

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Titan Quest | ETROM | Shadow Hearts: From the New World | Steambot Chronicles | Droteam | Baten Kaitos 2 | D.1.RT | Dead or Alive 4 | Frater | Street Supremacy | Super Monkey Ball Touch and Roll | Samurai Champloo | Act of War: High Treason

ОБЗОРЫ:

Star Wars: Battlefront 2 | Albatross 18 | Sly 3 | Shadow the Hedgehog | Chrome: Specforce | Периметр: Завет Императора | Stubbs the Zombie | World Racing 2 | Ex Machina | Harry Potter | The Chronicles of Narnia | GT Legends | Call of Duty 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

02#203 | ЯНВАРЬ | 2006

Star Wars:
Battlefront II
Йода против Вейдера

Shadow the
Hedgehog
«Достойный» финал сериала о Сонике

PSP vs DS
РАУНД 2

ХИТ?!

Titan
Quest
Герои древности

ПЛЮС

Jagged
Alliance 3D
Интервью

Гарри Поттер
и Нарния
Книги. Кино. Игры.

2 РОЛИКА
DoC: Final
Fantasy VII
там
круто

ТЕМА НОМЕРА

208
СТРАНИЦ
В НОМЕРЕ

КОРСАРЫ III

ВНИМАНИЕ!
Уникальная открытка по
НоММ V внутри! Под-
робнее в новостях!

«ЖЕЛЕЗО»
Беспроводные
мышки, не пора ли
менять «грызуна»?

ВНИМАНИЕ!
Сразу два конкурса:
мегаакустика от AVE
и несколько DVD!



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 ретромобилей 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

© 2005 "Akella"
© 2005 "Playlogic"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тел. по поддержке: (095) 363-4612. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



М.С.С.С.С.

ВИДЕОМЕНА

Полноценная продукция в магазинах бренды "COLOS", "М.С.С.С.С." и "ВидеоМена"

НА СТАРТ!



С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

Приветствую вас в 2006-м!

С мешная штука получается. Я пишу эти строки, когда на дворе доживает последние деньки 2005-й год, и нам еще только видятся праздничное застолье, подарки от друзей и родственников, долгожданные каникулы. У вас же, дорогие читатели, все это в прошлом. Вы уже знаете, как там в две тысячи шестом... А мы можем только предполагать. Выходит, журнал – это своеобразная машина времени, весточка из того «что было» в то «что будет». И поэтому бывает так сложно писать о настоящем, ведь каждый раз приходится думать о будущем. Например, надо поздравить всех с Новым годом, а за окном зима-то даже нормальной нет, не говоря про праздничное настроение. Обычные трудовые будни. С весной еще хуже – кругом метель, холод,

а мы должны уже думать о зеленой травке и теплом солнышке. Может быть, вы этого всего и не замечаете, а мне это кажется очень интересным. Но порой, особенно в преддверии длительных выходных, такой расклад может сыграть злую шутку. Мы пишем о праздниках, и для нас они уже практически наступили... А в итоге, многие из вас, купив предыдущий номер с DVD, обнаружили внутри два одинаковых постера. Это, конечно, не смертельно, но точно неприятно, причем, и для вас и для нас. Я приношу свои извинения всем, кого мы неумышленно обманули. И чтобы хоть как-то загладить вину, в этот номер мы вложили сразу три постера. Все по-честному.

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	N-GAGE
Act of War: High Treason 82	Ликвидатор 2 141	True Crime: New York City 120	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe 126	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Albatross 18 110	Мама не горюй 141	Without Warning 133	The Witch and The Wardrobe 126	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Bode Miller Alpine Skiing 82	Морпех против терроризма 4. Гидра должна умереть 141	GC	The Incredibles: Rise of the Underminer 138	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Chrome: Specforce 115	Периметр: Завет Императора 116	Baten Kaitos II 76	True Crime: New York City 120	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
D.1.RT 78	Путешествие на Луну 140	Call of Duty 2: Big Red One 136	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Dropteam 74	PS2	D.1.RT 78	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
ETROM: The Astral Essence 66	Call of Duty 2: Big Red One 136	Hello Kitty: Roller Rescue! 114	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Ex Machina 122	D.1.RT 78	Hello Kitty: Roller Rescue! 114	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
GT Legends 130	Destroy All Humans! 140	Shadow the Hedgehog 134	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Harry Potter and the Goblet of Fire 124	Harry Potter and the Goblet of Fire 124	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe 126	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Hello Kitty: Roller Rescue! 114	Hello Kitty: Roller Rescue! 114	The Incredibles: Rise of the Underminer 138	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Jagged Alliance 3D 82	Samurai Champloo 84	True Crime: New York City 120	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Psi-Ops: Врата разума 140	Shadow Hearts: From the New World 70	Without Warning 133	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Star Wars: Battlefront II 106	Shadow the Hedgehog 134	Without Warning 133	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Star Wars: Battlefront II 106	Sly 3: Honor Among Thieves 112	Without Warning 133	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse 118	Star Wars: Battlefront II 106	Without Warning 133	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe 126	Steambot Chronicles 72	Without Warning 133	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
The Incredibles: Rise of the Underminer 138	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe 126	Without Warning 133	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Titan Quest 52, 58	The Incredibles: Rise of the Underminer 138	Without Warning 133	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
True Crime: New York City 120	Without Warning 133	Without Warning 133	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83
Корсары III 28	Without Warning 133	Without Warning 133	Without Warning 133	Star Wars: Battlefront II 106	Street Supremacy 83



КОРСАРЫ III



НА ОБЛОЖКЕ



ПОКА УКРАИНЦЫ ИЗ GSC GAME WORLD РАЗВЛЕКАЮТСЯ СО СРОКАМИ ВЫХОДА S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL, РОССИЙСКИЙ ИГРОПРОМ МОЖЕТ ПОХВАТАТЬСЯ ЗАВЕРШЕНИЕМ РАБОТЫ НАД ДРУГИМ ДОЛГОСТРОЕМ, «КОРСАРАМИ III». ПУТЬ К РЕЛИЗУ БЫЛ ТЕРНИСТЫМ. ИЗМЕНЕНИЕ КОНЦЕПЦИИ ПРОЕКТ ДЛЯ ФАНАТОВ ПРЕВРАТИЛСЯ В ПОЛНОЦЕННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ. ПЕРЕНОСЫ СРОКОВ ВЫХОДА, СМЕНА ЦИФРЫ В НАЗВАНИИ, НАРАСТАЮЩИЙ РОПОТ ПОКЛОННИКОВ. НО ВОТ ШУМНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПОЗАДИ, ИГРА ЗАНЯЛА СВОЕ МЕСТО НА ПОЛКАХ МАГАЗИНОВ. КАЗАЛОСЬ БЫ, МОЖНО УСПОКОИТЬСЯ. НО САМОЕ СЛОЖНОЕ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ. ПОЧЕМУ ТАК ПОЛУЧИЛОСЬ, МЫ ПРОбУЕМ РАЗОБРАТЬСЯ В ТЕМЕ НОМЕРА.



106



STAR WARS: BATTLEFRONT II

ОБЗОР

ДЛЯ КАКИХ ТОЛЬКО ПЛАТФОРМ НЕ СООРУДИЛИ STAR WARS: BATTLEFRONT II – И ТЕБЕ PC, И XBOX, И PLAYSTATION 2 НА ПАРУ С PLAYSTATION PORTABLE. ТОЛЬКО NINTENDO ЧОПОРНО И ЧИННО НЕ ВКЛЮЧИЛАСЬ В ЭТОТ МАРАФОН. МОЖЕТ, И ПРАВИЛЬНО? ЧИТАЙТЕ НАШ ОБЗОР. /106



ХИТ?!

АКЦИОН/РPG ПО МОТИВАМ ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИХ (И НЕ ТОЛЬКО) МИФОВ, TITAN QUEST, ГОТОВА ПРЕДЛОЖИТЬ ИГРОКАМ ЗАХВАТЫВАЮЩУЮ СМЕСЬ ИЗ КРАСОЧНЫХ БОЕВ И ИНТЕРЕСНОЙ РОЛЕВОЙ СИСТЕМЫ. /52



ОБЗОР

ВСЕ ЛЮБЯТ ЗОМБИ! ЗОМБИ ЛЮБЯТ МОЗГИ. А РАЗРАБОТЧИКИ STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE ЛЮБЯТ ДЕНЬГИ. ПРИЧЕМ ЛЮБЯТ ДО ТАКОЙ СТЕПЕНИ, ЧТО ДАЖЕ ПОТРУДИЛИСЬ НА СЛАВУ. /118

НОВОСТИ

- Двойной удар валькирий 06
- Xbox 360 в Японии 08
- Умри, Джек Томпсон! 12
- Едет новый Outrun 12
- Набор в тестовую группу 14
- Специальная акция Nival и «СИ» 16

ТЕМА НОМЕРА

- Корсары III 26



26

СПЕЦ

- PSP vs DS раунд 2 36
- Iron Lore 58
- Гарри Поттер унд Нарния 90
- Gameland Award 142
- CRPG: 2000-2005 150



36

ХИТ?!

- Titan Quest 52

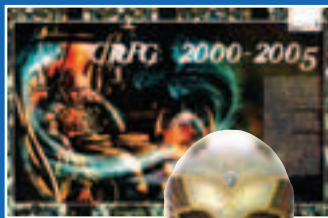
ИНТЕРВЬЮ

- Макс Тумин (Jagged Alliance 3D) 62

СЛОВО КОМАНДЫ

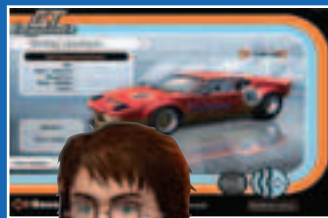
- Прямая речь, хит-парад «СИ», etc. 96
- Авторская колонка I (Трифонов) 100
- Авторская колонка II (Врен) 102
- Авторская колонка III (Зонт) 104

SEGA И ВЕЛИКИЙ ЕЖИНЫЙ НАРОД ПЕРЕСТАЛИ ПОНИМАТЬ ДРУГ ДРУГА...



CRPG: 2000-2002

Жанр, некогда приносивший миллионные прибыли, а ныне влачащий жалкое существование за плечами онлайн-новых собратьев. Что пошло не так и могло ли быть иначе? В обширном спецматериале мы углубились в изучение недавней истории в надежде найти ответ. /150



GT Legends

«Честные» автосимуляторы, казалось бы, ушли в подполье и балом правят аркадные гонки. Но не перевелись еще богатыри на земле шведской. В SimBin Development Team не идут на поводу у казуалов и выпускают уже второй подряд «правильный» автосимулятор. В GT Legends вы сможете в полной мере ощутить мощь и норы спорткаров 70-х. /130



DEAD OR ALIVE 4

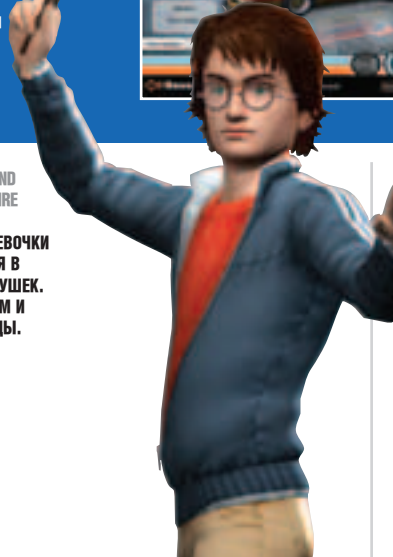
ТОМОНОБУ ИТАГАКИ СЫПЛЕТ ОБЕЩАНИЯМИ И ВНОВЬ ПЕРЕНОСИТ ДАТУ РЕЛИЗА. МЫ ВЕРИМ И ЖДЕМ.

80

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

МАЛЬЧИКИ И ДЕВОЧКИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ЮНОШЕЙ И ДЕВУШЕК. МЫ НАБЛЮДАЕМ И ДЕЛАЕМ ВЫВОДЫ.

124



КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, три CD.



НОМЕР С DVD

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

В РАЗРАБОТКЕ

- ETROM: The Astral Essence 66
- Shadow Hearts: From the New World 70
- Steambot Chronicles 72
- Dropteam 74
- Baten Kaitos II 76
- D.1.RT 78
- Dead or Alive 4 80
- Act of War: High Treason 82
- Bode Miller Alpine Skiing 82
- Street Supremacy 83
- Super Monkey Ball Touch and Roll 84
- Samurai Champloo 84

ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 88

ОБЗОР

- Star Wars: Battlefront II 106
- Albatross 18 110
- Sly 3: Honor among Thieves 112
- Hello Kitty: Roller Rescue! 114
- Chrome: Specforce 115
- Периметр: Завет Императора 116
- Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse 118
- World Racing 2 120
- Ex Machina 122
- Harry Potter and the Goblet of Fire 124
- The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe 126
- Harry Potter and the Goblet of Fire [GBA] 129
- GT Legends 130
- Without Warning 133
- Shadow the Hedgehog 134
- Call of Duty 2: Big Red One 136
- The Incredibles: Rise of the Underminer 138

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 140

PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 146

АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 158

КИБЕРСПОРТ

- CPL Winter 2005 160
- ForZe – лучшие в СНГ 162
- Третий сезон Battle.Net 162
- Российский консольный киберспорт 2005 164

ОНЛАЙН

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

ТАКТИКА

- Коды 173
- Anarchy Online 176
- Spartan: Total Warrior 182

ЖЕЛЕЗО

- Новости 184
- Обзорный тест беспроводных мышей 186

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- «Перацкий Конкурс» 25
- Киноконкурс 175
- Банзай! 192
- Widescreen 196
- Bookshelf 198
- Обратная связь 200
- Анонс следующего номера 206



186

БЕСПРОВОДНЫЕ МЫШИ. ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ НАСТОЯЩЕМУ ГЕЙМЕРУ СТОИТ ДЕРЖАТЬСЯ ПОДАЛЬШЕ ОТ ТАКИХ, КАЗАЛОСЬ БЫ УДОБНЫХ, УСТРОЙСТВ ИЛИ ВРЕМЕНА УЖЕ ИЗМЕНИЛИСЬ? ОТВЕТ В НАШЕМ ТЕСТЕ.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«АКЕЛЛА»	33, 35, 77, 89, 95, 101, 109	«1С»	5	ЖУРНАЛ «TOTAL DVD»	169	ЖУРНАЛ «DVD ЭКСПЕРТ»
03 ОБЛОЖКА	DINA VICTORIA	41	SOFT CLUB	24	ЖУРНАЛ GAME DEVELOPER	189	@MAIL
04 ОБЛОЖКА	«НЕОТОРГ»	43, 73, 103	«РУССОБИТ-М»	139	МИСС GAMELAND AWARD	191	ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»
07	ALBATRON	47	POLUS	144-145	GAMELAND AWARD	195	NETLAND
09	ИНЕЛ	49, 57, 69, 79, 98-99, 105	«БУКА»	149	ЖУРНАЛ MAXI TUNNING	201, 203	ЖУРНАЛ «МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ»
11, 13, 15, 23, 27	«АКЕЛЛА»	51	«НОВЫЙ ДИСК»	163	ЖУРНАЛ «КИБЕРСПОРТ»	205	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
17	DEPO	83	MEDIA HOUSE	165, 181, 208	GAMEPOST		

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

С прошедшим!

Ну что ж, вот и ушел старый год, уступив место новому. И мы, как и положено, начали этот год с изменений. Поэтому вас ждет много всего интересного. Это не только более девяноста мо-

дификаций и двадцати патчей. Это еще и возвратившаяся рубрика скоростных прохождений, потрясающее видео с Xbox 360 – Lost Planet, гигантская коллекция обоев, фанартов и картинок по сериалу Dead

or Alive и новая рубрика «Видеофакты»! Дальше больше! Хотите участвовать в создании диска? Жаждете снимать видео или обладаете талантом в монтаже и озвучке? Пишите нам, мы ищем таланты!

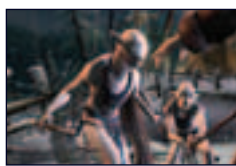


Видеообзоры



Star Wars: Battlefront 2

Настоящий подарок для всех фанатов вселенной Star Wars, ведь в игре собраны все самые популярные персонажи! Приправлено действие неплохим сюжетом и вполне впечатляющей графикой.



The Chronicles of Narnia

Красивая и добрая сказка. Красивая и добрая игра. Жаль, конечно, что не лишена она нескольких серьезных недостатков, но все же и любителям книги, и просто интересующимся, взглянуть стоит.



Harry Potter and the Goblet of Fire

В отличие от фильмов, игры о Гарри Поттере становятся все халтурнее и халтурнее. И прежде чем покупать новый проект, настоятельно советуем посмотреть наш видеобзор.



GT Legends

Наконец-то самый реалистичный автосимулятор на планете увидел свет и появился на прилавках магазинов! Все, кто приходит в восторг от гонок семидесятых, смогут по достоинству оценить игру.

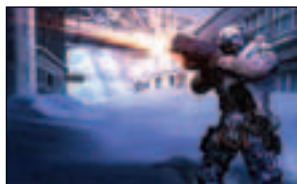
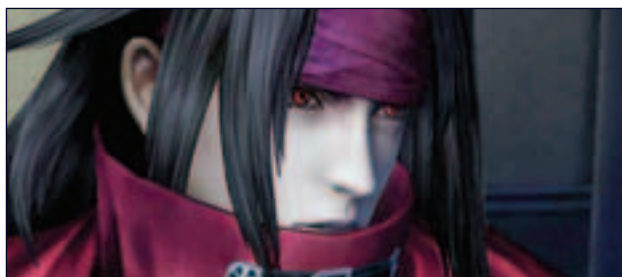
РАБОТА В СТРАНЕ ИГР

Нашему журналу требуются:

1. Сотрудник для записи видео из игр (компьютерных и консольных). Требования:
 - Наличие современного компьютера (консолей)
 - Проживание в Москве
 2. Человек для монтажа видеообзоров и других материалов.
 - Навык работы в Adobe Premiere Pro
 - Проживание в Москве
- Зарплата по результатам тестового задания.
Данные о себе присылать на chirikov@gameland.ru. В письме обязательно укажите: возраст, конфигурацию вашего компьютера (наличие консолей) и контактный адрес. В теме письма желательно указать «Работа в Стране Игр».

➔ Обратите внимание

Как уже говорилось во вступительном слове, грядут изменения. И их количество будет только увеличиваться. В этом номере обращаем ваше особое внимание на возобновление рубрики скоростных прохождений. Также вы найдете множество роликов с различных платформ, но в первую очередь хотелось бы отметить видео из игр Black, Lost Planet: Extreme Condition и самое главное – Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. Да-да, Винсент Валентайн собственной персоной, истребляет врагов пачками, ломает вертолеты и занимается другими полезными для общества делами! Мало? Тогда ищите в разделе «Галерея» гигантскую подборку обоев, фанартов и просто картинок по играм серии Dead or Alive!



Софт

Easy CD-DA Extractor 9.0.1

Этот CD-риппер качественно и быстро позволяет извлекать аудиоинформацию с дисков, даже если они защищены от записи или сильно поцарапаны. Также имеется собственный медиаредактор и программа для записи дисков.

Folder Guard Professional 7.6

Замечательная программа, которая может сделать папку невидимой, поставить на нее пароль, закрыть доступ к дискам, приводам и другим устройствам. Она же ведет лог всех попыток несанкционированного доступа.

Foxit PDF Reader 1.3.1209

Альтернативная программа для просмотра файлов PDF. Маленькая, быстрая, способная. Если не обращать внимания на топорность интерфейса, то об Acrobat Reader многие из нас могут спокойно забыть.

XP-AntiSpy 3.95

Утилита, отключающая все «левые» и ненужные функции операционной системы, которые занимают память и вылезают с советами и напоминаниями. Например, автоматическое обновление и журнал событий.

НЕ РАБОТАЕТ DVD ?

Что делать, если вдруг у вас не запускается наш DVD?..

Если проблема с PC-частью, то советуем попробовать протереть его спиртом или положить между двумя листами бумаги, а сверху придавить чем-то тяжелым, например стопкой книг.

Если это видеочасть, то попробуйте запустить на другом проигрывателе или консоли.

В любом случае можно сделать копию диска программой Alcofol 120% с опцией «пропуск ошибок чтения».

Если ничего не помогло, вы можете его обменять. Жителям Москвы для этого лучше подъехать к нам в редакцию, а все остальные пишите на disk@gameland.ru, и мы вам обязательно поможем.

TOTAL DVD — ЖУРНАЛ ДЛЯ ПРОГРЕССИВНЫХ КИНОМАНОВ



В ЯНВАРСКОМ НОМЕРЕ:

- Рассказ обо всех кинопремьерах месяца
- 87 обзоров новых DVD-дисков
- Конкурсы со множеством призов



НА DVD-ПРИЛОЖЕНИИ*
ФИЛЬМ
«ВЕЧНОЕ СИЯНИЕ
ЧИСТОГО РАЗУМА»

*100% гарантия широкоэкранного анаморфного изображения; звуковые дорожки DD5.1. DVD-приложения к журналу соответствуют уровню качества ЛУЧШИХ мировых изданий!

Демо-версии



PSI: Syberian Conflict

Новая стратегия в реальном времени с элементами RPG. В основе сюжета игры избитая тема: война между землянами и пришельцами, которые пытаются завоевать нашу планету и истребить человечество. В демо-версии — пять миссий.



ToCA Race Driver 3

Вторая демо-версия автосимулятора от Codemasters. В нем три всемирно известные трассы: Phillip Island GP Circuit для суперкаров, Hockenheim GP Circuit из немецкого кузовного чемпионата и одна из лучших внедорожных трасс — National Dirt Raceway Stage 5.



RoboHordes Tech Demo

Демо-версия игры будущего от Naked Sky Entertainment. RoboHordes использует Unreal 3.0 Engine и все возможности современных компьютеров. ВНИМАНИЕ, демка крайне «недоброжелательна» к процессорам AMD.

Моды

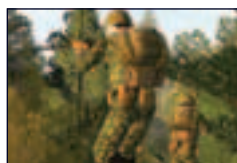
Classic DOOM 3 v.1.0

Новогодний подарок от создателей мода Classic DOOM 3. Первая релизная «сборка» Classic DOOM 3, в которую вошла полная версия первого эпизода DOOM, Knee Deep In The Dead. Арсенал расширился за счет ракетомета, но, как и в старые добрые времена, основным оружием остается дробовик.



FFUR 1985 Woodland Pack

Первый пак из серии FFUR Total Conversion, который мы выкладываем. Создатели FFUR Total Conversion поставили себе скромную задачу — полностью переделать графику Operation Flashpoint, и это им вполне удалось. Заменено большинство типов техники, созданы новые модели солдат, переработана местность и много чего еще.



БАНЗАЙ!

В раздел рубрики «Банзай!» попадают не только аниме-ролики, но все, что связано с «японской поп-культурой глазами энтузиастов». Вот, например, в этом номере на DVD — официальный музыкальный клип на композицию Passion в исполнении Утады Хикару. Песня стала главной музыкальной темой недавно вышедшей игры Kingdom Hearts II.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

PSI: Syberian Conflict
ToCA Race Driver 3
RoboHordes Tech Demo

ВИДЕОБЗОРЫ:

Star Wars: Battlefront 2
The Chronicles of Narnia
Harry Potter and the Goblet of Fire
GT Legends

ПАТЧИ:

Адреналин. Экстрим шоу 1.05 retail
Звездное Наследие 1.16 retail
Корсары III 1.03 retail
LFO: Возмездие 1.1 Rus DVD retail
Age of Empires III v1.03 retail
Command & Conquer: Generals v1.8 retail
Dark Horizons: Lore Invasion v2.0.2
Madden NFL 2006 v2.0 UK retail
MVP Baseball 2005 patch 5 retail
Need for Speed: Most Wanted v1.3 retail
Quake 4 v1.0.5 beta retail
Rome: Total War v1.5
Rome: Total War — Barbarian Invasion v1.6 retail
Serious Sam II v2.06 retail
The Movies v1.1 retail
The Settlers: Heritage of Kings v1.06 retail
Vampire: the Masquerade — Bloodlines v1.9 Unofficial retail
Vietcong 2 v1.10 retail
WarCraft III: Reign of Chaos 1.20b Eng retail
WarCraft III: Reign of Chaos 1.20b Rus retail
WarCraft III: the Frozen Throne 1.20b Eng retail
WarCraft III: the Frozen Throne 1.20b Rus retail
World Racing 2 v1.3.3 retail
Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007 retail

SHAREWARE:

Atomic Cannon 2.0
Counter Strike 2D
Emperor's Mahjong
Fireman
Hellchess
JetRampage 4
Mini Golf Pro 2.0
Monster Truck Stunts
Super Mario Blue 1 willight BX Free

FREWARE:

Лучшие игры 2005 года

СОФТ:

Easy CD-DA Extractor 9.0.1
Folder Guard Professional 7.6
Foxit PDF Reader 1.3.1209
XP-AntiSpy 3.95
Ace Clock XP Russian Edition
Active Keyboard 3.0
Actual Title Buttons 3.8
Keyboard Ninja 2.10
MP3tag 2.33b
Remove Toolbar Buddy 4.1
Seepassword
Stellarium 0.7.1

МОДЫ:

Battlefield 2
Counter-Strike: Source
DOOM 3
F.E.A.R.
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: University
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War
Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault

БОНУС:

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

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»

WIDESCREEN:

Over the Hedge
The Da Vinci Code
The Hill Shave Eyes

ВИДЕО:

Neuro
Splinter Cell: Double Agent
Black
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra
Kameo: Elements of Power
Full Auto
Lost Planet: Extreme Condition
Fight Night: Round 3
Devil May Cry 3: SE
Tourist Trophy
Onimusha: Dawn of Dreams
Gears of War
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:

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

МУЗЫКА:

Bushido Blade

ДРАЙВЕРЫ:

ForceWare 82.12 Win2000/XP
ATI Catalyst 5.13 Win2000/XP/MCE
CCC
ATI Avivo Video Converter v1.12
DirectX 9.0c (December 2005)

ДВОЙНОЙ УДАР ВАЛЬКИРИЙ

➔ Square Enix готовит приквел и римейк Valkyrie Profile, относительно популярной ролевой игры для PS one.

Компания tri-Ace покопалась в запыленных архивах и извлекла на свет бо- жий престарелую RPG Valkyrie Profile, выпущенную в 1999 году для кон- соли PS one. Извлекла, разумеется, не просто чтобы пролить над ней нос- тальгическую слезу, а дать приключениям отважной валькирии Леннет но- вую жизнь на консолях нынешнего поколения. Римейк, получивший название Valkyrie Profile: Lenneth, будет выпущен на PlayStation Portable. Разработчики обещают подогнать игру под широкоэкранный формат консоли и обогатить сюжет, добавив новые главы. А кроме того, на PlayStation 2 появится Valkyrie Profile: Silmeria. Действие этой игры развернется за несколько столетий до событий, описанных в первой части и расскажет историю валькирии по имене Сильмерия (кстати, младшей сестрицы Леннет), вынужденной уживаться с девушкой Алишей, которую заточил в одном теле с воительницей бог Один. Предположительно обе игры поступят в продажу на территории Япо- нии в 2006 году. К сожалению, оригинальная Valkyrie Profile для PS one из рук вон плохо продавалась за пределами Страны восходящего солнца, так что нам придется взять кого-нибудь из сотрудников Square Enix в заложники, чтобы заполучить английские версии игрушек в обозримом будущем. ■



ЧЕГО НЕ БУДЕТ НА XBOX 360

Питер Мур из корпорации Microsoft в одном из интервью сообщил, что на данный момент не существует никаких планов по переносу с игровых автоматов на Xbox 360 файтинга Virtua Fighter 5. Помимо этого, господин Мур отметил, что и студия Level 5 хотя и поддерживает с Microsoft дружеские отношения, но не намерена в ближайшем будущем браться за разработку каких-либо проектов для системы. Напомним, что Level 5 специализируется на разработке консольных ролевых игр (например, Rogue Galaxy и Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King), а одно время эта студия тесно сотрудничала с Microsoft, разрабатывая для Xbox эксклю- зивную многопользовательскую ролевую игру True Fantasy Live Online, которая впоследствии была от- менена. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ NAMCO

весной следующего го- да намерена выпустить новую часть бесконеч- ного, как «Санта-Бар- бара», сериала Tales of..., на этот раз – для игровой системы Nintendo DS. Сообща- ется, что роль дизай- нера персонажей в Tales of the Tempest (именно такое назва- ние будет носить игра) возьмет на себя Муцу- ми Иномата.

ИЗДАТЕЛЬСТВО

SQUARE ENIX объяви- ло дату выхода в Север- ной Америке RPG Grandia III для платфор- мы PlayStation 2 – фев- раль 2006 года. О воз- можности появления игры в европейском регионе пока никаких вестей нет.

В ОДНОМ ИЗ СВО- ИХ НЕДАВНИХ ИН- ТЕРВЬЮ

всенародный любимец Хидео Кодзи- ма поведал публике, что сейчас у него нет никаких замыслов по работе над продолже- нием Zone of the Enders.

СПАСИБО ЗА ВСЕ!

➔ Компания Working Designs, знаменитая своими локализациями японских игр для американского рынка, прекратила свое существование.

В суровом, а порой и жестоком биз- несе, которым является игровая индустрия, сообщения о закрытии компаний вовсе не редкость. Но все равно тяжело, когда уходят команды, подобные Working Designs. О печаль- ном событии поведал публике теперь уже бывший глава компании Виктор Айрлэнд. Основанная в 1986 году, Working Designs выпустила на ан- глийском языке немало ролевых игр, которые могли вообще никогда и не появиться за пределами Японии. Сре- ди шедевров, к переводу которых при- частны сотрудники компании, Lunar: Silver Star Story Complete, Arc the Lad Collection, Dragon Force и многие-мно- гие другие. К сожалению, Working

Designs больше нет. Но сам Айрлэнд не собирается опускать руки: он наме- рен продолжить работу по переводу творений японских разработчиков и в дальнейшем, но для других компаний.

Сейчас он нацелился на игровую сис- тему Xbox 360 и просит игроков под- держать его и втолковать Microsoft, что англоговорящие геймеры жаждут больше JRPG для этой консоли. ■



■ Growlanser Generations



■ Arc the Lad Collection





MICROSOFT ПОМНИТ О РОССИИ

➔ Дешевые комплекты Xbox 360 готовятся специально для российских геймеров?

Xbox 360 Core System, лишенный жесткого диска — дешевый базовый комплект, не пользуется на Западе особой популярностью, геймеры предпочитают доплатить и взять полноценную приставку. Но Microsoft отсутствие интереса к Core System не смущает — там уже знают, в каких странах первым делом посмотрят на ценник, а только потом на комплектацию. По словам Питера Мура, к числу мест, где будет востребована Core System, относятся Венгрия, Латвия, Индия, Китай, Польша и — внимание-внимание! — Россия. «Мы намерены охватить весь игровой мир, и низкая цена — как раз то, что нам нужно для проникновения на некоторые рынки». Кажется, корпорация Microsoft вспомнила о нашей Родине. Впрочем, говоря о необходимости дешевого комплекта Core System и странах, где его следует распространять, господин Мур отметил, что это станет важным в будущем — году так к 2008-му. ■



■ Предполагается, что в России будет популярна удешевленная версия консоли.

КОРОТКО

КОМПАНИЯ SEGA и американская студия Totally Games подписали соглашение о сотрудничестве. В будущем создатели ежа Соника хотят поручить своим новым партнерам разработку игр для консоли PlayStation Portable, причем все проекты будут основаны на интеллектуальной собственности Sega.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ разудалого героя сериала Postal будет называться Postal 3: Catharsis, рапортуют представители студии Running With Scissors. Игра разрабатывается в версиях для PC и Xbox 360, дата ее поступления в магазины пока не общается.

6600-512 / 6600LE-512

512MB Cards

You Pick!

G=FORCE™

Distributors:

Tel.: (095) 105-0700 Fax: (095) 105-0701 www.coc.ru
 Tel.: (095) 540 89-77 www.b-c.ru
 Tel.: (095) 363-3252 Fax: (095) 363-3252 www.mdgroup.ru

Albatron
www.albatron.ru

ХВОХ 360 В ЯПОНИИ

➔ Первые результаты продаж в стране сакуры и самураев отнюдь не обнадеживают руководство корпорации Microsoft.

Японская компания Enterbrain опубликовала результаты продаж консоли Xbox 360 в Стране восходящего солнца за 10 и 11 декабря – первые два дня присутствия новой приставки Microsoft в регионе. Согласно этим данным, корпорации Билла Гейтса удалось сбыть чуть больше 60 тысяч Xbox 360 из 160 тысяч поступивших в продажу. В то же время чарты продаж от Media Create показывают, что раскуплено было лишь около 40 тысяч консолей. Несмотря на внушительную разницу в данных, запуск Xbox 360 в Японии в любом случае можно смело называть провальным, даже предыдущие антирекордсмены – Xbox и Dreamcast – смогли в первые дни продаж в Стране восходящего солнца одолеть планку в сто тысяч. В этом свете планы Microsoft реализовать в Японии не менее миллиона консолей к лету 2006 года выглядят чересчур радужными.



Вполне вероятно, что изрядная часть проданных в Японии систем была приобретена интернет-магазинами, которые тут же начали перепродавать японские Xbox 360 американским и европейским геймерам, стонущим от дефицита консолей в их регионах. К слову, цены на приставку Microsoft в американских сетевых лавках продолжают оставаться астрономическими (на Ebay.com за нее дают уже 2500 долларов), а некоторые отчаявшиеся игроки дошли уже до того, что предлагают интимные услуги в обмен на вожденную коробку. ■



■ Квартал Акихабара (Токио), центр игровой жизни Японии.

СМЕРТЬ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Смертельные случаи, имеющие прямое или косвенное отношение к играм, в наше время обычное дело. Будь то драка друзей, поспоривших из-за способа прохождения уровня, выходка какого-нибудь подростка, решившего опробовать на одноклассниках приемы из Mortal Combat, или поимка убийцы, в доме у которого при обыске нашли Manhunt, – все это вызывает общественное волнение и дает повод многочисленным критикам спустить собак на разработчиков и издателей. Но в некоторых случаях «причастность» игр к смерти того или иного человека не нужно даже доказывать – и так все очевидно. Как, например, в инциденте с 38-летним жителем Южной Кореи, недавно скончавшимся во время игры в неназванный многопользовательский продукт. Случай, особенно для Кореи, где львиная доля геймеров увлечена различными MMORPG, не такой уж и редкий. Более того, в последнее время подобные сообщения особого удивления не вызывают. Но пока ни правительство страны, ни сами разработчики не предпринимают попыток жестко ограничить время пользования играми, и порой многочасовые посиделки перед компьютером кончаются для геймеров трагически. ■

ТРИУМФ ИЛИ ТРАГЕДИЯ?

➔ Продажи в Америке Xbox 360 и игр для нее – первые точные данные от NPD.

Компания NPD Group обнародовала давно ожидаемые результаты продаж Xbox 360 в Соединенных Штатах Америки за ноябрь 2005 года. Цифры, что и говорить, более чем любопытные. Так, NPD сообщает, что всего американские геймеры приобрели 325902 консоли, что значительно меньше тех результатов, о которых кричали на всех углах в первые дни после запуска. Еще интереснее, что в свое время за первую неделю продаж в США купили около полумиллиона Xbox – старая приставка оказалась более чем в полтора раза популярнее новой. Не менее занимательны и результаты продаж игр для консоли. Безусловным лидером оказался шутер Call of Duty 2 от издательства Activision, разошедшийся тиражом в четверть миллиона копий. А худшие результаты неожиданно показал гоночный симулятор Ridge Racer 6 – жалкие девять тысяч экземпляров. Печальная судьба постигла и Kameo: Elements of Power – игра, на которую возлагались большие надежды, удостоилась титула «самого неудачного проекта для Xbox 360 из числа выпущенных самой Microsoft». Целиком десятка наиболее успешных игр для Xbox 360 приведена в таблице. ■

- Call of Duty 2 (Activision)
- Madden NFL 06 (Electronic Arts)
- Need For Speed: Most Wanted (Electronic Arts)
- Perfect Dark Zero: Limited Edition (Microsoft Games)
- Condemned: Criminal Origins (SEGA)
- Project Gotham Racing 3 (Microsoft Games)
- Perfect Dark Zero (Microsoft Games)
- Kameo: Elements of Power (Microsoft Games)
- Quake 4 (Activision)
- NBA Live 06 (Electronic Arts)



КОРОТКО

СЕНАТОРЫ КЛИНТОН И ЛИБЕРМАН

представили вниманию Конгресса США билль под названием The Family Entertainment Protection Act, в котором предлагают ввести закон, карающий тех распространителей, что продают игры с рейтингами Adults Only, Mature and Rating Pending лицам, не достигшим соответствующего возраста. Помимо этого Хиллари и Джо просят Конгресс начать независимую проверку правильности рейтингов ESRB.

PLAYSTATION 3 ВЫЙДЕТ ВЕСНОЙ?

После объявления даты выпуска PlayStation 3 мало кто верил, что Sony действительно сможет запустить свою новую консоль весной 2006 года. Но, если верить представителям японской компании, третью PlayStation действительно можно будет увидеть во всей красе в названный срок. При этом Sony вряд ли будет, как Microsoft, пытаться одним махом завоевать весь мир, и наиболее вероятным сейчас видится запуск PS3 весной только в Японии, в то время как американским и европейским геймерам придется ждать до осени 2006. Это предположение подтверждает и представляющий издательство Electronic Arts Ларри Пробст, который не верит, что Sony выпустит свою консоль в США в ближайшие месяцы. ■



ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

game & master



...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!

Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...

ЭКСИМЕР™ Game Master

Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Мб MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус



Web: www.excimer.com/gamemaster/

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

Компания Эксимер рекомендует лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP

ПОРНОГРАФИЮ В МАССЫ, ДЕНЬГИ В КАССЫ

➔ Известный эротический портал готовит свою собственную компьютерную игру, блюстителю нравственности – в предынфарктном состоянии.

Популярный в Америке портал «для взрослых» (в простонародье – порносайт) Naughty America тоже решил отгрызть кусочек от доходов, приносимых нашей любимой индустрией, заказав студии Safe Escape Studios разработку многопользовательской компьютерной игры с оригинальным названием Naughty America: The Game. Объединяя в себе чат с содержимым из серии «для тех, кому за 18», сей проект предложит пользователям посетить различные злачные места, будь то модный бар, пляж или казино, пообщаться там с другими игроками, а при удачном стечении обстоятельств – отправиться в приватную комнату для занятий тем, что родители объясняют детям на примере пестиков и тычинок. Так как графика Naughty America: The Game, не идет ни в какое сравнение с современными играми, для полноты ощущений предусмотрена поддержка веб-камеры. Выход игры намечен на март 2006 года. Любопытно в данном случае не само существование такой эротической игры, а то, что делается она в Америке и для американцев. С нетерпением ждем, когда Хиллари Клинтон, Джо Либерман, Джек Томпсон и прочие борцы за нравственность обрушат тяжелый молот праведного гнева на головы разработчиков. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК»

разродилась сообщением о грядущем выпуске в России, странах СНГ и Балтии игры «Зимние Игры. Турин 2006», созданной для PC студией Independent Arts Software. В продажу сей спортивный симулятор, который полностью переведут на русский язык, поступит в первом квартале 2006 года как в джевели, так и в подарочной упаковке.

MIDWAY БУЙСТВУЕТ

➔ Закрыты студии издательства Midway в Аделаиде и Сан-Диего.

Руководству компании Midway пришла в голову светлая мысль сделать «подарок» на Новый год сотрудникам внутренних студий, расположенных в Аделаиде и Сан-Диего. Точнее, располагавшимся, потому что обеих команд более не существует. И если о закрытии студии в Сан-Диего, занимавшейся разработкой игры Gauntlet: Seven Sorrows (вышла на днях), было известно заранее – сотрудники получили информацию об этом два месяца назад, то решение «пристрелить» австралийское отделение, которое Midway приобрела лишь в августе 2005 года, стало полной неожиданностью. Вероятно, столь решительная расправа над собственными студиями вызвана желанием издательства сократить расходы. ■

ХОЛОДНО И ОЧЕНЬ СТРАШНО

В конце 2006 года компания Carcom замыслила выпустить для платформы Xbox 360 новый экшн под названием Lost Planet: Extreme Condition. В пользу проекта говорит привлечение к работе над ним немало числа сотрудников, принимавших участие в создании популярных сериалов Onimusha и Devil May Cry. Игра перенесет нас на некую крайне холодную и враждебную планету, где жить можно только в специальных костюмах. Противится присутствию человека не только погода, но и местное население – кровожадные гигантские насекомые, готовые разорвать в клочья любого. Именно в такой недружелюбной обстановке главному герою игры – Уэйну – предстоит возвращать собственную память, которую он, в лучших традициях игровой индустрии, где-то благополучно потерял. Представители Carcom на крови клянутся создать для Lost Planet огромный детализированный мир и приладить к игре не только одиночную кампанию, но и достойный мультиплеер. ■



STARFORCE ГОТОВА ЗАПЛАТИТЬ

➔ Новая суперакция! Докажите, что StarForce сломала ваш CD-привод, и получите \$1000 наличными!



Проклинаемая многими геймерами компания StarForce готова выплатить компенсацию в размере 1000 американских долларов любому, кто докажет факт порчи CD- или DVD-привода его компьютера одноименной программой защиты дисков от копирования. На такой шаг руководство StarForce заставили пойти многочисленные жалобы пользователей, утверждающих, что зловерная программа «убила» их оборудование. Сообщается, что компания неоднократно проводила тестирование своей программы, но так и не смогла заставить StarForce привести в негодность хотя бы один привод. Особо стоит отметить, что платить StarForce готова только по доказанным фактам порчи «железа» – восполнять потери нервных клеток тем, кто не смог запустить защищенные программой диски на своем компьютере, компания не собирается. ■

НА ВОЛЬНЫЕ ХЛЕБА

Водушевленный успехом игры Rag Doll Kung Fu, продаваемой через систему цифрового распространения Steam, сотрудник Lionhead Марк Хили решил начать «сольную» карьеру, а Питера Мулине оставить трудиться в одиночестве. Господин Хили намерен основать собственную небольшую компанию и заняться производством пусть маленьких, но оригинальных игр. Для Lionhead уход Марка – потеря. Работавший бок о бок с Мулине на протяжении многих лет Хили принимал участие в создании Syndicate Wars, Magic Carpet, Dungeon Keeper, Black & White и Fable, а значит – обладает огромным опытом в деле разработки хитовых проектов, и важность такого человека для любой компании сложно переоценить. ■



■ Питер Мулине остался без одного из верных сподвижников.

Акелла

НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»

«От оригинального сюжетного замысла автор не отступает вплоть до развязки и все же обрушивает на нас целый град неожиданных секретов и мелочей»
AG.ru

АГАТА КРИСТИ

И НИКОГО НЕ СТАЛО

Десять негритят собрались пообедать,
Один барух погубил их, остальны дабыть.
Дабыть негритят легли спать очень поздно,
Один улетел навсегда — их осталось восемь.
Восемь негритят поехали в Дебак,
Один пил и оспился, Вернулся Боальером.
Семь негритят драли рубины изюном,
Один поре улетел — осталось Вжесонером.
Шесть негритят роняли с потолка игральн,
Одного ужалил пчелка — их осталось пять.
Пять негритят друг друга изрубили,
Один казнен — осталось их четыре.
Четыре негритенка отравились на море,
Один проглотил рыбкой, их осталось три.
Трое негритят к звертам поехали с упрям,
Один ласкал себя, сбежал их осталось два.
Два негритенка ушли из под тучи,
Один улетел, остался последний.
Вот он один, весь несчастный, усталый,
Он бился, победил, и никого не стало.

THE
ADVENTURE
COMPANY



Игры

БУДЕ МЕНА

Росничная продажа в магазинах формы: "COIOZ", "Игры" и "Буде Мена"

© 2006 "Akella"
© 2005 "Adventure Company"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (095) 363-4614 E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

УМРИ, ДЖЕК ТОМПСОН

➔ Известный борец с видеоиграми отправляет юного геймера за решетку.



Известный скандалист и, по совести, адвокат Джек Томпсон, чьи нелепые выпады в адрес игровой индустрии доводят до истерики геймеров по всему миру, одержал очередную «великую» победу над вселенским злом.

На этот раз господина Томпсона одолел шестнадцатилетнего подростка, у которого хватило глупости угрожать ему по телефону.

Как сообщает сам Джек, некий юноша беспокоил его телефонными звонками, угрожая зверски пытать, а затем и убить (именно этому, по мнению Томпсона, учат подрастающее поколение видеоигры). Но бравадный адвокат не растерялся, записал разговор с маленьким маньяком и обратился в полицию. Подростка задержали прямо в школе, теперь ему грозит заключение на срок до шести месяцев и штраф в две тысячи долларов. В худшем случае и время пребывания за решеткой, и сумма штрафа могут увеличиться в два раза. Джек, разумеется, доволен и горд своей победой. ■

«ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ» ВЕРНУЛСЯ

➔ «Бука» выпустит продолжение нашумевшего квеста.

Крышесносящий квест «Ядерный Титбит» уже весной 2006 года обзаведется полноценным продолжением, сообщает компания «Бука». Его сюжет, как в свое время и историю первой части, поручено сочинить известному в определенных кругах шутнику Даниилу Шеповалову. К чему приведет такое назначение, догадаться нетрудно: в «Ядерном Титбите 2» нас ждут захватившие власть подонки с нетрадиционной сексуальной ориентацией, массовые запреты на пиво, программирование и секс с женщинами, стометровый механический заяц, радиоактивная крапива и использование официанток в качестве мебели в одном из подпольных стрип-клубов. Действие игры развернется в 2010 году на территории города-героя Москвы, геймерам же отводится роль Стаси – сестры Антона, главного героя первой части «Титбита». ■



■ Разработчики из Петербурга зажимают!



ЕДЕТ НОВЫЙ OUTRUN

Sega готовится к выпуску новой части знаменитых аркадных гонок, причем на трех платформах сразу.

Компания Sega продолжает высасывать последние соки из своих популярных сериалов. На этот раз рачительные японцы добрались до гоночной аркады OutRun, которая благодаря усилиям студии Sumo Digital в марте 2006 года обзаведется очередным продолжением.

Разрабатывается OutRun 2006: Coast 2 Coast в версиях для PlayStation 2,

PlayStation Portable и, как это ни удивительно, PC. Часть автомобилей и трасс достанется OutRun 2006 в наследство от предыдущих игр серии, а некоторые будут совсем новыми. Также игрокам уже обещаны великое множество игровых режимов и мультиплеер. Представители Sega намекнули и на совместимость между PS2- и PSP-версиями игры. Вероятно, «воссоединив» их, можно будет получить доступ к каким-то секретам, дополнительным трассам или автомобилям. ■

ПРИВЫКАЕМ К КРОВИ?

У американских ученых явно имеются излишки денег и свободного времени, позволяющие им исправно проводить исследования о влиянии игр на умы людей. Вот и еще одно из них: ряд психологов из различных американских университетов утверждают, что взаимодействие с играми, в которых демонстрируется насилие, вызывает у человека привыкание к нему. Иными словами, после GTA: San Andreas

и ей подобных люди начинают спокойнее относиться к виду крови и расчлененных тел. «Врачам и военным, возможно, необходимо преодолеть отвращение к крови и насилию, чтобы выполнять свой долг. Но снижение к ним чувствительности у обычных людей может привести к росту агрессии и вызвать желание причинять боль другим людям», – заключают ученые. ■

КОРОТКО

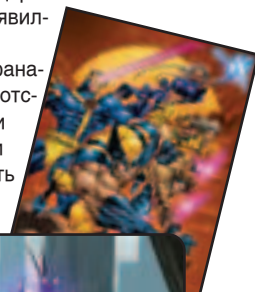
22 ДЕКАБРЯ, когда в Японии поступит в продажу игра Metal Gear Solid 3: Subsistence, компания Konami задумала показать в Токио трехчасовой фильм, смонтированный из скриптовых сценок и геймплейных роликов оригинального Snake Eater. Этот шедевр кинематографического искусства будет поставлен на отдельном диске и с самой Subsistence, но сие верно только для Японии, удастся ли увидеть фильм европейцам с американцами, пока сказать трудно.

ФИРМА «1С» ВЫПУСТИТ на территории России, стран СНГ и Балтии локализованную версию стратегии Star Wars: Empire at War, разрабатываемой студией Petroglyph Games. В Европе выход этой RTS в антураже «Звездных Войн» запланирован на 7 февраля, точная дата российского релиза пока что неизвестна.

ГЕЙМЕРСКОМУ КОНТЕНТУ БЫТЬ

К вящей радости энтузиастов, развлекающихся изготовлением модификаций к играм, завершилась судебная тяжба между компаниями NCsoft и Marvel, длившаяся больше года. Напомним, что владельцы авторских прав на великое множество супергероев были крайне недовольны тем, что в MMORPG City of Heroes, выпущенной NCsoft, игроки могут создавать собственных персонажей, внешне похожих на героев комиксов Marvel. Засилье Людей-Икс и им подобных на серверах City of Heroes руководство компании посчитало нарушением авторских прав и немедленно потащило издателя игры в суд.

Внимание к этому делу было вызвано беспокойством не только за судьбу игры, но и за будущее всего сообщества моддеров. Одержки Marvel победу, и в судебной практике появился бы прецедент, позволяющий контролировать все творения фанатов. К счастью, NCsoft удалось отстоять City of Heroes, и любители покопаться на досуге в игровом коде могут спокойно продолжать свои изыскания. ■



■ Супергероев от NCSoft ничто не остановит!

EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN

СОПРОВАТИТЬ КУШУ



В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение - его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкюпе с ворохом проблем. Мафиозный босс, контролирующей игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...

★ Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту

★ Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов

★ Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы

★ Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль

★ Около 30 различных локаций



М.С.С.С.С.

ВИДЕОМЕНА

Разработка, производство и издание: студии "СОЮЗ", "М.С.С.С.С." и "ВидеоМена"

© 2006 "Akella", © 2005 "Cinematix"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Tel: Украина: (095) 363-4614 E-mail: - support@akella.com
 Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

KING'S QUEST IX ЖИВ

➔ Поклонники сериала убедили руководство Vivendi Universal Games разрешить выпустить любительское продолжение King' Quest.

С трудом верится, но мольбы фанатов действительно способны повлиять на крупные компании и заставить их поступиться финансовыми выгодами. Ярким подтверждением тому служат действия издательства Vivendi Universal Games, которое после длительных раздумий и переговоров дало свое согласие на разработку фанатского продолжения сериала King's Quest. Поначалу события вокруг девятой части игры, создаваемой командой Phoenix Online Studios, развивались по привычному сценарию. Фанаты на протяжении трех лет трудились, чтобы дать новую жизнь любимому сериалу, но натолкнулись на непонимание со стороны владельцев прав на торговую марку King's Quest – Vivendi связалась с энтузиастами и потребовала немедленно прекратить работу над проектом. Этим бы все и кончилось, если бы не широкомасштабная кампания, развернутая в поддержку King's Quest IX. Под градом просьб со стороны игроков суровые сердца воротил игрового бизнеса оттаяли, и издательство дало фанатской игре «зеленый свет», потребовав лишь сменить подзаголовок игры с Every Cloak Has A Silver Lining на The Silver Lining. Проект King's Quest IX задумывался Phoenix Online Studios как трилогия, и первая ее часть должна была увидеть свет уже в 2005 году. Но из-за выяснения отношений с Vivendi Universal Games все сроки сдачи проекта были сорваны, и сейчас трудно сказать, когда именно завершится разработка ожидаемого многими продолжения культового квеста. ■



■ Фанатское продолжение King's Quest может дать фору иным официальным проектам.



ИНДУСТРИЮ ЛИХОРАДИТ

Предпраздничный период складывается для игровой индустрии совсем не так хорошо, как предполагали многие аналитики. Статистические отчеты за ноябрь 2005 года показывают, что в Северной Америке интерес к играм упал на 18% по сравнению с прошлым годом, да и продажи Xbox 360 далеко не так высоки, как можно было ожидать. Такое положение плачевно отражается даже на крупных издательствах, заставляя их менять виды на ближайшее будущее. Так, издательство Activision сообщает о возможном снижении доходов во второй половине текущего финансового года. Из подготовленной к Рождеству и Новому году линейки игр ощутимого успеха добился только шутер Call of Duty 2, в то время как большая часть проектов (среди которых и три игры для Xbox 360) показали посредственные результаты. ■

КОРОТКО

НОВОСТИ ИЗ ГЕРМАНИИ: в этой стране компания Nintendo с марта 2005 года смогла продать 400 тысяч экземпляров Nintendo DS, причем 150 тысяч из них были реализованы за последние три недели. Столь резкий рост интереса к двухэкранной консоли объясняется очень просто: на прилавки немецких магазинов поступила игра Mario Kart DS.

КОМПАНИЯ NAMCO сменила дату выхода в Японии экшна Frame City Killer для Xbox 360 с 23 февраля на неопределенную «весна 2006 года».

SEGA СООБЩАЕТ о своем намерении выпустить в Японии PS2-порт аркадного файтинга Guilty Gear XX Slash. По сообщению представителей компании, произойдет это весной 2006 года.

НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Полугодовая работа нашей первой тестовой группы в январе 2006 года подходит к концу. Хотим сказать огромное спасибо всем участникам! Вся редакция с большим интересом просматривала ваши ответы и сделала для себя много полезных выводов. В конце января мы выберем самых активных участников и среди них случай выберет 40 победителей, которым достанутся:

- 1 графический адаптер: модель 3D1 от Gigabyte
- 1 годовая подписка
- 3 полугодовых подписки
- 5 трехмесячных подписок
- 30 игр от российских издателей.

А также остаются в силе рассылки DVD с отличными фильмами тем участникам, которые быстро реагируют на появление новых анкет на сайте <http://www.testgroups.ru> и заполняют их в течение первых 7 дней после опубликования.

Еще хотим сообщить, что мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе на следующие 6 месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные наши читатели, которые готовы делиться с нами своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному в этот период номеру. К сожалению, мы не можем принять тех читателей, которые уже работали в тестгруппе раньше.

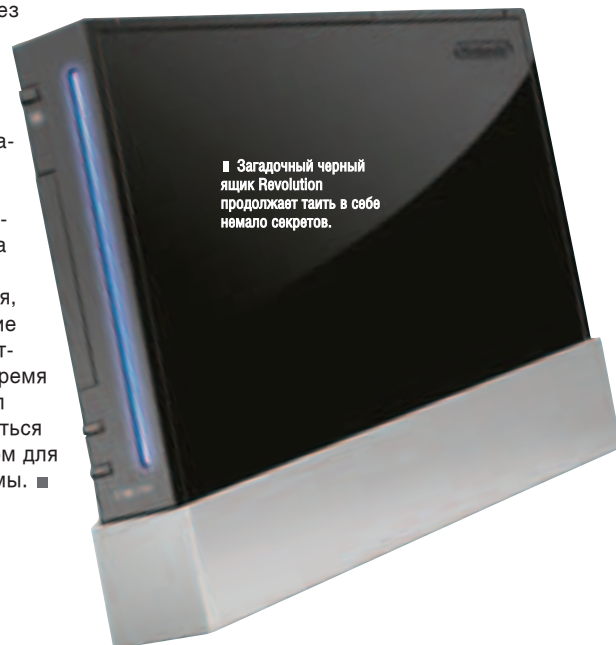
Если вы хотите стать участниками, высылайте заявки на levoshina@gameland.ru с обязательным указанием ФИО, возраста, точного почтового адреса с индексом, телефона и стажа чтения. И в начале февраля 2006 года мы отправим письма с подробной инструкцией всем, чьи письма у нас окажутся. Мы подготовили для вас много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Будьте с нами, влияйте на наше мнение, и наш журнал будет становиться все лучше и лучше благодаря вам! ■

СЛУХИ И ДОМЫСЛЫ О REVOLUTION

➔ Какие козыри кроются в рукаве у Nintendo? Мы узнаем лишь на E3 2006.

По неподтвержденным официальными источниками данным, компания Nintendo зарегистрировала два патента на новые технические решения, позволяющие добиться качественной графики при минимальных возможностях «железа». Пока ничего нельзя утверждать, но вполне вероятно, что эти новшества помогут игровой системе Revolution выглядет не слишком слабой в плане графики по сравнению с системами Microsoft и Sony. Подливает масла в огонь и неугомонный Сатору Ивата. В интервью CNN он без ложной скромности заявил, что контроллер Revolution станет новым стандартом в управлении видеоиграми. По мнению главы Nintendo, Sony, Microsoft и любые другие крупные игроки на приставочном рынке, если таковые появятся, возьмут на вооружение технологию этого контроллера, как в свое время геймпад для NES стал (и продолжает оставаться до сих пор) стандартом для любой игровой системы. ■



■ Загадочный черный ящик Revolution продолжает таить в себе немало секретов.

Акелла

ОДИН ВОИН.

ДВЕ ДУШИ.



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES
Принц Персии
ДВА ТРОНА



Иллюстрация

ВИДЕОМЕНА

Розничная продажа в магазинах форм: "СОЮЗ", "Иллюстрация" и "ВидеоМеня"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. Ubisoft 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.
Всі права захищені. Нелегальне копіювання преследується.
E-mail: support@akella.com www.cdgames.ru www.multitrade.com.ua



UBISOFT



Акелла



HD-ЭРА – ЭТО МЫ!

Пока Microsoft продает приставки, Sony воюет на PR-фронте. И весьма успешно.



Компания Sony не упускает случая укунить за ногу спешащую в новый век корпорацию Microsoft. Последний укол создатели Xbox 360 получили от Фила Харрисона, президента Sony Worldwide Studios, который заявил, что эра телевидения высокой четкости начнется только с приходом на рынок PlayStation 3, а новому «ящику» нечего претендовать на высокие звания. По мнению господина Харрисона, настоящая HD-эра возможна только при условии, что игровая система поддерживает режим 1080p и может проигрывать диски какого-либо нового формата. PS3 указанный выше режим поддерживать будет, а для хранения данных планируется использовать диски Blu-Ray, в то время как Xbox 360 работает лишь с 1080i и комплектуется привычным DVD-приводом. К тому же, добавил Харрисон, консоль Microsoft не проигрывает фильмы в HD-формате.

Разумеется, рядовых геймеров эти PR-войны, в которых применяются столь смутные понятия, как границы начала HD-эры, волнуют мало. Но весьма занятно, что Sony пытается отобрать у Microsoft девиз, под которым корпорация Билла Гейтса начинала рекламную кампанию Xbox 360. ■

СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ NIVAL INTERACTIVE

«Страна Игр» и разработчик продолжения легендарной серии игр, компания Nival Interactive, приготовили подарок для читателей журнала и поклонников знаменитой вселенной!

Начиная с этого номера, в шести журналах подряд вы сможете найти шесть открыток с изображением городов игры Heroes of Might and Magic V. Этот набор иллюстраций будет совершенно уникальным – ни выиграть, ни купить, ни получить как-то иначе его невозможно, это эксклюзивный подарок для читателей журнала!

Кроме того, что обладатель шести открыток станет владельцем потрясающей коллекции, он получит в свои руки составные части магического артефакта! Каждая из открыток имеет отрывную часть, которые необходимо собирать в ожидании известия о том, где можно будет получить последнюю часть волшебного артефакта! Собрав все семь отрывных частей и прислав их по адресу московского офиса Nival Interactive, вы сможете принять участие в большой заключительной лотерее! Призами в этом розыгрыше станут ценные вещи, подарки и – главное! – сувениры по игре Heroes of Might and Magic V! Кроме того, автор каждого письма получит специальный конверт для хранения драгоценной коллекции. ■



КОРОТКО

2006 года. **СОТРУДНИКИ HUMAN HEAD STUDIOS** всерьез задумываются о разработке сиквела экшна Rune, вышедшего для PC пять лет назад. Но во многом ответ на вопрос «быть или не быть продолжению?» зависит от результатов продаж шутера Prey, работа над которым сейчас ведется в стенах Human Head. Если этот престарелый проект сможет сорвать банк, то появление на свет Rune 2 станет вполне вероятным.

КОМПАНИЯ D3PUBLISHER

объявила о приобретении исключительных прав на издание по всему миру игры Dark Sector, разрабатываемой канадской студией Digital Extremes. Выход этого экшна в версиях для PC, PlayStation 3 и Xbox 360 запланирован на 2007 год.

ПОКА ВЕСЬ ЦИВИЛИЗОВАННЫЙ МИР НАБЛЮДАЕТ ЗА СОБЫТИЯМИ,

связанными с запуском Xbox 360, франчайз Pokemon добрался до отметки в 30 заработанных миллиардов долларов. Разумеется, немалая часть этих денег была получена благодаря анимационным лентам, различным сопутствующим товарам и недавно открытому в Японии парку развлечений, но и игровая часть «Pokemonов» положила в копилку Nintendo немало

КТО ГЛАВНЫЙ ПО ТАРЕЛОЧКАМ?

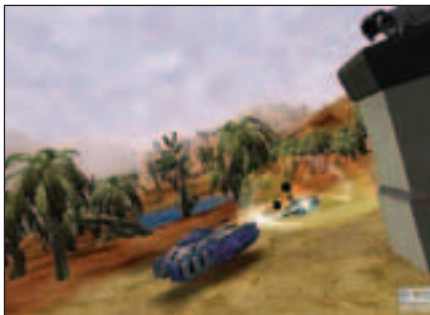
Microsoft очередные кадровые перестановки. Всего несколько месяцев назад была проведена значительная реструктуризация, чтобы улучшить управление корпорацией-гигантом, а теперь изменениям подвергся костяк подразделения Entertainment and Devices, в котором ведутся работы, в том числе и по продвижению игровой части бизнеса Microsoft.

До сих пор единый Entertainment and Devices разделен на четыре самостоятельные части, во главе каждой из которых встанут люди, принимавшие участие в создании игровой системы Xbox. Так, руководство подразделением Experiences and Design for Gaming and Entertainment поручено главной лысине игровой индустрии – Джею Алларду. Отряд Interactive Entertainment Business, отвечающий за игровые направления Xbox и PC, возглавит вечно чем-то довольный Питер Мур. Consumer Productivity Experiences будет руководить Том Гиббонс, а за «мобильное» направление в ответе Питер Нук. Осуществлять общее руководство всеми четырьмя подразделениями назначен «папа Xbox» Робби Бах. ■



PLANETSIDE В РОССИИ

Akella Online, подразделение компании Akella, получило эксклюзивные издательские права на распространение PlanetSide, глобальной многопользовательской онлайн-игры от SOE, на территории России и стран СНГ. На этих территориях выйдет полностью локализованная версия игры, релиз запланирован на первую половину 2006 года. Русскоязычные пользователи смогут играть вместе с геймерами со всей Европы. Кроме того, они получат преимущество в виде более низких, чем у оригинальной версии PlanetSide, абонентской платы и рекомендованной цены. Напомним, что PlanetSide – это первая в мире глобальная многопользовательская онлайн-FPS (First Person Shooter). Здесь тысячи игроков на просторах необъятного игрового мира ведут войну 24 часа в сутки – именно это делает PlanetSide новым шагом в развитии командных тактических экшн-игр. ■



Создай свою реальность

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



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



DEPO Ego 525 DHR:

- процессор Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
- чипсет Intel® 925XE с улучшенной архитектурой
- сверхбыстрая память DDR2
- новые возможности графики PCI-Express
- реалистичный объемный 8-канальный звук

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

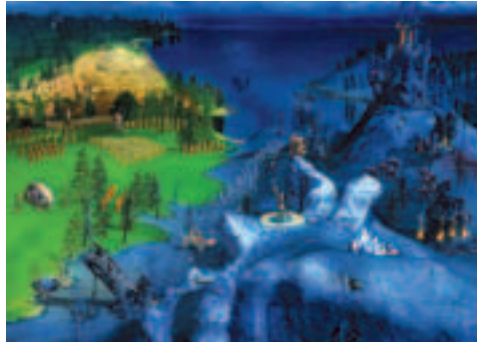
Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viviv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Core Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



Предлагаем вашему вниманию новую рубрику Update, в которой мы отслеживаем новости по громким проектам. Зачастую на целую статью информации не хватает, но вот поделиться свежими подробностями стоит, ведь любое изменение может отразиться на финальном облике игры. Под наш радар попадают только те имена, что на слуху, и о которых мы уже делали крупные материалы. Надеемся, что наше начинание поможет вам всегда быть в курсе дел. До новых встреч!

Герои уничтоженных империй (PC)

Предыдущая публикация: №4(181), тема номера.



Компания GCS Game World не ищет легких путей: не только S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl щеголяет оригинальным определением «RPG без характеристик», но и другой амбициозный проект студии, «Герои Уничтоженных Империй», долгое время смущал умы игроков и журналистов своей жанровой принадлежностью. А что поделаешь – обещания создателей громкие, но весьма расплывчатые. Видимо, поэтому разработчики решили пойти по стопам Blizzard и придумали новый жанр, который отныне будет применяться в описаниях игры: «RTS vs. RPG». Попробуем разобраться, что же это за зверь та-

кой. В «Героях уничтоженных империй» геймеры развивают избранного героя (их, кстати, по трое у каждой из четырех рас), строят города и набирают огромные армии, ведомые героем в бой. Пока ничего сверхъестественного, так? Но игроки смогут не только совмещать эти два способа игры, но и выбирать лишь один из них. То есть, либо игрок развивает своего персонажа настолько, чтобы самостоятельно противостоять вражеским армиям, либо бросает против врага тысячи своих бойцов. Не менее интересна информация о том, что первый эпизод трилогии выйдет (причем сразу во всем мире) в сентябре 2006 года. ■

Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2, Xbox)

Предыдущая публикация: №21(198), превью

Запуск игры в Японии был отмечен грандиозной презентацией с участием Хидео Кодзимы и арт-директора проекта Йодзи Синкавы. В одном из кинотеатров токийского квартала Роппонги был продемонстрирован фильм с диска под кодовым названием Existence (входит в комплект игры). В нем за три с половиной часа разработчики пересказывают сюжет Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Кроме того, Кодзима лично представил третий диск игры, где расположена онлайн-версия Metal Gear Solid 3. «Это наш новый эксперимент, – сказал он. – Play, Online, Watch – разве не станет эта формула стандартной через десять лет? Новые платформы отличаются небывалой производительностью, и будет очень сложно отличить фильмы от видеоигр, по крайней мере, в плане графики. Поэтому мы и пришли к этой новой концепции, предлагая развлекаться тремя способами: играя традиционно, выходя в Сеть, а также просто смотря кино».

Помимо всего прочего, Konami организовала турнир по сетевому режиму игры, в котором с большим отрывом победила команда журнала «Фамицу», самого популярного профильного журнала в Японии. Интересно, что в online-режиме можно будет встретить сотрудников студии Kojima Productions, в том числе и лично Хидео Кодзиму. ■



Black (PS2, Xbox)

Предыдущая публикация: №19(196), превью.



Впервые этот FPS был показан за закрытыми дверями на E3 2004. Студия Criterion тогда пообещала соединить дух безумных гонок Burnout с жанром шутеров от первого лица и жонглировала терминами вроде gun rog. На днях Electronic Arts определилась наконец с точной датой релиза – 28 февраля 2006 года (США). Кроме того, впервые появилась информация о сюжете игры.

Отряд BLACK – секретное подразделение, призванное бороться с внутренними и внешними врагами США. Он не подчиняется ни одной из ветвей власти, благодаря чему может проводить самые сомнительные операции в любой точке земного шара. Оперативники BLACK сами контролируют и политиков, и высшие чины разведывательных и оборонных ведомств. И они не останутся ни перед чем, если их страна окажется в опасности. За одного из таких суперагентов и предстоит играть в Black. ■

События Warhammer: Mark of Chaos представят точку зрения на происходящее двух сторон: Империи и Орд Хаоса.

Tales of the Tempest (DS)

Предыдущая публикация: №1(202), новости

Очередная игра серии Tales of готовится для консоли Nintendo DS. Она поступит в продажу в 2006 году, и пресса успела разузнать некоторые детали проекта.

Главный герой – 15-летний мальчик по имени Caius Qualls. Он живет со своим приемным отцом в маленькой деревушке. Однажды на их селение напал страшный монстр. Отец отважно пытался противостоять ему и невольно раскрыл тайну своего происхождения – он не вполне человек. Вместе с другом мальчика, они втроем сбегают от церковных стражников, пытающихся арестовать героев.

Дизайном персонажей занимается Мицуми Иномата – как и в случае с Tales of Rebirth, Tales of Eternia и Tales of Destiny. Графический движок позволяет отображать трехмерные локации – города и области между ними. Система боя останется прежней, причем в ней каким-то образом будет задействован стилус. Разработчик также обещает мультиплеер по Wi-Fi ■



Warhammer: Mark of Chaos (PC)

Предыдущая публикация: №21(198), превью.

Свежие новости о стратегии от создателей Armies of Exigo поражают не столько простых любителей RTS, сколько поклонников этой яркой вселенной. Ведь над сюжетом трудится неназванный пока автор из Black Library – официального издательства компании Games Workshop, создателей мира Warhammer, которое выпустило уже множество книг «по мотивам». События игры тесно связаны с летописью вселенной и позволят взглянуть на происходящее с двух сторон: Империи и Орд Хаоса. Две другие игральные расы, Скейвены и Высшие Эльфы, своих кампаний не имеют, но поиграть за них дадут по ходу действия. Что до обещанного избавления от экономической рутины и упора на битвы, разработчики приводят такой пример: вы можете захватить ферму или, скажем, мельницу, и они начнут приносить доход, но вот возиться с крестьянами уже не придется. ■



Neverwinter Nights 2 (PC)

Предыдущая публикация: №24(201), превью.

Разработчики продолжают делиться подробностями о сюжете одной из самых ожидаемых RPG будущего года. Несмотря на цифру «2» в названии, игра не связана напрямую с оригиналом. Впрочем, пройтись по знакомым местам удастся, в том числе по городу Невинтеру, который только-только оправляется после войны с Лусканом. И готовится к новой... А деревенька главного героя находится на месте великой битвы армии людей против злого колдуна и призванной им орды демонов. Некоторые представители темных сил не так-то просто умирают, и

игроку предстоит на своей шкуре испытать последствия их гибели. Из прочих подробностей: хотя среди разработчиков немало ветеранов игровой индустрии (не только из Black Isle Studios, но и из Blizzard, Electronic Arts, Sony, Activision), ни один из 48 сотрудников не работал над первой частью. Хотя набор монстров в Dungeons & Dragons удовлетворит самый взыскательный вкус, несколько тварей придумали сами разработчики, причем в тесном сотрудничестве с правообладателем, Wizards of The Coast. Ждем обновки в очередном дополнении к правилам? ■





■ **Heroes of Might & Magic V** | Очень скоро этот российский проект класса AAA поступит в продажу. Ждем с нетерпением.



■ **Ridge Racer 6** | Одна из лучших игр в стартовой линейке Xbox 360, весьма симпатичные аркадные гонки от Namco.



■ **Specnaz: Project Wolf** | «Наш ответ Delta Force» уже много лет находится в разработке. Надеемся, что к февралю он все же выйдет.

ДОЖДАЛИСЬ?

TORINO 2006

- Платформа : PC, PS2, Xbox
- Издатель: 2K Games

Официальный проект по мотивам ближайших Зимних Олимпийских игр готовится издательством Take-Two. К слову, следующая Олимпиада досталась Sega, а предыдущая – Sony Computer Entertainment. Лицензия ходит по рукам – это недобрый знак. ■



TOP SPIN 2

- Платформа : Xbox 360
- Издатель: 2K Sportst

Вторая часть великолепного симулятора тенниса, который вполне может поспорить с Virtua Tennis, призвана продемонстрировать всю графическую мощь Xbox 360. Будем надеяться, что этим списком отличий сиквела от оригинального проекта не ограничится. ■



■ **Cowboy Bebop** много раз откладывали, но, быть может, он все же окажется приличной игрой?



Как поживает Kingdom Hearts II?

Этот долгострой вышел, наконец, в Японии. Так что теперь дело только за отделом локализации Square Enix! Диснеевские герои скоро снова будут с нами!

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
27.01	DT Racer	XS Games	Европа
27.01	* NBA 2K6	2K Sports	Европа
27.01	* NHL 2K6	2K Sports	Европа
27.01	Torino 2006	2K Games	Европа
27.01	Zathura	2K Games	Европа
01.02	Cowboy Bebop	Bandai	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	George Romero's City of the Dead	Hip Games	США
01.02	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	США
03.02	* We Love Katamari	Electronic Arts	Европа
07.02	EA Sports Arena Football	Electronic Arts	США
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
14.02	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
14.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	США
14.02	Teen Titans	Majesco	США
17.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
17.02	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
21.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	США
24.02	* Black	Electronic Arts	Европа
28.02	* 24: The Game	2K Games	США
28.02	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
01.03	And 1 Streetball	Ubisoft	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	* Okami	Capcom	США
01.03	* Sulkoden V	Konami	США
01.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
07.03	* Shadow Hearts: From the New World	Xseed	США
14.03	* Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	США
17.03	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Европа
22.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	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	25 to Life	Eidos	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	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа
TBA	* Wild Arms 4	Xseed	США
TBA	Zero Tolerance: City Under Fire	SCI	Европа

GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
27.01	* Mario Party 7	Nintendo	Европа
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	США
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
17.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
24.02	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
24.02	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Европа
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 Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа
TBA	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
27.01	* NBA 2K6	2K Sports	Европа
27.01	* NHL 2K6	2K Sports	Европа
27.01	Torino 2006	2K Games	Европа
27.01	World Poker Tour	2K Sports	Европа
27.01	Zathura	2K Games	Европа
31.01	* Bad Day L.A.	Enlight	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	Snow	2K Games	США
01.02	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
07.02	EA Sports Arena Football	Electronic Arts	США
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
17.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
17.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
21.02	* Sonic Riders	Sega	США
24.02	* Black	Electronic Arts	Европа
24.02	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
24.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	Европа
28.02	* Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	США
01.03	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
01.03	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.03	Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
01.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
03.03	Battlestations: Midway	SCI	Европа
03.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
03.03	* FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
03.03	George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
03.03	Zero Tolerance: City Under Fire	SCI	Европа
24.03	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
24.03	Final Fight: Streetwise	Capcom	Европа
24.03	TimeShift	Atari	Европа
01.04	* Bully	Rockstar Games	США
01.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
01.05	DMZ North Korea	VU Games	США
01.05	Outlaw Chopper	VU Games	США
15.06	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США



■ **Fight Night Round 3** | Самый лучший симулятор бокса – теперь не только на PS2 и Xbox, но и на PSP! Почувствуйте себя Майком Тайсоном.



■ **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** | Идеальная имитация современного городского боя. Используется в армии США.



■ **Metal Gear Acid 2** | Пошаговая стратегия на базе Metal Gear оказалась достаточно успешной, чтобы Кодзима взялся за сиквел.



Что такое Ash: Archaic Sealed Heat?

Ролевая игра от Хиرونубу Сакагуги и его студии Mistwalker. Выходит только на Nintendo DS, использует сочетание двухмерной и трехмерной графики.

Дата	Игра	Издатель	Регион
TBA	25 to Life	Eidos	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 Namia:		
	The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
25.01	Playboy: The Mansion – Party Pack	Arush	Европа
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	* L.A. Rush	Midway	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
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
21.02	* Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	США
21.02	Warpath	Groove Games	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	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
03.03	* The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	Европа
10.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
14.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	США
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
18.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
01.05	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	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
06.06	* Prey	2K Games	США
01.08	* S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	США

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

Дата	Игра	Издатель	Регион
19.10	* Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
TBA	25 to Life	Eidos	США
TBA	Battlestations: Midway	THQ	США
TBA	Company of Heroes	THQ	США
TBA	Demonik	Majesco Games	США
TBA	El Matador	Cenega	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	* Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
TBA	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
23.01	True Swing Golf	Nintendo	США
01.02	Ultimate Brain Games	Telegames	США
01.02	Ultimate Card Games	Telegames	США
03.02	Curious George	Namco	США
10.02	* Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	Европа
27.02	* Super Princess Peach	Nintendo	США
06.03	Pokemon Trozei	Nintendo	США
09.03	Scurge: Hive	Orbital	США
17.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
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
TBA	* Xenosaga I & II	Namco	США

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
23.01	Top Spin 2	2K Sports	США
27.01	World Pocket Tour	2K Sports	Европа
03.02	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
03.02	Curious George	Namco	США
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
10.02	Sudoku	Mastiff	США
10.02	Trollz: Hair Affair	Ubisoft	Европа
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	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
07.02	* Frame City Killer	Namco	США
21.02	* Full Auto	Sega	США
01.03	* Prey	2K Games	США

НА ГОРИЗОНТЕ

METROID PRIME: HUNTERS

■ Платформа : DS
■ Издатель: Nintendo

Когда-то игра должна была стать стартовым проектом для DS. Затем – главным хитом среди игр, поддерживающих сетевой режим. Но ее релиз все откладывается и откладывается.

Доколе, уважаемые господа издатели? ■



ZERO TOLERANCE: CITY UNDER FIRE

■ Платформа : PS2, Xbox
■ Издатель: Eidos

Тактический боевик, ранее носивший название Roll Call. Посвящен борьбе храбрых полицейских с бандитами и прочими отмороками на улицах американских городов. Внушает. ■



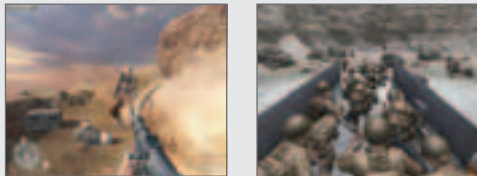
■ **Final Fight Streetwise** может похвастаться отличными девчонками. И мальчиками, впрочем, тоже.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.12 – 17.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 **Call of Duty 2**

Activision



Описание:
С прогрессом «железа» прогрессирует и уровень иммерсивности игр: говорят, Call of Duty 2 – самая иммерсивная игра по мотивам Второй мировой.

- ▼ 2 Football Manager 2006
- ▼ 3 Age of Empires III
- ▲ 4 The Sims 2
- ▲ 5 Civilization IV
- ▲ 6 The Sims 2: Nightlife
- ▲ 7 The Movies
- ▲ 8 Quake 4
- ▼ 9 Battlefield 2: Special Forces
- ▲ 10 Star Wars: Battlefront II

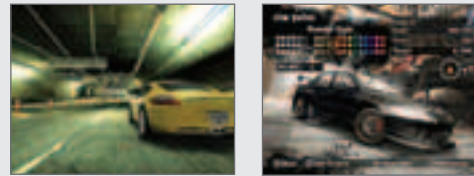
- Sega
- Microsoft
- Electronic Arts
- Take-Two
- Electronic Arts
- Activision
- Activision
- Electronic Arts
- Lucas Arts

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.12 – 17.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

⊖ 1 **Need for Speed: Most Wanted**

Electronic Arts



Описание:
Most Wanted продолжает оправдывать свое название, оставаясь самой желанной игрой для британских владельцев PlayStation 2.

