пожалуйста, не забывайте о том, что никакие технические средства не смогут заменить разговоры в уютной компании друзей, сопровождаемые коллективным «уничтожением» пива. Ведь реальная жизнь все-таки гораздо интереснее... ■

## КОНКУРС №13

### НАЗВАНИЕ

# КОНКУРС ПРО КЛАВИШИ

### ОПИСАНИЕ

Догадались, куда мы клоним? Да, речь пойдет о клавиатуре, причем не совсем обычной, а совмещенную с аналоговым джойстиком. Чтобы принять участие в ее розыгрыше достаточно выбрать правильный вариант ответа на каждый из четырех вопросов, приведенных ниже.

### ВОПРОСЫ

#### 1. Сколько клавиш было на клавиатуре первого персонального компьютера?

- 83
- 88
- 101
- 104

#### 2. Мультимедийная клавиатура – это...

- Клавиатура, на которой есть кнопки с буквами М,У,Л,Ь,Т,И,М,Е,Д,И,А.
- Клавиатура, которую можно использовать и на PC, и на консоли PS2
- Клавиатура с дополнительными кнопками для управления звуком, проигрывателем и так далее
- Клавиатура с колонками и джойстиком

#### 3. Какие бывают клавиатуры?

- Механические, физические, химические
- Механические, пневматические, электрические
- Механические, пленочные, герконовые
- Полупроводниковые и ламповые

#### 4. Как называется раскладка современных клавиатур?

- Microsoft
- Windows
- QWERTY
- РУС/ЛАТ

1-й приз



### НА КОНУ

#### Беспроводная клавиатура BTC 9019URF



### КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Конкурс Про Клавиши» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.



Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/202/СЕРГЕЙ\_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

## УГОЛОК НОВИЧКА



**krepostnoybk@mail.ru:** Где можно достать программу EAX? Дело в том, что у меня 5.1 акустика Creative Inspire P5800 с поддержкой EAX (звуковая карта Intel (ICH5) AC97), но в комплекте EAX не оказалось. В связи с этим не работает объемное звучание в 50% игр из-за отсутствия EAX. Сергей.

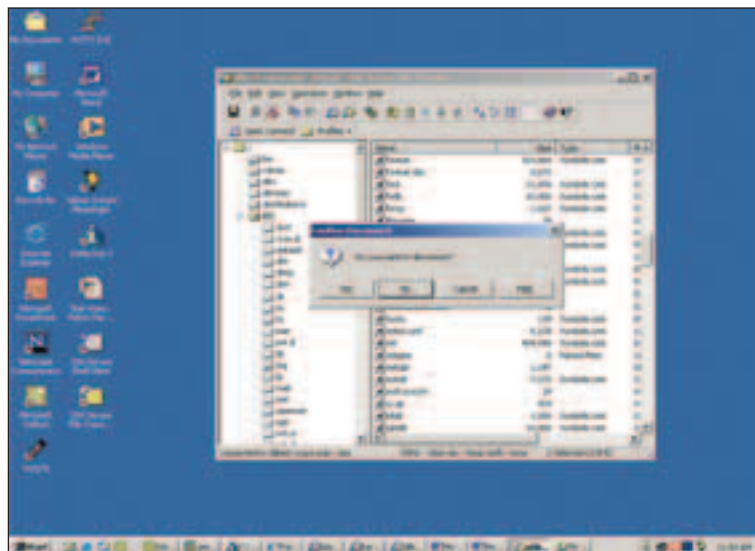
**О:** Должен вас огорчить, объемное звучание не работает не по причине отсутствия «драйвера EAX», а потому, что конкретная игра не поддерживает эту технологию. Полный список игр, поддерживающих EAX, имеется на сайте Creative Labs (<http://www.soundblaster.com/eax/gaming/gamelist.asp>). Загляните туда и проверьте, есть ли ваша игра в перечне. Но даже если ее там нет, не опускайте руки, а узнайте на сайте производителя, не выпустил ли он для своей игры специальный патч, обеспечивающий поддержку 3D-звука.

**nikitols@mtu-net.ru:** Недавно был на радиорынке и на одном из дисков увидел программу АОН для модема. Там было написано, что она работает даже при выключенном компьютере! Не могли бы вы рассказать про такие программы подробнее, существуют ли они на самом деле или это проделки пиратов? Если такие АОНЫ существуют, то, пожалуйста, расскажите,



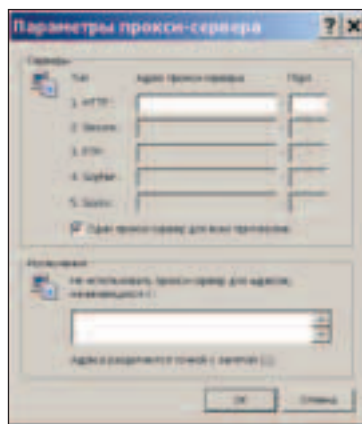
где в Интернете их можно скачать? Никита «Fetch».

**О:** Программ, автоматически определяющих номер звонящего абонента (АОН), очень много. Есть коммерческие, например, хорошо известная VentaFax (<http://www.ventafax.ru>), которая, скорее всего, и была на пиратском диске. Существуют и бесплатные (freeware) программы – «Секретарь» (<http://www.beta.acorp.ru>), «Автопрозвонка» (<http://www.wentor.ru>), «АОН для ZyXEL» и другие. Есть и вовсе уникальные разработки программных АОНов, в которых используется не модем, а звуковая карта, подключенная к телефонной линии через несложную схему-переходник. В общем, если хочется разобраться в вопросе глубже, начните с разъяснений по «переделке» модема в АОН на [http://faq5.org.ru/hardw/comm/aon\\_modem.htm](http://faq5.org.ru/hardw/comm/aon_modem.htm), а затем посетите страничку В.Мишенина (<http://voicem.nm.ru>), где есть пара простых АОНов и описаны команды модемов. Отметим, что для работы АОНа необходим «голосовой» модем. Если ваш девайс не таков, то потребуется обновление его прошивки (ищите на <http://www.usrmodem.ru> и подобных сайтах). Что касается работы программного АОНа с выключенным из розетки компьютером, это, конечно же, невозможно. Однако модем, получив входящий вызов при правильных настройках в BIOS'e, сможет включить компьютер самостоятельно.



**arthur\_tlisov@mail.ru:** Скажите, как через dial-up (по модему) видеть файлы соседского компьютера? Артур.

**О:** Это вполне возможно, при наличии доброй воли владельцев компьютеров и без дополнительного оборудования или программ. Но сначала пара слов о процессе соединения. Один из компьютеров (тот, к которому подключаются) будет сервером, второй (который подключается) клиентом. Убедитесь, что оба подключены к телефонной линии через модемы. Для установки связи необходимо, чтобы клиент позвонил на номер компьютера-сервера, а модем сервера, в свою очередь, «поднял трубку» и проверил логин и пароль звонящего пользователя. Как это сделать, расскажет пошаговая инструкция на <http://rusdoc.kulichki>.



[ru/public/raznoe/svjaz\\_2\\_komp\\_ser\\_mod.shtml](http://public.raznoe/svjaz_2_komp_ser_mod.shtml).

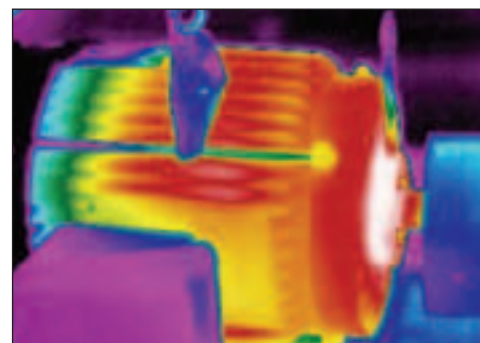
**evgenyph@list.ru:** У меня проблемы с браузером Opera 8.5 – он отказывается работать через прокси-сервер! А вот с IE никаких забот – указываю «Использовать прокси-сервер http», имя, адрес, галочкой отмечаю «Использовать автоматическое определение параметров» и «Использовать один прокси-сервер для всех протоколов» и все работает! В чем дело? Евгений.

**О:** Все просто – Opera не поддерживает так называемую «integrated security authentication». А вот Firefox и IE – поддерживают. Вариантов «лечения» два. Либо переключить Firefox и IE (оптимально). Либо пользоваться «базовым методом авторизации», но в этом случае пароль будет отсылаться по Сети открытым текстом, что нежелательно...

**igrick-k@mail.ru:** У меня видеокарта Radeon 9600. В играх с красивой графикой (например, FEAR) появляются разные цветные полосы на весь экран. Ставил свежие драйвера, но не помогло! Расскажите, пожалуйста, из-за чего это и как можно исправить? Может, какую программу скачать? Игорь.

**О:** Увы, программы тут вряд ли помогут. Скорее всего, карта перегревается. Проверьте ее охлаждение (работает ли вентилятор?..) и свободный ток воздуха около радиатора (не мешают шлейфы или другие карты?..). Камнем преткновения может оказаться и слабый блок питания или его перегрев. ■

P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru).



# 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)

**\$69.99**



F.E.A.R. (Director's Cut Edition)

**\$19.99**



Black & White 2

**\$19.99**



City of Heroes Collectors DVD Edition

**\$89.99**



Quake 4

**\$75.99**



World of Warcraft

**\$59.99**



Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)

**\$59.99**



Sid Meier's Civilization III Complete

**\$59.99**



Baldur's Gate Original Saga

**\$49.99**



Splinter Cell: Chaos Theory

**\$79.99**



Fable: The Lost Chapters

**\$79.99**

Играй просто!  
GamePost

## ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

**МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!**



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

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



**Автор:**  
Максим Поздеев  
bw@gameland.ru



## [PS2] RESIDENT EVIL 4

### Mercenaries Mode: персонажи

**Ada** – пройдите уровень Pueblo с рейтингом в 4 звезды.  
**Albert Wesker** – пройдите уровень Waterworld с рейтингом в 4 звезды.  
**Hunk** – пройдите уровень Commando с рейтингом в 4 звезды.  
**Jack Krauser** – пройдите уровень Castle с рейтингом в 4 звезды.

### Прочие бонусы

**Movie Browser** – пройдите игру один раз.  
**Режим Mercenaries** – пройдите игру один раз.  
**Уровень сложности Professional** – пройдите игру один раз.  
**Режим Separate Ways (Ada's Bonus Game)** – пройдите игру один раз.  
**Альтернативный стартовый экран** – пройдите игру один раз.  
**Новая одежда для Леона, Ады и Зшли** – пройдите игру один раз.  
**Rocket Launcher с бесконечным боезапасом** – пройдите игру один раз.  
**Пистолет Matilda** – пройдите игру один раз.  
**P.R.L 412** – пройдите игру на сложности Professional.  
**Handcannon** – каждый из наемников должен получить пять звезд на всех уровнях режима Mercenaries.  
**Автомат Chicago Typewriter (Main Game)** – пройдите Separate Ways.  
**Автомат Chicago Typewriter (Separate Ways)** – пройдите Assignment Ada.  
**Гангстерская одежда для Леона** – пройдите Separate Ways.  
**Рыцарские доспехи для Зшли** – пройдите Separate Ways.  
**Ada Wong** – наберите 4000 или больше в Game Type A или поразите все цели в Game Type A.  
**Ashley Graham** – наберите 3000 или больше в Game Type A.  
**Bella Sisters** – наберите 4000 или больше в Game Type B или поразите все цели в Game Type B.  
**Don Diego** – наберите 3000 или больше в Game Type B.

**Don Esteban** – наберите 3000 или больше в Game Type B.  
**Don Jose** – наберите 3000 или больше в Game Type B.  
**Don Manuel** – наберите 3000 или больше в Game Type B.  
**Dr. Salvador** – наберите 3000 или больше в Game Type B.  
**Don Pedro** – наберите 4000 или больше в Game Type C или поразите все цели в Game Type C.



**Isabel** – наберите 3000 или больше в Game Type D.  
**J.J.** – наберите 4000 или больше в Game Type D или поразите все цели за исключением Ashley в Game Type D.  
**Leader Zealot** – наберите 3000 или больше в Game Type D.  
**Leon with Handgun** – наберите 3000 или больше в Game Type A.  
**Leon with Rocket Launcher** – наберите 3000 или больше в Game Type A.  
**Leon with Shotgun** – наберите 3000 или больше в Game Type A.  
**Luis Sera** – наберите 3000 или больше в Game Type A.  
**Maria** – наберите 3000 или больше в Game Type D.  
**Merchant** – наберите 3000 или больше в Game Type C.  
**Soldier w/ dynamite, Soldier w/ hammer, Soldier w/ stun-rod** – наберите 3000 или больше в Game Type D.  
**Zealot with Bowgun, Zealot with Scythe, Zealot with Shield** – наберите 3000 или больше в Game Type C.

## ЕЩЕ

### ▶ [PSP] NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Коды следует вводить в качестве названия профиля:  
**!bacon** – открыть все полицейские машины в Tuner Takedown mode;  
**!get-set** – дополнительные сто тысяч долларов.

### ▶ [PS2] GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Все перечисленные ниже бонусы и секреты открываются после прохождения игры на различных уровнях сложности. Для открытия **Hard** необходимо пройти игру один раз. После прохождения на **Normal** станут доступны **BGM Test, Continue Mode, Movie Gallery и Voice Test**. Прохождение на **Hard** открывает доступ к **Character Art, Enemy Art и Stage Art**.

### ▶ [PSP] CRASH TAG TEAM RACING

Чтобы получить доступ к перечисленным ниже автомобилям и аренам, необходимо соединить **PSP** с **PlayStation 2** через **USB**. При этом в обеих системах должны быть вставлены диски с соответствующими версиями **Crash Tag Team Racing**.  
**Арены и машины:** Extinction Party Battle Arena, Jungle Rumble Battle Arena, PS2 version car Crash, PS2 version car Crunch, PS2 version car Neo Cortex, PS2 version car Nina, PS2 version car Pasadena.



### ▶ [PS2] CRASH TAG TEAM RACING

Код следует вводить в стартовом меню игры:  
**[B], [X], [B], [X]** – Japanese Crash.



## [GC] FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE



1. Для получения доступа к **Sound Room** и **Theater**, которые позволят прослушать все музыкальные композиции из игры и просмотреть все ролики, пройдите игру один раз.  
2. Для того чтобы играть на **Trial Maps**, необходимо после прохождения игры выбрать файл **Epilogue**. Во время сражений на этих этапах персонажи будут на тех уровнях развития и с тем оружием, с какими вы оставили их после прохождения последней сюжетной миссии.  
**Map 1 - Hillside Battle** – пройдите Story Mode на любом уровне сложности.  
**Map 2 - Lonely Isle** – пройдите Story Mode на Normal или Difficult.  
**Map 3 - Strange Turn** – пройдите Story Mode на Difficult.  
**Map 4 - Desperation** – подключите к GameCube GBA с вставленной английской версией Fire Emblem.  
**Map 5 - Escape** – подключите к GameCube GBA с вставленной американской версией Fire Emblem.  
**Map 6 - Trapped** – подключите к GameCube GBA с вставленной Fire Emblem: The Sacred Stones.  
3. В игре есть несколько скрытых персонажей, которых можно использовать только во время игры на **Trial Maps**.  
**Oliver** – пройдите игру три раза.  
**Shihiram** – пройдите игру пять раз.  
**Petrine** – пройдите игру семь раз.  
**Bryce** – пройдите игру десять раз.

**Ashanard** – пройдите игру пятнадцать раз.  
4. Персонажи (в список не включены те герои, которые присоединяются к игроку автоматически).  
**Astrid** – поговорите с ней в присутствии Ike.  
**Devdon** – поговорите с Soren, Mist, Rolf, Tormod и Sothe.  
**Ena** – присоединится, если в Chapter 27 не будет убит Dark Knight.  
**Gatrie** – поговорите с ним в присутствии Astrid.  
**Geoffrey** – должен выжить в Chapter 24.  
**Haar** – поговорите с Jill.  
**Ilyana** – поговорите с ней в присутствии Ike.  
**Jill O** – позвольте ей поговорить с Ike.  
**Kieran** – освободите его и поговорите с ним в присутствии Oscar в Chapter 10.  
**Lethe и Mordecai** – присоединятся к партии, если выживут в Chapter 9.  
**Makalov** – поговорите с ним в присутствии Marcia.  
**Marcia** – поговорите с ней в присутствии Ike.  
**Mia** – поговорите с ней в присутствии Ike.  
**Nasir** – присоединится, если Dark Knight будет убит в Chapter 27.  
**Nephenee и Brom** – освободите их, а потом поговорите в присутствии Ike в Chapter 10.  
**Shinon** – поговорите с ним в присутствии Rolf, а затем убейте в присутствии Ike.  
**Tauroneo** – поговорите в присутствии Ike.  
**Volke** – присоединится, если наймете его в начале Chapter 10.  
**Zihawk** – поговорите с ним в присутствии Lethe или Mordecai.



## EASTER EGGS

### RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE #2

#### Брат и сестра

Чтобы увидеть парочку героев Resident Evil, необходимо пройти сценарий Desperate Times за Кевина (и только за него) – на любом уровне сложности. После выполнения данной задачи, когда Кевин будет пытаться спастись из города, можно увидеть направляющихся к полицейскому участку Криса и Клэр Рэдфилд.

### WORLD OF WARCRAFT

#### Человек-цыпленок

Это пасхальное яйцо вы найдете в Shimmering Flats на континенте Kalimdor. Чтобы увидеть этот секрет, направляйтесь к гоблинскому поселению и отыщите там одного-единственного цыпленка, имеющего имя. Наведите на него курсор и кликайте до тех пор, пока не появится облако дыма, а из него возникнет человек. Он пожелает вам удачного пути и снова превратится в животное.

### STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

#### Тайная комната разработчиков

Начните новую игру в любом режиме (одиночном или многопользовательском). Активируйте консоль и введите команду OPEN 1138. После этого вы окажетесь в комнате с двумя клонами-коммандос. На стенах этого помещения развешаны плакаты с названиями различных этапов игры. Остановитесь возле постера с надписью «Geonosian Campaign» и пару раз ударьте его или нажмите клавишу action. Вы попадете на этап, где весь отряд едет на лифте огромного космического корабля. Название этого уровня («1138») наверняка напомнит поклонникам творчества Джорджа Лукаса о первом фильме режиссера, называвшемся THX-1138.

### SIMS 2

#### Как надоесть пришельцам

Хотите вырастить в своем виртуальном доме настоящего пришельца? Нет ничего проще! Если ваш сим мужского пола увлекается астрономией, купите ему самый дорогой телескоп и следите за тем, чтобы он посвящал изучению ночного неба не менее 5% процентов своего свободного времени. Примерно через месяц или чуть больше (зависит от того, насколько хорошо ваш подопечный разовьет свои астрономические способности) им наверняка заинтересуются обитатели других миров и «наградят» сима особым имплантатом. Через какое-то время из него появится инопланетный организм.

### HALO 2

#### 1. Для самых любознательных

Находясь на мультиплеерном уровне Zanzibar, подойдите к вентилятору и повернитесь направо, чтобы забраться на платформу. Выстрелите пару раз по черному фрагменту скалы. Появится еще одна платформа, по которой вы сможете добраться до центра вентилятора. Теперь заходите в здание и увидите под потолком вращающийся механизм. Поднимайтесь наверх, активируйте пульт и готовьтесь узреть послание разработчиков, оставленное здесь для самых любознательных игроков.

#### 2. Собачья голова

На многопользовательской карте Zanzibar топайте в сторону пляжа, где у края воды стоят знаки, запрещающие купание. Теперь выключите Xbox и поменяйте дату так, чтобы получился первый день нового года, Хэллоин или Рождество (католическое). Затем загружайте игру снова и возвращайтесь в Zanzibar. Теперь на знаке можно увидеть картинку с изображением окровавленной собачьей головы и надписью «Are you finding Ling Ling's head?».

### UNREAL TOURNAMENT 2004

#### Карта: DM-CPB2-Reconstruct

Возьмите shock rifle и направляйтесь в комнату с большим лицом. Встаньте напротив мишени и поочередно расстреляйте белые маркеры в следующем порядке: нижний левый, верхний левый, правый верхний, правый нижний. Если вы все сделали правильно, на стене появятся три красные мишени. Расстреляйте их и наблюдайте за изменением таинственного каменного лица.

Примечание: проделать этот фокус можно только один раз за игру. Для стрельбы используйте только shock rifle.

# ВЗРЫВООПАСНЫЙ НОМЕР!

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



## Проверено, МИНЫ ЕСТЬ!

В ДЕКАБРЬСКОМ  
«ХУЛИГАНЕ» НЕТ  
НИ ПОРОХА,  
НИ ТРОТИЛА,  
НИ ГЕКСОГЕНА.  
НО ОТ ЭТОГО ОН НЕ  
СТАНОВИТСЯ МЕНЕЕ  
ОПАСНЫМ.

ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ  
БОЛЬШЕ?

ЧИТАЙ.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на [bw@gameland.ru](mailto:bw@gameland.ru). И пусть все тайное станет явным.



## [PS2] CRASH TAG TEAM RACING

**1. Дополнительные костюмы:**  
**Agent C.R.A.S.H. Costume** – купите его у Happily Ever Faster Worker за 1500 coins;  
**Crash's Cave Man Outfit** – купите его у Tyrannosaurus Wrecks Worker за 1500 coins;  
**Pasadena's Alternate Costume** – купите его у Tomb Town Worker за 2000 coins;  
**Mad Crash Costume** – купите его у Tomb Town Worker за 2500 coins;  
**Skeleton Crash Costume** – купите его у Astro Land

Worker за 4000 coins;  
**Space Crash** – купите его у Astro Land worker за 6000 coins;  
**Baby Crash Outfit** – соберите все Die-O-Ramas.  
**2. Дополнительное оружие:**  
**Coco's 3rd Tier Kart Weapon** – купите его у Coco в Midway за 1 Power Crystal;  
**Crash's 3rd Tier Kart Weapon** – купите его у Chicken в Midway за 1 Power Crystal;  
**Crunch's 3rd Tier Kart Weapon** – купите его у Crunch в Midway за

1 Power Crystal;  
**N. Cortex's 3rd Tier Kart Weapon** – купите его у N. Cortex в Midway за 1 Power Crystal;  
**N. Gin's 3rd Tier Kart Weapon** – купите его у N. Gin в Midway за 1 Power Crystal;  
**Nina's 3rd Tier Kart Weapon** – купите его у Nina в Midway за 1 Power Crystal;  
**Pasadena's 3rd Tier Kart Weapon** – купите его у Pasadena в Midway за 1 Power Crystal;  
**Von Clutch's 3rd Tier Kart Weapon** – купите его у Von

Clutch в Midway за 1 Power Crystal.  
**3. Дополнительные персонажи и автомобили:**  
**Crunch Bandicoot и его автомобиль** – дайте ему 2500 coins в Midway;  
**N. Gin и его автомобиль** – дайте ему Green Plutonium в Midway;  
**Nina Cortex и ее автомобиль** – дайте ей ключи (keys) в Midway;  
**Pasadena Opposum и ее автомобиль** – дайте ей 1 Power Crystal в Midway;  
**VonClutch и его автомобиль** – дайте ему 1 Power Crystal в Midway.