- ▲ 2 Call of Duty 2: Big Red One
- ▲ 3 Peter Jackson's King Kong
- ▼ 4 FIFA 06
- ▲ 5 True Crime: New York City
- ▲ 6 Narnia: The Lion, The Witch & Wardrobe
- ▼ 7 50 Cent: Bulletproof
- ▼ 8 Harry Potter and the Goblet of Fire
- ▼ 9 Star Wars: Battlefront II
- ▼ 10 Pro Evolution Soccer 5

- Activision
- Ubisoft
- Electronic Arts
- Activision
- Buena Vista Games
- VU Games
- Electronic Arts
- LucasArts
- Konami

Mario Smash Football

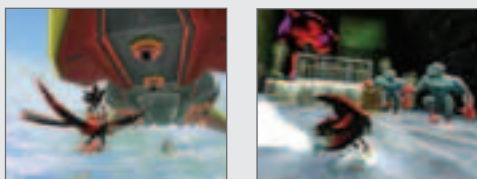


GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.12 – 17.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 **Shadow The Hedgehog**

Sega



Описание:
Мнение большинства не может быть неверным? Только не в этом случае! Жуткая Shadow the Hedgehog на вершине чарта вызывает неподдельное удивление.

- ▲ 2 Mario Smash Football
- ▼ 3 Pokemon XD: Gale of Darkness
- ▲ 4 Peter Jackson's King Kong
- ⊖ 5 Prince of Persia: The Two Thrones
- ▲ 6 Call of Duty 2: Big Red One
- ⊖ 7 Need for Speed: Most Wanted
- ▼ 8 Harry Potter and the Goblet of Fire
- ⊖ 9 Battalion Wars
- ▼ 10 Gun

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

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.12 – 17.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 **Call of Duty 2: Big Red One**

Activision



Описание:
И снова, и снова. От шутеров про Вторую мировую никуда не деться – их будут продолжать штамповать, и, пока они будут столь же атмосферны и насыщены скриптами, как Big Red One, их будут покупать.

- ▲ 2 Peter Jackson's King Kong
- ▼ 3 Need for Speed: Most Wanted
- ▲ 4 True Crime: New York City
- ⊖ 5 Star Wars: Battlefront II
- ⊖ 6 Prince of Persia: The Two Thrones
- ⊖ 7 Gun
- ▲ 8 Shadow the Hedgehog
- ▼ 9 FIFA 06
- ▼ 10 50 Cent: Bulletproof

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

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Две инкарнации Call of Duty 2 нынче правят балом в британских чартах. Третий «Принц Персии» стартовал не слишком высоко: его можно заметить лишь на пятой-шестой строчках хит-парадов для Xbox и GameCube; однако стоит полагать, что в ближайшем будущем он доберется и до тройки лидеров. Кинг Конг титанической поступью шагает по строчкам консольных чартов: хорошо продается даже богомерзкая версия для DS, названная критиками чуть ли не худшим проектом для двухэкранной консоли. Наличие несколькими позициями ниже давно уже не актуальной и крайне посредственной Revenge of the Sith (на деле являющейся слегка дополненной игрой с GBA), равно как лидерство Shadow the Hedgehog по продажам на GameCube

заставляют усомниться в выборе англичан. Ведь не безрыбье же совсем! Для DS и GC полно куда более достойных игр, а нет... Что не удивляет, так это лидерство Mario Kart DS - первого проекта от Nintendo с полной и бесплатной поддержкой онлайн-овых состязаний; второй Animal Crossing: Wild World – до наших берегов доберется только к концу весны, но в Японии и Америке уже вовсю продается. Тем не менее, Rogue Galaxy, самая ожидаемая после Final Fantasy XII игра, смогла таки обойти в Стране восходящего солнца усатого водопроводчика. В целом же на фоне традиционно лидирующих FPS, гонок и футбольных игр приятно выделяется Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Что и говорить – настоящая портативная GTA все-таки.



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 05.12 – 18.12

▶ **игра** ▶ **рейтинг**

○ 1	Need for Speed: Most Wanted	75
▽ 2	Harry Potter and the Goblet of Fire	23
○ 3	Soul Calibur 3	20
▽ 4	Resident Evil 4	18
▽ 5	Pro Evolution Soccer 5	12
▽ 6	FIFA 06	11
○ 7	Ratchet: Gladiator	11
▲ 8	Tekken 5	10
▽ 9	Killzone	10
○ 10	James Bond 007: From Russia with Love	10

 **PC (BOX)** 05.12 – 18.12

▶ **игра** ▶ **рейтинг**

○ 1	Need for Speed: Most Wanted	148
▲ 2	Harry Potter and the Goblet of Fire	51
▲ 3	The Sims 2 (русская версия)	34
▽ 4	F.E.A.R. (русская версия)	29
▲ 5	Peter Jackson's King Kong	19
▽ 6	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	18
○ 7	World of Warcraft	18
▽ 8	FIFA 06	14
▽ 9	Black & White 2	11
▲ 10	Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)	10

 **PC (JEWEL)** 05.12 – 18.12

▶ **игра** ▶ **рейтинг**

▲ 1	Корсары 3	165
○ 2	Магия крови	35
○ 3	Peter Jackson's King Kong (DVD)	30
○ 4	Ex Machina	26
○ 5	Rome: Total War – Barbarian Invasion	26
▽ 6	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	23
○ 7	Chicken Little: Цыпленок Цыпа	22
○ 8	Peter Jackson's King Kong (CD)	17
▽ 9	Мадагаскар	14
○ 10	Crazy Frog Racer	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 5 по 18 декабря 2005 года.

 **PSP** 05.12 – 18.12

▶ **игра** ▶ **рейтинг**

○ 1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	45
○ 2	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	41
○ 3	Harry Potter and the Goblet of Fire	34
▲ 4	Pursuit Force	16
○ 5	Crash Tag Team Racing	15
○ 6	Untold Legends: Brotherhood of the Slade	14
▽ 7	Medieval: Resurrection	12
▽ 8	SSX on Tour	12
▲ 9	Pro Evolution Soccer 5	10
○ 10	Lord of the Rings: Tactics	10

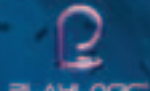
ОБОЗНАЧЕНИЯ

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

Акелла

СОВЕРШЕННЫЕ УБИЙЦЫ

GENE TROOPERS



В небой войне, бушующей во вселенной, самым опасными бойцами стали отряды генетических убийц. Модернизация сверхчеловеческими способностями бойца захватывает подконтрольные существа и превращает их в совершенных убийц. Главным героем узнал об атакующих за генетикой, лишь потеряв в результате чудовищного эксперимента свое тело и став одним из них. В фабрике всего, у него отнимает единственного дорогого человека – родную дочь. Переполненный жаждой мести, герой лабораторию блаженно в его руки оружие против своих создателей.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- ★ Шести различных миров, населенных уникальными расами, каждая из которых обладает собственными обычаями и технологиями
- ★ Огромный выбор вооружения и боевых техник
- ★ Свободные боевые действия с союзниками
- ★ Наличие режима замедления времени
- ★ Нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и поступков игрока
- ★ Несколько типов многопользовательской игры
- ★ Наблюдательная система развития навыков персонажа



www.akella.com



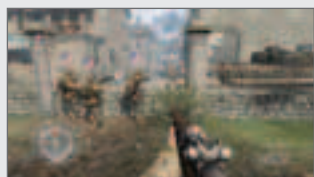
© 2005 "Akella"
© 2005 "Playlogic", © 2005 "Cauldron"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.akella.com
E-mail: support@akella.com
Отдел продаж: (095)363-4814
представитель на Украине: "Мультимедиа"
www.multimedia.com.ua



XBOX 360 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.12 – 17.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 Call of Duty 2

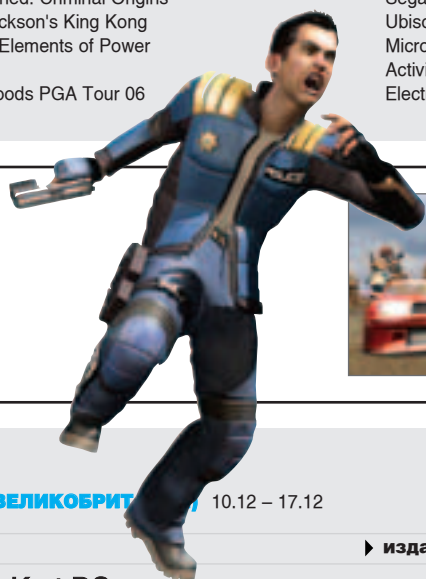


Activision

Описание:
Xbox360 досталась не Big Red One с предыдущего поколения консолей, а Call of Duty 2 с PC, хвалимая за аутентичность военной атмосферы.

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

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



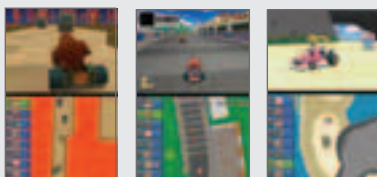
Pursuit Force



DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.12 – 17.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

○ 1 Mario Kart DS



Nintendo

Описание:
Великобритания продолжает вливаться в мировое сообщество пользователей онлайн-службы Nintendo, и Mario Kart DS выступает отличным двигателем прогресса.

- ▲ 2 Nintendogs: Lab & Friends
- ▼ 3 Sonic Rush
- ▼ 4 Narnia: The Lion, The Witch & Wardrobe
- 5 Peter Jackson's King Kong
- ▼ 6 Harry Potter and the Goblet of Fire
- ▲ 7 The Sims 2
- ▼ 8 Super Mario 64 DS
- ▼ 9 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
- ▲ 10 Zoo Tycoon DS

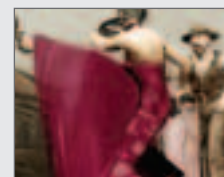
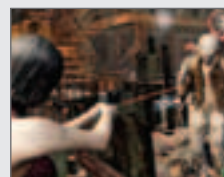
- Nintendo
- Sega
- Buena Vista Games
- Ubisoft
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Nintendo
- Ubisoft
- THQ

PS2 (ГОРБУШКА) 05.12 – 18.12 ➔

▶ игра ▶ рейтинг

○ 1 Resident Evil 4

70



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 Need for Speed Most Wanted
- 5 Harry Potter and the Goblet of Fire
- 6 Need for Speed Most Wanted Black Edition
- ▼ 7 Burnout Revenge
- 8 Matrix: Path of Neo
- 9 Soul Calibur III
- ▼ 10 Mortal Kombat: Shaolin Monks

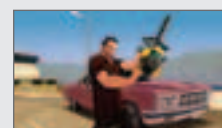
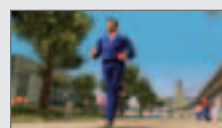
- 35
- 23
- 22
- 20
- 19
- 15
- 15
- 15
- 15

PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.12 – 17.12 ➔

▶ игра ▶ издатель

○ 1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Take-Two



Описание:
Никто и не сомневался, что GTA станет лучшей игрой года на PSP. Ее всестороннее великолепие обеспечит ей еще не одну неделю на вершинах хит-парадов.

- ▲ 2 World Tour Soccer
- ▼ 3 Pro Evolution Soccer 5
- ▼ 4 Need for Speed: Most Wanted
- 5 WWE Smackdown VS RAW 2006
- 6 Peter Jackson's King Kong
- ▼ 7 Pursuit Force
- ▼ 8 FIFA 06
- ▲ 9 Championship Manager
- ▼ 10 Harry Potter and the Goblet of Fire

- SCEE
- Konami
- Electronic Arts
- THQ
- Ubisoft
- SCEE
- Electronic Arts
- Eidos
- Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ) ➔

▶ игра ▶ издатель ▶ игра ▶ издатель

● 1 Rogue Galaxy



SCEJ PS2

Описание:
Невероятно красивая RPG от Sony наконец-то появилась на Японских прилавках – и даже ухитрилась ненадолго обогнать топовый проект Nintendo.

- 2 Mario Kart DS
- 3 Ryuuga Gotoku
- ▼ 4 Animal Crossing: Wild World
- 5 Momotarou Dentetsu 15
- ▲ 6 Pokemon Fushigi no Dungeon: Ao no Kyuujotai
- ▲ 7 Biohazard 4
- 8 Monster Hunter Portable
- ▼ 9 Pokemon Fushigi no Dungeon: Aka no Kyuujotai
- ▲ 10 Tamagotchi no PuchiPuchi Omisechi

- Nintendo DS
- Sega PS2
- Nintendo DS
- Hudson PS2
- Nintendo DS
- Capcom PS2
- Capcom PSP
- Nintendo GBA
- Bandai DS

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

НАЗВАНИЕ

КОНКУРС «БАЙКИ КАРИБСКОГО АРХИПЕЛАГА»

ОПИСАНИЕ

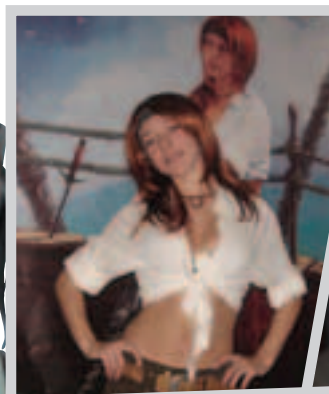
Как бы корсары не любили море, рано или поздно им все равно захочется отдохнуть от соленых брызг, горячки абордажа, порохового дыма и шуршания парусов. И тогда корабль с веселым Роджером на флаге и бескомпромиссной Беатрис на капитанском мостике заходит в бухту. На суше всегда можно пополнить запасы провизии, сполоснуть горло грогом в таверне или сбыть товар с подвернувшегося по пути купеческого судна. Решив дать отдых своей бесстрашной, но измотанной путешествиями команде, капитанша приказала причалить в близлежащем порту, где находилась известная на все Карибы таверна старика Джона Сильвера. Там-то и решили корсары устроить пирушку – собрали ром со всего острова, танцовщиц зазвали, а часть добычи разыграли среди самых-самых пиратов. Какого отчаянного вранья да хвастовства только не услышала в ту ночь капитанша! И решила Беатрис, что сундук с сокровищами, добытый в яростной схватке с эскортом барка, вручит она самому красноречивому рассказчику Карибского бассейна.

НА КОНУ:

Комплект акустики для домашнего кинотеатра ЕС 330, предоставленный торговой маркой AVE.

Море утешительных призов от компаний «Акелла» и «1С».

1-й
приз



КУДА СЛАТЬ

Настоящую пиратскую байку (не менее 1000 символов) присылайте до 28 февраля 2006 года по адресу quiz@akella.com

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

FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

02 (179) 2005



НА ОБЛОЖКЕ:

Nintendo DS vs Sony PSP

Видимо, почувствовав связь времен, мы, как и 7 лет назад, решили поиграть в новые приставки, а заодно и вам про них рассказать. В конце 2004-го года дебютировали сразу две портативные консоли, о которых к тому времени было уже много сказано. Но так подробно рассмотреть и сравнить DS и PSP мы смогли впервые. Тест-драйв сопровождался двумя обзорами лучших проектов для каждой из консолей: Super Mario 64 DS

(8.0, DS) и Ridge Racers (9.5, PSP). Но на этом вдохновение у нас не кончилось. В «Хитах» отметилась Tekken 5, а Врен вместе с Яной Сугак разобрали по косточкам RPG-сериял Dragon Quest. Под стать спецам и обзоры: World of Warcraft (9.0), LotR: The Battle for Middle-Earth (8.0), Sid Meier's Pirates (8.0), The Getaway 2 (7.5), Viewtiful Joe 2 (8.5). А для любителей железа мы припасли тест топовой на то время Radeon X850 XT PE. ■

Кол-во страниц: **192**
Тираж: **80000**
Кол-во материалов: **70**
Бонусы: **DVD 2 постера наклейка**

С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ



United Business Media

gamedeveloper

ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ РОССИЯ

(game)land

> LOG ON: www.gamedeveloper.ru

Получи два первых номера бесплатно

5 ЛЕТ НАЗАД

02 (83) 2001



НА ОБЛОЖКЕ:

Grandia II

Этот номер должен быть необычным, хотя бы в силу того, что делался он на рубеже тысячелетий. Посмотрим, что же такого удивительного удалось тогда создать. Открывает выпуск мощный спец «Мировая индустрия 1995-2000», целью которого было рассказать о развитии и перспективах того, что мы все так любим. Затем господин Овчинников поведал вам о коллекционных игровых товарах, выпускаемых ограниченным тиражом. Тема

эта актуальна и поныне. А вот про Doom 3 сейчас редко вспоминают, тогда же это был один из самых ожидаемых проектов. Об «Иллюзиях и реальности» этой игры решил поговорить Дмитрий Эстрин. Помните «шутку» финнов со страницами из «Хакера»? О ней мы писали в прошлый раз. Так вот, «погибший» спец о жизни и творчестве Сигеру Миямото все же увидел свет. А еще мы писали про Wizardry VIII, Fallout Tactics, Giants and Quake III. ■

Кол-во страниц: **104**
Тираж: **50 000**
Кол-во материалов: **34**
Бонусы: **1 CD 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

02 (131) 2003



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

SimCity 4

На первый взгляд ничем особенным этот номер не выделяется. Зато все его 128 страниц полностью посвящены рассказам о хороших играх. Хотя редакторская страничка заслуживает отдельного упоминания. Справедлив в отпуск главреда (тогда им был некто Поморцев), товарищи редакторы отрывались. Даже вечно злой Щербаков не отделался стандартной отпиской. Но о каких же «хороших играх» я упомянул? Их в номере пре-

достаточно. Начнем с обзора заглавной игры, то есть SimCity, получившей 9,5 баллов. Затем идет «Хит» по Freelancer и материалы о находящимся в разработке Spellforce и Tron 2.0. А потом посыпались мегаобзоры: The Getaway (8,0), Colin McRae Rally 3 (8,0), Metroid Prime (9,5), Metroid Fusion (9,5), Sly Raccoon (8,0), Silent Hill 2 (7,5), Tony Hawk Pro Skater 4 (9,5), Auto Modelista (8,0). Более чем достойный набор. А кому мало, могут почитать тактику к FFX. ■

Кол-во страниц:

128

Тираж:

60 000

Кол-во материалов:

52

Бонусы:

**1 CD
1 постер**

7 ЛЕТ НАЗАД

02 (35) 1999



➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Heroes of Might and Magic III

Согласитесь, одно только название игры с обложки должно заставить трепетать сердце любого поклонника PC-игр, а ведь именно этой стратегии был посвящен один из «Хитов». Номер вообще оказался чрезвычайно интересным. В своей новостной колонке Борис Романов подвел итоги деятельности основных воротил индустрии за 98-й год. Затем эстафету подхватил Сергей Овчинников, который представил читателям тест-

драйв новехонькой приставки Sega Dreamcast и двух игр к ней (PenPen Trilcelon и Virtua Fighter 3). Дмитрий Эстрин вновь направился в гости к ответственному разработчиком. На этот раз речь пойдет о «1С» и «Князе». Очень необычный вопрос деятелям индустрии подкинул Сергей Долинский. Им пришлось решать, какие бы две-три игры они взяли с собой на необитаемый остров. Как вы думаете, что ответили господина Питер Мулине и Сид Мейер? ■

Кол-во страниц:

62

Тираж:

60 000

Кол-во материалов:

39

Бонусы:

**1 CD
1 постер**

Акелла

Тайна долины драконов

Keepsake

www.akella.com

Отправляясь на учебу в школу магии Драгонвейд, Лидия с нетерпением ждала встречи со своей лучшей подругой Селестой. Но вместо учеников и преподавателей девушка обнаружила лишь пустые залы и куколу шута, подаренную подруге 8 лет назад... Прикоснувшись к куколке, Лидия испытывает странные чувства, неизлечимым образом связанные с Селестой. Странную картину происходящего дополняет знакомство с Заком - драконом, превратившимся в волка. В поисках ответа на вопрос, что здесь произошло, нашим героям придется разгадать множество загадок и узнать секреты старинной школы волшебства.

Мистический сюжет с видом от третьего лица и великолепной графичной захватывающий сюжет, полный тайн и неожиданных открытий

Минимум загадок и головоломок, сложность которых возрастает по мере игры

Интерактивная система подсказок. Зак всегда подскажет вам, что делать дальше

Профессиональное музыкальное сопровождение, атмосферные звуковые эффекты

© 2006 "Акелла", © 2006 "Lightbox Interactive". Все права защищены. Никак нельзя копирование, распространение игры и доставки www.akella.ru

Тел.: +7 (812) 300-0000

E-mail: support@akella.com

Оптовый продавец: (095)363-4614

представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Корсары III

Достояние пиратской республики, или Приключения белых воротничков на Карибском море.

Помните наш первый, апрельский обзор «Корсаров III»? Помните, какое недоумение вызвала выросшая в конце названия лишняя палочка? Помните еще большее недоумение, когда игра так и не вышла ни в апреле, ни в мае? Кажется, это был редкий случай, когда разработчики прислушались к мнению журналистов, и не просто порадовали их патчиком, а вернули уже почти спущенную со стапелей игру обратно в док, чтобы еще восемь месяцев доводить ее до ума. Сегодня у нас все по-честному: коробочки с портретом рыжеволосой обладательницы пупочного пирсинга наконец заняли свои законные места на полках игровых магазинов. Но даже длительный срок ремонта не помешал «Акелле» выпустить в открытое море дырявый корабль: не успели «Корсары III» покинуть порт отправки, как на их блестящий корпус тут же пришлось приклепывать многочисленные заплатки.

КАРИБСКАЯ БРАТВА

Если вы последние десять лет сидели на необитаемом острове, вы можете и не знать, что это за «корсары» такие. Хотя вряд ли – на необитаемые острова так просто не попадают, и наверняка вы ранее водили дружбу с этими веселыми парнями, которые грабят и топят суда на своих быстроходных кораблях, а сойдя на берег, надевают белые рубашки и фамильярничают с губернаторами. Игра «Корсары III» – ваш шанс доказать бывшим поделникам, что это они должны играть в «Последнего героя» под пальмами с мартышками, в то время как вы станете настоящим повелителем Карибского моря.

ГЕОГРАФИЯ БЕЗ ИСТОРИИ

Итак, все начинается с того, что в ваши руки (на выбор – изящные ручки огнегровой Беатрис или мощные пятерни белообрисого Блэйза) попадает половинка таинственной карты, надпись на которой напоминает вам о давно потерянном родственнике.

Чтобы сюжет, не дай бог, не начал развиваться слишком быстро, незнакомец, передавший вам посылку, исчезает без комментариев. В вашей воле послать дурацкий кусок пергамента к черту и дальше влачить бессмысленное существование, либо попытаться выяснить, где находится вторая половинка и как с ней связан тот, кто упомянут на первой. Ни в коей мере не хочу осуждать тех, кто сразу решит отправиться в

«Капиагн» покупает «овощь»

Возможно, тезис «Игры убивают людей» и является преувеличением, но на его фоне скрадывается другая проблема – игры делают людей неграмотными. Современные школьники редко глядят в книжки, а за компьютером просиживают днями и ночами. И учатся добиваться «поставленной» цели и оказывать влияние на «окружающих» людей. Проще говоря, количество грамматических ошибок в текстах удручает.





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



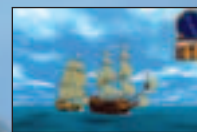
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/simulation/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	«Акелла»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель
(64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.akella.com/k3>

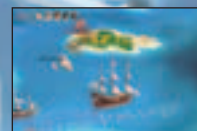
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Корсары: Проклятие Дальних морей»

ХУЖЕ, ЧЕМ



Sid Meier's Pirates (2004)

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

??

Наше резюме:

Мы решили не ставить оценку игре в текущем состоянии. Причины смотрите во врезке «Обращение от разработчиков».

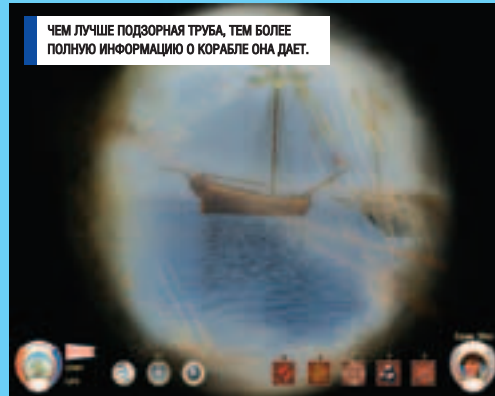


Когда поют пираты

Симфонический оркестр Московской филармонии, равно как и хор Московской консерватории, отработали на «пять». Музыка в игре достойна быть выпущенной на отдельном диске. А вот голосовая озвучка подкачала. Ее мало, и она неубедительна. Актеры озвучания даже не упомянуты в титрах, что заставляет думать, что это были не актеры.



МОИ НЕСУЩЕСТВУЮЩИЕ ОФИЦЕРЫ ОБНАГЛЕЛИ – ПРОСЯТ ЗАРПЛАТУ В НОЛЬ ПИАСТРОВ. У МЕНЯ ЖЕ НЕТ НОЛЬПИАСТРОВЫХ МОНЕТ!



ЧЕМ ЛУЧШЕ ПОДЗОРНАЯ ТРУБА, ТЕМ БОЛЕЕ ПОЛНУЮ ИНФОРМАЦИЮ О КОРАБЛЕ ОНА ДАЕТ.



КАРТА АРХИПЕЛАГА ВЫЗЫВАЕТСЯ БУКВОЙ U. ПОЛУЧИТЬ ЭТО ЦЕННОЕ ЗНАНИЕ НЕ ТАК ЛЕГКО, КАК КАЖЕТСЯ.

Налево поплыл – на торговца напал, направо поплыл – к пиратам попал, прямо поплыл...

свободное плавание, могу лишь посочувствовать желающим идти по сюжетной линии. Дело в том, что в самом ее начале зияет здоровенная пропасть. Вы можете обойти пол-архипелага и не то что не найти вторую половинку карты, а даже не услышать ни словечка, ни намека о том, где она находится. О побочных ветках сюжета также говорить не приходится – 90% горожан просто отмахнутся от вас, как от мухи, а остальные предложат какое-нибудь банальное задание вроде «сопроводите корабль такой-то на остров такой-то». Благодаря чудесным свойствам игрового движка эти задачи можно выполнять вообще «в режиме скринсейвера».

Выйдите на причал, погрузитесь на корабль, быстро сориентируйтесь по карте, куда вам надо плыть. Выйдите обратно в открытое море, распустите паруса, включите ускорение времени и ждите (ждать, правда, надо довольно долго). Пройдите

хоть весь архипелаг из конца в конец – не встретите ни единого кораблика, клочка земли или, допустим, морского чудища. Более того, сколько бы вы ни плыли, не пройдет ни секунды игрового времени. День не сменится ночью, а после ночи не наступит утро. Чтобы запустить часы, пасть на остров (и засчитать, наконец, квест) или найти жертву для абордажа, нужно выйти на интерактивную карту. Этот вид привычен любому, кто играл в Sid Meier's Pirates. Заметим, что он служит лишь для встревания в проблемы. Для их решения игра снова подгружает «морской» движок с большим красивым корабликом, по палубе которого снуют бесполовые матросы.

Подплыли к острову – загрузили побережье, пусть только для того, чтобы выбрать в меню пункт «Доплыть до порта» (еще одна подгрузка) и «Причалить» (третья). Попали в шторм – загружаем



СУХОПУТНЫЕ СРАЖЕНИЯ – САМАЯ ВЕСЕЛАЯ ЧАСТЬ ГЕЙМПЛЕЯ.

Обращение разработчиков игры «Корсары III» к читателям журнала «Страна Игр»

Уважаемые читатели, «Корсары 3» – проект, который ждали многие. После выхода первых двух частей мы получили массу откликов от поклонников «Корсаров», так что груз ответственности за результат разработки был очень велик. Мы постарались учесть огромную массу пожеланий со стороны фанатов. В результате игра превратилась в сложный, очень обширный и комплексный проект, и даже нам не сразу удалось полностью оценить объем работы. Несмотря на перенос сроков релиза, в вышедшей версии мы не успели реализовать все задумки (а многие из них нам очень дороги как раз потому, что опираются на идеи самих игроков). Равно как и не стали мы первыми в мире разработчиками, выпустившими игру без единого бага. Но мы продолжаем работу над проектом с момента выхода и по сей день. Уже за первую неделю после релиза ударными темпами нам удалось исправить большую часть серьезных багов и уйму мелких ошибок, а попутно ввести еще некоторые элементы геймплея. Например, на момент написания этого обращения мы добавили в игру две крупные фишки – контрабанду и взаимодействие с кораблями в море. В боевую систему мы ввели стрейфы и отскоки.

Впереди еще много работы. Мы хотим добавить в огромный мир «Корсаров III» еще множество замечательных идей и важных доработок, среди которых новая боевая система для наземных драк (с упрощенным управлением, комбами и пр.), усовершенствованный AI, балансировка всех способов заработка, модернизация интерфейса. Когда-то мы ждали дня релиза в надежде хоть немного отдохнуть от морской качки и пожить нормальной человеческой жизнью. Но сейчас, когда мы всей студией переживаем и болеем за успех своей игры – мы лишь еще больше хотим работать над «Корсарами III» и надеемся, что нам удастся привести игру к образу нашей и вашей мечты.



Глухая спичка для корсара

В многопользовательской игре из четырех обещанных режимов пока есть один – «Дэфматч». Каждому игроку выдается фиксированная сумма денег, которую он может потратить на улучшение корабля либо собственных навыков. Закончив приготовления, капитаны попадают на локальную карту, где и выясняют отношения.



ВЗГЛЯД БЛЕЙЗА УСТРЕМЛЕН СОВСЕМ НЕ НА СВИНЬЮ, А НА ЧЕЛОВЕКА С ВОСКЛИЦАТЕЛЬНЫМ ЗНАКОМ НАД ГОЛОВОЙ. У НЕГО ЕСТЬ ЗАДАНИЕ ДЛЯ НАШЕГО ГЕРОЯ.

шторм, сворачиваем паруса, встаем по ветру и ждем, пока буря закончится. Встретили врага – загружаем битву.

В БЕЛЫЙ СВЕТ, КАК В КОПЕЕЧКУ

Во время морских сражений наши возможности несколько более широки. Есть враг, есть пушки – значит, в лучших квестовых традициях, можно «использовать пушки на врага». Либо дожидаться, пока корабли облизятся, враг попадет в область обстрела, и командовать «Огонь!», а при желании – самому попрактиковаться в стрельбе. При чем здесь квесты – а притом, что стрельба в режиме «от первого лица» очень напоминает классический пиксель-хантинг: встаем лицом к недружественному

кораблю и начинаем крутить своей виртуальной головой вверх-вниз, пока прицел не станет из желтого красным (иногда это действительно вопрос нескольких пикселей). Вроде бы так мы выбираем угол наклона пушек, при котором заряд долетит до цели, но, насколько я знаю, канониры, чтобы выстрелить вверх, поднимают ствол пушки, а не смотрят в небо – врага лучше не упускать из поля зрения. Кстати, если герой сам встает к орудию, все матросы с палубы пропадают. Но эта условность как раз правильная – ведь в противном случае, пытаясь пройти с левого борта на правый, капитан постоянно наткался бы на своих товарищей по команде.



НЕ СМОТРИТЕ, ЧТО НА ИНДИКАТОРЕ ЗАРЯДКИ ПО 15 СЕКТОРОВ СЛЕВА И СПРАВА. НА САМОМ ДЕЛЕ С БОРТОВ У МЕНЯ ВСЕГО ПО 4 ПУШКИ.

БЕАТРИС С НАШЕЙ ЛЕТНЕЙ ОБЛОЖКИ 2004-ГО ГОДА. С ТЕХ ПОР ОГНЕВОЛОСАЯ КАПИТАНША НЕМАЛО ПОВИДАЛА.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Хорошая графика, один из лучших морских движков. Интересный режим пеших потасовок. Отличное музыкальное оформление. Возможность захвата и развития колоний.



Минусы:

Слабенький сюжет, одинаковый для обеих персонажей. Малое разнообразие событий. Недоработанный интерфейс.





ПОПАВ В БУРЮ, МЫ ВИДИМ, СКОЛЬКО ОЧКОВ ОПЫТА ПРИНОСИТ КАЖДАЯ ВОЛНА...



ТОЛКОВОГО ОФИЦЕРА
МОЖНО НАЗНАЧИТЬ
ГУБЕРНАТОРОМ
КОЛОНИИ.

Внеплановые развлечения

Хотя бордели в финальную версию не попали, в папке «Корсары 3\RESOURCE\MODELS\Characters» можно найти модели сотрудниц этих заведений. Названия соответствующих файлов начинаются на whoe. Чтобы увидеть их в игре, достаточно произвести несложную операцию: заменить модели простых горожанок (их названия начинаются на girl) куртизанками, просто переименовав соответствующие файлы. Готово – теперь по улицам всех городов архипелага, сверкая бюстами, разгуливают ладшие (и довольные этим) женщины. Еще в этой папке можно найти старую модель Беатрис в куртке. Ее можно подставить в игру на место Беатрис в топики, если новый облик героини вам не по вкусу. Однако поистине монструозного результата можно добиться, если заменить Блэйза (его модель называется Devlin.gm) на одну из проституток. Остается только поражаться стабильности движка, который, не моргнув шейдером, рендерит вместо мужественного пирата такое... такое нечто, увидев которое, Говард Лавкрафт сжег бы свои рукописи и ушел матросом в торговый флот. Скриншоты не могут передать той чудовищной грации, с которой ОНО передвигается и атакует. Это надо видеть своими глазами!



Офицеры-«бойцы» лично участвуют во всех абордажах и сопровождают вас в прогулках по колониям.

И МОРЕПЛАВАТЕЛЬ, И ПЛОТНИК

И шторма, и битвы, и абордажи при удачном раскладе могут принести вам опыт, который со временем позволит улучшить умения и приобрести новые способности. Совершенствоваться можно во всех аспектах военно-морской жизни: фехтовании, стрельбе из пистолетов и пушек, управлении кораблями, торговле, ремонте корпуса и лечении команды. Альтернативный способ стать мастером, например, абордажа – нанять в таверне бывшего моряка и сделать его своим офицером (к таковым причислены также доктора, казначеи и плотники). Офицеры тоже могут развиваться, жаль только, что для тех же плотников профильных

способностей не существует – ролевая система одна на всех. Увидеть вы сможете только офицеров-«бойцов»: они лично участвуют во всех абордажах и сопровождают вас в прогулках по колониям. Остальные присутствуют только в виде листа с характеристиками.

ГОРОД-ПРИЗРАК

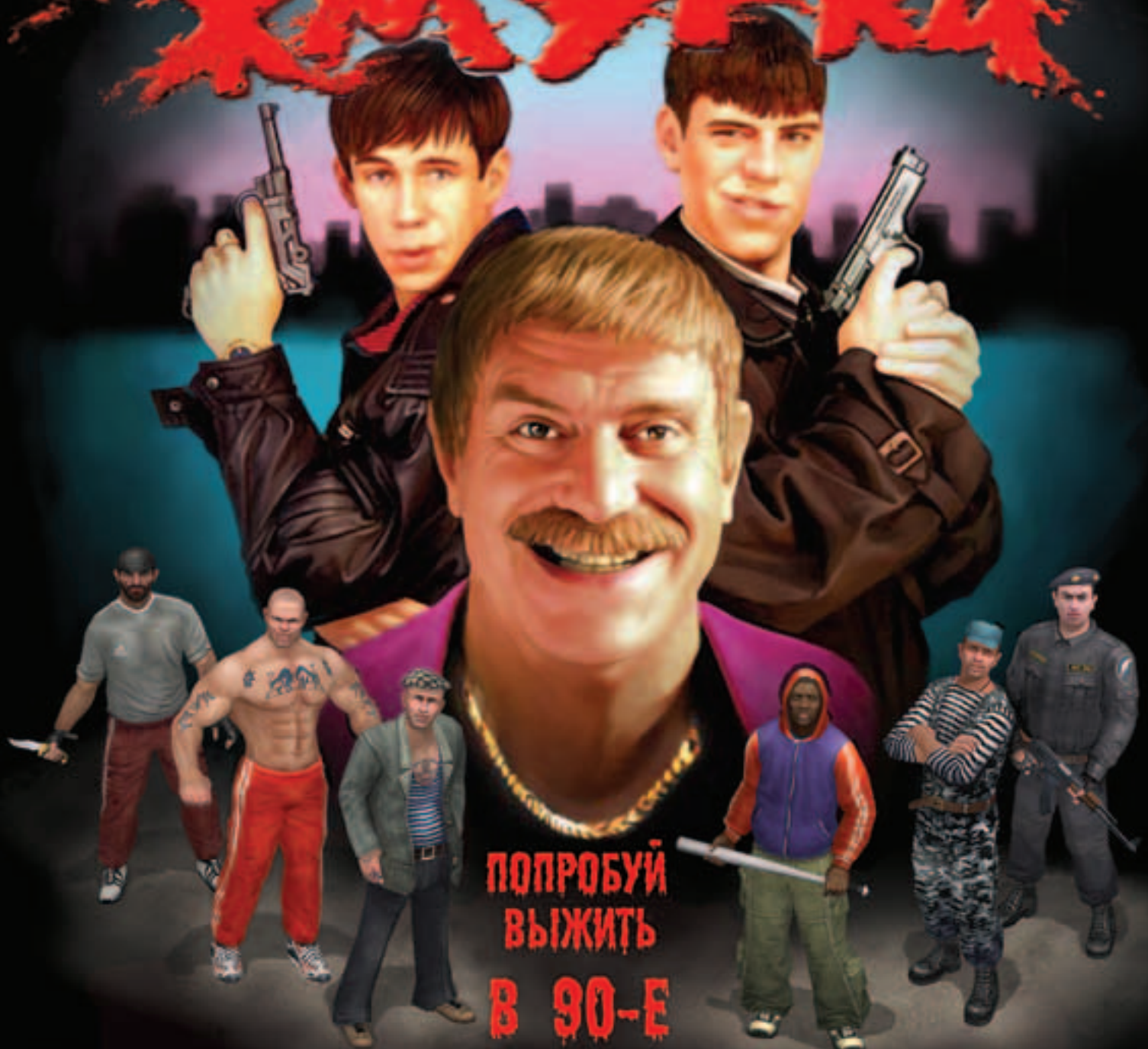
Поначалу вы тоже будете проводить довольно много времени на суше. Уютные портовые городки весьма милы на вид, и вы наверняка остановитесь полюбоваться водопадом колонии Сент-Киттс, навестите гваделупского падре, потыкаетесь во все двери, отмеченные значком закрытого замка, и зайдете в резиденцию губернатора, чтобы придать своей жизни больший смысл, завербовавшись на службу одной из четырех корон. Но понемногу вы поймете, что запертые двери никогда не откроются, горожане

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам отгрузки, доставки
и рекламной работы
в сети «1С-Мультимедиа»
обращайтесь в отдел «1С»
123098, Москва, в/п 04,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 727-82-87,
Факс: (495) 831-44-87
10910, ул. ГИИ, 1/график.1С.ру

ЖМУРКИ



ПОПРОБУЙ
ВЫЖИТЬ
В 90-Е



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.
© 2005 ООО «Кинокомпания «СТВ».



В НЕКОТОРЫХ СЛУЧАЯХ ВАША КОМАНДА МОЖЕТ И САМОСТОЯТЕЛЬНО ПЕРЕБИТЬ ПРОТИВНИКА.



ДАЖЕ САМЫЙ КРОВОЖАДНЫЙ ПИРАТ НЕ БУДЕТ УБИВАТЬ ЖЕНЩИНУ. ЗА НЕЕ НЕ ДАЮТ ОПЫТА!



СУДЯ ПО «ОЦЕНКЕ», КОТОРУЮ МЫ ПОСТАВИЛИ СТОЛЬ ДОЛГОЖДАННОМУ ПРОЕКТУ, КРАСАВИЦА БИАТРИС ЕЩЕ НЕ РАЗ ПОЯВИТСЯ НА НАШИХ СТРАНИЦАХ.

на улицах – статисты, зачастую исчезающие, как только вы повернетесь к ним спиной, и единственный способ хоть как-то расшевелить жизнь города – это убить одного из его жителей. С этого момента скучный RPG-городок превращается в веселый beat'em-up-уровень.

БЬЮТ НЕ ТОЛЬКО СКЛЯНКИ

Фехтовальные поединки в «Корсарах III» – это вещь. Впрочем, в поединках дерутся один на один, а здесь враги чаще носятся за нами толпами. Однако стоит повернуться к ним лицом, как их решимость на мгновение падает – знаете, как в кино: «Он вышел один против нас всех! Что он задумал?» И вот тут-то надо скорее разить, пока они не опомнились, а потом либо держать блок, либо бегать, пока не восстановится «боевая энергия». Здоровье, кстати, тоже прибывает со временем, только не так быстро.

Проблема только в том, что перебить всех горожан невозможно. Население постоянно возобновляется в невидимой вам части города. В другую крайность игра впадает при abordage – здесь вам за-

частую не удастся встрять в общую потасовку, команда отлично справится и без вас, а вам останется только дуэль с капитаном (одержать в ней победу вовсе не так сложно).

Кроме кораблей, можно нападать и на колонии. Вначале вам нужно уничтожить все орудия форта, а потом сразиться с гарнизоном (и победить, естественно). После этого вы сможете сделать губернатором колонии своего ставленника-офицера. Каждое подшефное поселение будет снабжать вас продовольствием и людьми, строить корабли. А рано или поздно вы выясните (например, из этой статьи), что захват всех колоний Карибского архипелага – конечная цель игры. Задача, без сомнения, непростая, да к тому же весьма неблагодарная. Проявления народной любви будут довольно скромны, а вот головной боли прибавится, ведь на ваши плечи лягут заботы по модернизации колонии, и от охотников прибрать город к рукам отбиваться придется. А если колоний несколько? Нет, лучше уж, как в «Пиратах», играть до старости. Или до смерти. А потом начать сначала. Мы не прощаемся! ■

Штурвал сорвало

В интерфейсе игры припрятано множество грабелей, нацеленных на лбы тех, кто решил получить от «Корсаров III» удовольствие, несмотря ни на что: невозможность покинуть экран настроек, нажав на Esc; запрет одновременно рулить кораблем и использовать меню быстрого доступа, хотя управляют ими разные кнопки; недокументированные и неверно документированные клавиши. С другой стороны, логика подсказывает, что, например, если против героя ополчился весь гарнизон колонии, быстрый переход к городским достопримечательностям должен отключаться. Но нет, Блейз и Беатрис по-прежнему легко телепортируются из таверны в порт и обратно.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам сетевых игр
и условий работы
в сети - 1С/Мул. сервис
обслуживать в фирму - 1С
120000, Москва, а/я 64,
ул. Сахаровская, 21
Тел.: (495) 707-92-37
Факс: (495) 881-66-07
http://ic.ru, http://games.1c.ru

МАГИЯ КРОВИ



"Магия Крови - совершенно удивительная игра. Визуализация волшебных поединков выглядит так, что хоть в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" - "XS magazine", 09'2005

"Главное впечатление - это проект с отличной оригинальной идеей и профессиональным воплощением. В нем собраны лучшие качества игр в графе "жанр" которых принято писать: маньяке сонгтанне Асстоп/RPG" - "PC Игры", 11'005

"Говорить о графике "Магии Крови" можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает." - "Страна игр", 11'2004



SKY FALLEN

© 2005 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



В прошлом году мы уже пытались сравнить эти две консоли, но тогда речь шла почти исключительно о технических характеристиках. Строили мы и прогнозы на будущее. Насколько они оправдались, и зачем сейчас имеет смысл покупать PSP и DS, мы и расскажем в материале PSP vs DS Round 2. А через год, глядишь, сможем подвести окончательные итоги смертельной схватки

PSP VS DS



DS Resistance!

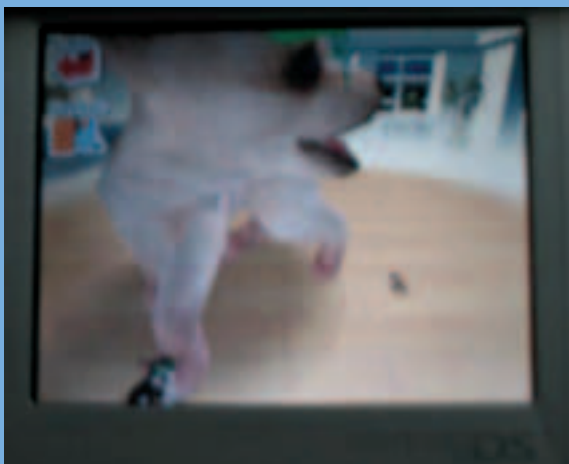
12 месяцев прошло с той поры, как мы познакомили вас с новым чудом от Nintendo: двухэкранным, с микрофоном, тактильным вводом, картриджами в роли носителей информации, обратной совместимостью с предшественником, а также дизайном, который пафосные эстеты очень уж любили (и любят по сей день) критиковать. 12 месяцев назад мы обозначили и основного конкурента DS – стильную и мощную консоль Sony – PSP.

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



ВЗЛОМЩИКИ КОДОВ

В номере 196 мы рассказывали вам об Action Replay MAX для GBA/DS. Это устройство, применительно к DS, полезно только лишь возможностью создания резервных копий игровых сохранений. Однако с появлением flash-карточек взлом игр стал доступен практически любому! Жертвой умельцев с <http://www.aibohack.com/nds/> пала Nintendo: полюбуйтесь на эту чудовищную чихуахуа!



Подводя итоги года, можно с уверенностью сказать: менее красивая и технологически продвинутая DS медленнее, но неуклонно вырывается вперед. Что свидетельствует как о большом кредитовании доверия к Nintendo со стороны потребителей, так и об интересе к новым, неординарным играм, которые обещала нам большая N. И она сдержала свое обещание.

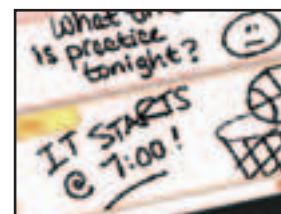
ИГРЫ

Стартовала DS, прямо скажем, не самым лучшим образом: Nintendo берегла свои революционные сюрпризы, а сторонние разработчики еще не разобрались как следует в архитектуре консоли, чтобы создать нечто действительно стоящее. В итоге лучшим стартовым проектом оказался Super Mario 64 DS, порт того самого революци-

DS («совсем не Ridge Racer», как верно подметил коллега Spriggan). В полной мере уникальные возможности DS начали использоваться в сборниках мини-игр, благо полноценного геймплея там и не требовалось: так появились более-менее адекватные Project Rub и Wario Ware: Touched!, дающие обещанные свежие игровые ощущения, но вместе с тем не имеющие никакой глубины. Также на начало пути Nintendo DS пришелся расцвет всевозможных пазлов. Puyo Pop Fever, Mr. Driller: Drill Spirits, Polarium, Zoo Keeper и, наконец, кульминация в виде Meteos сделали DS отличным выбором для любителей головоломок. Тем временем дорогие сердцу нашему мегакорпорации, штампующие мультиплатформенные игры по лицензиям, нашли себе легкую доро-

В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ

В новых моделях DS (красной, например) установлена более свежая версия прошивки, с которой PassMe работать отказывается. Но народные умельцы не отстают – уже существует PassMe2, призванный обойти эту преграду. При должной сноровке можно и самому обновить первую версию PassMe во вторую: об этом рассказывается по адресу <http://natrium42.com/projects/tag.html>. Одна беда: PassMe2 оперирует не с прошивкой, а с BIOS, откуда направляет запрос в SRAM-часть flash-карты, и, как следствие, не работает с МЗ, где SRAM отсутствует. Владельцам более ранних версий консоли волноваться не стоит: Nintendo не Sony, насильно перепрошиваться не заставит.



Ближе к лету начали появляться полноценные оригинальные игры – такие, которых нет на на одной другой консоли.

УВЕРЕННОСТЬ В КАЧЕСТВЕ

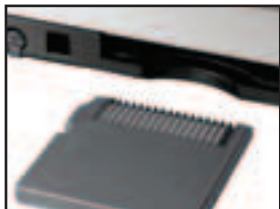
Если у вас Nintendo еще не ассоциируется с понятием качественного «железа», то пора бы уже в этом убедиться. Как GameCube был самой надежной из приставок уходящего поколения, так и DS может похвастаться отсутствием западающих кнопок, неизменной (даже после года жесточайшей эксплуатации) чувствительностью тачскрина и прочностью. Хотелось бы сюда также отнести и отсутствие проблемы с битыми пикселями: так, в цивилизованных странах Nintendo бесплатно обменивает DS даже с одним неработающим пикселем, причем высылает замену авансом, дабы игрокам не приходилось прозябать без консоли. У нас, увы, такого сервиса не предвидится. Потребительский рынок не тот.

онного трехмерного платформера с Nintendo 64 с добавленными персонажами, заданиями и мини-играми. России, где N64 была крайне непопулярна, это подарило еще один шанс ознакомиться с игрой, задавшей стандарт целому жанру. Прочие игры того времени по большей части разочаровывали: от Ping Pals, продвинутого PictoChat'a, продающегося по цене полноценной игры, и Sprung, ужасного симулятора знакомств с девочками, до не менее неудачных гонок Ridge Racer

гу: портировать на DS игру с GBA, добавив в нее парочку бонусов с использованием тачскрина, и продавать это как самостоятельный продукт. Madagascar, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith и недавняя Harry Potter and the Goblet of Fire являют собой прекрасные образчики подобной халтуры, которую мы всячески порицаем. Ближе к лету, однако, потихоньку начали появляться полноценные оригинальные игры – такие, которые невозможно было бы реализовать ни на одной другой

платформе. Первой ласточкой стал Yoshi Touch & Go – двухмерный платформер, все управление в котором было передано стилусу. Затем (с громадным отставанием в Европе, впрочем) последовала Kirby Power Paintbrush, умело исправившая все недочеты «Йоши» и получившая у нас заслуженную «девятку». Особняком стоит уникальнейшая Racerix, которой и жанр-то присвоить сложно: подумайте только, игра полностью управляется рисованием! Явилась и пытающаяся возро-

дить умирающий жанр квестов Another Code: Two Memories – увлекательная, оригинальная, но чересчур уж короткая. Но настоящий бум, подбросивший DS на вершину чартов продаж и обеспечивший ей заметный отрыв от PSP, устроили не мэскоты большой N и не 25-летний колобок, и даже не хрупкая и симпатичная Эшли Робинс, а простые собачки. Откликающиеся на хозяйский голос, ловящие фрисби, ловко прыгающие через барьеры, любящие хорошо поесть и поспать – вдоволь живущие своей собачьей жизнью под присмотром игрока. Nintendogs, при всех своих недостатках, оказалась и революционной в плане геймплея, и доступной абсолютно всем, вне зависимости от возраста и пола, и невероятно притягательной



благодаря необычайной кавальности щеночков. Но не одними «нинтендособаками» славится двухэкранный наладонник! Advance Wars: Dual Strike, отшлифован до блеска глубокий стратегический геймплей, украсила этой осенью у вашего покорного слуги более 70 часов – больше, чем все PS2-игры за тот же срок. Castlevania: Dawn of Sorrow – великолепная адвенчура в лучших традициях серии; Sonic Rush – самый настоящий двухмерный «Соник», еще более красочный и быстрый; Mario Kart DS – динамичная и увлекательная аркадная гонка; Mario & Luigi: Partners in Time – наполненный юмором сиквел знаменитой RPG для GBA; Viewtiful Joe: Double Trouble – потрясающе аутентичный своим старшим братьям с «больших» консолей двухмерный beat'em up с повсеместным использованием cel-shading; Metroid Prime Pinball – впечатляющая смесь эстетики серии Metroid

с традиционным пинболловым геймплеем; Phoenix Wright: Ace Attorney – симулятор адвоката; Trauma Center: Under the Knife – симулятор хирурга; Animal Crossing: Wild World – портативное продолжение нашуемшей игры для GameCube; Tony Hawk's American Sk8land – экстремальный скейтбординг в кармане... И это только хиты! Вдобавок к этой веренице всячески замечательных игр, осенью произошло еще одно занятное событие – Nintendo наконец-то сподобилась выйти в онлайн. Да как! Практически одновременно по всему миру и абсолютно бесплатно – это ли не повод для гордости? За серверы отвечает сеть GameSpy; доступ к Всемирной Паутине с DS осуществляется посредством WiFi: достаточно иметь дома роутер, поддерживающий протокол 802.11b (неполный список совместимых моделей можно найти на офици-

FINAL FANTASY VII DS? ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ!

Да, вы видите на этой картинке именно то, что вы видите. Homebrew-разработки дошли до уровня, достаточного, чтобы написать под Nintendo DS игру, ни в чем не уступающую Final Fantasy VII по качеству графики. Помня о том, как Square прикрыла проект Chrono Trigger Resurrection, мастера планируют сотворить подобным образом лишь демо, подобное тому, что распространялось с Total No.1. Мы же надеемся, что этим дело не ограничится: слишком уж заманчивы перспективы!



Nintendogs оказалась и революционной в плане геймплея, и доступной абсолютно всем вне зависимости от возраста и пола.

ВСЕМИРНАЯ DS-ПАУТИНА

С выходом DS в Интернет и введением такого понятия, как Friend Code (уникальный код, выдаваемый игроку, с помощью которого другие могут выбрать именно его в качестве партнера по матчу в Mario Kart DS или пригласить в деревню в Animal Crossing: Wild World) еще более остро встал вопрос о консолидации владельцев портативного чуда от Nintendo. <http://dswifi.bigredpimp.com> – проект, целью которого является создание обширной базы данных играющих по Интернету и обмен Friend-кодами.

НА САМОМ ДЕЛЕ, НАСТОЯЩИЕ ВЕДЬМЫ ДЕРЖАТ МЕТЛУ НАБОРОТ.



Без Марио не может обойтись на одна консоль от Nintendo.





НАСТОЯЩИЙ ГРАФИЧЕСКИЙ
ЧАТ, ВСТРОЕН В DS.

альном сайте <http://nintendo-wifi.com>), или приобрести Nintendo WiFi USB Connector. Само собой, для этого нужно иметь компьютер и довольно быстрый Интернет-доступ. Естественно, с DS можно выходить в Сеть в любом кафе, где есть WiFi; мы впервые опробовали онлайн-проекты для DS прямо в нашем офисе. Уже три игры поддерживают онлайн-соединение: Tony Hawk's American Sk8land, Mario Kart DS и Animal Crossing: Wild World. Планы на будущее самые широкие! И в первую очередь – конечно же, Metroid Prime: Hunters, откладывавшаяся во многом из-за доработки онлайн-режима. И список хитов на этом себя не исчерпывает: будущее обещает нам DS-римейки



ти DS и GBA обладатели двухэкранной консоли могли наслаждаться всеми прелестями, возможными благодаря Flash Linker – от чтения текстов до прослушивания музыки и просмотра видео – но, увы, лишь в урезанном разрешении. Впрочем, обо всем, что может GBA, вы уже прочли в GBA Resistance-2; нынче же у нас время DS. Начнем с того, что формат DS-картриджей оказался-таки не по зубам господам взломщикам, и пиратские игры, равно как и flash-карточки для приставки, отсутствуют как класс. Но, в конце концов, кому нужен DS-слот, когда есть давно уже изученный разъем, доставшийся в наследство от GBA? И тогда вопрос встает уже несколько по-иному: каким образом можно запустить DS-код с GBA-слота? На данный момент существует

<http://www.aaronrogers.com/nintendods/wifime.php>, а приложение и драйвер – на нашем диске. Недостаток такого метода очевиден: необходимо быть рядом с компьютером, что делает портативность консоли практически неактуальной. PassMe – пожалуй, самый простой метод из трех, поскольку реализуется он на сто процентов аппаратно. Небольшое устройство вставляется в DS-слот, а в него – любой лицензионный картридж. И все – автоматически авторизуясь кодом картриджа, PassMe заставляет DS читать информацию с GBA-слота. Картридж при этом можно использовать абсолютно любой – мы приспособили карточку с трейлером The Legend of Zelda: Twilight Princess, доставшуюся нам на прошлой Е3. Заметных недостатков здесь два. Во-первых, необходимо постоянно держать довольно

БЕЗ ПРОВОДОВ!

Как известно, мультиплеер в играх для DS реализован посредством WiFi-соединения двух консолей. Официально заявленный диапазон – 10-30 метров, но, само собой, реальное качество связи зависит от конкретных условий. PictoChat, например, работал и в едущих друг за другом по шоссе машинах, и не терял связь и на расстоянии порядка полусотни метров в заполненном людьми торговом центре. В то же время для игр, где качество связи играет значительную роль, такие условия совсем неприемлемы: играющим рекомендуется находиться по крайней мере в одном помещении.

Формат DS-картриджей оказался не по зубам пиратам, и левые их копии отсутствуют как класс.

Resident Evil и Final Fantasy III, долгожданную New Super Mario Bros., нестаряющую классику Worms, отпрысков популярных стратегий Age of Empires: The Age of Kings и Black & White Creatures; наконец, новый проект именитого Хиросибу Сакагути – ASH. Скучать не придется!

ТЕХНОЛОГИЯ

За прошедший год прогресс не стоял на месте, и нынче запуск лицензионного и самодельного софта на DS с саморучно записанной карточки себе может позволить каждый. Справедливости ради стоит отметить, что за счет обратной совместимос-

три способа сделать это: WiFiMe, PassMe и FlashMe. WiFiMe использует встроенную в DS возможность Download Play для передачи необходимого кода через WiFi. Для этого вам понадобится компьютер с Windows 2000/XP, PCI или PCMCIA WiFi-карта на чипсете Ralink RT2560 (список можно найти здесь: <http://ralink.rapla.net>) и специальный драйвер с соответствующим приложением. Установив оный драйвер для WiFi-карты, мы тем самым позволим ей соединиться с DS и закачать на нее загрузчик самодельных программ с GBA-слота! Полную инструкцию можно найти по адресу

большую PassMe в DS-слоте, из которого, как вы помните, карточки выскакивают при нажатии. В случае с играми проблем не было: они идеально входили в слот, а вот PassMe возвышается над ним на добрый сантиметр и от нажатия или сильного удара норовит выпрыгнуть. Во-вторых, используя PassMe, невозможно распространять демки для скачивания по Download Play (multicard мультиплеер работает отлично): после загрузки консоли-клиенты просто зависнут, не пройдя проверку RSA-подписи – в случае, если они не прошиты FlashMe. FlashMe суть перепрошивка

ЛЮБИМЫЙ
ДИНОЗАВР АРТЕМА
ШОРОХОВА ГОТОВ
ПОДЕЛИТЬСЯ С
КАЖДЫМ СВОИМИ
ЯЙЦАМИ.



ОНЛАЙН «ПО-НИНТЕНДОВСКИ»

В отличие от PSP, настроить онлайн-доступ для DS крайне просто – можно даже сказать, что вообще ничего настраивать не нужно! Система сама найдет точки доступа, протестирует, подключится, выйдет в Сеть, подключится к серверам Nintendo и найдет других игроков, жаждущих встречи в игре. И если у вас нет возможности установить точку доступа – не беда! Достаточно посетить любое заведение, участвующее в проекте Яндекс.WiFi, благо их становится все больше и больше.



МОСТ SL1, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗАМКНУТЬ ПРИ УСТАНОВКЕ FLASHME.

самой DS, после которой консоль будет запускать код с GBA-слота. Также FlashMe отключает набивший оскомину начальный экран с предупреждением Минздрава, проверку RSA и добавляет еще парочку приятных возможностей. Для установки FlashMe понадобится запустить соответствующий файл с GBA-карточки, что подразумевает использование одного из предыдущих методов. Затем нужно открыть аккумуляторный отсек, снять наклейку с указанного на картинке отверстия (теряете гарантию) и замкнуть мост SL1 металлическим объектом (отверткой, например). Если контакт в SL1 потеряется, процесс лишь остановится, чтобы затем возобно-

виться вновь; но если же во время перепрошивки консоль выключится – можете со своей DS попрощаться. Для отмены автоматической загрузки с GBA-слота при запуске консоли держим Select; для отката к изначальной версии прошивки – A+B+Select+Start. Откат вам понадобится, если вы попытаетесь запустить на приставке с ранней версией FlashMe Mario Kart DS, использующий онлайн-овое WiFi-соединение: при загрузке Mario Kart записывает в занимаемое FlashMe место в памяти WiFi-настройки. Последняя, пятая, версия FlashMe подобной проблемы не имеет. Прогресс коснулся и GBA-слота. Отныне мы больше не ограничены дороговизмой Flash Linker небольшой вместимости! M3, он же

GBA Movie Player, являет собой переходник с разъема GBA на один из распространенных форматов flash-карточек – CF или SD – и стоит около 90 долларов. Иными словами, за стоимость Flash Linker среднего объема мы получаем возможность использовать дешевые и легко доступные носители информации!

ВОЗМОЖНОСТИ

Nintendo DS умеет делать все то, что мог GBA. Читавшие GBA Resistance-2 в 155 номере знают и про Bookreader Advance, и про GBA JPEG Viewer, и про оперирующую с видео Meteo: все эти программы прекрасно себя чувствуют, запущенные на Nintendo DS с Flash Linker. M3, однако, в них не нуждается – он сам по себе предназначен для работы с мультимедиа-файлами (равно как и с DS: M3 не будет показывать черные границы по краям экрана). В главном меню M3 выбираем, что хотим воспроизводить: видео, аудио, картинки, игры или тексты – и исследуем содержимое карточки на предмет файлов подходящего типа. Одна не-



ПОРТАТИВНЫЙ ПИКСЕЛЬ-АРТ

Истинные художники не знают преград! Еще до того, как были изобретены всевозможные ухищрения, дающие простор homebrew-энтузиастам, поклонники DS использовали ее для рисования... с помощью PictoChat. Место их сбора – <http://ndsart.net> – ресурс, посвященный творчеству на Nintendo DS. И, поверьте уж, иногда качество их творений поражает. Как вам этот Спайдермен?



Отныне мы больше не ограничены дороговизмой Flash Linker небольшой вместимости! Можно использовать обычные флэш-карты.

Пусть не вышла рожей, зато крепка кожей.



ШАХМАТЫ DS ТОЖЕ СМОЖЕТ ЗАМЕНИТЬ.

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.





WIFME В ДЕЙСТВИИ: ЗАКАЧИВАЕМАЯ ПРОГРАММКА ОТКРОЕТ ДОСТУП К GBA-СЛОТУ.

задача: все, кроме текстов (которые M3 успешно читает из простых .txt-файлов и даже закладки делает – только с русским у него не ладится), нуждается в дополнительном конвертировании. Прилагающийся диск содержит все необходимые программы, но перенос нужных файлов из одного формата в другой – занятие не из интересных. Есть и другой вариант – оболочка Moonshell, запущенная с M3 как простой ROM-файл для DS, способна сама проигрывать мультимедиа-файлы без лишних операций. Подтверждаем: использовать DS на улице в качестве MP3-плеера вполне возможно!



ОБОЛОЧКА MOONSHELL ИМЕЕТ ПРИВЫЧНЫЙ ОКОННЫЙ ИНТЕРФЕЙС И С ЛЕГКОСТЬЮ ПРОИГРЫВАЕТ MP3-ФАЙЛЫ.

Также на DS отлично работают и написанные под GBA эмуляторы. Эксклюзивами, увы, DS нас порадовать не может: nesDS и snesDS пока что являются лишь слегка подкорректированными портами PocketNES и SNESAdvance соответственно. Еще один порт, однако, интересен куда более:

SCUMMVM, интерпретатор движка SCUMM, был неофициально перенесен на Nintendo DS. А это значит, что классические квесты Lucas Arts, такие как Maniac Mansion и Day of the Tentacle – да-да, знаменитые PC-проекты начала 90-х, – можно запустить на двухэкранном наладоннике от Nintendo! Более того – они управляются стилусом! Эшли Робинс отправляется в отставку.

Что еще ждет нас на DS? Да все, на что хватит фантазии у энтузиастов! От Paint'a и «крестиков-ноликов» до текстовых редакторов и графических демок, от неизбежного эмулятора SNES до призрачного римейка Final Fantasy VII – возможно все. Итак, Sony выпустила на рынок портативный мультимедийный центр, поторопившись с запуском и не позаботившись должным образом об игровом обеспечении своего детища. В то же время Nintendo создала продуманную, качественную и действительно инновационную игровую консоль, обеспечив ее оригинальными играми – а народные умельцы сделали из нее доступный аналог КПК. Ваш выбор?

БАНАЛЬНАЯ АРИФМЕТИКА

Nintendo DS – \$150. M3-адаптер для Compact Flash с PassMe в комплекте – \$90. Kingston CF-1024/S (1GB, 50x для скоростного чтения) – \$60. Итого – триста американских долларов (без учета доставки, но все же) за полностью оборудованную и готовую к употреблению игровую консоль с возможностями КПК.



ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ КОМПЛЕКТ, НЕОБХОДИМЫЙ ДЛЯ ПРЕВРАЩЕНИЯ DS В КПК.



В главном меню M3 выбираем, что хотим воспроизводить: видео, аудио, картинки, игры или тексты...



"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.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit.ru/forums/>. Розничная продажа в магазинах фирмы



PSP

Resistance!

Цикл Resistance задумывался эдаким «взглядом из окопа» на побочные возможности портативных игровых систем. Готовя три года назад первый выпуск GBA Resistance («СИ» №130), ваш покорный рассказал о хакерской и моддерской «сцене», сформировавшейся вокруг Game Boy Advance, – в игрушку от Nintendo китайцы тогда вкручивали подсветку Afterburner, фотоаппараты и флэш-линкеры. Сегодня в аналогичной (хотя и ориентированной, скорее, в сторону софта, нежели «железных» решений) ситуации находится PlayStation Portable. Агрессивно настроенная Sony Computer Entertainment не упускает шанса наступить на горло несанкционированному программированию, и перед владельцами PSP нынче есть два пути: прямой официальный автобан и тернистая партизанская тропка.



Узнать версию прошивки можно по индексу на коробке с PSP. Отыщите в блоке со штрихкодом отдельную литеру – это зашифрованный номер ПО. Буква «А» означает прошивку 1.50, «В» = 1.51, «С» = 1.52, «D» = 2.00, «Е» = 1.52, «F» = 2.00, «G» = 2.01, «H» = 2.50. Наборы Giga Pack в основном комплектуются аппаратами с прошивками 2.01 и 2.50.



Свою первую PSP я урвал чуть больше года назад. Чуть больше года назад с PSP можно было делать одну-единственную вещь: играть в Ridge Racer. Это участь «ранних пташек»: цепанул коготками новенькую железяку – будь готов к «сырой» (в случае с дебютными PSP для японского рынка – малофункциональной) прошивке и минимуму стоящих игр. Пройдя Ridge Racer, я некоторое время использовал PSP как портативный фотоальбом, но «битые» пиксели крепко раздражали, а вместительных Memory Stick Duo днем с огнем было не сыскать, и где-то через месяц устройство было продано с минимумом сожалений. Вторая PSP появилась в мае: купленная в Штатах (и придирчиво проверенная прямо в магазине

хакерское изобилие (разрешили же они владельцам роботов Aibo писать собственные микропрограммки), если б упомянутые уязвимости ПО не позволили запускать наряду с безобидными утилитами списанные с UMD на емкие Memory Stick копии игр – иными словами, предоставляли лазейку для пиратов. Последние, ясное дело, ею моментально воспользовались. На что SCE ответила выпуском подлатанной прошивки. Которую тут же взломали. SCE снова парировала, «сцена» не осталась в долгу – короче, борьба Большой Халявы и японской дзайбацу продолжается по сей день с переменным успехом. Давайте посмотрим, какую пользу можно извлечь из произошедшего вокруг PSP за тринадцать месяцев жизни аппарата на рынке.

удовольствие для самоотверженных маньяков с широченным интернет-каналом, родственное поиску пары жемчужин в куче мусора. Концентрация хитов будет расти в третьем-четвертом кварталах 2006 года, но сегодня PSP – далеко не PS2, на которой уже куда ни плюнь – попадешь в игру достойную, красивую и высокотиражную. Нынешняя PSP – система для ленивых геймеров, активно, впрочем, пользующихся богатыми медиавозможностями аппарата; и для любителей abandonware – почтенных 8-, 16- и 32-битных приставок, эмулирующихся на машинке Sony с разной степенью успешности. А вот плодами деятельности «сцены»,



Сразу важное замечание: сейчас брать PSP исключительно ради современных игр – практически бессмысленно.



на предмет возможных проблем с экраном), она стала полигоном для Большой Халявы. Продукты быстро распустившейся программистской «сцены», использующие бреши в прошивке – всех мастей самопальные программюльки, графические демки и, разумеется, эмуляторы приставок «в возрасте» – ринулись на PSP нескончаемым потоком. Не исключено, что Sony закрыла бы глаза на приключившееся

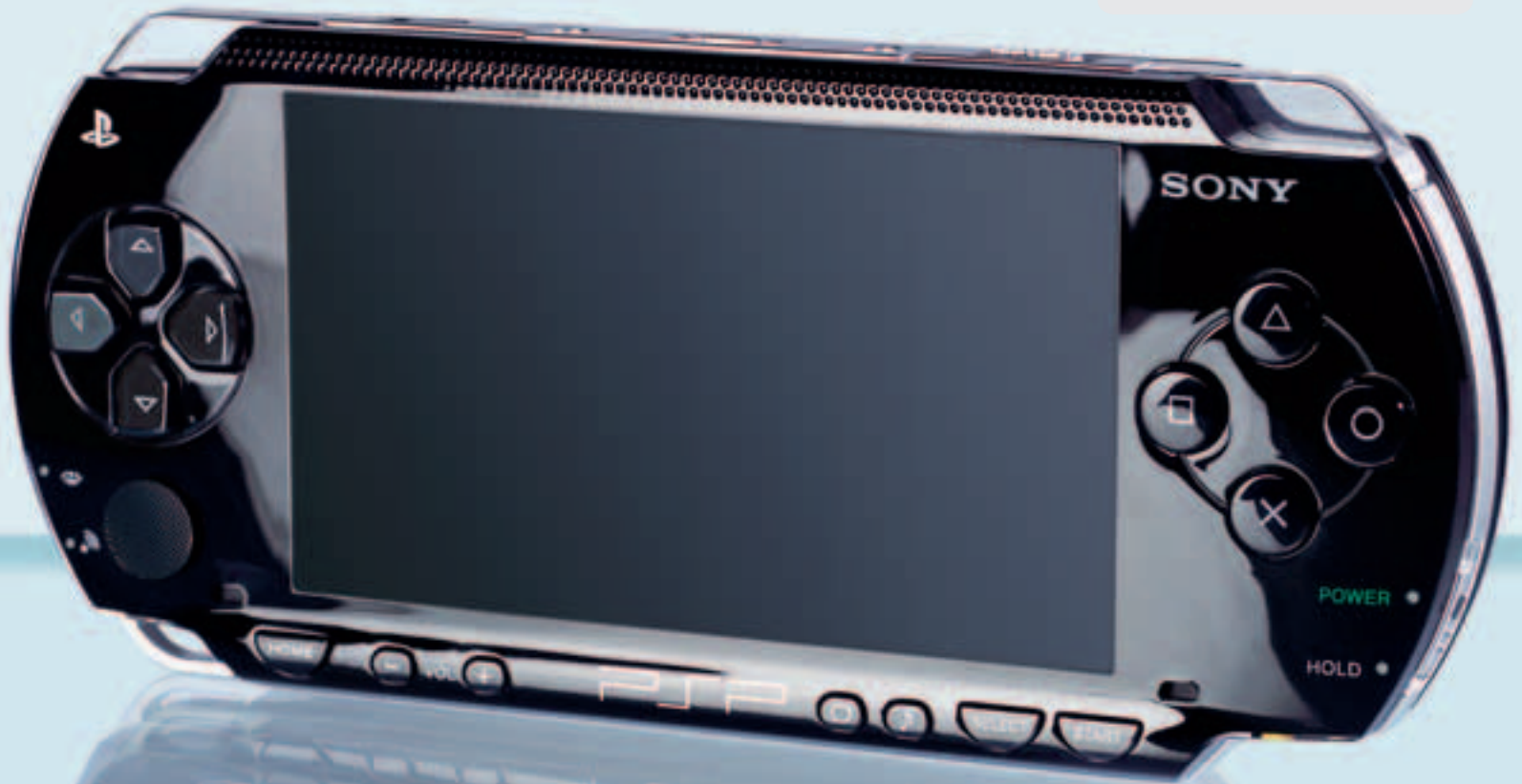
ИГРЫ – НЕ ГЛАВНОЕ?

Сразу важное замечание: сейчас брать PSP исключительно ради современных игр – почти бессмысленно. По этой же причине я бы не стал прельщаться возможностью запуска скачанных из Сети копий коммерческих игрушек – на PSP в данный момент так мало стоящих игр, что их все можно пересчитать по пальцам рук (или даже руки), а копаться в десятках гигабайт релизов –

помимо эмуляторов, мало кто пользуется – бурная активность независимых программистов создает иллюзию значимости их разработок, однако homebrew-программы для PSP за редким исключением (о нем – впереди) являют собой мутную массу кода, страдающего родовыми хворями самопала, основная из которых – практически полная бесполезность для конечных пользователей.

Автор:

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



Утверждению, что в американские PSP устанавливают экраны Samsung, уступающие экранам Sharp, подтверждения не нашлось.



Не стоит недооценивать PSP как медиаплеер. К вашим услугам целый ряд программ для кодирования видео (бесплатная PSP Video 9, условно бесплатная PSP Movie Creator, платные Image Converter и PSP Media Manager от Sony), позволяющих сбросить на Memory Stick содержимое DVD, MPEG4-или AVI-файл с разными настройками сжатия. Наш Юра Воронов использует PSP с какими-то невероятными наушниками в качестве замены mp3-плееру и вполне доволен качеством воспроизведения – а уж если такой знатный аудиофил хвалит звук PSP, значит, там и вправду полный порядок.

СИСТЕМНОЕ ПО

Каждый будущий владелец PSP оказывается перед выбором: какую систему покупать? В отличие от той же PlayStation 2, здесь региональная принадлежность не имеет особого значения. Фильмы на UMD после одного-двух просмотров полностью теряют свою ценность, на любой PSP идут игры любого региона и поддерживаются мультязычность, а утверждению о том, что в американские системы устанавливают экраны от Samsung, якобы значительно уступающие экранам Sharp из японских PSP, документального подтверждения не нашлось: специально положив рядом черную «американку» и белую «японку», особых различий в отображении картинок я не углядел, как ни старался. Другое дело – прошивка (firmware) или, в терминологии SCEI, «сис-

темное ПО». От нее-то и зависит, сможете ли вы запускать те самые несанкционированные программы, вокруг которых столько шума. Сразу предупреждаю: если вы планируете узнать, где скачивать и как запускать с карточки нелегальные копии игр – тут я вам не помощник. До появления в широком доступе перезаписываемых UMD (а Sony еще десять раз подумает, прежде чем «сдавать» таким образом формат) пиратство на PSP останется занятием попросту неудобным – в отличие, скажем, от пиратства на GBA, где «нажал – скачал – заработало». Короче, к услугам желающих прибегнуть к миру сомнительных удовольствий всегда есть Google, а мы здесь поговорим о вещах куда более безобидных: homebrew-сцене и общении с abandonware. На момент, когда пишется

эти строки (30 декабря 2005-го, привет из прошлого года!), самая свежая прошивка носит индекс 2.60. В ней, как и в версиях 2.01 и 2.50, залатаны все лазейки для запуска разношерстного самопала. Хотите поэкспериментировать с эмуляторами и прочим Халлявным Добром – ищите аппарат с ПО версии 1.00, 1.50, 1.51, 1.52 или 2.00. Как узнать, какой версией прошиита приобретаемая PSP? Либо по индексу на коробке (см. врезку) либо непосредственно из программного меню («Настройки системы» – «Сведения о системе»). Доисторическая прошивка 1.00 позволяет запускать интересные нам eboot-файлы безо всяких проблем – достаточно перетасовать их в папку GAME на Memory Stick. Владельцы PSP с ПО версии 1.50 вынуждены прибегать к чуть более хитрым методам инс-

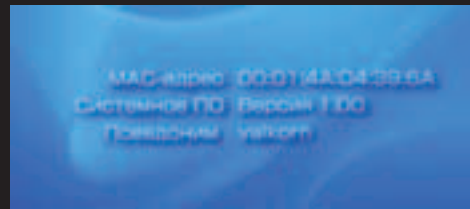
Понижение системного ПО PSP с версии 2.00 до версии 1.50: проще вяленой белки!



У НАС В РУКАХ СИСТЕМА С ПРОШИВКОЙ 2.00, ЗАКРЫВАЮЩЕЙ ДОСТУП К БОЛЬШОЙ ХАЛЯВКЕ. ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ИЩЕМ ПРОГРАММКУ MRNDOWNGRADER, ЗАЛИВАЕМ НА КАРТУ ПАМЯТИ (ПАПКА PSP-GAME-UPDATE) 15-МЕГОВЫЙ ФАЙЛ ПРОШИВКИ 1.50



СЛЕДУЕМ ИНСТРУКЦИЯМ ИЗ README-ФАЙЛА, ПРИЛАГАЮЩЕГОСЯ К MRNDOWNGRADER: КЛАДЕМ В ПАПКУ PHOTO ПРИЛАГАЮЩИЙСЯ TF-ФАЙЛ, А В КОРНЕВУЮ ДИРЕКТОРИЮ КАРТЫ – ФАЙЛИКИ INDEX.DAT И N.BIN. НАВОДИМ КУРСОР НА TF...



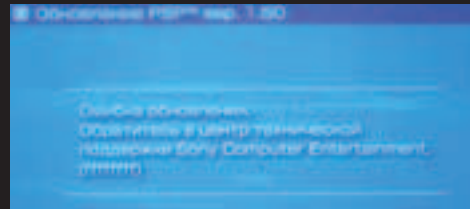
...И СИСТЕМА ЗАВЕШИВАЕТСЯ НА НЕСКОЛЬКО СЕКУНД, В ПРОИЗВОЛЬНОМ ПОРЯДКЕ ВЫВОДА НА ЭКРАН ЦИФЕРКИ. ЖДЕМ МИНИМУМ 30 СЕКУНД, ПЕРЕЗАГРУЖАЕМСЯ, ПОЛУЧАЕМ НЕВЕРНОЕ СООБЩЕНИЕ О ПРОШИВКЕ 1.00



В ПУНКТЕ «ИГРА» ГЛАВНОГО МЕНЮ НАХОДИМ ФАЙЛИК ПРОШИВКИ 1.50 И ЗАПУСКАЕМ ЕГО, ПРЕДВАРИТЕЛЬНО УБЕДИВШИСЬ, ЧТО КАБЕЛЬ ПИТАНИЯ ПОДКЛЮЧЕН, А БАТАРЕЯ PSP ПОЛНОСТЬЮ ЗАРЯЖЕНА



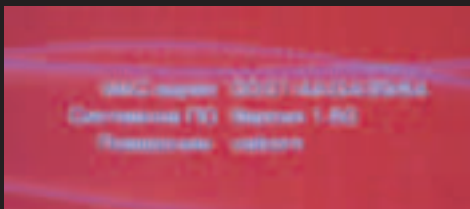
СПОКОЙНО ЖДЕМ, ПОКА С MEMORY STICK ИНСТАЛЛИРУЕТСЯ ОБНОВЛЕНИЕ СИСТЕМОГО ПО.



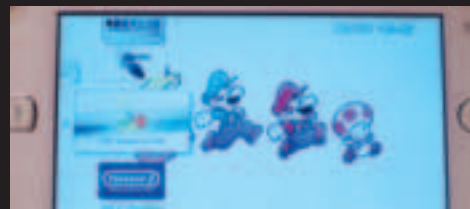
НА 99 ПРОЦЕНТАХ ПОЯВИТСЯ СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ. НЕ ПУГАЙТЕСЬ, ВСЕ ИДЕТ ПО ПЛАНУ. ПОДОЖДАВ НЕСКОЛЬКО СЕКУНД, ВЫКЛЮЧИТЕ PSP, УДЕРЖИВАЯ КНОПКУ POWER В ПОЛОЖЕНИИ «ВВЕРХ»



ВКЛЮЧИТЕ PSP, И ВАС ВСТРЕТИТ ЕЩЕ ОДНО СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ – АЖ НА ДЕВЯТИ ЯЗЫКАХ! PSP ТРЕБУЕТ ВОССТАНОВИТЬ СТАНДАРТНУЮ КОНФИГУРАЦИЮ В ВЕРСИИ 1.50, А НАМ ТОГО И НАДО



УРА, МЕНЬШЕ ЧЕМ ЗА ПЯТЬ МИНУТ НАШ АППАРАТ ИЗ МОНОЛИТА, КАЗАЛОСЬ БЫ, НЕПРИСТУПНОГО ДЛЯ НОМЕРВЕМ, ПРЕВРАТИЛСЯ В ПЛАТФОРМУ ДЛЯ УДОБНОГО ЗАПУСКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОГРАММИСТСКОЙ САМОДЕЯТЕЛЬНОСТИ!



«ПРОТИВНЫЙ ГРИБОК!» ВОТ ВАМ И МЕНЮ С ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНО ЗАЛИТЫМИ НА КАРТОЧКУ ЭМУЛЯТОРАМИ И ПРОГРАММКАМИ – НА ПРОШИВКЕ 2.0 ОНИ ОТОБРАЖАЛИСЬ КАК «ПОВРЕЖДЕННЫЕ ДАННЫЕ» И РАБОТАТЬ НЕ ХОТЕЛИ!

талляции, используя утилиты KXploit, SeiPSPTool или PBP Easy Installer. Разобраться с ними можно в два счета, к тому же в Сети есть подробные русскоязычные руководства на эту тему (смотрите, например, FAQ сообщества psp_ru в «Живом Журнале» (http://www.livejournal.com/community/psp_ru/) или соответствующие FAQ на сайте GBX.ru). Если вам попалась PSP с прошивкой 1.51 или 1.52, можете обновить системное ПО до версии 2.0 (ищите «2.0 Update eboot» через поисковые системы, игнорируя «Сетевое обновление» в меню PSP – в этом случае аппарат полезет на сайт SCEI за самой свежей прошивкой), после чего провести так называемый «даунгрейд» до версии 1.5 с помощью утилиты MRNDowngrader (инструкция доступна по адресу http://www.livejournal.com/community/psp_ru/11803.html). Если делать все в строгом соответствии с прилагаемыми к программам руковод-

ствами, риск повредить валу PSP в процессе установки и запуска homebrew и эмуляторов практически равен нулю, однако если у вас появились какие-то вопросы, и вы в чем-то не уверены – лучше заранее проконсультируйтесь с завсегда-таки ЖЖ-сообществами psp_ru или форумов GBX.ru. Не запускайте программы, сведений о которых не можете найти: убедитесь, что ПО, которым вы планируете воспользоваться, уже хорошо известно и успешно опробовано до вас.

ЭМУЛЯЦИЯ

Одно из главных достоинств «PSP-сцены» – широкий выбор эмуляторов различных игровых систем, написанных или портированных энтузиастами. На PSP отлично эмулируются восьмибитные системы вроде NES (эмулятор NesterJ), MSX (fMSX, HITBIT), Game Boy/Game Boy Color (RIN) и Sega Master System (SMS), чуть менее стабильно имитируется работа Mega Drive



Обязательная статья расходов - флэш-карточка Memory Stick Duo высокой емкости. Гигабайт - хорошо, два гигабайта - лучше. Sony устанавливает совершенно разорительные цены на карты, но на чем-то ведь надо хранить вашу коллекцию аниме и ROM-файлов! Сейчас в Москве MS Duo емкостью 2 Гбайт стоит чуть больше 6000 рублей, 1 Гбайт - около 2500 рублей.

WiFi-доступ в Сеть – это не только порносайты, но еще и многопользовательские (до 16 игроков) баталии в SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo, которая даже поддерживает голосовое общение через выпущенную специально для PSP гарнитуру. Те или иные элементы мультимедиа или сетевые режимы разработчики вкручивают почти во все PSP-проекты, даже в ролевой Kingdom of Paradise есть раздел «Downloads», позволяющий подсоединиться к серверу и бесплатно скачать ценные артефакты и экипировку для персонажей. С онлайн на PSP все в полном ажуре – лишь бы была под рукой точка доступа.

(PSPGenesis, Generator) и SNES (Snes9x), в эмуляторе GBA (VBA) пока много проблем с быстродействием и отсутствует поддержка звука, сильно тормозят игры для WonderSwan (PSwan, Cygne). С переменным успехом функционирует M.A.M.E., есть подвиги в эмуляции Neo Geo (ngPSP, Neo Geo CD), Amiga 500 (UAE). У меня сложилось впечатление, что в последние полгода активность независимых программистов на этом поприще слегка снизилась; тем не менее, улучшающие функциональность обновления существующих эмуляторов выходят достаточно регулярно. Во второй раз PSP я купил во многом из-за интереса к эмуляции в портативном формате, но постепен-



но заинтересованность сместилась на второй план: на мой взгляд, ретро-игры, при всей своей ностальгической притягательности, все-таки слишком примитивны, чтобы надолго задерживать внимание избало-



ПЕРЕВОДЫ 16-БИТНЫХ RPG, СДЕЛАННЫЕ ЭНТУЗИАСТАМИ ИЗ СТУДИИ «ШЕДЕВР», ТЕПЕРЬ МОГУТ ОЦЕНИТЬ НЕ ТОЛЬКО ВЛАДЕЛЬЦЫ PC, НО И ОБЛАДАТЕЛИ PSP.

ванного – чего ж греха таить? – современному геймеру. Уверен, зубры эмуляции и ретро-фрики вроде коллеги Беспалько оценят эту грань PSP куда выше, чем я: для ценителя антикварных игр беспрецедентная возможность положить в карман коллекцию из многих сотен проектов для десятков приставок (все ограничивается только объемом Memory Stick), безусловно, крайне притягательна. Прошерстить подборку свежих версий эмуляторов вы можете в разделе «Files» на сайте PSP Updates (<http://pspupdates.qj.net/>) –

это очень полезный англоязычный ресурс, каталогизирующий вежи развития «сцены». Да, к эмуляторам, естественно, подходят привычные ROM-файлы: если какая-нибудь Shining Force II в русском переводе энтузиастов из «Шедевра» шла у вас на эмуляторе MegaDrive для PC, этот же файл без всяких конвертаций заработает и на PSP.

САМОПАЛ

С abandonware разобрались, теперь два слова о самопальных программах, играх и демо. В целом они разо-

Пришло время заменить Ваши старые ПК?

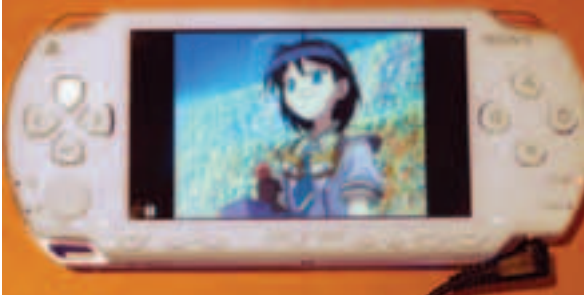
Повысьте эффективность ведения бизнеса и производительность труда сотрудников. Выберите компьютер "Передовик" на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.

(812) 703-10-50
(812) 325-25-05

Сетевая интеграция, ноутбуки,
Рабочие станции и периферия

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Pentium и Intel Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

ХОТЯ NINTENDO DS ТОЖЕ ПОДДЕРЖИВАЕТ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ВИДЕО, КАЧЕСТВО ЭКРАНА PSP АВТОМАТИЧЕСКИ ЛИШАЕТ АППАРАТ SONY ВСЯКОЙ КОНКУРЕНЦИИ.



чаровывают – серьезной пользы рядовому геймеру извлечь из них, как уже говорилось, не удастся. Выводок надстроек над ОС, выраженных в виде аляповатых и притормаживающих графических оболочек а-ля Windows, не дает особых преимуществ по сравнению с базовым интерфейсом от



Sony. Порт Doom мало кому интересен, порт Quake выглядит и играется отвратительно, текстовый редактор LUA TTLDE неудобен, а реализованные в PSPAlarm таймер, будильник и секундомер сейчас есть в каждом приличном мобильном телефоне – то же касается и почтового POP-клиента. Самодельные игрушки исчерпываются пятью десятками вариаций «Тетриса», Columns, Battlezone, Pac-Man и прочей махровой классики. Для меня программой, оправдавшей многомесячное сидение на прошивке 1.5, стала удобная «читалка» txt-файлов Bookr, поддерживающая ttf-шрифты и нормально отображающая русский текст в ANSI-кодировке. Учитывая отличный экран, читать на PSP электронные книги действительно комфортно.

КУДА ПОЙТИ, КУДА ПОДАТЬСЯ

Какое-то время я спокойно поигрывал в недопройденные сто лет назад RPG для SNES, почитывал худлитературу и отвлекался на редкие PSP-релизы (дабы удостовериться в их совершенной отстойности), как вдруг во весь рост воздвигся вопрос апгрейда прошивки: вышли вполне стоящие Burnout Legends и GTA:

Liberty City Stories. В SCEI дураков нет, и все свежие игры требуют обновления системного ПО, в противном случае работать отказываются. Потом, в прошивке 2.0 появился долгожданный веб-браузер – штукавица, как ни верти, полезная. О браузере-кастрате, еще в мае выцепленном умельцами из Wipeout Fusion, слова хорошего язык сказать не повернется, а тут Sony все

обмениваете файлами и серфите по Интернету и RSS-каналам. То есть в обоих случаях проявляются уникальные плюсы, и сегодня уже нельзя однозначно сказать, что апгрейд до версии прошивок, обрубавших доступ к homebrew, однозначно плох. Сейчас у меня установлена прошивка 2.6, тоскую я разве что по «читалке» Bookr – и если SCEI реализует в будущих версиях системного ПО поддержку txt-файлов, «сцена» в моих глазах потерпит окончательный крах (опять же, для меня не принципиальны эмуляторы – кто-то из читателей наверняка сделает на них больший акцент). В том, что SCEI продолжит улучшать ПО, предоставляя владельцам PSP все новые возможности, нет никаких сомнений. И здесь каждый сам решает, к какой группе пользователей хочет принадле-

Достоинство «PSP-сцены» – широкий выбор эмуляторов различных игровых систем, написанных или портированных энтузиастами.

сделала по-человечески, да еще поддержку RSS-трансляции в прошивке 2.6 прикурила. И задействовала инфракрасный порт для пересылки файлов. И дала играть с форматом AVC, обеспечивающим более высокое, по сравнению с MP4, разрешение видео. А я где-то половину времени, что держу в руках PSP, смотрю на ней аниме – поэтому скачок в качестве кодирования роликов воспринял с воодушевлением. «Сцена» отреагировала написанием утилит вроде WAB Version Changer, «обманывающих» систему ради запуска игр, требующих обновления прошивки – и только. Ситуация получилась крайне любопытная. Раньше все было просто – или вы просто играете, слушаете MP3, смотрите картинки и видео среднего качества, или занимаетесь вышеперечисленным плюс имеете доступ к продуктам «сцены». Сейчас, с увеличением разрыва между прошивками, вы либо играете в старые PSP-релизы, слушаете MP3, смотрите картинки и видео среднего качества и имеете доступ к продуктам «сцены», либо без проблем играете во все свежие PSP-релизы, слушаете MP3 и WMA, смотрите высококачественное видео,

жаль. Если интересно мое мнение PSP-заводчика со стажем – я бы порекомендовал начать знакомство с ранних прошивок, чтобы в полной мере оценить наработанное «сценой», а уже потом решать, использовать ли PSP для эмуляции и чтения электронных книг, или превратить ее в удобный мультимедийный проигрыватель с выходом в Сеть. А там, глядишь, и игры достойные подтянутся. ■

ИСТОРИЯ СИСТЕМНОГО ПО:

Версия 1.50 (24 марта 2005 г.)

Устранены бреши в системе безопасности. Добавлена поддержка немецкого, испанского, французского, итальянского, португальского и русского языков, новые опции проигрывания видео- и аудиофайлов.

Версия 1.51 (18 мая 2005 г.)

Устранены бреши в системе безопасности.

Версия 1.52 (15 июня 2005 г.)

Устранены бреши в системе безопасности. Реализована поддержка музыкальных UMD.

Версия 2.00 (24 августа 2005 г.)

Устранены бреши в системе безопасности. Добавлен интернет-браузер, новые опции проигрывания видео- и аудиофайлов, поддержка форматов ATRAC3, WAV и AVC, добавлена возможность устанавливать фоновую картинку, пересылка картинок через ИК-порт, поддержка форматов TFF, GIF, PNG, BMP, добавлен корейский язык.

Версия 2.01 (3 октября 2005 г.)

Устранены бреши в системе безопасности.

Версия 2.50 (13 октября 2005 г.)

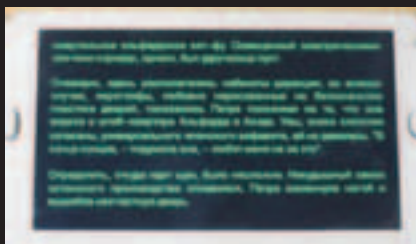
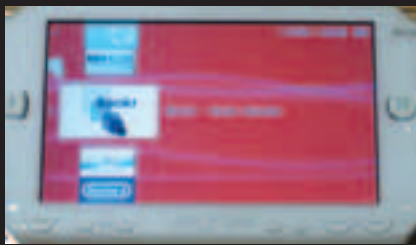
Добавлена поддержка технологии LocationFree Player, поддержка кодировки Unicode (UTF-8) и сохранение настроек и введенных данных в веб-браузере, добавлена возможность проигрывания и сохранения на Memory Stick видео, защищенного копирайтом, появилась возможность установки даты и времени через Интернет.

Версия 2.60 (30 ноября 2005 г.)

Добавлена поддержка RSS-каналов и формата WMA (не поддерживаются WMA9 Professional, WMA9 Lossless и WMA, защищенные копирайтом), китайских кодировок в веб-браузере.

Радикальный метод для буржуев и самых ярых поклонников платформы – приобрести сразу две PSP (с понтом дела – черную и белую, только не горелую), на одной сделать даунгрейд до 1.50, вторую прошить максимально высокой на данный момент версией ПО.

Дополнительные возможности PSP:



ГОРЯЧА ЛЮБИМЫЙ БУОКР – СНАБЖЕННАЯ ТУЧЕЙ НАСТРОЕК ПРОГРАММА ДЛЯ ЧТЕНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ КНИГ. ПОДДЕРЖИВАЕТ TTF-ШРИФТЫ, ПОЗВОЛЯЕТ МЕНЯТЬ ЦВЕТА ТЕКСТА И ФОНА



МЕСТНОЕ НОУ-ХАУ: «ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ» СОВЕТСКИХ ДИАФИЛЬМОВ. ПЛЕНКА СКАНИРУЕТСЯ, КОРРЕКТИРУЕТСЯ И ПЕРЕДЕЛЫВАЕТСЯ В АЛЬБОМ ДЛЯ ПРОСМОТРА НА PSP.

BROTHERS ★ IN ARMS ★ ★ EARNED IN BLOOD ★

ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ НЕПРОСТО.
ОТВЕЧАТЬ ЗА НИХ ЕЩЕ ТРУДНЕЕ.



www.brothersinarmsgame.com



gearbox
software



Торговля сертифицирована.
По вопросам авторских прав обращайтесь по тел.: (095) 780 90 94, e-mail: 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

Периферийные устройства для PSP

Автор:
Юрий Левандовский
voron@gameland.ru



Logitech PlayGear Pocket

Цена: \$26-\$30

Защитный кожух для консоли, выполнен из толстого прочного красивого полированного пластика. Внутри есть специальные прокладки, прочно удерживающие консоль и служащие одновременно виброгасящим материалом. Благодаря боковым вырезам можно играть, не вынимая PSP из кожуха, а верхняя крышка отлично служит защитой от солнца. Если вас не пугает размер, который принимает система, одетая в такой бронированный панцирь, то лучшей защиты при путешествиях вам не найти.



Logitech Playgear Visor

Цена: \$12-\$15

Еще одно защитное приспособление для экрана PSP. Оно не клеится на экран, не искажает и не мутит картинку. Компания Logitech пошла другим путем. Их «защита» сделана из прозрачного поликарбонатного материала, крепится к PSP, а не приклеивается. За счет этого картинку на экране отлично видно, и дисплей полностью защищен от пыли, грязи и царапин. А главное, она снимается в любой момент одним движением руки.



Logitech PlayGear Amp

Цена: \$60-\$65

Если вам надоел звук встроенных микродинамиков-«пищалок» PSP и вы хотите ошарашить всех вокруг музыкой из любимой игры, то стоит присмотреться к стереоколонкам PlayGear Amp от Logitech. Точнее, это даже не колонки, а фактически полная стереосистема, так как имеется встроенный усилитель. Единственное, что остается, это подключить вашу консоль и наслаждаться в полной мере музыкой, фильмами, играми. Причем для удобства прослушивания музыки и просмотра кино предусмотрены подставка для PSP посередине всей этой конструкции и короткий аудиокабель. Это необходимо, чтобы провода не путались и не портили внешний вид. А для игр можно подключиться входящим в комплект длинным шнуром. Колонки работают как от сети, так и от четырех AAA-батареек. Звук, конечно, не идеальный, но весьма напористый и чистый для динамиков такого размера и уж точно намного лучше, чем у встроенных «пищалок». А то, что в комплекте идет отличный чехол для переноски и хранения, в который укладываются как сами колонки, так и все провода, говорит только в их пользу.



Logitech Playgear Stealth

Цена: \$26-\$30

Наушники-затычки, которые могут послужить отличной заменой идущих в комплекте Value Pack. Подобно популярным наушникам Koss the Plug, они вставляются довольно глубоко в ушной канал и практически полностью изолируют внешние шумы. А благодаря трем вариантам силиконовых насадок каждый сможет подобрать размер под себя. По качеству звука они много лучше комплектных наушников, хотя звезд с неба не хватают. Просто хороший середняк.



ВРАГ У ВОРОТ



DISNEY и WALDEN MEDIA представляют

-Хроники- НАРНИИ

ЛЕВ, КОЛПУНЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ



PlayStation 2



Мифы Древней
Греции на службе
разработчиков.
Звучит заманчиво.



Titan Quest

НЕПРЕМЕННЫЙ АТТРИБУТ ГЕРОЯ-МАЧО –
НЕБРИТЫЙ ПОДБОРОДОК.





Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Iron Lore
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006

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

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

ГИБКАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА ПОЗВОЛЯЕТ СОЗДАТЬ УНИВЕРСАЛЬНОГО СОЛДАТА, КОТОРЫЙ И МЕЧ В РУКЕ ДЕРЖИТ, И ПЛАМЕНЕМ ЖОКЕТ.



КРАТКАЯ СПРАВКА

Студию Iron Lore основал Брайан Салливан, бывший сотрудник Ensemble Studios, принимавший участие в создании популярных стратегий Age of Empires и Age of Mythology. Любовь Брайана к древней истории и мифологии во многом определила концепцию Titan Quest – вместо гоблинов и вампиров на героя нападают исторически корректные сатиры и циклопы.



Индустрия компьютерных игр – маленький мирок, со своими обитателями, своими стычками и своими законами. Один из этих законов гласит: если разработчик расхваливает свое будущее творение как «убийцу известного хита», душегубец непременно выйдет курам на смех. Уж сколько было этих убийц Doom, убийц Diablo, убийц Warcraft... но история не сохранила их имен.

Создатели Titan Quest, к счастью, избежали «адского» соблазна, и каждый раз, когда журналисты сравнивают его с Diablo, разработчики вежливо возражают, что да, конечно, определенное сходство имеется, но только внешнее. «На самом деле мы пытаемся разрушить игровые стереотипы, навязанные Diablo», – говорят они, и похоже, им это неплохо удается.

МЕЧИ И МИНОТАВРЫ

Основа геймплея проверена годами – маленький человек бродит по старинным замкам и мрачным подземельям, а со всех сторон на него набрасываются толпы нечисти, чтобы быть мелко нашинкованными ловким щелчком мыши. Но в нашем случае человек путешествует не по придуманной стране эльфов, а по знакомым с детства сказкам и мифам. Путь его лежит из Древней Греции в еще более древний Египет, через Вавилон, и дальше, в страны сказочного Востока. Заточенные в Тартаре титаны (см. Н. Кун, «Мифы Древней Греции») вырвались на волю и хотят отомстить! Находка сценариста, не иначе. Полонять их, само собой, придется герою. Кто он, собственно, такой, пока неизвестно. То ли у разработчиков не дошли руки до сюжета, то ли они считают, что завязка в та-

МИНОТАВР БОЛЬШЕ ПОХОЖ НА КИБЕРДЕМОНА.



ХИТ? ХИТ?



ГОЛЕМ КАК-ТО НЕХОРОШО СМОТРИТ НА ВОД-
НУЮ ГЛАДЬ. НЕУЖТО СЕЙЧАС СПРЫГНЕТ?

СКОРО СКАЗКА СКАЗЫВАЕТСЯ...

Поспешность в работе – тот недостаток, в котором невозможно упрекнуть разработчиков из Iron Lore. Судите сами: студия была основана в 2000 году и с тех пор не выпустила ни одной игры. Появление на свет первого проекта ожидается на седьмом году существования компании. Если это и не мировой рекорд, то явно очень выдающийся результат...

ИНТЕРЕСНО, ОТКУДА
У ПЕРСОНАЖА
МИФОВ ЗЬФИЙСКИЕ
УШИ?

ких играх все равно никому не интересна.

И правильно, пожалуй, считают – ведь в action/RPG важны не сюжетные хитросплетения, а зверинец жутких монстров, арсенал для их истребления и прокачка героя до состояния «круче-только-яйца». А по всем этим пунктам Titan Quest смотрится очень привлекательно. Чудища? Не вопрос, хоть целый зоопарк. Разработчики признаются, что в игре будет около 85 видов исторически (вернее мифологически) достоверных бестий, начиная от греческих гарпий и заканчивая египетскими мумиями. Причем каждый вид монстров насчитывает несколько подвидов, например, встреченный вами отряд минотавров может состоять из воинов, магов и лекарей. Таким образом, полный список представителей игровой фауны переваливает за сотню позиций. Зачет.

К монстрам, кстати, прилагается недюжинный искусственный интеллект. Если верить разработчикам, то их создания настолько умны, что способны проводить настоящие военные операции, где крепкие воины прикрывают собой худосочных магов, лучники ведут обстрел с флангов, а специальные отряды норовят зайти с тыла. Правда, скромно оговариваются создатели, простому игроку такие противники могут оказаться не по плечу, поэтому могучий AI будет строго ограничен и большая часть монстров просто побежит на игрока по прямой. Как Билл Роупер завещал.

Против столь богатого ассортимента монстров необходим достойный набор снаряжения. Здесь тоже все как в лучших домах – несколько десятков видов оружия и доспехов, на основе которых случайным образом создаются тысячи непохожих друг на друга предметов со случайными характеристиками и свойствами. Кроме того, будет около тысячи неповторимых мечей, копий, шлемов и кольчуг – местный аналог артефактного оружия.

А вот и новаторское решение – если вы убили, к примеру, волка, то из свежей тушки не выпадет золото, двуручный меч и книга заклинаний. Теперь в по-

Titan Quest

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

ЧЕГО ТОЛЬКО НЕ ВСТРЕТИШЬ В ДАЛЬНИХ СТРАНСТВИЯХ... ИЗ КОЛОДЦА ТОРЧИТ ЖЕЗЛ ГЕРМЕСА...



ПЛАВАТЬ НА ТРИРЕМАХ И ГАЛЕРАХ НАМ НЕ ПОЗВОЛЕНО, КОРАБЛЬ ЧИСТО ДЕКОРАТИВНЫЙ. А ЖАЛЬ, КРУИЗ ПО ЭГЕЙСКОМУ МОРЮ БЫЛ БЫ ОЧЕНЬ КСТАТИ.



Уж сколько было этих убийц Doom, убийц Diablo, убийц Warcraft... Titan Quest, к счастью, избежал «адского» соблазна.



ТАК, ПО МНЕНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ, ВЫГЛЯДИТ МЕНАДА – УЧАСТНИЦА ВАКУИЧЕСКИХ ОРГИЙ.

житках монстра вы найдете только те предметы, которыми он пользовался при жизни. С трупа лучника снимается лук, с воина – доспех, с мага – волшебное кольцо. Подход, безусловно, радует, но есть некоторое опасение, что при таком раскладе игрок быстро поймет, у каких монстров есть при себе ценности, а с кого и взять нечего, и примется кромсать только «богатеньких»...

МЕХАНИКА

Смирившись с неизбежными сравнениями «а генерация предметов здесь совсем как в Diablo», разработчики решили отыгаться на ролевой системе и сделали ее совершенно непохожей на Diablo, или на другие RPG. Начать хотя бы с того, что при создании пер-

сонажа невозможно ни выбрать класс, ни способности, ни распределить очки атрибутов – ничего. Только внешность и имя. Поначалу все герои до крайности похожи друг на друга, но постепенно их индивидуальность начинает раскрываться. Набрав первый уровень опыта, игрок может выбрать специализацию в одной из восьми школ – Нападение, Оборона, Земля, Буря, Охота, Природа, Дух или Скрытность – отчего персонаж приобретает ряд особых умений и возможностей, соответствующих выбранной школе. Например, специализация в школе Земли позволит обзавестись полезным спутником – каменным големом. Спустя некоторое время выбираем еще одну школу, что еще бо-

лее расширяет способности подопечного. Две школы из восьми дают 28 различных комбинаций, каждая из которых отличается от других тактикой боя, имеет сильные и слабые стороны. При таком многообразии путей развития можно и запутаться... но человеколюбивые разработчики разрешают в любой момент сбросить все вложенные очки умений и распределить их заново, уже более продуманно.

СТЕНКА НА СТЕНКУ? ИЗВИНИТЕ, В ДРУГОЙ РАЗ...

Многопользовательский режим – залог здоровья и долголетия любого хита. Не будь в них мультиплеера, кто бы помнил сейчас про Quake или Diablo? Тем более странным выглядит решение раз-



ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ* ВОЗВРАЩАЮТСЯ



*ОДИН ИЗ НИХ. ХИТРОЖОБЫЙ МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖЕ ЧЕМ СМОЖЕТ)



БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

EVIL DEAD REGENERATION THE GAME



МЕРТВЫЙ ДРУГ
ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

www.evildeadregeneration.com

THQ **crankypants**
A THQ COMPANY games.

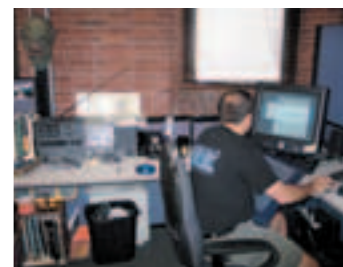
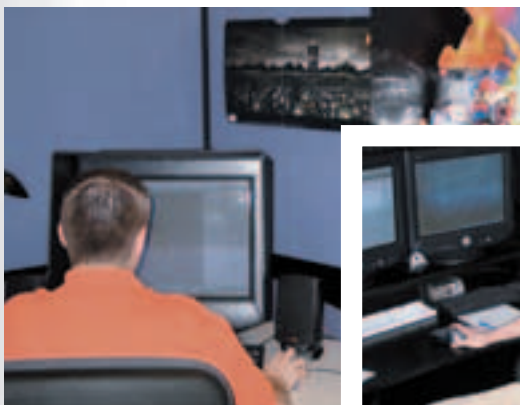
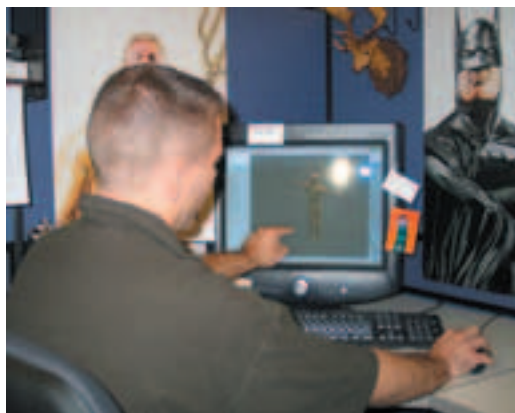
Товар сертифицирован.
По вопросам отмены заказов обращайтесь по тел.: (055) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 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
ТОЛЬКО У НАС

ИНДУСТРИЯ

ПЕРЕД НАШИМ ЖУРНАЛОМ ОТКРЫТЫ ДВЕРИ ВСЕХ РАЗРАБОТЧИКОВ. В ЭТОМ НОМЕРЕ МЫ РАССКАЖЕМ ОБ IRON LORE ENTERTAINMENT.



IRON LORE

ПОКА СТУДИЯ IRON LORE ВО ГЛАВЕ С БРАЙАНОМ САЛЛИВАНОМ ГОТОВИТСЯ ПОРАЗИТЬ ПУБЛИКУ СВОИМ ПЕРВЫМ ПРОЕКТОМ, НАШИ ЖУРНАЛИСТЫ ЗАГЛЯНУЛИ В БОСТОН – ПОСМОТРЕТЬ, КАК У НЕЕ ИДУТ ДЕЛА.

КТО ЕСТЬ КТО

1 РИЧАРД САЛЛИВАН, ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК
КОММЕНТАРИЙ: Творческая личность, с большим опытом в области дизайна. Помните проект под названием Hulkamania? Его логотип – дело рук этого человека.

2 БРАЙАН САЛЛИВАН, ПРЕЗИДЕНТ IRON LORE
КОММЕНТАРИЙ: Брайан Салливан лучше всего известен как один из создателей сериала Age of Empires в бытность свою сотрудником Ensemble Studios.



01



02

ENTERTAINMENT

Вообще говоря, в Бостоне и без игр есть чем заняться. И речь идет не только о прописавшихся в путеводителях достопримечательностях, вроде бара Cheers (где, вопреки распространенному клише, нас никто так и не узнал), – уж очень хотелось посетить бейсбольный матч «Рэд Сокс». Увы, нашим грандиозным планам помешал ливень, и в итоге мы ограничились покупкой дурацких свитеров с надписью «Harvard». До сих пор не понимаем, какой тайный смысл кроется в покупке вещи, ассоциирующейся с университетом, который мы никогда не посещали, – наверное, слишком успешно примерили на себя роль типичного туриста. Впрочем, прилетели мы в Новую Англию отнюдь не отдыха ради – главным пунктом нашего маршрута была студия Iron Lore Entertainment, разработчик Titan Quest, перспективного проекта для PC.

Офис компании расположился в огромном здании, смахивающем на заводской цех. Огромные трубы красовались на крыше, а зайдя внутрь, мы увидели, что с потолков свисают останки загадочных механизмов. «Наверное, это система обороны офиса от пришельцев», – решили мы, но тут же наши заблуждения были развеяны. «Когда-то здесь располагалась текстильная фабрика, – объяснил Брайан Салливан, президент Iron Lore. – В Далласе все выг-

лядит гораздо современнее, все офисные здания построены из стекла и стали. Однако места вроде этого обладают душой, и мне они нравятся больше».

Впрочем, хотя архитектура Далласа и не вполне удовлетворяла запросам Брайана, он не тратил время в том городе даром. Ведь именно там он стал одним из основателей знаменитой Ensemble Studios. «Это было в 1995 году, – вспоминает он. – Студию мы собрали из нескольких моих друзей детства. Никто из нас не имел вообще никакого опыта в игровой индустрии, мы просто одновременно уволились с работы и собрались вместе, чтобы попробовать реализовать свои идеи. Удивительно, что у нас в итоге действительно получился достойный продукт».

Под продуктом он подразумевал, конечно же, популярнейший сериал Age of Empires, история которого ныне насчитывает уже девять лет. И понятно, что весь опыт, который Брайан накопил, работая над ним, окажется востребованным в работе над новым проектом, Titan Quest. «Все мы здесь – большие фанаты истории, и работаем над исторической же игрой, поэтому наибольшее влияние на нее оказали реальные мифы, – рассказывает он. – Я уже занимался этим прежде, поэтому нам гораздо проще, чем новичкам. К счастью, в последние годы наблю-



«МЫ НЕ ПЫТАЕМСЯ СДЕЛАТЬ ИСТОРИЧЕСКИ ДОСТОВЕРНУЮ ИГРУ, ЛИШЬ СТАРАЕМСЯ СООТВЕТСТВОВАТЬ ОЖИДАНИЯМ ЛЮДЕЙ»

БРАЙАН САЛЛИВАН, IRON LORE



■ К счастью, богатство мифов, взятых за основу создателями Titan Quest, дает студии Iron Lore возможность без проблем заполнить монстрятник эффектными существами – от минотавров и гидр до горгон и кентавров. К их услугам – огромный мир легенд греков и египтян.

- ◇ дается всплеск интереса к эпическим сагам – достаточно вспомнить фильмы «Гладиатор» и «Троя» – поэтому людям наверняка понравится и то, чем мы сейчас занимаемся. Надеюсь, не надо объяснять, как нас радует такое положение дел».

Titan Quest – игра в жанре action/RPG, где действие происходит в древних Греции и Египте. В ней встретятся существа и герои, напрямую позаимствованные из мифологий обеих цивилизаций. Это означает, что любители крошить настоящих греческих и египетских монстров – не выдуманных горе-дизайнерами – будут довольны. Тем не менее, игра в этом плане несколько отличается от Age of Empires, и не только жанром. Если Age of Empires, благодаря своей исторической достоверности, иногда приводилась в пример на уроках истории, то Titan Quest на это совсем не претендует. «Мне кажется, что мы использовали то, что я называю

«МНОГИЕ АМЕРИКАНЦЫ НЕ ИМЕЮТ НИКАКОГО ПОНЯТИЯ ОБ ИСТОРИИ»

БРАЙАН САЛЛИВАН, IRON LORE

«историей по-голливудски», – признает Брайан. – Мы не пытаемся в точности передать все детали, просто стараемся оправдать ожидания людей. Наша главная задача – развлекать. Грубо говоря, я не думаю, что викинги на самом деле прикрепляли на свои шлемы эти дурацкие рога, но раз люди считают, что они были, то в игру придется их вставить. Уж чего точно мы не пытаемся, так это преподавать историю».

В случае с молодыми студиями, как Iron Lore, всегда есть опасность, что недостаток опыта не позволит создать по-настоящему хорошую игру. Пообщавшись побольше с командой, мы поняли, что тут как раз бояться нечего. Лишь некоторые не имеют за плечами серьезных достижений. «Я занимался футболками, – рассказал Ричард Салливан, ведущий художник Iron Lore. – Халк, Андре-гигант... все ведущие реслеры 1980 года. Каждый раз, когда Халк Хоган разрывал на себе футболку, я думал: «Вот еще цент мне в кошелек». Да, а еще дизайн одежды для детей и

ЧЕЛОВЕК И МИФ

Задача перед героем стоит эпических масштабов – титаны, враги богов, сбежали, и простому смертному придется найти и пленить их вновь. Конечно, герою помогут навыки опытного бойца, но каким бы храбрым он ни был, опасность задуманного прекрасно осознает.

КИНОИНДУСТРИЯ

Невозможно взяться за игру с таким сеттингом, не просмотрев предварительно фильмы, популяризовавшие мифы. Сотрудники Iron Lore знали, откуда черпать вдохновение.

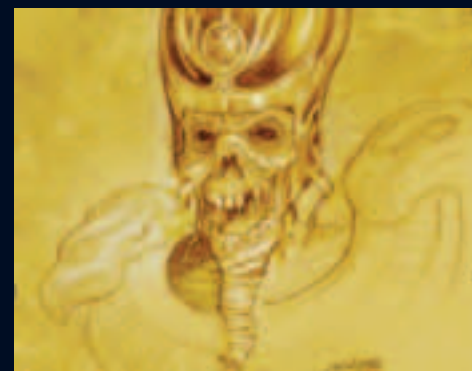
CLASH OF THE TITANS

■ Фильм, сделавший имя Медузы узнаваемым, несомненно серьезно повлиял на Titan Quest. Многие монстры оттуда напрямую перекочевали в Titan Quest, хотя в игре в итоге они выглядят несколько иначе – их образы переработали в соответствии со стилистикой проекта.



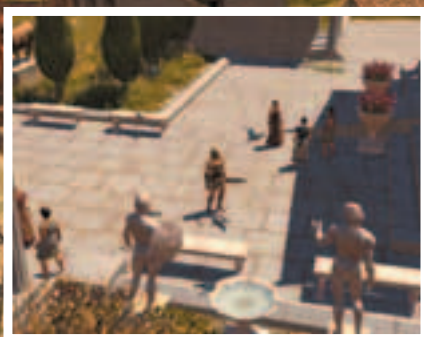
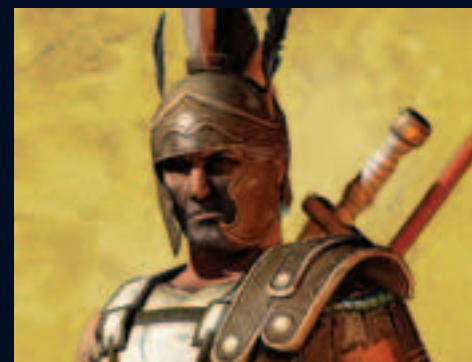
THE MUMMY

■ Кровожадные монстры, обмотанные бинтами, весьма часто встречаются в ужастиках, однако самую громкую роль они сыграли в The Mummy. Когда вы впервые встретите мумий в игре, сразу поймете, что работники Iron Lore постарались перенести дух и этого фильма в Titan Quest.



GLADIATOR

■ Несмотря на то, что этот фильм не имеет отношения ни к Греции, ни к Египту, он оказал сильное влияние на дизайн брони персонажей и стили ведения боя.



СОБЕРИ САМ

В комплект с Titan Quest войдет специальный редактор карт. Сотрудники Iron Lore старались сделать всю игру весьма доступной, но тут превзошли самих себя. Программа удобна и проста в

использовании – большая часть людей сможет начать работать с ней мгновенно. Мы, например, за первые же десять минут смастерили симпатичную локацию. Думаем, что эта фишка станет весьма популярной.

иллюстрации для газет. Я занимался всем. И еще валял скульптуры. Однажды я чуть было не получил работу в проекте «Властелин колец». Возможно, вы о нем кое-что слышали».

Мы мгновенно обратили внимание на уродливую зеленую маску, висящую рядом с рабочим местом Ричарда. Уж очень она похожа на хорошо знакомую всем физиономию мордорского орка. Нам стало любопытно, почему дизайнер начал свой рассказ о личных достижениях не с этого, а с футболок для Халка сотоварищи. «Я успел поработать и на Creature Workshop Джима Хенсона, – добавил он со смешком. – Они относились ко мне хорошо поначалу, но потом прогнали».

Это отличный пример того, какие интересные люди оказались в распоряжении Iron Lore, причем список их талантов зачастую весьма солиден. «Каждый член команды необыкновенно одарен, – говорит Ричард. – Такого я не видел нигде. Они могут все – рисовать, моделировать... Это даже немного осложняет мне жизнь. Я имею в виду, что, вообще-то, только я должен заниматься дизайном персонажей, а выходит так, что любой человек в команде может выполнить мою работу».

Склонность к изобразительному искусству, о которой он рассказывает, выра-

жается в том, что стены офиса обклеены набросками с концепт-артом. То там, то сям карандашные наброски людей-скорпионов и горгон скалятся на нас. В рисунках этих существ чувствуются стоящие за ними цивилизации, и одновременно они напоминают нам о современных фильмах по мотивам тех же мифов и легенд. «Это все Брайан, – рассказывает Ричард. – Именно он хочет, чтобы чудища были узнаваемыми, и я, в принципе, с ним согласен. А то некоторые наши коллеги, дай им волю, сделали бы игру в духе Гигера».

К счастью, некоторая традиционность в дизайне действительно идет игре на пользу. Да и с геймплеем у нее – если судить по демо-версии – все в порядке. Высокопрофессиональная команда разработчиков делает все, чтобы не ударить в грязь лицом. Впрочем, когда Titan Quest появится в магазинах, вы тоже сможете по достоинству оценить их усилия. ■

«Я УСПЕЛ ПОРАБОТАТЬ НА CREATURE WORKSHOP ДЖИМА ХЕНСОНА. ОНИ ОТНОСИЛИСЬ КО МНЕ ХОРОШО, НО ПОТОМ ПРОГНАЛИ»

РИЧАРД САЛЛИВАН, IRON LORE

Я, как истинный фанат серии, делаю все от меня зависящее, чтобы дух Jagged Alliance вернулся к жизни обновленным, но узнаваемым.

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



Макс Тумин

Jagged Alliance 3D

Jagged Alliance... Шедевр, наряду с X-Com заложивший основу жанра тактических стратегий. Правда, это не спасло студию-разработчика от банкротства. Выпавшее из ее рук знамя подхватила отечественная MiST land-South. Пусть на ее счету до сих пор не было столь именитых игр, но хорошо себя зарекомендовать на ниве тактики компания успела. Все-таки создание «АЛЬФА: антитеррор» и «Власть Закона» что-то, да значит. Как продвигаются работы над потенциальным хитом, и что это вообще за фрукт – Jagged Alliance 3D, нам любезно рассказал Макс Тумин, менеджер проекта.

? Здравствуйте. Представьтесь, пожалуйста. Какое место вы занимаете в компании и работе над проектом?

Макс Тумин: Привет! Меня зовут Макс Тумин, я работаю главным игровым дизайнером в MiST land-South и являюсь менеджером Jagged Alliance 3D.

? Наверно, вы уже догадались, о чем мы спросим в первую очередь.

Как студии удалось получить право на разработку продолжения настоящей легенды жанра? Ведь Jagged Alliance значит не меньше X-Com!

MT: MiST land-South – лидер на российском рынке тактических игр, как бы громко это ни звучало. Во всех наших творениях, начиная с «Истории Войн: Наполеон» и заканчивая «АЛЬФА: антитеррор – Мужская Работа», присутствует сильная тактическая составляющая. Обладатель прав на серию, Strategy First Interactive, по достоинству оценил наш профессионализм, потому и доверил столь перспективный проект.

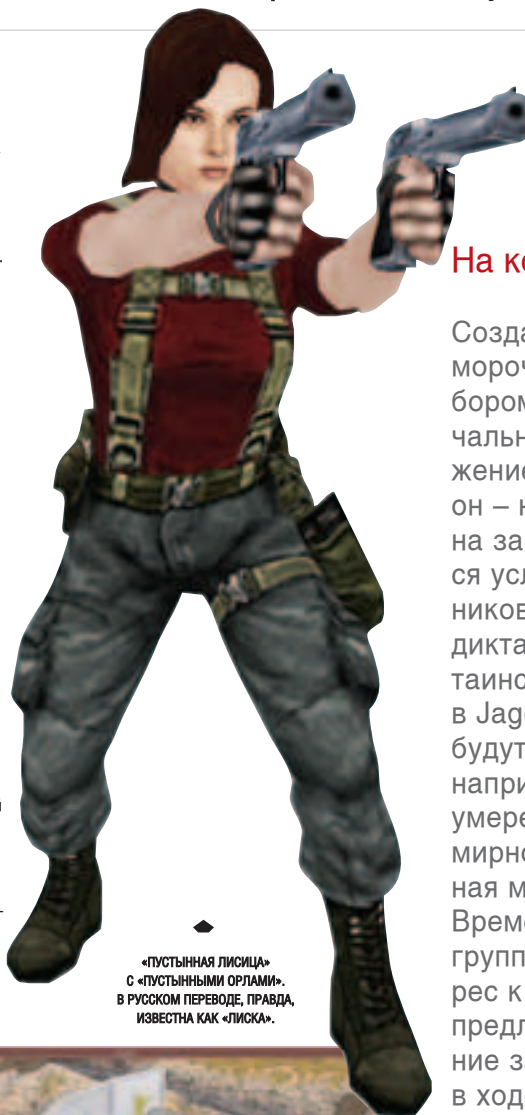
? А разработчики оригинальной игры принимают участие в судьбе Jagged Alliance 3D? Может быть, консультируют вас, чтобы somehow сохранил дух предшественника?

MT: Мы деятельно сотрудничаем с Ричардом Терриеном (Richard Therrien), участ-

вовавшим в работе над Jagged Alliance 2. Была у нас идея привлечь Шона Линга, однако, посмотрев на его работу в Silent Storm, мы отказались от нее, а потом убедились в правильности своего решения, увидев его труды в «Бригаде E5: Новый Альянс». Хотя чем черт не шутит, может, он еще и поучаствует, если SFI так решит. К тому же я сам, как истинный фанат серии, делаю все от меня зависящее, чтобы дух Jagged Alliance вернулся к жизни обновленным, но узнаваемым.

? Что ж, тогда проект однозначно обречен на успех! Расскажите, как вписана игра в сериал? Какова сюжетная канва и участие игрока в ней?

MT: Jagged Alliance 3D – это переход одной из самых лучших пошаговых боевых систем от изометрии в полное 3D. Мы продолжаем серию, хотя некоторые сравнивают игру с этаким боковым ответвлением от общего «ствола», что тоже не лишено смысла. Jagged Alliance 3D по отношению к Jagged Alliance 2 практически то же самое, что и Jagged Alliance: Deadly Games относительно оригинальной Jagged Alliance. Только если JADG была простым набором миссий, то в JA3D есть продуманный сюжет. Причем сюжет нелинейный, игрок влияет на его развитие. Некоторые миссии он вправе пропустить, другие обязан выполнить. Одни задания напрямую связаны с основной историей, иные никак на нее не влияют. Но выпол-



«ПУСТЫННАЯ ЛИСИЦА» С «ПУСТЫННЫМИ ОРЛАМИ». В РУССКОМ ПЕРЕВОДЕ, ПРАВДА, ИЗВЕСТНА КАК «ЛИСКА».

На кого работаешь?

Создатели решили не морочить нам голову выбором фракций, изначально определив положение главгероя: он – наемник, работает на заказчика и пользуется услугами других наемников. Между тем, кроме диктатора государства и таинственного заказчика, в Jagged Alliance 3D будут и другие стороны, например, повстанцы, умеренная оппозиция, мирное население, местная мафия, военные... Временами та или иная группа проявляет интерес к вашему заданию, предлагая вознаграждение за какую-либо услугу в ходе его выполнения. Соглашаться или нет – зависит от вас, главное помнить, что каждое действие имеет последствия.



НАСЧЕТ АФРИКАНСКОЙ РАСТИТЕЛЬНОСТИ МАКС НЕ ПРЕУВЕЛИЧИЛ – ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЧЕНЬ КРАСИВО.



НАЕМНИКИ НЕ ОГРАНИЧЕНЫ В ДВИЖЕНИЯХ.



ТОЛЬКО ЧТО ХИБАРКА БЫЛА ЦЕЛОЙ.



БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ВЕДУТСЯ КАК В ЗДАНИЯХ, ТАК И НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ.

Связи решают все!

Основная действующая сила в игре – наемники. Их предоставляет организация A.I.M., всего разработчики готовят три десятка солдат удачи, с каждым из которых мы знакомы по предыдущим частям Jagged Alliance. Главная задача при работе с наемниками – вопрос транспортировки. Чтобы доставить ребят в страну, придется сначала проникнуть туда самому, а затем наладить безопасное сообщение с внешним миром. Маленькая подсказка: можно попробовать обратиться в ООН и «Красный Крест». Впрочем, даже отрезанный от большой земли герой не будет одинок – местные оболтусы тоже готовы служить за деньги.

нение побочных заданий и общение с местными жителями все равно не проходит бесследно, каждое принятое решение сказывается на развитии сюжета. Игрок выступает в роли специалиста по «устранению проблем». За помощью к нему обращаются правители маленьких стран третьего мира, оказавшиеся в политическом тупике.

? Вы упоминали многострадальный «третий мир», но где именно разгорается сыр-бор?

МТ: Все происходит на западном побережье Африки, в маленьком государстве, которое почти полностью отрезано от материка. Страна ограждена тектоническим разломом, так что попасть на ее территорию можно лишь по единственному подвесному мосту (хорошо охраняемому, разумеется) или опасным горным тропам. Первым заданием игрока как раз и будет проникновение в государство. Эту страну мы, конечно, придумали, поэтому любое совпадение с реальностью – случайность.

? Хорошо, учтем. А если поройти с континентального уровня на ступеньку ниже, то где протекают бои?

МТ: Африка богата пейзажами: тут вам и пляжи, и саванны, и джунгли, и горы, и реки – выбирай на вкус! Буйство красок ошеломит любого, особенно если качество картинки выставлено на максимум. Игрок побывает в лесах, в туземных деревушках, на песчаных пляжах, в горах и саваннах. В стране есть всего один город – столица, там расположен шикарный дворец местного царька, морской порт и единственный вокзал. Естественно, рано или поздно придется посетить и то, и другое, и третье.

? Чертовски интересно! Но так часто удается пробраться в самое сердце Африки. Но что это за Африка: настоящая или вымышленная? Как она соотносится с нашим миром? Есть ли в виртуальной вселенной США, Евро-

па, Россия? Или геополитика никоим образом не влияет на наши приключения, а потому внимания не заслуживает?

МТ: Обижаете, все «срисовано» с жизни. Европа, США, Мировое Сообщество – все на месте. В стране, где орудует игрок, даже миссия ООН имеется! Есть и Россия, впрочем, если говорить о влиянии, с СССР государство связано гораздо теснее. Союз занимался строительством ГЭС, поставками оружия, а дети местных чиновников получили высшее образование в лучших вузах Москвы... Даже наемники, основная сила игрока, равнодушны к политическим вопросам. У каждого из них есть мнение о той или иной национальности, государстве и тем более расе. Так что с геополитикой полный порядок!

? А чем нам предстоит заниматься в конкретных заданиях? Расскажите с примерами, если можно.

МТ: Задачи самые разнообразные. Причем меняются или даже отменяются буквально на ходу! Так, в начале игры вам нужно попасть на территорию закрытого государства. Налицо два способа: атаковать пограничный блокпост в лоб или козьими тропами пересечь горы. Первый вариант равносильен самоубийству, хотя крохотная надежда на успех все-таки есть. Правда, чтобы победить, нужно быть гением от тактики. Второй способ менее brutalный: нужно встретиться с человеком, который знает горные пути, и склонить его к сотрудничеству. Но вовсе не обязательно, что проводник тут же бросится вам помогать, у него своих забот полон рот. Здесь выходит на сцену элемент «нелинейности». В отличие от оригинальной игры, в Jagged Alliance 3D присутствуют полноценные диалоги с выбором ответов. Проводника можно убедить словами, нанять за деньги или купить у него карту для самос-

КЭЙТ «КРОВЬ» ХЭНСОН – ГРОЗА ДЖУНГЛЕЙ.



ЛЮБИМЕЦ ИГРОКОВ ЕЩЕ С ПЕРВОЙ ЧАСТИ, ИВАН ДОЛВИЧ С НОВА В СТРОЮ.



ХОЧЕТСЯ ВЕРИТЬ, СПЕЦЭФФЕКТЫ ЕЩЕ ДОРАБОТАЮТ...

ТОТ САМЫЙ МОСТ, ЕДИНСТВЕННЫЙ ПРОХОД В СТРАНУ.

тоятельного перехода. Хотя никто не мешает пустить несчастному пулю в лоб и забрать карту с трупа. Еще один вариант – помочь проводнику в его трудностях, за что благодарный абориген с радостью покажет дорогу. Только не стоит тянуть с выбором варианта, ибо территория периодически прочесывается пограничниками...

? *Ничего не скажешь, жаркий выдаст-ся донек. Игра состоит исключительно из таких операций или у нас будет определенная свобода? Разрешите ли вы игроку «бесцельно» бродить по миру в поисках приключений, не связанных с основным сюжетом?*

MT: Определенная свобода, конечно же, будет, а вот бесцельно бродить по миру вряд ли получится. Геймплей устроен так, что «прогуливаться» просто опасно. Но приключения, не связанные с основной линией, безусловно, будут. Так, отправляясь на одно задание, можно запросто «влипнуть» в другое, причем характер переделки зависит от ранее совершенных поступков: никакого принуждения, доигрался – получай. Только случайных стычек не предвидится. Время – деньги, а деньги платят только за «официальные» миссии. «Неофициальные» задания предусматриваются, но деньгами не оплачиваются, хотя и окупаются в ином плане...

? *В сети «плавают» множество слухов о том, останется ли игра пошаговой*

или все-таки перейдет в реальное время. Развейте наконец наши сомнения! Какой будет Jagged Alliance 3D?

MT: Как? Кто-то все еще распространяет эти слухи? Действительно, сначала Jagged Alliance 3D пребывала в реальном времени, хотя у меня, как у поклонника серии, это вызвало сильные сомнения. Правда, первая же игральная версия их развеяла. Оказалось, для тактики неважно, в каком режиме происходит бой. К тому же битвы в реальном времени дают больше тактических возможностей благодаря одновременным действиям бойцов. Тем не менее, мы вернулись к пошаговой механике, ведь именно о ней мечтали фанаты. Так что Jagged Alliance 3D будет пошаговой, все слухи сразу отменяйте.

? *Уже отменили! Но скроом, вы нас порадовали, новую Jagged Alliance действительно хочется видеть пошаговой, традиции, как-никак. А вот графику, напротив, давно пора порадовать. Аббревиатура «3D» в названии игры вызывает большой интерес у нас и наших читателей. Что за движок лежит в основе проекта?*

MT: В качестве основы мы взяли движок «АЛЬФА: антитеррор». Усовершенствовали его, перевели в пошаговый режим,

добавили разрушаемость объектов, современные шейдеры, довели до ума анимацию, подрихтовали rag doll, утопили уровни в сочной африканской траве, заново переписали спецэффекты, наконец! AI также пришлось переделать тот, что был в «АЛЬФЕ», не подошел для пошаговой игры. Зато получилось даже лучше, чем было! Смелкой бойцы не уступают своим собратьям из Jagged Alliance 2, а то и превосходят их!

? *Вы упоминали разрушаемость объектов: в чем она выразится? Сможем ли, к примеру, убить врага, притаившегося за деревянной дверью, продырлив ее из «калаша»? Еще было бы здорово взорвать все здание!*

MT: Разрушаемость прямым образом сказывается на сражениях. Так, можно случайно попасть в бочку с бензином или в ящик с боеприпасами – феерическое шоу гарантировано. И целые здания минировать мы разрешаем. Представьте: заложить взрывчатку под казармы и снести их к чертям вместе с «содержимым». Так как баллистическая система взята целиком из «АЛЬФЫ», то с «прострелом» различных материалов проблем не будет, рикошеты тоже вам обещаем. ■

Одна JA хорошо, а две лучше!

Одновременно с Jagged Alliance 3D студия разрабатывает Jagged Alliance 3 (пока – на стадии планирования). Если JA3D, как мы выяснили, больше «ответвление», чем сиквел, то JA3 станет полноценным продолжением, перенявшим многие черты оригинала. Здесь вам и свободное перемещение по миру, и тренировка ополчения на захваченных территориях, и многое другое. Макс уже любезно согласился побеседовать о Jagged Alliance 3 отдельно, так что держите руку на пульсе. Когда об игре станет известно чуть больше, мы обязательно поделимся информацией с вами!



ГИБЛОЕ ДЕЛО С ТАКОЙ СВИСТУЛЬКОЙ СТРЕЛЯТЬ ИЗДАЛЕКА, ТУТ «АК» НУЖЕН.



ЗАНИМАЕМ ГОСПОДСТВУЮЩЮЮ ВЫСОТУ!



КТО ЕЩЕ НЕ ВЕРИТ В РАЗРУШАЕМОСТЬ ЗДАНИЙ?



НА ТАНК МОЖНО И С ВИЛАМИ, ЕСЛИ ВИЛЫ ВОЛШЕБНЫЕ.



ПЕРСОНАЖАМ НЕ ХВАТАЕТ ПОЛИГОНОВ, А ВОТ ОСВЕЩЕНИЕ – НИЧЕГО.



АСТРАЛЬНЫЙ ТОПОР ДАРУЕТ СВОЕМУ ВЛАДЕЛЬЦУ ПОИСТИНЕ ЧУДОВИЩНУЮ СИЛУ!



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	P.M. Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://games.logrus.ru/etrom>

ETROM: The Astral Essence («Этром»)

Могут ли ужиться вместе магия и техника, мистика и наука? P.M. Studios решила проверить...



Фантастику и фэнтези легко отличить друг от друга. Произведения в стиле sci-fi полны гигантских звездолетов, воинов в угольно-черной броне, невероятных бластеров и компьютерных технологий. Фэнтези противостоит тотальной технократии: не забыто волшебство, живы легендарные герои, до богов рукой подать. Вместо штурмовых винтовок и плазменных орудий на вооружении мечи, секиры и тараны, подкрепленные старым добрым «файерболом». Но как вы назовете вселенную, где техногенная мощь тесно переплелась с мрачным мистицизмом, где шагающие боевые роботы и многотонные танки сосуществуют с демонами и злыми божками, где компьютеры такое же обычное явление, как и амулеты, а главгерой играючи управляется с Астральным Топором и всеми видами огнестрельного оружия? Мы называем ее ETROM...

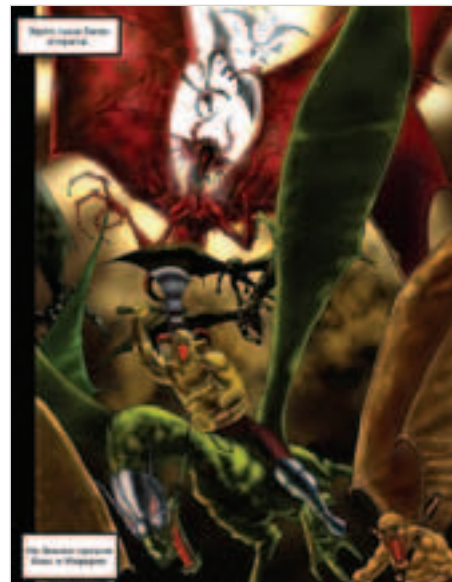
ВОЛШЕБНЫЙ КИБЕРПАНК

Антуражем ETROM: The Astral Essence напоминает киберпанк. Альтернативная реальность, год 476 от

Основания Империи Людей. Земля превращена в безжизненную пустыню. Человечество прячется за двойными стенами гигантских городов, достигающих сотен километров в диаметре и вмещающих до тридцати миллионов учтенного населения; о численности незарегистрированных жителей (которых и жителями-то назвать нельзя) можно только догадываться. Каждый полис, какому бы из четырех государств он ни принадлежал, стремится к нулевому воспроизводству, когда на одного умершего приходится один новорожденный. Демографическая политика строга и незатейлива: «лишних» детей убивают сразу после извлечения из утробы матери. Однако иногда удается сохранить жизнь нелегальным отпрыскам, которые впоследствии и образуют касту изгоев – «нерожденных». Все города поделены на кварталы стенами, выход за пределы своего района разрешен лишь элите. В то время как кучка избранных при поддержке верной армии царствует над мрачным миром, простой народ влачит нищенское существование. Но бежать все равно некуда: за грани-

Этром в картинках

Разработчики умудрились приплести к игре даже комиксы! Доподлинно не известно, заменят ли картинки с подписями полноценные ролики, но русскоязычный сайт ETROM уже сегодня готов поделиться сразу двумя частями цветных приключений. Правда, все они умещаются в одиннадцать картинок с коротеньким текстом, однако на нужный лад настраивают. Сам не замечаешь, как проникаешь параноидальным бредом о вторжении на Землю адских легионов и кровавой гибели всего человечества... P.M. Studios обещает активно развивать комиксы «Этром», намереваясь отразить в них целую серию эпизодов из истории игровой вселенной.



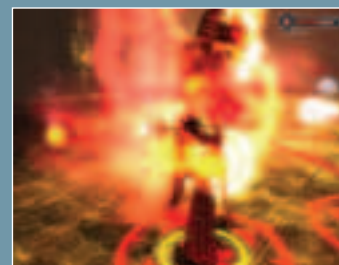


ПРОТИВ ГЕРОЯ ВЫСТУПАТ НЕ ТОЛЬКО СОЛДАТЫ, НО И САМЫЕ НАТУРАЛЬНЫЕ ДЕМОНЫ.



Огнем и словом

ETROM удивительна в своем многообразии. Игра, кажется, совмещает несовместимое, но даже сами ее компоненты порой слишком необычны. Возьмем, к примеру, магию. Она не делится на привычные школы Огня, Воды, Земли и Воздуха, невероятная вселенная признает исключительно астральное волшебство. Способности черпать и направлять силы Астрала просыпаются в героя только на территории так называемых Астральных Кругов, которые незримо присутствуют в самых разных уголках планеты. Попав на территорию круга, Этром получает доступ сразу к нескольким «заклинаниям», однако «под рукой» может иметь только два из них, придется выбирать. В качестве маны выступает все тот же Астрал, вернее Astral Points. Каждый магический акт расходует определенное количество астральных сил, поэтому бесконечно колдовать не получится.



Кроме технократичного царства мегаполисов юношу ждет прошлое планеты и совсем уж невероятный Магический Мир.

КАТАКОМБЫ, РЫЦАРИ... А ГДЕ-ТО НА УЛИЦЕ РОБОТЫ БРОДЯТ.



цей полисов – Мертвые Пустыни, где человек со специальным оборудованием продержится от силы три дня, пока не скосит его Черная Смерть, болезнь, от которой нет лекарства. За Пустынями лежат Внешние Земли. По слухам, там злая чума мгновенно проникает в организм даже сквозь дыхательные фильтры. Так ли это на самом деле, наверняка никто не скажет, ведь проверить слухи невозможно. Точнее, было невозможно, пока не появились мы.

СТО ПУТЕЙ, СТО ДОРОГ

Нам с вами отводится роль Этрома, мессии потерянного мира, бывшего солдата, а ныне запутавшегося изгоя. Жизнь воина перевернула странная находка, таинственный

артефакт, каким-то образом повлиявший на саму душу героя, если признать существование души в холодном мире стальных небоскребов. Теперь голова Этрома гудит от сотни вопросов, среди которых преобладает «Почему?». Вместе с заблудшим солдатом нам предстоит пройти огонь, воду и медные трубы не одного, а целых трех миров. Кроме технократичного царства мегаполисов юношу ждет прошлое планеты и совсем уж невероятный Магический Мир. Удивительные пейзажи столь непохожих вселенных раскинутся на трех десятках уровней, открывающих для главгероя сотни путей и возможностей. Разработчики полны решимости преподнести действительно сильный

Высокие ставки

P.M. Studios поставила на ETROM: The Astral Essence не только деньги и «человечасье», но и собственную репутацию. Игра станет ее

дебютом на большой сцене, ибо раньше команда пробаивалась неприметными обучающими программами и робкими экспериментами

с виртуальной реальностью. Вряд ли вы слышали о таких проектах, как La Perla Verde, Helmo или Natura Futura. Лишь обладатели

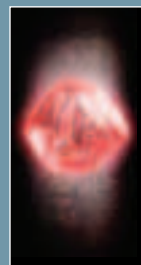
GBA могут похвастаться настоящим знакомством с P.M. Studios: из-под ее пера вышла экшн-RPG Kien для портативной консоли Nintendo.





Кровавый камень

Мир Этрома не знает бензина и электричества. Нефть наверняка кончилась так давно, что о ней забыли, а электроток стал просто нерентабельным: цивилизация перешла на универсальный источник энергии – хромий. Внешне минерал напоминает ярко-красный камень, хотя в чистом виде встречается редко. Чаще шахтеры поднимают с сорокапятиметровой глубины чуть светящуюся породу, в недрах которой спрятана драгоценная руда. Один грамм чудо-минерала обеспечивает полис энергией десять лет, но добыча хромия трудна, а его свойства плохо изучены. Некоторые ученые полагают, что красный камень живой, по крайней мере, он способен восстанавливаться, как органическая ткань! Так или иначе, человечество рьяно высасывает из Земли драгоценные ресурсы и жестоко дерется за них. Яблоком раздора для большинства межполисных войн служит именно хромий.



ролевой проект, поэтому ни о какой линейности речь не идет. Одних только финалов уже сейчас набирается семь, а промежуточные развилки никто и считать не пытался. В основе геймплея лежит, во-первых, неторопливое исследование окружающей среды в поисках ответов и полезных мелочей. P.M. Studios особо упирает на сбор различных предметов, которые могут здорово выручить в критической ситуации. Во-вторых – совершенствование самого Этрома. Из коллектива студии не удалось выудить ни слова о ролевой системе, однако официальный сайт игры косвенно подтверждает если не уникальность, то хотя бы ее достойный уровень. Русскоязычная страница ETROM недвусмысленно обещает нам толстое руководство и специальный компакт-диск (!) для введения в ролевую модель. И третья составляющая игрового процесса – сражения. Дизайнеры хранят верность традициям point&click и даже честно признают, что вдохновлялись Diablo, однако превращать столь глубоко продуманный, серьезный проект в азартную «кликманию» не собираются.

Управление намного ближе к «Проклятым Землям»: главгерой умеет передвигаться скрытно и бесшумно, поэтому не стоит каждый раз переть напропалую. Поскольку в распоряжении Этрома широчайший арсенал, неудивительно, что из снайперской винтовки парню тоже выпадет пострелять. Вместе с тем юноше подвластна магия и даже переволнения – в зависимости от обстоятельств и желания бывший военный превращается в Дракона или Демона, добавляя тем самым еще одну ниточку в запутанный узор. Дракон и Демон символизируют Добро и Зло в измученной душе Этрома, что победит – зависит от нас.

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

Сложно себе представить такую смесь киберпанка, фэнтези и фантастики, сдобренную глубоким сюжетом, приправленную взвешенной ролевой системой и «поперченную» игровым разнообразием. Как известно, салат более чем из пяти ингредиентов – уже не салат, а комбикорм. Однако блюдо от P.M. Studios все-таки тянет на деликатес, главное – не пересолить... ■

Пешие и конные

Наш герой не заиклен на сверхъестественных чудесах и может заменить чародейское слово обычной таблеткой. Одни медикаменты обеспечивают Этрому временную неуязвимость, другие наделяют нечеловеческой скоростью, а о предназначении третьих остается только гадать – фантазия разработчиков воистину безгранична. Для полного счастья не хватает традиционных «киберпанковых» имплантатов. Впрочем, с боевыми технологиями Этром обязательно столкнется. Вживить пару чипов и пришить стальные конечности герою не обещают, а вот порулить двуногим роботом дадут! Шагающий танк против демонов: кто кого?



EX MACHINA



NIVAL
INTERACTIVE

TARGET
GAMES

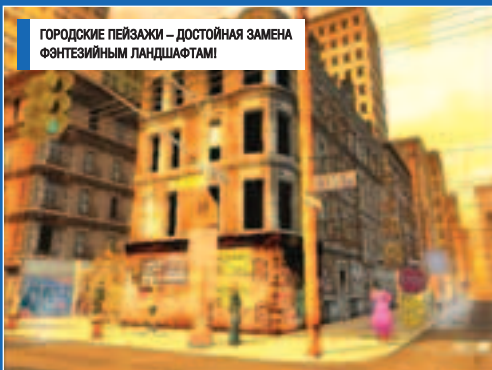
Для оформления заказа
по любым другим вопросам обращайтесь по тел. (095) 783 90 91, e-mail: buka@buka.ua



Бука
BUKA THE PARTNER
OF YOUR SUCCESS



КОТ МАО МЕНТАЕТ СНИМАТЬСЯ В КИНО. ПРЕИМУЩЕСТВЕННО, В ТРИЛЛЕРАХ.



ГОРОДСКИЕ ПЕЙЗАЖИ – ДОСТОЙНАЯ ЗАМЕНА ФАНТЕЗИЙНЫМ ЛАНДШАФТАМ!



КАЖДОМУ ГЕРОЮ – СВОЕ ИСПЫТАНИЕ! НА СКОРОСТЬ СТРЕЛКИ И КОЛИЧЕСТВО ПОДСВЕЧЕННЫХ ЗОН ЧУДЕСНЫМ ОБРАЗОМ ВЛИЯЮТ АКСЕССУАРЫ.



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	XSEED Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nautilus
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	7 марта 2006 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.shadowhearts.net

Shadow Hearts: From the New World

В третий раз качнулось Колесо Фортуны...



Shadow Hearts: From the New World не изменяет традициям серии и предлагает экскурсию в «альтернативное» прошлое вместо вымышленных миров. Старый Свет исхожен вдоль и поперек в прошлых играх, пора отправиться в Новый: прямоком в США 30-х годов, эпоху Великой Депрессии. Джаз-бэнды, кабаре, где под видом кофе продают виски, мафиози в начищенных штиблетах и костюмах в тонкую полоску, частные детективы а-ля Марлоу существуют бок о бок с пирамидами инков и резервациями индейских племен. Немного от гангстерских боевиков, немного от рассказов О.Генри и совсем капелюк Фенимора Купера – не всегда исторически достоверно, зато от виражей фантазии дух захватывает. Главным сюрпризом станут герои. В предыдущих Shadow Hearts хватало необычных и даже карикатурных персонажей, вроде вампира-реслера или эксцентричных братьев-костюмеров, которые страсть как любили собирать фотографии мускулистых стриптизеров, но разработчики явно задались целью доказать – это не

предел. Нахальный и самоотверженный Юрий Хьюга отправился на покой. Пост главного героя занял начинающий нью-йоркский детектив Джонни Гарлэнд. Все бы ничего, да Джонни еще от горшка два вершка – всего-то шестнадцать лет, и больше всего он смахивает на малолетнего Тидуса из Final Fantasy X. Талант Юрия к перевоплощению в монстров разделила воинственная скво Шанья. Ее не менее воинственный напарник Натан предпочитает томагавк и луку огнестрельное оружие. Остальная команда напоминает сборище клоунов: гигантский кот Мао, перед которым бледнеет Кайт Сит (Final Fantasy VII), стареющий американец Ниндзя-Фрэнк, мастер боя на кактусах и японского жаргона, а также его напарница – блондинка Бритни. Вампирихе Хильде от классических роковых кровососов достался лишь образ готической лолиты – вместо молодой крови ее беспокоят калории. Нарочитая пародийность все дальше уводит серию от мрачной Koudelka – сумеют ли поклонники привыкнуть к радикальным переменам?

Модель пыталась откусить объектив, но фотограф отбил штативом!

Еще в Shadow Hearts: Covenant княжна Анастасия лихо вела репортажную съемку с полей боевой славы. Что с того, что враги так и норовят вцепиться в горло, а соратники еле успевают сдерживать их натиск. Главное – качественная фотография! Так Анастасия собирала не только внушительный альбом для потомков, но и упражнялась в прикладной магии, позже призывая монстров со снимков на помощь. Приятно видеть, что чары фотопленки по-прежнему сильны: в Shadow Hearts: From the New World ловить удачные кадры будет Джонни. Разработчики не спешат делиться подробностями, однако заверяют – остальные персонажи оригинальными заданиями также не обделены.





ДАЖЕ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ НЕ МЕНЯЕТ ОБЛИК ШАНЬИ ПОЛНОСТЬЮ. ЭТИ ФОРМЫ НИЧЕМ НЕ СКРЫТЬ!

С ТРУДОМ ПРИЗНАЕМ В ЭТОМ ЧУДИЩЕ ОДНУ ИЗ ГЛАВНЫХ ГЕРОИНЬ ИГРЫ...



Практическая магия для чайников

Ведь как было раньше: присоединится какая-нибудь юная волшебница к команде, так терпи ее выходы, потому что никто из бойцов не спешит постигать мистические науки. Еще в Shadow Hearts: Covenant диктатура магов был положен конец – любой из героев мог обвешаться особыми «печатами» демонов царя Соломона и ошарашить врагов молнией с небес или столбом пламени из-под земли. В Shadow Hearts: From the New World магия хранится в картах созвездий (stellar charts). Замена звезд-элементов меняет тип карты и позволяет владельцу использовать новые заклинания. Шанья с астрономией не связывается – перевоплощения в монстров ей, как и всему семейству Хьюга, хватает за глаза. Участие в битвах окупается для нее очками опыта, за счет которых она развивает нужные личины – и заодно разучивает не менее мощные заклинания, чем напарники с их картами.

Испытание «колесом правосудия» по-прежнему добавляет остроты пораундовым боям.

ВЫ ДУМАЛИ, БОЕВЫЕ ИСКУССТВА ПОМОГАЮТ СБРАСЫВАТЬ ВЕС? КАК БЫ НЕ ТАКИ СЕКРЕТНЫЕ ПРИЕМЫ ВОЗМЕСТЯТ ЛЮБЫЕ ПИРОЖНЫЕ!



Испытание «колесом правосудия» по-прежнему добавляет остроты пораундовым боям. Шустро вертится стрелка по кругу с подсвеченными зонами, но не только хорошая реакция поможет вовремя остановить ее. Без аксессуаров, меняющих величину секторов и скорость вращения, не обошлось и на этот раз. Но сильнее всего преобразилась комбо-система. Сражаясь, персонажи накапливают энергию – первый уровень позволяет скооперироваться с другим бойцом. Полтора уровня открывают доступ к «двойной атаке» – за ход герой способен совершить два разных действия, например, отлупить врага и вылечить себя любимого. Второй уровень обещает райский приз в виде «двойной комбо-атаки»: «двойная атака» плюс «комбо-атака». Впро-

чем, «геноцида по-македонски» не выйдет – у монстров привилегии в драке точно такие же. Та же игровая механика, то же заигрывание с историей... И тем не менее Shadow Hearts: From the New World резко отличается от предшественниц, не в последнюю очередь благодаря экзотическим дизайнам и куда более ярким краскам мира. Square Enix уже удалось создать серию игр, которые объединяет не сюжет, а гарантированная увлекательность эпического приключения. Удержится ли Nautilus, придумывая непохожие друг на друга Shadow Hearts, на гребне той же волны, заинтригуют ли похождения новых героев так же, как и судьбы старых знакомцев? Ждем весны. ■

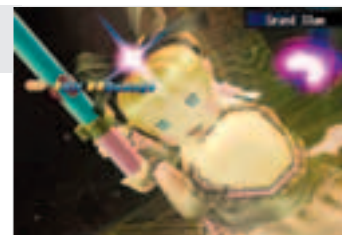
Верное средство ускорить драку – нападать сообща

Ветеранов Shadow Hearts: Covenant не удивить знакомыми правилами: комбо-удар засчитывается только в том случае, если все участ-

ники с честью выдержали проверку «колесом правосудия». Проваленная попытка обрывает атаку, возвращая ход битвы в привычное по-

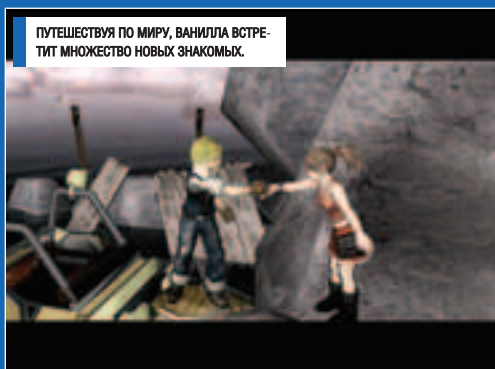
раундовое русло. Как и в Shadow Hearts: Covenant, физические атаки различаются по типу: для стоячих противников – стандартный удар,

для упавших или присевших – подбрасывание в воздух, а для летунов – сбивание на землю. Ошибка так же приводит к срыву комбы.





ДЕКОРАЦИИ МЕСТАМИ НАПОМИНАЮТ ДИКИЙ ЗАПАД И ЕВРОПУ НАЧАЛА XX СТОЛЕТИЯ ОДНОВРЕМЕННО.



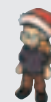
ПУТЕШЕСТВИЯ ПО МИРУ, ВАНИЛЛА ВСТРЕТИТ МНОЖЕСТВО НОВЫХ ЗНАКОМЫХ.



ЕСЛИ СУДИТЬ ПО СКРИНШОТАМ, ГРАФИКА НЕ ВХОДИТ В ЧИСЛО ДОСТОИНСТВ STEAMBOT CHRONICLES.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Irem
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года (США)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.atlus.com>

Steambot Chronicles

Компания Atlus собирается издать очередную игру «не для всех». Об амнезии, роботах и бродячих музыкантах.



Альтернативная реальность, напоминающая 30-е годы XX века. Автомобилем, едва они успели войти в моду, люди нашли замену – двуногих роботов, получивших название тротмобиля. Тротмобиля на все колеса мастера: на них не только ездят, но и строят, и пашут, и даже выставляют на участие в гладиаторских боях. Теперь человечество не мыслит без тротмобиля собственного существования – шагающие паровые машины повсюду, на них держится благополучие всей цивилизации! В этом же мире, на пустынном пляже неожиданно приходит в себя юноша по имени Ванилла Бинс (Vanilla Beans). Откуда он и что с ним случилось, Ванилла не помнит. Зато он сразу же встречает нового друга – девушку Конни (Connie), которая вызвалась помочь очередной жертве беспощадной амнезии.

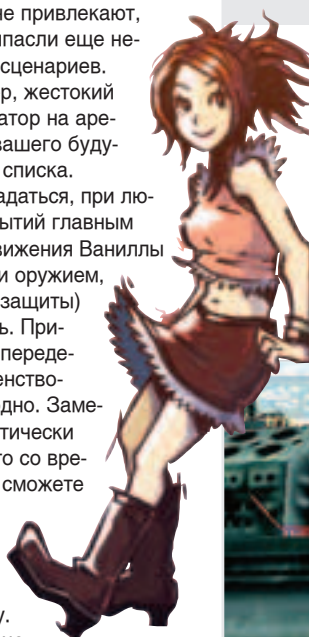
ЛЕЧУ, КУДА ХОЧУ!

Свобода выбора и разнообразие игровых ситуаций – вот главные козыри Steambot Chronicles. Хотите романтики и приключений? Тогда вам явно по пути с Конни и ее друзьями, бродячими музыкантами из группы Garland Globetrotters. Переезды из города в город, выступления на яр-

марках и крупных праздниках – разве плохо? Но если песни и пляски вас ни капельки не привлекают, разработчики припасли еще немало возможных сценариев. Скромный фермер, жестокий разбойник, гладиатор на арене – лишь часть вашего будущего послужного списка. Как нетрудно догадаться, при любом развитии событий главным средством передвижения Ваниллы (а одновременно и оружием, и средством самозащиты) станет тротмобиль. Причем его позволят передвигать и совершенствовать как душе угодно. Замечание подлежат практически все детали, так что со временем вы вполне сможете передвигаться на железном коне не только по суше, но и по воде, и даже по воздуху. Ну а чтобы игрок не заскучал на обочине этого разнообразия, ему время от времени будут подсовывать то один, то другой кусочек сюжетной мозаики. Ведь амнезию незадачливому Ванилле, как ни крути, придется лечить. ■

Паровые роботы – после подводных лодок

До сих пор лишь один проект Irem был выпущен за пределами Японии – им стал шутер Sub Rebellion (PS2), разработанный совместно со студией Racjin. Действие игры происходило в 2145 году, когда из-за чудовищных катаклизмов большая часть суши оказалась затоплена, а уцелевшие люди развязали ожесточенную войну уже за господство над подводным миром. Англоязычная аудитория Sub Rebellion (в Европе игру издавала Metro 3D) фактически не заметила – в 2002 году на PlayStation 2 уже хватало проектов и более раскрученных, и более интересных. Будем надеяться, судьба Steambot Chronicles окажется поярче.