### ЕЩЕ

#### ► [PC] THE MOVIES

Описанная ниже операция позволит вам выбирать десятилетие, с которого начнется игра в режиме **Sandbox**. В **Windows** нажмите **Start** (Пуск), а затем **Run** (Выполнить). В появившемся окне наберите слово «regedit», чтобы попасть в реестр. Найдите там папку **HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Lionhead Studios Ltd\TheMovies**, после чего дважды кликните на записи **Allow Any Decade**. В **Value Data** смените цифру **0** на **1**, подтвердите свое решение. Далее можете смело запускать **The Movies** и наслаждаться жизнью.



## [PS2] JAK X

**1. Гонщики:**  
**Daxter** – проведите за игрой не менее пяти часов, а затем заплатите пятьдесят тысяч Orbs в Secrets Shop;  
**Kiera** – пройдите игру;  
**Klever** – пройдите Beachfront Drive Circuit Race;  
**Rayn** – финишируйте первым в Blue Cup в Adventure Mode;  
**Razer** – пройдите Northern Tour Circuit Race;  
**Sig** – пройдите Spargus City Death Race;  
**UR-86** – пройдите Kras City Qualifier.  
**2.** Пройдите игру на **100%** (для этого необходимо в каждом заезде получить рейтинг **Gold**), а затем в **Secrets Shop** заплатите пятьдесят тысяч Orbs, чтобы получить доступ к режиму **Hero Mode**.  
**3.** При наличии на карте памяти save-файлов соответствующих игр, в **Secrets Shop** можно воспользоваться опцией **Scan** для получения различных бонусов:  
**Jak 3 save file** – Jak 3;  
**Jak II save file** – Jak II;



**Jak and Daxter save file** – Jak 1;  
**Ratchet Deadlocked save file** – Ratchet Skin.  
**4. Секретные персонажи:**  
**G.T. Blitz** – пройдите игру;  
**Naughty Dog (car)** – открывается в Secrets Shop;  
**Pecker** – проведите за игрой не менее десяти часов, после чего заплатите шестьдесят тысяч Orbs в Secrets Shop;  
**Sand Shark (car)** – открывается в Secrets Shop.



## [PS2] FROGGER: ANCIENT SHADOW

Выберите пункт **Secret Code** в главном меню и введите любой из перечисленных ниже кодов:  
**Lilly, Lilly, Lilly, Lilly** – Bird's nest costume;  
**Frogger, Frogger, Frogger, Frogger** – Ship costume;  
**Dr. Wani, Dr. Wani, Dr. Wani, Dr. Wani** – арт-галерея;  
**Berry, Berry, Berry, Berry** – City;  
**Dr. Wani, Lily, Dr. Wani, Lily** – Doom's Temple (level 1);  
**Lily, Lily, Lily, Frogger** – Doom's Temple (level 2);  
**Berry, Frogger, Frogger, Frogger** – Doom's Temple (level 3);  
**Finnius, Lumpy, Berry, Lumpy** – Dr. Wani's Letter;  
**Lily, Lumpy, Lily, Berry** – Dr. Wani's Mansion (level 1);  
**Dr. Wanni, Frogger, Frogger, Finnus** – Dr. Wani's Mansion (level 2);

**Dr. Wani, Dr. Wani, Lily, Lily** – Elder Ruins (level 1);  
**Frogger, Finnus, Berry, Frogger** – Elder Ruins (level 2);  
**Finnus, Finnus, Finnus, Finnus** – Frogger on Moon;  
**Dr. Wani, Berry, Lily, Finnus** – John's Letter;  
**Finnus, Dr. Wani, Lumpy, Frogger** – Lobster costume;  
**Lumpy, Lumpy, Lumpy, Lumpy** – Masted Ship costume;  
**Lumpy, Frogger, Lumpy, Berry** – Opart's Letter;  
**Lumpy, Dr. Wani, Lily, Lily** – Sealed Heart (level 1);  
**Lumpy, Frogger, Frogger, Lily** – Sealed Heart (level 2);  
**Frogger, Dr. Wani, Lily, Dr. Wani** – Secret Admirer's Letter;  
**Frogger, Lumpy, Lily, Frogger** – Skull costume;  
**Berry, Frogger, Frogger, Lumpy** – WHCinc's Letter.



## [PC] NEED FOR SPEED: MOST WANTED

**1.** Для того чтобы в самом начале гоночной карьеры получить приятный бонус в виде десяти тысяч долларов, необходимо всего лишь иметь на жестком диске save-файл игры **Need for Speed: Underground**.  
**2.** Для активации кодов введите их в главном меню игры:  
**iammostwanted** – открывает автомобили;  
**givemethegto** – GTO;  
**iammostwanted** – открывает все автомобили;  
**burgerking** – Burger King Challenge;  
**castrol** – автомобиль Castrol Ford GT.  
**3.** На стартовом экране введите комбинацию **▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▼**, чтобы получить специальный маркер, который можно будет использовать в One Stop Shop.



Введите приведенные ниже коды в соответствующем игровом меню, чтобы получить доступ к дополнительным видам формы некоторых команд:  
**193KSHU88J** – альтернативная форма Boston Celtics;  
**9922NVDKVT** – альтернативная форма Cleveland Cavaliers;  
**XWETJK72FC** – альтернативная форма Denver Nuggets;  
**JANTWIKBS6** – альтернативная форма Detroit

Pistons;  
**PSDF90PPJN** – альтернативная форма для домашних матчей Indiana Pacers;  
**SDF786WSHW** – альтернативная форма для домашних матчей Indiana Pacers;  
**DR1239CZ49** – Adidas a3 Garnett 3 Shoe;  
**258SHQW95B** – Adidas T-Mac 5 (black);  
**HGS83KP234P** – Adidas T-Mac 5 (white);  
**A19BUBBA7T** – All Shoes and Video;  
**JZ3SCARTVY** – S.Carter III Shoe.

## NBA LIVE 06



**Сборная звезд образца 1960-х годов** – в Superstar League получите все золотые медали в Tier 1 Competitions;  
**Сборная звезд образца 1970-х годов** – в Superstar League получите все золотые медали в Tier 2 Competitions;  
**Сборная звезд образца 1980-х годов** – в Superstar League получите все золотые медали в Tier 3 Competitions;  
**Сборная звезд образца 1990-х годов** – в Superstar League получите все золотые медали в Tier 4 Competitions;  
**Atlantic Division Vintage Jerseys** – в Superstar League получите как минимум серебряные медали в Tier 1 Competitions;  
**Northwest Division Vintage Jerseys** – в Superstar League получите как минимум серебряные медали в Tier 1 Competitions.



НАЗВАНИЕ

# КОНКУРС «НАЙДИ ВРЕДИТЕЛЯ»

ОПИСАНИЕ

Внимание, опасность! На страницы журнала проник некий субъект с очень активным хвостом. По слухам, многим он известен под именем Врен! И он похоже не один... Всем! Всем! Всем! Помогите отыскать злодея, который явно проник к нам не с добрыми намерениями. Все, что нужно сделать, – это прислать нам письмо, в котором будут точно указаны все места, где замечен вредитель с хвостом. Те из вас, кто выполнит это задание наиболее оперативно и четко, отправив письмо до 31 января 2006 года, получают антивирус Dr.Web для Windows от компании «Доктор Веб» [www.drweb.com](http://www.drweb.com) с подпиской на один год.

НА КОНУ

10 призов: антивирус Dr.Web для Windows



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Найди вредителя» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.


Автор:  
Дмитрий Дронов  
skt\_sapsan@mail.ru



## Кубик Руби-Ка: там, где смерть не фатальна

В 2001 году, после шести лет разработки, компания Funcom запустила MMORPG Anarchy Online. Спустя 4 года она все еще жива и получила три дополнения: Notum Wars (2002), Shadowlands (2003) и Alien Invasion (2004), на подходе четвертое – Lost Eden.

### Карта

Встроенная игровая карта, вызываемая нажатием клавиши , выполняет скорее декоративные функции. Настоятельно рекомендуем установить подробные карты, скачав их с одного из многочисленных сайтов – ссылки ищите в конце статьи.

### Нанопрограммы (баффы)

Баффы – нанопрограммы, которые на время улучшают некоторые параметры или дают дополнительные способности. Например, Enforcer сможет повысить ваши Stamina и Strength и добавить некоторое количество жизненной энергии. Fixer добавляет вам NCU, увеличивает скорость бега, дает HOT (Heal Over Time – программа, периодически восстанавливающая здоровье). Наномаг даст Humidity Extractor, которая каждые несколько секунд восстанавливает определенное количество нанозергии. Для каждой профессии в магазинах есть автоматы по продаже нанокристаллов. Купив кристалл, кликните по нему правой клавишей мыши в окне инвентаря, и ваш герой выучит соответствующую нанопрограмму. Помните, что кристаллы продают с первого по сотый уровень (QL), более сложные можно только выбить из монстров, получить в награду за выполненные миссии или купить у других игроков (см. таблицу баффов на нашем диске).

На момент выхода игры ей не было равных. Ведь это был настоящий киберпанк, а на рынке онлайн-ролевых игр звенели мечи и летали файрболы. Пускай по сути своей игровые профессии мало чем отличались от шаблонных фэнтезийных классов, а наноформулы – от заклинаний, новая вселенная стала весьма популярной. На следующий год Funcom продала людям войну (вполне по-киберпанковски) – дополнение Notum Wars. С приходом PvP-зон, башен по добыче нотума, из-за которых и разгорелся конфликт на Руби-Ка, у игроков появилось новое развлечение – уничтожение себе подобных. Команда разработчиков времени не теряла и на следующий год подарила уже целый новый мир. Add-on Shadowlands превосходил по размерам и проработанности как Notum Wars, так и более поздний Alien Invasion. Пока игроки осваивали огромные новые пространства, восхищаясь работой игровых дизайнеров, коварные разработчики вступили в сговор с инопланетянами и в августе 2004 года нанесли по Руби-Ка новый удар. Гильдии обзавелись возможностью строить собственные города, дающие бонусы своим членам, игроки начали продавать и покупать товары через магазины и защищать свои города от инопланетных десантов.

### КОММУНИЗМ НА ОТДЕЛЬНО ВЗЯТОЙ ПЛАНЕТЕ

В 2005 году Funcom преподнесла очередной сюрприз: игра стала бесплатной. Да, вы не ослышались – в настоящий момент за игру не нужно платить. Скачивайте с сайта <http://anarchy-online.com> клиент и играйте на здоровье, но – без дополнений. Впрочем, Руби-Ка сама по себе достаточно велика и интересна. Тем не менее, игрок, хоть раз побывавший в Shadowlands или отбивший нападение инопланетян на родной город, вряд ли сможет отказаться от игры со всеми дополнениями. А вот за это уже нужно платить. Для купившего Anarchy Online:



КАК НАД КИЕВСКИМ ПОРТАЛОМ... ЧУЖИЕ ПРОСЯТ ПОСАДКУ.

Shadowlands все просто: в DVD-боксе есть ключ для создания аккаунта и его апгрейда до Shadowlands. Купившему более позднюю Anarchy Online: Alien Invasion придется покупать ключ для апгрейда своего аккаунта до Shadowlands, так как он не входит в комплект поставки. В настоящий момент апгрейд бесплатного аккаунта до полного варианта игры обойдется всего в 9.95 долларов! Абонентная плата составляет 14.95 долларов в месяц при ежемесячной оплате, либо 7.95 долларов при оплате на год вперед. Способов оплаты несколько. Во-первых, это стандартная для всех MMORPG оплата банковской картой – кредитной или специальной дебетовой для расчетов через Интернет, которая по упрощенной процедуре выдается многими банками. Во-вторых, это покупка карт предоплаты игрового времени, которые выпускает компания «Медиахауз», официальный дистрибьютор Anarchy Online в России. В-третьих, можно оплатить апгрейд и абонентскую плату с помощью кошелек WebMoney и системы PayByCash, но в этом случае вы заплатите большие комиссионные.

### ОДИН МАЛЕНЬКИЙ ШАГ СОЛИТУСА

Три копии игрового мира уютно устроились на трех серверах, два из которых (Atlantean RK-1 и Rimor RK-2) говорят по-английски, третий – по-немецки. Крупные русскоязычные гильдии есть как на RK-1, так и на RK-2 (смотрите ссылки в конце статьи), так что персонажа имеет смысл создавать именно на этих серверах.

Основы игры стандартны: опыт получается за истребление монстров или крафтинг (создание предметов) и идет на повышение уровня вашего героя, а также получение очков развития (IP), которые вы вкладываете в характеристики и навыки. Максимальный уровень в игре без дополнений – 200. Если у вас установлен Shadowlands, то после 200-го уровня вы начнете набирать так называемые shadow levels, получая дополнительные способности и специальные навыки – perks (Fallout, ay!). Если же вы упорно отбиваете атаки пришельцев при наличии соответствующего дополнения, то набираете Alien Invasion Experience, за что также получите perks и громкие титулы.

## РАСЫ

Что бы вам ни рассказали колонисты-вербовщики на орбитальной станции, в игру вы попадете нейтралом. В игровом плане явных преимуществ не дает ни одна фракция, так что выбирайте сами. Не чувствуете разницы между Омни-Тек и кланами? Прочтите фантастический роман Рагнара Тернквиста «Пророк без чести», написанный по мотивам Anarchy Online, переводом которого сейчас занимается компания «Медиахауз».

### ■ Jobe

Так называется платформа, созданная учеными, бежавшими из лабораторий Омни-Тек в другое измерение, весьма недружелюбное, которое они назвали Shadowlands. Исследовать эти бескрайние земли – увлекательное приключение. Выбравшие Jobe становятся нейтралами.

### ■ Neutrals (Нейтралы)

Эта фракция стала набирать популярность после ввода в игру дополнения Alien Invasion, но большинство игроков все равно впоследствии выбирают одну из двух противостоящих сторон конфликта на Руби-Ка.

### ■ Omni-Tek

Корпорация, которая приобрела права на планету Руби-Ка для добычи нотума. Выбирайте Омни-Тек, если желаете носить красивую броню, видеть огромные мегаполисы и называться «омнюком».

### ■ Clans

Бывший профсоюз шахтеров, который до такой степени не захотел мириться со стратегией корпорации, что развязал войну. Российским политикам есть над чем задуматься.

## РАСЫ И ПРОФЕССИИ

В АО есть выбор между двенадцатью профессиями и четырьмя расами (Breed). Каждая профессия жестко связана с рекомендуемой расой. Никто не запрещает выбрать «неправильную» комбинацию для своего героя, но играть таким персонажем намного сложнее.

У Атрокса (Atrox) избыток здоровья и силы, а вот мозгов маловато. Солитус (Solitus) похож на человека из фэнтези-MMORPG: середнячок без явных преимуществ и недостатков. Опифекс (Opifex) – быстрый и ловкий. Ну а Нанوماги (Nanomage) появляются в результате мутаций наркоманов, подсевших на нотум, вследствие чего рождаются хилыми, но умными.

### ■ Метафизик (Metaphysicist)

Метафизик умеет вызывать потусторонних существ, которые сражаются за него, а он помогает им наноформулами. Рекомендуемые расы (по порядку): Nanomage, Solitus.

### ■ Адвентурер (Adventurer)

Одиноким волк – и этим все сказано. Лучшая профессия для игры в одиночку, особенно в дополнении Shadowlands. Расы Solitus и Opifex однако подходят приключенцу. Умеет превращаться в птиц, зверей и даже драконов, получая значительные бонусы. К тому же, неплохо лечит себя и других. Рекомендуемые расы (по порядку): Solitus, Opifex.

### ■ Инженер (Engineer)

Аналог Метафизика, только за Инженера воюют его роботы. Также Инженер – лучший крафтер в игре. Соответственно, деньги у этой профессии водятся всегда. При выборе расы учтите, что Nanomage достигнет более высоких нанопрограмм и, соответственно, более сильных роботов куда быстрее остальных, но играть им будет сложнее, чем Solitus. Рекомендуемые расы (по порядку): Solitus, Nanomage.

### ■ Солдат (Soldier)

Солдат еще называют «танками», так как они могут поглощать до 75% получаемого урона (на короткий период). Если вы хотите «танковать» уникальных монстров и быть в первых рядах массового PvP, то эта профессия – для вас. Рекомендуемые расы (по порядку): Solitus, Atrox.

### ■ Кипер (Keeper)

Напоминает паладина из фэнтези-вселенных, вспомогательные ауры которого помогут не только ему, но и боевым товарищам. Урон, наносимый кипером, не самый большой, но и не самый маленький. Очень силен в одиночной игре. При выборе расы Solitus/Atrox/Opifex отличаются ненамного, но все же стоит брать именно в таком порядке.

### ■ Шэйд (Shade)

Обратная сторона Кипера: подлость, коварство, атаки сзади. Огромный урон противнику и большие денежные затраты на оснащение персонажа. Рекомендуемые расы (по порядку): Opifex, Solitus. Для продвинутых игроков.

### ■ Фиксер (Fixer)

Согласно описанию – мелкий жулик. Но не стоит так относиться к людям, выбравшим эту профессию. Фиксеры умеют заходить в подпространственную сеть (Grid) и затаскивать туда свою команду для мгновенного перемещения в игровом мире. Рекомендуемые расы (по порядку): Opifex, Solitus.

### ■ Агент (Agent)

Использует почти все нанопрограммы других профессий. Огромный урон, дальнобойные снайперские выстрелы. Рекомендуемые расы (по порядку): Opifex, Solitus. Для продвинутых игроков.

### ■ Трейдер (Trader)

Всегда носит оружие по уровню гораздо выше своего, обладает программами для «высасывания» боевых и наноумений из противника. Для трейдера есть специальные магазины, где он получает больший процент от продаж. Рекомендуемые расы (по порядку): Solitus, Opifex.

### ■ Доктор (Doctor)

Лучший лечащий класс в игре. Без его поддержки невозможен ни один поход на уникальных монстров. С повышением уровня док не только лучше лечит, но и травит врагов сильнейшими ядами. Рекомендуемые расы (по порядку): Solitus, Nanomage.

## Имплантаты

Имплантаты повышают ваши параметры, что позволяет использовать лучшие нанопрограммы, оружие и надевать броню более высокого уровня. Чтобы вживить их, вам потребуется использовать клинику, которую легко обнаружить в каждом магазине. Имплантаты требуют для установки определенное значение навыка Treatment и одной из характеристик. До 100 ql (Quality Level) все имплантаты продаются в магазине, но не всегда именно те, что вам необходимы. После 70-90 уровня придется озаботиться самостоятельно разработанными комплектами. В этом вам помогут крафтеры – например, Инженер.

## А как это крутят?

Следовало ожидать, что за двадцать тысячелетий население Галактики преуспело в военных технологиях. Однако у большинства видов оружия по-прежнему два-три режима стрельбы – условно говоря, одиночными выстрелами, короткими и длинными очередями. Специальные атаки существуют как у огнестрельного, так и у холодного оружия. После их применения необходимо подождать некоторое время «перезарядки».



ХОЧЕШЬ СТАТЬ ДРАКОНОМ – СПРОСИ ЕГО КАК



ГРАМОТНО СОСТАВЛЕННОЙ ИЗ РАЗЛИЧНЫХ ПРОФЕССИЙ ГРУППЫ БОЯТСЯ ДАЖЕ ЧУЖИЕ

■ **Sneak Attack** (Скрытая атака, клавиша **Q**), работает только тогда, когда цель не видит атакующего.

■ **Brawl** (клавиша **W**) – дополнительный удар ко многим видам оружия ближнего боя.

■ **Dimach** (клавиша **E**) – атака внутренней энергией персонажа. На высоких уровнях слабые валяются, как костяшки домино от мощнейшего dimach мастеров рукопашного боя. Недостаток – эта функция слишком долго перезаряжается.

■ **Burst** (клавиша **R**) – короткая очередь в 3 патрона

■ **Fling Shot** (клавиша **F**) – один лишний выстрел навскидку.

■ **Full Auto** (клавиша **[.]**). После 150 уровня все профессии с завистью смотрят на то, какой урон выдают Солдаты, пользуясь этой функцией. Ну, может, Шейды и Агенты снисходительно посмеиваются...

■ **Aimed Shot** (клавиша **G**). Снайперский выстрел, коронная «фишка» Агентов, самая дальнбойная атака в игре.

Перетяните на панель ярлыков (панель открывается клавишей **U**) кнопки-иконки используемых спецатак (Action – Attack action), и появится индикатор готовности к применению: иконка «перезаряжающейся» атаки будет серой.

#### ■ Энфорсер (Enforcer)

Круши, толчи! Настоящий танк: огромное здоровье, сильная сопротивляемость неприятельским нанопрограммам. Двуручное оружие ближнего боя и умение «злить», вызывая огонь на себя и отводя тем самым опасность от членов своей команды. Рекомендуемые расы: Atrox.

#### ■ Бюрократ (Bureaucrat)

Зачаровывает противника, обездвиживает его, а затем направляет драться против бывших союзников. Самый быстрорастущий персонаж в игре (из-за бонусов к получаемому опыту). Рекомендуемые расы (по порядку): Solitus, Nanomage.

#### ■ Мастер боевых искусств (Martial Artist)

Если вы любите рукопашный бой – как бы странно это ни звучало во вселенной высоких технологий – выбирайте этот класс. И лечит, и калечит. Хорош для новичка, силен и на более высоких уровнях. Рекомендуемые расы (по порядку): Opifex, Solitus.

#### ■ Нанотехник (Nano-Technician)

Класс, атакующий различными нанопрограммами (аналог мага в фэнтезийных играх). Рекомендуемые расы: Nanomage.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ И НАВЫКИ

Для каждой профессии есть умения нужные и ненужные, требующие разное количество очков развития (IP). Различить их просто: обозначенные зелеными полосками – самые дешевые умения, голубыми – требуют побольше IP, синими – самые затратные.

Из раздела Nano&Aiding обязательно развивайте First Aid и Treatment: первое поможет поправить здоровье во время боя, второе – лечиться в мирной обстановке и вживлять персонажу имплантаты. Наноскиллы обязательны для всех профессий. Наилучший способ узнать, какие умения вам нужны, – посмотреть требования для нанокристаллов вашей профессии (смотрите врезку про нанопрограммы). Разные профессии потребуют развития разных характеристик.