NEURO

МЫСЛЬЮ МОЖНО СПАСТИ.
МЫСЛЬЮ МОЖНО УБИТЬ.



В ПРОДАЖЕ
С ФЕВРАЛЯ

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
HOMEPLANET
HOMEPLANET

«Потрясенке от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты».

- Страна игр №11, 2005

«Это трудно описать словами, это надо видеть самому!»

- PC игры №7, 2005

REVOLT
MOVIE
GAMES

РУССКОЕ
ПОКОЛЕНИЕ

© 2005 «Ванити Девелоп». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-М». Все права защищены.
Офис продаж: 4951; 811-10-11, 967-15-81; office@russo-bit.msk.ru / в некоторых магазинах осуществляется по тел.: (495) 811-62-85, e-mail: support@russo-bit.msk.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russo-bit.msk/forum/ Полная версия в упаковке формата DVD



ИНТЕРЕСНО, РАЗРАБОТЧИКИ СПЕЦИАЛЬНО ВЫБРАЛИ ТАКОЮ РАКУРС?



ВСЮ НОЧЬ СИДЕЛ В ЗАСАДЕ...



ТЩАТЕЛЬНО ВЫБИРАЙТЕ МЕСТО ДЛЯ ВЫСАДКИ ВАШЕГО ОТРЯДА.



Автор:
Morifen
verybigbox@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS / tactical shooter
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Battlefront
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	TBG Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	
http://www.battlefront.com/products/dropteam	

DropTeam

Определить жанр DropTeam одним словом нельзя. Впрочем, попробуем уложиться в несколько: «не так, как у всех».



После второго, третьего и девятого пришествия классических варгеймов по изрядно надоевшим мотивам Второй мировой от Battlefront (вспомним хотя бы серию Combat Mission) можно было ожидать чего угодно, но не футуристического мутанта, сочетающего в себе черты Master of Orion и BattleZone. Не менее неожиданны указаны в разработчиках TBG Software, серьезные дяденьки, занимающиеся геофизическими движками и динамическим обсчетом ландшафта, и в создании игр до этого не замеченные. Не хватает только армии США и Римской католической церкви.

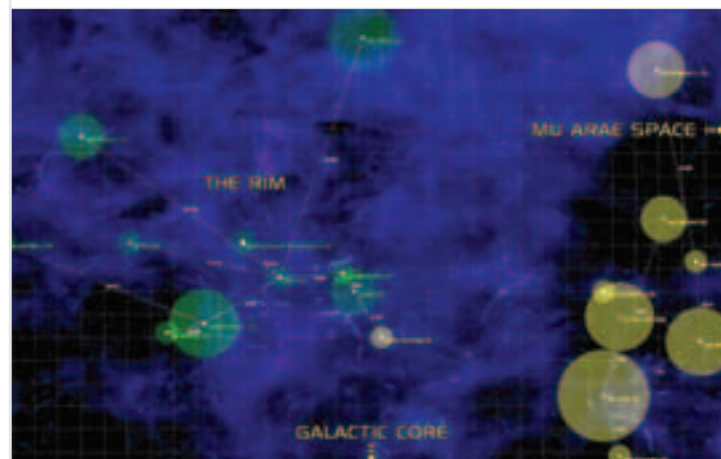
По заявлениям упомянутых разработчиков, играть в DropTeam можно двумя способами: либо пустить в ход тактико-стратегические таланты – подолгу просиживать над картой и раздавать приказы управляемому AI подчиненным, либо постоянно скакать из самолета в танк, а из танка в джип, демонстрируя свою меткость и скорость реакции. Любое сочетание этих двух подходов тоже работает... Точнее, должно сработать, потому что наследственный недуг тактических шутеров известен нам еще

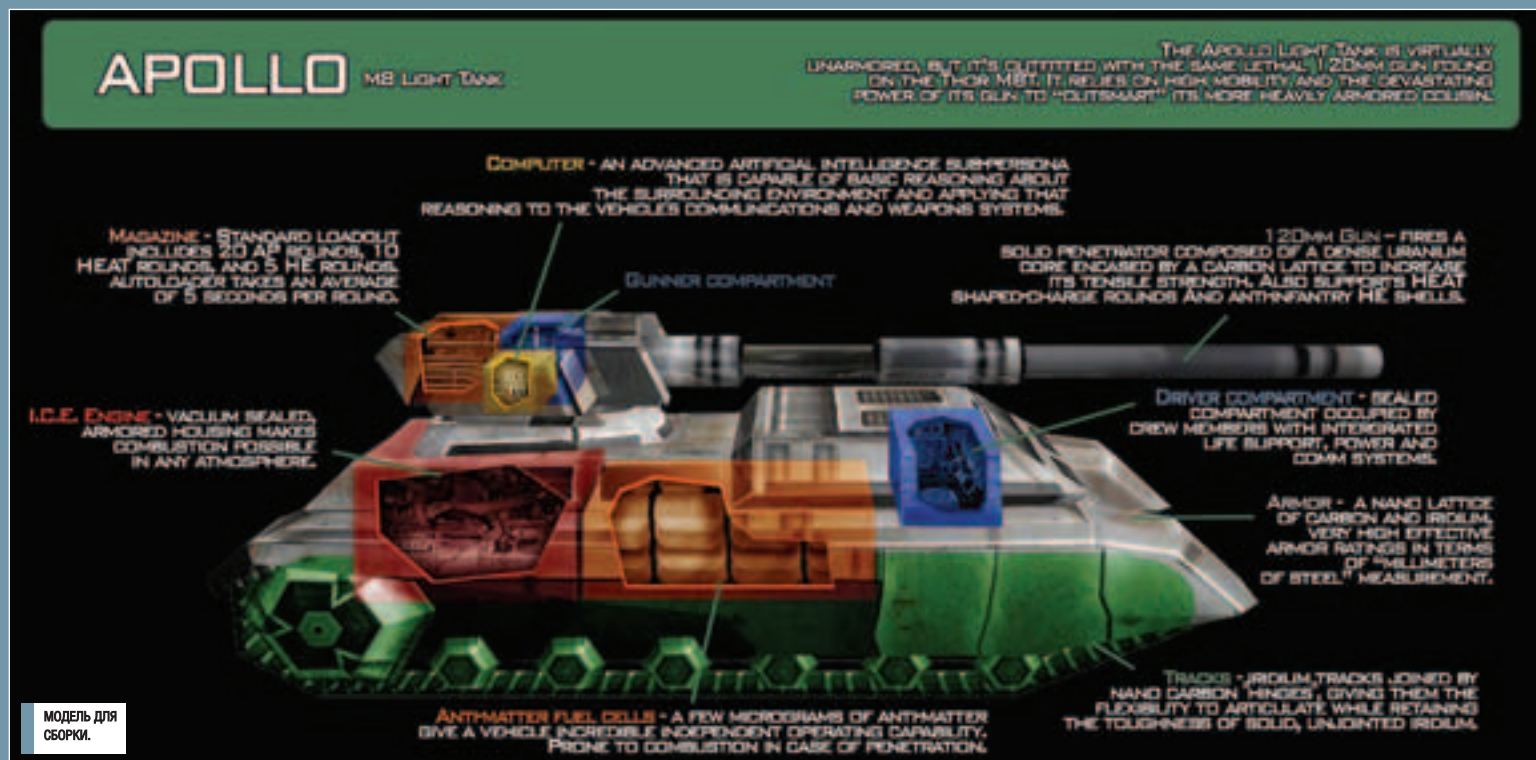
со времен Rainbow Six: либо персонажи, управляемые компьютером, утыкаются в первую попавшуюся стенку и способны только иногда откликаться на Go-коды, либо миссии просты как валенок, а то, не дай бог, железный друг перетрудится. Поэтому остается только молиться на разработчиков, чтобы они оправдали...

На этом хватит о грустном, благо в DropTeam есть чему порадоваться. Доброго слова заслуживает движок игры. Обещают, что при подборе уровня детализации он в реальном времени будет учитывать способности вашего компьютера. Притом, что обещаны карты размером до тысячи квадратных километров, это может оказаться совсем нелишним. Естественно, игра сама подбирает уровень детализации и при изменении масштаба – видимые издали горы вблизи состоят из отдельных камушков. Вообще, рельеф играет очень важную роль. В DropTeam нет неправдоподобно близоруких танков, не видящих дальше своего дула. Радиус эффективного поражения для большинства машин в игре превышает два километра, поэтому захват стратегических возвышеннос-

Все дороги ведут в Rim

Фантастический антураж, в котором оказывается игрок в DropTeam, достаточно обычен, но разработчики обещают добавить в сюжет несколько интересных моментов. Действие разворачивается в поясе астероидов, называемом the Rim, некогда окраине могущественной Империи Etete, а ныне разоренной войной за независимость. Живые корабли (Liveships), одно из наивысших достижений эпохи Etete, сейчас сохранились только в руках космических викингов – пиратов, вернувшихся с окраин галактики и грабящих Rim. Игроку предлагается стать капитаном одного из таких кораблей и, сражаясь с соперниками, шаг за шагом проникнуть в тайны утраченной технологии Империи.





МОДЕЛЬ ДЛЯ СБОРКИ.

О мультиплеере замолвите слово...

Особо приятно, что разработчики уже сейчас прилежно трудятся над сетевыми вариантами развлечений. Предусмотрен отдельный, серверный, модуль игры, который будет как поставлять полную информацию о доступных вам играх, так и отдаст вам полный контроль над происходящим в созданной вами игре. Можно наделять отдельных игроков особыми привилегиями, удалять игроков из игры и вообще запрещать им доступ на сервер. Не возбраняется перемещать игроков из одной команды в другую — все это уже включено в графический интерфейс игры. Не понадобятся ни консоль администратора, ни отдельный серверный модуль. Из конкретных многопользовательских режимов пока обещаны только стандартные Deathmatch, Mission и Capture the Flag. Но, учитывая легкость модификации DropTeam, скучать любителям сетевых побоищ явно не придется.



В DropTeam нет неправдоподобно близоруких танков, не видящих дальше своего дула: радиус эффективного поражения для большинства машин в игре превышает два километра.

ПОВРЕЖДЕНА БАШНЯ И ОРУДИЕ, НО ЭКИПАЖ УЦЕЛЕН. МАШИНА МОЖЕТ ВЕРНУТЬСЯ В БОЙ.



тей и постанова турели на горку позволят вам контролировать Огромные Открытые Пространства. Кстати, если удобной горки не попало — не беда: экскаваторы легко изменят рельеф в реальном времени. Тот же подход применим и к флоре DropTeam — деревья вполне правдоподобно падают, если в них угодит случайный снаряд. Так что, если вон та рожица загоразивает вам вид на море, можно попросить артиллеристов немного подправить ландшафт... К моделированию боя разработчики подошли не менее вдумчиво. Никаких хитпойнтов нет и в помине. При попадании снаряда игра проводит множество проверок — сначала на способность пробить «общую» броню машины, на рикошет и на детонацию. Каждая из внутренних секций объекта при по-

падании снаряда проходит проверки на поломку и на возгорание. У танка может сломаться башня и шасси, но пока жив механик, машина сохраняет шансы вернуться в бой. Кроме того, в игре есть три разных вида снарядов — высокоскоростные для пробивания брони, противотанковые с взрывающейся головкой и просто разрывные. Правильно подбирая снаряды и типы брони, можно и нужно сильно облегчить себе выполнение ставящихся игрой задач. Формат превью не позволяет рассказать ни о различной технике мира DropTeam, ни об ионном оружии, ни о концепции системы add-on'ов, предлагаемой разработчиками. Но, надеюсь, ждать осталось недолго и мы вернемся к рассказу о DropTeam уже в начале следующего года. ■

Народное творчество в DropTeam

Радует изначальная направленность разработчиков на народное творчество. Справедливо рассудив, что закрытый от изготовления модификаций внутренний

формат популярности не прибавит, ребята из Battlefield всю «начинку» игры (включая все объекты, физический движок и тонкую механику) хранят в

открытом для всех XML-формате. Остается только поаплодировать подобному поведению: насколько меньше головной боли будет у желающих добавить

в игру танк имени себя или поправить непоправившуюся траекторию снаряда. Поддерживается даже перенос моделей напрямую из 3D Studio.





КАКИЕ КОМБО-УДАРЫ ЖДУТ НАС НА ЭТОТ РАЗ? УВИ, РАЗРАБОТЧИКИ НЕ СПЕШАТ РАСКРЫВАТЬ СЕКРЕТЫ РАНЬШЕ ВРЕМЕНИ.



ЧТО С ТОГО, ЧТО ГОРОДА СОСТОЯТ ИЗ ПАРЫ-ТРОЙКИ УЛИЦ? ЗАТО КАКИЕ ФОНЫ!



КАК ЗАПРАВСКИЕ ИГРОКИ В ПОКЕР, ПРОТИВНИКИ ПОРОЙ ПРИБЕГАЮТ КАРТЫ – ВДРУГ УДАСТЯ РАЗЫГРАТЬ ОСОБО УДАЧНУЮ КОМБИНАЦИЮ?



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Soft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	23 февраля 2006 года (Япония)
■ ОНЛАЙН:	
http://www.monolithsoft.co.jp/baten2	

Baten Kaitos II

Сага о крыльях и потерянном океане совершает рывок в прошлое. Каким был мир Baten Kaitos за двадцать лет до Каласа?



Н ебо вовсе не так уж недостижимо для обитателей мира Baten Kaitos, одной из немногих RPG для GameCube. Испокон веков люди завидовали птицам и пытались покорить воздушные просторы. Но представьте себе целую расу, которая умеет летать. Что, на ум сразу приходят гарпии и вампиры, демоны и ангелы? А между тем персонажи Baten Kaitos выглядят вполне обыденно, пока за их спиной не разворачиваются крылья сердца. В зависимости от характера обладателя они могут напоминать то радужные крылья бабочки, то размашистые крылья орла, а то и вовсе оперение павлина. Пристанищем окрыленным людям служат небесные острова – подступы к земле охраняет плотный слой ядовитого тумана. В такие красивые миры хочется возвращаться. Вот и разработчики из Monolith Soft не стали хоронить сказку после выхода первой игры и занялись созданием продолжения, а вернее предыстории приключений Каласа. За двадцать лет до событий Baten Kaitos юноше Саги (Sagi) поручают убить повелителя империи Альфар (Alfar). Сложности опасного задания как на ладони – необходимо попасть

во дворец, выполнить миссию в обход вооруженной до зубов охраны и удрать с места преступления, не оставив следов. Но Саги ждет неприятный сюрприз – кто-то уже успел добраться до цели раньше него. Впрочем, исцелиться не удастся, а пойманных незваного гостя имперцев не переубедить в том, что Саги и есть гнусный убийца. Едва ему удастся сбежать из тюрьмы, как в погоне тут же отправляется один из лучших тайных агентов умершего правителя. Герои и их противники по-прежнему выясняют отношения за картами, доверив волшебным колодам буквально все: от боевых приемов до склянок с лекарствами. Пополнять коллекцию редких образцов предстоит в Колизее. Используя один и тот же набор карт, персонаж должен пережить серию сражений. Чем больше побед, тем заоблачнее ранг бойца, и, соответственно, лучше приз. Проблемы главного героя оригинальной Baten Kaitos начались с того, что в отличие от соплеменников у него было всего лишь одно крыло. Герой Baten Kaitos II не калека, но вот карму Каласа игра, похоже, унаследовала, – дата выхода японского издания постоянно откладывается. ■

Невтерпеж убить императора?

Спутники Саги соответствуют привычным RPG-шным стереотипам. Вампиров-реслеров в Baten Kaitos никогда не водилось. Экзотика без пародийности – такого девиза придерживались и сценаристы, и художники, отвечающие за дизайн персонажей. Верным напарником главного героя станет Гиро (Giro), живая кукла, которую Саги откопал в детстве, пока остальная малышня находила в песочницах лишь всякий мусор. Позже к парочке присоединится Мириальд (Mirialde). По специализации она маг, но по призванию – вдохновенная лгунья. Обожает преувеличивать собственные заслуги. Не забыты и давние знакомцы – в Baten Kaitos II появятся, например, помолодевшие Гибари (Gibari) и Ладекан (Ladekahn).



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

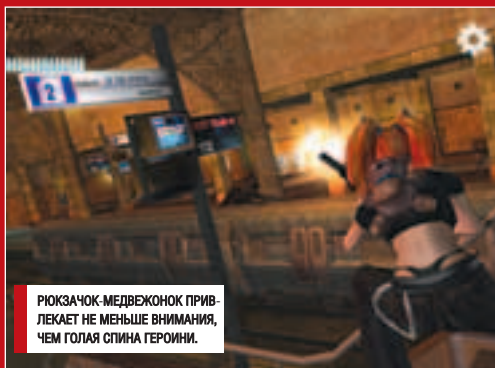
1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам сетевых игр
и условий работы
в сети - 1С/Мул. сервис
обращаться в фирму - 1С/И
122055, Москва, а/я 64,
ул. Сахаровская, 21
Тел.: (495) 707-92-97
Факс: (495) 881-66-07
http://ic.ru, http://games.1c.ru

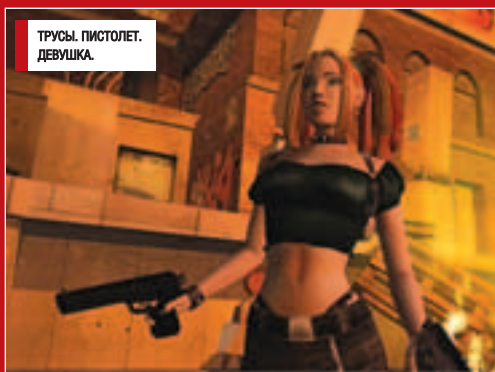
ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Все права защищены.



РЮКЗАЧОК-МЕДВЕЖОНОК ПРИВЛЕКАЕТ НЕ МЕНЬШЕ ВНИМАНИЯ, ЧЕМ ГОЛАЯ СПИНА ГЕРОИНИ.



ТРУСЫ. ПИСТОЛЕТ. ДЕВУШКА.



РАЗБОРКИ ПО-МАКЕДОНСКИ.



Автор:
Екатерина Карасева
marmuluke@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	NU Generation
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.deepsilver.com

D.I.R.T.

Бритни Спирс с гранатометом, черным поясом по карате и комплексом спасителя мира? А почему бы и нет?



По мнению компании Deep Silver, соблазнительная блондинка в кожаном ошейнике с шипами может стать героиней не только эротического квеста, но и полнометражного action. Именно так заявили в официальном пресс-релизе создатели D.I.R.T. DIRT – это не только название игры, но еще и имя главной героини. Переводится оно как «грязь»... Надеюсь, что это простое совпадение. Да и по скриншотам видно: героиня наша вовсе не замарашка, а очень даже наоборот. Прошлое девушки покрыто мраком, но, судя по всему, было оно совсем не безмятежным. А как иначе объяснить то, что бедняжку преследуют секретные правительственные организации? Видимо, с ними и придется бороться на протяжении четырнадцати уровней. Красота, конечно, страшная сила, но враги обещают быть многочисленными, озлобленными и вооруженными до зубов. Специально для общения с ними в арсенале красотки нашлось место десятку защитных и атакующих приемов. Комбинируя удары и любимую народом пальбу из двух стволов, можно создать новые комбо и даже единственный в своем роде стиль

боя. Кстати, о пальбе: в игре обнаружены более двадцати видов оружия. Управление должно быть простым и удобным, приспособленным для быстрой расправы с противниками. И прыгать героиня будет высоко и далеко, попутно наворачивая сальто. Но это не все. Нам обещают пресловутые «RPG-элементы». Игрок сможет по собственному желанию развивать DIRT в том направлении, в котором ему больше нравится. В релизе упомянуты stealth, «исследование», агрессия и меткая стрельба. Интересно, как именно будут реализованы эти самые элементы исследования? Псевдоролевое на этом не заканчивается. Нужно будет общаться с NPC и защищать их. Это позволит девушке получать новую информацию и работать над собой. Вот какой, судя по всему, и будет D.I.R.T. Наверняка нас ожидает нечто вроде кровавых выходов BloodRayne или подмогильных приключений Лары Крофт. Правда, в отличие от готичной любительницы двух ножей, у главгероини нет черных кожаных трусов. Они у нее всего лишь кружевные. И это ее совершенно не смущает. ■

Big Bada-boom!

О стволах в игре, пожалуй, следует рассказать поподробнее. Помимо 9-миллиметровых пистолетов, узи (да, и обязательно с двух рук стрелять надо), ультрасовременных снайперских винтовок (специально для любителей подлой стрельбы из надежного укрытия) и гранатометов, в D.I.R.T. присутствуют совсем уж экзотические штуки вроде «феромонового ружья». А феромоны, между прочим, – это запахи, привлекающие особей противоположного пола. Очень интересно, как подобное оружие действует. Наверное, мужики сбегаются, а красотка им ка-ак даст фомкой по башке! Или «гравитационный лучевик», например (что это за чудо такое, ума не приложу).



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
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.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Тесто
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Team Ninja
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.microsoft.com/games/doa4>

Dead or Alive 4

Японская рекламная кампания Dead or Alive 4 проходит со слоганом «самая красивая игра в мире».



И эта «самая красивая игра», любимая жена в гареме Томонобу Итагаки, бриллиант в короне Xbox 360, никак не может уйти в печать. Dead or Alive 4 должна была появиться в магазинах в день запуска Xbox 360, десятого декабря. Не вышло. Релиз отложили буквально на несколько дней, но и этого оказалось мало. Глава Team Ninja, режиссер Ninja Gaiden и Dead or Alive Ultimate Томонобу Итагаки с присущим ему апломбом рассказывал, как он терпеть не может недоделанные игры и что «только лохи выпускают патчи». И Microsoft, и Team Ninja слишком много поставили на эту игру, чтобы теперь дать слабину. Dead or Alive 4 – первый японский хит для Xbox 360, ради которого отаку наконец-то купят заморские игровые ящики. На каждой пресс-конференции Итагаки появляется в черных очках. «Последние лет пять мы старались улучшить графику. Консоли были одна дороже другой, и вычислительной мощности всегда не хватало. Теперь мы вошли в новый век. Мы больше не будем ставить графику во главу угла, мы обратим взор на общение между игроками. И вот здесь работы – поле непаханое». В самом деле, геймплей Dead or Alive 4 мгновенно узнает каждый, кто хоть краем глаза видел любую прошлую игру серии. На месте знакомые комбо, персонажи и фирменная черта сериала – «перехваты» (особые приемы, с помощью которых

можно остановить натиск противника и моментально контратаковать неблокируемым ударом). Как и в Soul Calibur 3, схватки становятся быстрее, а точный ввод команд приобретает небывалый вес – вот, пожалуй, и все новшества в боевой системе. Интересно другое. Еще одна изюминка Dead or Alive – многоуровневые арены. Если в третьей части игры карты состояли всего из нескольких «полянок», то теперь бойцы смогут натурально «исследовать уровни». Например, в дожде соперники будут кидать друг друга из одной комнаты в другую, открывая необычные уголки. В саванне хитрецы могут прятаться за слонами и бегемотами, ловко ударяя пяткой в нос замешкавшемуся врагу. А в «Парке юрского периода» (так мы прозвали уровень с динозаврами) придется быть начеку, чтобы не угодить в пасть голодному птеродактилю. Поначалу в игре доступно шестнадцать базовых персонажей (из двадцати двух). Когда вы пройдете Dead or Alive 4 за каждого из них и посмотрите шестнадцать призовых CG-роликов, откроется сюжетная кампания за Елену, главную героиню игры. Именно ее концовка и будет считаться единственно верным финалом Dead or Alive 4, который будут принимать в расчет следующие части игры. Это все оттого, что Итагаки ненавидит файтинги, которые можно пройти за десять минут. Глава Team Ninja вообще готов критиковать все и вся, от Tekken 5 до Dynasty Warriors. Един-

Играть по всем правилам

Есть еще одна вещь (кроме Halo), которую не ненавидит Томонобу Итагаки – аркадный джойстик для Xbox 360, специально изготовленный для самых преданных игроков в Dead or Alive 4. Итагаки-сан уверяет, что, когда он использует этот джойстик, его игра улучшается на тридцать процентов. Цена американского контроллера с картинкой Кокоро – шестьдесят долларов. Не совсем понятно, правда, зачем эти джойстики нужны именно игрокам в Dead or Alive: залы японских аркад заставлены Virtua Fighter, а последний автомат с участием Аяне и Касуми побывал в них семь лет назад и назывался Dead or Alive 2.





РОДИЛА ЦАРИЦА В НОЧЬ НЕ ТО СЫНА, НЕ ТО ДОЧЬ... ЭКСПЕРТИЗА ПОКАЗАЛА – ВСЕ ТАКИ СЫНА: РУСОВОЛОСЫЙ ЭЛИОТ ОКАЗАЛСЯ МАЛЬЧИКОМ.



МЕКСИКАНСКИЕ РЕСЛЕРЫ ПРОЧНО ПРОПИСАЛИСЬ В ЯПОНСКОМ ФАЙТИНГЕ. И, ЗАМЕЙТЕ, ВСЕ ОНИ ПРОСТО ОБОЖАЮТ МАСКИ!

Больше бикини, хороших и разных!

Если внимательно приглядеться к японской рекламе Dead or Alive 4, в углу можно заметить анонсы будущих проектов Team Ninja. Так вот, на Xbox 360 выйдут: Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2, Dead or Alive Code: Cronus и Project Progressive. О последней игре не известно ровным счетом ничего. Предпоследняя, Dead or Alive Code: Cronus, – любимый долгострой Томонобу Итагаки. Об игре ходят разнообразные слухи, и самый достоверный гласит, что Code: Cronus окажется ролевой игрой в мире Dead or Alive, повествующей о детских годах Аяне. И в самом деле, на рекламном проспекте на коробке с игрой изображена именно ниндзя с фиолетовыми волосами. Наконец, с Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2 все и так понятно. Кокоро в бикини даже напечатали на обложке сентябрьского номера Famitsu Xbox 360!



Dead or Alive 4 – первый японский хит для Xbox 360, ради которого отаку наконец-то купят заморские игровые ящики.



ственное, что он публично хвалил, – сериал Halo от Bungie. От этой большой любви Итагаки в Dead or Alive 4 попала Николь (Nicole), «женственная версия» главного героя Halo. Для нее не будет своей сюжетной кампании, зато в любом другом режиме побрататься с ней разрешено всем желающим. К привычному сборищу грудастых теток-ниндзя (и просто грудастых теток) в Dead or Alive 4 также присоединятся: каратистка Кокоро, гейша в кимоно; мексиканская темнокожая рестлерша Ля Марипоза (La Mariposa) и белообрый тинейджер Элиот, более всего похожий на Леона из Virtua Fighter. Итагаки обещает, что для каждого героя его команда сделает с десяток костюмов, среди которых почетное место займет так полюбившаяся всем женская школьная форма. Если Dead or Alive Ultimate остается образцом онлайнного консольного файтинга, то Dead or Alive 4 должна стать не то что эталоном – кумиром. На смену неуклюжему интерфейсу придет целая мини-MMORPG: перед подключением к Xbox Live вы выбираете аватара – скажем, пингвинчика, –

и вместо того чтобы бесплотным духом подсоединиться к серверу, в образе нелетающей птицы заходите в комнату, где собрались прочие игроки. Там же, в этой виртуальной комнате, стоит виртуальный телеэкран, на котором можно наблюдать бои в Dead or Alive 4. А можно не наблюдать, а просто слоняться по зале, надоедая товарищам, засоряя эфир текстовыми сообщениями с USB-клавиатуры. «В самой Dead or Alive 4 не так много элементов кастомизации, поэтому мы решили оторваться на предыгровых фойе», – полушутливо комментирует Итагаки. Поначалу будет доступен только один вариант фойе и несколько десятков аватаров; чтобы получить новые, придется открыть их в одиночной кампании или прямо в боях на Xbox Live. И уж конечно, мы не можем промолчать о невероятной графике. Или можем, но только потому, что страницы в журнале не резиновые. Посмотрите на скриншоты: Dead or Alive 4 так же демонстрирует мощь Xbox 360, как Ninja Gaiden задавал жару на первой Xbox. ■

ПСИХОЛОГИ СОВЕТУЮТ НИКОГДА НЕ ВМЕШИВАТЬСЯ В СЕМЕЙНЫЕ РАЗБОРКИ.



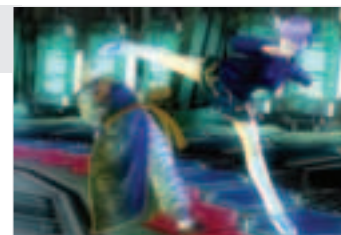
Папарацци-шоу

Среди типичных файтинговых режимов игры в Dead or Alive 4 будет и несколько необычных. Например, возвращается обязательный для

игр серии режим Watch, где можно понаблюдать за красочной схваткой двух AI-персонажей. В Battle Viewer можно не только посмотреть

записи своих игр, но также скачать с серверов Xbox Live видео поединков мастеров. Но самый лучший режим это, конечно, Photo Mode. Вы

берете в руки виртуальный фотоаппарат, устанавливаете выдержку и апертуру и носите за боями, стараясь поймать лучший кадр.



Ждать от Bode Miller Alpine Skiing глубины ролевых эпиков уровня Morrowind бессмысленно, но прокачивать характеристики персонажа все же придется.

ACT OF WAR: HIGH TREASON

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eugen Systems
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

<http://www.atari.com>



ПРИДВИНУВ КАМЕРУ ВПЛОТНУЮ К СОЛДАТУ, МОЖНО РАССМОТРЕТЬ ДАЖЕ ТАТУИРОВКИ У НЕГО НА ТЕЛЕ.



Около 9 месяцев назад в магазины поступила Act of War: Direct Action, RTS с превосходными графикой и игровым процессом. Впервые в играх этого жанра достигли столь высокого уровня детализации. Но не успели пользователи толком наиграться, как на свет готовится появиться add-on – Act of War: High Treason. Основной упор разработчики сделали на морские сражения.

Плескаться в океанах будет дюжина новых юнитов. В их числе – подлодки Turhoon и корабли Zubr на воздушной подушке. Ребята из Eugen Systems обещают снабдить игру специальным кодом для детальной прорисовки морских волн. А траектория полета снарядов будет напрямую зависеть от буйства стихии.

В High Treason можно нанять войска девяти разных типов. Вам под силу заполучить в свои ряды даже пилота бомбардировщика F-117 (конечно, вместе с самолетом). Подписывая контракт с любым из войк, кроме самой стоимости найма, придется уплатить внушительных размеров страховку. Если до окончания контракта солдат не получит ни одного ранения, страховая сумма вернется в ваш карман полностью. В противном случае часть денег пойдет на лечение – в зависимости от тяжести ранения. За похороны тоже придется платить. Также в игру добавят по 2-3 сухопутных юнита и много-много апгрейдов для каждой из трех группировок. Пока же остается оттачивать навыки в оригинальной версии и надеяться, что разработчики сумеют сохранить игровое равновесие. ■

Restless

restless@gameland.ru

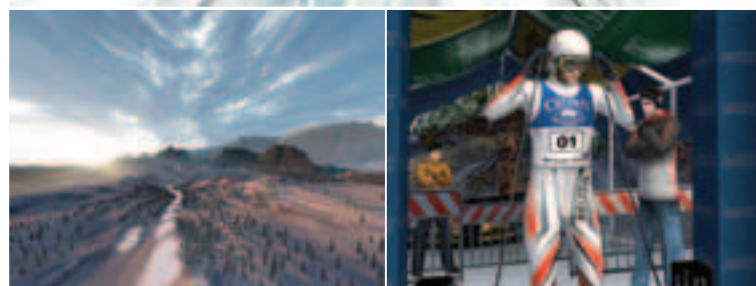
BODE MILLER ALPINE SKIING

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	sport
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Merscom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	49Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
■ ДАТА ВЫХОДА:	январь 2006 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.alpineskiing2006.com>



МОЖНО ПОДУМАТЬ, ЧТО ЭТО КАДР ИЗ СПОРТИВНЫХ НОВОСТЕЙ.



Когда дело касается спортивных симуляторов (футбола, баскетбола или, как в сегодняшнем случае, катания на лыжах), важно помнить, что не в последнюю очередь их успех зависит от суммы денег, затраченных разработчиками на лицензию. Студия 49Games не покупила для своей игры на олимпийского чемпиона Бода Миллера.

Alpine Skiing предложит современный подход к созданию виртуальных горнолыжных развлечений. Кроме имени знаменитого медалиста в названии, игра одарит любителей спортивного спуска с горы недурной графикой и кое-какими зачатками RPG-элементов. Сами понимаете, что ждать от Bode Miller Alpine Skiing глубины ролевых эпиков уровня Morrowind бессмысленно, но прока-

чивать характеристики персонажа все же придется. Также не помешает прикупить в местном магазине горнолыжный инвентарь, деньги на который предстоит выклянчить у спонсора или заработать непосредственно в игре.

Пополнить запасы условных единиц можно, поучаствовав в четырех дисциплинах: даунхилле, «обычном», «гигантском» и «супер-гигантском» (Super-G) слаломе. Последний отличается особой протяженностью и высокой скоростью прохождения трассы. Но больше всего привлекает внимание то обстоятельство, что кататься предстоит на трассах Швейцарии, США, Канады, Германии, Австрии и Кореи, перенесенных в игру один в один. Расчехляйте фирменные джойпады. ■

Александр Краснов

orcy@olympus.ru



Samurai Warriors 2 (PS2)

На март 2006 перенесен японский выход Sengoku Musou 2 – сиквела недавнего ответвления серии тактических боевиков от Коеи. За истекший период список героев пополнился двумя историческими кумирами Страны восходящего солнца: за оружие возьмутся Токугава Иэясу и Исида Мицунари.

STREET SUPREMACY

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami (Европа)
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Genki
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 (Европа)
■ ОНЛАЙН:	http://www.genki.co.jp



ЭТО, КОНЕЧНО, НЕ GRAN TURISMO 4, НО В ЦЕЛОМ ГРАФИКА ОЧЕНЬ ДАЖЕ НИЧЕГО.

Веселее, чем в гордом одиночестве гнать по ночному городу на быстрой машине может быть только ровно то же самое, но – уже в компании других таких же экстремалов-гонщиков. По крайней мере, именно так считают в компании Genki, той самой, что ответственна за появление на свет разудалого гоночного сериала Tokyo Xtreme Racer, хорошо знакомого владельцам PS one, Dreamcast и PlayStation 2. Как раз для тех, кто тоже любит «вмногером», и готовит Genki свой новый проект – Street Supremacy – «карманную» версию Xtreme Racer для любимицы всех гонщиков «от кутюр» PlayStation Portable. Основным отличием этой игры от многочисленных автосимуляторов и аркад является ее командная сущность. Даже главный режим Street Supremacy носит говорящее имечко Team Rumble. Он предлагает вам роль руководителя банды (назовем это сообщество так) гонщиков, которые соревнуются с другими любителями быстрой езды за главенство в городе. Игровая карта поделена

на пятнадцать частей, и чтобы завладеть ими всеми, придется участвовать как в командных заездах, так и в «дуэлях», причем успех в немалой степени зависит от того, какого именно гонщика выставить на тот или иной заезд. Но не одними лишь «спортивными сообществами» увлекает почитателя японских гонок Street Supremacy: как и в любой подобной игре, немалую роль играют сами автомобили. Konami уже вооружилась всеми необходимыми лицензиями, благодаря которым нас ждут не дожудят жутко реалистичные модели всяких «Субару», «Мицубиси» и «Ниссанов». Разумеется, за машинками придется ухаживать: покупать им новые двигатели, тормоза и подвески. Напоследок любопытный факт: разница между датами выхода японской и европейской версий Street Supremacy составляет без малого год. В результате нам, как обычно, приходится грызть собственные локти в ожидании игры, в то время как где-то о ней уже и думать забыли. Ну не свинство? ■

Максим Поздеев

bw@gameland.ru

Anarchy Online ALIEN INVASION



НЕ ДАЙ ОБРУШИТЬ СВОЙ МИР!



**Anarchy Online:
Alien Invasion**

включает полную
ОБНОВЛЕННУЮ
версию Anarchy Online,
Notum Wars и
Shadowlands.

Розничная цена 750 рублей
включает один месяц игры в AO+NW+AI.

www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков:
(095) 931-92-69

Ушастый обезьян Ай-Ай с друзьями успел побывать не только на всех больших платформах уходящего поколения, но и на GBA. А скоро возьмется валять дурака и на Nintendo DS.

SAMURAI CHAMPLOO

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Bandai
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Bandai
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 квартал 2006 (США)
■ ОНЛАЙН:	http://www.bandai.com



ВОТ СЕЙЧАС ПРИПЕВ НАЧНЕТСЯ И МЫ ИХ КА-А-АК...



Созданный режиссером Cowboy Bebop и Macross Plus Синъитиро Ватанабэ анимационный сериал Samurai Champloo – гремучая смесь из современного хип-хопа и самурайских поединков, непривычное сочетание средневековой Японии с городской музыкой наших дней. Именно оригинальной идее Samurai Champloo обязан своей популярностью не только в Стране восходящего солнца, но и в Северной Америке, где этот сериал впервые появился в начале 2005 года (дебют в России намечен на этот год). Ровно те же «кнопки» для приведения конечного пользователя в экстаз будет использовать и игра Samurai Champloo, которую твердо намерена в ближайшем будущем явить миру компания Bandai. Лихо рубящие друг

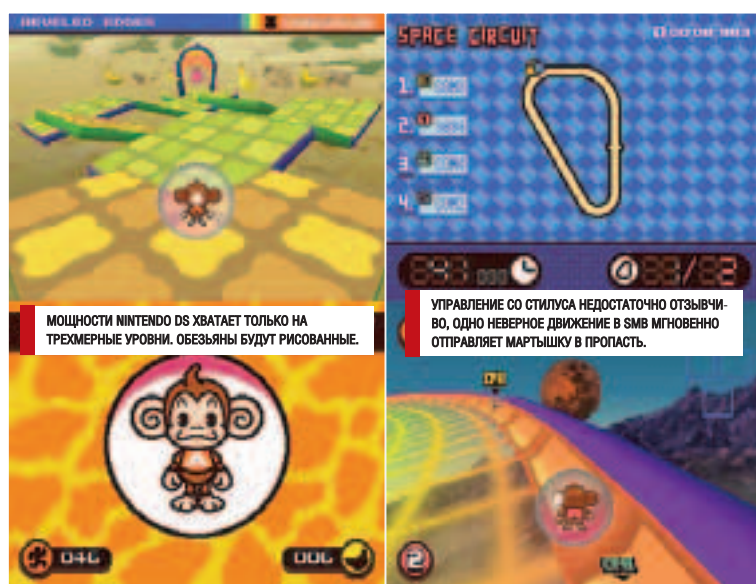
другу на суси древнеяпонские войны – это весело уже само по себе, а если они еще и занимаются своим делом под правильную музыку, активно вплетая удары и финты в ритм хип-хопа... Как раз крепкая взаимосвязь между саундтреком и действием отличает Samurai Champloo от многочисленных файтингов и прочих представителей жанра hack and slash. Выбирая музыкальную композицию, игрок одновременно выбирает и стиль боя своего персонажа. Разумеется, далеко не все песни доступны изначально – придется изрядно порыть носом землю, чтобы добыть новые мелодии и пополнить с их помощью арсенал ударов. Задумка Bandai любопытна. Остается только сожалеть об отсутствии каких-либо намеков на возможность выпуска игры в Европе. ■

Максим Поздеев

bw@gameland.ru

SUPER MONKEY BALL: TOUCH & ROLL

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	action / party game
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sega
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.sega-europe.com/en/Game/237.htm



МОЩНОСТИ NINTENDO DS ХВАТАЕТ ТОЛЬКО НА ТРЕХМЕРНЫЕ УРОВНИ. ОБЕЗЬЯНЫ БУДУТ РИСОВАННЫЕ.

УПРАВЛЕНИЕ СО СТИЛУСА НЕДОСТАТОЧНО ОТЗЫВЧИВО, ОДНО НЕВЕРНОЕ ДВИЖЕНИЕ В SMB МГНОВЕННО ОТПРАВЛЯЕТ МАРТЫШКУ В ПРОПАСТЬ.

Взять обезьяну. Засунуть ее в прозрачный шарик с дыркой для воздуха. Отправить собирать бананы на одной из сотни карт. В основе Super Monkey Ball лежит простая, можно даже сказать, примитивная идея, но ушастый обезьян Ай-Ай с друзьями успел побывать не только на всех больших платформах уходящего поколения, но и на GBA. А скоро возьмется валять дурака и на Nintendo DS. Super Monkey Ball: Touch & Roll – прямая и незамысловатая адаптация Super Monkey Ball для раскладного кирпича. На верхнем экране – трехмерный уровень и рисованная обезьянка в шарике. На нижнем – та же рисованная обезьянка, но крупным планом. Тактильный экран консоли подменяет собой аналоговую рукоятку, вращать которой нужно с помощью пальчика или стилуса (вспомните Super Mario 64 DS). Чем дальше от шарика вы нажимаете, тем более сильное «касание» засчитывает игра. Те, кто уже успел попробовать этот метод (в Японии игра вышла в начале декабря), передают, что «прикольнотно, но быстро надоедает». С другой

стороны, недовольные управлением могут вовсе не трогать сенсорный экран, а командовать обезьянкой при помощи крестовины. Так играть становится проще и привычнее, а новый курс обмена бананов (десять штук – жизнь) превращает самые сложные карты-загогулины в приятное развлечение. В Touch & Roll встретятся как знакомые любителям сериала уровни, так и совершенно новые – эксклюзивные для Nintendo DS. Традиционные для сериала Monkey Ball мини-игры имеют мало общего с основной кампанией (которая в игре зовется режимом Challenge). Перечислим их все. Monkey Battle – шутер от первого лица в мире SMB; Monkey Hockey – аэрохоккей, в котором можно играть не только обычными шайбами, но и рисованными фигурками любой формы. Monkey Golf и Monkey Bowling – обезьяньи виды спорта. Monkey Fight – бокс для одноруких мартышек. Monkey Race – ясное дело, гонки. К мини-играм могут подключиться товарищи и без картриджей с Touch & Roll, а для обыкновенного мультиплеера дополнительные копии игры все-таки потребуются. ■

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®



КРИ 2006

7-9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"

7 АПРЕЛЯ
КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!



IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
- более 45 компаний на выставке КРИ Expo
- уникальные возможности для делового общения и обмена опытом



TWO WORLDS



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	Reality Pump
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.2-worlds.com	

Two Worlds это:

- классическое противостояние людей и орков;
- захватывающий нелинейный сюжет;
- конструктор заклинаний и возможность «сбросить» неправильно прокачанные характеристики.

Эпическая ролевая игра от создателей серии RTS Earth 21XX.



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ РАЗРАБОТЧИК:	Big Huge Games
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	
http://www.bighugegames.com/riseoflegends	

Rise of Nations: Rise of Legends это:

- три кардинально отличающихся по виду и тактике боя расы;
- оригинальный steampunk-сеттинг;
- улучшенный глобальный режим из Rise of Nations;
- система апгрейдов, требующая нелегкого выбора на каждой ступени.

Механические пауки на паровом ходу против джиннов и големов.

VALKYRIE PROFILE: SILMERIA

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
 ■ ЖАНР: RPG
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Tri-Ace
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2006 год (Япония)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.square-enix.co.jp/vp>

Спустя шесть лет после появления на свет великолепной Valkyrie Profile растроганная мольбами поклонников Tri-Ace пообещала продолжение. А точнее – приквел. «За сотни лет до событий первой части...»



BLADE DANCER: SENNEN NO YAKUSOKU

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
 ■ ЖАНР: action/RPG
 ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEI
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2 марта 2006 года (Япония)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.princeofpersiagame.com>

Новая мультиплеерная action/RPG для владельцев PSP. Ставка сделана на одновременную игру вчетвером.



XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
 ■ ЖАНР: RPG
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Monolith Soft
 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

■ ОНЛАЙН:

http://www.monolithsoft.co.jp/pro_xs3.html

В третьем и заключительном эпизоде вы узнаете, что же на самом деле говорил Заратустра и какое это имеет отношение к андроидам, людям, электро-овцам и еще невесть каким обитателям Галактики.

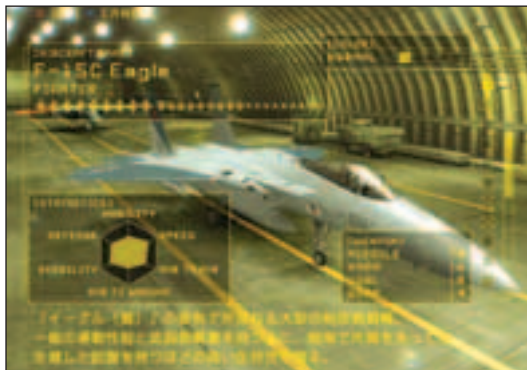


ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR



- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
 - ЖАНР: flight action
 - РАЗРАБОТЧИК: Namco
 - ДАТА ВЫХОДА: 2006 год (Япония, США)
-
- ОНЛАЙН: <http://www.namco.com>

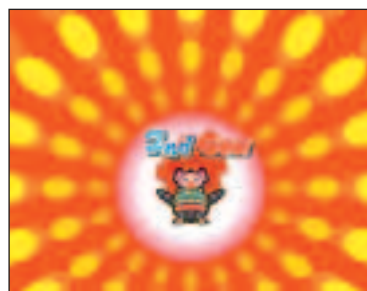
Новый Ace Combat – не продолжение, а приквел пятой части: за пятнадцать лет до событий Ace Combat: Squadron Leader, оказывается, тоже были войны. Да и самолеты летали не менее здорово.



DRILL DOZER

- ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance
 - ЖАНР: platform
 - РАЗРАБОТЧИК: Game Freak
 - ДАТА ВЫХОДА: 6 февраля 2006 года (США)
-
- ОНЛАЙН: <http://www.gamefreak.co.jp>

Играющая общественность усаживается за баранку дредльдозера...

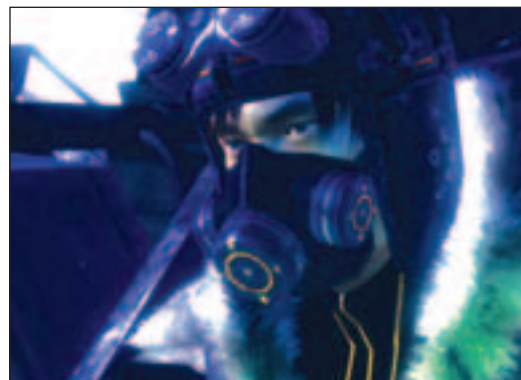


LOST PLANET: EXTREME CONDITION



- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
 - ЖАНР: action
 - РАЗРАБОТЧИК: Capcom
 - ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2006 года (Япония)
-
- ОНЛАЙН: <http://www.capcom.co.jp/lostplanet>

Кэйджи Инафунэ, один из создателей сериалов Onimusha и Mega Man, работает теперь на Microsoft – ваяет научно-фантастический боевик для Xbox 360. Читайте в следующем номере «Страны».



AGE of EMPIRES III



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

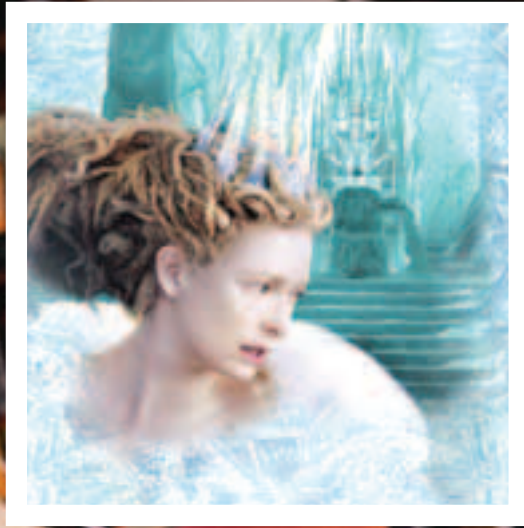
*«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
столь сногшибательно».*
ИГРОМАНИЯ

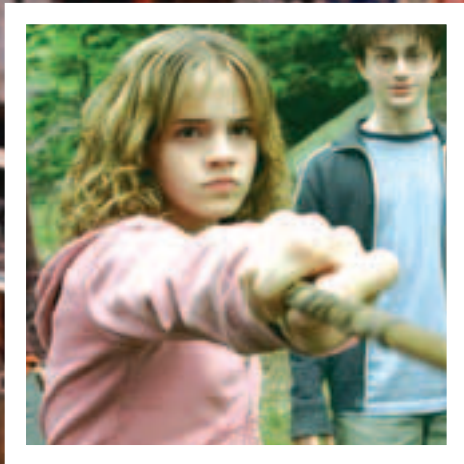
«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS







Хроники современной детской литературы: Гарри Поттер, Нарния и бронированный медведь

В наши дни сложно найти человека, который не слышал бы ничего о юном волшебнике, придуманном английской писательницей Джоан Роулинг. Это не значит, однако, что каждый действительно знаком с феноменом под названием «Гарри Поттер». Свое мнение – чаще отрицательное! – о нем многие составляют «за глаза», не знакомясь с первоисточником. Удивляться не стоит – людям всегда свойственно поступать именно так. Чудо состоит в том, что испытывать уважение к Поттеру сейчас модно и актуально, утонченно издеваться над ним – нет.

Джоан Роулинг и Гарри Поттер

Говорят, что если бы у автора мирового детского бестселлера не было такой истории жизни, то ее надо было бы придумать. Мать-одиночка без гроша в кармане вдруг стала первой в мире писательницей-миллиардершей. Роулинг придумала Поттера и его друзей в поезде Манчестер – Лондон в 1990 году. «Мне вдруг представилось, что поезд везет мальчика в школу-интернат для волшебников, – вспоминает она. – Не знаю, как, не знаю, с чего, но я совершенно ясно представила себе эту школу магов». В продажу уже поступило шесть книг о Гарри Поттере, планируется и седьмая. Каждая соответствует одному году обучения мальчика в школе волшебства.



МИР НАРНИИ БОГАТ НА РАЗНОГО РОДА СКАЗОЧНЫХ СУЩЕСТВ.



Гарри Поттер вас коробит, хоть вы и вправду знакомы с его приключениями? Позвольте задать один вопрос – какую книгу вы посоветовали бы почитать своему ребенку или младшему брату? Школьнику, десяти-пятнадцати лет от роду. Затрудняетесь с ответом? Проблема в том, что детская литература в последние десятилетия зашла в тупик, в России – в особенности. Все или почти все, что было написано во времена СССР, более не актуально. Даже если отбросить идеологический подтекст, антураж историй о Тимуре и его команде – он как из другой жизни, не имеет никакого отношения к современной реальности, кажется нелепой выдумкой. Один из выходов – «честные» фантастические или фэнтезийные боевики, написанные для взрослых, но интересные и детям. Но это вариант, рожденный безысходностью и ведущий в никуда. Ведь книга – тем более, детская – должна не только развлекать, но и воспитывать. И спрос на такую продукцию есть. Качественная детская фантастика сейчас – один из самых востребованных жанров, в любом российском издательстве такую вещь с руками оторвут. Но издавать приходится почти исключительно переводную фантастику, потому что отечественные авторы либо игнорируют этот жанр, либо вымучивают беспомощные подражания вроде «Тани Гроттер». Конечно, есть классика, которая никогда не устареет, – «Винни-Пух», «Питер Пэн» и «Мэри Поппинс» будут радовать и наших с вами детей и внуков. Но неужели в наше время нельзя создать что-то действительно новое, современное и актуальное и вместе с тем не боясь проверки временем?



ЛЕВ АСЛАН СПАСЕТ, ЗАЩИТИТ И ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ ПОЖЕРТВУЕТ ЖИЗНЬЮ РАДИ ЖИТЕЛЕЙ НАРНИИ.

Игры для настоящих волшебников?

Мальчик-волшебник появился на различных игровых системах практически одновременно со своим кинодебютом. Едва стало известно о том, что голливудские продюсеры обратили внимание на романы Джоан Роулинг, вездесущее издательство Electronic Arts поспешило обзавестись соответствующей лицензией и, начиная с 2001 года, бесперебойно снабжает нас путевками в Хогвартс.

Harry Potter and the Philosopher's Stone

Платформы: PS one, PC, GBA, GBC (2001), PlayStation 2, Xbox, Game Cube (2003)
Осенью 2001 года первая часть приключений юного Поттера вышла на PS one, PC, GBA и GBC, в то время как консоли следующего поколения решили оставить в

стороне. Игровой процесс Philosopher's Stone практически один в один копировал The Legend of Zelda, но был заметно проще – авторы проекта рассчитывали прежде всего на детей и интересы старшей аудитории во внимание особо не принимали. Зато любой желающий мог не только побродить по закоулкам Хогвартса, но и сыграть в Квиддич против других факультетов. Как ни странно, версию для старенькой PS one в целом приняли лучше, чем куда более технологически совершенный PC-вариант. Два года спустя Philosopher's Stone добралась до PS2, Xbox и Game Cube, однако особого ажиотажа не вызвала – кроме переработанной графики, ничего интересного владельцам next-gen'ов не предложили.



Harry Potter and the Chamber of Secrets

Платформы: PlayStation 2, Xbox, Game Cube, GBA, GBC, PC, PS one
Появившись едва ли не на всех платформах, Chamber of Secrets неожиданно получила одобрение не только заядлых «поттероманов», но и критиков. Разработкой версий для домашних

систем ведала студия Eurocom, которой, по мнению многих, удалось избавить свое детище от большинства недугов игр «по лицензии». Как и предшественница, Chamber of Secrets немало позаимствовала у The Legend of Zelda, но на этот раз создатели не поленились основательно проэксплуатировать материал

фильма и книги. В результате проект обогатился мини-играми, коллекционными картами, дуэлями и лихими гонками на метлах. Для владельцев Game Cube припрятали дополнительные бонусы – чтобы их открыть, требовалось подсоединить к консоли GBA. Ну а единственным «бонусом» в версии для PS2 оказались утомительно долгие загрузки.

Harry Potter: Quidditch Cup

Платформы: PlayStation 2, Xbox, Game Cube, GBA, PC
Наконец-то боссы Electronic Arts сообразили, что, игнорируя Квиддич как полноценный вид спорта, они теряют кучу денег. Посему все следующие игры с Поттером в главной роли избавили от матчей по Квиддичу, а фанатам предложили Quidditch Cup. Всякий, кто мечтал о метлах, бладжах и золотых снит-

К. С. Льюис и Лев Аслан

В 1950-х годах в Оксфорде жили два писателя, два друга – Д.Р.Толкиен и К.С.Льюис. Свои знаменитые романы они писали одновременно, делились мыслями, читали друг другу отрывки. Первая часть цикла о Нарнии – «Лев, Ведьма и Платяной шкаф» вышла в 1950 году, затем К. С. Льюис написал еще шесть. С тех пор книги о «Нарнии» были проданы тиражом более 100 миллионов экземпляров и являются одними из самых любимых книг детской классической литературы. Нарния, край, скованный вечной зимой, ждет освобождения. Четверо детей, сбежавших от ужаса бомбежек в тихую провинцию, случайно открывают дверцу платяного шкафа и оказываются в волшебной стране, которая стонет под властью Белой Колдуньи.



Несмотря на кажущуюся простоту фабулы, каждый из циклов затрагивает слишком серьезные темы, чтобы его можно было назвать развлекательной литературой, и чересчур взрослые, чтобы назвать рассчитанной на одних лишь детей. И каждый предлагает свои ответы на вопросы.

«Хроники Нарнии» К. С. Льюиса проповедуют христианскую любовь к ближнему, нисколько не маскируют пересказ библейских событий, переименованных под придуманный автором фэнтезийный мир. Они воспитывают – как и положено детской литературе – и делают это так, как хотелось бы самому консервативному и правильному родителю.

Совершенно обратному учит Филип Пулман. У него ложь во спасение допустима, убийство во имя высшей цели лучше прекраснотушного ничегонеделанья, церковь – орудие зла и тормоз прогресса, а бога... бога следует уничтожить, ибо он жалок и ничтожен. «Темные начала» – рассказ о том, как следует выживать в реальном мире – не сказочной Нарнии – и оставаться при этом самим собой. И любви, как высшей силе, способной победить все и исправить любые ошибки.

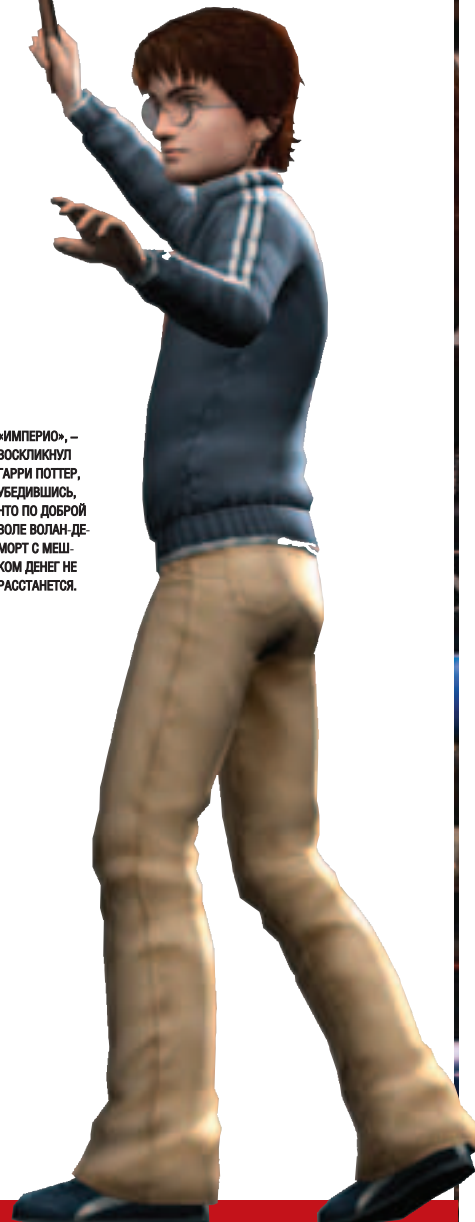
А что Поттер? Некоторые религиозные деятели уже успели окрестить цикл Роулинг проповедью темной магии, отвращающей детей от истинных христианских ценностей. Меж тем цикл о Поттере ухитрился пока остаться в стороне от этого конфликта. Он обозначил вопросы, но пока – до своего завершения – не дал еще на них ответы. Да, волшебник Дамблдор, как Лев Аслан, принес себя в жертву во имя спасения

всех. Да, любовь – как в «Эндимионе» Симмонса, как у Пулмана – объявлена силой, которая приведет Поттера к победе. Мальчик уже готов убивать, и без лишних раздумий прибегает к смертельным заклятьям, но не дрогнет ли его рука в решающий момент?

Отличительная черта цикла о Поттере – неуклонное взросление героев. Именно этот факт не дает ему застыть на месте и превратиться в бесконечный сериал, паразитирующий на популярности раз придуманного мира. Вместе с мальчиком-который-выжил взрослеют и читатели – именно поэтому аудитория «Гарри Поттера» лишь растет с годами. Даже присвоение рейтинга PG-13 (дети до 13 лет допускаются на сеанс с родителями) не сильно ударило по прокату последнего фильма.

«А игры», – спросите вы? Здесь все очень просто. Есть фильм – будет и игра. Отрадно, что, в отличие от «Чарли и шоколадной фабрики» и многих других проектов по лицензии, и «Гарри Поттеру», и «Хроникам Нарнии» было уделено серьезное внимание. В итоге все или почти все игры оказались на уровне «выше среднего», и миллионные тиражи – заслуга не одной лишь физиономии мальчика в очках на обложке. Однако все они – лишь отражение оригинальных шедевров, и познакомиться с волшебными мирами полноценно по одним лишь играм не выйдет. Так что откладывайте джойпады и мышки с клавиатурами и отправляйтесь в ближайший книжный магазин. Уверен, что вы знаете, где он находится. ■

«ИМПЕРИЮ», – ВОСКЛИКНУЛ ГАРРИ ПОТТЕР, УБЕДИВШИСЬ, ЧТО ПО ДОВОЛЬНОЙ ВОЛЕ ВОЛАН-ДЕМОРТ С МЕШКОМ ДЕНЕГ НЕ РАССТАНЕТСЯ.



Игры для настоящих волшебников?



Harry Potter and the Goblet of Fire

Платформы: PlayStation 2, Xbox, Game Cube, DS, GBA, PSP, PC

Последняя на данный момент игра о «мальчике, который выжил» продолжила идти путем упрощения всего и вся. Квиддич так и не вернули. Идея командного прохождения полу-

чила новое развитие – большую часть времени Гарри, Рон и Гермиона проводят вместе, хотя от вас и требуется в начале каждого уровня указать, кем именно вы хотите управлять персонально. Вообще говоря, никакой разницы между героями нет – набор заклинаний и физические показатели



у всех одинаковы. При наличии компании и дополнительных контроллеров от услуг AI можно отказаться в любой момент – тем более что играть с друзьями намного веселее.

Промежуточный итог

Как будет развиваться карьера Гарри на игровом поприще,

пока загадка. Выход Xbox 360 и грядущие премьеры PlayStation 3 и Revolution, которые, скорее всего, состоятся до конца 2006 года, ставят перед Electronic Arts непростую задачу – «засветить» Поттера на новых платформах и угордить многомиллионной армии поклонников той же PS2. Од-

новременно возникает вопрос – какие изменения произойдут в сериале со сменой поколений, кроме технологических? Смогут ли игры Harry Potter избавиться от примитивности Prisoner of Azkaban и Goblet of Fire и не только по популярности лицензии соперничать с конкурентами?

Кстати, полку последних недавно прибыло. Компания Walt Disney решила экранизировать серию книг «Хроники Нарнии». Когда вы будете читать этот номер, премьера фильма «Лев, Ведьма и Волшебный Шкаф» (The Lion, the Witch and the Wardrobe) уже состоится. А одноименная игра, разработанная студией Traveller Tales, уже появилась в продаже, и нам она нравится больше, чем последние приключения Поттера.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По информации сетевых магазинов
и условий работы
в сети +7(495) 707-92-37
122008, Москва, ул. 64,
ул. Сахаровская, 21
Тел.: (495) 707-92-37
Факс: (495) 881-66-07
http://ru.mega-games.ru

ROME™

TOTAL WAR™

BARBARIAN INVASION

"... Уйма новых юнитов, сложные стартовые условия, интересные тактические уловки и достоверность намертво приковывают к монитору. В Barbarian Invasion можно играть сутки напролет... **AG.ru**"



© 2002-2005 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome, Total War Barbarian Invasion и логотип Total War являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками The Creative Assembly Limited в Великобритании и/или других странах. Все права защищены. Дизайн логотипов GameSpy и "Powered by GameSpy" является торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

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 отстаёт от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Страна Игр»
РЕКОМЕНДУЕТ



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

Тору Иватани



КОМПАНИЯ:
Namco

ДОЛЖНОСТЬ:
Старший менеджер

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
Gee Bee, Libble Rabble, Pac-Man, Ridge Racer

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ridge Racer 6

ХОББИ:
Изодранные способы поедания печенья и охоты на привидений

Оригинальная концепция Pac-Man родилась из моего стремления создать игру, которая понравится всем. Нацелившись в уме на женскую аудиторию, я хотел сделать игру о поедании (вот почему ее название происходит от японского звукоподражательного слова ракураку, обозначающего жевание). Обдумывая все это, я сидел в ресторане и случайно бросил взгляд на пиццу, из которой был вырезан один кусочек. И тут меня осенило: «Вот же оно!»

Озарение позднее приняло четкие очертания и легло в основу концепции Pac-Man. В те времена в развлекательных центрах правила бал игры об уничтожении инопланетян. У большинства этих игр были великолепные концепции и занимательный геймплей, но я понимал, что ни одна из них не подходит женщинам. Играм не доставало разнообразия – большинство из них были жестокими, и публика у них была в основном мужской. А мне хотелось оживить развлекательные центры, привлечь туда девушек и влюбленные пары. В этом отношении меня вдохновили некоторые игры Atari. В их основе ле-

жали оригинальные задумки, и они многому научили меня по части дизайна. Я не сомневался, что идея Pac-Man'a придется женщинам по душе, даже несмотря на то, что я не так уж много времени посвятил изучению их точки зрения. В конце концов, даже в индустрии мод и ювелирных украшений полно мужчин-дизайнеров, которые создают товары для женщин! Я был убежден, что моя игра покажется женщинам привлекательной, а потому полагался на интуицию.

Пока я набрасывал предложение по созданию игры, я никому о Pac-Man'e не рассказывал. А когда я наконец продемонстрировал документ своим коллегам и начальству, их реакция была не то чтобы воодушевляющей. Однако до Pac-Man я разработал еще три игры, а потому среди коллег считался состоявшимся гейм-дизайнером. Поэтому многие согласились, что у новой концепции есть потенциал, и я смог приступить к разработке...
Материал полностью опубликован в 3-м номере журнала Game Developer Россия (www.gamedeveloper.ru).

M.V.Разумкин
razum@gameland.ru

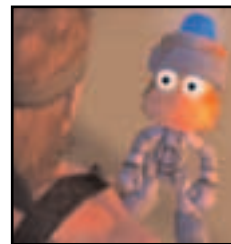


СТАТУС:
Охотник на порингов
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Ragnarok Online

Новогодняя пора всегда вносит разнообразие в мир многих MMORPG. Не стала исключением и RO. В городах Мидгарда падает снег, а на площадях стоят украшенные гирляндами елки. Появилась куча спецквестов. Но главное – повсюду скачут веселые Рождественские поринги, на которых устраивается настоящая охота. Не удержался и я.

МЫ – ЭТО ВОТ ➔

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Virtua Zont 5 Final Tuned
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Kingdom Hearts 2
■ Front Mission 5
■ Rogue Galaxy

Вынужден признаться. Я до конца прошел 1 (одну) японскую ролеву игру. Тем не менее, количество часов на счетчике игрового времени в Kingdom Hearts 2 перевалило за третий десяток, и концы этой радости не видно. Ждущие европелиз теряют японский чудодубляж: Спайка Шпигеля в образе Дональда Дака и Сандзи из One Piece в роли Джека Воробья.



ЦИТАТА:

Играм не доставало разнообразия – большинство из них были жестокими и публика у них была в основном мужской.

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 |



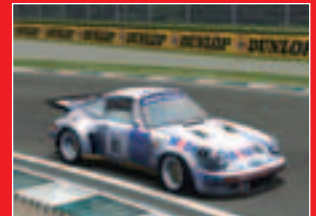
**СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ
МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ**

ИГРА НОМЕРА



GT Legends стр. 108

Самый лучший автосимулятор на данный момент, если не считать GTR. Если вы поклонник автогонок и машин 70-х, то проходить мимо такого проекта просто недопустимо.



- **ГЕЙМПЛЕЙ:**
Невероятно правдоподобная физика. Поддержка аналогового сцепления и шестиступенчатой коробки передач!
- **ГРАФИКА:**
Великолепные модели автомобилей и неплохо детализированные трассы. Но самое потрясающее в игре – это, конечно же, божественные кокпиты!
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:**
Самый лучший автосимулятор на PC на сегодня и один из лучших за всю историю автогонок вообще.

Обратите ВНИМАНИЕ

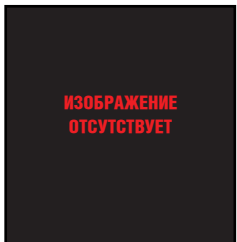


Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизи-

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

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

Алик aka Jmur
alikh@gameland.ru



СТАТУС:
Без статуса
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ игру без названия

Подшел ко мне Миша и говорит – надо бы слово написать. А я ему – «так я лучше всех пошло куда подальше», а он мне – «надо держаться, милый друг, и до таких крайностей не опускаться». Подумал я и решил, что, если что, вы и без меня справитесь... А я, как Д'Артаньян, вам пожелаю счастливого пути и Нового года! :)



Константин Говорун
wren@gameland.ru

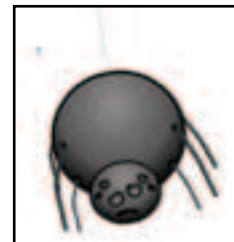


СТАТУС:
Хвостатый монстр
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Soul Calibur III

Наконец-то я восстановил справедливость. Лучше меня (чуть-чуть) в редакции в Soul Calibur III играет лишь главный редактор, что, согласитесь, вполне логично. И для этого не понадобилось ни учить новые приемы, ни оплавить соперников волшебным зельем. Просто собраться с силами и победить в своей душе все накопившиеся хвосты.



Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Выжатый лимон
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Бригада Е5: Новый Альянс
■ Jagged Alliance 2 Gold

Год вот-вот закончится, и нас ждет небольшая передышка. После последних двух патчей «Бригада Е5: Новый Альянс» стала совсем другой игрой. Обозревалась бы сейчас, получила бы на балл выше. Расстраивает, правда, тенденция, что на PC-игры все чаще можно спокойно смотреть только через полгода после выхода.



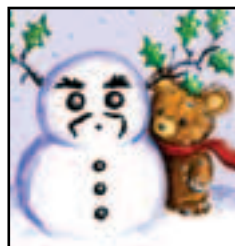
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



СТАТУС:
Почти оптимист
СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:
■ «Северо-Восток»
■ Velcra
■ Pelican

Наступает новый год, год «Красной Огненной Собаки», не очень-то красивое и миролюбивое сочетание. Поэтому перестаньте надеяться найти свой «лотерейный билет» в светлое будущее. Их давно уже не выпускают. Лучше слушайте хорошую музыку, общайтесь с друзьями и мечтайте поболтать с настоящим «дымчатый драконом».

Артем «сг» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Угадайте, кто?
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Угадайте, во что?

Ну наконец-то PSP разродилась более-менее приличными играми: исправили глюки в коммерческой версии Pursuit Force, а тут и долгожданная Lord of the Rings Tactics подоспела... Так что на заслуженные новогодние каникулы я смело прибегну к рукам редакционное «зеркальце», а когда вы будете читать эти строки, скорее всего, уже обзаведусь собственным.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Все еще не Данте
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
■ Fire Emblem: Path of Radiance
■ Magna Carta

Вот уже которую неделю я терроризирую редакцию не рассказами о Devil May Cry, а новыми сводками с поля корейской RPG Magna Carta: Tears of Blood. Кажется, парни и вправду скоро начнут плакать кровавыми слезами! Но невозможно умолчать об игре, в которой на скорость хода влияет не ловкость персонажей, а их обаяние!

Смотри кино, играй в игру



в продаже с декабря

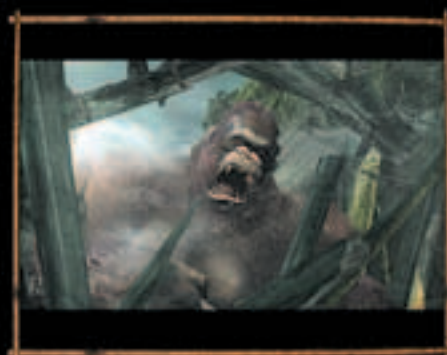
vellod
mpex

PlayStation.2

 united
international
pictures

PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



www.kingkonggame.com



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

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (895) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Платформа PC

Бука
УНИВЕРСАЛЬНЫЙ
МАГАЗИН



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

В день «Ч» журналисты разных игровых изданий получили увесистые посылки, а в них – коробочки подозрительно-го вида и с еще более таинственным содержимым. Кому достался кусочек окровавленной марли, а кому и пол-литра бурой жидкости с живописно плавающими на поверхности кишочками. И диск с игрой в придачу. Жидкость на поверхность оказалась вишневым компотом, а изображал сей набор образец инопланетной ткани для изучения, и был приурочен к выходу локализованной версии Incubation, приподзвнившейся почти на 9 лет по сравнению с оригиналом.

Большее того, в журналах появилась загадочная реклама, идущая на двух разворотах подряд. Зловещий вид и слоган «не для casualов» – вещь знаковая не только в том плане, что в рекламе обычно стараются избегать геймерского жаргона. Нет, вместе со вторым слоганом «не сиквел, не по фильму, не под Рождество» это творение пиарщиков говорит о большем. Вчерашние игроки, просиживавшие ночи за истреблением «чужих», получили возможность переиздать любимую игрушку. И верят, что уже сложилась определенная прослойка покупателей, которые вспомнят и оценят подобное издание. Ведь смешно надеяться, будто избалованное пиксельными шейдерами поколение на ура воспримет ужасающую графику и ничуть не уменьшившуюся с годами сложность. А смешно ли? В планах «1С» числится вся линейка покойной Interplay, от Fallout до Icewind Dale, «Акелла» переиздает Disciples II и Jagged Alliance 2, а Nival Interactive рьяно рекламирует дополнение к «Проклятым Землям» (игре, напомним, вышедшей в 2000 году). Такой же расчет на фанатов, как в случае с Incubation? Нет, мы не будем говорить сейчас о том, что геймплей за годы несколько не устарел, а достойной смены так и не появилось. Это тема для отдельной колонки, да и написано про данный недуг игровой индустрии немало. Рискну предположить, что за всем этим стоят совсем другие, весьма приземленные соображения. Ведь за океаном тоже переиздают старые игры, в виде всевозможных Collector's Edition и Gold Version. Но стоят они при этом намного меньше свежих хитов (20 долларов против 50 за новинку). За что платит покупатель? Совсем не за материальный носитель, как в нашей стране победившего пиратства, и цена никоим образом не связана с количеством дисков. Игрок платит за

труд разработчиков, за усилия издателя по раскрутке проекта, за имя, за громкие обещания – и в последнюю очередь за кусочек полимера. В случае со старой игрой все уже давно окупилось, и издателю достаточно покрыть затраты на изготовление и немножко подзаработать. На Западе крайне неодобрительно относятся к нишевым проектам: игр в год один человек покупает не много (по сравнению с российским геймером) и хочет за свои деньги получить гарантированное удовольствие. И скорее купит очередную игру по фильму, а не нечто непонятное с логотипом зомби на обложке, кто его знает, что за Planescape: Torment такой. Игрок читает обзоры для того, чтобы решить, тратить ли деньги. Поэтому, кстати, мнение прессы там сильнее влияет на продажи, чем у нас, где большинство читателей к выходу номера успевают переиграть в половину описываемых игр. А в наших магазинах Baldur's Gate 2 шестилетней давности будет стоить, как и новейший FPS. И если последний не особо популярен, старая RPG с громким именем принесет столько же прибыли, лишь потому, что выходит на 4-х дисках, а шутер – на одном. И ведь что интересно: изначальная популярность того же Fallout 2 в России и наличие преданных фанатов – прямое следствие низкой цены. Теперь же, став опытными геймерами, они посоветуют приобрести локализацию друзьям, и сами не откажутся от лицензионной версии. Еще бы, за 100 рублей и с осознанием легальности приобретения. Или возьмем проект «Мор. Утопия». То, что в кино называется архаизмом. Но при этом – мощная рекламная кампания (признайтесь, вы же помните эту странную девочку?), горячие головы призывают поддержать превращение геймдизайна в искусство и «брать две», на форумах кипят ожесточенные споры.

Главное, был отклик, велось обсуждение. Пускай на скриншотах страх божий, журналы (неслыханное дело) выставляют диаметрально противоположные оценки. Но низкая цена позволяет купить и посмотреть просто из любопытства. Конечно, издатель сильно рисковал с таким экспериментальным проектом – но ведь решился же. Низкая цена на игры сделала покупателя всеядным, и ему (если он не пришел в магазин за чем-то конкретным) действительно без разницы, когда вышла игра, и как она выглядит. Даже если покупке прямая дорога в мусорное ведро, игроку совершенно не жалко потраченной сотни – досаду скрасит еще пяток новинок. То ли дело, когда за каждую пришлось бы выложить 50 долларов. Отсюда – заполненность рынка скупленными по дешевке локализациями. А что будет, если обстановка изменится и игры станут стоить по-разному? В случае «бюджетной» категории (в которую, помимо старых игр, угодит добрая часть отечественных проектов) – смена восприятия. Да, опыта меньше, ресурсов меньше, здесь содрали с Warcraft 3, а тут особо и не старались. Но так и просят за игру не полсотни баксов. Только вот лучшее, на что она может рассчитывать – заметка в «Дайджесте». А если издатель позиционирует проект как AAA (не только на словах, но и ценой) – то все как положено, большие статьи, обложки – и заслуженная критика в случае провала. Да что пресса – у плохой игры проданные копии попросту вернутся обратно, ведь на цивилизованном рынке работает moneyback. И выиграют в конечном итоге и пользователи, и разработчики. Первые получают больше качественных проектов, вторые – больший стимул для создания конкурентоспособной продукции. Но в ближайшие годы об этом остается только мечтать. ■

Домашнее чтение:
Статья Дмитрия Бурковского «Индустриальный тупик» в номерах 01, 02 и 03 журнала Game Developer Россия (www.gamedeveloper.ru)

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КАНЬОНОВ

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

 **SKYRIVER**
STUDIOS



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

Когда Врен был совсем маленький и глупый, его показывали по каналу РТР в фильме, посвященном теплоходу «Тикси» – гордости Мурманского морского пароходства. С тех пор как-то не заладилось; разве что сестра Врена попала в выпуск новостей, посвященных антивоенным демонстрациям в Лондоне – уж очень усердно она с подружкой улыбалась в камеру. И вот наконец представился шанс стать настоящей телезвездой.

История была такой. Однажды вечером, в полседьмого, в «СИ» позвонили с «Первого канала» и, рыдая (я почти не преувеличиваю), попросили прислать кого-нибудь к ним на передачу. Дескать, они договаривались с Романом Тарасенко, главным редактором журнала «Киберспорт», а он уехал в командировку в США. Тема передачи – как компьютерные игры влияют на психику. Главный герой – студент из приличной семьи, который увлекся играми настолько, что даже предыдущий Новый год отмечал в MMORPG. И вот в итоге он в один прекрасный день просто так напал на старушку на улице и зарезал ее. Представитель «СИ» уже участвовал в подобном проекте на «Эхо Москвы», но мне его выступление тогда очень не понравилось своим конформистским подходом (см. <http://www.livejournal.com/users/dark-wren/140064.html>). И было бы глупо отказываться сейчас.

В телецентре на следующий день меня встретили очень-очень вежливо и, опять же, со слезами в голосе рассказали, что поздно вечером продюсер сказал, что сюжет – отстой и его надо переделать. Они его за ночь и переделали. В итоге об играх в нем – ни слова. Соответственно, такой мегаэксперт (я был почему-то назван «компьютерным гением»), как я, им не нужен. В качестве компенсации предложили экскурсию по телецентру и козырное место в зрительном зале. На нем я и сидел, злой, недовольный и скукающий. Возможно, кто-то из читателей «СИ» это видел собственными глазами.

Телезвезды из Врена не вышло, но опыт был весьма интересный. Вы только представьте себе, в каком тоне излагался мне первоначальный сценарий. У студента было большое будущее – юридический факультет престижного вуза, богатые родители, и все такое, но он – о, боже! – прельстился компьютерными играми. Настолько, что Новый год «встречал в од-

ной из них». На язык так и просились слова о том, что буквально за несколько дней за этого я готовил новостную заметку о праздничных мероприятиях в Ragnarok Online. А еще – вопрос о том, знают ли уважаемые эксперты, какова наиболее вероятная альтернатива такому «асоциальному» поведению? И что может негативнее повлиять на карьеру – сидение за компьютером или же беспробудное пьянство?

Заняв свое козырное место и слушая демагогию по поводу подростковой жестокости, ее причин, последствий и способов противодействия, я лишний раз убедился, что попал на передачу абсолютно случайно. Эти люди – по большей части, дамы предпенсионного возраста – нисколько не ориентировались не только в компьютерных технологиях и жизни современной молодежи, но и в окружающей нас реальности вообще. Запугавшись в собственных иллюзиях, они раз за разом повторяли застрявшие когда-то в голове чеканные истины. Наиболее типичный пример – участница, по каждому поводу норовившая вставить тираду в защиту смертной казни. Когда ей наконец дали слово, она патетически воскликнула: «Да здравствует Арнольд Шварценеггер!» Действительно, губернатор Калифорнии попадает в заголовки газет не только из-за своих гонений на видеоигры, но и непримиримой позиции по отношению к смертной казни. Не так давно он отказался помиловать преступника, и «показательный» приговор был приведен в исполнение – на этот случай и ссылалась поклонница Терминатора. Естественно, ее заявление имело отношение к подростковой жестокости (кого расстреливать – родителей?) ровно столько же, сколько и игры. Для экспертов рассмотренные в передаче темы оказались поводом продемонстрировать свои взгляды, поспорить в очередной раз о непротвлении злу насильем, и, разумеется, они не

пришли ни к каким общим выводам. Случайно ли, но наиболее вменяемыми людьми, владеющими обстановкой и предлагающими конкретные меры (например, о мерах по оказанию финансовой помощи пострадавшим и поиску преступников), оказались депутаты – из московского парламента и Государственной Думы. Во время передачи я узнал, что же именно совершил любитель MMORPG. Оказывается, он подстерег на улице старушку, полоснул по горлу ножом и начал пить кровь. Если честно, первой ассоциацией у меня было «Преступление и наказание» Достоевского. Дескать, решил студент доказать себе, что он не тварь дрожащая, а право имеет. И точно – в сюжете о новоявленном вампире рассказали, что в детстве (до увлечения компьютерами) он был тихим мальчиком и очень много времени посвящал чтению. Интересно, как бы ответили эксперты на предложение запретить все книги, где автор пытается оправдать убийство?

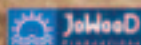
Кстати, как думаете, что же заменило компьютерные игры в качестве основного мотива? А ничего – этот вопрос обошли стороной, лишь чуток заикнувшись о жестоких программах по телевидению. И причина вряд ли в том, что продюсер очень уважает компьютерные игры. Скорее, он понимает, что дискутировать на эту тему в зале некому, и иных сенсаций, кроме как «собрать и сжечь», он от аудитории не дождется. Конфликт класса «Отцы и дети» развился до стадии, когда поколения не просто не понимают и не принимают ценности друг друга, а вовсе говорят на разных языках, в результате чего диалог стал невозможен. Одно приятно – в России и политики, и журналисты пока еще понимают, что компьютерные игры – далеко не самая главная проблема нашего общества, и пытаются заниматься чем-то более актуальным. А нас, геймеров, оставляют в покое. И слава богу! ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



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; (495) 611-10-11, 967-15-80. 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



КОЕ-ЧТО ОБ ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

В этом номере «СИ» на положенном месте увидел свет шестнадцатый выпуск «Аркад». Как «Банзай!» в свое время стал первым периодическим разделом об аниме в российской прессе, так «Аркады» — и по сей день единственная регулярная рубрика об аркадных играх, ориентированная на геймеров. Несмотря на дружеские подколки со стороны коллег («А что ты будешь делать, когда автоматы закончатся?»), я готов предсказать аркадным играм в России пусть не небо в алмазах, но светлое будущее — точно.

Ситуация с игровыми автоматами в нашей стране прекрасно известна каждому, кто когда-либо ей интересовался. В провинции под словами «игровой автомат» до сих пор понимают советский «Морской Бой» или разбитую копеечную двухместную Sega Rally. (Хотя и из этого правила есть исключения. Особенно в Краснодаре.) В столице дела обстоят получше: например, здесь есть довольно продвинутая сеть залов игровых автоматов GameZona. А знаете ли вы, что игровые автоматы с долгожданным Tekken 5 появились в Москве задолго до того, как игра вышла на консолях? А знаете где? Не знаете. И я готов объяснить, почему. Беда в том, что российские поставщики игровых автоматов ориентируются на одну-единственную аудиторию: на посетителей кинотеатров и торговых центров. На людей, которые о видеоиграх знают лишь понаслышке. Которые не отличат Tekken 5 от Tekken 4, а Tekken 4 от Virtua Fighter 4: Evolution. И сами поставщики разбираются в игровых автоматах примерно на таком же уровне. Весьма уважаемый человек из одной компании, занимающейся установкой автоматов (без имен, хорошо?), с упоением рассказывал мне, как они догадались заменить «посохи» в тоскливом шутере Maze of the Kings на обычные пистолеты от Time Crisis и тем самым повысили привлекательность автомата. В этом ли направлении должны развиваться российские аркады? Когда я показываю «Страну Игр» людям, работающим с игровыми автоматами, они с удивлением рассматривают журнал и спрашивают, мол, как же так. Неужели есть журналы о видеоиграх? А мы-то и не знали. Парадокс: я, журналист, прихожу к ним в офисы и прошу разрешения осветить их продукцию. Почему за все десять лет существования

«Страны Игр», крупнейшего мультиплатформенного журнала в России, ни одна компания не обратилась к нам с просьбой рассказать о завезенных ими игровых автоматах? Они не обращают внимания ни на четырехсоттысячную аудиторию «Страны Игр», ни на геймеров в целом. Поставщику ни копейки не стоило бы сообщить нам об установке аркадного Tekken 5, скажем, за полгода до выхода консольной версии игры, — представляете, насколько вырос бы доход от этого игрового автомата за счет геймеров, пришедших первыми посмотреть на новую часть легендарного файтинга? И я представляю. А они — нет. Почти такую же печальную ситуацию я наблюдал и в Европе. У тамошних бизнесменов хватает денег, чтобы быстро завозить в залы новейшие автоматы, но не хватает знаний, чтобы эффективно их настроить. В аркаде NEX при парижском Диснейленде стоят Virtua Striker 4 и Ghost Squad — отличные игры, в которые, однако, можно серьезно играть либо в Event mode, либо с картами сохранения. На вопрос, где можно получить карту сохранения для этих автоматов, ассистенты центра лишь недоуменно пожимали плечами. В лондонском центре Trosadero на Пикадилли карточки выдаются только на одном из двух автоматов Initial D Arcade Stage Ver. 3, а на другом не работают встроенные в кресло динамики, без которых играть нет никакого удовольствия. Отличный Ghost Squad тоже без карточек, но зато автоматы с файтингами стоят рядами, точно как в Стране восходящего солнца. Японцы давным-давно придумали сотни способов привлечь геймеров и отаку в аркады: это и карты сохранения, и сетевые таблицы о рангах, и многопользовательские режимы, и турниры, и сотни автоматов на любой вкус, и единственные в своем роде, не выходящие на консолях игры.

Тамошние владельцы аркад знают, как использовать машины на полную катушку, — а зарубежные распространители только и умеют, что привозить машины и ставить их в залы, думая, что все остальное само приложится. Но оно как-то не прикладывается. Чтобы создать успешную аркаду для геймеров, нужно доскональное знание не только автоматов, но также рынка консольных и компьютерных игр. Нужно арендовать специальное помещение, а не ставить машины в кинотеатре или боулинг-клубе. Нужно понимать, какие автоматы и когда лучше всего привезти. Нужно знать, кто издает многообещающие машины и как заполучить их первым. Нужно создать совершенную систему технического обслуживания и разбираться в каждой мелочи каждого автомата. Например, если обычный «посетитель кинотеатра» и не заметит заедающую курка у Virtua Cop 3, то для геймера несовершенное оборудование, на котором невозможно получить высший рейтинг, — первая причина никогда больше не подходить к автомату. Не так давно мой коллега Константин «Wren» Говорун писал об идеальном геймерском клубе, который пока существует только в мечтах. Лично я вижу его именно как продвинутую аркаду, как единственное в России место, где можно попробовать новейшие игры, где устраивались бы эксклюзивные показы новейших консольных хитов, где всегда работали бы стойки с PlayStation 2, GameCube, Xbox и, чем черт не шутит, Xbox 360. Где можно было бы купить японские фигурки любимых персонажей, где всегда продавался бы последний номер Famitsu Weekly с DVD, где раз в неделю проводились бы турниры по самым популярным играм. Место, куда приезжали бы люди со всей России, этаким вечный PlayStation Experience. Сейчас такого клуба в стране не существует. Кто создаст его первым? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



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 компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yandex.ru).





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Star Wars: Battlefront II

Студия Pandemic, с одобрения Lucas Arts, во второй раз отправляет новобранцев воевать в далекой-далекой Галактике.

Мы верой и правдой служили Старой Республике во времена войны с сепаратистами. Мы железной рукой насаждали волю Императора, уничтожая сомневающийся и непокорных. Мы отважно бросали вызов Темной Стороне и очертя голову мчались на юрких бомбардировщиках к колоссальной Звезде Смерти. Мы – воины-клоны, солдаты Нового Порядка в сверкающей белой броне, повстанцы в потертой униформе, могучие рыцари Джедаев и зловещие Ситхи.

ЭПИЗОД I: ЧЕМ БОЛЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

К созданию Battlefront II разработчики подошли с размахом. Вы только вдумайтесь: в игру умудрились втиснуть фактически каждый более-менее запоминающийся момент из обеих трилогий – от сраже-

ния на орбите Корусанта, до штурма имперского бункера в джунглях Эндора. Одновременно под ружье в полном составе загнали героев и злодеев, в том числе коротышку Йоду, Императора и многорукого Гривуса. Некоторым повезло даже дважды – например, Энакином Скайуокером можно управлять как до, так и после ампутации конечностей (во втором случае малыш Эни примерит черный доспех Вейдера). Невиданный разгул буржуазии наблюдается и в ангарах с военной техникой, где под одной крышей, среди прочего, собраны танки Торговой Федерации, причудливые истребители поздней Республики, «крестокрылы» Альянса и страусоподобные AT-ST Империи. От такого изобилия просто-напросто глаза разбегаются – хочется попробовать все и сразу.

ЭПИЗОД II: ДРУГАЯ ВОЙНА

Понимая, что многие до сих пор остаются равнодушными к прелестям многопользовательских баталий, разработчики со второй попытки прикрутили к Battlefront относительно вменяемый режим для одного игрока, Rise of the Empire. В центре событий – нелегкая судьба 501-го легиона, прошедшего через ужасы Геонозиса и прекратившего существование примерно в одно время со второй Звездой Смерти. Впрочем, стать свидетелями бесславной гибели «Кулака Вейдера» нам не разрешат – на ледяная поверхность Хота легионеры одержат последнюю из доподлинно известных истории побед. Итого мы получаем десять достаточно продолжительных и далеко не самых простых миссий. Но вот «целых десять» или «всего десять»? Второе, пожалуй, будет вернее. Потому как, даже несмотря на приличную сложность некоторых заданий (кто-нибудь, пристрелите наконец мерзавку Лю!), боевые действия заканчиваются, едва успев начаться. Особо упорные почти наверняка одолеют Rise of the Empire в один присест, потратив 8-10 часов свободного времени. И, к сожалению, поводы для повторного прохождения отсутствуют – ветеранам за доблесть не полагается никаких секретных заданий, дополнительных уровней или бонусов. Смиритесь.

ЭПИЗОД III: ЗАПАСНЫЕ ВАРИАНТЫ

По окончании сюжетной части остается одно из двух: Instant Action и Galactic Conquest. Первое, если иг-

Кровожадные джавы!

Раздел Hunt в режиме Instant Action открывает перед нами доселе невиданные горизонты. Достаточно сказать, что он позволяет охотиться на эвоков! Но и это еще не все – на Хоте разрешают вжиться в шкуру ледяного чудовища вампы, а на Татуине – устроить испытание на прочность трусливым джавам и загадочным тускенам.



КЛУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Самые известные персонажи вселенной Star Wars собраны в одной игре. Удобное управление, хорошая графика, интересный сюжетный режим, зрелищные сражения в космосе.

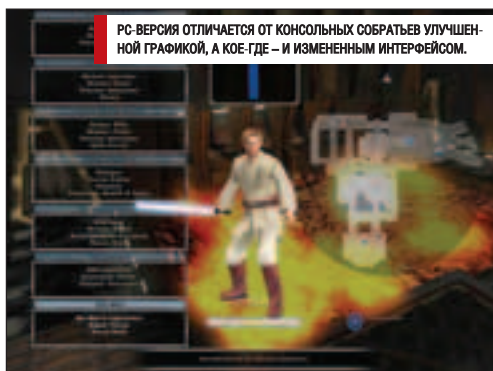


Минусы:

Не очень обширный набор уровней, примитивность некоторых карт, несбалансированность персонажей, неудобное управление воздушной техникой.



ПРИ ВСЕМ РАЗНООБРАЗИИ ФОРМ, БОЛЬШИНСТВО КОРАБЛЕЙ УПРАВЛЯЮТСЯ АБСОЛЮТНО ОДИНАКОВО.



РС-ВЕРСИЯ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ КОНСОЛЬНЫХ СОБРАТЬЕВ УЛУЧШЕННОЙ ГРАФИКОЙ, А КОЕ-ГДЕ – И ИЗМЕНЕННЫМ ИНТЕРФЕЙСОМ.



ИМПЕРАТОР БЕЗЖАЛОСТЕН К ВРАГАМ, НО ПАДОК НА ДЕШЕВЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



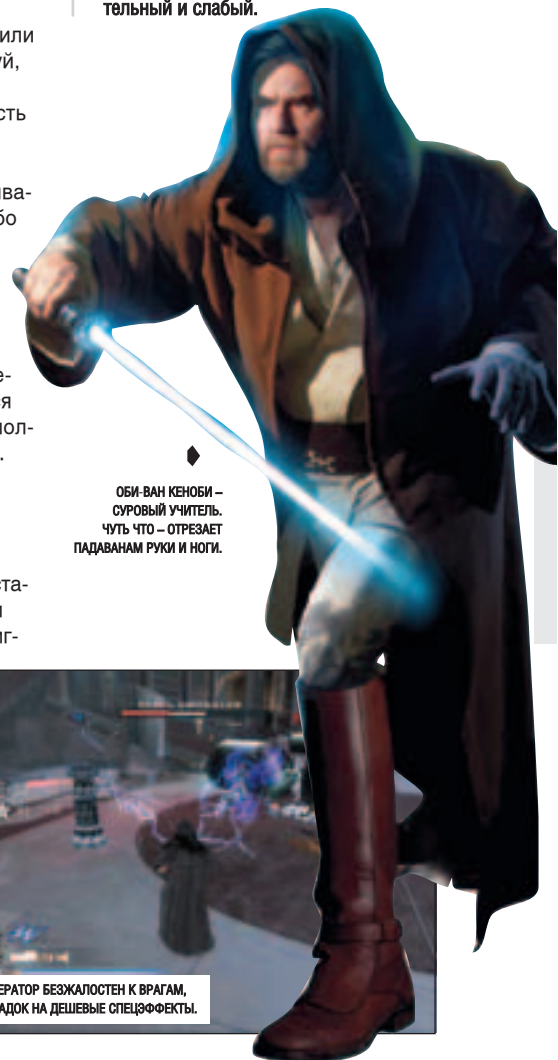
7.5

Наше резюме:

Отличный подарок всем поклонникам «Звездных войн», но равнодушным к творчеству Лукаса вполне может и не понравиться. PSP-версия ужасна.

Да здравствует Император!

Некоторое время назад в рубрике «В разработке» мы беспокоились, что разработчики откажут нам в удовольствии лицезреть его Величество в действии. Опасения оказались напрасными: Палпатин готов к труду и обороне, хотя, видимо, возраст берет свое – из всех джедаев и Ситхов он самый медлительный и слабый.



ОБИ-ВАН КЕНОБИ – СУРОВЫЙ УЧИТЕЛЬ. ЧУТЬ ЧТО – ОТРЕЗАЕТ ПАДАВАМ РУКИ И НОГИ.



УДАЛЯТЬСЯ ОТ БОЛЬШИХ КОРАБЛЕЙ КАТЕГОРИЧЕСКИ НЕ РЕКОМЕНДУЕМ – ОСНОВНОЕ СРАЖЕНИЕ ВСЕГДА ИДЕТ ВОКРУГ НИХ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Star Wars: Battlefront

ХУЖЕ, ЧЕМ



Halo 2



рать в одиночку, – чистой воды подготовка к ужасам мультиплеера. Берем нужный уровень из списка (или сразу несколько), уточняем, какой вид смертельно опасных соревнований нравится нам больше всего, определяемся с союзниками и противниками, открываем беглый огонь. И стреляем, пока не надоест. В свою очередь, чтобы завоевать Галактику (между прочим, четыре раза), понадобится долго и терпеливо выдавливать соперника с поверхности планет и по мере сил громить вездесущий вражеский флот подручными средствами.

Где-то здесь, по уверениям разработчиков, притаились элементы пошаговой стратегии, но, очевидно, товарищи из Pandemic просто обладают странноватым чувством юмора. Или «элементы» эти слишком затаились...

ЭПИЗОД IV: СТАТЬ ДЖЕДАЕМ

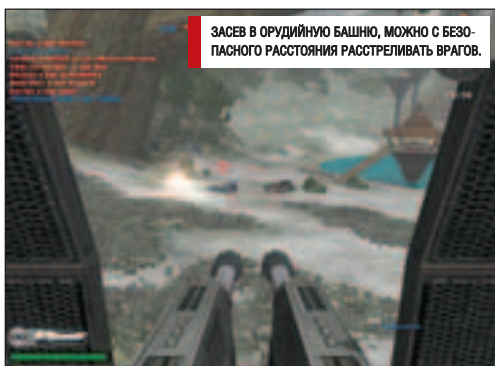
Любая схватка – отличный повод стремительно подняться по служебной лестнице и из рядового штурмовика превратиться... ну, скажем, в темного штурмовика – жутковатого громила с большой электропушкой.

Но после пары карьерных взлетов (и многократного лицезрения надписи Defeat на экране) возникает вопрос: а надо ли? Ведь большинство миссий гораздо проще выполнять в шкуре самых обыкновенных вояк, оснащенных стандартными винтовками и связкой гранат, чем пытаться освоить премудрости управления головорезами класса premium. Другое дело герои. Вот, где скрывается истинная мощь. Некоторые из них, вроде Хана Соло и Боба Фетта, еще пытаются сох-

◆ СНАЧАЛА КЛОНЫ ЗАЩИЩАЛИ РЕСПУБЛИКУ. ПОТОМ – ОНИ ЖЕ ЕЕ И УНИЧТОЖИЛИ.

Ужасы карманной войны

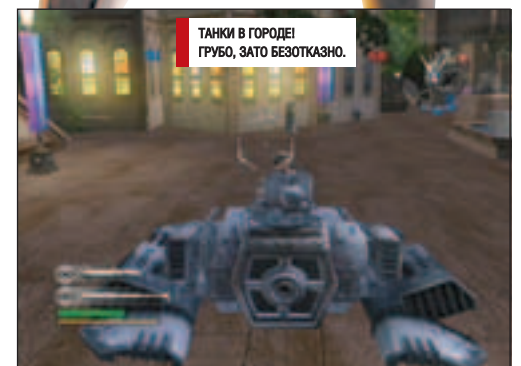
От версии Battlefront II для PSP ждали многого, но в результате получили лишь бледную тень выпущенного на «больших» платформах проекта. В жертву Темной Стороне разработчики принесли историю взлета и падения 501-го Легиона, «усовершенствовали» управление, урезали многопользовательский режим (допускается участие не более четырех человек, при соответствующем количестве консолей и дисков), под конец учинили жесточайшую расправу над графикой – уровни в PSP-варианте страдают от недостатка освещения, размазанных текстур и явной нехватки населения. Спаслись лишь модели персонажей и техники.



ЗАСЕВ В ОРУДИЙНУЮ БАШНЮ, МОЖНО С БЕЗОПАСНОГО РАСТОЯНИЯ РАССТРЕЛИВАТЬ ВРАГОВ.



НА ПЛАНЕТЕ ДАГОБА ТАК ТЕМНО, ЧТО РАЗГЛЯДЕТЬ ПРОТИВНИКА – УЖЕ БОЛЬШАЯ УДАЧА.



ТАНКИ В ГОРОДЕ! ГРУБО, ЗАТО БЕЗОТКАЗНО.

Разум и чувства

Отправляясь на вылазку к неприятельским позициям, по идее, следует брать с собой хотя бы пару-тройку помощников – чтобы прикрыли. Для этой цели даже кнопка специальная выделена. Беда в том, что сослуживцы слушаются команд редко, демонстрируя в вопросах субординации потрясающую самостоятельность.



СТРАВИТЬ ГРИВУСА И ДАРТА МОЛА НА ПЫЛЬНЫХ УЛОЧКАХ МОС-ЭЙСЛИ? НЕТ НИЧЕГО ПРОЩЕ!



Из ангара в ангар

Однажды сев за штурвал истребителя, необязательно до конца миссии играть роль пилота. Если мертвые петли и прочие трюки надоели, всегда можно приземлиться на взлетную площадку... корабля противника. Далее допускается захватить что-нибудь из чужой собственности, либо устроить диверсию – например, подрвать реактор.



Космические баталии выполнены на твердую «пятерку»: большие корабли честно утюжат друг друга из основных орудий, а между тушами исполинов мечутся мелкие суденышки.



ранить хрупкий баланс, однако стоит на сцене появиться почтенному генералу Кеноби (Вейдеру, Мэйсу Винду – как получится) – и можно считать трупы. Адепты Силы с легкостью расправляются с пехотой, техникой, полевой артиллерией: кажется, световые клинки вот-вот начнут сбивать истребители и десантные челноки. Для полноты картины добавим сюда Force Jump (фактически, аналог реактивного ранца) и умение отражать выстрелы из винтовок и бластеров. Где-то уже заиграл траурный марш...

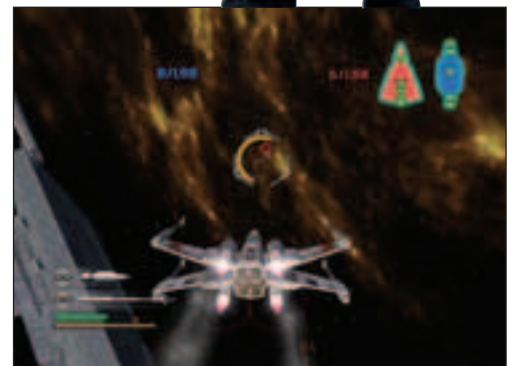
ЭПИЗОД V: ТЕНИ ИМПЕРИИ

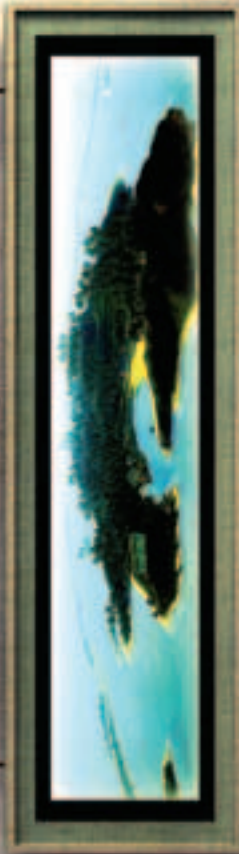
Первая часть Battlefront не стремилась к технологическим высотам и с точки зрения графики была крепким середнячком «чуть лучше обычного». Ее преемница, пусть и не может тягаться с представителями последнего поколения шутеров (что не преминут заметить владельцы PC), в число отстающих никак не попадает. Космические баталии выполнены на твердую «пятерку»: большие корабли честно утюжат друг друга из основных орудий, а между тушами

исполинов мечутся мелкие суденышки. С планетами дела обстоят сложнее. Иногда хорошо, иногда посредственно, порой – великолепно. Да, не Half-Life 2 или Quake 4, но все же очень и очень неплохо. С музыкой мудрить не стали – собрали композиции Джона Уильямса ко всем шести эпизодам, перемешали... Результат, как обычно, хорош, но... совершенно не впечатляет. То же самое относится ко всей игре в целом – Star Wars: Battlefront II неплоха, но ей явно чего-то не хватает. Может быть, души? ■



ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ПОЛЕ БОЯ ПОДОЗРИТЕЛЬНО ПУСТЕЕТ.





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





Albatross18: Realms of Pangya

Девочки с глазами-блюдцами, зеленая трава, голубое небо, мяч в лунке и набор клюшек за спиной. Добро пожаловать в мир Пангья.

Волшебные корейцы не перестают удивлять. В стране победившего Интернета, где дуэли в StarCraft транслируются по национальному телевидению, разработкой многопользовательских игр не занимается только ленивый. Неудивительно, что именно среди корейских MMORPG попадаются самые необычные образчики. Мы уже рассказывали про Maple Story (двухмерную онлайн-ролевку с пиксельной графикой) и Hoverboard ASDF (многопользовательские ролевые гонки на скейтбордах будуще-

го). На очереди – глобальный псевдофэнтезийный симулятор гольфа с анимешной графикой. Albatross18: Realms of Pangya совершенно бесплатна. Ее клиентская часть занимает меньше двухсот мегабайт и без проблем выкачивается с официального сайта. Потратив несколько минут на установку последних патчей, вы тут же сможете подключиться к странному миру Пангья. Древнее зло прокралось в этот дружелюбный мир, и завяли цветочки, примолкли птички, пригорюнились рыбки. Совет мудрецов

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	simulation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ntreev Soft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.albatross18.com>



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆

7.0

Наше резюме:

На любителя. Тех, кому по душе гольф, от нее за уши не оттащишь, а поклонникам обычных MMORPG игра покажется слишком медленной и скучной.

Прямая речь

Джек Лю (Jack Liu), один из основателей GameFactory, так комментирует ситуацию с оплатой: «Под Новый год бета-тестирование Albatross18 было закончено, и игра стала коммерческим продуктом. В ней появились сотни Cookie items (так мы называем платные предметы), но сама игра остается бесплатной».

Снейк?! Сне-е-йк!

Сейчас в игре доступно всего несколько персонажей, но разработчики обещали в ближайшем будущем добавить новых героев, новые шмотки, новые уровни и до черта всего. Среди новых героев анонсированы: знойная женщина в униформе медсестры и человек, похожий на Снейка из Metal Gear Solid.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Симпатичная, четкая картинка, бесплатная игра на сервере, неплохая реализация гольфа.



Минусы:

Недостаточное количество персонажей и предметов одежды, слишком затянутые партии, необходимость платить за лучшие вещички настоящие, а не виртуальные деньги.





ИГРУ МОЖНО ЗАПУСКАТЬ В ОКОШКЕ, А МОЖНО РАЗВОРАЧИВАТЬ НА ПОЛНЫЙ ЭКРАН. НА МАКСИМАЛЬНЫХ НАСТРОЙКАХ ОНА ВЫГЛЯДИТ ЛУЧШЕ, ЧЕМ МНОГИЕ ДРУГИЕ КОРЕЙСКИЕ ММОПРГ.

скорость и ускорение снаряда. Вот и весь сказ. Базовая механика игры на удивление проста и удобна. Характеристики героя, конечно, сказываются на итоге раунда, но если вы, игрок, будете щелкать клювом, победа не придет даже к самому опытному персонажу. Деньги уходят на новых чибиков или на одежду старым. Можно прикупить

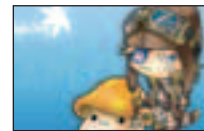
Глобальный псевдофэнтезийный симулятор гольфа с анимешной графикой!

эликсиры, которые так или иначе облегчат важные удары (например, есть зелья, подсказывающие траекторию мяча или «отключающие» влияние ветра). Есть в Albatross18:

Realms of Pangya и специальный магазин, торгующий игровыми предметами за настоящие деньги, но тратить в нем разрешено только сто долларов США в месяц. Поэтому во-

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК УМИЛЬНО, КАК

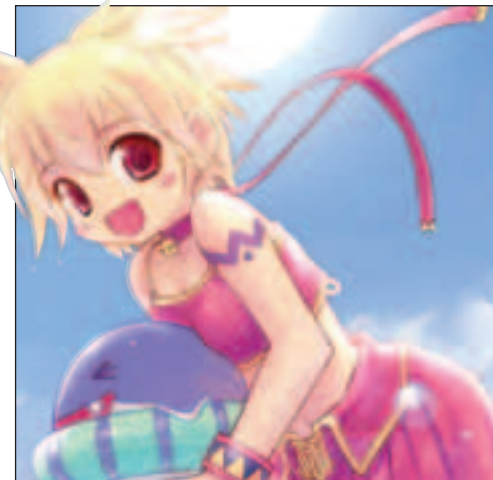


Maple Story

НЕ ТАК БЫСТРО, КАК

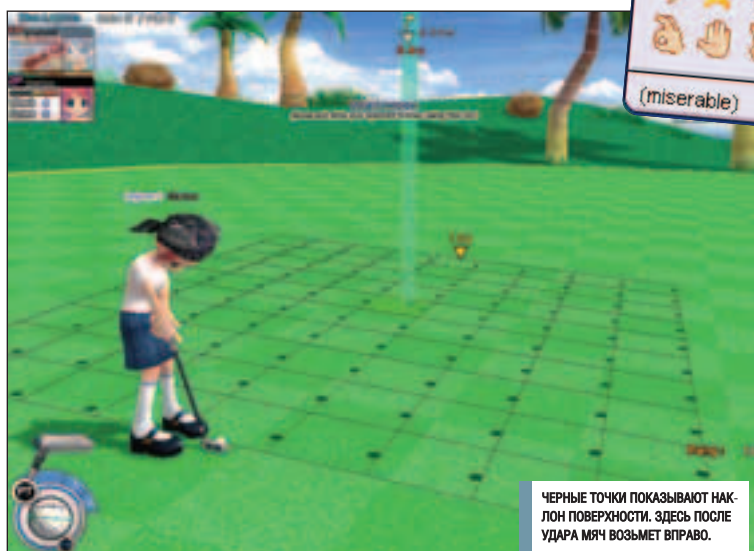


Ragnarok Online

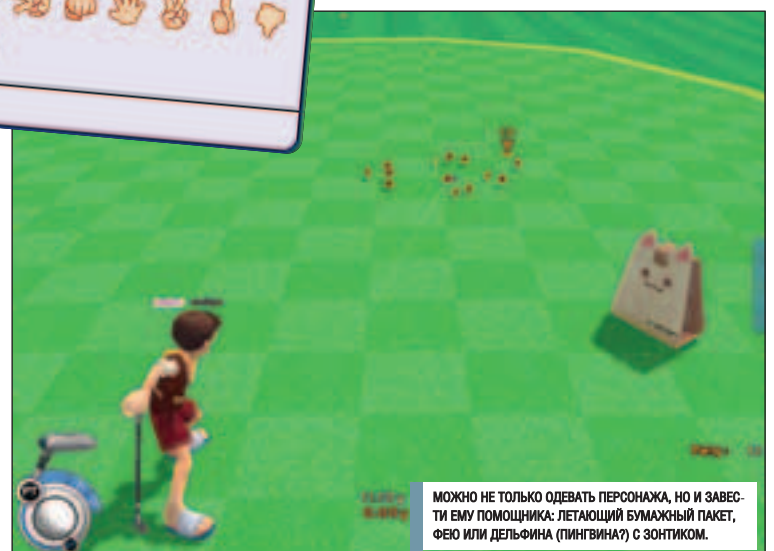


Смайлы!

Пока товарищи пытаются закинуть свои мячи в лунку, остальным ничего не остается, кроме как наблюдать, болеть и обмениваться ехидными комментариями. Самые частоупотребимые словечки можно повесить на горячие клавиши, а рядом с полем для ввода сообщений расположена кнопка со значком [^_^], под которой скрывается целая куча прикольных смайликов, смысл которых мы подчас затрудняемся объяснить. Что означает, например, посланный сопернику в решающий момент пингвин?



ЧЕРНЫЕ ТОЧКИ ПОКАЗЫВАЮТ НАКЛОН ПОВЕРХНОСТИ. ЗДЕСЬ ПОСЛЕ УДАРА МЯЧ ВОЗЬМЕТ ВПРАВО.



МОЖНО НЕ ТОЛЬКО ОДЕВАТЬ ПЕРСОНАЖА, НО И ЗАВЕСТИ ЕМУ ПОМОЩНИКА: ЛЕТАЮЩИЙ БУМАЖНЫЙ ПАКЕТ, ФЕЮ ИЛИ ДЕЛЬФИНА (ПИНГВИНА?) С ЗОНТИКОМ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sucker Punch
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

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

Sly 3: Honor among Thieves

Великолепный платформер с отличной графикой. Отчего же скука гложет сердце при виде диска со Sly 3?

Пути сериалов Ratchet, Jak и Sly окончательно разошлись. Созданные когда-то как альтернатива Mario и Sonic the Hedgehog, они нашли свои ниши среди хитовых проектов для PlayStation 2. И в жанре платформеров реализовать себя сумел лишь Sly. Первые две игры сериала успешно пародировали популярные боевики – Metal Gear Solid и Grand Theft Auto, например – оставаясь при этом в рамках жанра action/platform. Sly 3: Honor among Thieves в этом смысле не предлагает ничего нового; стелс-элементы и исследование больших миров-хабов в стиле GTA сохранились, равно как и цитаты из известных кинолент вроде «Миссия невыполнима». Неповтори-

мый дизайн и грамотная интеграция сюжетных сцен и геймплея, как и раньше, оставляют ощущение, что мы играем в интерактивный мультфильм. Проблема в том, что «последовательность» разработчиков в случае со Sly 3 легко может быть интерпретирована как «безыдейность». Когда главные нововведения игры – расширение списка игравельных персонажей да поддержка 3D-очков, очень трудно отнестись к ее авторам с уважением. Sly – один из немногих платформеров, где сюжет хоть что-то значит, поэтому позволю себе остановиться на его завязке. Третья часть – прямой сиквел второй, в финале которой черепаша Бенгли оказалась прикованной к инвалидному креслу, а бегемот

Мюррей, виновивший себя в случившемся, покинул команду в поисках духовного просветления. Как раз в это время Слай узнал, что его семейство веками накапливало награбленные сокровища в спелчхранилище на далеком острове. Правда, еще раньше это выяснил злодей по имени Dr. M и принялся изобретать машину, которая пробилась бы сквозь сейфовую дверь. А так как быстро такие дела не делаются, он превратил остров в свою цитадель и оснастил ее самыми современными оборонительными средствами. Слаю необходимо собрать команду лучших специалистов (в том числе и бывших врагов), чтобы проникнуть на базу врага, пробраться к хранилищу и попасть в него. Вступление – начало того самого грандиозного штурма базы – знакомит геймера с основами игрового процесса и одновременно забегает вперед в плане сюжета. Членов ультимативной команды грабителей еще только предстоит собрать на первых уровнях, ради чего придется отправиться и в заснеженные горы Китая, и на острова пиратов, омываемые Карибским морем, и еще черт знает куда. Как и в Sly 2, в каждом мире есть своего рода центральный уровень, где располагается штаб-квартира Слая, а также входы на дополнительные локации. Он вполне самостоятелен – тоже бродят враги, и часть заданий придется выполнять именно здесь. Вернувшись в свое логово, Слай может обменять накопленные монеты на гаджеты и апгрейды, а так-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:
Хорошая игра, но уж больно скучная – особенно если перед этим уже был пройден Sly 2.

Настоящая трехмерность!

К каждой лицензионной копии Sly 3 прилагаются специальные очки, с помощью которых картинка на некоторых уровнях может вдруг стать объемной. Не бойтесь пропустить их – игра в начале каждого спросит, какую картинку вы желаете – обычную или 3D. Если вы хоть раз пытались разглядывать «трехмерные» картинки, то прекрасно представляете себе, о чем речь. Толку – чуть, а голова потом может разболеться не на шутку. К сожалению, со времен Virtual Boy никакого прогресса в этой области не наблюдается.

Семеро одного не ждут

Отныне команда Слая состоит из семи человек – вернее, существ. В некоторых эпизодах доведется побегать даже Кармелитой, заклятым врагом и одновременно потенциальной возлюбленной нашего героя. Иногда на поле боя выходят сразу двое или более членов команды, управление переключается между ними по мере необходимости. Четверка новичков состоит из телепата Гуру, авиатора Пенелопы, мастера взрывных дел Панды и подводника Димитрия. К слову, последние два – боссы из предыдущих частей Sly.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Симпатичная графика, удобное управление, разнообразный игровой процесс, забавный сюжет.



Минусы:

Малое количество отличий от Sly 2, слишком низкий уровень сложности, дизайн персонажей может понравиться далеко не всем.

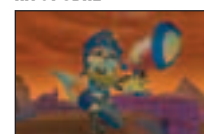




НЕ ПРИСТАЛО ЖЕНЩИНЕ БЕГАТЬ ЗА МУЖЧИНОЙ. ДАЖЕ В ФОРМАТЕ МИНИ-ИГР.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Sly 2: Band of Thieves

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Ratchet & Clank: Up Your Arsenal



же передать статус лидера иному персонажу. Учтите, что некоторые покупки необходимы для продвижения по сюжету, поэтому не ленитесь разбивать бочки и обшаривать карманы врагов, — деньги обязательно пригодятся. Как и в Sly 2, заблудиться в мире игры невозможно. Стоит только нажать спецкнопку, как весьма наглядно будут подсвечены точки, которые неплохо бы посетить для продвижения по сюжету. Более того — игра

Главная прелесть Sly 3 – не прыгательно-бегательные уровни, стандартные для платформеров, а разнообразные мини-игры.

подсказывает, какой именно персонаж потребуется для выполнения той или иной миссии, гадать не придется! Примечательно, что главная прелесть Sly 3 – отнюдь не прыгательно-бегательные уровни, стандартные для платформеров, а разнообразные мини-игры. Вам предстоит участвовать

в дуэлях на самолетах и пиратских кораблях, и даже кататься на радиоуправляемых машинках. При этом не так важно, что каждая из них не слишком сбалансирована и удобно управляется – количество с лихвой компенсирует любые недостатки в качестве. Проблема в другом. Sly 3 слишком

уж лояльна к геймеру и склонна прощать любые его промахи. Даже падение в пропасть, гарантирующее гибель в классических платформерах, оборачивается лишь потерей жизненной энергии. Да и смерть отбрасывает геймера совсем недалеко. С учетом того, что дизайн игры и искрометные диалоги рассчитаны отнюдь не на малышей, не вполне понятно, на какую аудиторию нацеливались в Sucker Punch. Поэтому всем игра хороша, но очень многие ценители качественных платформеров заскучают после первых же двух-трех уровней. А шутки, сюжет и дизайн слыли оригинальными лишь во времена первой части. Пора придумать что-нибудь новое! ■

Мультиплеер

Режим для двух игроков в Sly 3 сводится к возможности открыть несколько мультиплеерных мини-игр. Например, один геймер может стать на время Сляем, убегающим от Кармелиты. Экшн-иг-

ры вроде сражений на самолетах или кораблях тоже доступны, равно как и все остальные, которые можно было приспособить под многопользовательский режим. Очков Sly 3 это почти не

прибавляет – с учетом того, что все эти забавы и так успевают поднадоесть в однопользовательском режиме – но все равно приятно, что разработчики не травили время даром.



ПО КАЧЕСТВУ ГРАФИКИ ИГРА НАХОДИТСЯ НА УРОВНЕ SLY 2. ОЧЕНЬ КРАСИВО, НО МЫ УЖЕ ТАКОЕ ВИДЕЛИ.



КАРИКАТУРНЫЕ ЗЛОДЕИ СВОИМИ УЖИМКАМИ ПОПЫТАЮТСЯ РАЗВЕСЕЛИТЬ ГЕЙМЕРОВ.



Автор:
Spriggan
 spriggan@gameland.ru



Hello Kitty: Roller Rescue

«Коннити-ва! Здравствуйте! Меня зовут Китти Уайт, я из Японии. Надеюсь, мы станем друзьями!»

Белоснежной кошке Китти снова наскучило прославлять магазин Sanrio, работая украшением сумочек, косметичек, футболок и прочей мелочовки. И на сей раз ей уготована роль не в малоизвестном хардкорном проекте, а в красочном и вполне любопытном платформере, доступном европейским владельцам самых мощных игровых систем.

НЯ Продукция Sanrio предназначена для маленьких девочек, которые души не чают в смешных мэскотах, кодомо-аниме и оттенках розового. Поэтому едва ли вам понравится завязка местной истории, рассказанная в ролике продолжительностью меньше двух минут. Зато ваша дочка или младшая сестренка удивленно ахнет при виде уморительных монстриков, наводнивших Санриотаун, и красавицы Киточки, что обула роликовые коньки, схватила палочку-выручалочку и кинулась кому-нибудь на помощь.



КИТТИ-САН И ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА. ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА И КИТТИ-САН. А ПЕРВАЯ МЫСЛЬ – ВСЕ О ТОЙ ЖЕ НЕБЕЗЫВЕСТНОЙ ВЕСНУШЧАТОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В МАТРОСКЕ.

НЯ-НЯ Перед Китти стоит смешотворно легкая задача – прокатиться по

16 коротеньким этапчикам, наступав волшебным жезлом по макушкам нехороших ребят. Повторимся, заниматься этим до крайности просто: мало того что противники явно умишком не вышли и никак не угрожают здоровью спасительницы, так авторы еще и снабдили игру уймой крохотных элементов, призванных вроде как помочь прохождению. Не совсем понятно, на что рассчитывали господа разработчики, но большинство трудов пропало даром. Какой толк, например, в комбинациях ударов, если противники не выдерживают и обычных пинков? А к чему героине помощники, когда и в одиночку-то иной раз некому вдарить как следует? То-то же.

НЯ-НЯ-НЯ Безусловно, главное удовольствие Hello Kitty: Roller Rescue – никакие

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
■ ЖАНР:	platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб» (PS2), «Новый Диск» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Хрес
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель, DirectX 9.0

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

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **6.0**

Наше резюме:
 Миловидный платформер, способный покориť детишек не только красотами цельного мира, но и геймплеем.

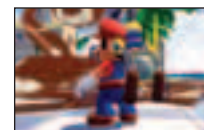
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Charlie & the Chocolate Factory

ХУЖЕ, ЧЕМ



Super Mario Sunshine

Из личного дела

Русскоязычный сайт магазина Sanrio (<http://www.sanrio.ru>) утверждает, что Китти Уайт родилась в Лондоне, 1 ноября 1974 года. А еще она весом в три яблока, а ростом – в пять. А еще она любит путешествия, музыку, книжки и пирожные. А еще у нее много друзей. И вы всегда можете стать одним из них!



КНУТ И ПРЯНИК



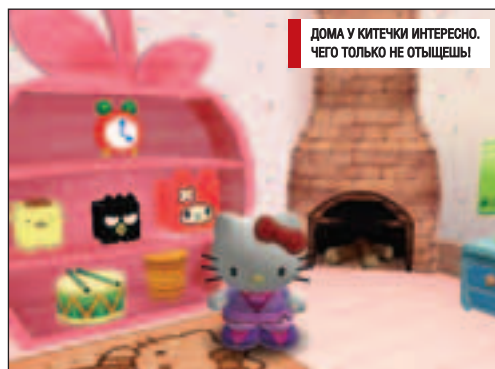
Плюсы:
 Праздничная музыка, умилительно-симпатичный дизайн, в меру увлекательный игровой процесс, забавные персонажи.



Минусы:
 Шальная камера, неотзывчивое управление, вычурный стиль, «детская» сложность, непродолжительность, отсутствие оригинальных задумок.



ВЫ ЗНАЛИ, ЧТО МЫ ЭТО СКАЖЕМ. КАВАЙИ!



ДОМА У КИТЕЧКИ ИНТЕРЕСНО. ЧЕГО ТОЛЬКО НЕ ОТЫЩЕШЬ!



ДРУЗЬЯ НЕ БРОСЯТ КИТЕЧКУ В БЕДЕ! ВПРОЧЕМ, ТОЛКУ С НИХ – КАК С ЛОСЯ ПОРОСЯ.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Techland
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

Chrome: SpecForce («Хром: Спецназ»)

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1.3 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:

<http://games.1c.ru/specforce>

В последнее время все чаще говорят о «кинематографичных» играх, используя это желтоватое слово как похвалу. Но кино – это не только красивые спецэффекты и стремительное действие, это еще и полнейшая предопределенность. Любимый фильм можно пересматривать двадцать раз, и всегда герой будет получать пулю от злодея ровно на тридцатой минуте, падать с небоскреба на восьмидесятой и чудом цепляться за соломинку на восемьдесят первой. «Хром: Спецназ» – кинематографичный шутер. Игры про силы особого назначения обычно разбиты на отдельные миссии, происходящие в разных местах, но здесь вся история – фактически хроника одной операции, получившей непредвиденное развитие. Сюжет в меру предсказуем, в сценарии предостаточно и захватывающих, и проходных сцен, коричневый фильтр на картинке особо извращенным эстетам может напомнить

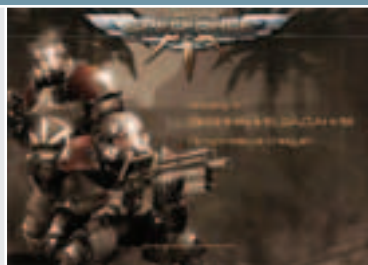
о «Сталкере», хотя ни Тарковский, ни Григорович здесь, в общем-то, ни при чем. Учебная миссия, в которой нам дают первый раз покататься на багги, взломать замок и испытать свойства нашей новой чудо-брони, называется ни больше ни меньше как «Эпизод I», но до Лукаса полякам из Techland как пешком до далекой-далекой галактики. Минуте на десятой начинают сильно болеть уши. Ухватившись за них, разработчики то и дело тащат нас через горы, леса и болота, пресекая все попытки превратить спецзадание в путешествие со свободной программой. Сцен, где надо бежать (ехать, лететь) за лидером, пруд пруди, причем отставание равносильно проигрышу. Еще одна подлянка – окончание миссии при гибели важного персонажа (достойный ответ коллеге Перестукину, сожалевшему, что в оригинальном Chrome нельзя было убить напарника).



ОДНА ИЗ СКРИПТОВЫХ ЗАРИСОВОК. ИНТЕРЕСНО, КТО ИЗ ЭТИХ КРАСНОГЛАЗЫХ – ГРАЖДАНСКИЙ...

Рыцарь в невидимых доспехах

Спецназовская броня позволяет нашему герою взламывать электронные замки (играя в незатейливую мини-игру «найди пару одинаковых символов»), становиться почти невидимым, ставить дополнительную защиту, быстро бегать и быстро соображать. Пока батарейки не сядут. А сядут они тоже быстро.



Там же, где нам дается видимость свободы, в дело вступают нехитрые триггеры. Если на вражеской базе надо заложить бомбы на 4 объекта, то доступ ко второму откроется только после минирования первого, а рядом с третьим будет ненавязчиво лежать ракетница, потому что четвертый будут охранять шагающие танки-«самороды» (самцы самоходок?), которые простой пулей не прошибешь. Впрочем, свободно лежащее оружие – сравнительно редкий случай. Чаще еще теплые стволы, гранаты и аптечки приходится изымать у свежестреленных врагов, мучительно раздумывая, что выкинуть, а что оставить в тесном рюкзаке – этакий тетрис под перекрестным огнем. Иной раз нам перепадает даже замечательный плеер с флэш-памятью на 100 Кбайт, в которой записан пятисекундный повторяющийся музыкальный отрывок. Задумка хорошая, но исполнение могло бы быть и получше. То же можно сказать и обо всей игре. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.0

Наше резюме:

В игре, без сомнения, есть настроение. Весьма нездоровое настроение.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Велиан»

ХУЖЕ, ЧЕМ



Bet on Soldier: Blood Sport

КНУТ И ПРЯНИК



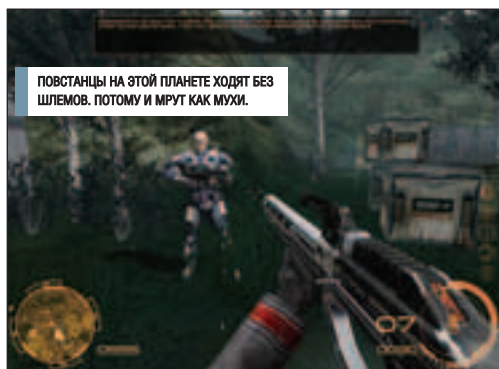
Плюсы:

Достоинство изображенная природа: болота, горы, леса. Разнообразие оружия. Возможность оседлать реактивный мотоцикл и багги.

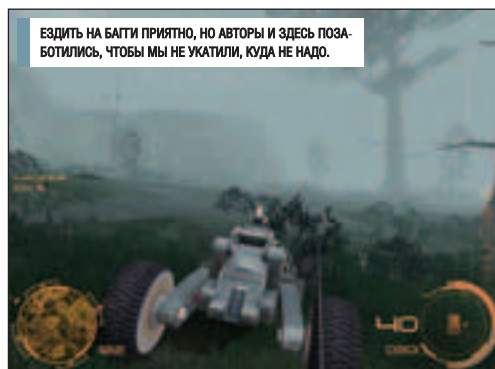


Минусы:

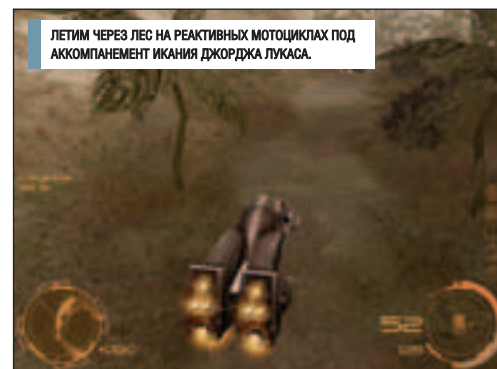
Унылая цветовая гамма, устаревший движок. Вялый сюжет. Слишком жестко заданные сценарии миссий.



ПОВСТАНЦЫ НА ЭТОЙ ПЛАНЕТЕ ХОДЯТ БЕЗ ШЛЕМОВ. ПОТОМУ И МРУТ КАК МУХИ.



ЕЗДИТЬ НА БАГГИ ПРИЯТНО, НО АВТОРЫ И ЗДЕСЬ ПОЗАБОТИЛИСЬ, ЧТОБЫ МЫ НЕ УКАТИЛИ, КУДА НЕ НАДО.



ЛЕТИМ ЧЕРЕЗ ЛЕС НА РЕАКТИВНЫХ МОТОЦИКЛАХ ПОД АККОМПАНИМЕНТ ИКАНИЯ ДЖОРДЖА ЛУКАСА.



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



«Периметр: Завет Императора» (Perimeter: Emperor's Testament)

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	K-D LAB
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

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

■ ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/perimeter_zavet

Пока Возврат одержимо ищет новую Землю, а Спириты заняты делами духовными, Император методично колонизирует Горсть, бывшую Цепь Миров, при помощи своих автоматических наместников. Так что привыкайте носить обидное звание Де-легата. Увлечись этойкой кибернетикой, он создает Механического Спирита, способного открывать новые миры. Но после испытаний в устройстве пробуждается сверхразум, явно страдающий сверхшизофренией. Он называет себя Мессией и начинает войну против всех во имя нового учения...

МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ!
Всем кто, прочтя первый абзац, решил, что по автору смиренная рубашка плачет, лучше закрыть журнал и отправиться в магазин за «Периметром». Здесь новичков не жалуют! Новая планка сложности парит высоко в небе, и первые задания в роли искусственного интеллекта кажутся просто невыполнимыми. Оказаться на жалком клочке земли в окружении развитых баз станет делом привычным. Но авторы вовсе не подменяют количеством качество. Каждый из миров уникален и требует своего оригинального подхода. Именами дизайнеров следует называть фреймы – вам встретятся и разбросанные в пустоте

острова, и огромный компьютер, а мир-пасть обязательно нужно увидеть собственными глазами... Сначала мы отбивались от полчищ скверны, потом часами воевали с вражеским фреймом, а теперь пытаемся за две минуты захватить портал. Задания разнятся как по сложности, так и по протяженности, но спуску вам не дадут. Серьезным изменениям код игры не подвергся, но обновленные «мозги» чувствуются сразу. Теперь противник с легкостью управляет несколькими сквадами и перестраивает их при малейшем изменении ситуации. Хотя больше всего ему по вкусу новые технологии – десятки электрических пушек попортят вам не один литр крови. Зато часто используемые компьютером «Шокеры» и «Махаоны» хороши только для борьбы со скверной да уничтожения ядер – излюбленного вражеского занятия. Вот только нападает наш «продвинутый» противник всегда с одного направления – поставили пару ракетниц, и фрейм может спать спокойно. Другое дело – «Кондуктор». Увидев эту машину, сразу начнешь уважать тружеников общественного транспорта. С их появлением любая тактика теряет всякий смысл, ведь даже в одиночку они могут уничтожать ядра быстрее, чем поднимается барьер. Стоит такое удовольствие немало, но зрелище заслуживает усилий.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Добротное дополнение, но не более того. И вместе с тем – долгожданный подарок для тех, кто понимает.



На заметку

Вместо Императора в названии должен был фигурировать Механический Мессия, но этот вариант сочли слишком громоздким. А поклонники творчества K-D LAB наверняка помнят, что и грозный «Начертатель», и «Механический Мессия» присутствовали еще в старых добрых «Вангерах»... в роли банальных артефактов.

Музыка Спанжа

По заверениям разработчиков, новый саундтрек создавался с применением принципов психоакустики. Звучит пугающе, но автор музыки – известный представитель электронно-индустриальной сцены Андрей Комаров – за работой сильно смахивает если не на Механического Мессию, то точно на Де-легата.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Легаты со стажем обязательно оценят невероятный сюжет, все остальные – фирменный саундтрек и мастерский дизайн миссий.



Минусы:

Джентльменский набор новых технологий выглядит скорее украшением, нежели чем-то действительно нужным.

УГЛУБЛЕННАЯ ГЕОМЕТРИЯ

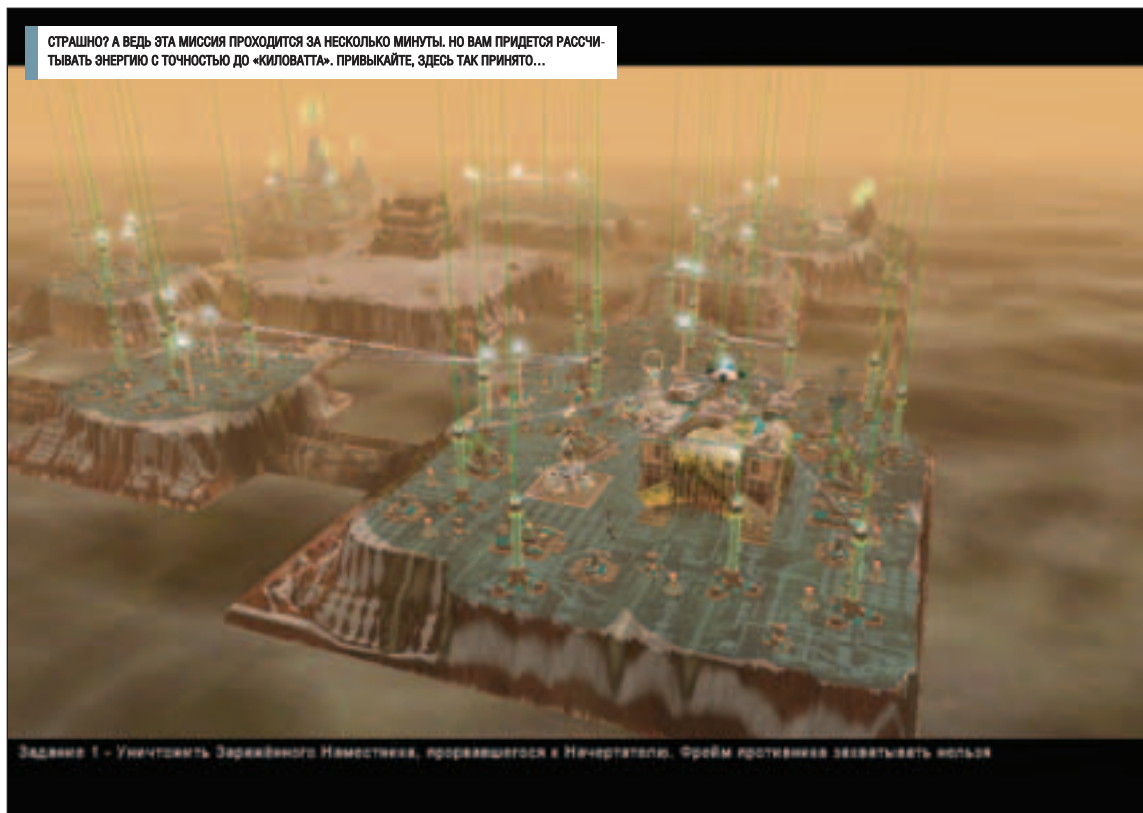
Выход этого дополнения был так же необходим, как и неизбежен. И дело не только в плановом отъеме денз-



ДЕСЯТОК ГАУБИЦ И ПАРА РАКЕТНИЦ – ПОПРЕЖНЕМУ ЛУЧШИЙ АРГУМЕНТ В ИГРЕ.



СКВЕРНА ПОЯВЛЯЕТСЯ РЕДКО... И СЛАВА ИСХОДИТ КАК ВАМ ЧЕТЫРЕ ДРАКОНА СРАЗУ?



СТРАШНО? А ВЕДЬ ЭТА МИССИЯ ПРОХОДИТСЯ ЗА НЕСКОЛЬКО МИНУТ. НО ВАМ ПРИДЕТСЯ РАССЧИТЫВАТЬ ЭНЕРГИЮ С ТОЧНОСТЬЮ ДО «КИЛОВАТТА». ПРИВЫКАЙТЕ, ЗДЕСЬ ТАК ПРИНЯТО...

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Периметр»

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ



Settlers IV



наков у населения или сюжете, пробелы в котором можно восполнять бесконечно. Эвклиды геометрии войны жаждут новых миров, да и игру нужно было довести до ума, прежде чем браться за закономерный сиквел. Что и говорить, огрехов

Вам встретятся и разбросанные в пустоте острова, и огромный компьютер, и даже мир-пасть.

хватало – дизайн, искусственный интеллект, баланс... Конечно, большая часть войск и сейчас остается поп-

росту невостребованной, но «Егерей», смахивающих на «блицкриг-овских» снайперов, уже нет. «Завет

Императора» – не эксперимент, каким был оригинал, а взрослый и серьезный проект. Такой, каким и должен был быть «Периметр» с самого начала.

Этому дополнению для работы вовсе не требуется оригинал, зато он требуется игрокам. Тем, кто не знает, чем «Лимо» отличается от «Бомбарды», не следует даже брать в руки диск – увы, проекты высшей пробы редко рассчитаны на широкие массы. А армии фанатов будет чем поживиться. Сиквел пока еще не виден за горизонтом, а эта история заканчивается жирным многоточием... ■

Что такое хорошо...

Спустя пару миссий у Механического Мессии явно сдают предохранители и он нарекает себя пророком древней расы, а нас – своими первыми апостолами. Де-легаты – народ подневольный, так что нашего мнения никто не спрашивает. Зато Спириты ежедневно стучатся в наши электронные мозги, рассказывая всякие гадости про загадочную расу, создавшую эти электрические лаборатории. Так что после размазывания по зеро-слою сил Императора вместе с Начертателем в сознание закрадывается советливая мысль – а что если Спириты были правы? Хотя незнакомые с сюжетом оригинала будут ломать голову над другим – да что здесь вообще происходит!?



Внимание, прототипы на поле!

Толк от электрической лаборатории появляется только в самых последних миссиях. Зато соперник использует новое



«ШОКЕР». ДЕШЕВОЕ И МОЩНОЕ ПУШЕЧНОЕ МЯСО – ПОЛЕЗНО ТОЛЬКО ДЛЯ БОРЬБЫ СО СКВЕРНОЙ.

оружие на полную катушку, давая вам небольшую фору. Ведь даже хваленые электрические пушки не выдерживают конку-



«МАХООН». ИЗЛЮБЛЕННАЯ АВИАЦИЯ ПРОТИВНИКОВ, НЕСПОСОБНАЯ УНИЧТОЖИТЬ И ПАРЫ РАКЕТНИЦ.

ренции с ракетницами и гаубицами, чего уж говорить о дешевых «Махоонах», десятками разбивающихся о наш периметр.



«КОНДУКТОР». МЕЧТА ЧУБАЙСА – ОДНИМ ЭЛЕКТРОРАЗРЯДОМ УНИЧТОЖАЕТ НЕСКОЛЬКО ЗДАНИЙ. АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ.



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»

Выкиньте из головы затертую зомби-эпопею Дж. А. Ромеро. Эта игра заставит вас полюбить мертвецов и... мозги.

Главное – не считайте Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» очередной игрой про оживших мертвецов и горстку смельчаков, уцелевших в четырех стенах в обнимку с десятком единиц тяжелого вооружения. Здесь вам не выдадут на входе шотган с лазерным прицелом и не предложат воплотиться в образ Миллы Йовович. Все как раз наоборот. Ваш герой Стаббс (Stubbs) появляется буквально из-под земли и тут же закусывает мозгами присевшей неподалеку влюбленной парочки.

А через несколько секунд молодые люди неуклюже поднимаются на ноги и, следуя канонам зомби-жанра, поковыляют обращаться в вашу «веру» случайных прохожих. Что примечательно, местные мертвяки (их телодвижения, цвет кожи и даже выражения, гм, лиц) напоминают не своих собратьев из модных кинополотен Зака Снайдера и Пола Андерсона, а, скорее, резиновые чучела из старинных американских фильмов 50-х. Но ни в коем случае не стоит это расценивать как недостаток, ведь своей целью разра-

ботчики из Wideload Games ставили создание пародии на все известные науке игры и фильмы о зомби. Поэтому Stubbs The Zombie чуть ли не на каждом уровне буквально фонтирует черным юмором сценаристов. Чего стоит хотя бы сцена с дегустацией мозгов юной барышни и ее отчаянными выкриками «я же не поступлю в колледж!». Или безответная любовь самого Стаббса. А за уровень с атакой фермы несчастного колхозника-милитариста так и вовсе полагается присудить премию разработчикам. Огромное количество ироничных мини-сцен на движке игры заметно разнообразят заурядный, в общем-то, игровой процесс. Хотя что еще можно было ждать от проекта, чьим главным действующим лицом оказывается живой мертвец в нелепой шляпе и с сигаретой в зубах? К боевой системе придраться было бы просто глупо – вы когда-нибудь видели зомби, выполняющих многоступенчатые комбо-удары? Тем не менее, Стаббс может оторвать от человека руку и тут же забить ею жертву до смерти. К тому же ребята из Wideload не поленились создать очаровательную анимацию других методов расправы над людьми и надкусывания черепных коробок. Все это сопровождается исключительно натуралистичными звуками и фонтанами крови, так что придется вам

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Aspyr Media
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
■ РАЗРАБОТЧИК:	Wideload Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1 (PC), до 2 (Xbox)
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

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

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★★☆☆ | **8.0**

Наше резюме:
Изумительная по своей задумке игра, которой немного не повезло с достойным графическим оформлением.

Зомби тоже может
Может показаться забавным, но вашему зомби по ходу игры предстоит несколько раз пилотировать транспорт. Управление, к счастью, совсем несложное, да и местный «автопарк» вызывает исключительно симпатию. Как вам, например, нравится трактор с вилами в качестве оружия?

отогнать от монитора детей и беременных женщин. При такой-то идее и реализации несколько обидно за визуальное оформление игры. Модели персонажей (за исключением самого

Пожмем друг другу руки?

В анатомии Стаббса есть замечательная особенность. Она заключается в возможности отрывать от себя конечность, что дает вам право путешествовать по уровню в виде руки. Пошалить с научными сотрудниками, увы, не получится. А вот прыгнуть с потолка на лысину ученого с бластером и взять несчастного под контроль будет гораздо продуктивнее. Да, именно с потолка! Ведь чудо-рука может свободно ползать по стенам, вентиляционным шахтам и прочим труднодоступным для зомби местам. Не стесняйтесь пользоваться этой функцией: мертвяк-ракетометчик может оказаться в разы смертоноснее вашего обычного обличия в игре.

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Бесподобная стилистика фильмов 50-х годов, «зомбирующий» геймплей, колоритные персонажи, уместный черный юмор.

Минусы:
Антикварная графика, карикатурные модели людей и зомби, заниженная сложность, отсутствие связанного сюжета.





АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Evil Dead: Regeneration

ХУЖЕ, ЧЕМ



Messiah

ЭТО НЕ ХЭЛПУИИ С ПОДЪПИВШИМИ ПОДРОСТКАМИ, А ВСЕГО ЛИШЬ ЗАХВАТ КАФЕ ЖИВЫМИ МЕРТВЕЦАМИ.

Стаббса) больше напоминают буратин, имевших наглость засветиться в каком-нибудь проходном экшне двухлетней давности. Фермеры в красном трико и соломенных шляпах могут показаться забавными лишь издали, но стоит вам только покуситься на их драгоценный мозг, как тут же дает о себе знать экономия на полигонах и текстурах высокого разрешения. Декорации также не торопятся радовать изнеженный глаз игрока. И если футуристический город с его аккуратными парками и милыми магазинами смотрится вполне пристойно, то электростанции, лаборатории и прочие катакомбы вгоняют в скуку за рекордное время. К счастью, запутанных лабиринтов нет и в помине, а постоянно снующие вокруг люди не дают бросить игру и переключиться на что-нибудь более жизнерадостное. Вместо этого вы с чувством неутолимого голода продолжаете пополнять армию мертвых, иногда отходя в сторонку и любуясь, как дюжина полуразложившихся клерков разрывает на части беспомощных полицейских. Надо все-таки отдать должное маркетологам Aspyr Media – Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» вышла буквально месяц спустя после релиза Land of the Dead: Road to Fiddler's Green, главной на сегодня игры, специализирующейся на отстреле разбушевавшихся зомби. Вполне возможно, что это не более

Стаббс может оторвать от человека руку и тут же забить ею жертву до смерти.

чем совпадение, но очень уж похоже на продуманный заранее ход. Пускай Stubbs the Zombie не столь эффектна и технически превосходна, как другие action, но ее очарование кроется вовсе не за фотореалистичными текстурами. Как вы думаете, когда еще представится возможность лично обращаться людей в зомби, сражаться с армейскими частями на стороне живых мертвецов и разрушать небольшие города-утопии? Так не упустите же свой шанс! ■



«ДЕТИ КУКУРУЗЫ». ЧТОБЫ ОТБИТЬ ФЕРМУ, ПРИШЛОСЬ ПОТЕРЯТЬ НЕДОБРЫЙ ДЕСЯТОК СВОИХ ЗОМБИ.



ДАЖЕ БЕЗ НОГ ВАШИ ПОДОПЕЧНЫЕ СПОСОБНЫ ПОЛЗАТЬ И, ЕСЛИ ПОВЕЗЕТ, НАПАДАТЬ НА ЛЮДЕЙ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Luxoflux
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PS2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.truecrime2005.com>

True Crime: New York City

Нью-Йорк оказался повеселее Лос-Анджелеса, хотя Luxoflux еще есть над чем работать.

«Умный учится на чужих ошибках», – гласит народная мудрость. Как раз тот редкий случай, когда коллективный разум ошибается: дурак вообще ни на чьих ошибках не учится, а умный учится на собственных, но при этом набирает собственные шишки. Luxoflux однажды уже спотыкалась – достаточно беглого взгляда на True Crime: Streets of L.A., чтобы понять это. Продолжение, переносящее нас на улицы Нью-Йорка, разрабатывалось с учетом прошлых огрехов, и студии действительно удалось обойти старые грабли. А то, что под ноги вдруг подвернулись новые, – всего лишь превратность судьбы!

КРИМИНАЛ НА СТРАЖЕ ЗАКОНА
В центре истории – Маркус Рид. Чернокожий встречается нас не в лучшем виде: он сильно избит и пребывает в скверном расположении духа. Оказывается, какие-то негодяи пытались убить его отца, нью-йоркского криминального авторитета. Марк не без нашей помощи расправляется с обидчиками и стараниями доброго покровителя из NYPD (New York Police Department) избегает тюрьмы. Вместо КПЗ новоявленный борец за справедливость попадает прямоком в полицию, причем не как задержанный, а как равноправный сотрудник департамента. Юноша хотел спокойно заняться карьерой, да не тут-то было! Кто-то

«устранил» того самого покровителя, что выручил Марка. Теперь герою остался один путь – отмщение. История дурно пахнет голливудской не первой свежести, однако после невразумительной байки True Crime: Streets of L.A. и такой сюжет в радость. Прежде чем излить на чью-то голову праведный гнев, необходимо найти виновника произошедшего. Путь к истине лежит через бульвары и трущобы Манхэттена. Вооружившись ленинским принципом «лучше меньше, да лучше», дизайнеры ограничили игровой мир всего лишь кусочком Нью-Йорка. Зато воссоздали едва ли не точную копию настоящего Острова. Да и на размер сетовать не приходится: путешествие из одного конца клочка суши, окруженного водой, в другой займет никак не меньше десяти минут – это если не сбивать пешеходов, не устраивать ДТП и не ломать столбы. Ну и на преступления придется закрыть глаза, конечно. Индикатор угрозы на карте загорается всегда неожиданно. Вы вольны смотреть на беспредел сквозь пальцы, продолжая заниматься своими делами, либо придать физиономии суровый вид и броситься на защиту убогих манекенов. От города разит синтетикой, здесь нет ничего натурального. В GTA тоже теплится лишь видимость жизни, но Манхэттен в исполнении Luxoflux лишен даже этой иллюзии. По улицам дефилируют десятки



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆ | **7.0**

Наше резюме:
Luxoflux медленно, но верно движется вперед. Первый эпизод True Crime получился так себе, второй потянет с пивом. Может, будет и третий?

Супермаркет спецвозможностей
Одним из самых утомительных занятий в True Crime: Street of L.A. были так называемые «тесты на квалификацию», по завершении которых герой получал новые приемы для перестрелок и рукопашных боев. Теперь способности можно попросту «купить», захав в соответствующее заведение. Все «школы» отмечены на карте.

Почем твоя тачка, чувак?

Знали мы, что Америка страна капиталистическая, но о таких крайностях и не догадывались! Оказывается, полицейские сами должны покупать себе машины! В департаменте представлен огромный выбор транспортных средств, знай деньги копи. Вот и будь после этого порядочным копом, когда нормальная тачка меньше десяти штук не стоит...



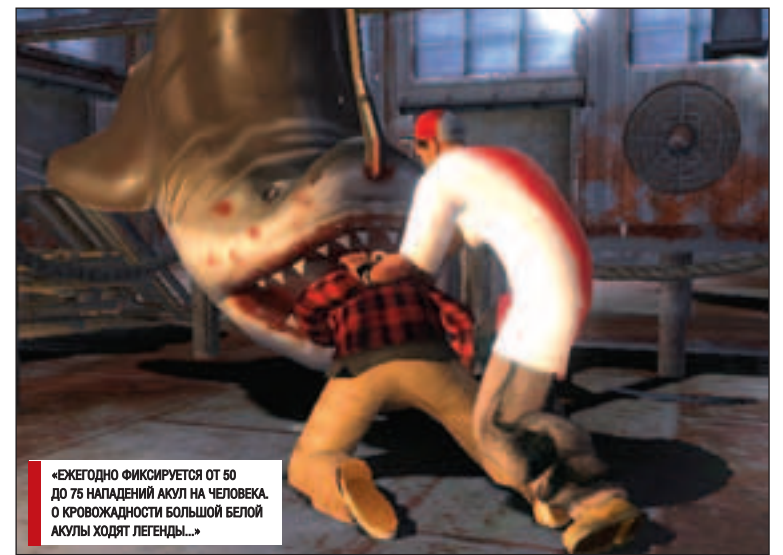
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Просторный, фотографически точный Манхэттен, насыщенный игровой процесс, неплохой сюжет, большое разнообразие автомобилей и витиеватых боевых приемов.

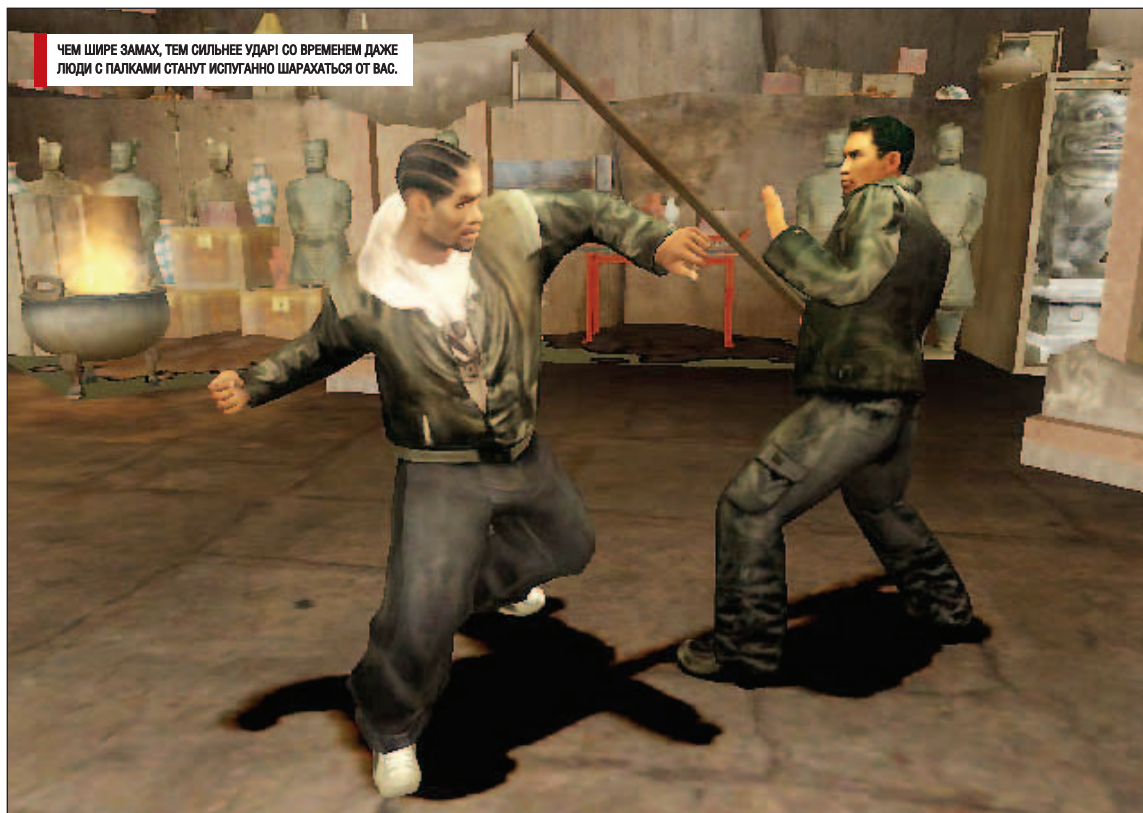
Минусы:
Огромное количество досадных оплошностей, все еще слабая, сколько ни пытались разработчики ее взбудрить, графика, совершенно «никакой» AI, клонированные пешеходы.



ВНУТРИ ЗДАНИЙ, ПО СРАВНЕНИЮ С ПРОШЛОЙ ЧАСТЬЮ, ПОЯВИЛОСЬ НАМНОГО БОЛЬШЕ ОБЪЕКТОВ И ДЕТАЛЕЙ ИНТЕРЬЕРА



«ЕЖЕГОДНО ФИКСИРУЕТСЯ ОТ 50 ДО 75 НАПАДЕНИЙ АКУЛ НА ЧЕЛОВЕКА. О КРОВОЖАДНОСТИ БОЛЬШОЙ БЕЛОЙ АКУЛЫ ХОДЯТ ЛЕГЕНДЫ...»



ЧЕМ ШИРЕ ЗАМАХ, ТЕМ СИЛЬНЕЕ УДАР! СО ВРЕМЕНЕМ ДАЖЕ ЛЮДИ С ПАЛКАМИ СТАНУТ ИСПУГАННО ШАРАХАТЬСЯ ОТ ВАС.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



True Crime: Streets of L.A.

ХУЖЕ, ЧЕМ



GTA: San Andreas



клонов, ибо дизайнеры поленились нарисовать еще пару-другую «скинов». Атакующие Марка негодяи выступают безмозглыми статистами: они тупо стоят и стреляют, пока полицейская пуля не прервет их программу. Зато сам процесс не доставляет хлопот: в True Crime: New York City трудно умереть и не-

Местные негодяи – безмозглые статисты: тупо стоят и стреляют, пока полицейская пуля не прервет их программу.

возможно «застрять». Даже если арестованный отказывается выдавать поделщиков (мини-игра в допрос приятно разнообразит геймплей), всегда можно обратиться

к криминалу. Провернув пару грязных делишек, вы заработаете право на информацию и продолжите путь отважного мстителя – на войне все средства хороши.

ВОПРОСЫ САДОВОДСТВА

Luxoflux неплохо потрудились над сюжетом, слегка подмазала графику и упростила управление, однако неприятных казусов избежать не удалось. True Crime: New York City кишит ляпами, словно море ракушками. Баги разнятся от безобидного погружения Марка в пол до фатального прерывания скриптовых сцен, из-за чего миссию приходится переигрывать. Остается надеяться, что в третьем эпизоде войны с граблями команда разработчиков не только ловко перепрыгнет старые, но и вовремя приметит новые. А приметив, не преминет воспользоваться ценным наблюдением... ■

Что такое «хорошо» и что такое «плохо»

Полицейские наделены немалой властью, а власть – всегда искушение. Обыскивая преступников и случайных прохожих (да, так тоже можно), Маркус нередко находит «дурь» и оружие. По-хорошему, незаконную собственность нужно доставить в участок, хотя никто не запрещает ее продать. Только в первом случае вы получите очки в графу «Good Cop», а во втором, соответственно, в «Bad Cop». Все как в печально известном боевике NARC. То же при задержании: скрутите гада живьем – войдете в историю как добрый малый, прострелите склочному громиле череп – запомнитесь современникам жутким мерзавцем. Правда, и добро, и зло существуют лишь в цифрах статистики.



СЛОНЯЯСЬ ПО УЛИЦАМ, МОЖНО НЕ ТОЛЬКО ОТБИРАТЬ У ГРАЖДАН МАШИНЫ, НО И ПОДКИДЫВАТЬ САМЫМ НЕСГОВОРЧИВЫМ НАРКОТИКИ. КСТАТИ, ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: ДЕТАЛИЗАЦИЯ АВТОМОБИЛЕЙ ЗДЕСЬ ПОЛУЧШЕ, ЧЕМ В СВЕЖЕЙ GRAND THEFT AUTO.



ВНЕШНИЙ ВИД ГЛАВНОГО ГЕРОЯ – ВЕЛИЧИНА ИЗМЕНЯЕМАЯ. ДАТЬ МОДЕ И КАПРИЗАМ ИГРОКОВ.



Автор:
Екатерина Карасева
marmuluke@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
■ РАЗРАБОТЧИК:	Targem Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц; 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.buka.ru>

Ex Machina (Hard Truck: Apocalypse)

В день моего совершеннолетия судьба преподнесла мне самый ужасный подарок за всю историю человечества. Мой дом сгорел, человек, которого я считал отцом, умер, назвав мне только какого-то «дядю Бена». «Не дай тьме поглотить себя!» – сказал он. Да уж, легко сказать! Мне хочется снять маску и вытереть слезы. Но в нашем насквозь отравленном мире это равносильно смерти. А мне рановато умирать.