ТАКОЙ УВИДИТ ВНОВЬ ПРИБЫВШИЙ КОЛОНИСТ ТРЕНИРОВОЧНУЮ ЗОНУ, ВЫБРАВШИХ ИЗ РАЗБИТОГО ШАТТЛА.

- Enforcer, Soldier требуют максимальные значения Stamina, Strength
- Agent, Fixer, Martial Artist – Sense, Agility
- Doctor, Nano-Tech, Meta-Physist, Trader, Engineer, Bureacrat – Intelligence, Psychic
- Прокачка Adventurer сильно зависит от расы: скорее всего, Intelligence, Psychic + Stamina, Strength.

Обязательны для прокачки навыки в закладке Speed: DodgeRA, EvadesCC, DuckExp (позволяют уклоняться от ударов противника, быстрее стрелять, быстрее использовать нанопрограммы). Прокачайте Runspeed (скорость бега; если не удалось уклониться, то всегда можно убежать). По желанию – Nano Resist (меньше шансов, что вам причинят ущерб нанопрограммами). Map Navigation – для получения новых карт местности. Навык Computer Literacy обязателен для всех. Он необходим для ячеек и блоков памяти (NCU), которые увеличивают объем памяти для исполняемых в вашем теле нанопрограмм. Величина этого навыка также влияет на доступ в подпространственную сеть (Grid). Броню выбираем исходя из развития основ-

ных параметров (бывают варианты: любая профессия с броней на Stamina-Agility или Stamina-Strength). Старайтесь выбрать все части комплекта брони с одинаковыми требованиями к характеристикам. Кроме того, АО – единственная игра, где при помощи баффов и нужных имплантатов на персонажа можно надеть броню, в несколько раз превышающую по требованиям его уровень. Но это тема для отдельной статьи.

### ОРУЖИЕ

При таком обилии игровых предметов, как в Anarchy Online, можно говорить только об общих рекомендациях по выбору оружия для каждой профессии с упоминанием распространенных моделей. Одно остается неизменным: оружие должно соответствовать профессии. Дело в том, что у каждой специальности есть профессиональные нанопрограммы, позволяющие резко поднимать некоторые боевые умения.

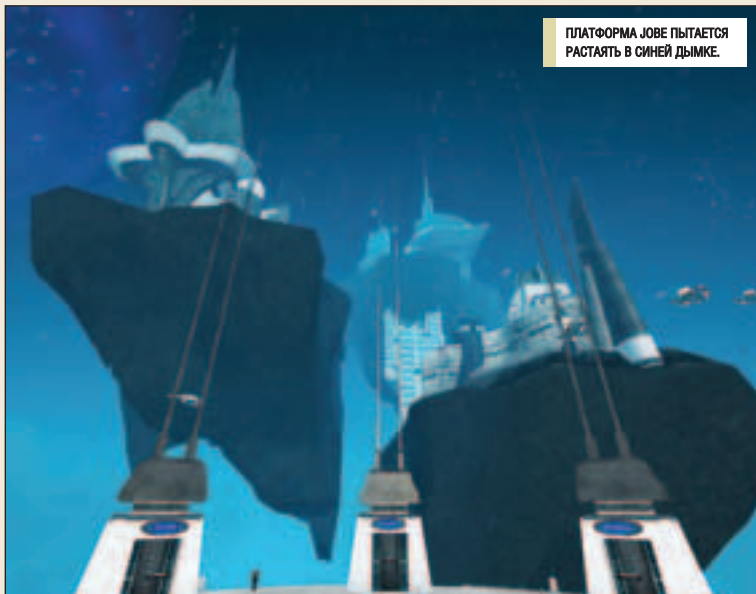
Прокачивая непрофильные навыки, вы обрекаете себя на заведомый проигрыш тем, кто с толком подошел к выбору оружия. Да и потом... нет ничего нелепее Мастера бое-



ПОСЛЕ УДАЧНОЙ ОХОТЫ – ГРУППОВОЕ ФОТО. ГДЕ ТУТ РОБОТЫ, ГДЕ ЛЮДИ?



ВСЕ ЭТО ПЛЮС МАЙКА «Я УБИЛ ЧУЖОГО»...



вых искусств с огромным пулеметом или увешанного гаджетами Фиксера с дубиной.

■ Агентам на роду написано использовать снайперские винтовки. Для обладателей аккаунта без add-on'ов это однозначно винтовки FDA Caterwaul 913 и Yatamutchy X-3 Counter-Sniper Rifle, Alsaqri Chemikal Rifle. Если есть add-on Shadowlands (SL) – это, конечно, Perennium Sniper.

■ Адвентурер может выбрать, работать ли ему с монстрами в непосредственном контакте или стрелять издалека, причем все это двумя руками: можно выбрать два одноручных клинка или два пистолета. На высоких уровнях адвентуреры переходят на холодное оружие, так как в луте пришельцев попадаются достойные варианты. Пистолеты: BVI Faithful, The Original Elctronum, Kaen Archibalt Kolt Joint Clans Scout Pistol, Flux Pistol (add-on SL), Kyr'Ozch Pistol (add-on SL) с апгрейдами. Адвентуреры тоже не обижены широтой

выбора: SOL Fire Executioner Type C, SOL Fire Executioner Type E, SOL Fire Executioner Type F, SOL Fire Executioner Type T, Meibutsu Daito, Crispy Chiroptera, Shank of Maze (add-on SL), Kyr'Ozch Axe (add-on AI).

■ Бюрократам оружие не обязательно, ваш меч и щит – ваш ассистент и сам враг, зачарованный профессиональными нанопрограммами. После 100-го уровня возьмите в руки портфель. Для солидности.

■ Профессиональный кодекс чести Доктора предписывает ему оставаться безоружным, направив все средства на совершенствование навыков исцеления. Доверьте вашей команде свою безопасность, а об оружии задумайтесь после 150-го уровня. Возможно, это будет шотган из числа требующих всего один прокачанный навык.

■ Для Енфорсера выбор огромен: тупое/острое одноручное (1Hb/1He) оружие, тупое/острое двуручное (2Hb/2He) оружие. Любители экзотики могут драться даже железно-

дорожной шпалой. Для примера: из двуручного острого (2He) выбирайте Energy Scythe, Frost Scythe of the Legionnaire, Stygian Desolator, Frostbound Reaper... и это только начало списка для данного навыка. Посетите справочные сайты (см. список в конце статьи), выберите свой рабочий инструмент максимального уровня и повышайте навыки именно для него. Более слабый вариант этого инструмента (с низким QL) всегда можно найти. Кстати, это общая рекомендация для всех профессий.

■ Робот – вот оружие Инженера в первую очередь. Но вполне можно помочь металлическому другу выстрелами из пистолетов: The Original Elctronum, Kaen Archibalt Kolt, Flux Pistol (add-on SL), Kyr'Ozch Pistol (add-on AI).

■ Для Мастера боевых искусств оружием являются кулаки и специальные атаки, на высоких уровнях для PvP рукопашники надевают луки.

■ Метафизик – это вызванные демоны, наколдованное оружие...

■ Не тратьте очки развития (IP) на железки вплоть до 120-го уровня.

Популярностью у этой профессии пользуются луки и пистолеты.

■ Нанотехник. Какое оружие?

Ваши нанопрограммы массового поражения – сильнейшее оружие само по себе, даже и не думайте о другом.

■ Division 9 Plasmaprojector уже несколько лет является лучшим оружием для Солдата на начальных уровнях. Есть также отличные варианты: Perennium Blaster (add-on SL), JAME Blaster Prototype XII (add-on SL), Nophex II, Bulwark Blaster (add-on SL), и вершина – Spatic Assault Rifle (add-on SL).

■ Фиксер: OT Kerans Automatic Grinner, MTI Aleph 99, Cheap Mausser Chemical Streamer (MCS),

### Русскоязычные ресурсы

■ [www.anarchy-online.ru](http://www.anarchy-online.ru) – головной сайт по Anarchy Online.

■ [www.forums.goha.ru](http://www.forums.goha.ru) – самый большой форум, посвященный Anarchy Online. Там же расположены отдельные форумы по всем профессиям в мире АО, где советуются и обсуждаются матерые профессионалы.

■ <http://portal.media-house.ru> – официальный дистрибьютор Anarchy Online: Notum Wars, Anarchy Online: ShadowLands и Anarchy Online: Alien Invasion на территории России и Украины.

■ <http://www.omni-russian.narod.ru/omni-tek-russian.htm> – страничка сторонников корпорации Omni-Tek.

■ [www.virtus-online.ru](http://www.virtus-online.ru) – крупная российская гильдия с представительскими во многих играх.

■ <http://red-alert.ru> – страница гильдии Red Alert

■ <http://aoclans.ru> – страница и форум клана BANDA

■ <http://www.crrpg.ru/sections.php?op=viewarticle&artid=1650> – статья «Как заработать 100 миллионов за 5 минут!»



### Англоязычные ресурсы

- <http://www.anarchy-online.com> – официальный сайт игры.
- <http://stratics.com> – крупнейший портал по онлайн-играм, включая и Анархию Онлайн.
- <http://www.aodb.info> – открытая база предметов, нанопрограмм по миру АО.
- <http://auno.org> – конкурент aodb.info
- <http://www.anarchyarcnum.com> – крупный сайт с огромным количеством пособий по сборке предметов и различным квестам.
- <http://www.faulore.org> – «Красная Книга», тут собраны все монстры, населяющие мир АО (включая все дополнения).
- <http://ao.shadow-realm.org> – огромное англоязычное комьюнити по секретам SL.
- <https://forums.anarchy-online.com> – официальный форум игры, на все вопросы вы найдете ответы, сможете продать ненужное или купить нужное, рекомендую.
- <http://kuren.org/ao> – одна из первых страничек посвященная ботам, чатам в АО. Рекомендую, полезное все равно найдете.
- <http://www.gnarf.net/clicksaver> – тот самый великий ClickSaver, который помог сделать не один миллион кредитов тысячам игроков.
- <http://www.timezulu.com.au/NanoNanny> – популярнейшая программа для работы с имплантатами. Этот калькулятор возьмет на себя все расчеты, поможет сориентироваться в сборке имплантатов и позволит сохранить и распечатать на принтере удачные комбинации.
- <http://www.nepentheim.com/rkplayfields> – отличные игровые карты Руби-Ка.
- <http://atlas.finnvik.com> – атлас Мира Теней.



АНАРХИЯ АНАРХИЕЙ, А ДЕМОНСТРАЦИИ ВСЕ РАВНО ВСТРЕЧАЮТСЯ.

Manex Catastrophe April, Perennium Beamer (add-on SL), Gamma Ejector, Syndicate Messenger Gun (add-on SL), Kyr'Ozch Machine Pistol – Type 5 (add-on AI). Два последних вида – для высокоуровневых персонажей.

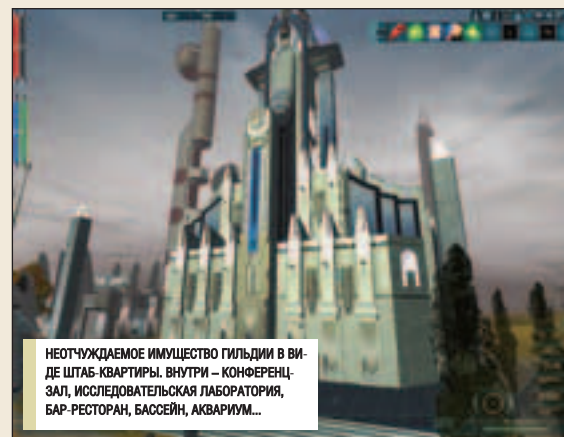
■ Шотганы – вот козырь в рукаве Трейдера. Выбор огромен: Vektor ND Shotgun, Home Defender, OT-Windchaser SM30s Shotguns, Pump Trainee/Master (очень редкое и очень дорогое оружие), Ithaca, Maw of the Abyss, Mudurlugu (add-on SL), Fine Smith Shattergun (add-on SL), Shooter of the Door Keeper (add-on SL).

■ Кипер может взять в руки Guard of the Gentlemen, Sword of Sir Tristram, Ax of Violeta, Stygian Desolator, Frost Scythe of the Legionnaire, Frost Bound Reaper. И Энфорсер (2He) и Кипер используют иногда одинаковое оружие – отличие в том, что Кипер применяет только двуручные клинки, а Энфорсер может выбирать.

■ Шейд часто пользуется Newland Fish Knife, Slayerdroid Claw, Kid (dy), Jagged Claw, Mangler Claw, Toothpicker, Silvertail Dagger (add-on SL), Sig (add-on SL), Kyr'Ozch Energy Rapier (add-on AI), Nippy John Stiletos (add-on SL) – очень редкий и один из лучших рабочих инструментов Шейда. Вообще, все оружие для Шейда редкое и дорогое и выпадает, как правило, из боссов.



НЕОБЪЯТНЫЕ ПРОСТОРЫ SHADOWLANDS, ПРЕКРАСНЫЕ И ПУГАЮЩИЕ.



НЕОТЧУЖДАЕМОЕ ИМУЩЕСТВО ГИЛЬДИИ В ВИДЕ ШТАБ-КВАРТИРЫ. ВНУТРИ – КОНФЕРЕНЦ-ЗАЛ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ, БАР-РЕСТОРАН, БАССЕЙН, АКВАРИУМ...

### СМЕРТЬ И ЕЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

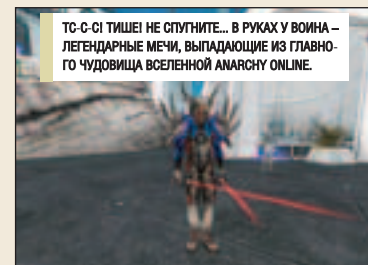
Девиз Anarchy Online гласит:

«Смерть не фатальна, свобода реальна». Согласимся с первой частью. Чем хорошо далекое будущее – нельзя умереть совсем. За символическую плату любой колонист может сделать компьютерную матрицу своего тела в insurance terminal, чтобы после смерти автоматически восстановиться в сохраненном виде.

После 15 уровня вы можете забрать данные из reclaim terminal только через 75 секунд, одновременно ожидая восстановления характеристик и навыков – это займет еще 3-5 минут. Остается сидеть и ждать, общаясь с другими бедолагами.

При смерти вы потеряете только то количество опыта, которое не было записано. Потерянные очки опыта добавятся к следующему заработанному очкам. Также сейв-терминал привязывает вас к местности. В каком городе записались, в том и окажетесь после насильственного воскрешения.

В Shadowlands вы сохраняетесь в специальных садах (Gardens), куда можно попасть с помощью статуй и инсигний (Insignias) или постоянно ключа (описание квеста на получение ключа читайте во второй части статьи).

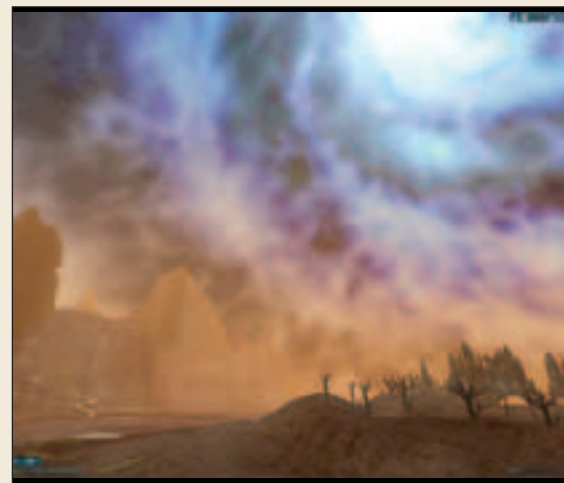


ТС-С-СИ ТИШЕ! НЕ СПУТНИТЕ... В РУКАХ У ВОИНА – ЛЕГЕНДАРНЫЕ МЕЧИ, ВЫПАДАЮЩИЕ ИЗ ГЛАВНОГО ЧУДОВИЩА ВСЕЛЕННОЙ ANARCHY ONLINE.

### А ДАЛЬШЕ?

Огромная часть вселенной Anarchy Online – популярные места и способы быстрой прокачки персонажа, принципы формирования команд и командная игра, зарабатывание первого миллиона и покупка роскошной тачки, строительство башен, городов, ведение межклановых войн, описание популярных квестов – не вошла в этот рассказ. За бортом осталась и социальная составляющая игры: обычная и элитная квартира, где так приятно собираться с друзьями и подругами, дизайн интерьера, дискотеки, виртуальные пьянки...

Но это тема для отдельного серьезного разговора – не пропустите наш следующий номер со второй частью тактики. А пока – осваивайтесь, растите своего героя, своих питомцев и готовьтесь к сражениям. Смерть не фатальна, свобода реальна... ■



НАЗВАНИЕ

# «АНАРХИЧЕСКИЙ» КОНКУРС

ОПИСАНИЕ

Журнал «Страна Игр» и компания «МедиаХауз» проводят конкурс по игре Anarchy Online. От участников требуется придумать новую игровую профессию со всеми умениями и особенностями и до 31 января 2006 года прислать ее описание к нам в редакцию.

НА КОНУ

Главный приз – годовая подписка на Anarchy Online, коробочная версия игры плюс майка, постеры и рюкзак.

Для заслуживших второе место приготовлены 5 полу-годовых подписок с коробочными версиями и майками.

Наконец, занявшие третье место получают 15 кварталных подписок с джевел-версией игры.

Образец описания профессии ищите на нашем диске в разделе «Бонус».



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Анархический конкурс».

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес.

### ИНТЕРНЕТ ЧЕРЕЗ РОЗЕТКУ

Компания NETGEAR выпустила очередную модель коммутатора нового поколения для передачи данных по электросетям – NETGEAR Wall-Plugged Ethernet Switch XE104. Эта коробочка обеспечивает скорость до 85 Мбит/с (что в шесть раз быстрее, нежели у существующих на рынке аналогов), соответствует стандарту HomePlug 1.0 и позволяет подключить до четырех устройств. С помощью XE104 в любом доме или офисном здании можно установить высокоскоростное соединение, не занимаясь прокладкой специальных кабелей. Каких-либо особых настроек коммутатор не требует – все ра-

ботает так же, как и в обычной сети: достаточно подсоединить к девайсу, например, игровую консоль, компьютер, принтер и видеоплеер с жестким диском, а сам XE104 включить в розетку. Для защиты от помех, которые, к сожалению, частые гости в наших электросетях, в этой модели применяется схема адаптивной подстройки скорости передачи данных. Устройство уже поступило на наш рынок. Средняя цена на него составляет \$121. ■



### БЕРЕМ CORSAIR В ДОРОГУ

Американская компания Corsair, знакомая нам в первую очередь благодаря модулям памяти для оверклокеров и энтузиастов, выпускает также и портативные флэш-накопители. Недавно она расширила эту линейку устройствами серии FlashVoyager Ultra-Durable с емкостью памяти от 512 Мбайт до 4 Гбайт. Дизайн этих моделей напоминает скорее маркер для граффити или рукоятку лыжной палки – сразу видно, что девайс разрабатывался не только для мирного соседства с компьютером, но и для постоянного ношения с собой, куда бы владелец ни направлялся. По заявлению разработчика, необходимые данные можно будет «таскать» в отпуск на море или лыжный курорт, так как прочный, покрытый резиной корпус позволяет устройству работать в условиях повышенной влажности и в широком диапазоне температур. Флэшка оборудована интерфейсом USB 2.0, умеет защищать паролем раздел данных и поддерживает Plug&Play в Linux, MacOS и Windows, начиная с Me и 2000 (для пользователей Win 98 приложен специальный драйвер). Производитель дает гарантию 10 лет. Новинка уже есть в продаже по цене \$259 (за 4 Гбайт). ■



■ С такой флэшкой вы можете быть неразлучны 24 часа в сутки. Ей все равно.

### ФЛАГМАН СРЕДИ КОЛОНОК AVE



Компания AVE анонсировала новые мультимедийные акустические системы D90. Это полноразмерные колонки фазоинверторного типа, в которых применена конструкция D'Arpallito. В каждой «башне» за воспроизведение баса отвечает расположенный на боковой стенке динамик с внушительным 6-дюймовым диффузором. Высокими частотами занимается 1" твитер с металлическим купольным излучателем, а средний диапазон делят между собой два 2.5" динамика. Мощность встроенного усилителя составляет 40 Вт на канал (RMS). Отделка выполнена под черное дерево, а все ручки спрятаны в специальной нише на боковой панели одной из колонок. Появление AVE D90 на рынке ожидается в начале 2006 года. Предполагаемая розничная цена новинки – \$110-115. ■

### 30 ГРАММ МУЗЫКИ ИЗ ШВЕЦИИ

Все чаще на рынке появляется бытовая электроника, рассчитанная на людей, ведущих так называемый «активный образ жизни». Проще говоря, техника, выполненная в пыле-, влагозащищенных и противоударных корпусах. Подобный mp3-плеер недавно выпустила шведская компания Jens of Sweden. Модель MP-X заключена в герметичную оболочку из ударопрочного винила и обладает крохотными размерами – 54x43x11 мм. Для большей надежности и длительности работы (заявлено до 12 часов) производитель решил вообще отказаться от дисплея в этом устройстве. Вес плеера вместе с литий-полимерным аккумулятором составляет 30 грамм. Чтобы столь миниатюрный гаджет не потерялся, в конструкцию добавили зажим для крепления к одежде. Плеер воспроизводит форматы MP3, WMA, ASF и Ogg Vorbis. В комплекте поставки есть также USB-кабель, предназначенный для загрузки информации и зарядки батареи. Компания Jens of Sweden рекомендует использование наушников с сопротивлением 16 Ом – например, продающуюся у них же на сайте (<http://www.jensofsweden.com>) модель KOSS Spark. Цена «малютки» MP-X составляет \$82 за плеер с объемом памяти 512 Мб и \$103 за гигабайтную модификацию. ■



### КАРДРИДЕР 15-B-1 ОТ KINGSTON

Добившись успеха на рынке модулей ОЗУ и флэш-карт, компания Kingston решила, образно выражаясь, «замкнуть круг», выпустив устройство для чтения карт памяти. Кардридер обладает популярным сейчас «наладонным» дизайном и понимает 15 форматов: CompactFlash I и II, IBM Microdrive, Secure Digital, miniSD, MultiMediaCard (MMC) версии 3.1, MMCmobile (DV RS-MMC), MMCplus версии 4.0, RS-MMC 3.1, Memory Stick (обычного типа, PRO и PRO Duo), Smart Media, а также microSD и MMCmicro через специальные переходники. Устройство совместимо со стандартами USB 1.1 и 2.0. В последнем случае максимальная скорость передачи данных составляет 480 Мбит/с. Кардридер уже продается по цене \$19. ■





## СВЕРХТИХИЙ КОРПУС ОТ ZALMAN

Видимо, еще к этому стоит добавить эпитет «сверхдорогой».