ШАЙТАН-МАШИНА

В наследство мне досталась кошмарная колымага, и больше одного

пулемета у нее на крыше не поместится. Пока что. В дорожных стычках можно разжиться и металлоломом, и другим полезным скарбом. Выгодно продать их в городе, а на заработанные деньги – кузов починить (он обычно первым из строя выходит) и кабину, а то и всю машину разом. А еще лучше – не чинить, а сразу новое покупать. И прочнее, и красивее. Ну а если совсем повезет и раздобудешь кругленькую сумму (очень долго надо ради этого километры наматывать и собственной задницей

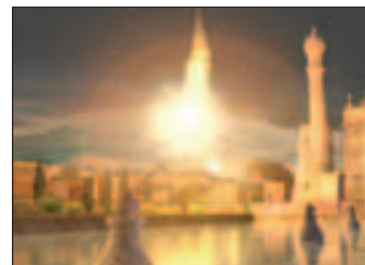
рисковать), то продашь старый рыдван и разживешься новехоньким грузовиком. Правда, после Войны с техникой напряг, и во всем цивилизованном мире больше пяти разных типов машин не найдешь. Но превратить гроб на колесах в произведение искусства можно.

Я – КОРОЛЬ ДОРОГИ!

Да, на моей старушке пока что только пулемет, но это еще ничего не значит! Его вполне хватает, чтобы расправляться с дорожными бандитами и с их «легковушками». Что перед тобой бандит, что сбоку, что сзади – все равно. Правда, оружие тоже надо с умом выбирать. Не каждую пушку можно к тачке прикрутить. А вдруг кузов слишком высокий? Тогда нельзя будет с тыла себя прикрывать.

Пулемет – это, конечно, неплохо, но не предел мечтаний. У настоящих крутых парней на грузовиках можно и ракетомет увидеть, и какую-нибудь хитрую энергетическую штуковину, и минометные агрегаты. Есть даже специальные разбрызгиватели машинного масла. С такой оснасткой никакие бандиты не страшны.

Хотя что это я все о драках да о драках? Не так уж это весело и увлекательно. Сидишь, долбишь по кнопкам, по рычагам – а пулемет знай себе стреляет. Кого-то быстро кончаешь, кого-то – медленнее. А с бандитами и спеться можно. В конце концов, посе-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

В игре много захватывающих мгновений, но не меньше длинот и однообразия. Получившаяся смесь – на любителя.

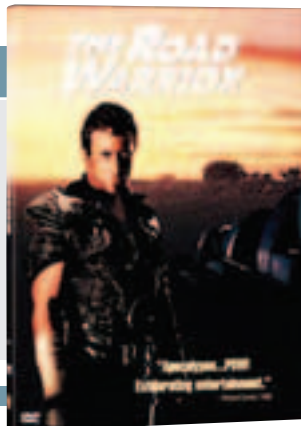
Плоский мир

Из-за того, что передвигается главгерой исключительно на колесах, с первых секунд игры возникает вопрос: а что, он и по городам будет так ездить, пешеходов давить? Нет. Город или поселение в Ex Machina – это меню с кнопками «бар», «магазин», «мастерская» и т. д. Нажимаешь на кнопку – и вперед. Вот и вся инфраструктура.

Рождение легенды

Кто бы мог подумать, что снятый за копейки, в Австралии, с неизвестным актером в главной роли фильм станет не только хитом, но и точкой отсчета новой легенды. Я, конечно же, говорю о трилогии «Безумный Макс»:

- «Безумный Макс»
- «Безумный Макс 2. Воин дороги»
- «Безумный Макс 3. За пределами купола грома»



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Возможность превратить кусок металлолома в машину убийства, шумные разборки с другими водилами под визг тормозов и треск пулеметов, дух «большого приключения».



Минусы:

Однообразные и затянутые квесты, сражения, да и все прочее; туповатые враги; избирательно работающая физика – дерево снести можно, а вот ржавую машину – нет.



ЛИК БУДУЩЕГО. БЕЗ МАСКИ – ВЕРНАЯ СМЕРТЬ.



ПРОТИВНИК ПОВЕРЖЕН.



КАК РАЗМНОЖАЮТСЯ ГРУЗОВИЧКИ...

ления тоже выгодно грабить. И вообще, машина – она для езды, а не для драк. Так что надо и про горючее помнить, которое имеет обыкновение заканчиваться, и про устройства разные полезные, которые оружие мощнее делают. Главное, лучше в начале пути выбрать, что больше по душе: жуткий танк, чтобы воевать, или нечто

Выбрать, что больше по душе: жуткий танк, чтобы воевать, или нечто вместительное и удобное, чтобы торговать.

то вместительное и удобное, чтобы торговать. И помните: чем солиднее автомобиль, чем быстрее, тем больше он жрет бензина. Ремонт и заправка такого зверя в копеечку влетят.

ШОССЕ В НИКУДА

Но самый страшный враг – это не бандиты и грабители. Скука, друзья мои, скука и однообразие. Наматываешь километр за километром из

АЛЬТЕРНАТИВА

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



«Бандиты: Безумный Маркс»

МЕНЕЕ ОРИГИНАЛНА, ЧЕМ



«Вангеры»



Автора!

А теперь немного о создателях игры. Знакомьтесь, Targem Studio, с недавних пор – подразделение компании Nival Interactive. На сегодня это 40 специалистов в области разработки компьютерных игр. Среди их известных завершённых проектов, помимо Ex Machina, числятся «Магия войны: Тень Повелителя» и «Магия войны: Знамена Тьмы». На счету у команды и мобильные проекты: игра «Приключения Федота». Есть информация, что Targem и дальше будет работать совместно с Nival. Скорее всего, сведения об их новом общем проекте появятся уже скоро. Пожелаем команде творческих успехов!



одного города другой, подрабатываешь «челноком», выполняешь задания, так похожие друг на друга. Получаешь за это деньги, чинишь машину... чтобы отправиться на новое задание. Сюжетные квесты неплохи и предлагают некоторую нелинейность, но они теряются на общем фоне. Разнообразят процесс редкие, но запоминающиеся боссы: чего только стоит автокран на кладбище машин, швыряющийся в нас ржавыми останками. Хорошую задумку портит извечная проблема: нам дают свободу, но что с ней делать, не совсем понятно. Употреблять строго дозированными порциями. ■



А НЕБО КАТАСТРОФА НЕ ИЗМЕНИЛА...



КОГДА ГРУЗОВИКИ СТАЛКИВАЮТСЯ, ЭКРАН АЖ ЗАПОТЕВАЕТ.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GC, PSP, PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts UK
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 3
■ ОБЗОРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eagames.com>

Harry Potter and the Goblet of Fire

Возвращение в школу чародейства Хогвартс обещает юным волшебникам немало новых приключений, переживаний и бед.

Свершилось! Четвертый роман о «мальчике, который выжил» добрался до широких экранов. А заодно и до почти всех современных игровых платформ, включая GBA и PC. Но если кинокритики хвалят Goblet of Fire направо и налево, то достижения EA Games оказались не столь однозначными. Самое крупное независимое издательство в мире в очередной раз пошло на поводу у собственной жадности, решив заработать максимум при минимуме затрат. И хотя интерактивный Goblet of Fire многим наверняка придется по вкусу, ничто не

спасает его от сомнительного титула «еще одна игра по лицензии».

КОЛДОВОСТВО СПАСЕТ МИР

Первый уровень (он же Tutorial) с ходу бросает трех главных героев в самую гущу событий. Вокруг – полный хаос и неразбериха. Взрослые волшебники с дикими воплями появляются из ниоткуда и исчезают в никуда, посылая заклятья в Пожирателей Смерти. Последние в долгу не остаются, но на Гарри, Рона и Гермиону никакого внимания не обращают – рано еще. Зато шустрые и кусачие digboog и не так

разборчивы и при каждом удобном случае бросаются в атаку. Отрабатывая на них простейшие приемы магической самообороны, мы одновременно учимся действовать в команде – без этого в Goblet of Fire далеко не улетишь, даже на Нимбус-2000. Впрочем, стремление к взаимовыручке имеет и обратную сторону: мы потеряли возможность переключаться между персонажами (кого выбрали в начале уровня, за того и играем), которые теперь отличаются друг от друга лишь внешностью – с уникальными навыками пришлось расстаться. Систему заклинаний также переработали, сделав ее «контекстуально зависимой» – то есть упростили до предела, и теперь подопечные Дамблдора используют только чары, необходимые в данный момент. Например, нам требуется убрать с дороги здоровенный булыжник. Нет ничего проще! Нажали на кнопку – и получили Вингардиум Левиоса, заклинание левитации. Или навели волшебную палочку на очаг возгорания – и вот уже пламя утихает под напором воды. Когда усилий одного мага-подростка оказывается недостаточно, руку помощи немедленно протягивает AI. Никакого простора для фантазии, никакой самостоятельности – все четко по инструкции.

Некоторую свободу действий мы получаем разве что при покупке и распределении специальных карт. Карты обла-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆☆☆☆

6.5

Наше резюме:

Фильмы о Гарри Поттере становятся все лучше, а вот об играх этого не скажешь. Goblet of Fire – халтура, хотя и симпатичная.

Туда и обратно

Необходимость собирать Triwizard Shields просто-таки вынуждает нас постоянно возвращаться на одни и те же уровни – дабы выполнить все задания и отыскать все секреты. Особо старательных ждет приз... нет, не Кубок Огня – кому он нужен? Сам Волан-де-морт поприветствует победителя и пригласит на короткую прогулку.

Вместе весело шагать...

Совершенно необязательно доверять управление соратниками глупому компьютеру. Гораздо правильнее (и интереснее) пригласить одного-двух приятелей и передать им контроль над Роном и Гермионой. Если же кто-то из участников устанет от магов, ведьм и волшебных палочек, AI всегда готов подставить электронное плечо.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Возможность играть за Гарри и его друзей, неплохая графика, система «карточных» апгрейдов, увлекательный многопользовательский режим.



Минусы:

Уровни малочисленны и сравнительно однообразны, камера неподвластна игроку, сюжетные сцены выполнены в виде застывших картинок из фильма.

ПЕРЕБРАТЬСЯ ЧЕРЕЗ ПОВАЛЕННОЕ ДЕРЕВО НИКОМУ В ГОЛОВУ НЕ ПРИДЕТ. А ВОТ ОТТАЩИТЬ БРЕВНО ЗАКЛИНАНИЕМ – ВСЕГДА ПОЖАЛУЙСТА.



ДОРОГУ ПРЕГРАДИЛА СТЕНА ПЛАМЕНИ? НЕ ПРОБЛЕМА ДЛЯ ЧЕТВЕРКОУРСНИКОВ АКАДЕМИИ ЧАРОДЕЙСТВА И ВОЛШЕБСТВА!



БОЛЬШИНСТВО ГОЛОВОЛОМОК ТРЕБУЮТ УЧАСТИЯ ВСЕХ ТРЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ. РЕЖЕ – ДВУХ. НО ИНОГДА ТРЕБУЕТСЯ ЕЩЕ И КТО-ТО ЧЕТВЕРТЫЙ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

ХУЖЕ, ЧЕМ



Harry Potter and the Chamber of Secrets



дают различными свойствами, либо наделяя владельцев выносливостью и способностью к восстановлению здоровья, либо усиливая (как вариант – продлевая) действие заклинаний. Пополнять колоду нужно за счет разноцветных бобов (та еще валюта) – они, в свою очередь, обильно сыплются из поверженных

Яркие краски на экране почти не встречаются – их заглушают серые и коричневые тона.

противников и ни в чем не повинных декораций. Кстати, отправляясь на новую вылазку, герои берут с собой не более трех карт, сохраняя их до конца аттрак... простите, уровня.

МРАЧНОСТЬ БЫТИЯ

Вслед за фильмом детище EA Games обзавелось на редкость мрачной, гнетущей внешностью. Яркие краски на экране почти не

встречаются – их заглушают серые и коричневые тона. На первых порах может даже показаться, что Goblet of Fire проигрывает предшественницам (особенно Chamber of Secrets) технологическую гонку, но впечатление обманчиво. На самом деле, к графике претензий меньше всего, хотя без огрехов и не обошлось. Куда сильнее не повезло сюжетным роликам – если не считать нескольких сценков на движке, все перипетии сценария раскрываются с помощью чернобелых размытых картинок и заунывного закадрового голоса. Стильно? Едва ли. Однако, без сомнения, очень экономно. ■

На земле. Под водой. В воздухе

Отказавшись от подробного пересказа первоисточника, создатели Goblet of Fire решили-таки позволить игрокам принять участие в Турнире Трех Волшебников. Волшебников, правда, теперь не три, а четыре (четвертым лишним стал как раз Гарри) – так уж получилось. Чтобы завоевать Кубок Огня, Поттеру придется: а) на повышенных скоростях летать на метле, уклоняясь от нападков злого дракона; б) плавать под водой по заранее заданному маршруту, постреливая в местных водяных; в) пробраться через примитивный лабиринт. Все три состязания выполняются на время и на редкость скучны. Не усните под водой!



И ЭТО РАЛЛИ НА МЕТЛЕ – ВСЕ, ЧТО ОСТАЛОСЬ ОТ КВИДДИЧА?

РОЛИКИ НА ДВИЖКЕ ВЕСЬМА СИМПАТИЧНЫ И В ПОЛНОЙ МЕРЕ ПЕРЕДАЮТ АТМОСФЕРУ ФИЛЬМА-ПРОТОТИПА.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, Game Cube, PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buena Vista Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Traveller's Tales
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://buenavistagames.go.com>

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe

За дверь в самый обычный платяной шкаф вас может поджидать большой сюрприз. Например, целое заколдованное королевство.

Всем известно: в старых английских домах можно обнаружить уйму интересного – нужно только как следует поискать. Кто-то наткнется на тайную комнату или замурованного мертвеца, а самым любознательным почти наверняка удастся найти дверь в иную реальность. Вот, скажем, четверо отпрысков почтенного семейства Певенси оглянуться не успели, как попали в Нарнию, где им пришлось сражаться с настоящей колдуньей и командовать целой армией кентавров, грифонов и прочих сказочных существ.

НЕ ПОТТЕРОМ ЕДИНЫМ...

Взявшись за экранизацию The Chronicles of Narnia, компания Disney решила одним махом ответить на трилогию Lord of the Rings Питера

Джексона и уже кажущуюся бесконечной серию экранизаций книг о Гарри Поттере. Время выявит, удалась ли эта затея, но уже сейчас можно сказать: интерактивная версия «Хроник», попавшая в магазины незадолго до кинопремьеры, получилась неожиданно удачной. Разработку проекта поручили Traveller's Tales, которая, ничтоже сумняшеся, заимствовала идеи из других игр «по лицензии», время от времени добавляя кое-что от себя. В результате то и дело возникает ощущение, будто перед нами никакие не «Хроники», а исхоженные вдоль и поперек Two Towers, Return of the King или все та же Harry Potter and the Goblet of Fire от EA. Однако к чести Traveller's Tales нужно отметить, что их детище не скатывается

до грубого плагиата – во многом благодаря отлично продуманной системе взаимодействия внутри четверки главных героев и простеньким, но приятным головоломкам.

УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ И УЧИТЬСЯ!

В Disney любят детей. И дабы подтвердить сей постулат, «Хроники» снабдили невероятно затянутой обучающей частью. Мы вроде бы уже любили прытких уродцев в четвертой-пятой главе (притом, что всего их полтора десятка), а многочисленные подсказки по-прежнему появляются на экране с раздражающим постоянством. Инструктаж заканчивается лишь к середине, когда Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси наконец-то избавляются от старых шуб и облачаются в одежды, подходящие настоящим освободителям Нарнии. Хотя одного, от силы двух уровней для нужд Просвещения было бы вполне достаточно. Впрочем, будем снисходительны: совсем без обучения в «Хрониках» пришлось бы туго, ведь каждый персонаж обладает специальными навыками, полезными исключительно в «подобающих» ситуациях. Например, Питер работает главным вышибалой и лучше других обращается с любым оружием ближнего боя, будь то крепкая палка или острый меч. Сьюзен мастерски швыряется снежками (два снежка разят гнома наповал!) и теннисными мячиками, а чуть позже без труда переключается на лук со стрелами. Эдмунд единственный из всех умеет карабкаться по деревьям, а Люси, благодаря маленькому росту, без труда пролезет в любую но-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

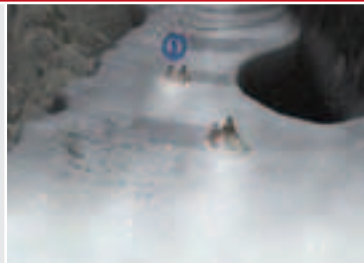
Хотя The Chronicles of Narnia не лишена серьезных недостатков, она обязательно понравится всем ценителям красивых сказок.

В мебели – все богатство

Заветные золотые монетки не только разбросаны тут и там по уровням и вываливаются из поверженных противников, но и могут быть в буквальном смысле слова выбиты из мебели в доме Профессора, деревьев, кустов и камней. Правда, скоро ходить и «выстукивать» на каждом уровне золотишко изрядно надоедает.

Гонки и прятки

Борьба за Нарнию может показаться обычным английским детям не самым веселым занятием. Поэтому специально для них в Traveller's Tales придумали несколько развлекательных мини-игр. Наиболее популярная из них – прятки. А самые отчаянные могут попробовать скоростной спуск по ледяному желобу. С препятствиями!



Плюсы и минусы



Плюсы:

Красивая графика, милая музыка, удачное решение «командной игры», несложные, но интересные головоломки.



Минусы:

Очень неудачные ракурсы камеры, всего 15 уровней, слишком затянутое начало, глуповатый AI.



ВОЛКИ И ГНОМЫ – ОСНОВНЫЕ ПРОТИВНИКИ НА ПРОТЯЖЕНИИ ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ ИГРЫ.



В БИТВАХ ПРИХОДИТСЯ ПОСТОЯННО ПРИКРЫВАТЬ ТОВАРИЩЕЙ – ЛЕЧИТЬСЯ AI НЕ УМЕЕТ.



ОРДА ВРАГОВ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ БЕЗОБИДНА. ОНИ ТОЛЬКО ДЛЯ КРАСОТЫ. А ВОТ С НАБЕГАЮЩИМИ НЕБОЛЬШИМИ ГРУППАМИ ЗЛОДЕЯМИ ПРИДЕТСЯ ПОПОТеть.

ру и доберется до секретных кнопок и ценных предметов.

ВЗАИМОВЫРУЧКА, РУКА ПОМОЩИ И ТОНКИЙ ЛЕД

Игра заставляет нас неусыпно помнить о родственниках и протягивать им руку помощи каждые десять минут. Малолетние Эдмунд и Люси самостоятельно не могут преодолеть глубокий снег – значит, Питеру придется кого-то из них тащить за руку, а то и на собственной шее. В то же

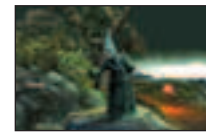
время только младшие Певенси без осложнений пройдут по тонкому льду в поисках безопасного маршрута. В этом и заключается самая сильная сторона «Хроник» – независимо от личных пристрастий и неприязни, то и дело приходится использовать способности всей четверки. Кстати, от AI особой помощи не ждите – кремниевый интеллект хватает только на совместное избивание прислужников Белой Ведьмы. Да и то не всегда.

МОТОВСТВО И СКУПОСТЬ

Вместо опыта мы зарабатываем деньги. Звонкая монета с точки зрения авторов «Хроник» полезнее эфемерной «экспы». Золото разрешается тратить на «приобретение» суператак и специальных приемов – как индивидуальных, так и командных. Жаль, нельзя прикупить снаряжение: оружие приходится искать прямо на поле боя, а доспехи и одежда и вовсе не подлежат заме-

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Harry Potter and the Goblet of Fire

ХУЖЕ, ЧЕМ



The Lord of the Rings: The Return of the King



не. Помимо твердой валюты нужно уделять внимание, по меньшей мере, еще двум вещам – красным щитам и окаменевшим обитателям Нарнии. Чем больше отыщется и тех, и других – тем выше будет рейтинг по завершении уровня и тем больше бонусов (обычно это видеоролики) окажется в специальном разделе.

ДЕТСКИЕ ШАЛОСТИ

Странное дело: к концу игры создается впечатление, будто разработчикам на излете уже не хватило то ли фантазии, то ли желания ее продемонстрировать. Уровни укорачиваются, а головоломки потихоньку уступают место бодрому, но быстро приедающемуся hack'n'slash. Задачи из разряда «найти», «открыть» или «спрятаться» переходят в категорию «убей любого, кто появится на экране»: противники толпами бросаются в атаку, ведут себя крайне кровожадно и так и напрашива-

Смерть циклопу!

На протяжении первой трети игры одним из самых опасных противников для детей будет огромный великан. Некоторое время от него удастся скрываться, но в конце концов обстоятельства вынудят игрока принять бой. Сражение делится на несколько этапов и опять-таки потребует использовать способности всех доступных персонажей. В начале схватки с великаном первым нападает Питер. Затем Люси, дабы сбить монстра с толку, влезет ему на загривок. И, наконец, в обязанности Сьюзен входит безотлагательно отстреливать назойливых гномов-снайперов. Разумеется, вы волны попробовали пойти напролом... и минут через пять начать все сначала.



ЗНАМЕНИТЫЙ АСЛАН, СОЗДАТЕЛЬ НАРНИИ, ПОВЯЛЯЕТСЯ В ПАРЕ ЭПИЗОДОВ. НО ПРОКУ ОТ НЕГО НИКАКОГО.



ВЗОБРАВШИСЬ НА СНЕЖНЫЙ КОМ, ЛЮСИ МОЖЕТ СОБИРАТЬ МОНЕТКИ, ВИСЯЩИЕ ВЫСОКО НАД ЗЕМЛЕЙ.

Везде, кроме PSP
 Следуя лучшим традициям современного игрового рынка, Buena Vista Games выпустила The Chronicles of Narnia едва ли не на всех популярных платформах, включая GBA, DS и PC. На мобильных телефонах «Хроники» вышли аж в двух вариантах. Не повезло лишь PSP: версию для этой портативной консоли в конце концов отменили.



ВЕЛИКАНЫ И ОБОРОТНИ – ПОСЛЕДНЯЯ ПРЕГРАДА НА ПУТИ К БЕЛОЙ ВЕДЬМЕ. И, НАДО СКАЗАТЬ, ОТНЮДЬ НЕ САМАЯ ЛЕГКАЯ.



Младший брат вместо дубинки!



Некоторые препятствия можно миновать, лишь задействовав кого-то из Певенси одновременно. Сюзен, взобравшись на плечи Питеру, превращается в самоходную артиллерийскую установку, а Эдмунд в руках старшего брата оказывается эффективнее любых мечей и дубинок – редкий тролль устоит на ногах после такого удара!



ются на неприятности. Между прочим, своей жертвой монстры все чаще выбирают не того персонажа, которого в данный момент контролирует игрок, – предметом особого внимания супостатов становятся безобидные NPC.

ПРОСТОРЫ НАРНИИ

Выглядит The Chronicles of Narnia приятно – на модели персонажей потратили достаточное количество

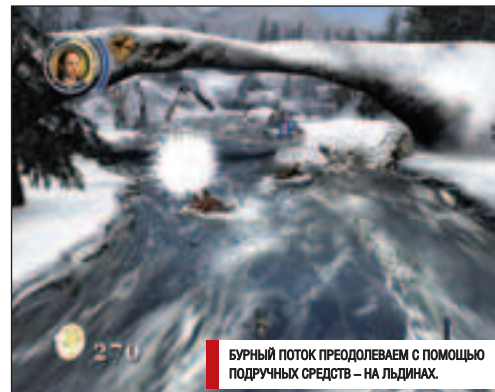
полигонов, текстуры весьма разнообразны, анимация и спецэффекты тоже не портят общей картины. Идиллию нарушает лишь камера, чей главный талант – мгновенно и точно выбирать самый неудачный вид на происходящее. Особенно тяжело приходится в замкнутых пространствах: под разными углами нам покажут пол, стены и потолок, но только не персонажей. Подобные неприятные промахи и ме-

От AI особой помощи не ждите – кремниевого интеллекта хватает только на совместное избиение прислужников Белой Ведьмы.

шают The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe стать по-настоящему сильной, самодостаточной игрой, чей успех зависел бы не столько от популярной лицензии, сколько от собственных достоинств. Но, быть может, с выходом сиквела «Хроник» недочеты удастся исправить? ■



ВО ВРЕМЯ СТРАНСТВИЙ СЮЗЕН И ЛЮСИ ПРИДЕТСЯ ПОБЫВАТЬ В ЗАМКЕ САМОЙ ДЖАДИС – БЕЛОЙ ВЕДЬМЫ.



БУРНЫЙ ПОТОК ПРЕОДОЛЕВАЕМ С ПОМОЩЬЮ ПОДРУЧНЫХ СРЕДСТВ – НА ЛЬДИНАХ.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Harry Potter and the Goblet of Fire

На экране стремительно устаревающего GBA повзрослевшие ученики Хогвартса чувствуют себя даже лучше, чем на домашних консолях.

Когда тот или иной издатель решает выпустить какой-нибудь проект на всех платформах одновременно, скромный GBA нередко получает лишь объедки с барского стола. Но в случае с Harry Potter and the Goblet of Fire карманному детищу Nintendo повезло. Пусть четвертое по счету приключение мистера Поттера и нельзя причислить к бессмертным хитам, на него хотя бы не жалко потратить несколько часов свободного времени.

ДВОЙНИК В КАРМАНЕ

Успевшие познакомиться с Goblet of Fire на PS2, Xbox, GC или PC, в GBA-версии освоятся очень быстро. Основные принципы игрового процесса сохранены, хотя справедливости ради отметим, что некоторые изменения все же имеются. Как и в «старших» вариантах, нам предстоит уп-

равлять тремя молодыми волшебниками. Одного (по своему усмотрению) контролируем напрямую, двое же других, если речь не идет о многопользовательском режиме, находятся под не слишком чутким руководством искусственного интеллекта. Большую часть времени соратники неотступно следуют за персонажем игрока; изредка, впрочем, они позволяют себе различные мелкие шалости: застревают на поворотах или считают ворон, пока мы в одиночку отбиваемся от злобных эрлинггов. Однако с рассеянностью AI нужно и можно бороться – для этого даже выделена специальная кнопка, с помощью которой мы подзываем зазевавшийся эскорт. Уровни напоминают обширные лабиринты, где необходимо разыскивать Triwizard Shields – они служат своего рода ключами к новым испытаниям.



Причем акцент сделан на поиски и решение головоломок, а не на уничтожение нечисти: она-то как раз попадаете на пути не так уж и часто и в сравнительно небольших количествах. К сожалению, авторы не слишком позаботились о разнообразии заданий, из-за чего ближе к середине Goblet of Fire начинает потихоньку утомлять. Опять же, некоторые этапы приходится обыскивать по несколько раз – не лучший способ удерживать внимание игроков, знаете ли.

Зато с точки зрения технического исполнения проект звучит и выглядит просто на «отлично». Модели персонажей замечательно анимированы, а когда в ход идут волшебные палочки, крошечный экран заполняют красивейшие спецэффекты самых разных заклинаний. Единственный минус – заставки. Они выполнены в виде традиционных для GBA «застывших картинок» и явно не могут похвастать информативностью – человек, плохо знакомый с миром Гарри Поттера, скорее всего, останется в неведении, из-за чего, собственно, весь сыр-бор («Добро пожаловать в кинотеатр», – сквозит в каждой строчке). Ну а истинным поклонникам чародейства и колдовства мы эту игру можем рекомендовать смело. ■

■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	EA Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 3
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eagames.com>

ВЕРДИКТ

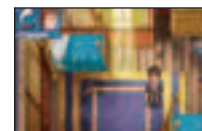
НАША ОЦЕНКА: **7.0**

Наше резюме:

По меркам GBA новый Harry Potter выглядит на удивление солидно. Жаль, что разработчики не рискнули дать игрокам больше свободы.

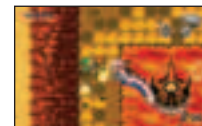
АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (GBA)

ХУЖЕ, ЧЕМ



The Legend of Zelda: The Minish Cap

В тот же час, в другом кармане...

Harry Potter and the Goblet of Fire стала первой частью «поттерианы», вышедшей на PSP. Эта версия мало напоминает родственниц на GBA и DS, так как использует полноценную трехмерную графику и пытается один в один перенять все достоинства и недочеты версий для PS2, Xbox, GC и PC.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Отличная графика, узнаваемая музыка, простые, но забавные головоломки и не самая детская сложность.



Минусы:

Как и большинство проектов «по лицензии», Goblet of Fire коротковата и чересчур линейна; да и помощники подчас ведут себя хоть стой, хоть падай.



ЗЛОВРЕДНОМУ БОГГАРТУ ПРЯМАЯ ДОРОГА В КОТЕЛ.



ЧТОБЫ ВЛЕЗТЬ НА БОЛЬШОЙ ШКАФ, ТОЧНО ПОДТАЩИТЬ К НЕМУ ШКАФ ПОМЕНЬШЕ.



НЕ СТОИТ БОЯТЬСЯ ПОЖИРАТЕЛЕЙ СМЕРТИ – НА ДЕТЕЙ ОНИ НЕ ОБРАЩАЮТ НИКАКОГО ВНИМАНИЯ.



◆ ГЕРМИОНА ГРЕЙНДЖЕР, ЗУБРИЛА И ОТЛИЧНИЦА. НО ВСЕГДА МИЛАЯ.



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



GT Legends

Нет, компания SimBin не устает нас удивлять!
Не успели мы воздать почести GTR, как они нам преподнесли новый подарок.

Конечно, никто не сомневался, что они уже готовят новый гоночный проект, но вышел он неожиданно быстро. Причем это не дополнение к GTR, не его вторая часть с добавленным сезоном 2005-го года. Это совершенно новая, самостоятельная игра, на разработку которой у других компаний ушли бы долгие годы! А перед ее выходом развернулась бы грандиозная рекламная шумиха – сотни статей в журналах и очереди в магазинах. Но все это не про SimBin, здесь никто не охотится за тиражами и огромными деньгами, здесь просто работают фанаты своего де-

ла, выпускающие такие игры, которые нравятся им самим. К чему я делал такое длинное вступление и так расхваливал SimBin? Все очень просто: именно такой восторг и вызывает их новая игра – GT Legends. Красивая, проработанная до мелочей и совершенно без замашек на мировое господство и завоевание вселенной за счет тысячи новых антикрыльев и неоновых подсветок днищ. GT Legends – настоящий, хардкорный автосимулятор, до мозга всех своих железных костей. Здесь вы не найдете ни новомодного тюнинга автомобилей, ни широкой низкопрофильной резины, ни

так полюбившейся всем в последние годы закиси азота. Тут нет никакого винила, городских улиц и прочей стритрейсинговой мишуры. Здесь побеждает не тот, у кого тачка выглядит, как космический корабль, и мигает сотней лампочек, а тот, кто лучше водит машины и разбирается в них. Конечно, кому-то такая игра покажется скучной и пресной. Сами посудите: все девяносто машин, присутствующих в игре, морально давно уже устарели, так как являются полной копией самых популярных моделей 60-70-х. Все одиннадцать трасс, включенные в игру, – кольцевые пустынные треки. И никакой тебе сюжетной подоплеки. Даже больше: никакого толкового карьерного режима. Никакой доводки машины, апгрейда тормозных колодок и тонировки стекол. Любой заезд длится не меньше пяти кругов, а то и сорок-пятьдесят. Скука неимоверная. Но если вы по правде любите машины и автоспорт, то оторвать вас от прохождения очередной гонки в GT Legends сможет разве что стихийное бедствие или отключение электричества. Игра затягивает с головой и держит в своих объятиях до последнего круга последней трассы. В чем же секрет? А нет здесь никакого секрета! Есть просто один из лучших на сегодня автосимуляторов. Физика проработана великолепно. Каждая машина ведет себя по-особому. Маленький

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	10tacle Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	SimBin Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 36 (версия 1.1)
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC
ОНЛАЙН:	
http://www.gt-legends.com	



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

Наше резюме:

Один из самых замечательных автосимуляторов за всю историю компьютерных и видеоигр.

Аналоговое сцепление

Хотелось бы еще раз особо отметить, что GT Legends, как и GTR: FIA GT Racing Game, является настоящим симулятором, поэтому в полной мере поддерживает аналоговое сцепление и ручную коробку передач. Если вы – счастливый обладатель третьей педали, то сможете полностью прочувствовать управление автомобилем.

1001 ночь

GT Legends, как и ее предшественница, GTR, предоставляет игрокам интересную возможность понаблюдать за динамической сменой дня и ночи. Это означает, что вы сможете принять участие в настоящей двадцатичетырехчасовой гонке. Полюбоваться красочным закатом и восходом солнца, все как в жизни.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Безупречная физика, отличная графика, проработанные до мелочей трассы и модели машин.



Минусы:

Неважная система повреждений, нет как такового режима карьеры, маловато треков.



MINI COOPER, САМАЯ МЕДЛЕННАЯ МАШИНА В ИГРЕ. НО ЕЗДИТЬ НА НЕЙ ОДНО УДОВОЛЬСТВИЕ.



С ВИДОМ ПОЗАДИ МАШИНЫ ИГРАТЬ МОЖНО ТОЛЬКО НА МИНИМАЛЬНЫХ УРОВНЯХ СЛОЖНОСТИ.

ДЕТАЛИЗАЦИЯ В ИГРЕ ПРОСТО ПОРАЖАЕТ. ВСЕ МЕЛЬЧАЙШИЕ ДЕТАЛЬКИ КОРПУСА И ПОКРАСКИ МАШИНЫ ИДЕАЛЬНО ПЕРЕНЕСЕНЫ В ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО. НЕ ОТСТАЮТ И РАЗЛИЧНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ ВРОДЕ ВОСПЛОХОВ ОГНЯ ИЗ ТРУБ.



юркий Mini Cooper или Lotus Cortina разительно отличаются по поведению от таких монстров, как Ford Mustang или AC Cobra. Что уж говорить об огромных Chevrolet Corvette или стремительном Porsche 906.

Сцепление колес с дорогой, распределение веса при маневрах, работа подвески – все передано просто фантастически! Большого реализма можно достичь, только посадив игрока в настоящую машину.

Ну а пока такого способа разработчики еще не выдумали, будем играть в GT Legends. Благо она предоставляет возможность посидеть в огромном количестве различных спортивных машин. Причем не по-

наблюдать за ними со стороны или повозить радиоуправляемую модельку с видом сзади, а именно посидеть в кабине! Для каждого автомобиля создавался отдельный, достоверный на все сто, кокпит. Все приборы находятся на том же месте и выглядят точно так же, как в жизни. Мало того, для пушей реалистичности вы можете одним нажатием кнопки в настройках включить текстуры высокого разрешения внутри кабины. Панель, обитая деревом, будет смотреться именно так, как должна. Потертости и царапины будут приятно радовать глаз и напоминать о том, что это настоящая спортивная машина, а не детская игрушка.

Без чего не может ездить автомобиль

Если в правдивости поведения машины на трассе у нас сомнений нет, то вот в реалистичности повреждений мы все же усомнились. Ведь не из чугуна же были сделаны машины в 70-е, правда? А вот GT Legends пытается убедить нас в обратном. Нет, конечно, от сильного столкновения машины мнутся и даже теряют некоторые запчасти, например бамперы и антикрылья. Иногда трескаются фары и отваливается капот. Но, что самое обидное, двери так и остаются намертво приваренными к корпусу, да и на поведение машины эти повреждения влияют слабо. Другое дело, что в игре есть еще и технические поломки, не связанные со столкновениями. К примеру, от переключения с четвертой передачи сразу на первую двигатель может просто взорваться!



ВНУТРЕННИЕ УБРАНСТВА PORSCHE 914-6. ОЦЕНИТЕ, КАК РУЛЕВОЕ КОЛЕСО ПЕРЕКРЫВАЕТ ПРИБОРНУЮ ДОСКУ. НЕУДОБНО, НЕ ПРАВДА ЛИ?



А ТЕПЕРЬ КАБИНА PORSCHE 911 RSR. ЧУВСТВУЕТЕ РАЗНИЦУ?

АЛЬТЕРНАТИВА

ТАК ЖЕ РЕАЛИСТИЧНО, КАК



Richard Burns Rally

ХУЖЕ, ЧЕМ



Настоящий Mini Cooper

Оторвать вас от прохождения очередной гонки сможет разве что стихийное бедствие.

Хор восьмицилиндровых двигателей

Помимо детально проработанного интерьера машин, разработчики уделили должное внимание звуку в игре. Поэтому каждая машина имеет свой неповторимый «голос», как-то по-своему плюется из глушителя, скрежещет сцеплением и скрипит покрышками. А что может быть лучше, чем мерное урчание мощного двигателя?



GT LEGENDS ПРЕДОСТАВЛЯЕТ НАМ УНИКАЛЬНУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ ОЦЕНИТЬ РАЗВИТИЕ АВТОМОБИЛЕЙ 70-Х ГОДОВ КАК СНАРУЖИ, ТАК И ВНУТРИ. ПОСМОТРИТЕ НА ЭТУ КРАСОТУ И ВЕДЬ ДЛЯ КАЖДОЙ МОДЕЛИ ВОССОЗДАВАЛСЯ СВОЙ, ДО ВИНТИКА ДОСТОВЕРНЫЙ, КОКПИТ!



Не нравится сложность?

Для новичков, которые не знают, как ведет себя на трассе настоящий автомобиль, в игру встроено множество «помощников». Они позволят им, не утруждая себя изучением разницы между передним и задним приводом, просто наслаждаться гонкой. Но, включая их, вы лишаете себя главного козыря игры – полного контроля над машиной.



Но, конечно же, SimBin не был бы SimBin'ом, если бы в нем уделяли внимание только внутреннему убранству машин. И внешний вид автомобилей, и детализация трасс также на высоте. А использование всех возможностей

последнего DirectX и современных видеокарт приводит к прямо-таки завораживающему качеству картинки. «Неужели в игре все так безупречно?» – спросите вы. Нет, конечно же, и здесь есть свои изъяны. Уделив

почти все время проработке физики и созданию правдоподобного внешнего и внутреннего вида машин, разработчики забыли о режиме карьеры. Ведь можно было устроить действительно грандиозное путешествие в прошлое. Лицензировать не только машины, которые сейчас есть, скажем, в FIA Historic Racing Championships, а предоставить игрокам возможность участвовать именно в тех чемпионатах семидесятых-восьмидесятых, именно с теми гонщиками, которые выступали в то время. Выделить какие-то определенные события, которые происходили тогда на трассах. Посвятить нас в историю треков Monza, Hockenheim и Donnington. Ведь включили же они в

игру «помощников» управления машиной для новичков, почему бы не сделать ее еще более дружелюбной и интересной для тех, кто не знаком с историей автоспорта? Но в итоге мы все равно имеем одну из самых лучших игр об автоспорте за всю историю жанра. Красивую, реалистичную, доступную и новичкам, и профессионалам. Стоящую в одном ряду с такими шедеврами, как Richard Burns Rally и Grand Prix Legends, но дающую возможность посидеть не в ультимативных спортивных болидах, а в Mini Cooper или Ford Mustang. Поэтому, если вы любите автомобили, автоспорт и автосимуляторы, то вопрос о целесообразности покупки этой игры даже не возникнет. ■



У КАЖДОЙ МАШИНЫ НЕ ТОЛЬКО СВОЯ ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ, НО И СОВЕРШЕННО РАЗНЫЕ УГЛЫ ОБЗОРА ИЗ КАБИНЫ.



СТОЛКНОВЕНИЯ В ИГРЕ ПЕРЕДАНЫ ВЕСЬМА НЕПЛОХО, А ВОТ ПОВРЕЖДЕНИЯ В РЕЗУЛЬТАТЕ НИХ – УЖАСНО.



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	Circle Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
<http://www.withoutwarninggame.com>

Without Warning

Мы всю жизнь думали, что «хотели как лучше, а получилось как всегда» – это не про Capcom. Мы ошибались.

Искренне желая объяснить столь низкую оценку (как-никак, пять баллов с плавным уклоном в четыре с половиной мы ставим не каждой игре), сразу перейду, да простят меня немилостивые читатели, непосредственно к препарированию. Ибо на нашем столе, если сравнивать с хитами жанра, несомненный труп. Итак, окоченение у Without Warning начинается уже с сюжета. Затертые до дыр слова о банальности, отсутствии фантазии и псевдозлободневности оставим нашим более велеречивым коллегам. Главная беда – острая недостаточность хоть сколько-нибудь внятного развития, нет расстановки смысловых акцентов, жизни, на-

конец! Да, нам предложили взглянуть на события с шести различных точек зрения (трое – спецназовцы, еще трое – заложники), но психологическим напряжением, увы, даже и не пахнет. Прибавим неудовлетворительную проработку характеров героев и полное отсутствие оригинальности хоть в чем-нибудь, и на выходе получим лучшее средство для зевоты. Другой (далеко не последний, но этого достаточно, поверьте) смертельный недуг Without Warning – хроническая нехватка драйва, искорки, способной зажечь игрока. Надо здорово постараться не заснуть на первом же уровне: вы вдоволь намучаетесь с управлением и, как следствие, несколько

раз погибнете уже в самом начале первой миссии, которая, по правилам хорошего тона, должна быть обучающей. Отмучили свое – добро пожаловать в рай для любителей пострелять зевая. После первых нескольких уровней игра предстает излишне легкой, занудной. Втиснутое сюда автоприцеливание, как в Dead To Rights, не вызывает ожидавшегося щенячьего восторга, а расставленные тут и там террористы-патрульные давятся, как клопы, лишь раздражая геймера своей кучностью и неспособностью действовать сообща. Подпорчены, впрочем, и все остальные жизненно важные органы Without Warning. Впрочем, зомби тоже могут играть в баскетбол... ■



НА СТАДИИ РАЗРАБОТКИ СЮЖЕТ, КОНЦЕПЦИЯ И КАРТИНКИ ВДУШАЛИ НАМ ОПТИМИЗМ. УВЫ, СТАВКИ НА «ТЕМНУЮ ЛОШАДКУ» НЕ ОПРАВДАЛИСЬ.

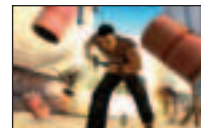
12 часов, как прожитая жизнь

Популярность сериала «24 часа», иллюстрирующего 24 часа из жизни сотрудников специального отдела ФБР, в свое время наделала шуму в офисах Circle Studio: временной интервал Without Warning – 12 часов, за которые геймер и должен успеть выполнить все задания игры, побывав в шкуре шестерых персонажей.



АЛЬТЕРНАТИВА

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico

ХУЖЕ, ЧЕМ



From Russia With Love

КЛУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Вполне симпатичная графика, очень перспективная идея.



Минусы:

Все остальное – от управления, сюжета и работы камеры до заунывной скуčnosti.



ВНЕВЕДОМСТВЕННАЯ ОХРАНА – ЭТО, КОНЕЧНО, НЕ СПЕЦНАЗ. НО ВЕДЬ И НЕ СТОРОЖ С РУЖЬИШКОМ!

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆☆☆

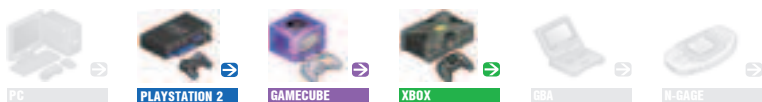
5.0

Наше резюме:

Руки целы, ноги целы – играть, в принципе, можно, хоть и скучновато. Но ведь можно и не играть. Все-таки на свете живут и здравствуют сонмы куда более достойных TPS.

ИГРА ЗА СПЕЦНАЗОВЦА ПРЕДСТАВЛЕНА ОДНОЙ БЕСКОНЕЧНОЙ ПЕРЕСТРЕЛКОЙ...

ДЛЯ ТЕЛЕЖУРНАЛИСТА ГЛАВНОЕ – ВОВРЕМЯ СДАТЬ МАТЕРИАЛ. А ВЫЛЕЧИТЬСЯ ЕЩЕ УСПЕЕМ.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.sega.com/gamesite/shadow>

Shadow the Hedgehog

Название игры не могло быть более точным: Shadow the Hedgehog – лишь тень былого «Соники».

Артем «сг» Шорохов был непреклонен: «Две полосы. Полюбому, две. Даже если единственное, о чем придется рассказывать, – то, как Sega дошла до жизни такой». Весь обзор Shadow the Hedgehog, равно как и ощущение от игры за черного ежа, сводится к двум бранным словам, ни одно из которых невозможно напечатать на страницах нашего милого издания. Идея сделать хулительный спецматериал, где подробно и наглядно были бы продемонстрированы мучения играющего в Shadow the Hedgehog, не нашла поддержки среди жестоко-сердного высшего редакторского состава. Вследствие чего вашему

покорному приходится выдать из себя типичный образец игровой журналистики. Пожалуйста.

Для начала – о достоинствах игры. В Shadow the Hedgehog очень прикольный вступительный ролик. В недостатки можно смело записывать все, что начинается после первой заставки. Мало того что Shadow the Hedgehog болен всеми недугами трехмерных «Соники», так черный еж умудрился найти с десяток новых граблей. И наступить на каждые. Дважды.

Грубо говоря, Shadow the Hedgehog – это тот же самый Sonic

Adventure, только с пистолетами, автомобилями и черным цветом вместо голубого. Неповоротливая, строптивая камера нынче еще сильнее портит впечатление от игры. Она упирается в стены, пролетает сквозь предметы, впадает в совершенные истерики. А помните, как всех раздражали пропасти, попадание в которые гарантировало мгновенное возвращение на последний чекпойнт? Кажется, в Shadow the Hedgehog пропасти вступили в преступный сговор с камерой: сообщая эту парочку делает все возможное, чтобы отбить у вас охоту играть. Не помогает и то, что еж Шэдоу не бегаёт, как Соник, а катается на футуристических роликовых коньках – управлять им сложнее, чем коровой на льду. В Sonic Adventure первые карты пролетались почти на автомате, а проблема «я упал в пропасть десять раз подряд» возникла лишь где-то к середине кампании. Дизайн уровней настолько из рук вон плох, что ваш покорный на первой же карте умудрился свалиться в пропасть полдюжины раз. Помните самонаводящуюся атаку в прыжке, а? Так вот. Человечеству необходимо срочно

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆☆☆

5.0

Наше резюме:

Жуткая химера, плод порочной связи Томми Верчетти с ежикой Эми.

Верните в игры синее небо!

Shadow the Hedgehog потеряла все очарование игр про «Соники». Здесь нет ощущения скорости, нет красных кроссовок, нет голубого неба и веселой музыки. Вместо счастья и дружбы – коричневая мазня на стенах, тюрьмы, гетто и самые незапоминающиеся уровни в истории сериала. Надеемся, что Sega не осмелится делать продолжение настолько неудачной игры.

К черту Shadow the Hedgehog!

Если вам так уж необходимо купить игру про голубого ежа, взгляните лучше на Sonic Rush для Nintendo DS. Там есть канонические двумерные уровни, необычные 3D-приключения, такое знакомое ощущение сверхзвуковой скорости, достойная «Соники» музыка и голубое небо. Ну а кроме того, Sonic Rush с выдумкой использует тактильный экран консоли.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Крутой вступительный CG-ролик и большое количество ежей на главных ролях.



Минусы:

Десятки ошибок, жуткая камера, неотзывчивое управление, искаленный геймплей и мизантропический дизайн уровней.



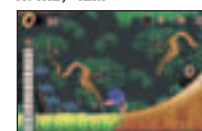
ДВЕ ПОЛОСКИ ВВЕРХУ (КРАСНАЯ И СИНЯЯ) – ЭНЕРГИЯ ДЛЯ «ЗЛОЙ» И «ДОБРОЙ» СУПЕРАТАКИ. ЗЛЫЙ УНИЧТОЖАЕТ ВСЕ В ПРЕДЕЛАХ ВИДИМОСТИ, А ДОБРАЯ ПРОСТО ПЕРЕМЕЩАЕТ ЕЖА ВПЕРЕД ПО УРОВНЮ.





АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Sonic Rush

ХУЖЕ, ЧЕМ



Sonic Adventure



сделать так, чтобы она перестала наконец выкидывать героя в те же чертовы пропасти. После пятнадцати минут игры хочется вообще держать палец подальше от кнопки прыжка, дабы не выскочить куда не нужно. Для тех, кто отказывается прыгать, в Shadow the Hedgehog есть пистолеты, автоматы, базуки, мечи и телефонные столбы, и они в самом деле облегчают прохождение. По край-

Shadow the Hedgehog – это Sonic Adventure с пистолетами, автомобилями и черным цветом вместо голубого.

ней мере, ежу не приходится скакать козлом, чтобы избавиться от врагов. Зато в игре нет системы прицеливания. Вообще. Как попадать в цель из M16, одновременно управляя ежом на роликовых коньках, неизвестно.

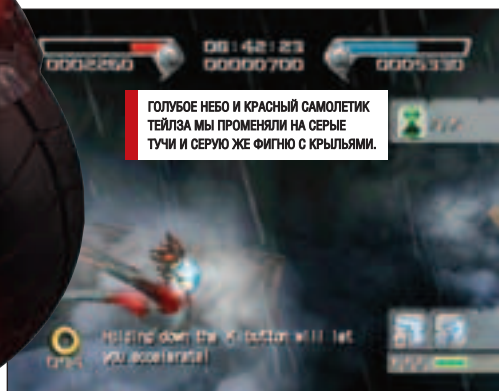
Есть рудиментарная физика: многие объекты на карте можно разрушить (зачем, интересно?). Есть автомобили, на которых можно кататься, – об этом позоре я не хочу даже вспоминать. Есть мультиплеер: три карты,

два игрока, один скучнейший режим. И специальный бонус для обладателей PS2-версии: динамическая скорость игры! Как только на экране начинается что-то серьезное, движок сбрасывает обороты до жалких десяти кадров в секунду. Это повторяется вновь и вновь, из уровня в уровень...

В семье не без урода, но мы никак не думали, что Sonic Adventure уйдет со сцены, хлопнув дверью так громко. Игра настолько не оправдала наших ожиданий, что на логотип Sonic Team при загрузке стыдно смотреть. Помните значок «Страна Игр рекомендует»? Так вот, «Страна Игр» рекомендует: держитесь от Shadow the Hedgehog подальше. ■

Сюжет! Здесь есть сюжет!

История такая: на Землю вторгаются пришельцы, а ежик Шэдоу потерял память. Теперь в каждом уровне он может выполнить одну из трех задач: злую (убить кучу землян), нейтральную (найти Chaos Emerald) или добрую (убить кучу пришельцев). Переключать цели можно прямо во время игры в меню паузы, и, чтобы еж ни делал, его будут стараться убить все, кто есть на карте. Единственная польза от таких сюжетных ветвлений – одна из одиннадцати концовок в финале приключения. Быстрое прохождение кампании от начала до конца займет два-три часа, и если вы хотите посмотреть другие уровни и концовки – мучайтесь с самого начала.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Treyarch
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

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

Call of Duty 2: Big Red One

Отрецензировав маленький и зеленый Call of Duty 2, переходим к большому и красному.

Мы однажды уже объясняли разницу между двумя Call of Duty 2, но не грех повторить. Это должен знать каждый: Call of Duty 2: Big Red One для PlayStation 2, Xbox и GameCube не имеет никакого отношения к Call of Duty 2 для PC и Xbox 360. Конечно, обе игры – военные шутеры с привычным набором оружия, известными сценами и фирменным интерфейсом от Call of Duty. Но огромная разница между игрой прошлого поколения и игрой поколения следую-

щего тут же бросается в глаза. Big Red One отнюдь не так замечательна, как полноценная Call of Duty 2. Свое название игра получила в честь первой пехотной дивизии армии США (эмблема которой – большая красная единица, Big Red One). Солдаты первой пехотной считаются одними из лучших в Америке; во время Второй мировой они сражались в Африке, Италии, участвовали в высадке в Нормандии и в наступлении на Германию. Таким образом, всю игру придется провести в компа-

нии янки, в то время как в Call of Duty 2 можно побывать в компании русских и англичан. Чтобы как-то оправдаться, разработчики битком набили игру всякими развлечениями, которые нечасто выпадали на долю обычных пехотинцев: здесь и танковые сражения, и снайперские дуэли, и стрельба из зениток, и бомбометание с B-24, и черт знает что еще. Нет ни одного уровня, где нужно было бы только бежать из пункта А в пункт Г с заходом в Б и В – жизнь бьет ключом, вас заставляют садиться за пулеметы, подрывать танки, сбивать самолеты. Духу и букве войны это нисколько не соответствует, зато игроку весело. Часто на старте или на излете уровня встречаются сногшибательные заставки на движке – для их записи специально пригласили актеров, игравших в военном телесериале «Братья по оружию» (Band of Brothers). Получилось замечательно, только однополчане все равно на одно лицо. В бою они практически бессмертны; они бегут от одного чекпойнта к другому и старательно ждут, пока вы активируете следующий триггер. Как только вы пересекаете невидимую черту, они бросаются в бой (а вы тем временем можете спрятаться под кустом). Апофеоз глупости – танковое подразделение, которое движется рывками, каждый раз поджидая вашу машину, отставшую на пять метров. Не верю! Есть, есть и прочие недостатки, и замалчивать их невозможно. Big Red One не так тщательно отшлифована,



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Big Red One значительно уступает «большой» Call of Duty 2, но среди прочих игр своего поколения не ударит в грязь лицом.

Приказываю!

Если в Call of Duty 2 сослуживцы ведут себя адекватно и могут действовать и без вашей подсказки, то в Big Red One товарищи то забегают вперед, то отстают от вас, то встают столбом и мешают пройти. Очень хочется гаркнуть им командирским голосом что-нибудь этакое нецензурное, но по старой традиции отдавать приказы в Call of Duty не разрешается.

Посмотрим внимательно!

Чтобы продемонстрировать, насколько Call of Duty 2 симпатичнее Big Red One, мы приводим наглядное сравнение. Убедитесь сами.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Насыщенная событиями кампания, множество удачных скриптовых вставок, широкий выбор оружия и очень неплохие заставки на движке.

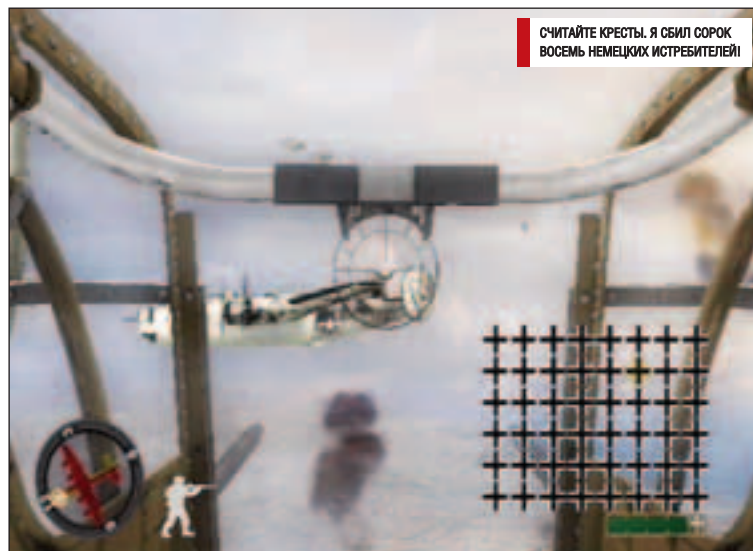


Минусы:

Не всегда корректная анимация, несерьезная физика, подчас скучные задания, небоеспособный искусственный интеллект.



ЖИВЫЕ, УБЕДИТЕЛЬНЫЕ РОЛИКИ НА ДВИЖКЕ – ПОЖАЛУЙ, ЛУЧШЕЕ, ЧТО ЕСТЬ В ИГРЕ.



СЧИТАЙТЕ КРЕСТЫ. Я СБИЛ СОРОК ВОСЕМЬ НЕМЕЦКИХ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ!



В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ BIG RED ONE КАЖДЫЙ ЖЕЛАЮЩИЙ МОЖЕТ ПОКАТАТЬСЯ НА ТАНКЕ. А В СЕТЕВОЙ ИГРЕ CALL OF DUTY 2 ИХ И В ПОМИНЕ НЕТ.

как Call of Duty 2. Здесь можно застрять на лестнице, можно увидеть зависшие в воздухе трупы фашистов, можно встретиться с тупейшим AI. Некоторые дизайнерские решения в точности совпадают с тем, что предприняли воронежцы из «Бурута» в своем «Восточном фронте»: например, частенько закрытые двери не дают пройти в следующую комнату, и тогда приходится ждать, пока товарищи соберутся у косяка и кто-нибудь выбьет злосчастную деревяшку. Уровни огромны, они не прерываются загрузками, но за это движок расплавляется графикой: стоит хоть чуть-чуть отойти от намеченного увеселительного маршрута, и тут же натыкаешься на дряблые текстуры и плохо анимированных статистов. На каждый удачный уровень найдется свое занудное пред-

Духу и букве войны это нисколючко не соответствует, зато игроку весело.

приятие: например, в одном из уровней необходимо сбить пять десятков немецких самолетов – а надоедает эта затея уже где-то на первой дюжине. Ну и графика, конечно, не идет ни в какое сравнение с картинкой Call of Duty 2. Не станем срамливать игры разных поколений; на фоне прошлых консольных выпусков сериала Big Red One держится молодцом, но... Но в этом тексте слишком много «но», чтобы признать игру однозначно успешной. В ней слишком мало запоминающихся сценок, сделавших имя Call of Duty. Не всегда удачная анимация, не хватающий звезд с неба звук, линейные уровни и ту-

поватые напарники резко контрастируют с отличными заставками на движке и только подчеркивают, что Big Red One могла бы стать значительно лучше. Вывод такой: если у вас есть Call of Duty 2 для PC или Xbox 360, не вспоминайте о существовании Big Red One. После «старшей» версии это не игра, а сплошное расстройство. Если же вы владеете только консолью текущего поколения, то обратите внимание: Big Red One – серьезный военный шутер уходящего поколения, обладающий и обоймой достоинств, и ворохом грешков. В этом жанре и на этих платформах еще можно сделать игру получше. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Brothers in Arms: Earned in Blood

ХУЖЕ, ЧЕМ



Call of Duty 2



ХРАБРЫЙ ОТРЯД СПРАЙТОВ ШТУРМУЕТ ПОБЕРЕЖЬЕ ИТАЛИИ.



КТО СКАЗАЛ, ЧТО ТАНКОВЫЕ ДУЗЛИ – ЭТО ИНТЕРЕСНО? ВЫ СТОИТЕ И СТРЕЛЯЕТЕ ДРУГ В ДРУГА, ПОКА ОДНА МАШИНА НЕ ВЗОРВЕТСЯ.



Автор:
Spriggan
 spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2), «Новый Диск» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Heavy Iron Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗОРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)
----------------------------	---

■ ОНЛАЙН:	http://thq.com/theincredibles
-----------	---

The Incredibles: Rise of the Underminer («Суперсемейка: Подземная битва»)

Пока сверхлюди наводили порядок в городе, у них под ногами вызревала новая угроза. Не видать героям отпуска!

Не прошло и полугодика со дня выхода официальной игры по мотивам CG-мультфильма The Incredibles (в российском прокате – «Суперсемейка»), как издательство THQ вознамерилось задействовать персонажей ленты в очередном проекте. Минуло еще девять инкубационных месяцев – и любители полукарикатурных «heroes and villains» зачарованно созерцают надпись «When we last saw The Incredibles...».

RISE OF THE MACHINES

The Incredibles: Rise of the Underminer ровнехонько продолжает сюжетную линию анимационной картины: взорам крыленных победой протагонистов является шахтер-захватчик, собравший подчинить себе поверхность Земли. Мистер Исключительный велит родным укрыться в безопасном месте, берет с собой дружище Фреона

и отправляется вразумлять негодяя. Игру стоило бы назвать The Incredibles: Destroy All Robots! Если год назад на пути команды-в-красном нередко вставали человеческие создания, то качок и афроамериканец в сине-белом трико могли бы запросто озолотиться на металлоломе: в армию подземелья принимают только роботов. И хотя подвидов консервных банок – раз-два и обчелся, количество боевых единиц таково, что игра обходится практически без прыжков. «Здесь вам не платформер, тут вам beat'em up!» – заявил как-то Джек Соренсен из THQ. Громила Исключительный и морозилка-Фреон неторопливо прогуливаются по девяти прямолинейным этапам и мозолят кулаки о десятки и сотни металлических туш. Первый полагается лишь на физическую силу, а второй, будучи духовным последователем Саб-Зиро,

частенько балуется превращением врагов в ледышки. Головоломок в традиционном понимании нет – побойца разнообразятся только плевными задачками вроде переключения рубильников. Думать незачем: все нужные объекты подсвечены кругами на полу, остается подойти и нажать кнопку (на всякий пожарный присутствуют окна с подсказками). Мозг ненадолго требуется лишь ближе к финалу – когда надобно охранять R2D2-подобный механизм, спасти карликовых ученых и улепеты вать от лазерной решетки. В комплекте также поставляются два скучных босса.

GUIDE TO THE UNDERGROUND

В пресс-релизах не раз твердилось, что изюминка The Incredibles: Rise of the Underminer – возможность переключения между супергероями, которые обладают разными навыками. Переключение действительно на месте, не придираться. С навыками сложнее, ибо на каждого вершителя добра приходится: комбинация ударов, атака с воздуха, суперприем, индивидуальная выучка (броски у Невероятного и заморозка у Фреона). Маловато будет – и не важно, что они развиваются. The Incredibles: Rise of the Underminer всего на волосок выше прошлогодней разработки Heavy Iron Studios, но аспект, называемый в западной прессе «fun factor», способен дать фору оригинальной The Incredibles. Особливо ценен режим для двух игроков, но есть и более весомое достоинство – динамичность, не позволяющая оторваться от монотонного раскидывания назойливых железок. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆ **6.5**

Наше резюме:
 Ищете способ скоротать вечер? Да еще и вдвоем? Тогда второй эпизод из жизни Суперсемейки – специально для вас!



Минимизация

Конечно же, парочка отважных «суперов» не промахнулась мимо карманных консолей. Однако нельзя сказать, что это повод для радости: если владельцы PSP обрадовали полноценным портом «большой» версии, то приверженцам GBA и DS в который раз досталось не пойми что.



КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**
 Хорошая графика, занимательный игровой процесс, отличный звук, приятная музыка, удобная камера, отзывчивое управление.
- Минусы:**
 Неприглядные уровни, всего несколько видов противников, повторяющиеся схемы прохождения, ограниченный набор умений, малая продолжительность.

АЛЬТЕРНАТИВА

- СИМПАТИЧНЕЕ, ЧЕМ**

 Fantastic 4
- НЕМНОГИМ ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

 The Incredibles



Выиграй **15 000** рублей!!!

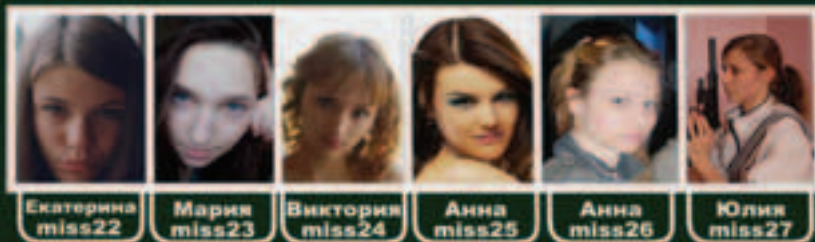
Угадай, кто из 27 претенденток станет обладательницей титула "Miss Gameland Award" и получи 15 000 рублей!!!

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 припадешь больше всего sms с ее кодом, приз в 15 000 рублей - ТВОЙ!!!

Стоимость sms - \$0,25 (без НДС)

ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ
www.gamelandaward.ru



ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ



Победителя конкурса в номере 23 (200) нет. Приз переходит в следующий номер. Правильные ответы – А (Пистолет) и А (Древний орден ассасинов).

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше одного из дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Человекоподобных пришельцев называют:

1. Гуманоид
2. Гомункулус
3. Товарищ сержант

2. На Луну первым официально высадились:

1. Жюль Верн
2. «Луноход-1»
3. Тот самый гуманоид

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 марта. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 02/2006» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

PSI-OPS: ВРАТА РАЗУМА



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	ZOO Digital Publishing
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»/ Booat Game Development Company
■ РАЗРАБОТЧИК:	High Voltage Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.nd.ru>

■ **РЕЗЮМЕ:**

Один из лучших шутеров с видом от третьего лица, воясю щеголяющий невероятной физикой.



ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЛУНУ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Voyage: Inspired by Jules Verne
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kheops Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.journey-to-the-moon.com>

■ **РЕЗЮМЕ:**

Симпатичная бродилка с сильно заниженной сложностью и парой весьма интересных решений.



ЛИКВИДАТОР 2



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Ликвидатор 2
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»/ Play Ten Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	Parallax Arts Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.liquidator2.com/home>

■ **РЕЗЮМЕ:**

Ад на земле – рай для ценителей мяса. Бесконечная бойня с великолепной графикой.



Брутальный мужик с автоматом с трудом вписывается в классическое представление о телепатах. Но этот проект отнюдь не пытается выглядеть интеллектуальным. Телекинез и прочие «мозговые штучки» героя – лишь дополнительные методы особо циничной расправы над врагами и способ продемонстрировать безупречную физику Navos 2.0. Ящики, гранаты, пистолеты, противники и мусор на полу – швырнуть или разбить можно абсолютно все! При всем этом великолепии внешний вид мог бы быть и получше – обшарпанные текстуры быстро навевают скуку. Зато слух радуется – разговоров в игре хоть отбавляй, и локализаторы отлично над ними потрудились. Им удалось избежать привычных огрехов, вроде грамматических ошибок в тексте и нелепого переигрывания. Проверено – не хуже оригинала. ■

Не часто создатели игр ищут вдохновения в классике, но этому проекту практически удалось передать атмосферу романа Жюль Верна. Вот только игровой процесс, к сожалению, заключается в основном в бездумном «спаривании» предметов, изредка сдобренном головоломками на скорость и реакцию. Сначала мы методом спортивного клика собираем разбросанный скарб, затем пытаемся сделать из него что-то путное. А потом... правильно, используем полученные гаджеты. Впрочем, всегда можно руководствоваться и здравым смыслом – русская версия перепроверена десяток раз, и любые казусы с названиями вещей исключены. Так что, если вы тоже предпочитаете костюм и цилиндр скафандру космонавта – добро пожаловать на Луну. ■

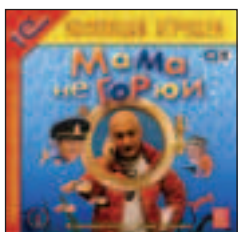
Необходимость в знании русского языка заканчивается с просмотром меню и вступительного ролика. Не успели мы осознать, что на Земле открылись врата ада (дежавю?), и разглядеть гранатомет в руке, как чья-то когтистая лапа уже хлопает нас по плечу – постреляем? Практически весь небогатый арсенал – от снайперки до огнемета – уже разложен по необъятным карманам. Другей здесь нет, времени подумать тоже – беги себе да укладывай полчища чертей ровными штабелями. Мясики со стажем будут довольны – графика потрясает с первым же взрывом гранаты, а монстры так и стараются показать, чему научили их заботливые аниматоры. Учитывая весьма скромные требования к компьютеру, можно смело заявить – блюдо, хоть и для гурманов, но удалось на славу. ■

МАМА НЕ ГОРЮЙ

МОРПЕХ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА 4. ГИДРА ДОЛЖНА УМЕРЕТЬ

ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



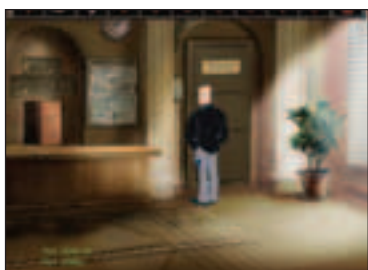
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Мама не горюй	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Lazy Games / «Мельница»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P11 300 МГц, 128 Мбайт RAM

■ ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/mama_ne_goruy

■ РЕЗЮМЕ:

Образцовая игра по отличному фильму. Хороший юмор, приятная анимация, но... невероятно скучный геймплей.



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Oxygen Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kuju Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 192 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.russobit-m.ru/rus/games/cwmd>

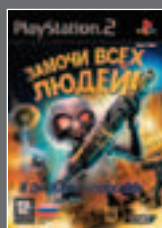
■ РЕЗЮМЕ:

Невероятно страшный шутер с занятным сюжетом и классной российской озвучкой – вот только проку-то...



Каждый приличный отечественный фильм обязан иметь бродилку «по мотивам». К этому правилу все давно привыкли и предпочитают не брать в руки очередной ширпотреб. Этот проект – приятное исключение. Прежде всего, озвучивают его действительно оригинальные актеры, а не крикливые «двойники». Хотя интонация Гоши Куценко заставляет думать, что он работал во сне... Во-вторых, создатели полностью отказались от привычных сальных шуточек и цитирования анекдотов второй свежести. А вот подобрать им достойную замену не смогли. Зевоту начинает вызывать уже третий диалог, и даже измененный до неузнаваемости сюжет не способен пробудить интерес к расследованию. Словом, персональным фанатам Гоши Куценко посвящается – всем остальным лучше сходить в кино. ■

Правительства, террористы, мафия, военные – все только и делают, что плетут заговоры, крадут ядерные боеголовки и торгуют друг с дружкой наркотиками и прочими гадостями. А расхлебывать это, как всегда, нам – обычным морпехам. Секретные гаджеты утащил Сэм Фишер, нормальное оружие – доктор Фримен. Нам же осталась потертая винтовка да рация, из которой без устали сыплет ценными указаниями некая барышня. Плюсы – множество расставленных повсюду ловушек. Где еще вы видели настоящие мины-растяжки? Минусы – все остальное: кошмарная по любым меркам графика, клонированные противники и физика, ограничивающаяся законом всемирного тяготения, и то – не всегда. Лучше уж в этот раз мир спасти будут настоящие герои, а делать игры – настоящие разработчики... ■



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Destroy All Humans!	
■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	TNO
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
нет

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

■ РЕЗЮМЕ:

Лучшая, и не только по причине своей «единственности», игра об инопланетянах на сегодня. Злая, циничная и смешная.



Длинна и ухабиста судьба развлекаловки с говорящим названием «Замочи всех людей!». Позаимствовав идею из ретро-кинофантастики, студия Pandemic из героини низкого бюджета буквально за шкуру вытянула спорную, но перспективную разработку в мир проектов высшего класса. Издания, поспешившие с мрачными прогнозами в ранних превью, со скорбными минами писали новые статьи, а рядовые геймеры с изумлением следили за ростом количества и качества рекламы. Вернувшийся из командировки Константин Говорун рассказал нашим читателям, что валить штабелями глупых людиков не только пошло, но и весело, а собственно игровая часть у создателей Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront и Mercenaries полу-

чилась вполне приличная. На этом, казалось бы, можно ставить точку. Ан нет! В кузницах Vellod Impex широко известные в узких кругах радио-приколисты Геннадий Бачинский и Сергей Стиллавин уже кричали, шипели и плевались в микрофон, озвучивая главных героев Destroy All Humans! Наконец, перевод закончен, диск с приключениями Кристо у нас в редакции, и мы можем судить о финальном качестве российской версии продукта. Судим: возрастной ценз подпрыгнул с «12+» до «16+», оригинальный текст существенно переработан, а словесные пикировки злобных инопланетян из «цинично-зававных» выросли в «матерно-ржачные». Хорошо это или плохо – судить вам и вашим родным. А в том, что свою аудиторию игра найдет, мы даже и не сомневаемся. ■

СПЕЦ

GAMELAND AWARD:

ЗАКУЛИСЬЕ

До второй церемонии вручения наград за достижения в области компьютерных и видеоигр Gameland Award осталось чуть больше месяца.





Автор:
Максим Баканович
baxx@gameland.ru



«А что это снимают? – поинтересовались мы, заглянув в конференц-зал издательства, превратившийся на пару дней в съемочную площадку. – Что это за прикольный японец, девица, смахивающая на Лару Крофт, смешной шотландец в килте?» Съемочная группа лишь отшучивалась: «Кино снимаем. Новый блокбастер по мотивам компьютерных игр».

Как позже стало известно, все происходящее – лишь новый этап подготовки к церемонии Gameland Award, которую наш издательский дом проведет в феврале в очередной раз. Вторая церемония вручения наград за достижения в области компьютерных и видеоигр, до которой осталось чуть больше месяца, обещает быть масштабнее и ярче прошлогодней. Например, предварять номинантов в каждой из 13 номинаций будут мини-клипы, с навороченной 3D-графикой и забавными героями, свидетелями съемок которых мы и стали.

«Каждый из видеороликов является, по сути, самостоятельным произведением, и сочетает реальные «живые» съемки и сложную 3D графику. Нам хотелось создать хороший зрелищный продукт, насыщенный спецэффектами, поэтому отдельно вопрос встал об оборудовании, на котором нам придется работать. Для таких трудоемких работ мы решили использовать компьютеры на базе процессоров AMD, и ни разу об этом не пожалели, – рассказывает Евгений Волков, генеральный директор и продюсер компании QuadroMedia, отвечающей за графическое оформление церемонии. – Вдохновиться на этот проект было легко – в компьютерные игрушки, чего уж греха таить, мы любим играть и сами. Поэтому в видеороликах к номинациям церемонии нам захотелось рассказать, как живут обитатели той загадочной Страны Игр, в которой каждый из нас бывал. В процессе съемок оказалось, что нам самим ин-

тересно наблюдать, как придуманные нами же герои ввязываются в драки на автобусных остановках, играют в театре, разговаривают с компьютерами и побеждают монстров. Что в конечном итоге у нас получится – все увидят на самой церемонии».

Почетным гостем второй церемонии станет Винс Дейзи, который специально прилетит в Москву из США. Он вручит одну из наград. Кстати, как и в прошлом году, вручающих ждет немало сюрпризов, связанных с появлением самой награды. Сценаристы и режиссеры-постановщики обещают, что зрителям в зале и телезрителям, которые смогут увидеть церемонию в эфире MTV, точно не будет скучно из-за обилия необычных номеров и трюков. Как и в прошлом году, соорганизатором мероприятия стала компания YRP, умеющая создавать яркие шоу. Развлекать гостей также будет звездный

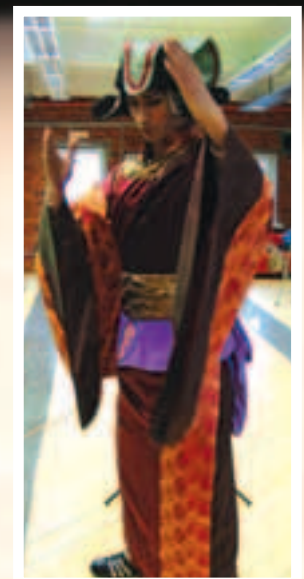
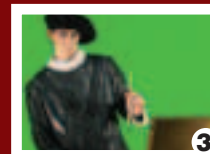
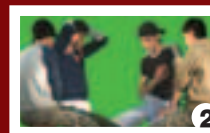
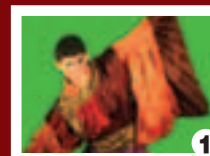
состав исполнителей – Дельфин, Елка, «Каста», Юлия Савичева и другие. Кроме того, гости церемонии первыми услышат саундтрек к игре S.T.A.L.K.E.R. Разработчики игры – украинская компания GSC Game World – готовят специально для церемонии эксклюзивное видео игры и необычный номер, который будет сопровождать саундтрек.

Главной интригой церемонии, конечно же, станут победители – проекты, набравшие больше всего голосов геймеров. У вас есть еще возможность поддержать свою любимую игру на сайте www.gamelandaward.ru. Голосование продлится до полуночи 20 февраля. Затем счетная комиссия займется подведением итогов. Названия самых-самых (по вашему мнению) игр останутся тайной до церемонии, которая пройдет 25 февраля в Театре Российской армии. Ждать осталось недолго! ■



ВНИМАНИЕ!!! КОНКУРС!!!

Перед вами три «черновых» кадра из будущих клипов, предваряющих номинации. Ваша задача: угадать какой кадр соответствует какой номинации. Первые три читателя, правильно угадавшие, что к чему и приславшие ответ на miss@gic.ru с пометкой «Конкурс», получают подписку на журнал «Страну Игр» на три месяца. Участвуйте и выигрывайте!



**GAMELAND
AWARD 2**

www.gamelandaward.ru



ШЕЛЕСТ



АНТОН КОМОЛОВ

ОРГАНИЗАТОР

(game)land

ОРГАНИЗАТОР

YRP RU

ОРГАНИЗАТОР



Оксфорд-Академия

**ПРОДОЛЖАЕТСЯ ПОСАДКА НА ЭКСПРЕСС
«МОСКВА - GAMELAND AWARD 2»
ПРИБЫТИЕ: 25 ФЕВРАЛЯ 19:00
ТЕАТР РОССИЙСКОЙ АРМИИ**

ЗАКАЗ И ДОСТАВКА БИЛЕТОВ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ
БИЛЕТНЫЙ АГЕНТ

PARTER RU · 258 0000



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР

AMD

ИНФОРМАЦИОННЫЙ
СПОНСОР



ДЕЛЬФИН



БИ-2



ВИНС ДЕЙЗИ





КОРОЛЬ АСФАЛЬТА 2

■ РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 долларов

■ ОНЛАЙН: <http://www.gameloft.com>

Пользователи компьютеров молятся на Need for Speed, консольщики – на Gran Turismo. А в мире телефонных гонок безраздельно властвуют творения Gameloft. Какой еще мобильный разработчик может позволить себе лицензии практически на все автомобили? Увы, в отличие от заокеанских товарищей, мы не можем насладиться потрясающей трехмерной графикой, но ведь не в ней же дело... Модели действительно теряют лоск, едва покинув гараж. До сих пор не пойму, зачем скрупулезно раскрашивать машину, если кроме заднего бампера все равно ничего не видно. Зато с ураганным геймплеем «Королей асфальта» не сравнится ничто. Создатели услышали наши молитвы и добавили в игру мотоциклы. И это не просто спрайты, а абсолютно иначе ведущие себя

на трассе болиды. Впрочем, смысл ничуть не изменился – нужно доехать до конца первым. Причем «концом» должен стать финиш, а не полицейский участок. Кстати, пресловутые звездочки теперь заменили индикатором, более тонко реагирующим на настроение стражей порядка. Хорошенько позлить их можно в новом режиме игры – Beat 'em all. В этом случае противников нужно не обгонять, а сбрасывать с трассы. А особо удачливые нарушители смогут и сами разжиться полицейской машиной. Больше стало и всевозможных модификаций. Море моторов, колес и невообразимых украшений (которые все равно не видно) открывается по мере прохождения вами миссий. Да и деньги на них еще нужно заработать. Особо богатые гонщики могут порадоваться – теперь под капот можно засунуть целых восемь «нитро». Управление не изменилось вовсе, нам нужно лишь крутить баранку (не собираетесь же вы тормозить) и включать ускорители. Обещаю, вы потратите не один день, чтобы открыть все трассы и автомобили, и, поверьте, оно того стоит! ■



АБСОЛЮТНЫЕ ШПИОНКИ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 долларов

■ ОНЛАЙН: <http://www.gameloft.com>

Пора завязывать с фильмами ужасов, утренние мультфильмы ничем не хуже. Да и приключения трех очаровательных шпионок могут пройти мимо вас. А если уж за них берется Gameloft, то там точно есть на что посмотреть. Очередной злодей похитил из египетской пирамиды древнего скарабея. Зачем он нужен и с чем его едят – какая разнища. Важен

сам процесс! Египет, Гималаи, огромная космическая станция – набор пейзажей разнообразен, хотя и выглядят они как-то невыразительно. Честно говоря, привлекает эта игра именно необычной графикой. Довольно скромная детализация соседствует с потрясающей анимацией. Девушки двигаются, как живые, а невероятным эффектам радуется глаз. Надо увидеть, как мумия взмывает в воздух от удара ногой, а затем беспомощно катится по земле. Приемов, кстати, хватает, да и трудностей с управлением не возникает. Достаточно быстро нажать кнопку действия. А вот пры-

гать по уступам получается действительно плохо, особенно на маленьком экране. Героини совершают прыжки очень резко, то и дело срываясь в пропасть. А ведь они еще умеют летать, подтягиваться на специальном ремне и ловко орудовать лазером, встроенным в губную помаду. Делать это, правда, дозволено лишь в строго определенных местах. Супердевушки дадут прикурить и Принцу Персии, но в отличие от него замечательно чувствуют себя практически в любом телефоне. Хотя легких подтормаживаний в «людных» местах избежать все-таки не получится. ■



КОШМАР НА УЛИЦЕ ВЯЗОВ



■ РАЗРАБОТЧИК:	sunset Wireless
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://www.playmobile.ru>

Вы ведь уже придумали, где провести Новый год? А вот кучка незадачливых американских подростков забыли и легли спать. Поэтому вместо Деда Мороза к ним пришел Фредди Крюгер. Так что придется оторваться от тарелки с салатом и отправиться в чужие сны – спасти несчастных детей в количестве трех штук. Надо сказать, у разработчиков по-

лучилось сделать игру страшной, так что не рекомендую включать ее ночью под одеялом. Хотя пейзажи, конечно, могли бы быть и красивее. Зато анимация, хоть и кажется заторможенной, порой радует глаз. Особенно хорошо создателям удалось кровавые брызги. Вглядываясь в мрачные интерьеры, начинаешь верить, что игру придумал сам Крюгер. Хотя в его перчатках, наверное, совсем неудобно печатать... Анонсированные разработчиками головоломки сводятся в основном к поискам запертых ключей и разборкам с назойливыми врагами. Фредди, кстати, к ним не относится – до

самого конца от него лучше делать ноги. Собственно, это практически единственное, чем придется заниматься на протяжении всех довольно длинных миссий. И почему нельзя просто показать всем пару приемов из «Матрицы»? Думать предстоит лишь над тем, где пройти – сверху или снизу. Ох и любят же мобильные разработчики бесконечные лестницы! Словом, это неплохой выбор для владельцев дешевых телефонов... Чуть не забыл, обязательно сотрите всю записную книжку в своем аппарате. А то и к вашим друзьям придет в гости Фредди (шутка). ■



СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!