У ценителей акустического комфорта появился еще один повод подкопить деньги для апгрейда. Компания Zalman представила новый корпус TNN 300, являющийся развитием серии TNN (Totally No Noise – «совершенно без шума»). Модель оснащена комплектом тепловых трубок с радиаторами разных размеров для охлаждения CPU, северного моста чипсета, графического процессора видеокарты и блока питания. В итоге мы получаем очень тихий компьютер, издавать звуки в котором, если собрать все по инструкции, будет лишь винчестер и DVD-привод. Стенки корпуса, сделанные из алюминия, играют роль дополнительного радиатора, а на специальной подставке TNN 300 можно поворачивать на 360 град. Помимо всего прочего, модель оборудована бесшумным блоком питания на 350 Вт, пультом дистанционного управления и специальными ножками для установки системной платы и снижения ее температуры. Собрать ПК в подобном корпусе можно только из рекомендованных компанией Zalman компонентов. Список поддерживаемых CPU и графических адаптеров весьма ограничен: процессоры Intel Pentium 4 до 2.8 ГГц и AMD Athlon 64 с индексом не выше 3500+, а наиболее мощные видеокарты – ATI X700 PRO и GeForce 6600. Размеры корпуса – 330x230x470 мм, вес – 14.74 кг. Модель TNN 300 уже появилась в продаже по цене \$800. ■

## ВИНЧЕСТЕРЫ-КУБИКИ ОТ LACIE

Конструктор LEGO способен пригодиться не только детям, но и вдохновить на свежие идеи весьма взрослых людей. Особенно хорошо это «заимствование» наблюдается в новой работе Ора-Ито, известного французского дизайнера с японскими корнями, придумавшего облик для внешних накопителей компании LaCie. Ора-Ито задался вопросом: «Почему работа с данными должна быть такой скучной и серой? Давайте добавим ярких красок вашему компьютеру!» В результате его усилий невзрачные коробочки получили белую, синюю и красную окраску, про форму и говорить не стоит. Внутри корпуса находится обычный 3.5-дюймовый жесткий диск вместимостью от 160 до 500 Гбайт. Для связи с компьютером используется интерфейс USB 2.0 или FireWire 400. Имеется и «мобильный вариант» накопителя с винчестером форм-фактора 2.5" и емкостью от 40 до 120 Гбайт. В комплекте поставки есть фирменное программное обеспечение для быстрой архивации данных 1-Click Backup и утилиты для управления устройством. Накопители уже появились на нашем рынке. Рекомендованные цены на десктоп-модификацию составляют от \$120 за 160 Гбайт до \$400 за 500 Гбайт. Мобильные версии стоят от \$100 за 40 Гбайт до \$300 за 120 Гбайт. Наличие FireWire интерфейса приведет к удорожанию модели в среднем на \$30. ■

■ Думаете, это детский конструктор? Отнюдь. Перед вами новомодные внешние винчестеры.



## ALBATRON: ПОЛГИГАБАЙТА ДЛЯ НАРОДА

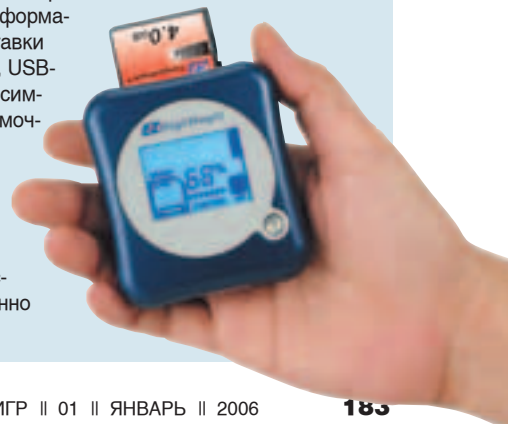
Оперативка для видеокарт явно дешевеет...

Компания Albatron анонсировала две бюджетные графические карты с полугигабайтом памяти на борту. Называться ускорители будут GeForce 6600 512 и GeForce 6600 LE 512. Форм-фактор новых адаптеров – PCI-E x16, частота процессора – 350 МГц, памяти DDR2 – 533 МГц. Обе видеокарты имеют D-Sub и DVI интерфейсы, а в «коробочном» комплекте GeForce 6600 512 идет HDTV-кабель с разъемами S-Video и RCA («тюльпан»). По информации производителя, цены на эти модификации будут находиться на уровне подобных же карт с объемом памяти 256 Мбайт. Новинки должны появиться на прилавках в самое ближайшее время. ■



## «КОПИЛКА» ДЛЯ ФОТОГРАФА

С тотальным распространением цифровых фотоаппаратов особенно остро обозначилась проблема временного хранения только что отснятых фотографий. Таскать с собой десяток карт памяти не всегда удобно, а покупать для этих целей ноутбук – накладно. Именно поэтому сейчас столь популярными являются портативные накопители наподобие DigiMagic DM180 от компании EZPnP. Устройство состоит из 1.8-дюймового жесткого диска объемом 20, 40 или 60 Гбайт и кардридера, читающего карточки форматов Compact Flash Type I/II, IBM Microdrive, SD/MMC и Memory Stick/Memory Stick Pro. Копирование файлов запускается нажатием одной-единственной кнопки на передней панели девайса. При этом на монохромный дисплей выводятся сведения о процессе копирования и другая служебная информация. В комплект поставки входит блок питания, USB-кабель и небольшая симпатичная кожаная сумочка. Размеры устройства – 80x90x30 мм, а вес – 180 г. Объемные цены для версий с емкостями 20, 40 и 60 Гбайт составляют соответственно \$205, \$260 и \$300. ■



Антон Карпин /karpin@gameland.ru/, Андрей Елисеев /AndruEliseev@yandex.ru/

## ВСЕ, ЧТО НАС УДИВИЛО В 2005 ГОДУ

Компьютерная промышленность является сегодня, пожалуй, наиболее быстро развивающейся. Практически ежедневно мы читаем о новых моделях и технологиях, и каждую неделю с конвейеров сходят миллионы единиц продукции. Чем же осчастливил нас IT-производитель в 2005 году? К чему из всего этого великолепия стоит пристально присмотреться? Давайте обо всем по порядку.

### МОНИТОРЫ

Настоящей находкой года в области TFT-мониторов стала технология разгона матрицы под названием Overdrive. Она позволила практически полностью избавиться от одного из главных недостатков ЖК – шлейфов, существенно минимизировав смазывание картинки в динамичных сценах. Почему же этот неприятный эффект проявляется в обыкновенных моделях? Дело в том, что жидкий кристалл является весьма вязкой субстанцией, причем для его поворота на ячейку подается напряжение, пропорциональное углу наклона кристалла. Другими словами, переключая изображение с черного цвета на белый цвет, мы будем вполне удовлетворены быстродействием матрицы, тогда как при переходе

между полутонами – то есть в большинстве реальных случаев – напряжение, а значит и скорость поворота кристалла, будут много меньше. Смысл Overdrive'a заключается в кратковременном ускоряющем импульсе, который прилагается к ячейке при переключении на какой-либо оттенок. Реализуется подобная схема посредством встроенного в монитор чипа и функционирует, надо признаться, не всегда идеально. Отдельные версии этой схемы не совсем верно рассчитывают уровни подаваемого напряжения для каждого из углов наклона кристалла, что приводит к появлению разнообразных артефактов, чаще всего – каемок другого цвета по контуру движущихся объектов. Однако в большинстве последних моделей Overdrive

работает весьма устойчиво. Первые «электронные помощники» в 2005 году были опробованы производителями на мониторах с TN+Film-матрицами. Этот тип панелей и без «разгона» всегда отличался приличной скоростью, поэтому существенной пользы нововведение не принесло, тем более что с главными недостатками данной разновидности дисплеев – малыми углами обзора и плохой цветопередачей – Overdrive ничего сделать не мог. Совсем другое дело – модели с PVA и MVA матрицами, превосходящие TN+Film практически по всем параметрам, но заметно уступающие в скорости. Такие мониторы, оснащенные овердрайвом, являются на данный момент, пожалуй, наиболее универсальными среди ЖК-моделей.

На наш взгляд, отметить стоит 19-дюймовые новинки – Samsung SyncMaster 970P и Viewsonic VP930.

### СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ

Высокая мощность и бесшумность работы компьютера – две достаточно противоречивые вещи, однако пользователи зачастую хотят получить и то и другое. Современные домашние ПК практически не выключают – днем на них работают, вечером – играют, слушают музыку и смотрят фильмы; на ночь систему оставляют скачивать файлы. Вполне понятно, что от подобных универсальных машин требуется как производительность, так и минимальный уровень паразитного звукового давления. В уходящем году производители как никогда близко по-



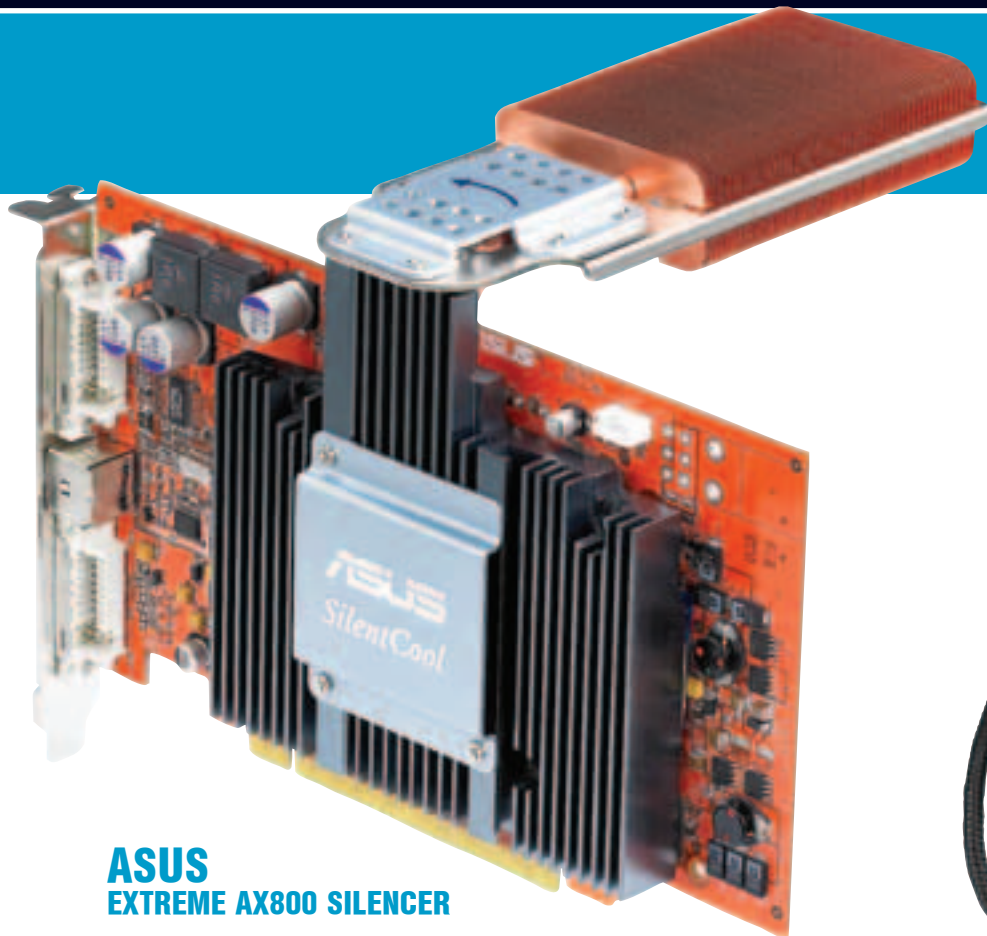
### BENQ FP91V

Победитель в номинации «Лучшая Покупка» («СИ» №198). Один из немногих жидкокристаллических мониторов, где смазывание картинки трудно увидеть даже специально.

### SAMSUNG SYNCMMASTER 970P

Монитор южнокорейской компании, получивший от нас награду «Выбор Редакции» в №198. Классная 19-дюймовая матрица PVA с овердрайвом и необычная трехшарнирная «ножка».





## ASUS EXTREME AX800 SILENCER

**Тишина становится не менее важным критерием для пользователей, чем производительность. Бесшумная видеокарта от ASUS с чипом Radeon X800 и регулируемым вторым радиатором.**

дошли к решению этого уравнения. Самая перспективная технология снижения температуры сейчас основывается на применении тепловых трубок, внутри которых находится жидкость. Пожалуй, наиболее интересный процессорный кулер представила японская компания Scythe – модель Ninja Heatpipe (SCNJ-1000) стоимостью около \$50 использует безвентиляторную конструкцию и поддерживает все современные CPU от Intel и AMD (разъемы 478/754/939/940 и LGA775). Носители системной логики «спасаются» от перегрева аналогичным способом, тоже с помощью тепловых трубок. Как известно, «горячие точки» материнских плат – северные и южные мосты чипсетов, а также силовые элементы. Стоит обратить внимание на ASUS P5N32-SLI Deluxe (под LGA775). Для приверженцев же CPU от фирмы AMD (на сокете 939) есть плата ASUS A8N32-SLI Deluxe, а также модели от Abit – AN8 32X и Abit AT8. Геймеров, предпочитающих современные и весьма требовательные игры, разумеется, больше всего интересует охлаждение графических адаптеров. К счастью, и в этой области компании разработали целый ряд интересных продуктов. Стоит отметить видеокарты от Gigabyte с системами Silent-Pipe II (например, GV-NX66T на базе чипа 6600 GT), от Sapphire (Radeon X800 GTO

Ultimate), а также серию Silencer от ASUS, использующую выносной радиатор (тут можно обнаружить совершенно уникальное сочетание быстродействия и бесшумности – Extreme N7800GT Silencer). Наконец, практически полностью забыть о системе охлаждения поможет 500-ваттный блок питания Phantom 500 от Antec – его вентилятор активизируется лишь при определенной нагрузке, уровень которой пользователь может задать самостоятельно. Похожим образом работает и TOP-420NF на 420 Вт от Topower, включающий «пропеллер» при суммарном потреблении компонентами системы 250 Вт. Разумеется, вся эта электронная тишина требует хорошо «проветриваемого» корпуса и как минимум двух 120-мм кулеров на вдув и на выдув. Однако работают столь большие вентиляторы, как правило, практически неслышно. Для тех же, кто готов потратить достаточно серьезные средства на борьбу с лишними децибелами, необходимо обратить внимание на продукцию Zalman – корпуса TNN 500A и 300 включают в себя комплекты тепловых трубок для всех компонентов ПК, однако стоят по \$800.

### ЛАЗЕРНЫЕ МЫШИ

Хотя первая подобная мышь появилась еще в 2004 году (Logitech MX1000), в 2005 такие «грызуны»



## LOGITECH G5

**Внутри этого «грызуна» лазерная подсветка и 38-граммовый картридж с гириками для настройки массы.**



## INTEL PENTIUM D 820

**Бюджетный двухъядерный процессор не поддерживается материнскими платами с чипсетом nForce 4 SLI Intel Edition. Не по Сеньке шапка, считают в NVIDIA.**

Антон Карпин /karpin@gameland.ru/, Андрей Елисеев /AndruEliseev@yandex.ru/



## CORSAIR XMS PRO SERIES DDR

**Вы хотите прибавить к своему Athlonе 3000+ тысячу МГц?  
Без хорошей оверклокерской памяти и специально отобран-  
ных модулей такой разгон невозможен.**

приобрели настоящую популярность, поэтому нельзя не сказать о них пару слов. В чем же заключаются достоинства лазерной мыши, помимо весьма интригующего и современного названия? Внешне подобный манипулятор «вычисляется» просто: вместо красного светодиода, который освещает поверхность в традиционных оптических мышках, тут в корпус встроен лазерный излучатель. Работает такой источник чаще всего в инфракрасном диапазоне, поэтому «грызун» не освещает половину комнаты в вечернее и ночное время.

Но основное преимущество лазерного излучения в его когерентности. Благодаря узконаправленному лучу на матрице фотоприемника изображение получается гораздо более четким, что позволяет в значительной степени повысить точность определения координат перемещения. У Logitech уже вышло второе поколение такого рода мышей – MX610 и G7, есть также лазерные модели у Defender (S Mustang Laser 7185) и у AOpen (X1100 и беспроводная X1000).

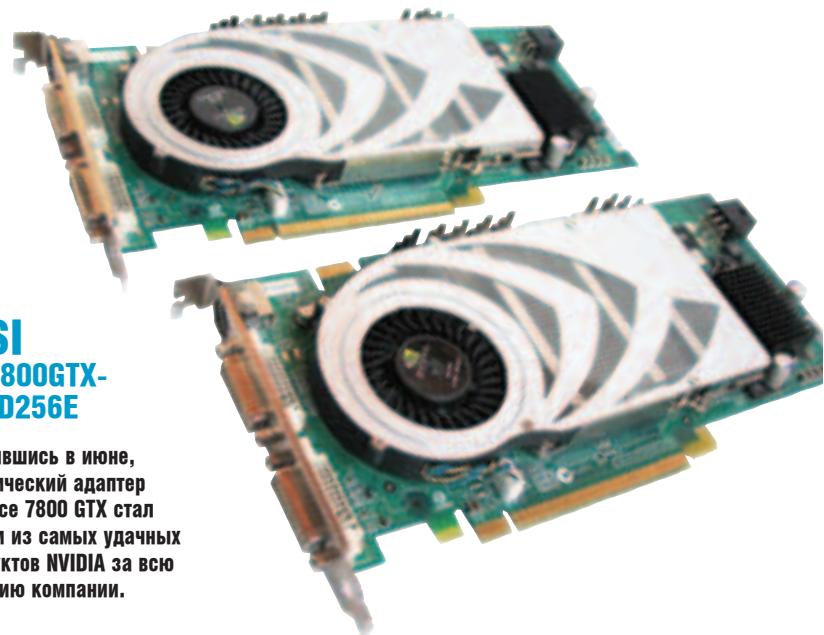
## ПРОЦЕССОРЫ

Этот год порадовал нас появлением «домашних» двухпроцессорных CPU производства как Intel, так и AMD. Линейки называются, соответственно, Pentium D и Athlon 64 X2. Для геймеров эти «камни» пока не являются необходимыми – на них установлены слишком высокие цены. «Бюджетный» Pentium D 820 стоит \$250, а наиболее дешевый двухъядерный Athlon – в полтора раза дороже. При этом какой-либо существенной пользы в играх такие CPU не приносят –

по результатам наших тестирований, D 820 опережает своего одноядерного собрата с такой же частотой (2.8 ГГц) Intel Pentium 4 521 (\$170) на считанные fps, причем лишь в новых Call of Duty 2 и Quake 4. Таким образом, тенденцию разглядеть вполне реально (она наблюдается также и в консолях следующего поколения, использующих процессоры с тремя ядрами), но разницу в цене пока выгоднее инвестировать в более мощную видеокарту. Тем не менее, нельзя не отметить, что люди, занимающиеся кодированием видео-аудиофайлов, рендерингом или сжатием информации, получили в свои руки отличный инструмент для увеличения скорости работы. С учетом того, что в этом году так и не появился «официальный» CPU с частотой 4000 МГц (это фактически технологический предел для Prescott), следует ожидать, что развитие десктопных процессорных технологий будет происходить вокруг многоядерных систем. Возможно, мы дождемся того момента, когда компания Intel будет писать нечто вроде 6000+, демонстрируя пользователям, которых они за много лет приучили смотреть на мегагерцы, чего стоят два ядра. Помимо этого, Intel представила семейство «Пентиумов» с индексами 6хх. В отличие от появившейся в прошлом году линейки 5хх, у шестой серии вместо 1 Мбайт кэша второго уровня стало целых 2 Мбайт. Второй-то мегабайт, разумеется, не лишней, особенно, с учетом того, что он увеличивает стоимость продукта лишь на \$7. Переломным этот год стал еще в одном аспекте – пожалуй, впервые компания Intel так существ-

## ATI RADEON X1800 XT

**В год своего 20-летия у компании ATI было совсем не праздничное настроение. Однако линейка X1000 все-таки удалась, да и чип R580 уже на подходе.**



## MSI NX7800GTX- VT2D256E

**Появившись в июне, графический адаптер GeForce 7800 GTX стал одним из самых удачных продуктов NVIDIA за всю историю компании.**

венно отставала по скорости введения новых технологий от своего главного конкурента. AMD быстрее представила 64-разрядные процессоры, оперативнее выпустила двухъядерные CPU, а кроме того, «Атлоны» опережали «Пентиумы» по скорости в играх и значительно меньше нагревались. В итоге под конец года продажи на американском рынке, наиболее важном для двух гигантов (правда, речь идет лишь о рознице), у Intel и AMD фактически сравнялись.

## ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

В течение 12 последних месяцев происходило то, что и должно было –

DDR2 дешевила. Учитывая скорое появление новой платформы для процессоров AMD – Socket M2, где будет реализована поддержка DDR2, поклонников CPU этой компании также должна порадовать эта информация. Себестоимость производства данного типа памяти очень низкая, и начальные «сумасшедшие» цены на нее были обусловлены исключительно «снятием сливок». Теперь простой (NCP, TwinMos, M.Tec) модуль DDR2 на 512 Мбайт продается за \$28-30, в то время как аналогичная «планка» DDR – за \$36-38. При таких ценах на память и при возросших требованиях со стороны прило-

жений, минимумом можно считать 512 Мбайт, средним объемом – 1 Гбайт, ну а нормой для игровой машины конца 2005 года является 2 Гбайта. Также «официально» появился стандарт DDR2 667, необходимость в котором пока сомнительна (ну нет сейчас настольных процессоров от Intel с шиной 333 МГц (667) и, судя по всему, в ближайшее время не предвидится). Кроме того, зависимость новых шутеров от производительности видеокарты столь велика, что разница при измерении fps с DDR2-400 и DDR2-667 укладывается в границы погрешности и для игрового компьютера совершенно незначительна.

### ВИДЕОАДАПТЕРЫ

Два закадычных «друга», ATI и NVIDIA, не дадут расслабиться геймерам, убеждая их, что рано останавливать процесс накопления денег на но-

вые графические решения. Ранее очень удачным ходом калифорнийской компании было вспомнить старую добрую идею 3Dfx (кстати, купленную NVIDIA). Это объединение двух видеоадаптеров (SLI) с целью повышения общей производительности. За прошедший год ATI хоть и анонсировала схожую технологию (Cross Fire), но так и не смогла пока наполнить рынок готовыми продуктами на ее основе (в тестовые лаборатории попала лишь полужэкспериментальная связка на базе пары X850). У NVIDIA на текущий момент флагманом является видеокарта 7800 GTX, а у ATI – Radeon X1800XT, причем у канадцев, по нашей информации, в ближайшие два месяца появится новый фаворит – на базе процессора R580. Тем временем разработчики пошли дальше и выпустили графические карты, скомпонованные по технологии SLI, то есть на одном куске текстолита присутствуют

два видеочипа. Отличились тут Gigabyte и ASUS. Сейчас ведутся исследования, цель которых «подружить» два таких адаптера и получить четырехъядерное решение.

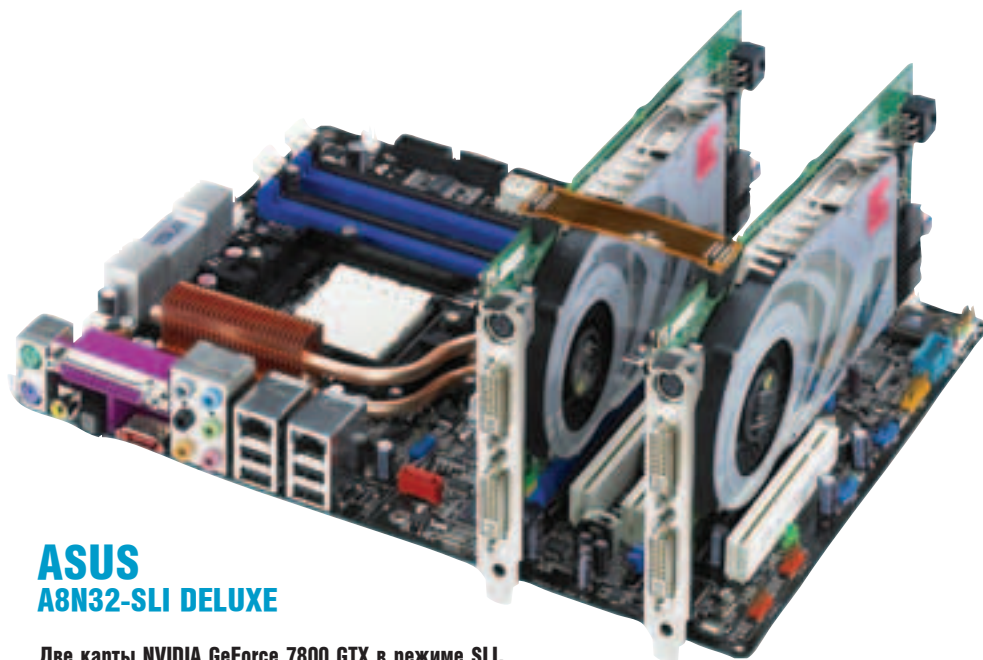
### МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Выпустив двухпроцессорный CPU, компания Intel в «лучших» своих традициях представила под него два семейства чипсетов с индексами 945 (аналог 915) и 955 (аналог 925). В чем же отличие этих наборов системной логики от уже имевшихся? Увы, за исключением «косметических» изменений, единственное серьезное нововведение заключается лишь в поддержке новых CPU. А вот владельцам плат с процессорами AMD на разъеме 939 достаточно было обновить BIOS, чтобы установить двухъядерник. Стоит также отметить достаточно быстрый переход на стандарт PCI

Express – новые модели материнских плат с AGP-разъемом уже почти не выпускаются. Нешуточная борьба между производителями развернулась в области материнских плат с поддержкой двух графических карт в режимах увеличения производительности – и явным фаворитом тут выглядит NVIDIA. В этом году компания добавила к своему AMD-совместимому чипсету nForce 4 SLI аналогичную разработку для процессоров второго участка рынка (Intel Edition). Что касается ATI, то ее системы с CrossFire (Radeon Express 200 под AMD и Radeon Express 200 P под Intel) только лишь в конце года стали появляться на прилавках. Возможно, наиболее универсальным является новый набор системной логики Intel 975, который официально поддерживает CrossFire и потенциально совместим со SLI. Но пока NVIDIA, которой вы-

## SONY DRX-810UL/T

Внешние DVD-рекордеры завоевывают популярность. Их можно подключать к ноутбукам, настольным компьютерам или брать с собой в офис.



## ASUS A8N32-SLI DELUXE

Две карты NVIDIA GeForce 7800 GTX в режиме SLI, 32 линии PCI-Express, процессор от AMD и тепловые трубки – основные приметы мощной игровой системы 2005 года.



## SONY DRU-800A

Гонка скоростей временно закончилась. Нас готовят к Blue-Ray и HD DVD.

Антон Карпин /karpin@gameland.ru/, Андрей Елисеев /AndruEliseev@yandex.ru/



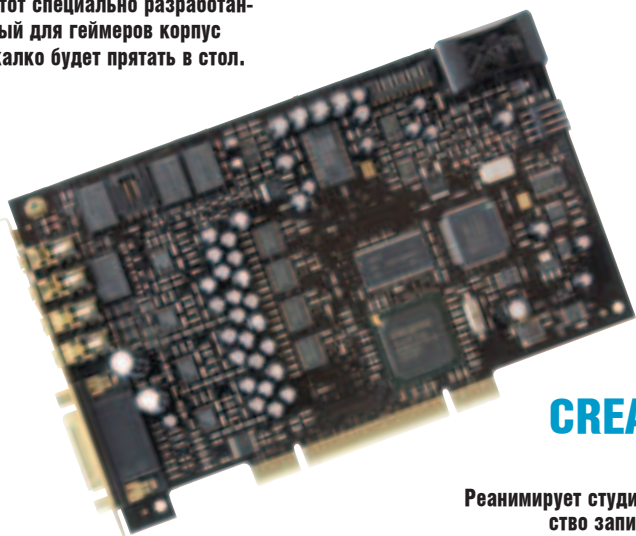
## FUJITSU MHV2160BT

Миниатюрных жестких дисков (2.5- и 1-дюймовых) становится все больше.



## ASUS VENTO 360

Этот специально разработанный для геймеров корпус жалко будет прятать в стол.



## CREATIVE X-FI

Реанимирует студийное качество записи из mp3.

годнее продавать собственные чип-сету, не торопится прописывать в драйверах своих видеокарт продукт конкурента.

### ПРИВОДЫ

Снижение цен привело к тому, что модель, умеющая писать DVD-«болванки», сейчас стоит в среднем \$50, что лишь на \$10 дороже так называемого Combo-привода, который читает DVD, но «прожигает» лишь CD. В этом году получили распространение модификации с поддержкой записи двухслойных DVD, причем в некоторых линейках эта опция включалась с помощью обновления «прошивки». Подешевели и сами диски, которые теперь стоят практически, как CD. Привод FDD, он же флоп, теряет свои позиции, но не сдается. Цена зависла на отметке \$7-8, так как ей просто некуда отступить. Покупают его не по необходимости, а по некоторой «инерции» – вдруг пригодится? Однако в 2005 году куда более целесообразно было заполнить 3.5-дюймовый слот внутренним кардридером стоимостью \$12-18.

### ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

Все тихо и спокойно. Да, цены падают. Да, емкости растут. Но никаких революций по сравнению с прошлым годом нет. Отметим только появление первого «сказевого» 10-тысячника формата 2.5 дюйма (Seagate Savvio 10K.1). Оптимальным выбором следует признать объем в 250 Гбайт (при цене порядка \$110-120 один гигабайт обойдется меньше чем в половину доллара). На сегодняшний день максимальный объем имеющихся в продаже винчестеров – это 400 Гбайт. Интерфейс SATA, позволяющий передавать данные со скоростью 3 Гбит/с, продолжил вытеснение с прилавков своего «параллельного» предшественника (PATA). И хотя победа еще далеко не однозначная, покупать в новую систему жесткий диск с устаревшим разъемом мы не рекомендуем. Уже сейчас не все анонсируемые материнские платы имеют соответствующие коннекторы, а спустя пару лет с подключением PATA-винчестера могут возникнуть серьезные проблемы. В 2006 году стоит ожидать массового применения технологии перпендикулярной записи (намагниченные участки располагаются по нормали к поверхности HDD), что позволит увеличить плотность записи до 170 Гбайт на пластину

### ЗВУК

Главным аудио-событием года следует считать появление звуковых

карт Creative X-fi. Новый чип Xtreme Fidelity в 24 раза более мощный, чем его предшественник, Audigy 2, и содержит порядка 51 млн. транзисторов, что уже сравнимо с некоторыми современными центральными процессорами. Таким образом, можно рассчитывать, что ресурсы CPU не будут расходоваться даже в самых сложных звуковых сценах. В числе достоинств карты – поддержка нового пакета игровых пространственных эффектов EAX 5.0, соотношение сигнал/шум 110 дБ, цифровая обработка для любых имеющихся частот дискретизации (в том числе 44.1 кГц), а также неоднозначно принятая, но любопытная технология восстановления «достоверного» звука Crystalizer и многое другое.

### КОРПУСА И БЛОКИ ПИТАНИЯ

Дизайнеры наконец-то обратили свое внимание на компьютерные «серые ящики». Причем во всех ценовых категориях – начиная от бюджетного Colors-IT 8013 (\$35) и заканчивая геймерским ASUS Vento 360 (\$163-200). Цвета года – черный и серебристый, а модификаций из белого пластика стало гораздо меньше. Предложенный еще в 2003 году компанией Intel формат VTХ (Balanced Technology Extended) все еще не «пошел» в массы (его место пока занимает barebone-системы), зато большинство из продающихся в последние месяцы корпусов были сделаны с учетом интеловского же стандарта ТАС 1.1. Отличительная его черта – регулируемая труба-воздуховод на боковой стенке напротив кулера CPU, способствующая лучшему охлаждению «горячих» «Пентиумов» на базе разъема LGA775. В этом году потребление среднестатистической системы снова выросло (во многом «благодаря» двухъядерным CPU), и для работы ей уже требуется не менее 250 «честных» ватт. Причем, если вы планируете использовать две видеокарты из линейки GeForce 7800 в режиме SLI, то вам понадобится БП минимум на 400 Вт. Если же ваши запросы выросли до максимума, то рынок может предложить топовые решения, например, Zipry 850 Вт, но приготовьтесь к тому, что цена этого блока питания будет колебаться в районе полусотни долларов. Нормой для игрового компьютера 2005 года можно считать приобретение добротного блока питания на 500-600 Вт, ценой порядка \$100. Из такого рода моделей можно отметить FSP FSP550-60PLN на 550 Вт (\$88) и Thermaltake W0049 Silent Purepower на 680 Вт(\$139). ■

НАЗВАНИЕ

# «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ» КОНКУРС

ОПИСАНИЕ

Чтобы принять участие в этом конкурсе, достаточно обладать некоторыми знаниями о современных домашних кинотеатрах и о торговой марке Sven, то есть оперативно, а главное – правильно ответить на все четыре вопроса! Мы ждем ваши письма до 31 января 2006 года.

ВОПРОСЫ

Существует ли в системе SPS-860 возможность отдельной регулировки громкости каждого канала?

Как называется система, примененная в акустике SPS-699, благодаря которой при ее близком расположении к монитору, изображение на экране остается без искажений?

Какого продукта нет в ассортименте TM Sven?

Чем различаются системы кодирования звука Dolby Digital и DTS? Какая из них более качественная?

- а) Акустическое демпфирование
- б) Магнитное экранирование
- в) Биологическое клонирование

- а) Акустика
- б) ЖК-телевизоры
- в) Активные комплекты акустики домашних кинотеатров 5.1
- г) ДВД-проигрыватели
- д) Видеопроекторы
- е) Усилители
- ж) Клавиатуры
- з) ИБП и сетевые фильтры

НА КОНУ

- 1-й приз: комплект акустики 5.1 Sven SPS-860
- 2-й приз: комплект акустики 2.0 Sven SPS-699
- 3-й приз: беспроводной набор клавиатура + мышь Sven 9200



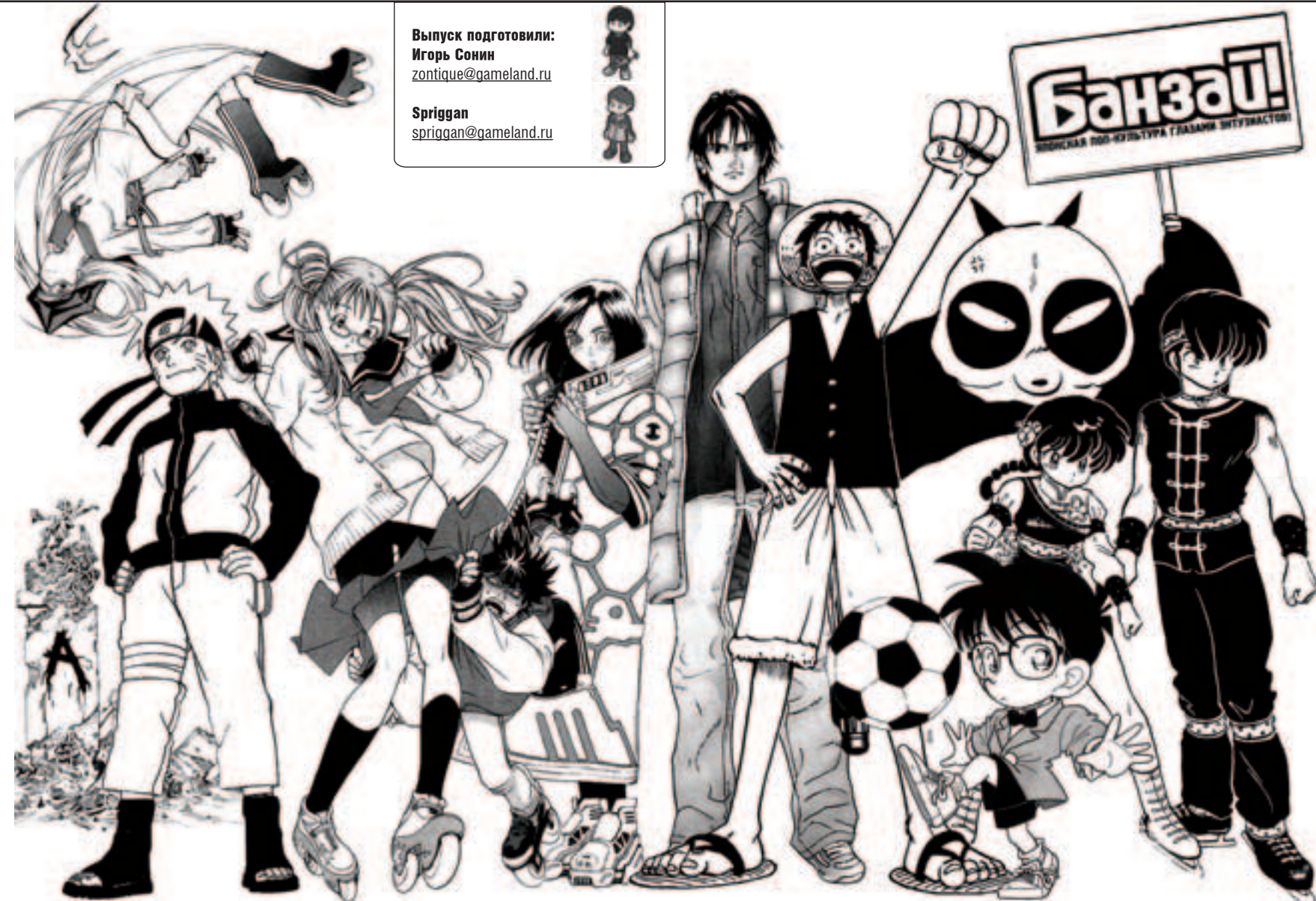
КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Мультимедийный конкурс» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

Выпуск подготовили:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru

Spriggan  
spriggan@gameland.ru



■ One Piece ■ Naruto ■ Hellsing ■ Gantz ■ «Ранма 1/2» ■ Akira ■ Air Gear ■ Battle Angel Alita ■ Detective Conan

Почти год назад мы уже рассказывали про мангу – японские комиксы, на основе которых чаще всего и создается аниме. Тогда мы восхищались ей, клеймили анимацию и призывали всех без исключения прильнуть к первоисточнику. Прошел год. В нашей стране успешно издается первая переведенная манга, но до развитых в этом отношении Германии или Франции нам еще ой как далеко. Мы решили поспособствовать благому делу и возвращаемся к теме, еще раз доказывая, что именно манга дает наиболее полное представление о японской культуре. Что нужно, чтобы снять аниме? Студия, команда аниматоров, продюсер, режиссер, менеджеры, отдел по связям с общественностью, рекламный отдел и черт знает сколько еще народа, не имеющего отношения к творческому



процессу. Будь ты хоть Хаяо Миядзакэ, ты не можешь за здорово живешь снимать, что вздумается: инвесторы и директора сначала оценят потенциал рынка, исследуют коммерческие возможности и сделают прогнозы. (Есть и редкие исключения, например, аниматор-одиночка Макото Синкай, но мы не будем брать их в расчет.) Аниме показывают по «ящику», и оно должно быть понятно каждому зрителю. Телевизионные ограничения испортили не один сериал, и мы еще об этом вспомним. Напротив, что нужно, чтобы рисовать мангу? Горячее желание, богатое воображение и свободное время. Большинство известных сегодня мангак (авторов манги, яп.) начинали именно так. Несложно придумать и нарисовать комикс на тридцать-сорок страниц и напечатать небольшой тираж. Куда сложнее сделать так, чтобы тебя заметили на «Комикете» – главной токийской выс-







**ОСОБЫЙ БОНУС НА ДИСКЕ!**

Хорошие люди из издательства «Сакура-пресс» (<http://www.sakura-press.ru>) подготовили для вас новогодний сюрприз. На PC-части диска к этому номеру журнала вы найдете не только положенные четыре ролика, но также половину первого книги «Ранмы 1/2» в цифровом виде. Томики этой манги можно купить в книжных магазинах страны, а также в интернет-магазине «Озон» (<http://www.ozon.ru>). Кроме того, вы всегда можете скачать фанатские переводы разнообразной манги с сайта «Манга: русский проект» (<http://www.mangaproject.ru>).



Новенький телевизионный сериал Blood+, снятый на основе полнометражного фильма Blood: The Last Vampire, оказался настолько популярным (помните, мы предсказывали его успех?), что продюсеры так и не смогли решить, кто же будет рисовать мангу на основе этого аниме. И теперь в трех японских журналах идут три различные истории о вампирах и виртуозно владеющей мечом девочке Сае. Посмотрим на них поподробнее. Первая выглядит вот так:



Этот вариант Blood+ выходит в журнале для мальчиков Shounen Ace и в точности соответствует духу и букве (сюжету и графике) анимационного телесериала. Второй, более необычный, похож на ройную детективную мангу:

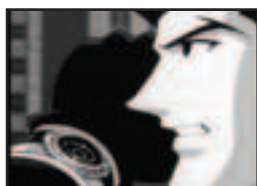


Он выходит в журнале Beans Ace и имеет к телесериалу лишь косвенное отношение: герои (злойные мужчины) вроде как охотятся на вампиров, но отыскать в кадре девочку Саю (или любую другую представительницу слабого пола) нам так и не удалось. Последний, самый экзотический вариант выглядит так:



По версии женственного журнала Ciel, герои аниме перемещаются в 1916 год, в Россию, где состоят на службе у царя Николая II. Все действие первой главы происходит на улицах Петербурга и если на что и похоже, то только на ри-

**АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!**



На DVD к этому номеру журнала вы найдете трейлер OVA-сериала Hellsing Ultimate; англоязычный трейлер стилизованного под американские мультфильмы аниме Big O; клип Sail On, смонтированный из сцен пиратского телесериала One Piece; музыкальный клип на композицию Tooku Made группы Do as Infinity. Песня звучала в эдинге полнометражной вампирской саги «D: Жажда крови» (Vampire Hunter D: Bloodlust).

тавке комиксов. «Комикет» проводится два раза в году, в августе и декабре. Это удивительная некоммерческая выставка комиксов от любителей и для любителей, в правилах которой черным по белому написано, что компании-издатели к участию не допускаются ни под каким предлогом. И если ты, мангака, чего-то стоишь, тебя заметят. Следующая ступенька карьерной лестницы – должность художника-оформителя в небольшой компании, издающей, например, эротические игры для PC. (Кстати, «перченые» PC-игры – огромная индустрия в Японии. Есть даже журналы, полностью посвященные одним только взрослым компьютерным развлечениям.) Лучшие, упорные мангаки добиваются печати своего комикса в одном из десятков еженедельных журналов манги. Самый известный и влиятельный из них – Shonen Jump, где публиковались и публикуются такие гранды, как One Piece, Naruto, Bleach, Hikaru no Go, Hunter X Hunter, The Prince of Tennis, Shaman King и многие другие. Не стоит думать, что работа в крупном журнале – теплое местечко, где можно получать деньги за просто так. Мангаки работают не покладая рук. Шутка ли – за неделю с нуля подготовить законченную главу манги? Непопулярные комиксы очень быстро исчезают из журнала. Судьба нового сериала решается за 21 день. Ровно столько времени есть у автора, чтобы заинтересо-



## SUPER ShortNews Turbo Edition

сованную версию художественного фильма «Гардемарины, вперед!». Ни вампиров, ни большевиков на страницах этой манги нам пока отыскать не удалось.

Популярность рисованного мальчика-детектива Конана Эдогавы достигла таких высот, что власти города Дайей в префектуре Тоттори, где проживает создатель Конана мангака Госе Аояма, решили выпускать официальные документы с изображением героя. Детектив Конан и без того считается символом города и местной знаменитостью: на родине художника несколько лет работает музей юного сыщика. Манга «Детектив Конан» издается с 1994 года, на сегодняшний день насчитывает пятьдесят томов и не теряет популярности. У анимешных картинок есть и практическая ценность: с их помощью чиновники защищают документы от подделки.



вать читателей. Если первые три главы не привлекают аудиторию, в ход идет негласное правило десяти недель. За этот срок автор должен свернуть неудачную историю. Правила, как видите, драконовские, и мангакам приходится работать без выходных, при постоянном аврале. Но многие творцы не уходят с работы потому, что именно манга дает им шанс передать что-то читателю, реализовать свои мечты без оглядки на цензуру и предположения рынка.