РАЗРАБОТЧИК:	Handy Games
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара

ОНЛАЙН: <http://www.handy-games.com>

Handy Games продолжают оправдывать репутацию людей «с руками». Хотя их очередную игру и стратегией-то сразу не назовешь. Забудьте о суетных буднях градостроителя, настало время отдохнуть на курорте. Пиратский Рай! Карибы! Разобраться в геймплее проще простого, тем более в начале от нас требуется лишь выбрать себе капитана. Все они обладают разными повадками и характеристиками, хотя какими – остается только гадать. Поле боя представляет собой довольно большую и отлично прорисованную карту – способности разработчиков к анимации нам знакомы. Но самое главное, что уровень каждый раз генерируется случайно. До этого такое встречалось разве только в Age of Empires II. Играть можно бесконечно!

Управление осуществляется лишь одной кнопкой. Да и нужно-то только задавать курс в одном из восьми направлений. Зато ветер способен изменить маршрут самым неожиданным образом – ходить под парусом еще нужно научиться. Оказавшись вблизи противника, ваш корабль автоматически откроет огонь. Но перестрелять в упор трех врагов сразу невозможно, так что придется маневрировать и собирать всевозможные бонусы. Хотя и в манящем сундуке может оказаться пара дымящихся бомб.

Зато отчаянные пираты могут пойти на таран. В этом случае суда получают огромные повреждения, но победителя вознаградят полным ремонтом. Словом, за совершенно простецким геймплеем прячется самая настоящая стратегия. Жаль только, нормальной сетевой игры создатели не предусмотрели. Конечно, пошаговый режим позволяет просто передавать телефон друг другу, но вчетвером это окажется не слишком удобно. В любом случае неделя удовольствия гарантирована. Карамба! ■



ГЛЮК'ОЗА VS SWEINE



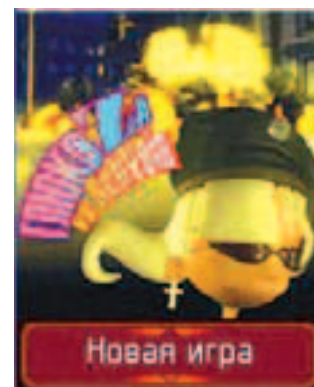
РАЗРАБОТЧИК:	GFI Mobile
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов

ОНЛАЙН: <http://mobile.gfi.su>



Знакомые лица на экране мобильных телефонов уже давно не кажутся чем-то особенным, а уж воинствующее воплощение Глюкозы – и подавно. Любителям мяса советую забыть об ужасах, вроде мести брошенных девушек, и просто наслаждаться игрой. Не женское это дело! Собственно, весь геймплей сводится к методичному изготовлению свиного фарша. Враги прут как на амбразуру, абсолютно не проявляя благоразумия. А встретить их можно парой пистолетов, гранатометом, а еще лучше – парочкой эффектных

приемов. Анимация и правда великолепна – так и тянет приготовить еще несколько отбивных. Красная полоска внизу экрана – отличная идея разработчиков. Она отражает прогресс в каждой миссии. Но мне больше по душе синяя полоска. Как только она доходит до края экрана, у Глюкозы зашкаливает озверин в крови, и она начинает рубить противников самурайским мечом. Игра проста в управлении, забавно придумана и красиво сделана. Но ужели нельзя было добавить хотя бы еще один вид врагов... ■



ДОСТАТЬ СОСЕДА



РАЗРАБОТЧИК:	GFI Mobile
ЖАНР:	adventure
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара

ОНЛАЙН: <http://mobile.gfi.su>



Достали соседи? Не дают спокойно послушать музыку в три часа ночи, храпят за стенкой или играют вальс на батарее? Пришла пора отомстить! Главное не попасться им на глаза, а уж гадостей можно натворить множество. Практически любой предмет в доме можно использовать с умом, положив в «подходящее» место. Управление курсором не слишком удобно, но нужные вещи обычно выделяются на общем фоне. Так что спортивно-поисковым кликом заниматься необходимости нет. Сделав пакость, найдите укромный уголок, спрячьтесь и тихо злорадствуйте. В качестве подсказок очень удобно использовать мысли соседа, показываемые в левом нижнем углу. Только не пытайтесь его зарезать... ■

MINIGOLFCASTLES3D



РАЗРАБОТЧИК:	Sumea
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара

ОНЛАЙН: <http://www.sumea.com>



Квадратные девушки играют квадратными клюшками в квадратный гольф... Не пугайтесь, все не настолько «квадратно». Для мобильных телефонов графика на самом деле хороша, тем более все эти 27 замысловатых полей могут существовать только в «полном 3D». Нам нужно довести мячик до лунки через самые невероятные препятствия. Как вам эскалаторы или настоящая пушка? Никаких специальных параметров удара здесь нет – целься да бей. Зато физика удалась на славу. Если очень постараться, игру можно завершить одним ударом. Именно ради этого вы и будете часами напролет вспахивать клюшкой поле. Большой гольф – игра аристократов, маленький – мобильных геймеров... ■

Твой отпечаток

уникален

Твоя машина

индивидуальна

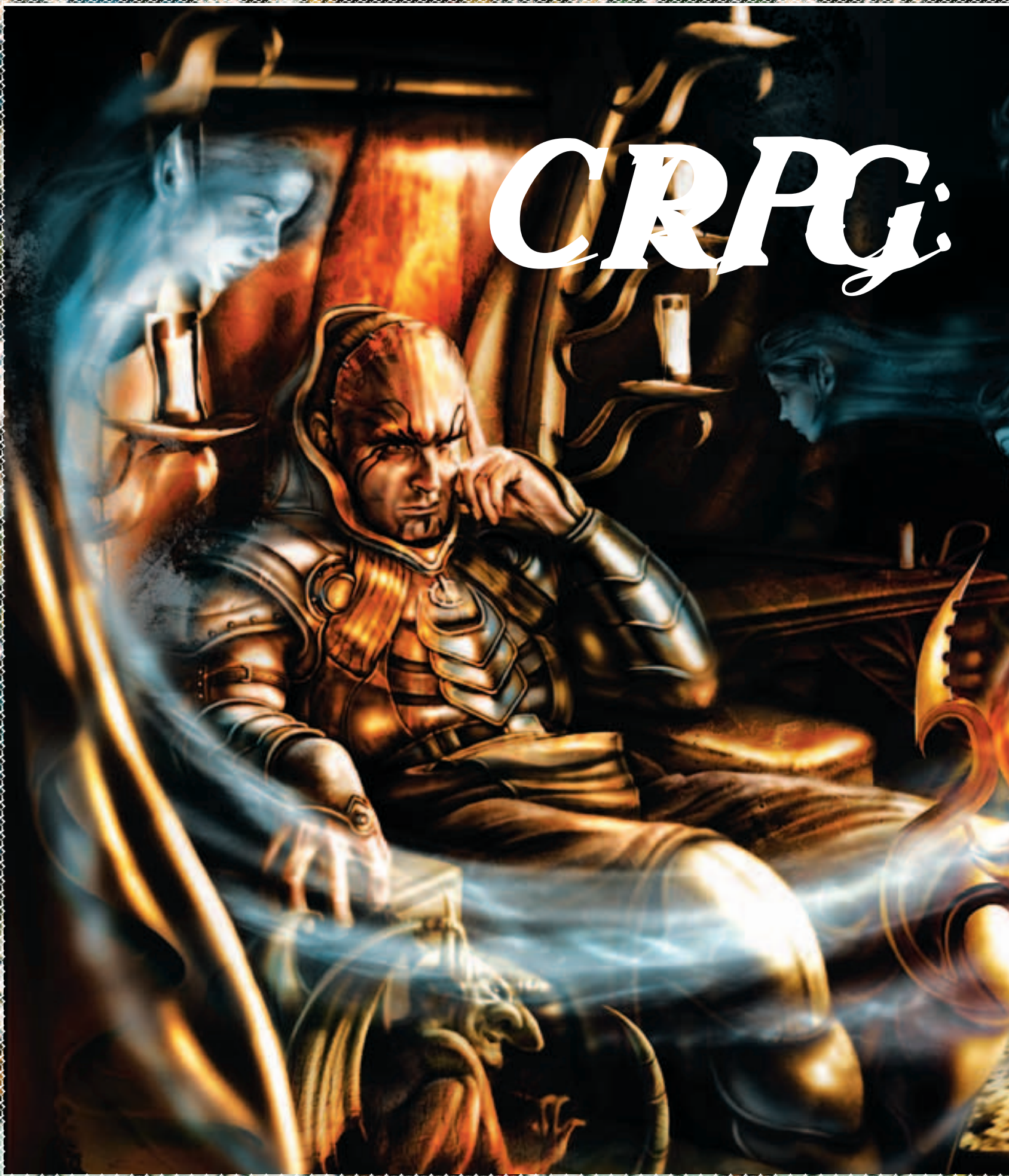


ПРОФЕССИОНАЛЬНО
О МИРОВOM ТЮНИНГЕ



www.maxi-tuning.ru

CRAFT



Автор:

Илья «Arcane» Лиссбой
arcane@ag.ru



2000-2005

RPG – что настольные, что компьютерные – всегда были развлечением человека думающего. Особенно заметно это стало именно с появлением электронных забав: гонять по экрану Пак-Мена мог даже трехлетний ребенок, но уже самые первые CRPG щеголяли несколькими экранами статистики, головоломками, тактикой в боях и вообще заставляли усердно напрягать серое вещество. Прибавьте к этому страшные названия (словом Akalabeth можно запросто пугать детей) и многотомные руководства пользователя, и сразу станет ясно, почему жанр так долго оставался вотчиной «ботаников», проводивших за спасением мира дни и ночи.

Возможно, столь неудачно сложившийся образ и есть причина печальной картины, которую ваш покорный наблюдает в плане статьи, а дорогие читатели – в любом магазине. За весь 2005 под заветную аббревиатуру попало всего 4 (!) не великих или даже замечательных, а просто достойных внимания игры. Притом, что раньше они исчислялись десятками.

Стали ли жаднее издатели, не хотящие теперь и слышать о ролевых проектах, когда рядом маячит заманчивая детская аркада про Гарри Поттера или, того пуще, продолжение популярного шутера? Сказывается ли нетерпеливость новообращенных игроков, желающих сразу после запуска не изучать полтора часа экран создания персонажа, а именно играть? Могло ли быть иначе? Ответить на эти вопросы мы попробуем, достав лопаты (+3, of Greater Burrowing) и порывшись в истории жанра. Разумеется, не до самых истоков – это тема для отдельного материала, – но и последние 5 лет нам могут рассказать немало. Что было, что будет, чем сердце успокоится. Мы не ставим своей целью рассказать обо всех проектах и тем более о смежных жанрах, но основные вехи упомянем обязательно.



2000

Первый год нового тысячелетия был ознаменован тремя веками: магией круглых чисел, угрозой Y2K, несколько лет нависавшей над всем миром, а потом исчезнувшей в одночасье, и рекордным количеством отличных RPG, вышедших за какие-то 12 месяцев.

КИБОРГИ И ЭЛЕКТРОВЦЫ

Явившаяся из тумана многозначительных интервью Deus Ex от Уоррена Спектора не только укрепила культовый статус последнего, но и показала, что в ION Storm действительно умеют делать игры (мертворожденная Daikatana не в счет). Новое детище студии тщательно скрывало свои ролевые корни, прикидываясь то FPS, то stealth-action, и страдало десятками программных ошибок, но это не помешало ему занять достойное место в сердцах игроков, стать в критиков и самых различных рейтингах. А заодно — весьма неплохо продаваться (по крайней мере, в Европе). Залогом успеха, вдобавок к удачной смеси разных жанров, оказалась невиданная многовариантность прохождения — почти каждую задачу можно было решить двумя, а то и пятью-шестью способами, и даже обычный «почтовый» квест превращался в увлекательное приключение.

ДВЕ ДВОЙКИ

Вышедшая наконец Diablo 2 предлагала все то же фирменное «закликивание» монстров, одноклеточный сюжет (но на этот раз представленный сногшибательными роликами) и бесконечную охоту за новым оружием и броней. Впрочем, как показали уже первые недели продаж, особо ничего менять и не стоило. Раз отточенная механика за три года ничуть не потеряла своей остроты, а прибавившиеся классы и деревья умений, благодаря отличному балансу, сидели как влитые, добавив немало разнообразия в развитие персонажей. Более того, популярность нового онлайн-режима игры через сервис battle.net оказалась настолько велика, что Diablo 2 и по сей день иногда появляется в рейтингах продаж. Второй «большой сиквел» этого года, был еще крупнее — четыре под завязку набитых диска. На один меньше, чем в первой части, но в Baldur's Gate 2 их содержание отнюдь не ограничивалось прорендеренными задниками. Практически все, что можно было сделать больше или лучше, именно таким и стало. Вместо двух городов — четыре, вместо десятков заклинаний — три сотни, вместо шипастого плохиша — уже двое злодеев намного крупнее калибром. И, самое главное, ограничение уровня, поднывавшееся на внушительную высоту в два десятка. Персонажей позволялось как собрать с нуля, так и перенести из первой части — прямо как в серии GoldBox. И если оригинал стяжал немало наград, то вторую часть многие сразу (и вполне заслуженно) записали в «лучшие CRPG всех времен и народов».

D&D HARDCORE

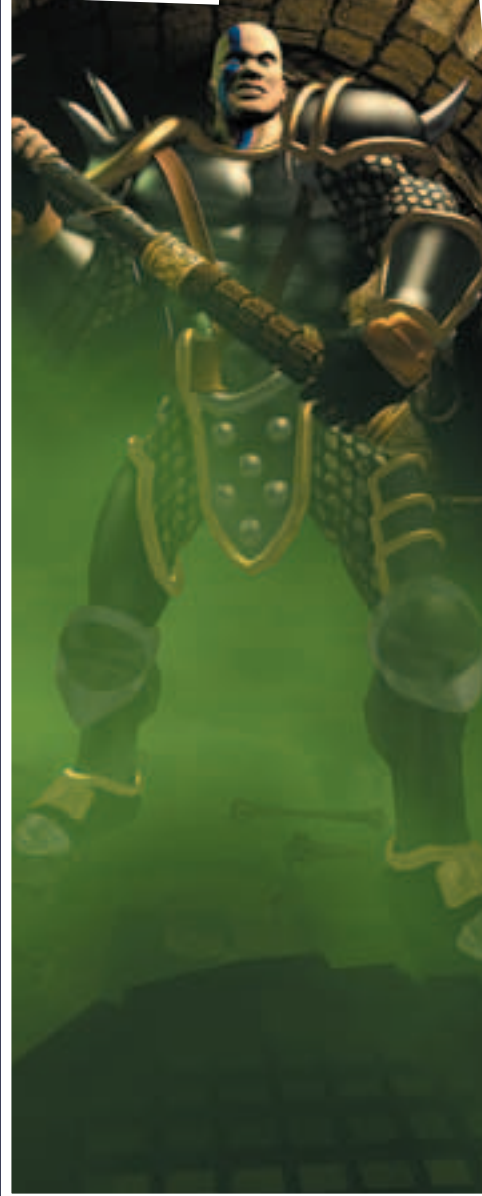
Лучшее из обоих миров попытался объединить в себе еще один проект на движке Infinity — Icewind Dale. Сложные правила второй редакции Dungeons&Dragons, боевые маневры отрядом из шести бойцов, и при этом почти такое же

наплевательское отношение к сюжету, как в Diablo. Хотя, надо признать, диалоги все-таки не давали забыть, что те же люди делали Planescape: Torment. В итоге получилось нечто, больше всего напоминавшее изометрическую Eye of the Beholder — безостановочное порубание монстров в подземельях, прокачка и минимум отвлекающих факторов — раздолье для «манчкинов».

НА ОБОЧИНЕ

Однако гладко дела шли отнюдь не у всех — небезызвестный Дэвид Брэдли, выпустив свой долгожданный Wizards&Warriors, очень скоро почувствовал, что на одних прошлых заслугах далеко не уедешь. Вместо изобретения чего-то нового, создатель Wizardry VII просто вернул в строй когда-то зарекомендовавшие себя идеи, сдобрив их модной 3D-графикой. Но в 2000 году плоские картинку вместо городов, извращенная система сохранений и боевой движок, переключавшийся из пошагового режима в реальное время как раз тогда, когда игрок открывал инвентарь, были не просто вчерашним днем, а скорее — наследием ужасного каменного века. К счастью, сами жертвы все вовремя поняли, и почти весь тираж игры так и остался на полках магазинов. Немногим лучше обстояли дела и у серии Might&Magic. Восьмая его часть, казалось, совсем забыла о времени и поражала публику размазанными спрайтами, однообразными заданиями и окончательным изгнанием логики из ролевой системы. Ну где еще, скажите, можно было найти такую профессию, как «Трольль»? Невзирая как на опыт западных коллег, так и на, мягко говоря, скромный успех PC-версии Final Fantasy VII, японские разработчики из Squaresoft имели свои собственные соображения насчет будущего компьютерных RPG. Каковые они и претворили в жизнь, портировав под Windows восьмую часть своего бесконечного сериала. Игру благосклонно приняли критики, нахваливавшие сюжет, проработку персонажей и великолепные ролики, занимавшие чуть ли не три четверти места на дисках. Но понравиться широкой публике FFVIII помешали страдавшая кубизмом графика с PS one да чрезмерно усложненная ролевая система. Причем последняя стала жертвой не столько хитрых дизайнерских задумок, сколько бездарного перевода на английский. Попытка Nihilistic Software повторить успех D&D в освоении компьютеров с помощью еще одной настольной системы, Vampire: The Masquerade, успехом не увенчалась. VTM: Redemption оказалась довольно средней action/RPG и привлекала разве что неплохим сюжетом и необычным сеттингом.

Несмотря на то что старые, проверенные временем бренды один за другим сходили со сцены, год с тремя нулями все-таки надежды. Ибо сериалы поновее держались молодцом, порождая продолжения, превосходящие оригиналы. Свежие идеи, судя по Deus Ex и «Корсарам», тоже не пропадали зря, расчищая путь многожанровым проектам и сюжетным линиям, не раскрашенным в черно-белую полоску. Словом, все предвещало ролевым играм большое будущее. Оставалось только его дожидаться.



Проклятые Земли

После того как Nival Interactive «выстрелила» двумя частями «Аллодов», фанаты с нетерпением ждали продолжения. Оно тем временем потеряло «Аллодов» из названия, перешло в третье измерение и отметились образцовой рекламной кампанией. Очень красивый для своего времени движок со сменой времени суток и погоды, конструирование собственных доспехов, оружия и даже заклинаний и столь нетипичные для action/RPG возможности, как поражение различных частей тела или скрытное перемещение, обеспечили «Проклятым Землям» любовь игроков, и утвердили славу Nival Interactive как ведущего отечественного разработчика.

Корсары

Пока западные титаны сражались за рынок, одна российская компания тихо и незаметно делала собственную RPG. Взяв за основу легендарных Pirates!, прибавив к ним симпатичную 3D-графику и сбавив все не слишком сложными ролевыми элементами, «Акелла», неожиданно для всех, создала почти шедевр. Обитатели Карибских островов не могли похвастаться витиеватыми диалогами, да и замысловатые задачи в жизни капера случались нечасто, но в игре было то, чего больше всего ждали от пиратской вольницы, – свобода. Необязательные к исполнению задания, возможность в любой момент отчалить из порта и просто уплыть в закат, красивейшее море и вкус соли, который почти можно было ощутить на губах. Критики и целевая аудитория были в восторге, но для всеобщего признания игра оказалась уж слишком нишевой, а своего Сида Мейера, способного продвинуть все, что угодно, одним именем на коробке, у Корсаров так и не нашлось.

2001

Но время шло, будущее стало настоящим, а слово «большое» все так же маячило где-то на горизонте, поманивая игроков громкими объявлениями и блестящими картинками. Отсутствие грандиозных проектов, впрочем, не мешало радоваться играм просто хорошим.

УРКА-СПАСИТЕЛЬ МИРА

Нежданный гость из страны пива и Мерседесов, Gothic, привнесла в типично ролевою игру битвы на мечах в духе Blade of Darkness и настоящий симулятор охотника. Прокачав соответствующие навыки, главный герой извлекал из каждого убитого зверя целое состояние в виде мяса, шкуры, перьев и даже зубов. Хватало занятий и помимо свеживания тушек: NPC из нескольких враждующих лагерей выдавали интересные задания, окрестные леса и долины скрывали как сокровища, так и опасных чудовищ, а сам мир – огромная тюрьма под открытым небом – жил полноценной жизнью. Каждый его обитатель ходил на работу, посещал питейные заведения, вечером ложился спать, в отличие от персонажей большинства других RPG.

ГНОМЫ НА ПАРОВОЗАХ

Arcanum от Troika «мы сделали Fallout» Games предлагала steampunk-сеттинг, где эльфы вели по лесам партизанскую войну, а технари-гномы занимались грузоперевозками на дирижаблях. Следы все того же Fallout были видны на каждом углу, от создания персонажа до боевой системы, но это духовному наследнику шло только на пользу. Как и сложные задания, то и дело ставившие игрока перед нравственным выбором, и богатые диалоги, учитывавшие характеристики и навыки героя. Неурядицы начинались, когда разработчики сходили с проторенной дорожки. Магия, окончательно добившая и без того шаткий баланс, таблица уровней, заканчивающаяся еще на полпути к финалу, ну и, разумеется, баги. Ошибки, ставшие затем фирменным знаком всех игр от Troika, преследовали Arcanum на каждом шагу. Неверные скрипты, бесконечные диалоги, застревающие в стенах персонажи, квестовые предметы, украденные охотими до чужого добра NPC, – список можно продолжать еще долго. Настолько, что окончательно его не очистили даже все официальные патчи.

ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ SIR-TECH

Вышедшая наконец Wizardry VIII оказалась настоящим бастрионом old-school: вид от первого лица, разговоры не иначе, как по ключевым словам, не поспевшая за технологиями графика – каждая маленькая деталь напоминала, что разработка игры началась аж в середине 90-х. Заложенные в дизайн-документ принципы сказались и на квестах: спасителей мира больше не заставляли разносить письма и переводить бабушек через дорогу, но оставшихся глобальных задач было сравнительно немного, и обеспечить заявленные десятки часов геймплея они никак не могли. За это отвечали битвы (много битв!) в лесах, на улицах городов и в чистом поле. Монстры преследовали партию повсюду, а слабых духом просто съедали заживо, ибо сила врагов по мере продвижения к Пикку Восхождения возрастала в геометрической прогрессии. Подход такой оценили очень немногие, и поэтому восьмая часть легендарного сериала стала для создателей лебединой песней. Компания Sir-Tech не пережила расходов, связанных с изданием игры, и обанкротилась вскоре после ее выхода.

ЮНОСТЬ MMORPG

В те времена, когда выпуск онлайн-ролеговых RPG еще не был для издателей самым популярным занятием, основных игроков на арене было трое: Ultima Online, Everquest и Asheron's Call.

Хотя UO явилась на рынок первой, битву за потребительские доллары она проигрывала. Винить надо было престарелый графический движок, довести который до современного уровня не могли никакие припарки из трехмерных моделей. На плаву игра держалась благодаря наличию ватаги преданных подписчиков, проводивших за ней не один год и уходить никуда не собирающихся.

Everquest, державшая первое место, напротив, выглядела молодецким, демонстрируя симпатичную картинку с трехмерными пейзажами и сверкающей броней на персонажах. Правда, она также и рядом не стояла со своими конкурентами по количеству свободы на квадратный метр. Если в UO можно было зарабатывать на жизнь чем угодно, от пошива одежды до изготовления сундуков (по крайней мере, в теории), то EQ предлагала только одну схему развития: kill->XP->lvl->repeat. Наиболее молодой из троицы Asheron's Call стояла где-то посередине, сочетая как удобоваримую графику, так альтернативы избитому местной фауне. Киберпанковская же Anarchy Online на момент своего появления отличалась рекордным количеством всевозможных багов. Ужасный запуск, впрочем, не помешал норвежцам из Funcom упорно латать свое творение и даже выпустить впоследствии три дополнения. И второе, Shadowlands сделало из AO практически новую игру. Был поправлен баланс, добавлены новые зоны, оружие и монстры для высокоуровневых игроков, решены извечные проблемы онлайн-миров, вроде очередей на убийство боссов.

ХОТИМ ДОБАВКИ!

Кроме полновесных продуктов, в 2001 году свет увидели три дополнения, привлекая не меньшее внимание со стороны прессы и почти столько же денег из карманов покупателей. Главным блюдом, разумеется, была Diablo 2: Lord of Destruction, которая, учитывая бешеную популярность оригинала, могла заранее рассчитывать на миллионные продажи. Но разработчики разродились целой порцией нового контента – одним актом, бесчисленным количеством полезного металлолома и, самое главное, двумя классами персонажей. Именно уникальные способности Ассасина и Друида стоили того, чтобы пройти всю игру заново, если вы, как и все нормальные люди, не догадались сохранить на винчестере сейвы годичной давности.

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal отстала от шустрого соперника буквально на полкорпуса. Начатая за три года до этого сага близилась к завершению, и детям блудного небожителя предстояло наконец-то воссоединиться со своим родителем, а заодно – друг с другом. Ничем, кроме глобальной резни, зная фамильную страсть к войнам, это кончиться не могло.

Icewind Dale: Heart of Winter же выступал только на разогреве. Пусть level cap и был поднят до 30 уровня, пусть количество монстров и превышало все мыслимые пределы, пусть было много красивых заклинаний, но сам add-on был слишком короток и слишком бессвязен. Куцый обренок сюжета, прикрученный к подземельям и куче плюсованных полужульков, не оправдывал звания отдельной кампании, а создания предметов и прочих приятных мелочей, в отличие от ToB, нигде не наблюдалось.

Поредевшие ряды номерных сиквелов освободили место на полках магазинов для свежих, оригинальных проектов. Однако публика предпочла этого не заметить. Провозглашенная многими шедевром Gothic вообще не выбралась за пределы Европы, творение Troika продавалось из рук вон плохо, ну а про Wizardry VIII все сказано выше. В итоге, самыми окупаемыми оказались именно дополнения к прошлогодним хитам. Именно здесь берут начало многие тенденции, проявившиеся лишь несколько лет спустя.





Anachronox

Есть игры, которые проходят, как говорят наши западные коллеги, «under the radar», то бишь – незамеченными, несмотря на все свои достоинства. Так, пока одно подразделение ION Storm наносило последние мазки на Deus Ex, их соседи по офису вяляли нечто еще более таинственное и «леворезбовое». Проект назывался Anachronox. Заявленный еще в 1998 году, он после этого пропал из виду не хуже stealth-истребителя, только чтобы появиться в продаже через 30 с небольшим месяцев в виде j(японской)RPG с европейским лицом. И весьма страшным лицом, надо сказать. Графика игры напоминала талантливого танцора, обреченного выступать в тяжелых кандалах, только па на сцене пытались выписывать художники далласской студии, а роль оков играл престарелый движок Quake II. Покупателей отпугивал и типично консольный геймплей, на PC казавшийся экзотикой. В результате очень немногие смогли оценить по-настоящему живых персонажей, с умом написанные тексты и замечательный сюжет, пусть и оборванный по велению издателя на самом интересном месте.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Пока все ждали Neverwinter Nights как первый проект с использованием третьей редакции Dungeons&Dragons, откуда ни возьмись выскочила Stormfront Studios с римейком своей же Pool of Radiance 1988 (!) года выпуска. Историческая справка: первая компьютерная игра по лицензии Подземелий-унд-Драконов и родоначальница легендарной серии GoldBox. Скажем честно, потрянуть стариной у разработчиков не вышло. Весьма вольная и сокращенная трактовка правил, однообразные и медленные бои в ОГРОМНЫХ (кроме шуток) подземельях, баги и повадки настоящего камикадзе – при удалении уносить с собой Windows. Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor вышла уж слишком близкой к оригиналу, и оценить это смогли немногие.

2002

Темные предзнаменования зловеще кружили над новым годом, но, как и положено в настоящей RPG, знали об этом немногие. Широкою общественность же больше волновали другие заботы: праздничное похмелье, падение мировых цен на нефть и то, какой получится Morrowind.

ГОЛЫЙ КОРОЛЬ

Bethesda Softworks, после столь же шедеврального, сколь и глючного Daggerfall, еще в 2000 году начала дразнить публику картинками из новой части «Древних Свитков». Ее звали The Elder Scrolls III: Morrowind, и она обещал быть как минимум ролевой игрой года, а то и двух – настолько радужными были пресс-релизы. Однако действительность оказалась несколько более приземленной. С одной стороны, сиквел был дьявольски красив (пусть, конечно, и не так, как на первых скриншотах) и имел в достатке как свободы, так и игрового мира, но... Огромный остров Вварденфел за свои размеры платил штампованными пейзажами и пустотой. По его пустыням можно было бродить часами, но в них было решительно нечем заняться. Упорные же игроки рисковали вскоре исчерпать запас развлечений и в городах, ибо недочеты в ролевой системе позволяли качать своего героя, как в телевизионной рекламе: «От лузера до полубога за 2 дня! Daedric Armor в придачу!». Такое раздвоение личности вызвало среди фанатов сериала настоящий раскол: одни считали, что игра повернулась лицом к более широкой аудитории, а другим казалось, что Bethesda слишком увлеклась графикой, забыв о других, не менее важных для RPG компонентах. Скрашивал положение идущий в комплекте редактор, и тысячи сайтов заполнили любительские моды и плагины.

RPG-КОНСТРУКТОР

Новое творение BioWare – Neverwinter Nights ждали ничуть не меньше, и уж здесь все обещания были выполнены. Великолепная 3D-графика – есть, точная интерпретация правил D&D 3.0 – на месте, мощный и простой в использовании редактор, дающий каждому возможность создать себе (и другим) приключение, – пожалуйста. Последний, безусловно, был гвоздем программы: редактированию подвергалось буквально все, от лесов и подземелий до цифр в описании отдельных предметов. Любое действие находилось от начинающего демиурга не дальше пары щелчков мышью, а специально открытый раздел на официальном сайте позволял каждому выставить свои работы на всеобщее обозрение. Единственным, к чему нельзя было добавить превосходный эпитет, оказалась одиночная кампания. Разработчики то ли не смогли, то ли не успели воспользоваться своим же конструктором. После банального, но неплохого начала игра стремительно вырождалась в однообразное рубилово, никак не вяжущееся с именем студии, создавшей Baldur's Gate.

НЕКРОФИЛИЯ

Когда же тяжеловесы, вразнобой помахав кулаками, покинули ринг, туда тихо и со смущенной улыбкой выползла Icewind Dale 2. Хвалясь в рекламных плакатах использованием прославленного движка Infinity, игра делала все возможное, чтобы свести этот самый движок в могилу. Куда-то пропала поддержка OpenGL, сюжетная линия стала совсем пунктирной, а AI воскресал в памяти кошмары о железных шахтах из Baldur's Gate: герои снова научили застревать в углах и устраивать ненужные массовки посреди тесных коридоров. В темном царстве подвалов и пещер слабо отсвечивала лишь ролевая система, в авральном порядке переведенная на рельсы третьей редакции Dungeons&Dragons. Умения, расы, киты и генерация персонажей, извлеченная от нудного geotII, делали выращивание суперменов свежим и в чем-то даже интересным.

САМОИГРАЮЩАЯ ПЛАСТИНКА

А вот то, что готовилось в недрах студии Gas Powered Games, было продуктом совсем другого свойства. Красоты Dungeon Siege было не занимать, но на вопросы о жанре, сюжете и прочих мелочах Крис Тейлор отделялся лишь общими словами об «огромном, бесшовном мире». Причем насчет мира создатель Total Annihilation нисколько не приврал – в его новой игре действительно не было ни одной надписи loading, глобальную карту никто не мешал исходить из конца в конец пешком, а в подземелья здесь попадали не через экран загрузки, а спустившись по лестнице. Но в попытках сделать игру как можно более массовой и легкой в освоении, из стандартной action/RPG были вырезаны все «лишние» части, вроде классов и необходимости хоть что-то выбирать при повышении уровня. Вместо этого мир спасал фермер, обучавшийся любой профессии прямо по ходу дела, характеристики росли в зависимости от предпочитаемого способа истребления монстров, и даже сбор боевых трофеев совершался нажатием одной кнопки. В управлении отрядом на откуп AI вообще было отдано очень много. Настолько, что игра вполне могла играть сама в себя, бегая за показавшимися на горизонте монстрами и даже выполняя отдельные квесты. Неудивительно, что наибольшей популярностью игра пользовалась, как и в случае с Neverwinter Nights, у создателей модов, которых разработчики поддерживали, выпустив специальный набор инструментов и онлайнное руководство Siege University.

НА ЗАКУСКУ

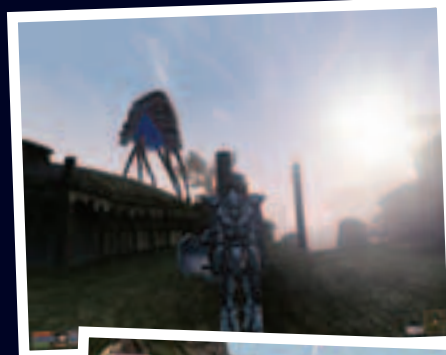
Конечно же, звание «сюрприз года» заслужила Divine Divinity от бельгийцев из Larian, сумевшая совместить большой мир, интересные диалоги и задания со стремительными боями в стиле Diablo и гибкой ролевой системой. А также – беззлобные насмешки над штампами жанра, великолепная музыка и симпатичная двухмерная картинка – вещь в описываемый период уже редкая. Последний участник ролевого парада – Might & Magic IX – относился к тем проектам, которым не помогут уже никакие модификации. Когда двумя годами ранее под бульдозер прессы попала Wizards & Warriors, никто и предположить не мог, что найдутся люди, способные повторить все ее ошибки. Невменяемый сюжет, избыточный трудозапоминаемыми скандинавскими фамилиями, ужасная графика и интерфейс, явно созданный как оружие пытки, – в New World Computing заветам г-на Брэдли следовали с поразительной точностью. В комплекте с бессловесными NPC, круглые сутки бомжающими на улицах городов, и доброй сотней почтовых квестов шел набор самых разнообразных багов. В том, что после такого надругательства над легендарным сериалом команда разработчиков была почти в полном составе уволена, видится проявление какой-то высшей справедливости.

Беда только в том, что вместе с остатками NWC и 3DO путь к банкротству начали и другие компании. После низких продаж Icewind Dale 2 на поверхность всплыли давно имевшие место финансовые неурядицы Interplay, начался массовый исход сотрудников, а многие перспективные разработки канули в пучину забвения.

Да и на хитах тоже сказало брожение в умах дизайнеров. И Morrowind, и Neverwinter Nights, при всех своих достоинствах и миллионных продажах, крайне пренебрежительно обращались с тем, что когда-то составляло сердце любой RPG – одиночной кампанией. В BioWare игроку просто предложили заняться изобретением интересных историй самостоятельно, а разработчики третьей части The Elder Scrolls больше уповали на свободу и, опять же, создаваемый пользователями контент. В меньших масштабах эта тенденция проявилась и в Dungeon Siege. ■

Продолжение следует...





Космические Рейнджеры

Эта игра появилась настолько неожиданно, что, кажется, ее выход оказался сюрпризом даже для самих разработчиков. Маленькая студия из Владивостока, крошечный бюджет, совсем немного технологий и огромное количество идей. Проще всего «Космических Рейнджеров» описать как подобие древнего (но от того не менее замечательного) Star Control 2. Мы снова, как и десять лет назад, бороздили космос на верном звездолете, общались с инопланетянами, торговали и полутно спасали галактику. Только в своей версии Elemental Games взяли на вооружение те самые принципы живого мира, за которые мы уже не раз похвалили серию Gothic, доведя их до совершенства. Теперь NPC не просто мирно занимались своими делами, они тоже сражались с врагами, набирали опыт и даже могли избавиться от угрозы Клисан безо всякой помощи игрока. И этим достоинства КР далеко не исчерпывались. Успеху игры способствовали и интересные пошаговые бои, и текстовые квесты в духе лучших продуктов Infocom. Не хватало только одного – нормальной рекламной кампании со стороны издателя. Загадочное нежелание не то что финансировать, а просто продвигать на рынок уже готовый проект не поддается никакому объяснению. Но если КР сумела это пережить, то для многих западных RPG последствия такого отношения были самыми плачевными.



Arx Fatalis

В кои-то веки попытка возродить классику жанра (в данном случае – Ultima Underworld) более-менее удалась. Мир, в котором солнце перестало греть поверхность и всем народам пришлось переселиться в подземелья и ютиться в пещерах и узких коридорах. Не лишенная условностей, но интригующая обстановка, потрясающая интерактивность и творение заклинаний черчением рун в воздухе. Правда, как и в случае с Gothic, необычный проект не получил должной рекламы и особого брожения умов не вызвал.



Mario Kart Arcade GP

Марио вернулся... и развернулся. Nintendo не жалуется на игровые автоматы и неохотно отправляет своих персонажей в аркады. Но специалисты из Namco сделали компании предложение, отказаться от которого было невозможно. В конце прошлого года в японских залах игровых автоматов появилась единственная в своем роде аркадная версия Mario Kart Arcade GP.

Внутри машины Mario Kart Arcade GP стоит аркадная платформа Triforce, схожая с начинкой GameCube. Несмотря на это, Mario Kart Arcade GP не имеет никакого отношения к Mario Kart: Double Dash!! с GameCube (а продолжение консольного Mario Kart так и не было анонсировано). Поэтому попробовать новенькую версию картинга с водопроводчиками можно только в аркадах, и никак иначе. Да и в аркадах-то не всегда. В Японии игра вышла в октябре прошлого года, а уже в декабре мы играли в Mario Kart Arcade GP на российской выставке EELEX 2005. Спешим излить впечатления на страницы рубрики. Самая прикольная штука, придуманная инженерами Namco, — это укрепленная над экраном фотокамера. В начале вы выбираете персонажа (погоняться пришли Марио, Принцесса Пич, Боузер, Варио, Луиджи, Тоуд, Данки Конг и Йоши со стороны Nintendo и Пэк-мэн, Миссис Пэк-мэн и Привидение Блинки со стороны Namco), а затем игра попросит вас посмотреть в камеру и подождать, пока вылетит птичка. Движок превратит ваше изображение в своеобразный шарж на одного из жителей

1



3



4



1 АВТОМАТ МАРИО КАРТ АРСАДЕ GP ДВУХМЕСТНЫЙ, НО ПАРУ МАШИН МОЖНО СОЕДИНИТЬ КАБЕЛЕМ И ИГРАТЬ ВЧЕТВЕРОМ. 2 ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА СИМПАТИЧНЫЕ РОЖИЦЫ ПЕРСОНАЖЕЙ. 3 ПЕРСОНАЖИ ОТЛИЧАЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО ВНЕШНЕ, КАЖДЫЙ КАРТ НА ТРАССЕ ВЕДЕТ СЕБЯ НЕ ТАК, КАК ДРУГИЕ. 4 АВТОМАТ ПРОИЗВОДИТСЯ СОВМЕСТНО NINTENDO И NAMCO. ТАК В ИГРЕ ПОЯВИЛИСЬ ЖЕЛТЫЕ ПОЖИРАТЕЛИ ТОЧЕК.

Скорее в номер!

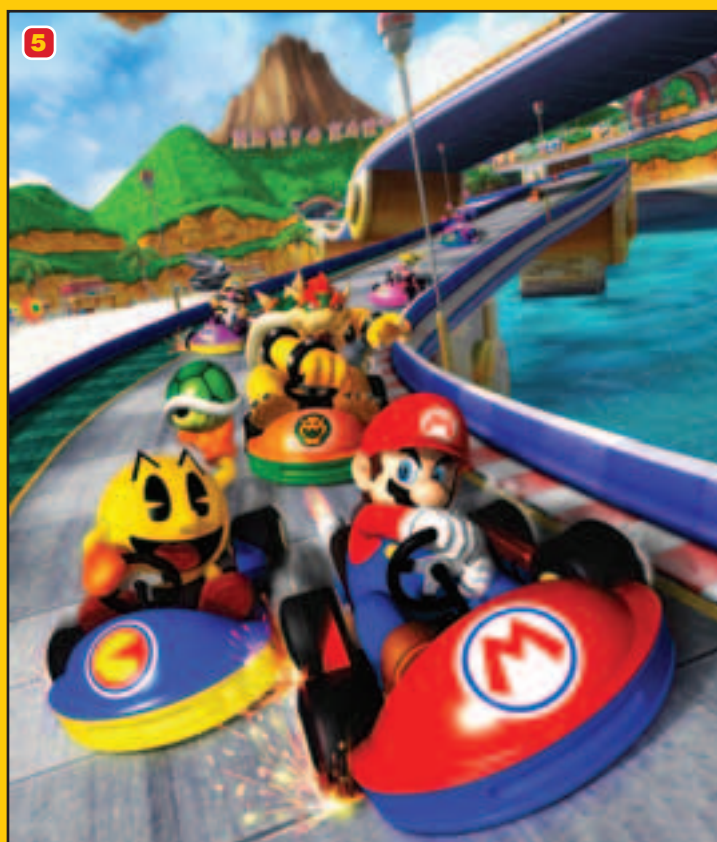
Sega, надежда всех энтузиастов игровых автоматов, передает, что игры на платформе следующего поколения Lindbergh будут готовы в начале 2006 года. Сначала в аркады поступит зомби-шутер The House of the Dead 4 и симулятор тенниса Power Smash 3 (Virtua Tennis 3). Обожаемый Virtua Fighter 5 задерживается до лета.



ХОЧУ!

Где поиграть в Mario Kart Arcade GP? Сейчас в России не установлено ни одной такой машины, и на выставку EELEX 2005 группа компаний «Уникум» привезла первый образец. Тем не менее, автомат попал в Россию всего через пару месяцев после появления в японских аркадах, а в новом году машины можно будет увидеть и в обычных залах игровых автоматов. Как только мы найдем хоть одну из них – тут же сообщим.

И помните: если у вас есть на примете зыкая аркада, где стоят необычные автоматы, отправьте весточку на почтовый адрес редакции с пометкой «Аркада» или лично Игорю Сонину на электронный адрес zontique@gameland.ru.



Грибного Королевства. Например, тот, кто выбрал Марио, получит нарисованную красную шапку и густые усы сантехника. Именно эта прикольная физиономия и будет витать над головой вашего персонажа во время гонки; ну а самая развлекуха начинается, если играть вчетвером на подсоединенных друг к другу автоматах.

Собственно геймплей мало чем отличается от виденного в прочих частях Mario Kart, включая Mario Kart DS. Аркадная игра серии не требует от вас фантастических навыков вождения, любой может сесть в кресло и мгновенно получить удовольствие от игры. Гений Nintendo Сигеру Миямото присматривал за разработкой Mario Kart Arcade GP и лично удостоверялся, что аркадная версия будет проще и доступнее. Например, в игре появилась невидимая резинка, стягивающая первого и последнего игрока. Лидеры едут чуть медленнее, а отстающие чуть быстрее – это делает гонку интереснее и дает шанс на победу даже новичкам. И уж конечно, никто не помешает аутсайдеру запустить в лидеров черепашьим панцирем или медным тазом (круглая кнопка Item в центре

руля) и выйти победителем.

Тут легко обмануться и подумать, что Mario Kart Arcade GP – упрощенная версия Mario Kart: Double Dash!! для посетителей кинотеатров. Нет. Во-первых, графика здесь на порядок лучше: текстуры чище, модели куда симпатичнее, а частота кадров никогда не падает. В игре шесть кубков по четыре трассы в каждом, и если первые гонки проще пареной репы, то в последних победу принесет только навык вождения (тем более что бонусы в сложных гонках использовать нельзя). Поначалу в каждом турнире доступно только две стартовые трассы. Как только вы пройдете их, откроется доступ к паре более сложных гонок. В финале турниров спрятаны развлекательные мини-игры, например, «докати арбуз до финиша за 30 секунд». Фотографию участника и все его достижения автомат записывает на личную магнитную карту памяти, которая должна выдаваться каждому игроку. Как водится, увиденная нами российская версия Mario Kart Arcade GP была лишена блока сохранения, и это, конечно, очень грустно. ■



■ СТРАШНО ДАЖЕ ПРЕПОЛОЖИТЬ, КАКИЕ УЖАСЫ ПОЯВЯТСЯ В ИГРЕ ПРО МАРИО, ЕСЛИ NINTENDO ВДРУГ ВОЗЬМЕТСЯ СОТРУДИЧАТЬ, НАПРИМЕР, С SARCOM. ● ИГРОВОЙ АВТОМАТ ВЫДАЕТ ОЧЕНЬ ЧЕТКУЮ, ЯРКУЮ КАРТИНКУ. ДАЖЕ И НЕ ВЕРИТСЯ, ЧТО ВНУТРИ МАШИНЫ – ОБЫКНОВЕННЫЙ GAMESHUB. 7 ОДИН ВЕРНО БРОШЕННЫЙ МЕДНЫЙ ТАЗ – И ВЫ С ПЕРВОГО МЕСТА ОПУСКАЕТЕСЬ НА ПОСЛЕДНЕЕ. ТАКОВА СЕРЬЕЗНАЯ ПРАВДА МАРИО КАРТ. ● КРАСНЫЕ И ПРИКОЛЬНЫЕ ТРАССЫ – ОДНА ИЗ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ МАРИО КАРТ.

CPL Winter 2005



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

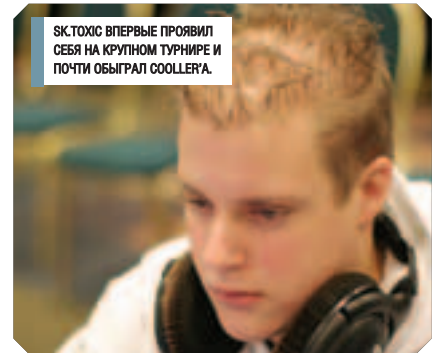
Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В декабре в США состоялся первый международный чемпионат по Quake 4, и если раньше у российских геймеров практически не было шансов выбраться за океан, то на нынешнее мероприятие поехали сразу трое отечественных участников. Подробности в нашем репортаже. Сегодня в номере также: результаты турнира «Планета-X» и обзор «КиберМетели 2005».



LUNATIC HAI ДОКАЗАЛИ, ЧТО КОРЕЙЦЫ УМЕЮТ ИГРАТЬ НЕ ТОЛЬКО В STARCRIFT: BROODWAR.

14 -18 декабря в Далласе (США) прошел чемпионат CPL Winter 2005. Призовой фонд в размере \$100000 в трех дисциплинах привлек внимание более тысячи участников со всего мира. Из России на турнир по Quake 4 отправилась тройка «квакеров» (Cooler, Jibo и ваш покорный слуга), и выступили они более чем достойно. На крупных состязаниях по новому шутеру всегда трудно предсказать победителя, поэтому даже официальный посев составлялся исходя из былых заслуг геймеров. Впрочем, в Америку приехало столько звезд по разным стрелялкам, что организаторам даже пришлось заново сделать жеребьевку – в первый раз одновременно несколько фаворитов попали друг на друга уже в дебюте. Но нес-

мотря на непредвиденные задержки, турнир начался согласно расписанию. Подробно описывать все матчи с участием россиян не имеет смысла. Мне удалось без проблем добраться до 1/8 плей-офф, где меня разгромил SK.Toxic. В сетке лузеров я уступил одному из лучших британцев 4K.Deus'у, ставшему восьмым, со счетом 1:2 (10-20 на Galang, 22-9 на Phrantic и 7-9 на Blip). Китаец по паспорту, но живущий более 10 лет в Москве Jibo пробился в десятку сильнейших, обыграв по ходу соревнований знаменитого итальянца Forrest'a. Ну а отдуваться за неудачи земляков по традиции пришлось Cooler'у. Стоит отметить, что главный отечественный дуэлянт накануне CPL Winter чувствовал себя неуверенно. Он часто проигрывал на разминке



SK.TOXIC ВПЕРВЫЕ ПРОЯВИЛ СЕБЯ НА КРУПНОМ ТУРНИРЕ И ПОЧТИ ОБЫГРАЛ COOLLERA.



SK GAMING НЕ ПРОИГРАЛИ НА ТУРНИРЕ НИ ОДНОГО МАТЧА.

РЕЗУЛЬТАТЫ CPL WINTER 2005 ПО QUAKE 4:

- 1 место – Cooler (Россия) – \$9000;
- 2 место – SK.Toxic (Швеция) – \$5600;
- 3 место – ic-FOX (Швеция) – \$3600;
- 4 место – SK.fooKi (Швеция) – \$2100.

РЕЗУЛЬТАТЫ CPL WINTER 2005 ПО COUNTER-STRIKE:

- 1 место – SK (Швеция) – \$18000;
- 2 место – Lunatic Hai (Южная Корея) – \$12600;
- 3 место – Jax Money Crey (США) – \$8400;
- 4 место – NIP (Швеция) – \$5400.

РЕЗУЛЬТАТЫ CPL WINTER 2005 ПО FEAR:

- 1 место – Cleaner (США) – \$4500;
- 2 место – TmG-BlueWolf (США) – \$2500;
- 3 место – Dahm (США) – \$1500.

На DVD вы найдете огромное количество демо-записей с CPL Winter в дисциплинах Counter-Strike и Quake 4.



COOLLER ИГРАЕТ ПОЛУФИНАЛ ПРОТИВ FOXA.

местным бойцам, соорудившим в одной из комнат отеля сетку на шесть компьютеров для тренировок. Однако когда дело дошло до серьезных баталий, все встало на свои места. Куллер по очереди разгромил мексиканца Silk, американца Daler'a, англичанина Zaccibus'a и шведа Fox'a. Действительно напряженной стала очная встреча виннеров, в которой Cooler лишь по итогам третьей битвы преодолел барьер в лице Toxic'a (7-3 на Phrantic, 6-17 на TMP Lost Fleet и 13-8 на Galang). Последний потрепал нервы россиянину и в суперфинале (те же 1:2 по картам), однако реванш не случился. Москвич занял первое место, став чемпионом CPL Winter 2005 и заработав \$9000. Невероятно интересной даже в отсутствие россиян стала дисциплина Counter-Strike 5x5. Уже в третьем туре не наблюдалось слабых команд, а исход некоторых встреч определило лишь дополнительное время. К удивлению местных болельщиков, не вошли даже в восьмерку сильнейших американцы из complexity и 3D, чемпионы ESWC и WCG этого года, соответственно. Зато настоя-

Fatal1ty испугался?

На всех предыдущих мероприятиях CPL по новым шутерам чемпионом неизменно становился американец Fatal1ty. Зарегистрировался на турнир он и в этот раз, и даже приехал в Даллас. Однако в последний момент отказался от выступления, толком не объяснив причину. Многие поговаривают, что знаменитый янки просто испугался грозного состава участников и, чтобы не сливать, решил не играть.

щий сюрприз преподнесли их коллеги из Jax Money Crey, ставшие в итоге третьими и записавшие в свой актив победу над соL и NiP. Ну а на верхнюю ступень пьедестала впервые за долгое время поднялись шведы из SK Gaming, обыгравшие в решающем матче корейцев из Lunatic Hai, у которых вплоть до финала виннеров была легкая турнирная сетка. В февральском номере журнала Cybersport вы найдете более детальный репортаж с CPL Winter 2005, а также интервью с призерами. ■



ЗДАНИЕ ОТЕЛЯ, В КОТОРОМ ПРОХОДИЛ CPL WINTER 2005.

На нашем DVD

Коллекция демо-записей с CPL Winter Championships 2005 и Clanbase Euro Cup, ролики Counter-Strike с «Планета-X», риплеи с InCup, IGE и Battle.net Ladder Season 3, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

ASUS A6Km – игровой ноутбук с веб-камерой и микрофоном.

Популярную у геймеров связку из процессора от AMD и видеокарты седьмой серии производства NVIDIA можно найти теперь и в мобильных компьютерах. Предоставила такую возможность компания ASUS, выпустив лаптоп A6Vm. В этом ноутбуке могут быть установлены различные модели CPU AMD Turion 64 Mobile. Закономерное любопытство вызывает энергопотребление этих «камней», ведь мало кому понравится, если мобильный процессор будет сильно греться, заставляя непрерывно работать вентилятор системы охлаждения. Так вот мы можем порадовать – по этому параметру новые CPU от AMD вполне сравнимы с моделями из серии Intel Pentium M. В зависимости от конфигурации, на A6Vm ставят «Турioны» MT-28/30/32/34/37 (тепловой пакет составляет всего лишь 25 Вт, а частоты от 1.6 до 2.0 ГГц) или чуть-чуть более дешевые и «горячие» ML-30/34/37/40 (35 Вт, от 1.6-2.0 ГГц).

Что касается установленного в A6Vm графического адаптера NVIDIA GeForce Go7300 (есть версии на 128 и 256 Мбайт), то техпроцесс изготовления этого чипа (90 нм) также способствует малому энергопотреблению (а значит, меньшему нагреву, редкому включению кулера и большему времени работы ноутбука от батарей). Кстати, по результатам испытаний тайваньского сайта HKEPC (<http://www.hkepc.com>), в сравнении с GeForce Go 6200 новый Go 7300 (при одинаковом объеме памяти) показывает на 10-20% большую производительность. В числе достоинств ноутбука стоит выделить наличие широкоформатного 15.4-дюймового ЖК-дисплея с глянцевым покрытием Color Shine, встроенной 1.3-мегапиксельной веб-камеры, интегрированного микрофона, кардридера, модулей Bluetooth V2.0+EDR и Wi-Fi 802.11a/b/g, сетевого адаптера 10/100/1000, выхода S-Video и четырех портов USB. Максимальный объем оперативной памяти составляет 2 Гбайт, а вместимость жесткого диска, в зависимости от модификации A6Vm, равняется 40, 60, 80 или 100 Гбайт.

Для любителей послушать музыку без загрузки операционной системы в ноутбуке реализована Audio DJ, а на панели управления есть кнопки play, pause, stop, fast forward и rewind, а также регулятор уровня громкости. Поддерживается этой моделью и фирменная утилита ASUS для игроков – GameFace Live, позволяющая в многопользовательском сражении вести переговоры и видеть друг друга во время игры. Так что встроенные в ASUS A6Km веб-камера и микрофон окажутся весьма кстати. Размеры новинки составляют 354x284x35 мм, а вес 2.85 кг. ■



ASUS A6Km – НОУТБУК С ВИДЕОКАРТЫ ОТ NVIDIA СЕДЬМОЙ СЕРИИ.

ForZe лучшие на Планете-X

24 -25 декабря в Киеве прошел Открытый Кубок «Планета-X» по Counter-Strike 5x5, в котором померились силами лучшие команды со всего СНГ. Для большинства участников соревнования стали эдаким вторым шансом проявить себя после недавнего ASUS Autumn – тогда, напомним, победили украинцы из A-Gaming, сумевшие обойти множество сильных представителей из России. Вроде бы, у себя дома отстаивать титул гораздо легче, но, как оказалось, не всегда родные стены помогают. Впрочем, обо все по порядку. Организаторы составили турнирную сетку таким образом, чтобы в первых трех раундах фавориты не попали друг на друга. Поэтому интересные бои начались лишь с 1/8 финала. На этой стадии состязаний жребий свел извечных соперников Virtus.pro и Pro100 – победа, как и на WCG 2005 Grand Final, досталась москвичам. В параллельно проходящем матче обладатель кубка ASUS оказался слабее eXplosive.eMobile.

Последняя добралась до 1/2 плей-офф, где с отставанием в два очка уступила ForZe, а VP разгромили Rush3D. Ключевой на турнире стала битва «Форзов» и «Виртусов» в финале виннеров. За всю историю эти кланы провели между собой бесчисленное количество встреч. Как правило, на международных соревнованиях и национальных отборочных преимущества было на стороне Virtus.pro, а на менее значимых мероприятиях успешнее выступал их соперник. В этот раз чаша весов склонилась не в пользу чемпиона WCG 2005 Russia, и ForZe победила со счетом 16:8. Тем временем в нижней сетке проигравших Rush3D окончательно лишила Pro100 шансов потеснить россиян в тройке лучших, но уступила в очередном стольном дерби против VP. В итоге за главный приз в размере \$3000 снова сразились участники финала виннеров. По правилам Full Double Elimination команде-лузеру для общего успеха необходимо выиграть две карты, а «Виртусам» удалось «взять» лишь одну. ■



VIRTUS.PRO НА ЭТОТ РАЗ СТАЛИ ЛИШЬ ВТОРЫМИ.

Финальные результаты «Планеты-X»:

- 1 место – **ForZe** (Romashka, Ex, Flatra, Sally, Zloba) – \$3000;
- 2 место – **Virtus.pro** (Groove, Hooch, LeX, Snoop, F_1N) – \$1800;
- 3 место – **Rush3D** (Mosk, Medic, Pohmel, ROMjke, k0kc) – \$800;
- 4 место – **pro100** (Edzie, Keks, Razor, kZm, Zeus) – \$400.



RUSH3D В ИГРЕ. НА ПЕРВОМ ПЛАНЕ КОКС.



PRO100 – ОДНА ИЗ САМЫХ СТАБИЛЬНЫХ КОМАНД В СНГ.

Третий сезон Battle.Net Ladder

В середине декабря на просторах Battle.Net прошли квалификационные бои третьего сезона регулярного рейтинга Ladder. По шестнадцать лучших игроков от каждого дивизиона разыграли между собой восемь путевок в Южную Корею, где в феврале состоится LAN-финал чемпионата. В числе счастливых оказался и наш представитель, и им стал не SK.Deadman, как уже

все привыкли, а юное дарование Xylian, который в решающем матче за поездку всухую «сделал» датчанина fnatic.Bjarke. Последний, кстати, является лидером европейского рейтинга Northrend. Впрочем, шансы на победу на Grand Final у россиянина небольшие – слишком сильные у него подобрались конкуренты: NiP-Farseer, WE.Sweet, 4K.Grubby, ShowTime и mouz.Shortround. ■



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@cyber-sport.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет: результаты лиги в «Бесконечности», а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

**Свежий номер
уже в продаже
цена 120р.**

Журнал еще не продается в вашем любимом клубе? Тогда срочно говори директору, что у нас для него выгодное предложение по распространению! А тебе за старания (если сотрудничество с клубом будет налажено) мы обязательно сделаем какой-нибудь приятный подарок. Ждем писем на dauid@cyber-sport.ru.

ЧИТАЙ ЖУРНАЛ **PRO** ГЕЙМЕРОВ



В январском номере:

На страницах:

- CPL Winter глазами Coolera и Jbo (плюс постер)
- интервью Томас Квартирка Моск Уlden Caravaggio
- обучение: сделай лучший мюзик своими руками
- тактика Quake 4, Warcraft III и Counter-Strike

На DVD:

- эксклюзивное видео с CPL Winter 2005 и киберМетели
- лучшие мюзик с драмами и коллекция демов за месяц
- видеоруки Counter-Strike, Warcraft III и Quake 4
- все патчи и моды необходимые для игры в Интернете

Справки в компьютерном клубе Рекорды ОИ, в Москве в московской комнате (подробности на сайте www.cyber-sport.ru)

ЗНАЙТЕ ПРЕДЫДУЩИЕ НОМЕРА ЖУРНАЛА НА WWW.CYBER-SPORT.RU

Обзор российского консольного киберспорта 2005

В ушедшем году внимательные читатели «СИ» уже не раз встречали на страницах журнала словосочетание «консольный киберспорт». Ничего удивительного: в 2004 организаторы консольных турниров то и дело сменяли друг друга, а в 2005 только в Москве появилось два постоянных содружества, проводящих состязания на «тостере Дарта Вейдера», также известном как PlayStation 2.

Первый проект – console-sport.ru – создавался усилиями всеобщего любимца и по совместительству редактора «СИ» Врена, а также постоянного главного судьи наших турниров Никиты Любимова (WeReW). Именно стараниями последнего мы обязаны ярким проведением таких крупных турниров, как Инфоком-2005 и Дни читателя «СИ». Не забудем и опытного судью H_Hunter'a, чья работа даже в самых сложных передышках выводила турнир в нужное русло.

Проект специализируется на чемпионатах по трехмерным файтингам (Tekken 5 и, раньше, SoulCalibur II), но не забывает и про другие жанры: проводились одиночные турниры по Halo 2, Gran Turismo 4, Burnout 3: Takedown и Pro Evolution Soccer 4.

Второй – Fighting.ru – как и следует из названия, посвящен файтингам и собрал под своей крышей несколько московских организаторов. Официально проект создан в день открытия одноименного сайта, но на деле его участники работали вместе еще с августа 2004 года, когда был проведен первый всероссийский мультифайтинговый турнир MFA2004. Хотя изначально в проекте участвовали только любители 2D-файтингов, следуя требованиям фанатов 3D, Fighting.ru с легкостью подхватил новые дисциплины – Tekken 5, SoulCalibur II и Virtua Fighter 4 Evo.

Самым сложным испытанием для проекта стал MFA2005 – крупнейший за всю консольно-игровую историю России турнир по файтингам, в котором сошлись 150 человек. Его посетили игроки из более чем 20 городов СНГ, причем основная борьба разгорелась между Москвой и Питером в дисциплине Guilty Gear XX#Reload. Подробно о том, как все это происходило, вы могли прочесть в сентябрьском номере нашего журнала.

Важная веха развития консольного киберспорта – систематическое проведение состязаний. Если в 2004 году регулярностью могли похвастаться только турниры по Guilty Gear XX#Reload, проводившиеся BioLogIn'ом и Hate'ом с сайта GuiltyGear.ru, то в 2005 году сообществу Fighting.ru удалось наладить исправное (раз в несколько

недель) проведение турниров по популярным файтинг-дисциплинам: Tekken 5, SoulCalibur II и III, Street Fighter 3, Garou: Mark of the Wolves. Конечно, это было бы невозможно без команды высококвалифицированных судей, которую составляют Aerond, Nicola, Omega, RvK и Random Fighter.

Другая важная сторона деятельности проекта – утверждение предельно приближенных к общемировым правил и введение единой системы рейтингов. Сейчас любой организатор может подать заявку на включение турнира, проведенного в любой части России по правилам Fighting.ru, в общий рейтинговый зачет. Таким образом, в равных условиях оказываются игроки из Москвы, Санкт-Петербурга, Екатеринбурга, Киева и многих других городов. Кроме того, по итогам года лучшие игроки получают приглашения на закрытый турнир с крупным призовым фондом, который пройдет в феврале 2006.

Помимо описанных проектов, нужно отметить деятельность ASoF.ru, занимающегося консольным киберспортом в Киеве и Санкт-Петербурге, различных питерских, екатеринбургских, нижегородских, самарских, минских и иркутских организаторов, с разной степенью регулярности проводящих турниры по файтингам. Памятуя о растущей популярности файтингов во всем мире



ФИНАЛИСТЫ ОФИЦИАЛЬНОГО ТУРНИРА ПО ТЕККЕН 5.

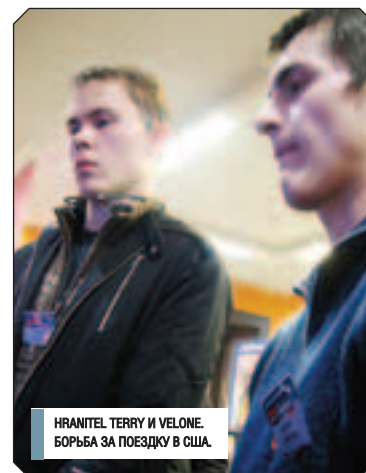
и включении Halo 2 и Dead or Alive 2 в программу WCG2006, можно смело утверждать, что как в России, так и во всем мире в 2005 году консольный киберспорт быстро развивался и, начав несколько лет назад с известности в узком кругу приверженцев, сейчас вступает во «взрослую» жизнь. ■



ЗРИТЕЛИ НЕ ХОТЯТ ПРОПУСТИТЬ НИ СЕКУНДЫ МАТЧА.



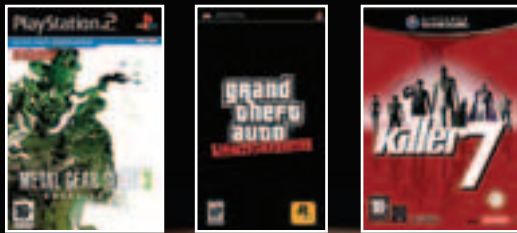
КОНСОЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ ЖИВЕТ И РАЗВИВАЕТСЯ!



ИГРАТЕЛИ TERRY И VELONE. БОРЬБА ЗА ПОЕЗДКУ В США.

ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН? НЕ ГРУСТИ!

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО в интернет магазине GamePost



Metal Gear Solid
3: Snake Eater
(Steelbook Edition)

\$69.99

Grand Theft Auto:
Liberty City
Stories

\$69.99

Killer 7

\$79.99

* Не нужно выходить
из дома, чтобы
сделать заказ

* Покупку можно
оплатить кредит-
ной картой

* Игру доставят
в день заказа

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





FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

bxAutoZip 1.12

<http://baxbex.de/files/bxzipoe.exe>

Небольшой плагин для Outlook Express, существенно облегчающий работу с файлами. Теперь любой вложенный в письмо файл автоматически архивируется. А обработку тех файлов, которые не сжимаются (MP3, JPEG), можно запретить.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1265 Кбайт

PCManager 1.21

<http://www.pcmanger.ru>

Удобный и функциональный планировщик, способный управлять CD-приводом, компьютером и Winamp'ом. Есть говорящие цифровые/стрелочные часы с обилием скинов, календарь на «Рабочий стол», секундомер, таймер обратного отсчета.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 3303 Кбайт

«Карта Москвы» 2.3

<http://moscowmap.ru>

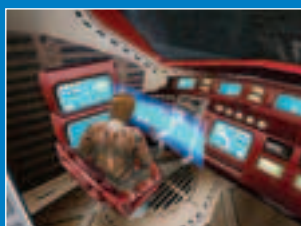
Подробная и интерактивная карта Москвы с детализацией до отдельного дома, реки или лесопарка. Программа имеет удобную систему поиска и навигации по карте. Поддерживается поиск организаций, остановок общественного транспорта.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 10600 Кбайт

ВСЕ >

Реальные деньги за виртуальный мир

Кинематографист Джон Джейкобс (известен в узких кругах как Neverdie) стал первым в истории цивилизации человеком, который заплатил \$100 тысяч за виртуальную собственность — космическую станцию в онлайн-ролевой игре Project Entropia (<http://www.project-entropia.com>). Напомним, в начале 2005 года был установлен предыдущий рекорд: Дэвид Стори заплатил \$26.5 тысяч за остров в той же игре. Стори уже окупил свои капиталовложения, взяв с игроков налоги за пользование островом, отмечает портал News.com (<http://news.com.com>).



КОЕ-КТО В ИНТЕРНЕТЕ ДАЖЕ РАБОТАЕТ...

Очередное исследование привычек пользователей Интернета, проведенное Pew Internet Center (<http://www.pewinternet.org>), показало, что среди всего многообразия сервисов Глобальной сети наибольшей популярностью пользуется электронная почта.

77% обитателей Сети ежедневно получают или отправляют электронные послания. На втором месте по популярности (63%) — поиск, причем среди поисковых машин наиболее востребованы Google, Yahoo! и MSN.

46% пользователей читают в Интернете новости, 29% — «работают» (т.е. ищут информацию, нужную для работы). 18% обмениваются короткими посланиями (ICQ и другие пейджеры), еще столько же — проводят финансовые операции с помощью онлайн-представительств банков.

Остальные развлекаются: 8% болтают в чатах, 5% — резервируют номера в гостиницах и покупают билеты, по 3% — читают блоги (персональные сетевые дневники) и участвуют в интернет-аукционах.

КАК ОНИ ДЕЛАЮТ ДЕНЬГИ?

Для многих онлайн-ролевые RPG стали не только развлечением, но и источником дохода — ведь виртуальные деньги нынче можно без труда обменять на полновесные доллары и рубли.

По данным торговцев из IGE (<http://www.ige.com>), сегодня в Интернете насчитывается около 350 MMORPG. Их совокупная аудитория — около 10-20 млн. человек, что превышает население некоторых европейских стран, например, Финляндии, Бельгии, Норвегии. Причем, в отличие от стареющей Европы, чье население редет, количество геймеров в MMORPG, равно как и оборот виртуальной экономики, постоянно растут.

Согласно все той же IGE, годовой товарооборот виртуальных вещей в онлайн-играх достиг \$900 млн. Этот «без малого миллиард» долларов ежегодно тратится на покупку виртуальных артефактов (отметим: в этой сумме не учтены обязательные \$10-12 в месяц — расходы на игровое время). При этом кое-какие геймеры ведут достаточно прибыльный бизнес, исправно зарабатывая «на игре» несколько тысяч долларов в месяц. Примеров таких много, скажем, газета NY Times упо-

минает 36-летнего Джейсона Айнсворта — владельца процветающего виртуального агентства недвижимости в Second Life (<http://secondlife.com>). Сдавая виртуальные помещения нескольким десяткам «жильцов», он заколачивает до \$1800 в месяц. Этой суммы вполне хватает на оплату реального дома в Лас-Вегасе, где игрок и проживает. На сетевых RPG зарабатывают не только игроки, но и многочисленные «паразиты». Например, сетевые аукционы (e-Bay и др.) или все та же IGE. Последняя держит круглосуточный онлайн-обменный пункт, в котором можно купить валюту практически любой игры — World of Warcraft, Everquest, Lineage, Second Life, City of Heroes, Guild Wars и др. Все организовано очень удобно — оплата проходит по картам Visa и Master Card или по PayPal. Но что забавно, разработчики игр тоже не устояли перед искушением получить толику дополнительной прибыли. Вспомните, как после долгих лет борьбы с игровым «черным рынком» Sony открыла легальный обменник, где геймеры из EverQuest II продают и покупают виртуальное добро.

САМОЕ ДОРОГОЕ — В СЕТЬ

У легендарного сервиса MP3.com появился на днях дочерний проект, позволяющий подписчикам хранить любимую музыку не на компакт-дисках и даже не в любимом плере i-Pod, а прямо в Интернете. Сервис MP3tunes.com (<http://www.mp3tunes.com>), как сообщает сетевое издание Internet.ru, рассчитан, главным образом, на многочисленных пользователей легальных интернет-магазинов.

С учетом того, что коллекции некоторых покупателей, приобретавших избранные произведения любимых исполнителей по \$0.99 за штуку, могут тянуть на многие тысячи долларов, гибель или пропаша любимого собрания может обернуться чувствительным ударом по кошельку, ведь восстанавливать потерянную коллекцию придется за те же деньги. Воспользовавшись же услугами MP3tunes.com, меломаны с безлимитным Интернетом имеют шансы не только сохранить нервы, но и значительно облегчить себе жизнь, избавившись от необходимости хранить компакт-диски с резервными копиями любимых записей. Стоимость услуги составляет \$40 в год; подписчик получает неограни-

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Сообщество фанатов игры Call of Duty пригрозило закрыть 17 декабря игровые серверы на 24 часа, если разработчики и издатель не ответят на вопрос, когда будет разработана защита от читерства и не появится соответствующий патч. Хотя интернет-забастовка и не состоялась, напуганные Infinity Ward и Activision заявили, что патч и защиту (Punkbuster) игроки получат уже в начале этого года.

...Владельцы широкополосного доступа проводят в Сети в 2 раза больше времени и просматривают в 3 раза больше страниц, чем абоненты dial-up'a.

...По прогнозам, к 2009 году объем «черного рынка» MMORPG достигнет 7 млрд. долларов.

...По мнению экспертов из Family Media Guide, игра Resident Evil 4 более жестокая, чем Grand Theft Auto: San Andreas или God of War.

...Индустрия интернет-портнографии приносит около 12 млрд. долларов в год.

...Каждый пятый американец (22%), читающий периодические издания, предпочитает читать газетные статьи исключительно в Интернете.

...Сетевой рекламе скоро исполнится 12 лет — первый баннер был показан в 1994-м году.

...Каждый пятый пользователь Интернета одновременно слушает радио. При этом около 57% пользователей искали «в онлайн» дополнительную информацию сразу после того, как услышали что-то интересное по радио.

...Количество абонентов сотовой связи в России в прошлом году составило 120 млн. человек, а абонентов фиксированной связи — 40 млн. Что касается количества пользователей Интернета, то их в России около



Мини-игры

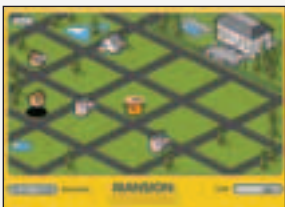
Наш выбор

В сегодняшней подборке мини-игр все сестры получили по серьгам – квест, стратегия и пара стрелялок. Каемся: на момент сдачи номера Submachine был пройден лишь на 50%. Если не хотите мучаться, как мы, обойдите его стороной. С остальными играми справится даже первоклассник.

MANSION: IMPOSSIBLE

<http://3form.net/mansion-impossible>

Простая, но при этом жутко затягивающая экономико-стратегическая игра. Задача такова: покупая и продавая недвижимость, довести капитал со стартовых 100 тысяч долларов до 10 миллионов, достаточных для покупки имения. Дело осложнено тем, что дома то дорожают, то дешевет.



ALLOY

<http://ifun.ru/movie636.html>

Главный вопрос – можно ли перебить всех врагов, что попадают на пути бедняги Alloy?.. Сдается, сделать это почти невозможно – чем дальше, тем супостатов больше, да и действуют они все ловчее. Надежда лишь на сноровку игрока и на время от времени выпадающие бонусы.



SUBMACHINE

<http://www.wimp.com/submachine>

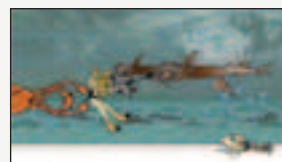
«Это было замечательное путешествие! Многие не понимают, почему я так говорю, ведь я потерял левую руку. Но зато я обрел...». Таковы строки из дневника, который вы рано или поздно найдете, проходя квест. Предупредим: голову поломать придется изрядно, но дело того стоит.



NEMO'S REVENGE

<http://www.crocco.net/nemosrevenge.html>

В этой бродилке все неправильно! На протяжении семи экранов вы монотонно отстреливаете глупых хищников, пробираясь в подводную пещеру, где кальмар прячет украденную жемчужину. Только дошли и расслабились, как на бой выходит мега-босс, да еще и не один. Несправедливо!..



ФАКТ

73% интернетчиков блокируют какой-либо вид рекламы (всплывающие окна и т.п.), а 45% блокируют все, что могут. Сегодня не поддается блокировке лишь контекстная реклама на поисковых сайтах.

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

CheMax Rus 4.4

<http://www.cheatsmaximal.net>

Свежая версия CHEats MAXimal Rus – это все тот же, любимый многими российскими геймерами, интерактивный сборник кодов для PC игр. Простой интерфейс, малый размер и еще большее количество «взломанных» игр – более 6 тысяч.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1700 Кбайт

Best Сонник 2.0

<http://softsmm.h15.ru/sonnik.html>

Толкователь снов, база данных которого создана на основе знаменитого сонника Миллера. В этой версии расширен объем толкований – их теперь не 400, а более 2000. Бесплатный код регистрации можно получить на сайте автора.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 525 Кбайт

ВСЕ >

ченный объем дискового пространства и неограниченный же трафик, который можно использовать для скачивания/закачивания музыки и даже для организации собственных музыкальных трансляций. Кстати, администрация сервиса на всякий случай предупреждает, что учетные записи с множественными пользователями будут «помечаться», дабы сервис не имел лишних трудностей с RIAA и другими правозащитными организациями.

АРЕСТОВАН ЗА ПОДДЕЛКУ... НОВОСТИ

Иакахиро Ямамото, 30-летний программист из Японии, задержан полицией по обвинению в размещении фиктивной новостной статьи. Левую «новость» шутнику удалось протащить не куда-нибудь, а на японский портал Yahoo News, где ее прочитало и приняло близко к сердцу почти 70 тысяч граждан страны. Возмущенность японцев и широкий резонанс вполне понятны, так как в весьма правдоподобной заметке говорилось о том, что «китайские войска уже вторглись в Японию!». А отношения Японии с Китаем сейчас далеко не самые теплые. Сам инцидент случился еще в октябре 2005-го, но раздраженная полиция потратила немало сил и все-таки нашла шутника, не поленившегося для неудачной шутки создать

сайт, очень похожий на настоящий новостной портал.