На телевидении, как мы уже говорили, дело обстоит совсем по-другому. Сценаристы не стесняются изменять авторскую работу, делая ее более приемлемой для широкой аудитории. Например, большие боссы решили, что манга «Детектив Конан» слишком умна для детей. Так в аниме про Конана появились три новых персонажа — мерзкие надоедливые младшеклассники. Сценаристам аниме часто приходится выдумывать концовки для сериалов — так «Хеллсинге» возникла позорная история про Инкогнито. Не исключено, что именно поэтому автор манги Кота Хирано был возмущен сериалом. Бывает и наоборот: комикс создается на основе популярного аниме. Так произошло, например, с Cowboy Bebop. Манга получила признание не только в Японии. В США существует несколько

специализированных издательских домов, во Франции новые тома популярной манги выходят через несколько месяцев после их появления в Японии, а в Германии раз в месяц печатают переведенный Shonen Jump. Зарубежные энтузиасты сканируют мангу, переводят ее на английский и выкладывают в Сети — массу ссылок на нужные ресурсы можно найти на сайте <http://www.mangaupdates.com>. Наши, российские, умельцы не отстают. С сайта «Манга: русский проект» (<http://www.mangaproject.ru>) вы можете скачать любительские переводы лучших работ японцев и убедиться, что они в самом деле не хуже, а подчас и лучше, чем аниме. А можете просто глянуть на наш DVD. ■

## Внимание! Конкурс!

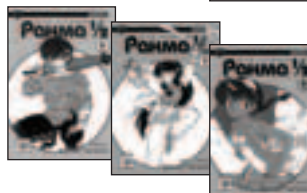
«Страна Игр» совместно с издательским домом «Сакура-пресс» разыгрывает шесть первых томов манги «Ранма 1/2». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 февраля.

### Вопрос:

Каков творческий псевдоним Ито Гурэ, автора манги Air Gear?

1. Oh Great!
2. Hell No!
3. Let's Japan!

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!

Третий DVD с аниме «Евангелион» получает Юрий Губин из г. Покачи. Спайка Шпигеля в самом деле списали с самурая Дзюбея из Ninja Scroll.



И даже по мотивам игрового телесериала об отаку Densha Otoko («Парень из электрички») тоже есть манга. Трогательная история неприспособленного к жизни анимешника Ямады и его возлюбленной публикуется в журнале Young Sunday. Сюжет манги в точности следует популярной истории любви, а сам рисованный Ямада выглядит куда романтичнее, чем его киношный собрат.



## Ранма 1/2. Том 6

■ Автор: Румико Такахаси, 1987 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Россия



Как мы уже не раз сообщали, российское издательство «Сакура-пресс» взялось публиковать первую мангу на русском языке. Дебютный проект компании – классический комикс Румико Такахаси «Ранма 1/2». На прилавках книжных магазинов по всей стране можно найти первые шесть томов манги, а в планах издательства – выпуск всего цикла полностью. Что касается самой манги, то она вряд ли нуждается в рекламе. Именно на «Ранме 1/2» выросло первое поколение российских анимешников, назвавших в честь сериала свой знаменитый клуб. На осно-

ве «Ранмы» был снят бесподобный аниме-сериал, прекрасно сохранивший дух юморной и насыщенной манги. И помните: первые восемь десятков страниц сигнального тома вы можете посмотреть на PC-части нашего DVD прямо сейчас.



## Bleach. Volume 9

■ Автор: Кубо Тите, 2002 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: США



Как-то раз мы хвалили анимационную версию Bleach, но, признаться, Studio Pierrot не удалось переключить первоисточник. В стильной манге Кубо Тите гораздо больше и шуток, и серьезно изображенных сцен жестокости. В отличие от неровного аниме, ее девятый том лишь чуть лучше двадцатого, чей тираж недавно сошел со станков японских типографий. Как и в случае перевода The Prince of Tennis, во время работы с Bleach специалисты Viz Media придерживались «западного» порядка записи японских имен, который удобен обывателям, но стоит поперек горла у завзятых поклонни-

ков. Большинству читателей это и впрямь не принципиально, однако для маньяков, смотревших сотни аниме-сериалов с оригинальным дубляжем, часть атмосферы будет потеряна. К счастью, данный недочет – единственный.



## Fullmetal Alchemist. Volume 12

■ Автор: Хирому Аракава, 2002 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Япония



Манга Fullmetal Alchemist стартовала за год до одноименного телесериала. Поначалу сценаристы аниме прилежно копировали сюжет комикса, но уже ко второму десятку серий пошли вразнос. В результате сюжет телевизионных «Алхимиков» имеет мало общего с печатной историей. Аниме, кстати, давным-давно закончилось, а манга все продолжается. В последних главах Эдвард Элрик и Рой Мустанг пытаются найти выход из огромного желудка Глатони. Потом они встречают Энви, и тот превращается в гигантскую демоническую ящерицу. Неслабо? Разумеется, в манге

нет ни единого упоминания спорной концовки телесериала, а происхождения братьев-алхимиков, кажется, будут длиться еще не один год. Если вы посмотрели аниме-сериал и жадаете продолжения, попробуйте отличную мангу Хирому Аракавы.



net land  
интернет-центр  
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

Круглосуточно  
понедельник  
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru



01

Январь  
рождения  
режисера

# Дневной дозор

■ РЕЖИССЕР: Тимур Бекмамбетов

■ ЖАНР: экшн/фэнтези/хоррор

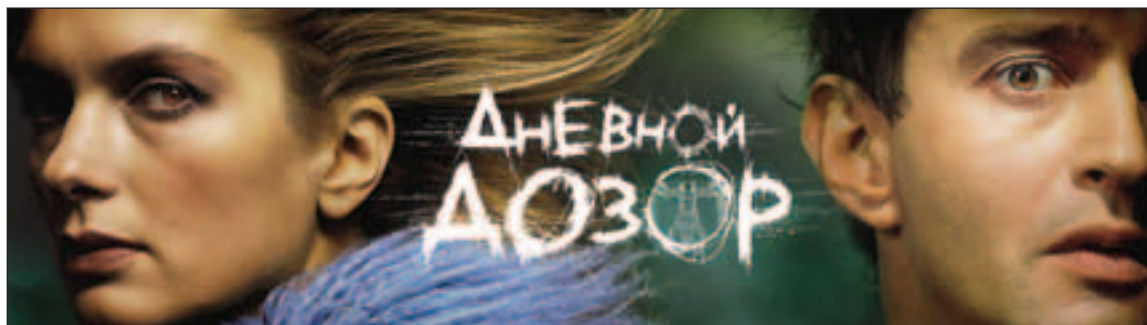
■ В РОЛЯХ:

Константин Хабенский, Владимир Меньшов, Виктор Вержбицкий, Алексей Чадов, Дима Мартынов, Игорь Лифанов, Николай Олялин

Все здорово в «Дневном дозоре». И хотя приходится в основном полагаться на слухи да фанатские «доносы», можно смело сказать, что второй фильм обойдет «ночную» часть если не по всем, то по многим статьям. Только вот слишком уж настораживает обещание Эрнста собрать «полста лимонов» любой ценой. Главное, чтоб без крови обошлось.

Автор:

Денис «dN» Подоляк  
dennn@totaldvd.ru



«З» здесь могло быть краткое описание «Дневного дозора». Столь необычное начало нашего обзора объясняется очень просто – создатели сиквела до выхода фильма в прокат решили, по-видимому, придерживаться правила «меньше знают – больше соборы». Именно поэтому собранных по крупицам сведений хватит не на сюжетную башню, а разве что на шалашик. А если учесть, что уже в «Ночном дозоре» кинематографисты вместе с Лукьяненко далеко ушли от событий книжной трилогии, то пальцем в небо можно попасть при любом уровне развития ясновидческих способностей. Поэтому откажемся от столверчения и вызывания демонов – просто смиримся с тем, что в «Дневном дозоре» будет Мел Судьбы (в каком-либо проявлении), больше экшна, смешнее шутки, ярко выраженная мелодраматическая составляющая, Игорь Лифанов в роли Преследователя и день рождения Егора, на котором отметится масса известных личностей. В принципе, если исходить из того, что, по заве-

рениях продюсеров фильма, их планы в отношении кассы фильма простираются как минимум за черту с надписью «\$50 млн.», то подобный объем информации можно даже считать избыточным. Подключив логику, рискнем все-таки предугадать события второй и третьей части. Скорее всего, оба сиквела будут следовать структуре все той же книжной трилогии: то есть, в «Дневном дозоре» противостояние обеих сил накалится до предела, а в «Сумеречном» эпизоде обоим Дозорам придется объединиться для сражения с нарушителем Извечного Равновесия. Или другим, не менее сильным противником. И опять же не стоит забывать о выходе в свет «Последнего дозора». Весьма возможно, что его сюжетные ходы окажут влияние на сценарий заключительной части кинотрилогии. А пока – рассматриваем тонны постеров (кажется, что арт-директор рекламной кампании фильма в ударе) и размышляем о том, будет ли все-таки проведена работа над ошибками.



«Дырявый» несвязный сюжет (по слухам, исправленный в международной версии), никуда негодное экранное воплощение Сумрака, неоднородные спецэффекты (нет такого супервайзера, который смог бы придать единое творческое направление четырем десяткам CG-студий) и не сходящие с экрана

## КИНОФАКТЫ

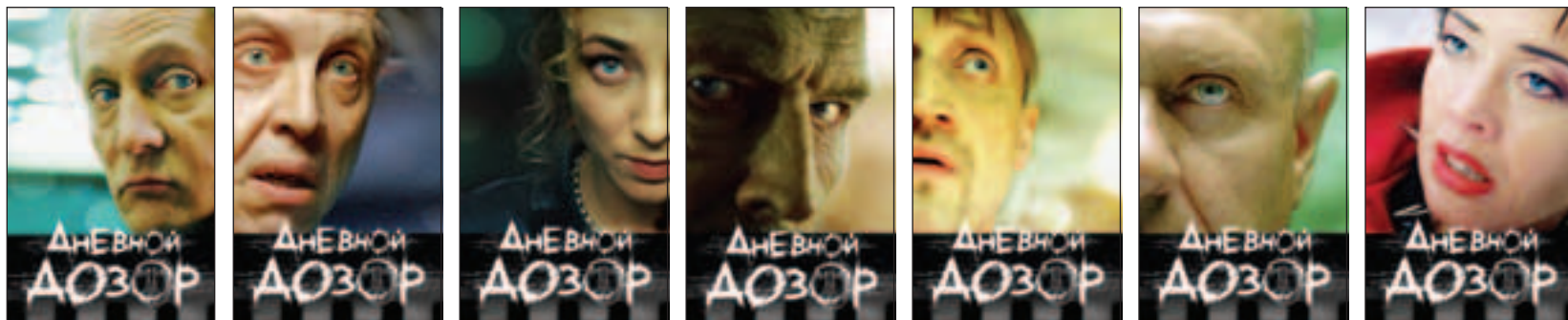
### Bekmambetov goes to Hollywood

Новость, облетевшая Рунет в декабре, порадовала всех – Тимур Бекмамбетов заключил договор со студией Universal Pictures о создании фильма Wanted. Что ж, это должно стать хорошим опытом для нашего режиссера, так как съемки третьей, международной, части «дозорной» трилогии уже не за горами. Так что господину Бекмамбетову лучше заранее набить руку на «их» киноэкранизации. В основу Wanted положен комикс о молодом отпрыске суперзлодея, оставившего сынишке в наследство свои невероятные способности.

### Съемочные будни

Изначально «дозорный» проект задумывался как телесериал из четырех эпизодов. Однако по мере работы над фильмом было принято решение двигаться в направлении киноверсии. Во время съемочного процесса, проходившего в 2002-2003 гг., под началом Бекмамбетова был не только снят материал для первой части картины, но и около 75% сцен для продолжения. Рабочим названием сиквела долгое время был тайтл «Ночной дозор 2: Мел судьбы» и лишь совсем недавно картина подзаголовка лишилась.

торговые марки – Бекмамбетов, Лукьяненко и прочие приложившие руки к сиквелу утверждают, что все эти «не» остались в прошлом. ■





## Бандитки

### Bandidas

■ РЕЖИССЕРЫ: Хоаким Реннинг, Эспен Сандберг

■ ЖАНР: вестерн/комедийный экшн

■ В РОЛЯХ:

Сальма Хайек, Пенелопа Крус, Стив Зан, Джозеф Райтман

Как ни странно, столь бредовая затея – замена одного защитника всех угнетенных на двух девиц-разбойниц – внушает больше оптимизма, чем псевдомораль второго «Зорро».

Как известно, конец XIX века был богат на тяжелые испытания для мексиканского народа: время между войнами и революциями никак не отличалось тишиной и спокойствием. На притеснения помещиков беднота отвечала бунтами, а на подавление волнений – легендами о благородных бандитах, отважных робингудах, сурово карающих жадных богачей. И эта история вполне могла родиться в то неспокойное время... Сара и Мария – две противоположности. Одна – сама воспи-

танность и образованность, вторая – воплощение крестьянской прямоты и простоты. Несмотря на «разность взглядов» им приходится объединиться, чтобы отомстить обидчику. Причем для этого предстоит превратиться в... отчаянных налетчиц. Этот проект вполне мог бы остаться за бортом «Вайдскрина» попросту из-за недостатка информации – если бы не пара причин. Во-первых, даже самые стойкие женоненавистники редакции не удержались от разгляды-

вания небольшого количества фотографий и еще более редких постеров, сопровождающих выход «Бандиток». И, надо заметить, там действительно есть на что (точнее – на кого) залюбоваться. Во-вторых, окончательно точки над всеми буквами расставил размашисто-удалой трейлер, всплывший накануне сдачи раздела. Хайек и Крус столь ярко лицедействуют



под удачно подобранный ритм монтажа, что о «зорровском» стиле вспоминать только на излете последней минуты. Очень хочется верить, что фильм будет таким же подвижным и сексапильным. ■

#### КИНОФАКТЫ

##### И снова Бессон...

...замечен среди тех, кто приложил свою ладошку к созданию картины. На этот раз в титрах сочетание Luc Besson можно будет увидеть сразу после слов «сценарий фильма».

##### Нежные разбойницы

На одной из фотосессий, состоявшихся во время съемок «Бандиток», Пенелопа Крус уж очень горячо обнималась с Сальмой Хайек. Семья было брошено в благодатную почву – уже спустя несколько дней обложки мексиканских журналов пестрели заголовками «Они – лесбиянки...», «Они – лесбиянки?» и даже «Они – лесбиянки!». Поначалу Крус ссылалась на болезнь, мол, во всем виноват грипп. Де, так голова закружилась – на ногах не устоять, пришлось крепко вцепиться в Хайек, чтоб не упасть. Нынешняя версия такова: актриса хотела ускорить съемки (?!), а фотограф, оказался парнем не промах и запечатлел это мгновение.

■ 2005 ■ Гемини Фильм ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 EX – русский (дубляж) ■ DD 5.1 EX – английский ■ субтитры – русские, английские ■ бонусы: аудиокomentarии, второй диск – фильм о фильме, удаленные сцены, 15 короткометражных документалок, 17 трейлеров/измеров, фотогалерея (исключает афиши), контент для DVD-ROM, «паскальные лица»

## Звездные войны 3: Месть ситхов

### Star Wars III: Revenge of the Sith

■ РЕЖИССЕР: Джордж Лукас

■ ЖАНР: фантасти/приключенческий экшн

■ В РОЛЯХ:

Юэн Макгрегор, Натали Портман, Хайден Кристиенсен, Иэн Макдармид

Увязнув коготком в сетях, расставленных канцлером Палпатином, Анакин Скайуокер пропадает весь.

И оказывается на темной стороне Силы... Теглайну фильма «Сага окончена» огульно доверять не стоит – вселенная Star Wars, как и наш Универсум, расширяется безостановочно. Но вот что-то подсказывает, что «таких «Звездных Войн» больше не будет. И дело отнюдь не в Лукасе.

**ДИСК**  
Передразнивая Магистра Йоду, ска-

жем: релиз хорош чрезвычайно этот. Не теряйте зря времени, отложите в сторону лупу и стетоскоп – искать дефекты оцифровки нужно в другом месте. И не сбейтесь, пересчитывая бонусы: «ядро» раздела «Дополнения» составляют шесть удаленных сцен с подробными комментариями и фильм о создании картины, а что касается остальных «допов», то несть им числа. ■



■ 1993 ■ Гемини Фильм ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (синхрон), английский ■ субтитры – русские, английские ■ бонусы: нет

## С меня хватит

### Falling Down

■ РЕЖИССЕР: Джоэль Шумахер

■ ЖАНР: драма/триллер

■ В РОЛЯХ:

Майкл Дуглас, Роберт Дюваль, Барбара Херши, Тьюсдей Уэлд, Рейчел Тикотин

Потеря работы, развод с женой, запрет на встречи с дочерью – равнодушие «системы» заставило

Уильяма Фостера объявить войну всему миру... Крушение надежд и безнадегу жизненных кризисов можно показать через призму «болтальной» психодрамы. Однако талантливые кинематографисты не ищут легких путей и выбирают гораздо более впечатляющие способы...

**ДИСК**  
Увы, диск далек от эталонов, которых

следовало бы придерживаться DVD-издателям. Наличие «широкого экрана» (2,35:1) радует, но качество оцифровки мгновенно рушит какие бы то ни было надежды на приятный просмотр. Звук, несмотря на шестиканальный расклад, также слабоват и скорее годится для тихого семейного фильма. Ну а отсутствие бонусов вообще можно расценивать, как пощечину ногей. ■



Есть в DVD-мире такая штука, как всевозможные коллекционные издания. Их обычно без повода и не купишь. А повод как раз есть! Новый год на носу. Время дарить подарки.

**Автор:**  
Денис «dN» Подоляк  
dennn@totaldvd.ru



**ХРОНИКИ РИДДИКА**  
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ (3 DVD)  
Средняя цена: 850 руб.

Коллекционный бокс-сет объединяет оба фильма о похождениях Риддика – «Черную дыру» и, собственно, те самые «Хроники Риддика». К звуку и изображению претензий никаких. Тем более что среди имеющихся дорожек можно найти даже «перевод Гоблина». Два диска отведены под фильмы, а вот третий целиком и полностью посвящен киновселенной Риддика.



**МАТРИЦА**  
ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ (10 DVD)  
Средняя цена: 3000 руб.

Большая энциклопедия «Матрицы» в 10 томах. Правда, целиком и полностью на английском (кроме, разве что, «Аниматрицы»). Зато с русскими субтитрами. Горькая пилюля отсутствия дубляжа подслащена целой бочкой бонусного «меда»: бокс-сет включает 6 дисков одних только «допов»! Теперь даже сами Wachowski будут знать о своей трилогии меньше вас.



**БЕШЕНЫЕ ПСЫ**  
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ (2 DVD)  
Средняя цена: 700 руб.

«Культ», «легенда», «классика» – все эти эпитеты так или иначе применимы к первой полнометражной ленте QT. Тарантиновский «выход по-мощному» в коллекционном виде издан, честно скажем, слабовато (изображение и звук), но что касается бонусов, то здесь все прекрасно: от буклета и 17-минутной документалки до удаленных сцен и нескольких интервью с создателями ленты.



**ТАКСИ: ТРИЛОГИЯ**  
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ (3 DVD)  
Средняя цена: 650 руб.

Удачный релиз высокоскоростной французской комедии, давно завоевавшей в России статус «народной». Качество трансфера отдельных частей кинотрилогии в пределах бокс-сета неодинаково, но ничего такого, чтобы пренебречь покупкой этой «коллекционки», не замечено. Количество бонусов невелико, зато все они имеют закадровый перевод.



**ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: ПРОКЛЯТИЕ ЧЕРНОЙ ЖЕМЧУЖИНЫ**  
ПОДАРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ (3 DVD)  
Средняя цена: 750 руб.

Впечатляющий пиратский расколбас от Гора Вербински оцифрован настолько первоклассно, что дарить себе любимому этот бокс-сет можно без зазрения совести. 1 диск – фильм и аудиокomentarии, 2 диск – рассказы о съемках, удаленные сцены и неудачные дубли, галереи дизайнов, 3 диск («потерянный») – 9 короткометражек, посвященных созданию фильма.



**ГАРРИ ПОТТЕР И УЗНИК АЗКАБАНА**  
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ (2 DVD)  
Средняя цена: 450 руб.

Это издание – лучший способ восстановить в голове события предыдущей киночасти потеряны перед просмотром «Кубка огня». Единственный минус диска с фильмом – отсутствие оригинальной дорожки (если, конечно, ее наличие очень важно для вас), а недостаток DVD с бонусами (в сравнении с аналогичным американским релизом) – в нескольких потерянных мини-дополнениях. Но кому они нужны, эти фильмографии?



**СУПЕРСЕМЕЙКА**  
(3 DVD)  
Средняя цена: 400 руб.

Все, что делает студия Pixar, – золото. И «Суперсемейка» не исключение. Картинка и звук фильма идеальны; кроме оригинальной дорожки в наличии два аудиокomentarия (переведены субтитрами). На втором диске вольготно разместились залежи бонусов: короткометражные мультфильмы, удаленные сцены, сюжеты о съемках, «неудачные» дубли, досье на супергероев... Третий представляет собой демо-версию одноименной видеоигры для вашего PC.



**ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ. ЭПИЗОД III: МЕСТЬ СИТХОВ**  
СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ (2 DVD)  
Средняя цена: 450 руб.

Если в кинотеатрах Star Wars давно отвоевали, то череда DVD-релизов «Звездных войн» в России только началась. И количество изданий, которое предстоит выдержать космопопее, зависит, наверное, только от кошелька фанатов. Что касается «первой ласточки», качество исполнения столь же безупречно, как и стиль Лукаса. Что и говорить, если только количество бонусов переваливает за полсотни!



**НОЧНОЙ ДОЗОР**  
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ (3 DVD)  
Средняя цена: 1850 руб.

Все прекрасно в коллекционном «Дозоре»: тут тебе и фильм с тремя вариантами звуковой дорожки, и аудиокomentarии Лукьяненко, и «гoblinский перевод» от Бачило и Володарского («Ночной базар»), и диск с бонусами. Только вот денежный эквивалент бокс-сета мгновенно переводит его в разряд подарка, который себе вряд ли купишь. Да и друг, скорее всего, и без него сможет прожить долгую и счастливую жизнь.



**ВАН ХЕЛЬСИНГ.**  
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ (2 DVD)  
Средняя цена: 900 руб.

Красивый, шумный и слегка сумбурный кинокомикс, главный персонаж которого рожден «тем самым» Брэмом Стокером, давно обзавелся собственной армией поклонников. Последним рекомендуем срочно обзавестись этим DVD-изданием. Отличная картинка и насыщенный саунд фильма великолепно дополнены диском бонусов. Только вот надписи «Режиссерская версия» верить не стоит – врачи все это.



**ИЗГНАННИК**  
ПОДАРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ (4 DVD)  
Средняя цена: 3500 руб.

За что, спрашиваете, такие деньги? Да вы, наверное, просто не видели этого фантастического аниме. Или не держали в руках великолепно оформленный бокс-сет. И уж точно, не заглядывали внутрь этого «волшебного сундучка», в котором, кроме четырех дисков (все 26 серий), есть фигурка Лави, футболка с символикой, блокнот две географические карты вселенной сериала, коллекционный артбук и пять календариков.



**D: ЖАЖДА КРОВИ.**  
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ (2 DVD)  
Средняя цена: 400 руб.

Наверняка, в вашей коллекции аниме этот готический и мрачный хоррор-триллер давно уже занял одно из самых почетных мест. Просто вы хотели бы подарить подобное супериздание вашему другу. Тогда напомним, что кроме диска с великолепно оцифрованной анимацией другу достанутся два фильма о съемках, интерактивное сравнение набросков и готового аниме, набор трейлеров и фильмография.

Выиграй **15 000** рублей!!!

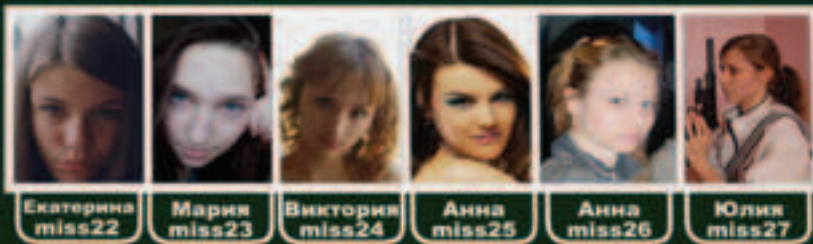
Угадай, кто из 27 претенденток станет обладательницей титула "Miss Gameland Award" и получи 15 000 рублей!!!

Отправь sms с кодом участницы (miss1, miss2...), которая по-твоему победит, на короткий номер 3080.



(game)land

РУССКОЕ ЛУТ-М  
www.russobit-m.ru



Имя победительницы будет объявлено на церемонии Gameland Award в начале марта 2006 года, и если именно ты приносишь больше всего sms с ее кодом, приз в 15 000 рублей - ТВОЙ!!!

Стоимость sms - \$0,25 (без НДС)

ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ  
www.gamelandaward.ru





**Вячеслав Шалыгин**  
«Пятая Космическая»

■ ЖАНР: боевая космическая фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

**В**ойна, получившая название «Пятой Космической», вызрела давно, а началась, как это часто и бывает, внезапно. В кровавой схватке сошлись солдаты Земной Федерации и Демократического Альянса, возглавляемого Марсом. Но пламя космических сражений прятало за собой зловещую фигуру Тайного Советника, который под прикрытием братоубийственной войны решил стать единоличным правителем всей Галактики. Никто не знает и кто скрывается под личной Тайного Советника: человек это или таинственный монстр. В результате цивилизация оказалась на краю гибели. На пути кровавого маньяка встал подполковник Павел Преображенский и его организация «Возрождение», объединившая лучших сынов человечества.

Первая книга новосибирского писателя-фантаста Вячеслава Шалыгина вышла в 1999 году. Сегодня его перу принадлежат более двадцати книг, как в жанре космической оперы и боевой фантастики, так и юмористической фантастики. Но общая составляющая для всех без исключения произведений – безупречный стиль и захватывающий сюжет. По мнению самого автора, художественная литература должна, в первую очередь, раскрепощать, а не каким-либо образом наставлять. Именно поэтому отличительная особенность всех книг – великолепная интрига и динамичность сюжета. Еще одной немаловажной особенностью всех книг Шалыгина, является то, что их хочется неоднократно перечитывать. А в жанре боевой фантастики это встречается не так уж и часто. ■



**Мария Симонова**  
«Вирус хаоса»

■ ЖАНР: боевая фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

**С**лучилось страшное – будущее человечества и всей Вселенной под угрозой! И нет в том вины ни коварных инопланетных злодеев, ни земных генералов-тугодумов, ни даже безумных в своей гениальности ученых-первопроходцев (хотя и без них дело, конечно, не обошлось). Причиной катаклизма стал скромный и тихий чиновник «Мосэнерго», отключивший за неуплату установку профессора Блума. Причем прямо во время эксперимента. Результат не замедлил себя ждать – синхронно с неумолимым движением рубильника открылись Врата, Пространство утратило стабильность, и на волю вырвался Хаос. Он кажется всемогущим и непобедимым, но на его пути оказалась временами скромная и как будто беззащитная женщина Мэри, она же – Маша, Мышь, и т.д. И еще кучка таких же бедолаг, помимо собственной воли отправившихся в бесконечное путешествие по параллельным мирам...

Мария Симонова – одна из очень немногих женщин, пишущая в необычном для слабого пола жанре боевой фантастики. Именно благодаря ей в жанр удалось привнести то, что так давно не удавалось писателям-мужчинам. Тонкая ирония и женская интуиция сделали свое дело. Герои всех произведений Симоновой имеют прекрасно выписанные психологические портреты, каждый из них обладает собственной, уникальной историей. Книги Марии Симоновой по достоинству оценят и не только поклонники жанра боевой фантастики. Закрученная психологическая драма тонко вплетается в динамику сражений, усиливая и без того немалый драматизм событий. ■



**Мэл Одом**  
«Повелитель книг»

■ ЖАНР: фэнтези  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

**М**ного лет минуло с тех пор, как Эджвик Фонарщик, герой серии книг «Бродяга», был всего лишь простым библиотекарем третьего уровня в Хранилище Всех Известных Знаний. Теперь он уже мастер-библиотекарь. Но в душе маленький двеллер (полурослик) так и остался бродягой, искателем приключений и большую часть времени проводит в бесконечных странствиях, цель которых – поиск редчайших фолиантов для Великой Библиотеки, тех, что уцелели после набегов жестокого лорда Харриона и полчищ верных ему гоблинов. Однако за древними книгами, содержащими множество магических тайн, охотятся и бывшие сторонники Харриона, ибо они по-прежнему мечтают о господстве над миром. И вновь Эджвику – Великому магистру Фонарщику предстоит сразиться с силами зла. Захватывающее повествование о невероятных приключениях и сражениях во имя победы добра, созданное в традициях Толкиена, ни в чем не уступает лучшим произведениям жанра фэнтези. Интересный мир, великолепная сказка с хорошим переводом.

Мэл Одом родился в 1957 году. Его перу принадлежит несколько десятков книг, в том числе и в соавторстве с признанными классиками жанра. Мэл Одом создал удивительный и своеобразный мир, населенный как традиционными для жанра фэнтези волшебными народами, так и рожденными собственным воображением писателя, не похожими ни на какие другие существа. Мэл Одом также сочинил достаточно много романов в сериях «BattleTech», «Diablo», «Might and Magic». ■



**Виталий Забирко**  
«Антропогенный фактор»

■ ЖАНР: фантастический боевик  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

**П**ланета Маракан славилась своей непредсказуемостью. Следы исчезнувшей миллионы лет назад цивилизации проявлялись здесь самым причудливым образом. Но не загадки древней истории привели сюда Вольдемара Астаханова. Его, планетолога и по совместительству – агента Службы Галактической Безопасности, гораздо сильнее волновали события вполне современные. Например, почему практически каждый из поселенцев, возводивших на Маракане туристический комплекс, имел двойника, «засветившегося» столетие назад на совсем другой планете в ходе загадочных событий, приведших к появлению во Вселенной Сверхновой...

Украинский писатель Виталий Забирко родился в 1951 году в городе Артемовск Донецкой области. Писать начал в студенческие годы, и первый же научно-фантастический рассказ «Сторожевой пес» был опубликован в журнале «Техника-молодежи» в 1972 году и получил гран-при на международном конкурсе «71-Робот-72». Издано более десятка произведений в жанре, который можно охарактеризовать и как фантастический боевик, и как иронический триллер. Лауреат премии «Млечный Путь» за лучшее научно-фантастическое произведение на Украине (Киев, 1992 год). Перу Виталия Забирко принадлежат такие романы, как «Космический хищник» и «Рай под колпаком», вышедшие в серии «Абсолютное оружие» издательства «Эксмо». ■



НАЗВАНИЕ

# КОНКУРС «МИКРОМИР»

ОПИСАНИЕ

Журнал «Страна Игр» и компания Albatron проводят конкурс для геймеров-знатоков! От участников требуется назвать как можно больше игр (на всех платформах), действие которых происходит внутри компьютера (не путать с виртуальным миром а-ля «Матрица»), и до 31 января 2006 года прислать список к нам в редакцию. Победителей ждут ценные призы, которые позволят вам заняться сборкой нового компьютера или апгрейдом имеющегося.

НА КОНУ

1-й приз: Топовая видеокарта Albatron GeForce 7800GT

2-й приз: Материнская плата Albatron K8NF4X-754

3-й приз: Материнская плата Albatron KM51PV со встроенным графическим ядром

Бонус-приз: видеокарта с уникальным переходником AGP-PCIЕ – А-TOP FX6200

3-й  
приз

1-й  
приз

Бонус

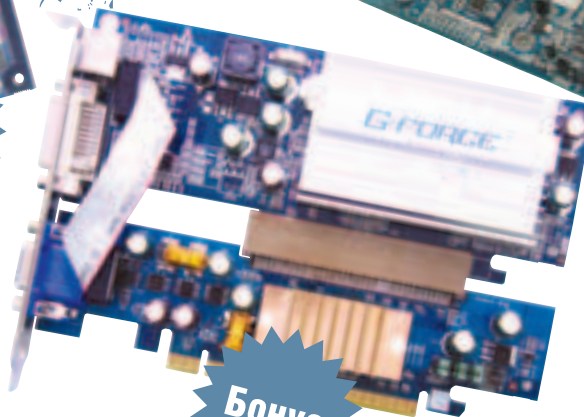
2-й  
приз



КУДА СЛАТЬ

Ответы присылайте на [newyear@gameland.ru](mailto:newyear@gameland.ru) с пометкой в теме письма «Конкурс Микромир» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.



# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

## ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Марина Худякова из Московской области за трогательную привязанность к играм.

## ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать, что лучше – купить PS2 сейчас или ждать PS3. Еще окончательно не известно, в каком году появится следующая PlayStation, сколько она будет стоить и, главное, какие на ней будут игры. Поэтому и посоветовать мы ничего не можем.

## ПИСЬМО НОМЕРА



**МАРИНА ХУДЯКОВА,  
МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ**

Пишу вам в первый раз, ужасно волнуюсь и сразу извиняюсь за то, что посылаю распечатку, а не рукописное письмо. Очень хочется, чтобы мое письмо прочитали. Обожаю вашу рубрику «Обратная связь» и мне особенно интересны письма, в которых ваши читатели-мужчины гадают, почему играют девушки. Эта дискуссия длится со времен OPM (если не дальше) и до сих пор никто даже

близко не подошел к разгадке. Честно говоря, даже сами геймерши. Я, пожалуй, и сама не осознаю, почему меня тянет к джойстику, но знаю, почему покупаю игры, новые приставки и тому подобное.

Я геймерша с девятилетним стажем. Моя вторая половинка – PlayStation. До счастливых пятнадцати лет я считала, что игры – удел тупых мальчишек. Но однажды брат принес от друзей «Segu» со вторым Mortal Kombat. И, может, не сам процесс избиения пришелся мне по душе, а исто-

рия, персонажи, атмосфера игры. Я попала. Потом появилась «Сонька» (новые Mortal Kombat!), Tekken и несколько других игр. Изучать иные миры было увлекательно, но потом случилось нечто. Я увидела Сефирота из Final Fantasy VII. Еще никто не смог приблизиться к нему по внешним данным. Сама не ожидала, что парни по ту сторону экрана настолько привлекательны. Я увлеклась аниме, ролевушками, файтингами – всем, где меня будут окружать симпатичные мужчины. Поиски идеала закончились на Metal Gear Solid. Я рада, что вы разделяете мое мнение насчет самого чудесно психованного в мире Ликвида Снейка (пусть он не так красив, как Сефирот). Правда, мне пока не удалось найти парня, похожего на него, но я не теряю надежды. А играть я продолжаю потому, что всегда интересно узнавать новых (симпатичных!) парней и девочек, которые в жизни на каждом шагу не встречаются. Расскажите, ну пожалуйста, о роли Ликвида в Metal Gear Acid 2, а то я собираюсь покупать карманную консоль и пока в раздумьях. И будет ли на GameCube еще какой-нибудь Metal Gear? А Хидео Кодзима не собирается сделать что-то вроде Metal Gear Liquid? В свое время

**ПИШИТЕ ПИСЬМА: [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru) || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»**

## ДОЛОЙ SOUL CALIBUR 3!

Игорь, привет. Хочу сказать вот что. Мне очень понравилась твоя авторская колонка в «СИ» с критикой в адрес Soul Calibur III. В ней много горькой правды. Особенно точно, на мой взгляд, ты подметил насчет Ring Out. Тут ни добавить, ни прибавить – халява. Да и Single-режим Namco совсем испортила... Chronicles of the Sword – отдельная тема для дискуссии. Конечно, здорово, что они пытаются добавить новые режимы. Но, простите, засовывать в файтинг идеи пошаговых стратегий (да даже риа таймо-



вых)... Все это больше напоминает кризис идей. Это не новаторство, а стагнация. А то, что любой новичок может практически без проблем «запинать» тупым нажатием всех кнопок подряд иного профи, тоже не делает чести команде разработчиков. Думаю, я имею основания утверждать подобные вещи, так как сам проводил в прошлом году с командой Gameland чемпионат по SCII. При всем при этом, я дома играл только в версию для GameCube, хотя у меня была и PS2. В итоге на чемпионате я несколько раз без проблем выиграл у людей, которые денно и ночью рубились только в версию для «Сони» – я

же не знал даже раскладку ударов на джойстике PS2. Вот такие вот дела. Soul Calibur – хорошая игра. Но как только разработчики начинают изобретать велосипед, быстро приходит осознание того, что главнее всего для них «галочка» о нововведениях для PR-структур компании. А уж последние справляются со своей задачей куда лучше, чем именитая студия разработчиков. Спасибо за внимание.

**Владимир Климаков,  
[luigim1@yandex.ru](mailto:luigim1@yandex.ru)**

# FAQ

**Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!**

**?** Можно ли как-нибудь заказать предыдущие номера «СИ»?

Заказать – нет, нельзя. Наш издательский дом не занимается распространением ретро-номеров журнала. Лучший (но вовсе не простой) способ достать один из старых номеров «СИ» – дать объявление на одном из российских форумов, посвященном видеоиграм. Авось у кого-нибудь лишний да найдется.

**?** Когда будут наконец обзоры игр для N-Gage?

По всей видимости, никогда. Буквально на днях представители Nokia признали консоль неудачной и объявили, что компания больше не будет поддерживать N-Gage. Нет, если на консоли вдруг откуда ни возьмись появятся хорошие игры, мы о них, ясное дело, напишем. Только где же эти игры?

**?** Почему вы не отвечаете на мои SMS??? Сколько можно?

Потому что все наши попытки наладить автоматизированную отправку сообщений провалились. И пока SMS-опрос работает так: вы присылаете свои вопросы на телефон редакции, мы выбираем самые актуальные, готовим ответы и печатаем их на страницах «Обратной связи». Еще раз приносим свои извинения, но пока рассылать SMS с ответами мы не можем.

Урожай писем в подотчетные две недели выдался скудным, а большую часть почты составили поздравления к выходу двухсотого номера. Не скрою, получать такие письма очень приятно, но в «Обратную Связь» каждое не поставишь. Во-первых, никакого места не хватит, а во-вторых, о поздравлениях мы долдоним уже третий номер кряду. Поэтому письмо номера мы выбрали с умыслом: пусть при прочих равных призовую подписку получит милая девушка. Они ведь так редко появляются на страницах «СИ».

#### ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

именно Twin Snakes определил покупку приставки. А милую редакцию прошу опубликовать мой адрес. Вдруг кто-то не считает меня сумасшедшей. Это послание я держала в себе даже тогда, когда одна девушка написала что-то похожее в ОРМ – она просто оказалась мудрее и храбрее меня. Вот адрес: 143430, Московская область, Красногорский район, пос. Нахабино, ул. Институтская, 8А, 124. Худякова Марина. Также очень прошу откликнуться прошедших Breath of Fire 3 и Wild Arms 2, обещаю помочь чем-нибудь взамен.

**ЗОНТ // Резюмирую про MGS: нет, Metal Gear Liquid никто не делает (хотя идея, ничего не скажешь, хороша). Нет, на «кубике» с вероятностью в 99% не появится еще один MGS. Нет, в сюжете MGA2 Ликвида не обещали (хоть на скриншоте злодей и засветился). Скорее всего, с ним можно будет встретиться только в каком-нибудь из дополнительных режимов игры.**  
**WREN // Приходите на наши Дни читателя! Может быть, там встретите мужчину своей мечты.**

**ЗОНТ // И вам привет. Святая правда: Soul Calibur – хорошая игра, но велосипед давно изобрели в Sega AM2. Дорогие редакционные поклонники SC3, вам слово!**

**WREN // На самом деле, профи всегда победит новичка – что во второй Soul Calibur, что в третий. Когда мы проводили наш турнир в «Кафемаксе» (а речь идет о нем ведь, так?), уровень российских файтеров был еще слишком низок. И сотрудников редакции – тоже.**

**cg // На самом деле, каждая игра метит в свою аудиторию. И зачастую попадает весьма точно. Будь на свете лишь один Самый-Лучший-в-Мире-Файтинг, было бы скучно. А так – даже велосипед из AM2 далеко не каждому по вкусу. Зато у любого файтера есть «своя» игра, радость от общения с которой он делит не со всем миром, а лишь со «своим» кругом единомышленников.**

#### НЕТ «БУРТУ»! ➔

Уважаемая и достойная редакция журнала «Страна Игр», желаю приветствовать вас в полном составе, как это делал некий мистер Трумен в своем малоизвестном шоу: «Доброе утро, добрый день, добрый вечер и, если больше не свидимся, спокойной ночи». Пишет вам теперь уже постоянный читатель, который всеми правдами и неправдами (грабеж, убийство и рукоприкладство в ход пока пущены не были) продолжает быть таковым аж с декабря прошлого года.

Идея написания письма зародилась в моей голове давно, но эта «бомба очень замедленного действия» сработала только сейчас. В этот день, сырой и мрачный, я шел домой, сжимая в руках свежеприобретенный диск с игрой «Восточный фронт: Неизвестная война» и мысленно я уже представлял себя бравым реанимированным немецким «зольдатен», показывающим самому Волян-де-Гитлеру и его многочисленным подручным известную кузькину мать грозным кулаком, автоматом и (цитата

с коробки игры) «совершенно фантастическими способностями». В таких национально-патриотических раздумьях я проинсталлировал указанное выше игрище в недра жесткого диска С и непосредственным образом приступил к опробованию нового продукта компании Burut. Этот процесс у меня занял чуть больше получаса (включая время установки), и итогом его стало данное послание. Когда курсор коснулся окончательной иконки «да» и перед моим взором предстал рабочий стол с красующейся на нем Айви из Soul Calibur 3, на место грез о методичном уничтожении полчищ обычных и «модифицированных» фрицев пришла одна единственная мысль, писанная красным кумачным цветом: «Доколе? Я спрашиваю, доколе уважаемые разработчики будут нас, обычных рядовых геймеров, извините за грубое выражение, иметь? А? Когда все это кончится?» Ну, можно получить ответ на это вопрошение путем просмотра к/ф «Берегись автомобиля», где герой Пананова очень харизматично говорит: «Никогда! А что ты имеешь в виду?». Но все-таки хочется получить его от любимой редакции.

Конечно всегда присутствует вероятность того, что я вообще ничего не понимаю ни в колбасных обрезках, ни в игровой индустрии, а все мои выводы лишь лепет великовозрастного дитяти, не имеющий под собой фактического фундамента. И все же я продолжу. Я считаю себя геймером-ветераном со стажем в более чем

**?** Реально ли в России найти аниме-сериал «Хеллсинг»?

Более чем! «Хеллсинг» лицензирован в России и издан на DVD, поэтому самый простой и доступный способ получить диски с аниме – отправиться в ближайший магазин, торгующий видеопродукцией. Это и другое аниме, изданное MC Entertainment, продается во всех крупных видеосетях и интернет-магазинах.

**?** Будет ли Xbox 360 продаваться в сети магазинов «Союз»?

Нет, не будет. Дело в том, что Microsoft пока еще не запустила приставку в России, а если нет официального запуска – нет и продаж в «Союзе». Кому хочется продавать консоли, на которые в России нет гарантийной поддержки? Никому. Придется, видимо, действовать по старинке и покупать приставку у серых импортеров.

**?** Когда же выйдут фильмы с русским переводом на PSP?

А они уже, можно сказать, выходят. Пророчества Сергея Амирджанова (см. №20, с. 50) сбываются – русской озвучки мы, конечно, так и не дождались, но зато субтитры на нашем родном языке обязательно присутствуют на распространяемых в Европе UMD с фильмами и даже аниме. Буквально на днях редактор нашего DVD приобрил Cowboy Bebop, 900 рублей, конечно, не копейка, зато все честно.



128  
мало?

Иллюстрация: арт-группа LAMP



десять лет. За моими плечами остались и «Марио» на «Денди», и «сеговская» Dune 2, и яркие представители серии FF на PS. Мною была героически осилена PlayStation 2, на счету которой тоже много достойных игр и с представленной высоты моего игрового опыта, я с уверенностью говорю, что все шедевры или хиты объединяет одно: в них чувствуется душа. Да-да, именно душа. Та частичка, которую в нее с любовью вкладывают создатели. Она делает игру качественной и отличной от серой посредственной массы клонированного вторсырья. А когда ее нет, то продукт не могут спасти сверхсовременная графика, ураганно-торнадный геймплей, ошеломительные сюжетные или дизайнерские идеи. Если не будет искры, то не будет ни рева мотора, ни ветра в волосах.

Но вернемся к тому, с чего начали. К «Восточному Фронту». Какой бы игра ни была реалистичной, какой бы к ней ни был прикручен графический движок, основного ничего не может переменить – игра пуста, как старая винная бочка, где уже успело обжиться семейство мышек и отнюдь не компьютерных. Спрашивается, чем же занимались «бурутовцы» на всех стадиях разработки игры? Халтурили? Тупо стремились затоптать тяжелыми сапожками Doom 3 и Half-Life 2? Или хотели просто срубить денжат? Возьмем для сравнения проект, недавно занявший место на прилавках. Quake 4 грубо, со знанием дела берет играющего за грудки и волочет его по полям и коридорам сражений, сквозь дождь из пуль и ошметков тел, через оглушительный гром разрывающихся снарядов и стук собственного сердца, разгоняющего ядерный кровавый коктейль с адреналином в пропорции 1:2. Почему же «ВФ» и великое множество схожих продуктов видеорынка не может вести себя подобающим образом? Что мешает этому? Плохому танцору служат помехой ноги, неумелому снайперу – врожденное косоглазие, а какой именно орган ставит палки в колеса родным игроделам? Почему нас попросту держат за идиотов и ежесезонно выпускают на свет безжизненных големов? В заключительных словах я поздравляю вас и ваш журнал с грядущим (*прошедшим!* – Прим. ред.) юбилеем. 200 номеров – это не фунт изюму. Это красноречивое доказательство взаимной, не побоюсь этого слова, любви читателей и журналистов. Пусть за этими двумя сотнями последуют еще две, а за ними – еще. Желаю вам (и мне), чтобы однажды мой внук прибежал ко мне, радостно сжимая очередной экземпляр «СИ» с опциональным дополнением в виде галотрона, где будет представлен 3D-обзор Final Fantasy XX. Долгих и счастливых лет на этой планете.

Вечный Странник  
[vechnii-strannik@yandex.ru](mailto:vechnii-strannik@yandex.ru)

**ЗОНТ // Точно такие же письма приходят к нам про игры от Electronic Arts. Уж кому что. Массы играют и не кривятся, а главным признаком успешной игры все равно остается прибыль с продаж.**

## ВЕРНИТЕ «ХЕЛЛСИНГ»!



Здравствуйтесь, уважаемая редакция «Страны Игр». Зовут меня Олег. Живу в городе Пскове. Поклонник вашего журнала с начала 2005 года. Также люблю мангу и аниме. К сожалению, в нашем городке не часто можно найти что-нибудь подобное, но что-то попадает в магазинах аудио-видео продукции и компьютерных игр. Еще обожаю AMV (для тех, кто не знает – anime music video). Недавно через знакомого достал четыре с лишним гига AMV. Это был просто праздник какой-то! И наличие в вашем журнале рубрики «Банзай!» – это как свет в окне для таких людей, как я, испытывающих жажду информации по любимой теме. Еще хорошо в вашем журнале то, что вы освещаете подборку игр не только для PC, но и для консолей. Некоторые мои друзья ругают журнал за это, но я не соглашусь. С одной стороны, можно их понять. Почти у всех персональные компьютеры, а с другой стороны, есть же и другие, у которых только консоли. А у меня нет даже приставки (не сподобился), есть только DVD-плеер. Ладно, хватит о себе, лучше о грустном. Сегодня купил свежий номер («СИ» 20/197, октябрь 2005). В предыдущем номере было обещание опубликовать трейлер продолжения Hellsing. Ждал с нетерпением. Достал. Предвкушаю радость от того, что вот сейчас увижу и этот обещанный трейлер, и все остальное от рубрики «Банзай!». И такое разочарование, можно сказать, двойной удар – рубрики «Банзай!» нет. За репортаж с TGS, конечно, спасибо, было жутко интересно. Но ведь обещание *надо* выполнять.

Олег Степанов,  
г. Псков

**ЗОНТ // Видите ли, Олег, какая штука вышла. Материал с TGS занял львиную долю места на диске, и Юрий Воронов в последний момент отфутболил ролики «Банзай!» на PC-части. Трейлер Hellsing Ultimate там есть. Но мы согласны: вышло нехорошо. Я бы даже сказал, совсем плохо вышло. Поэтому чтобы как-то загладить свою вину, мы публикуем злосчастный ролик еще раз, на этот раз на DVD-части, и приносим извинения. ■**

# SMS

## ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Что означает или как переводится словечко mascot (оно же «мэскот»)?

Англо-русский словарь толкует слово mascot как «талисман; человек, вещь или животное, приносящее счастье». У этого слова нет точного русского аналога, поэтому часто используется калька с английского «мэскот». Когда вы встречаете его на странице журнала, оно, скорее всего, обозначает некое симпатичное животное (или персонажа) из аниме или игры. Например: «Муглы – мэскоты сериала

Final Fantasy». Часто слово «мэскот» используется в значении «символ». Например, можно сказать так: «Мишка – мэскот Олимпиады-80».

Объясните, пожалуйста, кто издатель Football Manager 2006, в журнале написано, что EA, а на Sega.com, что Sega!

Это, видимо, наша ошибка. Еще с прошлого года Football Manager издает Sega. У Electronic Arts – свой сериал футбольных менеджеров, Total Club Manager.

Кто такие «хардкорщики» и «казуалы»?

Хардкорщик (от англ. hardcore) – человек, который серьезно увлекается чем-то (в нашем случае, играми). Казуал (от англ. casual) – человек, который не увлекается данным предметом серьезно, а так, зашел на огонек. Пример: «Пока хардкорщики выясняют, что лучше – Counter-Strike: Source или Counter-Strike 1.6, казуалы с упоением играют в Call of Duty 2».

Как вы относитесь к бесплатным

серверам MMORPG?

Нормально относимся, когда бесплатные сервера поддерживают авторы MMORPG (например, как в случае Anarchy Online). А вот когда игру воруют у разработчиков и запускают свой сервер, чтобы зарабатывать на нем деньги, это уже не коммифо.

Почему бы вам не выкладывать на DVD видеопрохождения игр?

Вот представьте. Возьмем, к примеру, Resident

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Как можно было заметить, к каждому номеру «СИ» на диске мы прикладываем несколько демо-версий. Это дело хорошее, сомнений нет. Вопрос в другом: нужно ли набрасываться на недоделанные демо-версии или лучше не портить удовольствие? И потом, иногда оказывается, что демо вовсе не похожа на полную игру.

### ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

## Играете ли вы в демо-версии? Влияют ли «демки» на желание обзавестись игрой? Случалось ли, чтобы ощущения от демо и финального продукта были совершенно разными?



Автор:  
**Nakedsnake**

Да, я играю в демо-версии. Они очень сильно влияют на мое желание купить игру. Если демо-версия игры мне не понравилась, то, скорее всего, я уже не куплю эту игру, даже если финальная версия будет очень сильно отличаться от демо. Это как с едой: если чем-то отравился, то вряд ли будешь есть это опять, даже если сам продукт – хороший. Нужны ли консольные демо-версии? А почему бы и нет? А так как они существуют, то это означает, что демо-версии консольных игр нужны большому количеству людей, иначе бы их не делали. А распространяться они должны любым удобным способом: через журналы, Интернет.



Автор:  
**Zoidberg**

Всегда играю в демки, ставлю обязательно все.

Бывает, что именно демо сподвигает меня купить игру, от которой абсолютно ничего не жду. Был только случай с F.E.A.R., когда оказалось, что полная версия просто очень длинная демка. Демки, на мой взгляд, нужны везде: и на консолях, и на PC. Распространять лучше разными способами, чтобы каждый нашел свой.



Автор:  
**Xenosag**

Считаю, что демо-версии нужны, но только для хитовых игр, и то только для того, чтобы оценить их потенциал. А ощущение от финального продукта действительно может сильно отличаться от демо-версии, тут сразу вспоминается F.E.A.R. Демо-версии на консолях, определенно, нужны, и «Страна игр» как «журнал о лучших компьютерных и видеоиграх», должен их предоставлять. Демо Final Fantasy XII в «СИ»... Ах, мечты, мечты...



Автор:  
**Railgun**

Иногда демо-версии бывают полезными. Так, недавно с диска «СИ» установил Fahrenheit и был сражен наповал! Просто супер! Если бы не демка, игру бы нипочем не купил, даже прочитав обзор. Но, к сожалению, демки, действительно, часто отличаются от релизных версий. На затравку разработчики любят подавать самое вкусное, оставляя в полной игре непрожаренное мясо и протухший гарнир.



Автор:  
**karateka**

Да, иногда играю. Как правило, это «демки» с журнальных дисков, в том числе и «СИ». Насчет влияния на желание приобрести игру бывает по-разному, но пока разочарования от приобретенных впоследствии игр не было.

Мне кажется, что «демки» нужны для любой платформы. Ведь если геймер разочаровался в игре, то это разочарование он может заранее перенести на другие игры и в итоге пропустить что-то действительно классное. А как распространять «демки»... по-моему, журнальные диски – самое то. Прочитал про игру и тут же попробовал «демку».



Автор:  
**anarrphen**

Безусловно, играю. Когда «СИ» критикует или, наоборот, хвалит какую-либо игру, я качаю из Интернет или беру с диска «Страны» демо-версию и смотрю, насколько она совпадает с мнением «СИ». Всегда интересно бесплатно сыграть в вообще любую игру, хоть и укороченную до одного уровня. Разумеется, я обоими руками за демо-версии.

Evil 4. Игра длится около 10 часов. Кто захочет это посмотреть и, самое главное, сколько DVD нам придется отвести под такое видеопроектирование? Это даже не говоря о том, что таким опусом мы основательно испортим зрителям удовольствие от игры.

Кто-нибудь из вас играет в World of Warcraft? Если да, то за какую расу и какой класс? Мне очень интересно.

Нет, никто не играет. У нас один сетевой кумир, и это «Рагнарок Онлайн».

Вот в нее играет больше половины редакции. Даже есть своя гильдия. Вернее, целых две.

Когда Microsoft выпустит новую операционную систему Windows Vista?

Windows Vista будет готова к середине 2006 года. Согласно планам компании, в июле операционная система поступит к партнерам Microsoft, а примерно в сентябре появится и в розничной продаже.

Почему id Software отказалась делать Doom 3?

RoE и Quake 4 и передала проекты дружественным компаниям? Чем она вообще сейчас занимается?

Потому что политика id Software сейчас такая: компания делает только сверхмодные движки. Когда движок готов, на нем уже несложно сделать игру – поэтому id Software занимается только «моторами», а все остальное делают, как вы выразились, «дружественные студии». Сейчас id вместе со Splash Damage доводят до ума Enemy Territory: Quake Wars.

Я слышал, что по Soul Calibur снимают фильм. Это правда или ложь?

Последний раз новости про фильм по Soul Calibur всплывали полтора года назад, когда The Hollywood Reporter сообщил, что Уоррен Зайд, продюсер «Пункта назначения», якобы приобрел права на экранизацию игры. С тех пор о фильме ничего не слышно, и мы призываем не паниковать: фильм по Soul Calibur – летучий голландец в море Голливуда.

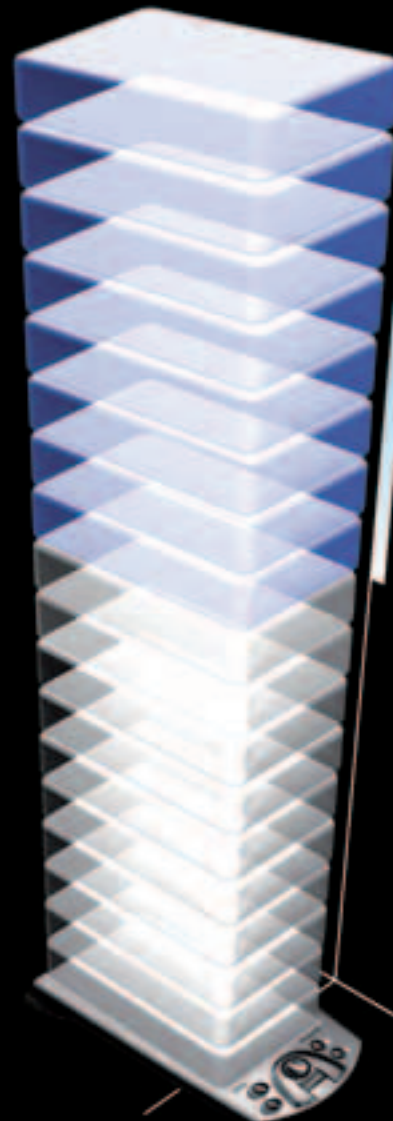
Мобильные компьютеры

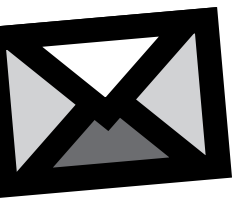
# Возьми 176!

20 тестов новейших устройств

176 страниц

Суперпризы:  
ноутбук  
10 MP3-плееров





# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Вы спрашиваете, как мы выбираем темы с форума, которые попадают в журнал. Очень просто выбираем. Заходим в какой-нибудь из разделов и ищем самое популярное и одновременно интересное обсуждение. Так уж получилось, что на форуме «СИ» сейчас опять кипят страсти на вечную тему: кому нужна рубрика «Банзай!», какой от нее толк и не нужно ли ее упразднить к чертовой матери?

## ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

## Страна Игр >> О рубрике «БАНЗАЙ!»



Автор:  
**IgNv5**

Было время, когда на страницах «СИ» не было ни единого упоминания о творчестве японских (и не только) аниматоров. Сейчас же рубрика «Банзай!» цветет и пахнет. Но иногда получается так, что тема, а именно «главное» аниме номера, бывает не всегда понятным (наверно, это только я так думаю). И иногда бывает так, что хорошее аниме (на мой взгляд) остается в стороне или освещается недостаточно. Конечно, все мы помним кла-асный обзор One Piece (культурное, кстати, аниме!), но иногда бывает и не так. Конечно, люди работающие в журнале, делают хорошее дело: помогают читателям почувствовать волшебный мир аниме. Но иногда темы нужно выбирать лучше. Теперь ждем ответов от форумчан. Буду премного благодарен, если вы напишете свое мнение.



Автор:  
**Alex de la Fang (Star Wars)**

Я отношу «Банзай!» туда же, куда «Вайдскрин» и «Книжную полку». Реклама. Пролистываю, не читая.



Автор:  
**Dont Shoot!!!**

Я, конечно, отдаю дань уважения богатой японской культуре и все дела, но пучеглазых уродцев мне хватает и в JRPG. Единственное аниме, которое мне нравится, это «Хеллсинг», причем не кривой озвучкой МТВ, а на оригинальном японском языке с русскими субтитрами. А «СИ», если не ошибаюсь, журнал про игры.



Автор:  
**kotebabka**

Мне нравится то, что есть эта рубрика. Я никогда до этого на аниме особо внимания не обращала, как и о j-rock не знала ничего. А тут в лю-

бимом журнале появились материалы, прочитала. Теперь качаю аниме и очень увлекаюсь j-rock. Я к тому, что если бы не появилась эта рубрика, я бы так и не обратила внимание на эту японскую культуру. Хорошо, что есть «Банзай!». Кому не нравится – перелистывайте. Я перелистываю про киберспорт, но не ору и не развожу демагогию.



Автор:  
**JAK 3**

А, вот вы представляете, что случится если я сюда позову анимешников? Кроме тотального флуда будет еще и такое количество гневных возгласов и возмущений, что тема разрастется еще страниц на десять. К моему мнению. Пусть «Банзай!» будет, ну и типа long life ему. Сам постоянно читаю эту рубрику и из нее узнал про одно из своих любимых аниме, а именно о Fullmetal Alchemist.



Автор:  
**JK**

Я тоже перелистываю «Киберспорт». (Это вообще отдельный разговор. Создавать тему не хочу, потому что думаю, что за это меня убьют в темной подворотне. Квакеры. Бензопилой. Потому как все, связанное с компьютерами, я за спорт не держу. Так, игрульки.) И «Банзай!». И этот, как его... блин... про игры для трубок... туда же «Книжную полку», «Вайдскрин»... Еще там чего-то было, вспомнить не могу.



Автор:  
**AyPoH**

Я приведу лишь один пример, потому как запарили уже эту тему перетирать. Мы на форуме «Страны Игр». На этом форуме есть раздел «аниме», зайдите туда и посмотрите, сколько там народу. У вас еще есть сомнения в том, что рубрика нужна?

# SMS

## БИТВА

Присылайте свои  
мнения на телефон:

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу вашего оператора.

**+7 (495) 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 две отличные гоночные игры, два вечных соперника: **Burnout и Need for Speed.**

**Исход битвы зависит от вас.**



В очередной SMS-битве Quake 4 с небольшим перевесом взял верх над нестрашным ужасником F.E.A.R.



*Выйдет ли Jade Empire на PC?*

Не так давно в интервью сайту Xbox Evolved Рэй Музика, один из основателей Bioware, заявил, что «на текущий момент у компании нет планов переносить Jade Empire на PC». Вот и весь сказ.

*Почему европейскую версию MGS: Subsistence отложили на март, и почему так происходит со всеми европейскими версиями MGS?*

Справедливости ради отметим, что задержка

еврорелиза – беда не только MGS. Проблема в том, что игру необходимо перевести сразу на несколько языков, а не только на английский (как в случае с американским изданием). Кстати, в США MGS3: Subsistence тоже выйдет только в марте. Официальная причина задержки не разглашается, да и вряд ли три месяца работы над переводом кто-то назовет «задержкой».

*Есть ли новая информация о MGS4?*

Нет. Хидео Кодзима обещал, что после своих откровений на TGS он долгое время не будет сообщать об игре ничего нового, и держит слово.

*А что за новое аниме появилось, называется «Final Fantasy: Без границ»?*

Это не новое аниме. Это сериал Final Fantasy: Unlimited, снятый еще в 2001 году. Аниме имеет довольно условное отношение к Final Fantasy (зато там есть чокобо). Сериал оказался настолько не-

удачным, что заранее запланированные 52 серии пришлось свернуть в 25. Словом, мы вам его не рекомендуем.

*А вам понравился Advent Children, а?*

Кому как. Кому понравился, кому не очень, а кому совсем даже не.

*Собирается ли кто-нибудь из редакции купить себе Xbox 360?*

Собирается-то мы собираемся, да только кто ж нам даст. Все приставки

давно раскуплены, а когда ожидается новая партия – неизвестно. Повеет, если, когда вы будете держать этот номер в руках, Xbox 360 вообще можно будет купить в России.

*Какие форматы дисков поддерживает Xbox 360? Каков их объем?*

Консоль работает на DVD и может читать как обычные, так и двухслойные диски. Объем этих дисков давно известен: четыре с половиной гигабайта на одном слое. Представите-

ли Microsoft обещали, что компания останется верна стандарту DVD и не будет выпускать игры на других носителях.

*Будет ли ваша редакция предоставлять SMS-услуги? Например, информацию о мире игр или о железе?*

Такие мысли у нас появились еще со времен замуска «SMS-ответа». В данный момент организовать такой сервис мы не можем. Но усиленно работаем его реализацией. До лета запустим.

Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать :)

**(game)land**



SYNC



Лучшие цифровые камеры



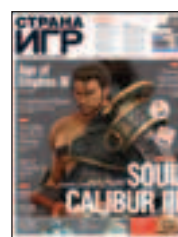
Хакер



Хакер Спец



Железо



Страна Игр



PC Игры



CyberSport



Мобильные компьютеры



Total DVD



DVD Эксперт



Total Football



Onboard



Mountain Bike Action



Хулиган



Свой Бизнес

- ★ Для подписчиков в Москве курьерская доставка в день выхода журнала
- ★ Дешевле, чем в розницу
- ★ Гарантия доставки и замены в случае потери
- ★ Специальные предложения для подписчиков
- ★ Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

**780-88-29** (для Москвы)

**8-800-200-3-999** (для России)

**ВСЕ ЗВОНКИ БЕСПЛАТНЫЕ**

Мы работаем с 9 до 18 по рабочим дням

в продаже с 18-го января

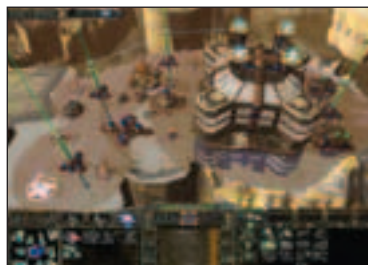
# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Уж сколько раз побывали «Корсары» на нашей обложке! И вот, после множества переносов, третья часть пиратской саги добралась до магазинов. Многие ли изменилось со времен «Пиратов Карибского моря» и ранних версий? Не дали ли корабль разработчиков течь из-за долгого плавания? Вопросы, вопросы... Наконец-то можно с уверенностью на них ответить. Но это не все. Красавица Биатрис очень хочет поделиться с вами сокровищами. В пиратском конкурсе следующего номера «СИ» будут разыграны система домашнего кинотеатра и несколько наборов акустики 5.1 от компании AVE.

# КОРСАРЫ

## ПЕРИМЕТР: ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

Дополнение к экспериментальной RTS доводит игровую концепцию до идеала.



## ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

Любопытная и красочная Action/RPG: технофэнтези с роботами и демонами.



## CRPG: 2000-2005

Аналитический материал, исследующий недавнюю историю и перспективы жанра.



## SHADOW THE HEDGEHOG

Этой планетой рано или поздно будут управлять ежики. Поверьте нам.



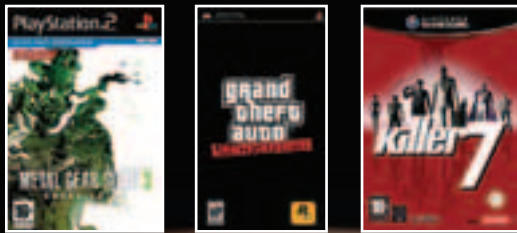




# ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН? НЕ ГРУСТИ!

## РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО в интернет магазине GamePost

- \* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- \* Покупку можно оплатить кредитной картой
- \* Игру доставят в день заказа



Metal Gear Solid  
3: Snake Eater  
(Steelbook Edition)

\$69.99

Grand Theft Auto:  
Liberty City  
Stories

\$69.99

Killer 7

\$79.99

PlayStation 2 (Slim)

**\$169.99**



GameCube

**\$139.99**



Xbox

**\$279.99**



PSP

(EURO) VALUE PACK

**\$269.99**

Играй  
просто!  
GamePost



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

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



Life's Good



FLATRON™  
freedom of mind



## FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



**Dina Victoria**  
(095) 688-61-17, 688-27-65  
[WWW.DVCOMP.RU](http://WWW.DVCOMP.RU)

**Москва:** АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭК-Техника (3452) 390-036.



Графика будущего уже сегодня!

**ATI**™ **RADEON** X1800  
SERIES

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



Copyright (2005), ATI Technologies Inc. All rights reserved. ATI and ATI product and product feature names are trademarks and/or registered trademarks of ATI Technologies Inc. All other company and product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective owners. Features, pricing, availability and specifications are subject to change without notice.

**SPY 3**  
HONOUR AMONG  
THIEVES

**ТАК**

**CRASH  
GLADIATOR**



СТРАНА  
**ИГР**

Resident Evil 4

СТРАНА  
ИГР

CAPCOM



СТРАНА  
ИГР

Стальные Монстры

Бука  
BOOK ENTERTAINMENT

Ласла



# THE BLOODY BRAGGS

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

ЯНВАРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

ФЕВРАЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

МАРТ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

АПРЕЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

МАЙ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

ИЮНЬ

# 2006

# СТРАНА МЛР





**СТРАНА ИГР** || 01 | 202 || ЯНВАРЬ || 2006

Матия Крови || Волкодав || Корсары 3 || Xbox 360 || Splinter Cell 4 || Resident Evil 4 || Need for Speed: Most Wanted || Vietcong 2 || The Movies || Jak X || Genji: Dawn of the Samurai