GOOGLE ПРОТИВ АФРОАМЕРИКАНЦЕВ

Бета-версия нового инструмента Google Suggest (<http://www.google.com/webhp?complete=1&hl=en>) вызвала серьезный скандал. Этот сервис самостоятельно дополняет введенные слова или фразу в соответствии с заложенной программистами моделью и наиболее часто встречающимися запросами пользователей. Однако вскоре после начала тестирования обнаружилось, что «искусственный интеллект» Google демонстрирует странные предпочтения. К примеру, фразу «Чернокожие это...» («Blacks are») сервис дополнил множеством малоприятных для афроамериканцев эпитетов и характеристик. В частности: «Чернокожие – ленивые» («Blacks are lazy»), «Чернокожие являются низшими» («Blacks are inferior») и так далее. А вот словосочетание «Белые это...» («Whites are») вызвало более приятные ассоциации, например, «Белые лучше, чем чернокожие» («Whites are better than blacks»). Отбиваясь от обвинений в расизме, разработчики Google Suggest подчеркивают, что сама по себе система «политкорректна» и лишь учитывает наиболее часто встречающиеся запросы пользователей к поисковой машине. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

20 млн. человек. ...В конце 2005-го года в Китае насчитывалось более 730 миллионов пользователей телефонов, при этом стационарных телефонов было «всего» 349 миллионов штук, а вот мобильных – уже 383 миллиона.

...Китайские власти намерены ввести процедуру обязательной регистрации всех абонентов сетей сотовой связи. Лица, отказавшиеся зарегистрироваться, останутся без телефонов.

...Nokia сообщила, что игровые телефоны N-Gage не оправдали надежд и будут сняты с производства.

...Ежегодно на дорогах США происходит 1.5 млн. столкновений автомобилей и оленей. В результате погибает до 150 человек, а ущерб, который наносит четвероногие самоубийцы, достигает \$1.1 млрд.

...Опубликован перечень самых безопасных автомобилей 2005-го года. Среди больших авто лидер – Ford Five Hundred, серебро у Audi A6. Среди среднеразмерных «золото» у Saab 9-3 и Subaru Legacy, серебро – Audi A4, Chevrolet Malibu, Volkswagen Passat. В категории малых автомобилей золота удостоена Honda Civic.

...Обнаружено, что некоторые цветные лазерные принтеры, в частности Xerox DocuColor, оставляют на распечатываемых документах скрытую маркировку в виде еле заметных желтых точек. Эти знаки позволяют спецслужбам установить дату создания документа и серийный номер устройства, его отпечатавшего.

«Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),
«Вебпланета» (<http://www.webplanet.ru>),
KM.ru (<http://www.km.ru>),
Washington Profile (<http://www.washprofile.org>),
«Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)



САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

Frag.su

<http://www.frag.su>

Совсем юный портал (открыт 1 июня 2005 года), посвященный киберспорту в странах бывшего СССР. Этим, кстати, обусловлен и выбор



домена (SU – Soviet Union). Что ж, цель достигнута: интернациональный сервер посещают игроки из России, Украины, Белоруссии, Латвии, Литвы, Эстонии и других стран. Из интересного отметим репортажи, обязательно с фотографиями, со всех крупных турниров и чемпионатов в мире. Безусловно, стоит полистать размещенные здесь авторские статьи, тактические руководства и переводы самых интересных иностранных материалов. Но главная изюминка в том, что все желающие могут задать вопрос одной из лучших команд на просторах бывшего СССР – pro100[frag.su]. Профи, надо признать, отвечают довольно честно и откровенно.

«Коллекция старых игр»

<http://agdb.net.ru>

Очень, очень приятно встретить в Сети сайт, где собраны практически все старые добрые игры. Кажется, мы играли в это лишь вчера, а глядишь – уж десять лет прошло... Пусть графика и движок совсем безыскусны, но сколько теплых



воспоминаний вызывает простой перечень старых хитов. Большинство игр можно бесплатно загрузить, ну а некоторые – купить. Кстати, на современных компьютерах у старых игрушек могут возникать сложности – они либо пойдут чересчур быстро, либо вообще не запустятся, либо не будет звука и т.п. Но все трудности поправимы. Для этого на сервере выложены специальные утилиты-«тормоза», замедляющие систему, делающие скорость старой игры вполне приемлемой. Другой вариант – специально для старых игр купить б/у ноутбук. На сайте как раз и нужная ссылка имеется. А вы думали, для чего еще нужны старые ноутбуки?..

XTgamers

<http://www.xtgamers.com>

Полтора года – это, по нынешним временам, солидный возраст для игрового сетевого издания, пытающегося охватить почти всю тематику компьютерных развлечений и игровой индустрии. Удалось задуманное или нет? Думается, не на 100%, а на 80-90%. Но при этом можно отметить, что ресурс выделяется собственным стилем не только в дизайне, но и в подготовке и пода-



че материалов. «Только самая актуальная и достоверная информация в оперативные сроки» – этого принципа тут пытаются придерживаться. В результате геймеры часто находят на XTgamers эксклюзивные статьи, обзоры, превью, интервью с разработчиками игр и свежие игровые новости. Неплох и файловый архив, насчитывающий уже более 2-х сотен файлов – демо-версий, патчей, видеороликов, свежих драйверов и утилит. Поэтому сайт довольно популярен: посещаемость достигает 500 уникальных обращений в день.

Знакомства

«Цивилизация»

<http://www.civ.altnet.ru>

Вы угадали – барнаульский информационный портал «Цивилизация» посвящен одноименной культовой игре. Здесь в огромном количестве собраны всевозможные материалы по всем версиям Civilization. Общеизвестно,



что хотя игра эта непростая, она с лихвой вознаграждает за усилия, потраченные на изучение. Главная цель ресурса такова: помочь неофитам освоить тонкости и затем приобщить всех к «клану цивилиманов». Похоже, создателям сайта это удалось.

«Хроники Арды»

<http://chronarda.ru>

Богато иллюстрированный портал представляет собой объединенную энциклопедию по нескольким темам фэнтези и мифологии. Здесь выложены материалы, посвященные произведениям Дж.Р.Р. Толкина, Дж. Мартина, Дж.К. Роулинг, Эллингсми и Кельтским мифам и многое другое. Информация настолько обширна и многообразна, что «не поддается перечислению» – это самая настоящая энциклопедия! В качестве бонуса на сайте есть несколько flash-игр.

«Зоопарк ручных компьютеров»

<http://www.handy.ru>

А как еще назвать сервер, посвященный КПК? Чтобы выдержать стиль до конца, его основные разделы именуется так: «Зоомагазин» (интернет-магазин), «Базар» (форумы), «Кормушка» (программы для КПК), «Песочница» (клуб пользователей КПК), «Кенгурятник» (каталог КПК: виндузины, пальмовые, псовые и дикие), «Палеонтологический музей» (история и эволюция PDA) и, конечно же, «Уголок Дурова» (юмор). Несмотря на забавные названия, сервер весь



«Корсары»

<http://www.pirates.com.ru>

Ресурс полностью посвящен пират-



кой тематике: «Пираты Карибского моря», «Дети капитана Шарпа», «Возвращение морской легенды». Сервер содержит много полезной информации: патчи, моды, прохождения, советы новичкам, описания оружия и кораблей. Для удобства навигации предусмотрен расширенный поиск по сайту, что для фанатских проектов является большой редкостью. Тут же организована текстовая RPG «Век пиратов», выделенная в отдельный форум.



СТАТЬИ

ма информативен. И, по существу, является одним из лучших ресурсов Рунета, посвященных карманным компьютерам.

«Обзор цифровых фотоаппаратов» <http://www.apertura.ru>

Современная техника развивается столь стремительно, что проследить, понять и тем более оценить все новшества подчас очень тяжело. Много непонятого – в названиях, терминах и определениях. Как правильно выбрать цифровую фотокамеру? На какие характеристики следует обратить внимание? На все эти вопросы подробно и честно отвечает сайт «Обзор



цифровых фотоаппаратов». Здесь имеется подробный каталог цифровой фототехники, обзоры, обсуждения и очень полезный глоссарий. Причем собраны тут отнюдь не рекламные проспекты, расхваливающие новинки и дурящие голову новичкам. На сервере выложены только честные профессиональные обзоры, наглядно объясняющие достоинства и недостатки, преимущества и предназначение той или иной модели.

«Энциклопедия Бесполезных Вопросов» <http://xsuseless.narod.ru>

Мы привыкли читать энциклопедии, в которых прописаны «правильные» ответы на «правиль-

Favorites: Бесплатный софт

- <http://ftp.citkit.ru/pub> – крупнейший в России архив свободно распространяемых программ.
- <http://downloads.ru> – один из самых популярных в Рунете порталов свободного софта, «выведен на орбиту» еще в 2002 году.
- <http://listsoft.ru> – программы, статьи, советы; что удобно – предусмотрена настройка дизайна и стиля отображения страниц.
- <http://mirsofta.ru> – бесплатные программы и игры.
- <http://protoplex.ru> – типичный мультипортал: бесплатный софт, новости, статьи, анекдоты, приколы рефераты и т.п.
- <http://filebox.ru> – программы для Windows под девизом «Скачай и обсуди!».
- <http://soft.mail.ru> – бесплатные и условно-бесплатные программы со всего мира.

ные» вопросы. А где искать ответы на «неправильные» вопросы, которые нам постоянно подкидывает действительность?! «Энциклопедия Бесполезных Вопросов» собрала в себе размышления человечества на самые разнообразные темы. Здесь можно прочесть, что люди думают о природных явлениях, предметах, событиях или о самих себе. Данный интернет-ресурс насчитывает уже почти 1000 бесполезных ответов на бесполезные вопросы. Предупреждаем, справочником его назвать нельзя, проект не претендует на серьезность, а скорее создан просто для развлечения. Шутки шутками, но что-то полезное и в этом найти можно... ■



ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

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



Сами Насери, Фредерик Дифенталь, Марион Котияр в фильме Жерара Пиреса **ТАКСИ** (1998)*

*100% гарантия широкоэкранного анаморфного изображения; звуковые дорожки DD5.1. DVD-приложения к журналу соответствуют уровню качества ЛУЧШИХ мировых изданий!



Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/203/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ЯНВАРЯ

Прежде всего, еще раз напоминаем: именно сейчас, в январе начинается бета-тест Rising Force Online (<http://www.rf-onlinegame.com>). Этой MMOG многие предрекают оглушительный успех, а самые отчаянные эксперты утверждают, что RF Online повторит или даже затмит достижения Lineage II с ее нынешними 5 миллионами геймеров. Открытое тестирование отлично подходит, чтобы проверить справедливость этих прогнозов и понять, насколько увлекательно одновременное присутствие на поле боя боевых мехов, магов и загадочных инопланетян. Для участия в бета-тесте Rising Force Online следует бесплатно зарегистрироваться на сайте издателя: <http://www.code-masters.co.uk/codem/joinup.php>.

Dekaron

Шанхайский оператор онлайн-игр Baihai был просто потрясен, когда спустя всего 75 минут с начала открытого бета-теста лицензированной им MMORPG Dekaron (<http://www.dekaron.co.kr>), обнаружил на своих серверах 140 тысяч одновременно играющих геймеров. Мы знаем, что цифры в 500 тысяч одновременно играющих или в 10-20 миллионов подписчиков для азиатского

рынка привычны, но Dekaron поставил рекорд по скорострельности набора онлайн-базы. Между тем на первый взгляд игра ничем не примечательна: фэнтезийный онлайн-ролевик, PvP по взаимному согласию и на аренах, осады и захваты замков и т.п. Опытному тестеру будет интересно взглянуть разве что на очень крутой «самопальный» движок (большая редкость по нынешним временам) и оценить расхваленную «динамическую боевую систему». Бета-тест продолжается и в эти дни, вот только рекомендовать его мы можем не всем, а лишь тем, кто готов совладать с иероглифическим интерфейсом и столь же маловразумительным для россиянина чатом. Остальным стоит подождать выхода англоязычной версии, что намечена на середину 2006-го года.

Клиент Dekaron невелик – 433 Мбайт (<http://dekaron.gscdn.com/dekaron/DekaronSetup.exe>), системные требования этой игры вполне демократичны – Pentium 4 1,5 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта не слабее ATI Radeon 9550 и 56 кбод подключение к Интернету.

Supreme Destiny

Первый раз о малайзийской забаве по имени Supreme Destiny ([http://](http://www.supremedestiny.com.my)



ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЛЮБОПЫТНО – МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ДВИЖОК «MADE IN CHINA» (MMORPG DEKARON).

www.supremedestiny.com.my) мы упоминали 9 месяцев тому назад. Игра уже тогда была, что называется, «на ходу», ведь тестированию подвергался англоязычный клон вполне успешной локальной MMORPG (сотни тысяч геймеров в Малайзии, Сингапуре, Таиланде) With Your Destiny Online 2.

Опять-таки напомним: Supreme Destiny была в ту пору совсем несложной игрой – четыре основных класса с тремя ветвями развития, 84 умения, столько же видов оружия, три десятка типов брони и игровое действие в стиле Diablo. Судя по развитию событий, американский рынок такого «чуда» не принял и бета-тест... продолжился!

Сегодня мы имеем новую версию Supreme Destiny – 6.85. Сразу отметим, что все прежние прелести ролевика остались нетронутыми и даже были приукрашены. Например, отменная система приручения животных (taming): теперь в Supreme Destiny ручным можно сделать любого (!) монстра, вплоть до дракона, а затем использовать его не только как союзника в битвах, но и как средство передвижения. Главные же меры, ради которых и продолжается тестирование, внесли изменения в игровой баланс и места прокачки («стартовый комплект новичка», мощные бонусные артефакты, новые подземелья и пустыня с сильными монстрами и т.д.). Не сказать,



ПЕРВЫЙ НАТИСК SUPREME DESTINY НА ЗАПАДНЫЙ РЫНОК ЗАХЛЕБНИЛСЯ. НАСТУПЛЕНИЕ ПРОДОЛЖАЕТ НОВАЯ ВЕРСИЯ КЛИЕНТА.

что после такого фейс-лифтинга игра стала другой, но тем, кто уже тестировал Supreme Destiny, изменения наверняка придутся по вкусу. Графика проекта, гордо именуемая 3D, давно устарела и сильно смахивает на немного облагороженную 2D-изометрию. Зато игровой клиент невелик, более того, в новой версии Supreme Destiny он «похудел» на 17 Мбайт и «весит» теперь всего 133 Мбайт. «Железо» также востребовано игрой по минимуму – Pentium 4 1 ГГц, 256 Мбайт RAM и видеокарта с 32 Мбайт на борту и поддержкой Direct 3D. Что касается скорости доступа в Сеть, то обычного аналогового модема должно вполне хватить, хотя предпочтительнее иметь DSL или кабельный доступ. ■



RISING FORCE ONLINE УДИВИТЕЛЬНО НАПОМИНАЕТ LINEAGE II, А ВОТ ГЕЙМПЛЕЙ ПЕРВОЙ MMOG ЗАМЕТНО РАЗНООБРАЗНЕЕ. ХВАТИТ ЛИ ЭТОГО ДЛЯ ПОБЕДЫ НАД КОНКУРЕНТОМ?..

ФУТБОЛ...

www.totalfootball.ru

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

НОВЫЙ
ЖУРНАЛ
О ФУТБОЛЕ
КРАСИВЫЙ КАК ГОЛ
ПОНЯТНЫЙ КАК МЯЧ
ПРИКОЛЬНЫЙ КАК ФИНТ



В КАЖДОМ НОМЕРЕ
УНИКАЛЬНЫЙ DVD

НА ДИСКЕ:
ЛУЧШИЕ ГОЛЫ
ЯРЧАЙШИЕ МАТЧИ
ДРАМАТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ

www.totalfootball.ru





[PS2, XBOX, GC] SHADOW THE HEDGEHOG

1. Чтобы открыть **Last Story**, вы должны пройти все сюжетные линии и посмотреть десять **Hero-** и **Dark-**концовок.
2. **Дополнительное оружие:**
Egg Vaccum – пройдите Normal Story Line;
Heal Cannon – пройдите Full Hero Story Line;
Omochoao Gun – пройдите Semi Hero Story Line;

Samurai Blade – пройдите Full Dark Story Line;
Satellite Laser – пройдите Semi Dark Story Line;
Shadow Rifle – просмотрите все концовки, после чего пройдите Last Story.
3. Для получения доступа к **Expert Mode** необходимо собрать все «А» **Rankings**, которых в игре ровно 71 штука.



[PSP] STAR WARS: BATTLEFRONT II

В одиночном режиме поставьте игру на паузу, чтобы ввести коды:

↑, ↓, ←, →, L, R, X, O, □, △, × – бесконечные патроны;
↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ×, × – неуязвимость;
↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ×, ×, × – замедленный звук.

↓, ↓, ↑, ↑, ↑, × – Low-res Soldiers;
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ×, × – HUD отключается;
↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ×, × – Party-Time Jedi/Wampa Hit Effects;
↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ×, ×, × – замедленный звук.



[PC, PS2, XBOX, GC] NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Автомобили:
BMW GTR (Race version) – победите Blacklist Boss #1;
Mercedes-Benz SLR McLaren – победите Blacklist Boss #3;
Porsche Carrera GT – победите Blacklist Boss #3;
Ford GT – победите Blacklist Boss #4;
Lamborghini Murci?lago – победите Blacklist Boss #4;
Corvette C6 – победите Blacklist Boss #5;
Porsche 911 Turbo S – победите Blacklist Boss #5;
Dodge Viper SRT 10 – победите Blacklist Boss #6;
Lamborghini Gallardo – победите Blacklist Boss #6;
Aston Martin DB9 – победите Blacklist Boss #7;
Porsche 911 Carrera S – победите Blacklist Boss #7;
Mercedes-Benz CLK 500 – победите Blacklist Boss #8;
Lotus Elise – победите Blacklist Boss #8;
Mazda RX-7 – победите Blacklist Boss #9;
Subaru Impreza WRX STi – победите Blacklist Boss #9;

Pontiac GTO – победите Blacklist Boss #10;
Porsche Cayman S – победите Blacklist Boss #10;
Vauxhall Monaro VXR – победите Blacklist Boss #10;
Mercedes-Benz SL 500 – победите Blacklist Boss #11;
Mitsubishi Lancer Evolution VIII – победите Blacklist Boss #11;
Mazda RX-8 – победите Blacklist Boss #12;
Cadillac CTS – победите Blacklist Boss #12;
Mustang GT – победите Blacklist Boss #12;
Renault Clio V6 – победите Blacklist Boss #13;
Toyota Supra – победите Blacklist Boss #13;
Audi A4 3.2 FSI Quattro – победите Blacklist Boss #14;
Mitsubishi Eclipse – победите Blacklist Boss #14;
Audi A3 3.2 Quattro – победите Blacklist Boss #15;
Audi TT 3.2 Quattro – победите Blacklist Boss #15;
Corvette C6.R – пройдите игру на 100%.



ЕЩЕ

▶ [XBOX] STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Bonus Sequence – сыграйте в танцевальном поединке **Stubbs vs Chief Masters** и получите максимальный рейтинг;
Developer Commentary – пройдите **Hidden Hippo Heads** в **Insane mode**.

▶ [PS2, XBOX, GC] THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

Зажмите [L] (или [△], если играете на PS2) и наберите комбинацию ↓, ↓, ↓, ↓, чтобы восстановить здоровье всех детей.

▶ [PSP] HARRY POTTER & THE GOBLET OF FIRE

1. **Дополнительные уровни:**
Defense Against The Dark Arts (Lesson 1) – пройдите первый уровень;
Moody's Challenges – пройдите уровень **Forbidden Forest**.
2. **Мини-игры:**
Exploding Snap – соберите 2 Tri-wizard Shields;
Dugbog Bulb Raid – соберите 5 Tri-wizard Shields;
Niffler Time Challenge – соберите 8 Tri-wizard Shields;
Wizard pairs – пройдите первый уровень игры.



▶ [PC, PS2, XBOX, GC] THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

Все пароли следует вводить на экране секретов:
FROZBOOM – Super Move для Фреона;
FROZPROF – 1,000 Experience Points для Фреона;
MRIPROF – 1,000 Experience Points для Мистера Исключительного;
MRIBOOM – Super Move для Мистера Исключительного.



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



[GBA] THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

Пароли для уровня сложности Incredible:
XL9ZMD – Tutorial (Stage 0-2);
G!G1DK – Giant Robot Factory 1 (Stage 1-1);
DX1G6FK – Giant Robot Factory 2 (Stage 1-2);
BBT7FK – Giant Robot Factory 3 (Stage 1-3);
ZPGVFK – Blizzard Backdoor 1 (Stage 2-1);

B94GFK – Blizzard Backdoor 2 (Stage 2-2);
J2B?FK – Blizzard Backdoor 3 (Stage 2-3);
QF1XFK – Corruptorator 1 (Stage 3-1);
SW3!FK – Corruptorator 2 (Stage 3-2);
QQ?7DK – Corruptorator 3 (Stage 3-3);
24NCGK – Underminer (Stage 4-1).



[PS2, XBOX, GC, PSP] PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

1. Активация меню чит-кодов: в главном меню идите в **Options**, где выберите пункт **bonus**. Там зажмите [L]+[R], затем наберите ↓, ○, ↑, ○, ↓, ↓, ↑, ↑, а затем отпустите шифты.
2. Выполнив приведенную выше операцию, выберите в стартовом меню опцию **Cheat** и введите любой из нижеследующих кодов:
KKstOry – открывает доступ ко всем уровням;
KK 999 mun – Ammo 999;
KKmuseum – Bonus Complete;
8wonder – God Mode;

KKcapone – Have Machine Gun;
KKt1gun – Revolver;
KKsh0tgun – Shotgun;
KKsn1per – Sniper Rifle;
lance 1nf – бесконечные Spears;
GrosBras – убийство одним ударом.
3. Альтернативный финальный этап: наберите 250 тысяч очков, чтобы получить возможность выбрать его в меню **Extras**.
4. Пройдите игру один раз, чтобы получить доступ к галерее с артом.





[PC] CIVILIZATION IV

В конфигурационном файле игры найдите строчки **Move along CheatCode = 0** и замените их на **Move along CheatCode = chipotle**. Затем в игре при помощи клавиши откройте консоль и введите команду `game.toggledebugmode`, после чего нажмите + . Откроется меню **Cheat Dialog**, в котором можно подправить количество золота и технологий.



[PC] ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

Для введения кодов необходимо во время игры нажать (тильда):

process_cq (название города) – все здания, включенные в данном городе в список на постройку, возводятся через один ход;
add_money 20000 – 20000 звонких монеток;
add_money 40000 – 40000 все тех же денег;
toggle_fow toggle – включение и выключение «тумана войны».

ЕЩЕ

► [PS2, XBOX, GC] SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Чтобы открыть доступ ко всем уровням в **Single Mission Replay**, в главном меню подсветите пункт **Extras**, а затем одиннадцать раз нажмите , 7 раз , после чего завершите комбинацию нажатием .

➔ EASTER EGGS

[GC] HELLO KITTY: ROLLER RESCUE

- Для просмотра полученных роликов после их открытия необходимо будет заплатить по двести виртуальных долларов за каждый: **So Long! Round Earth!** – проиграйте в финальной битве; **The Taste of Victory** – победите в финальной битве.
- Дополнительные костюмы:**
Cheerleader Costume A – победите все cheerleader blocks в Messy Park (Level 5);
Cheerleader Costume B – после открытия костюма **Cheerleader Costume A**, сыграйте на уровне **Messy Park** еще раз и снова победите все cheerleader blocks.
- Завершите игру с хорошей концовкой, просмотрите список credits и начните новую игру. Теперь, помимо **Kitty**, можно будет играть и за персонажа по имени **Badtz-Maru**.
- После спасения кого-либо из персонажей становится доступным его профиль, для просмотра которого может возникнуть необходимость заплатить некоторое количество игровых денег. Профили нельзя просматривать до тех пор, пока не будет спасен персонаж **Mimmy**:
Anthony White – откройте Mimmy;
Badtz-Maru – стадия 14: соберите все три ключа. После получения последнего (синего) ключа вернитесь на две комнаты назад и откройте дверь справа от себя;
Block Kitty – пройдите стадию 14;
Daniel – стадия 13: после открытия двух проходов идите налево от третьей комнаты и разбейте все коробки, чтобы найти за ними Daniel;
George White – откройте Mimmy;
Hello Kitty – откройте Mimmy;
Keroppi – стадия 2: после перехода через мост перепрыгните через стальные блоки на крышу;
Kiki – стадия 5: после расправы над вторым набором бочек следуйте в открывшуюся дверь, после чего идите в правый конец железнодорожных путей;

Koroppi – откройте Mimmy;
Kurin – стадия 10: в парковочной зоне уничтожьте синий блок до того, как он пробежит через дыру в сетке;
Lala – стадия 4: найдите желтый ключ и откройте им такого же цвета дверь;
Margaret White (1) – стадия 1: после прохождения через розовую дверь разбейте все коробки, чтобы найти за ними Margaret;
Margaret White (2) – стадия 11: после нахождения My Melody заберитесь на центральный выступ левой стены;
Mary White – откройте Mimmy;
Mimmy – стадия 4: после открытия розовой двери идите направо, перепрыгните через изгородь и нажмите на рычаг. Затем вернитесь назад и победите всех врагов;
Monkichi – стадия 7: перед входом в холодильник поверните направо и уничтожьте все коробки;
My Melody – стадия 11: после бегства от гигантского шара вернитесь направо и поговорите с My Melody;
Pochacco – стадия 8: пройдите в правый угол комнаты и запрыгните там на выступ;
Pochi – стадия 13: после нажатия кнопки для поворота моста поговорите с Срос, находящимся слева от вас;
Purin – стадия 4: после открытия желтой двери идите направо. Нажмите рычаг в тот момент, когда надпись «Help!» будет находиться внизу колеса;
Runabouts – стадия 10: после победы над большим блоком идите вперед до тех пор, пока не встретите Runabouts.

[XBOX] STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Fortune из Halo
 Просто создайте новый профиль и назовите его «.fortune».

[PC, XBOX] STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Временами персонажи игры произносят весьма забавные фразы, ниже приведены некоторые из них.

«You're gonna die! Again...»
 «I see a Zombie.»
 «Have some punch!»
 «I'll show you hard science!»
 «Let me give you a hand!»
 «I loved that arm!»
 «Aw, my mother gave me that arm!»
 «Forget science! Kill! Kill! Kill!»
 «My beautiful mind!»
 «Not the face!»
 «Why did I choose science? I could've been a talk show host!»
 Разумеется, смешными эти выражения покажутся только тем, кто знаком с английским языком и слышит их непосредственно во время игрового процесса.

THE SIMS 2: NIGHTLIFE

Дракула отдыхает

Помимо унылой перспективы побыть рядовым обывателем провинциального городка, в очередном дополнении к The Sims 2 есть еще и возможность почувствовать себя ночным призраком – кровожадным и зубастеньким вампиром. Для этого глубокой ночью отправляйтесь в даунтаун или любой community lot и ищите там персонажей Count и Contessa. Подружившись с любым из этих товарищей, ваш сим имеет прекрасный шанс напроситься на укусы в шею, что приведет к превращению в кровопийцу. Вместе с возможностью кусать других симов ваш протагонист обретет умение превращаться в летучую мышь и гулять всю ночь напролет – вампирам не нужен отдых. Если же пребывание в шкуре побратима красавицы Рейн из BloodRayne вам наскучило, можно от вампирозима излечиться, приобретя лекарство Vamprocilin-D. Примечание: отличительные черты вампиров (кроваво-красные глазенки и подозрительного цвета кожа) не являются генетическими, а значит – не передаются детям жадного до содержимого чужих артерий сима.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

На первом этапе игры в одном из заданий требуется спасти от не-

минуемой гибели агента по имени Jack Grillo. А если внимательно просмотреть список разработчиков игры, то можно узнать, что некий Jack Grillo занимал во время создания игры ответственную должность Lead Sound Designer. В общем, если кому-то не нравится звуковое оформление MoHAA, беднягу Джека можно в отместку раз-другой и не спасти.

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

Музыкальная классика

На третьем уровне игры в комнате с шотганом можно обнаружить музыкальный автомат. Если как следует стукнуть по нему, то играет музыка из первой DMC.

PSYCHONAUTS

Подружка Фреда

В Lungfishopolis идите к Skyscraper Island (место с самолетами) и вскарабкайтесь на ближайшее к Kochmara Island здание. Оттуда можно увидеть изображение подружки Фреда Селкера – дизайнера мира Psychonauts.

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Читаем Библию

После того как в вашей коллекции персонажей появится Мэйс Винду, войдите на Duel Mode и вызовите на бой любого противника. Перед началом поединка Мэйс произнесет знакомую всем, кто видел фильм Pulp Fiction («Криминальное Чтиво») культового режиссера Квентина Тарантино, фразу «I will strike you down with great vengeance». Напомним, что ее произносил в «Чтиве» герой Сэмюэля Л. Джексона, исполнившего в «Звездных Войнах» роль Мэйса Винду.

SWAT 4

Синий экран смерти

Во время прохождения 14-й миссии присмотритесь к тому, что написано на экранах компьютеров с ошибкой Windows (синий экран). Обнаружить такие машины можно в нескольких местах на уровне.

READERS' HINTS

Автор: tresh2006
[tresh2006@yandex.ru]

[PC] Half Life 2

1. Коды:

sk_plr_dmg_X Y – где x – вид оружия, y – количество повреждений. То есть, если вы хотите, чтобы ваш Арбалет (Crossbow) наносил повреждение, равное 1000, надо ввести: **sk_plr_dmg_crossbow 1000**. Код действует только до перехода на следующий уровень игры, после чего улучшенное таким образом оружие теряет свои новообретенные характеристики; **bind** – позволяет настроить активацию кодов при помощи нажатия одной кнопки. Пример: если вы хотите, чтобы кнопка [G] включала режим «god», то введите код **bind g «god»**. Также одной кнопкой вы можете включать сразу два действия. Пример: код **bind x «god; give weapon_pistol»** сделает так, чтобы кнопка [X] при нажатии делала персонажа бессмертным и давала один пистолет. При повторном нажатии кнопки режим бессмертия исчезнет, а пистолет останется – как будто вы ввели код в консоли. И последнее – если вы однажды назначили кнопку [G], скажем, на выдачу пистолета (pistol), то она будет вам его давать даже после того, как вы выйдете из игры и войдете в нее! Хоть компьютер выключайте – теперь [G] всегда будет давать вам пистолет. Единственное, что с ней можно сделать, – переназначить, поэтому хорошенько подумайте, стоит ли так серьезно менять игру: ведь если вы введете **bind w «god»**, то вперед вам придется бежать какой-нибудь другой клавишей до тех пор, пока не переустановите игру; **impulse 102** – не слишком полезный код. Сбрасывает на вас человеческий череп, который потом можно поднять и в кого-нибудь бросить; **startmovie [имя фильма]** – начать запись фильма. Для остановки записи введите код еще раз; **thirdperson** – вид от третьего лица. Правда, авторы не пожалели прорисовывать Гордона целиком, потому играть придется лишь за одну его руку. Для возвращения в привычный режим отображения введите код **firstperson**.

2. Уровень **Dark Energy** (послед-

ний). После того как вы уничтожили телепортатор, завершающий игру, быстро наберите код «**ai_disable**», чтобы телепортатор не взорвался. Набираем «**noclip**» и «**god**» (обязательно, иначе перед самым секретом вы умрете!) и летим вперед, на маленький шар энергии. Потом резко пикируем вниз. В большом шаре внизу все еще сидит Брин: такие не умирают. Летим обратно к Алекс, залетаем туда, где после Брина нашли гравипушку. Летим вниз, по лифту, т.е. туда, где по идее должны находиться профессор Элай с его помощницей. Оказывается, они успели благополучно смотаться. Дверь, через которую саркофаг с нами везли в кабинет Брина, открыта. Летим в нее. Видим то место, где в начале белые Комбины забрали у нас гравипушку. Хорошо, летим в поток энергии. А вот дальше – не для слабонервных, точно вам говорю! Смотрим вниз – там какая-то точка. Летим к ней – по дороге у нас выпадает наша гравипушка (как будто во время смерти, для этого и нужен код «**god**»). Уже видим скафандр с лямбдой... Мамочки! Да это же мы! Летим еще ближе, так, чтобы мы видели лямбду, т.е. лицом к телу. Но что с нашей головой? Жутковатое зрелище, сразу вам скажу – наблюдать себя без головы, причем с руками, пальцами, ботинками и даже с шеей! 3. На первом уровне, когда Барни приведет вас в комнату и соединит с Кляйнером, после их разговора, вы услышите стук в дверь. Барни откроет вам новую дверь и скажет, чтобы вы быстрее уходили. Используйте код **noclip** и посмотрите, кто стучит к нам в дверь. Никого, а стук есть. В мире Half-Life 2 водятся барабашки. То же самое, когда во время травли Фримена (перед беготней по крышам и перед тем, как мы познакомимся с Алекс) храбрый горожанин держит дверь, в которую (по идее) стучатся комбины. С кодом на прохождение сквозь стены мы там тоже никого не увидим.

Александр Лозовский
zerootaku@mail.ru



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

НА КОНУ
10 DVD
МУЛЬТФИЛЬМОМ

«Страна Игр» и UP rus представляют КОНКУРС! «Мадагаскар»!

1. Работы этого художника подвигли аниматоров «Мадагаскара» на создание пейзажей острова?

- а) Клод Моне;
- б) Карл Брюллов;
- в) Анри Руссо.

2. Каких животных вы не увидите в мультфильме?

- а) Фоссы;
- б) Ай-ай;
- в) Бородатая выхухоль;
- г) Тенреки.

3. Джага Пинкett Смит, озвучившая бегемотиху Глорию, известна также как жена...

- а) Уилла Смита;
- б) Джона Смита;
- в) Робсона Пинкетта.

4. Откуда взялись пингвины?

- а) с Южного полюса;
- б) из незаконченного мультфильма Rockumentary;
- в) из фильма «Пингвин Амундсен».

5. Герои фильма отправляются...

- а) из Нью-Йорка на Мадагаскар;
- б) с берегов Мадагаскара в Лос-Анджелес;
- в) из Лос-Анджелеса в Тель-Авив;
- г) нигде не отправляются, их и здесь неплохо кормят.

Условия - самые праздничные.

Всего-то и нужно: выбрать правильные ответы на наши несложные вопросы и отправить их по адресу madagascar@gameland.ru до 15 февраля 2006 года с пометкой в теме письма (или на конверте)

«Конкурс Мадагаскар».

Бумажные письма шлите на адрес редакции (указан в выходных данных журнала).

И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и обратный адрес!

Автор:
Дмитрий Дронов
sapsan@virtus-online.ru



Anarchy Online, часть вторая

Итак, после статьи в прошлом номере вы выбрали профессию, вооружились до зубов и морально подготовились к сражениям. Вместе с тем узнав, что вселенная Anarchy Online огромна, а игровые возможности – бесконечны. Сегодня поговорим о командной игре, популярных местах прокачки, миссиях, способах заработка и PvP.

Учи албанский!

Не забывайте, что официальный язык игровой вселенной – английский. Правда хорошего тона говорят, что общение в приватном или командном чате ведется на английском, если там находится хотя бы один игрок, не говорящий на вашем языке. В важных общественных каналах – скажем, mercsbot или tagahq – за национальные языки могут забанить без лишних разговоров.

У меня все ходы записаны

Волшебная программа ClickSaver обладает возможностью импортировать текстовые файлы с названием искомого предмета. Составьте несколько тематических списков (скажем, разбив их по профессиям) и подключите по мере необходимости – это сильно облегчит поиск. Файл должен иметь расширение .cs. Примеры файлов со списками предметов вы можете найти на нашем диске.

ТРЕТЬИМ БУДЕШЬ?

Какой смысл играть в онлайн, если воевать в одиночку? В команде и веселее, и продуктивнее. Получаемый опыт не делится поровну среди участников команды, а вычисляется в зависимости от уровня по сложной формуле – в любом случае в накладе не останетесь.

На первых порах не стоит создавать собственную команду, приглашая приблизительно равных себе по уровню игроков (меню Team – Recruit). Статус лидера команды накладывает определенные обязательства по знанию игровой механики. Подойдя к одному из популярных мест прокачки, воскликните, к примеру, несколько раз «/s 20 lvl doc LFT» («доктор 20-го уровня ищет команду»). Как правило, вскоре откроется окно приглашения вступить в команду. Другой способ – выбрать в правой панели Team – Find team, увидеть и пообщаться с теми, кто также желает организовать боевую группу. В том же окне можно поставить галочку Looking for team и указать, для чего ищете команду. Увидев в чате сообщение вроде «team LFM» («команда ищет бойцов»), обратитесь к его автору с просьбой принять в команду: «/tell Имя_лидера Invite me, pls» («примите меня, пожалуйста»). Попав в команду, не стесняйтесь попросить у лидера режим /team loot alpha: «loot alpha, pls» – теперь участ-

ники команды могут обыскивать трупы мобов только по очереди, в алфавитном порядке, исключив тем самым перебранки по поводу дележа найденного имущества. Особенно ценные предметы можно разыграть, «кинув кости» с помощью неподкупного Helpbot (чатробот-помощник). Рассчитайте по порядку (скажем, по алфавиту), напишите /tell helpbot roll X (где X – число участников, и робот ответит: «[Helpbot]: from 1 to X I rolled 5, to verify do /tell [me] verify 454» («в розыгрыше от одного до X выиграл 5-й, для проверки наберите мне verify 454»). Идеальная партия выглядит примерно так: танк (на низких уровнях лучший выбор – Энфорсер, на высоких его успешно заменяет Солдат), доктор (возможен вариант с двумя-тремя игроками лечащих профессий – Мастер боевых искусств, Адвенчурер), damage dealer (Шейд, Агент, Нанотехник) – наносящий основной урон. В борьбе против некоторых монстров пригодятся меззер или калмер (от названия состояний mezz, calm), обездвиживающие особо агрессивных мобов: Адвенчурер, Нанотехник, Бюрократ. Но ядром группы остается связка танк+доктор. При их согласованной работе команда нигде не пропадет. Старайтесь не терять хорошей команды – чем дольше она существует, тем выше ее командный уровень (team level) и тем лучше будет лут.

ТЕОРИЯ ПАРАЛЛЕЛЬНЫХ ВСЕЛЕННЫХ

Измерение Shadowlands (SL) состоит из нескольких связанных порталами территорий. В ближайшие из них существуют порталы из локаций Jobe Harbor, Jobe Market и Jobe Plaza (попасть в локацию можно через платформу Jobe), проход через которые – платный. В зависимости от портала мы попадаем ближе или глубже в Shadowlands. Роль очагов цивилизации в SL играют так называемые сады (gardens). В садах встречаются торговцы, имеются статуи телепортации и аналоги reclaim и insurance-терминалов, где игрок может сохранить матрицу своего тела (в противном случае после смерти попадете обратно на Руби-Ка). Попасть в сад можно, применив инсигнии (insignia of...),

выбываемые из мобов SL (стоит заметить, что в Элизиме из мобов падают инсигнии для сада Элизима, в Шеоле – для сада Шеола и т.п.), к статуе телепортации (раскиданы по всем SL), или используя постоянные ключи (можно получить, выполнив специальные квесты). Для каждого сада существует свой ключ – инсигния или постоянный. У кланов и омни разные сады и, соответственно, разные ключи. Постоянный ключ также дает уникальную возможность попадать в любой из садов Shadowlands прямо с поверхности Руби-Ка – найдя соответствующую статую телепортации по продвинутой игровой карте. К тому же постоянные ключи, помещенные в HUD1, дают неплохие бонусы, да еще и позволяют телепортироваться в сады целой командой из любой точки SL (если в составе команды есть метафизик с соответствующей профессиональной нанопрограммой).

ПРОКАЧКА В РУБИ-КА

Все дороги в Anarchy Online ведут к местам прокачки. На Руби-Ка существует несколько мест эффективного левелинга.

5-24 уровни. Конечно же, метро (Subway). Заброшенная подземка, населенная мутантами и отморозками, монстрами и боссами, есть на окраине Бореалиса, Рима. У повстанцев метро не в Афинах – столице, а в Тире. Достигнувших 25-го уровня туда больше не пустят.
25-60 уровни. Temple of Three Wind – знаменитый подземный храм с множеством боссов, из которых выпадает уникальное оружие и предметы. Знаменит своими бонусными кольцами. В Храме перестают пускать достигших 61-го уровня. Группы формируются перед входом в подземелье. Для омни кратчайший путь к Храму лежит через Rome Green. На северо-востоке (426 x 242) обнаружите гору из ящиков, а возле них – персонажа по имени Windcaller. Передайте ему 1000 кредитов и получите взамен ключ к portalу Temple of Three Winds Gateway – он рядом. Клановцам уготован путь подлиннее: из West Gates идти на север. В этом случае очень пригодится продвинутая игровая карта.



ПОПУЛЯРНАЯ ТОРГОВАЯ ТОЧКА
В БОРЕАЛИСЕ: ШУМИТ БАЗАР...



ДВЕ, КАК ГОВОРЯТСЯ, БАШНИ.

60-80 уровни. Место с координатами 800x800 локации Harry's (ближайший портал – 20к) знаменито своей деревушкой, возле которой непрерывно появляются мобы. Их количество позволяет левелиться сразу нескольким командам, не мешая друг другу. Другой вариант, который доступен всегда, – миссии из терминала.

80-120 уровни. Пустыни составляют большую часть Руби-Ка. В Newland Desert, на север от Metmedere есть локация Ruins в Mort. Там водятся обезумевшие киборги («борги» на жаргоне АО). Правильно подобранная команда с агентом в составе, умеющим замедлять движение опасных боргов, сможет быстро прокачаться, попутно собрав Cyborg Death Squad Armor для фиксеров, Experimental Cyborg Token Board и прочие вкусности.

120-200 уровни. Настало время «взрослой» жизни. Ищите команду, отправляйтесь на миссии.

ПРОКАЧКА В SHADOWLANDS

В Shadowlands прокачивать персонажа можно гораздо эффективнее. Для начала посетим Nascense. В столице каждой фракции есть портал, ведущий в Jobe. Возьмем нейтральный Бореалис – бегите на северо-восток города, входите в портал. Он перенесет на платформу Jobe. Теперь нужно войти в правый из трех порталов

перед вами – The Harbor. Оказавшись в Jobe Harbor, отыщите большое круглое кольцо портала Nascence Frontier – «Звездные Врата» смотрели? По дороге обязательно купите местные «расходные материалы» у торговцев: аптечки и реченджеры, купленные на Руби-Ка, не захотят работать в Shadowlands. Суньте сотруднику портала

(portal technician) взятку в размере 100 кредитов (в ответ он вручит пропуск в виде баффа) и пробегайте сквозь кольцо портала. Не забудьте скачать и установить продвинутую игровую карту Shadowlands.

5-15 уровни. Проходите через мост и выбирайте монстров по уровню. Если вы уже встали на сторону той или иной фракции, можно поохотиться на «попугаев» 8-10 уровня, роняющих страницы квестовой книги на так называемую 1-ю специализацию (впоследствии это даст возможность пользоваться некоторыми важными наноформулами). Кстати, книжки можно собрать про запас и продать готовый сборник за 150-250 тысяч.

15-20 уровни. Пройдя немного дальше, можно увидеть пауков, чуть поодаль – тигров (Predator).

20-40 уровни. Район The Mill, ищите пещеру. В ней обитают агрессивные нелетающие scipplers, на 20-30 уровнях бить их лучше в команде.

40-60 уровни. Выбирайтесь в родное измерение, Руби-Ка, ищите Храм Трех Ветров (Temple of Three Wind). Можно продолжить качаться и в Shadowlands, но тогда лишите себя ценных предметов из Храма. Озаботиться их получением нужно до 61-го уровня, иначе в Храм не попадете никогда.

61-70 уровни. Идем в Steppes of Dispair или 2 Mountans на хеклеров (hecklers). Помните, в нуб-зоне были ходячие каменюки? Ну вот, это такие же, только злее и сильнее. Хеклеры водятся также в Brawl и Core, но это



ВОТ ЭТА КУЧА ИЗ ПЫЛИ И ГРЯЗИ И ЕСТЬ ХЕК.

менее популярные локации. Помните, хеки – твердые орешки, против многих видов урона у них солидная защита, кроме projective и chemical damage. Доходит до того, что солдата с Division 9 в руках просто перестанут брать в команды в силу невосприимчивости хеков к energy damage на более высоких уровнях. На 70 уровне в Nascence опыта за опостылевших «хеков» будет давать маловато, поэтому рекомендуем другое место. Вернитесь на платформу Jobe. Видите средний телепортатор? Теперь он долго будет являться вам по ночам, ибо развивать персонажа в Элизиуме вы будете до 150-170 уровня.

70-120 уровень – это зеленые пауки слева от выхода из портала в районе Port Seven, если ваша команда достаточно сильна и действует слаженно. Можете попробовать поохотиться в East Elysium на местных scipplers. Команду лучше всего искать недалеко от портала.

120-170 уровни – попробуйте хеклеров в Элизиуме. Команды формируются в Outer Isles (900x300), это недалеко от выхода из портала в Jobe Market.

МИССИИ И ТОКЕНЫ

Если у вас вдруг случилось полчаса, за которые ни свою команду не со-

Черно-белое кино

Мир SL, как и Руби-Ка, разделен на две враждующие стороны – Redeemed и Unredeemed. Если вы читали книгу «Пророк без чести», то знаете эту историю. Представители Omni-Tek принадлежат к фракции Unredeemed, а клановцы – к Redeemed. Репутация (faction points) играет самую важную роль в развитии вашего персонажа в SL. От нее зависит количество получаемого опыта после 200 уровня (т.н. Shadow-Knowledge eXPerience), доступ к садам и санктуариям, возможность использования амуниции, брони и нанопрограмм. Чтобы повышать репутацию, достаточно убивать мобов противоположной фракции или выполнять квесты для своей. Чем выше ваша репутация, тем сложнее ее прокачивать. Для этого порой приходится организовывать многочисленные рейды на лидеров противоположной фракции. Убийства мобов своей фракции очень резко снижают вашу репутацию.



СТАТУИ ТЕЛЕПОРТАЦИИ В САДУ SHADOWLANDS.



ПОД НЕБОМ ГОЛУБЫМ ЕСТЬ ЗЕМЛИ SHADOWLANDS.

Займемся спортивным ориентированием

Способ найти ту или иную точку в АО прост. Нажав на [F9], получите сообщение о названии локации и текущие координаты. В соответствии с ними направляйтесь в нужную сторону или сообщите координаты друзьям, если никак не можете встретиться. Можно воспользоваться услугами старого приятеля Helpbot. Выясните свои текущие координаты, затем наберите /tell helpbot AAAA BBBB CCCC DDDD, где AAAA, BBBB – текущие координаты, CCCC, DDDD – координаты точки назначения, и робот сообщит направление полета, расстояние до цели и даже примерное время в пути в пересчете на среднюю скорость «ялмахи».

Флаг тебе в руки

Так называемый PvP-флаг (визуально – по две звездочки до и после имени над головой персонажа) – признак того, что игрока можно атаковать даже в зоне с 75% концентрацией газа-миротворца. Атакующий, в свою очередь, сам получает флаг и может быть атакован другими. Таким образом, PvP в Anarchy Online – дело добровольное, сознательный выбор. Просто так, за красивые глаза или противоположную фракцию, вас никто не убьет, если вы никого не трогаете. Полученный флаг пропадает спустя некоторое время.



ЖАРКОВАТО СЕГОДНЯ В INNER SANCTUM...

берешь, ни в чужой как следует не побегаешь, можно быстренько выполнить миссию-две. Это не только постоянный опыт и призовые предметы, но и токены – награда за службу вашей фракции. При вступлении в ряды омни или клановцев вам выдают token board – своего рода погоны, надеваемые на шею. Каждый токен, выдаваемый после успешного завершения миссии (щелкните по нему правой кнопкой, когда он появится в инвентаре), – маленький шаг на пути к большим бонусам. Например, первые 10 токенов дадут +30 HP. 30 собранных токенов дадут +60 HP и +40 папо. Ну а что дают фантастические 2500 токенов, страшно и сказать. Испугались? Расслабьтесь. С повышением вашего уровня каждая выполненная миссия будет приносить все больше токенов (например, на 15-м дают уже два токена за задание, с 51-го – три, и так далее, до девяти на 190-м), так что 2500 миссий выполнять все-таки не придется.

БЛИЦКРИГ ПО-АНАРХИЧЕСКИ

Быстрое прохождение миссии с целью получения призового предмета, не ввязываясь в бой с мобами, называется блицем. Выберите нужную миссию (стоит выбирать задания из разряда «увидеть пред-

мет», «починить предмет»), запишитесь на всякий случай в insurance terminal, найдите условленное подzemелье, перед входом хорошенько баффнитесь (а лучше еще и попросите игроков других профессий баффнуть вас полезными нанопрограммами). Обязательными являются бафф на скорость, эвейды и броню. Установите FullDef, в настройках отключите автоатаку и – вперед, искать квестового моба или предмет. Позади начнет собираться длинный хвост разъяренных обитателей подземелья – не останавливайтесь, не обращайтесь внимания на удары (не забывая про подлечивающие стимуляторы), проверяйте все помещения по порядку. Опытные блещеры частенько помнят наизусть планы всех миссий (они достаточно однообразны) и практически сразу находят искомую цель. Забегая в комнату, не стойте на месте, а быстро раз за разом нажимайте клавишу TAB, последовательно выделяя все объекты в комнате. Если миссия была «увидеть предмет», то она успешно завершится. В случае с «починить предмет» ищите необычную конструкцию. После того как задание миссии выполнено, а монстры вас настигли, можно и спокойно умереть – призовой предмет останется в вашем инвентаре.



КУЛЬТОВЫЕ ЗВЕРЬКИ ЛЕЕТ-Ы РАСПЛОДИЛИСЬ, ЧТО КРОЛИКИ В АВСТРАЛИИ.

ГДЕ ДЕНЬГИ, ЗИН?

Автомобиль не роскошь, а непозволительная роскошь только для ленивых. Летательный аппарат Yalmaha (около 5 миллионов кредитов), делающий передвижение по Руби-Ка быстрым и безопасным, можно купить уже на 40-м уровне.

Спросите меня как?

Для начала нам понадобится программа ClickSaver. Не советуем заниматься добычей знаменитых подушек (Concrete Cussions q1 10), поднимающих некоторые статы. Иногда их даже бесплатно раздают в шопинговом канале – специальном чате, в котором вывешиваются предложения о покупке или продаже. Для того чтобы предложить предмет на продажу, нужно просто выбрать этот чат в окне каналов и перетащить в диалоговую строку данный предмет. Можно дописать стоимость, если вы не готовы торговаться, или какие-то комментарии. После этого заинтересованный покупатель свяжется с вами в приватном чате. Как показывает практика, несмотря на то что каналы разбиты на группы по уровню продаваемых вещей, практически вся торговля идет в канале Shopping 1-50, так как канал охватывает наибольшую аудиторию. Если вы – нейтрал, то шансы продать свои вещи резко повышаются – вам доступны



СОСЧИТАВШЕМУ КОЛИЧЕСТВО ЮНИТОВ НА ЭТОМ КАДРЕ – ЭТОТ ЖУРНАЛ В ПОДАРОК.



ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ К ЭКСПЕ...



ПОСТОИМ И ПОЛЮБИМСЯ НА ЕЛКУ, КАК ОСТАЛЬНЫЕ.

сразу три канала: торговые каналы омни, кланов и нейтралов. Range Meter из нуб-зоны – достаточно ходовой товар, хотя рынок сейчас ими завален. Цена 30-100 тысяч. Полные наборы брони (full sets) на Руби-Ка в цене. Например, за комплект Omni-Pol (ql 30-50) можно при везении выручить до 500 тысяч кредитов. Нанопрограммы метафизиков для повышения оружейных скиллов и вызова демонов, а также лечачие роботов нанопрограммы инженеров не продаются в магазинах, на них всегда можно сделать немного денег. Не бойтесь торговаться до последнего, но знайте меру. Из метро, где вы качались на первых десятках уровней, можно принести Ring of Nuclear Basalis. Стоит это кольцо не меньше 300 тысяч и находится в останках местного босса. С того же босса можно добыть браслет на +10 ranged/melee. Это раритет, падает он нечасто, и за него можно ободрать покупателя как липку – в данном случае это 6-9 миллионов кредитов. Общая рекомендация – выставляйте на продажу все, что найдете в процессе убийства мобов. Когда кончится спрос, сплавляйте все в любой магазинный терминал или через знакомого трейдера в специализированный трейдерский магазин (трейдер получает там значительную надбавку в 25%). Счастливые обладатели add-on'a Shadowlands могут пойти поискать

cripplers в Nascence, в этом же районе водятся толстые зеленые пауки, из которых выпадают характерные серые тряпочки – patterns. (Сложив несколько паттернов, заручившись поддержкой хорошей команды и произведя замысловатые действия, можно вызвать к жизни крупного босса, в луте которого обязательно найдутся симбианты – продвинутые имплантаты, стоящие не один миллион анархических кредитов. Но это тема для отдельной беседы.) За один заплечный рюкзак паттернов можно выторговать порядка 200 тысяч. Паучки гнойного цвета имеют 40-42 уровень, поэтому соизмеряйте желания с возможностями. Впрочем, низкоуровневых игроков спасет все та же командная игра. С паучков также падает жемчуг, за одну жемчужину торговый автомат даст где-то 20 тысяч. В общем, исследователи Мира Теней могут легко зарабатывать, не отрываясь от процесса прокачки. Даже лишняя единица той или иной характеристики или навыка позволит нацепить продвинутую броню или взять в руки улучшенное оружие. Предметы, дающие такие бонусы, высоко ценятся. Обязательно воспользуйтесь этим.

OT-Windchaser M06 Quartz (прибавит +8 Stamina, +10 Treatment, +20 MaxHealth). За эту пушку можно выручить 300 тысяч, причем в наш век инфляции (да-да, она коснулась и Anarchy Online) цена неизменна уже много лет. Ее можно найти как вознаграждение за миссию (для поиска соответствующей миссии используйте ClickSaver).

OT-Windchaser M06 Hematite (+8 Agility, +12 RangedInit., +15 Rifle) Минимальный – ql26 и до 29ql. (именно этих уровней, потому что дают хороший бонус и требуют минимальных скиллов для использования). Рыночная стоимость – порядка 300-800 тысяч за штуку. В основном

ценится из-за бонуса +8 на Agility. Товар не самый ходовой.
QL 44 Galahad Inc. T70 Beyer (+20 CompLit, QFT): 750k-1м, один из наших соорговцев за вечер набрал денег на «ялм», просто перепродавая такие пистолеты.
QL 30 ICC Arms 2Q2C Gun Bag (+10Sen) – 200 тысяч Десятки лишних sense – неплохой бонус. Нечасто, но покупают.

СПЕКУЛЯНТУ НА ЗАМЕТКУ

Рынок находится в постоянном движении, поэтому назвать точные цены невозможно. Обязательно сходите на торговый форум вашего сервера (на официальном сайте) и узнайте текущую рыночную цену предметов. Остальное зависит от вашей предпринимательской жилки. Развить ее поможет откровенная перепродажа. Нет ничего проще и ничего сложнее одновременно, чем дешево покупать и дорого продавать. Вот небольшой список того, на чем можно нагреть руки:
Instruction Disc (Nullity Sphere) – при удаче можно купить за 10 миллионов, а продать минимум за 20. Если знакомый инженер соберет из него готовый нанокристалл, то цена поднимется до 25 миллионов и выше. Если организовать аукцион на официальном форуме, можно получить еще больше.
Instruction Disc (Summon Grid Armor Mk I –II –III) – берем за 15 миллионов, продаем готовый кристалл за 30 миллионов.
Viral Triumvirate Egg – замечательное устройство, поднимающее HP, папо и дающее бонусы к наносимому повреждению – имеет смысл собирать самостоятельно. Для этого нужен знакомый инженер с уровнем от 160. Рецепт конструктора несложен, его описание можно найти на соответствующих ресурсах (см. коллекцию ссылок в первой части статьи), ингредиенты стоят в сумме 5-9 миллионов. Полученное «яичко» стоит 10-20 «лимонов».

PvP-титулы

Показатель PvP-успешности, предмет вашей гордости и зависти других – PvP-титул, зависящий от количества полученных PvP-очков. Очки даются за убийство других игроков. Если вы воевали в одиночку, то все очки достаются вам. Если вы в группе, то делятся на всех участников. Но просто быть в группе недостаточно – вы должны нанести по игроку-цели большее количество повреждений, чем другие игроки. Со смертью вы, наоборот, очки теряете. Таблица соответствия очков титулам
 ■ PvP points: 1300 – 1399 = Без титула
 ■ PvP points: 1400 – 1499 = Freshman
 ■ PvP points: 1500 – 1599 = Rookie
 ■ PvP points: 1600 – 1699 = Apprentice
 ■ PvP points: 1700 – 1799 = Novice
 ■ PvP points: 1800 – 1899 = Neophyte
 ■ PvP points: 1900 – 1999 = Experienced
 ■ PvP points: 2000 – 2099 = Expert
 ■ PvP points: 2100 – 2299 = Master
 ■ PvP points: 2300 – 2499 = Champion
 ■ PvP points: 2500 и выше = Grandmaster



В THE CORE, ПОХОЖЕ, ВЕСЕННЕЕ ПОЛОВОДЬЕ.



БЮРОКРАТЫ ОБОЖАЮТ ПЕЧЕНЮ КАРТОШКУ. А ВЫ НЕ ЗНАЛИ?

PvP-титулы

Каждый игрок начинает карьеру бойца с 1300 очками. Если у игроков разница в 100 или более очков, то убивший не получает, а убитый не теряет их. За три года игры автор ни разу не видел игрока выше Expert. А если бы увидел – обошел бы стеной на всякий случай.

Хеконуб ты поганый...

Высокие скорости прокачки, которые дают команды «истребителей хеконуб», не должны отвлекать от развития персонажа. Не забывайте покупать свежие наноформулы, совершенствуйте защиту, вооружение, выполняйте квесты на ценные предметы, иначе вскоре станете обузой в команде вашего уровня и заслужите презрительное прозвище «хеконуб».



На низких и средних (10-100) уровнях торговые сделки совершаются в Риме, Афинах, Бореалисе, т.е. столицах трех фракций Руби-Ка. На более высоких уровнях (80-200) это Ньюлэнд Сити (у кафе Bronto Burger), на холме в Тир и, опять же, в Бореалисе. Торгуют также в ИСС Headquarters или на платформе Jobe недалеко от порталов. Нейтральные территории обычно используют противоборствующие фракции при продаже вещей через официальный форум, поскольку через чат Кланов не слышат торговых каналов Омни, и наоборот. Желаящие сделать карьеру торговца, не обязательно трейдера по профессии) должны оставаться нейтралами, дабы не иметь проблем с охраной при торговле в городах, принадлежащих омни или кланам.

СТЕНКА НА СТЕНКУ

После того как на планете вспыхнуло восстание и произошло несколько серьезных сражений, в результате чего Омни-Тек потеряла несколько городов, в дело вмешалась Interstellar Confederation of Corporations (ICC), расплывшая над Руби-Ка газ, нейтрализующий агрессию. Но концентрация газа непостоянна из-за излучения двух солнц, бомбардирующих планету заряжен-

ными частицами. В районах, где концентрация газа падает, возможны вооруженные конфликты между игроками. Процентное содержание газа указывается при входе в каждую локацию. В зоне с отсутствием газа вы можете атаковать всех и, наоборот, стать жертвой нападения. В 5% зоне допускается атаковать персонажей вашей фракции – кроме тех, кто состоит с вами в одной организации или находится в одной команде с представителем вашей организации. В 25% зоне разрешается атаковать только противников по стороне конфликта на Руби-Ка. Уровни атакующих друг друга персонажей не должны отличаться более чем на 20%. То есть ситуация, когда в бой ввялятся «отцы» и передают малышей, невозможна. Это ограничение породило такое явление, как твинкование.

Твинками называют персонажей, специально остановленных в развитии на определенном уровне и одетых в наилучшую броню, с лучшим оружием и имплантатами, которые только мыслимо на него натянуть, используя все возможные баффы, бонусные предметы и т.п. На создание этих маленьких монстров могут уйти месяцы игры и миллиарды игровых кредитов, но результат оправдывает себя. Представьте персонажа 60 уровня, легко убивающего пару-тройку охранников в Риме... Твинков конструируют для помощи в прохождении подземелий и, разумеется, для PvP, где им нет равных... кроме таких же твинков по другую сторону баррикад.

ТВОИ ЗАВОДЫ, ОНИ ЖЕ – БАШНИ

Просто так стреляться скучно. Важно еще и отвоеванную территорию пометить, получив заодно бонусы для себя и своей гильдии. Да и по радио передадут на всю планету: «Очередная победа омни/кланов!» И так, вместе с дополнением Notum Wars на поверхности Руби-Ка появились месторождения нотума. Именно за эти ограниченные по количеству и площади участки суши



А-А-А!!! КРОКОДИЛ В ВАННОЙ... ТО ЕСТЬ ЧУЖОЙ В ГОРОДЕ!

и идут битвы между фракциями – в частности, потому, что каждое захваченное месторождение дает процентную прибавку к получаемой всей фракцией XP (side XP bonus). Кроме того, каждый игрок, построивший защитную структуру в зоне добычи нотума, получает бонус. Бонусы башни, воздвигнутой главой гильдии, получает все ее члены. (Подробнее с бонусами можно ознакомиться в Tower Shop). Игроки 1-74 уровней могут установить только одну башню, 75-149 уровней – две, 150-199 – три и, наконец, 200 уровня – четыре башни. Максимальное количество башен на базе – 60, к тому же оно ограничено площадью месторождения.

А ДАЛЬШЕ?

На этом общий курс выживания в Anarchy Online можно считать завершенным. «Анархия» – уникальная вселенная, где любой найдет занятие по душе: изучение игрового мира, выполнение квестов, охота за редкими монстрами, торговля, поединки и групповые бои, просто общение – выберите. Вступайте в многочисленные игровые объединения – гильдии, получите возможность строить башни, открыть свой собственный магазин, отражать атаки коварных пришельцев и изучать их технологии. И, может быть, именно созданная вами гильдия объединит наконец всех русскоязычных игроков на просторах Руби-Ка. ■

Благодарим гильдию «Виртус» (www.virtus-online.ru) за помощь в подготовке материала.



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



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



Spartan: Total Warrior

Вы наверняка пройдете Spartan: Total Warrior (далее – STW) и без этого руководства – игра вполне дружелюбна даже к зеленым новичкам и патологическим неудачникам. Мы лишь поможем обойти кой-какие грабли и сберечь в целостности лоб. Как ваш покорный уже говорил в видеообзоре, STW страдает синдромом «неграмотного брифинга», отчего порой бывает весьма и весьма затруднительно понять, что требует начальство и каким способом этого достичь. Так что, когда вам станет совсем уж неумолимо раз за разом кривиться от горьких плодов разработческой лени, загляните на эти страницы.

■ НЕМНОГО О ГЕРОЯХ

■ **Спартанец.** Человек доблести и чести. Его цель в жизни – бесконечные сражения. Осиротевший при рождении и поднятый спартанским воином, он быстро стал одним из самых многообещающих бойцов города. С братьями-близнецами, Кастором и Поллуksom, на своей стороне Спартанец поведет союзников в битву, которая и решит судьбу их города.

■ **Кастор.** Отважный и звездесущий друг Спартанца. Храбрый и физически очень развитый, Кастор был самым близким другом Спартанца с первых дней их обучения в армии. Менее опрометчивый и более надежный, чем его брат-близнец Поллуks, Кастор, тем не менее, наслаждается боем, как и любой спартанец. Рожденный, чтобы воевать, Кастор преданно служит королю и во имя славы непобедимой Спарты будет бороться до самой смерти.

I. ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ

Как проводить некоторые приемы, лично я понял только ближе к середине игры, чем значительно облегчил ее дальнейшее прохождение. Не повторяйте сих ошибок:

■ **EVASION (R2 + ▲)**

Кувырок в сторону позволяет избежать атаки или, наоборот, напасть внезапно.

■ **FATALITY (■)**

Можно прикончить лежащего противника одной кнопкой (не применимо к боссам).

■ **FIRE QUENCHER (R2 + ▲)**

Только кувыром можно погасить горящую одежду и остановить потерю здоровья. Причем чем быстрее, тем лучше.

■ **SHIELD BREAKER (▲ + X)**

Подпрыгните и рубящим ударом разнесите вражеский щит в щепки. Пригодится на поздних уровнях.

■ **DIRECT RAGE (R1 + X)**

Когда шкала ненависти будет полна, зажмите R1 и X для перехода в режим замедленного действия и мгновенного убийства одного не угодившего вам врага.

■ **RADIAL RAGE (R1 + ●)**

Когда шкала ненависти будет полна, зажмите R1 и ● для перехода в режим замедленного действия и мгновенного убийства нескольких врагов разом.

■ **DIRECT RAGE (R1 + L1 + X)**

Когда шкала ненависти будет полна, зажмите R1, L1 и X для перехода в режим замедленного действия и мгновенного убийства одного врага из арбалета.

■ **RADIAL RAGE (R1 + L1 + ●)**

Когда шкала ненависти будет полна, зажмите R1, L1 и X для перехода в режим замедленного действия и мгновенного убийства нескольких врагов из арбалета одним выстрелом.

■ **POWERED DIRECT (R2 + X)**

Когда шкала ненависти заполнится, зажмите R2 и X для перехода в режим замедленного действия и мгновенного убийства одного врага ударом щита.

■ **POWERED RADIAL ATTACK (R2 + ●)**

Когда шкала ненависти заполнится, зажмите R2 и ● для перехода в режим замедленного действия и мгновенного убийства нескольких врагов отмахивкой щитом.

■ **POWERED DIRECT (R2 + L1 + X)**

Огонь специальной усиленной стрелой по одному защищенному (латы, щит) противнику.

■ **POWERED RADIAL (R2 + L1 + ●)**

Огонь специальными усиленными стрелами по нескольким защищенным противникам.

II. СПИСОК ОРУЖИЯ

Для наиболее безболезненного прохождения игры необходимо точно знать, где, когда и против кого какое оружие использовать. Мы поможем разобраться.

■ **BASIC WEAPON**

Прекрасно сбалансированное (для STW, конечно) оружие. Теоретически всю игру можно пробежать с ним. Вполне годится для уничтожения как рядовых солдат, так и крутых бос-

сов. Для нежелающих обременять себя хотя бы простейшей тактикой и стратегией боя – самое то.

■ **BOW (ЛУК)**

Совершенно бесполезное оружие. Не имеет никакого практического смысла – в противовес предыдущему пункту, можно сказать, что всю игру, в принципе, можно пробежать и без него. Из лука можно стрелять как одиночными стрелами, так и сразу несколькими. Но в первом случае в единицу времени умирает слишком уж мало врагов, а во втором – быстро заканчиваются боеприпасы.

■ **TWIN SWORDS**

Быстрые, но маломощные короткие мечи. Полезны тем, что не дают врагам опомниться и нанести удар. В драке с боссами бесполезны – слишком слабы. В рядовых схватках использовать по вкусу.

■ **SPEAR**

Копье внушает уважение неизмеримо большим радиусом поражения цели. Среди недостатков – низкая маневренность орудия и существенное снижение скорости главного героя.

■ **HAMMER**

Молот. Настолько же мощный, насколько и медлительный. Использовать его не рекомендуется. Вообще.

III. ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В STW очень много предметов, буквально валяющихся под ногами и заметно упрощающих прохождение (а мы ведь этого добиваемся?). Перечислим самые основные.

ПОДОБРАТЬСЯ К БОССУ ЗАЧАСТУЮ МЕШАЮТ ПРОСТЫЕ СОЛДАТЫ. ПОЛЬЗУЙТЕСЬ RADIAL RAGE.



НЕСМОТРЯ НА УБОЙНУЮ МОЩЬ, Я БЫ НАСТОЯТЕЛЬНО НЕ РЕКОМЕНДОВАЛ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МОЛОТОМ – СЕБЕ ДОРОЖЕ.



НА ПОМОЩЬ КАСТОРА В БИТВАХ С БОССАМИ НЕ СЛИШКОМ РАССЧИТЫВАЙТЕ.



■ **БОМБЫ**

Дабы разрушить мешающую героическим подвигам преграду, отправляйтесь на поиски бомбы. Чаще всего несколько штук валяется поблизости, но иногда приходится пострадать – взрывчатка не лежит на виду, прячется по углам карты, скрывается в тайниках.

■ **БОЧКИ И ВАЗЫ**

Почти каждый противник (исключая боссов) может быть сожжен. Ищите в вазах и бочках нефть, прекрасно горящую, особенно на телах противников. То же самое относится и к котлам с кипящей смолой – чуть что, сразу переворачивайте. Лишним, в любом случае, не будет.

■ **ВЗРЫВЧАТЫЕ БОЧКИ**

Другой, наряду с бомбами, действенный способ быстро очистить путь и от бесполовых солдат, и от запертых ворот. Спровоцировать взрыв можно лишь с помощью огненных стрел. Их вы найдете в сундуках неподалеку.

■ **СУНДУКИ**

Всегда открывайте сундуки! Времени это занимает немного, но польза неоценимая. Тут есть всякое барахло, необходимое в хозяйстве: огненные (см. выше) и обычные стрелы, редкие предметы, различные бонусы. Зачастую в сундуках хранится большое количество зеленых и синих орбов – частиц, восстанавливающих физическую и магическую энергию соответственно.

IV. БОССЫ

Было бы неправильным утверждать, что боссы в STW затруднительны, но, исходя из теории вероятности, мы вполне допускаем, что кто-нибудь обязательно застрянет на одном из них. А посему – ниже вы найдете главные стратегические установки.

■ **Talos**

Механический человек – голем. Строго говоря, его и к боссам-то относить не стоит, но положение обязывает. Уничтожается в два счета: необходимо всего-навсего вовремя приводить в действие катапульты.

■ **Crassus**

Командир римской регулярной армии, посланной захватить Спарту. Драться с ним приходится в конце второго уровня, за победу обещана голова горгоны Медузы – дополнительное оружие, способное на некоторое время превращать соперников в камень. Техника борьбы такова: используя Shield Breaker, заставьте паразита провести контратаку. Затем, пока он восстанавливает силы, нанесите максимальный урон при помощи клинков Athena Swords. Красс будет пытаться превратить вас в камень (не переживайте, он постоянно мажет), лучше не пытаться ударить его в ответ, себе до-

роже. Затем все сначала. Следите, чтобы за спиной не было римлян, так как они, не нанося ощутимого ущерба, здорово надоедают и вечно путаются под ногами. При самом плохом раскладе босс сдастся минут за десять.

■ **Beowulf**

Лидер варварских орд. Требуется предельной сосредоточенности и внимания. Будьте готовы постоянно защищаться, блокировать удары и проводить контратаки. Как только он начинает идти на вас, немедленно откатывайтесь в сторону и тут же наносите резкий удар в спину. Эффективнее всего Athena Swords, в силу своих скоростных качеств. Через некоторое время в борьбу включаются берсеркеры. Оптимальный вариант здесь – Radial Rage, дающий мгновенные смерти и зеленые орбы. Когда Beowulf атакует, стреляйте в него из лука, дабы немного поумерить его пыл. Когда босс начинает проигрывать, на подмогу спешат берсеркеры. Это мы уже видели, чего делать – знаем. Различные фазы боя то и дело повторяются, не теряйтесь!

■ **Nemesis**

Вооружен Копьем Ахиллеса, достаточно проблематичный босс. Бегайте вокруг него, попутно уклоняясь от атак, и собирайте появляющиеся время от времени предметы. Не мешкая, пускайте их в ход. Nemesis будет пытаться провести сильную атаку – блокируйте! Если начинают мерцать огни – бегите. Используйте короткие, резкие выпады. Можно поэкспериментировать с Shield Breaker, как в предыдущих схватках. Теоретически, Немезиса можно уничтожить несколькими сильными атаками (Powered Attack, помните?) с вашей стороны, трудность в том, что успешно провести их очень сложно – у босса очень хитрая защита. Но если вам вдруг удастся, считайте, победа ваша. И копьё в придачу.

■ **Ladon**

Ladon – любимый «конь» следующего босса – Sejanus. Борьба с ним проста: всего лишь сядьте за Lightning Gun и палите в дракона до победного, куда бы он ни пытался скрыться. В вас будут стрелять катапульты, но для их обезвреживания достаточно навести Lightning Gun на снаряды и выстрелить. Ближе к концу битвы огненные шары станут летать чаще и в больших количествах. Не пугайтесь, все нормально. То и дело будут появляться римские солдаты, суть пушечное мясо. Поджарьте его. И заканчивайте, наконец, с Ladon.

■ **Sejanus**

Некромант и приспешник черной магии. Повелевает зомби и римлянами. Утешает факт, что командовать обоими подразделениями сразу он не в

состоянии. Особым разнообразием его действия не отличаются: Sejanus наносит (или пытается нанести) вам сравнительно большой урон, а затем закрывает себя защитным облаком. Попутно эта сволочь скачет с крыши на крышу, так что побить его – дело не из легких. А с крыши босс уже, собственно, и колдует всякие злодейства. Что тут посоветовать? Power Direct да Shield Breaker – вот в чем наше (простите, не наше, а ваше) спасение.

■ **Priestess**

Продолжаем возню с пресловутым Сеяном. Следующий кандидат на неприятности... Попадья. Она защищена силовым полем, поэтому лениво пнуть ее пятаком не удастся, увы... Вас окружит пламя, так что будьте предельно внимательны. Запомните: каждый удар Попадьи можно блокировать или избежать его. Пользуйтесь этим. Единственный способ нанести боссу урон – отражать ее же пламенные языки, посылаемые в вашу сторону. Иногда она открывается, позволяя провести комбо. После первой Попадьи будут еще несколько, но там уже полегче: разделяясь на несколько физических форм, они значительно теряют в защите. Это ваша удача.

■ **Undead Sejanus**

Очередь восстановленного Sejanus. Один совет: сконцентрируйтесь на магии и на время оставьте верный меч в ножнах. Продолжайте наносить ему повреждения аналогичные тем, что были в прошлый раз. Уклоняйтесь от огненных атак – уничтожайте приспешников Сеяна – бейте босса. Циклическое повторение данного процесса несомненно приведет к победе.

■ **Minotaur**

Грозный на вид, получеловек-полуконь на самом деле один из наиболее легких боссов игры. Минотавр может схватить вас, если вы замешкаетесь рядом или сбить вас с ног, если зазеваетесь неподалеку. Средств для победы над ним два: а) атаковать его Power Rage, причем желательно сзади; б) взрывать бомбы, когда босс находится в непосредственной близости от них. Немного сноровки – и второй способ принесет столь желанную легкую победу.

■ **Final Boss**

(Защищен мощным заклинанием)
Огорчу. Этот босс невосприимчив к Power Rage. Он защищен очень мощным заклинанием и постоянно пользуется комбо-ударами, поэтому очень важно не зевать. Постепенно раскрываясь, босс даст вам шанс разбить его «латы» и сделать его легкой добычей для меча. Используйте голову Медузы (зря мы ее, что ли, отвоевывали!). Да, придется повозиться, но ведь это финальный босс! ■

НЕМНОГО О ГЕРОЯХ

■ **Поллукс.** Оптимист от рождения и воин от Бога, Поллукс не относится к опасности слишком серьезно. Он уверен в своей способности преодолевать любые препятствия и не сомневается в величии Спарты. Как любой спартанец, не знает страха, один из самых лучших фехтовальщиков Спарты.

■ **Король Леонид.** Бесстрашный лидер спартанцев. Король Леонид вел и защищал спартанцев много лет, народ его любит и уважает. Он видел много сражений и выигрывал много войн, но не был готов к вторжению Римской империи. Теперь, когда легионы уже выстраиваются вдоль городских стен, у Леонида только два выхода: победа или смерть.

■ **Электра.** Электра, принцесса Амазонок, оставляет дом, чтобы защитить людей и показать, на что способна. Это боец, владеющий всеми видами оружия, но предпочитает бой на мечах один на один. Она независима и горда, поэтому очень неохотно присоединяется к спартанцам. Любовь к людям заставляет ее бороться с Римской империей, отодвигая все прочее на второй план.

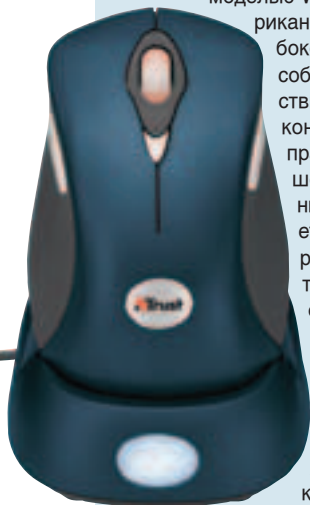


ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО РАЗОБРАТЬСЯ С НАЗОЙЛИВЫМИ ПРОТИВНИКАМИ – АТАКОВАТЬ НА ХОДУ. УСТРОЙТЕ ИМ БРУСИЛОВСКИЙ ПРОРЫВ!



НОВАЯ РАДИОМЫШЬ ОТ TRUST

Многочисленный отряд беспроводных мышей пополнился моделью Wireless Optical Mouse MI-4520T от американской компании Trust. Прорезиненные боковые поверхности манипулятора способствуют более комфортному взаимодействию с «грызуном», а симметричная конструкция корпуса подойдет как для праворуких пользователей, так и для левшей. Крэдл, совмещающий в себе приемник и зарядное устройство, обеспечивает связь на расстоянии до полутора метров и позволяет подпитывать аккумуляторы даже при выключенном ПК. Мышь оснащена оптическим сенсором с разрешением 800 dpi и колесиком с возможностью скроллинга в двух направлениях (горизонтальном и вертикальном). По бокам устройства располагаются две клавиши-«качельки», а сверху есть так называемая «офисная» кнопка для быстрого доступа к часто используемым приложениям. В комплекте с Wireless Optical Mouse MI-4520T поставляются два аккумулятора AA Ni-MH и переходник с USB на PS/2. Предполагаемая стоимость новинки будет около \$35, о сроках появления манипулятора в России не сообщалось. ■



ASER ПРЕДСТАВЛЯЕТ ДВЕ СЕРИИ ДОМАШНИХ ПК

Компания Acer представила два семейства настольных ПК серии Aspire для дома – E300 и E500. Компьютеры построены на базе процессоров AMD Athlon 64 (E300) и Intel Pentium 4 (E500). Максимальный объем оперативной памяти может составлять 2048 Мбайт, а предельная емкость дискового пространства – 320 Гбайт. Модели поставляются с двумя видами оптических приводов: DVD-RW Dual Double layer или комбинированным DVD/CD-RW, а также оснащаются универсальными устройствами чтения карт памяти 9-в-1. В качестве дополнения к стандартной конфигурации вы можете заказать пульт ДУ, беспроводные клавиатуру и мышь, TV/FM-тюнер или же адаптер беспроводной связи стандарта 802.11b/g. Рекомендованные розничные цены на минимальные конфигурации с 256 Мбайт ОЗУ, HDD на 80 Гбайт, ATI Radeon X300 SE у Aspire E300 (AMD Athlon 64 3200+) и Aspire E500 (Intel Celeron D 351 на 3200 МГц) составляют \$659 и \$695 соответственно. Модели уже появились в магазинах. ■



■ Главное, следите за тем чтобы домашние не привыкли смотреть телесериалы на вашей игровой системе.

ПЕРЕНОСНОЙ КОМПЬЮТЕР ЗА \$100?

Максимально дешевый мобильный ПК, предназначенный для детей из развивающихся стран, взялись разработать компании AMD, Google, Red Hat, Brightstar Corp и News Corp. Участники проекта, автором которого является профессор Николас Негропonte из Массачусетского технологического института, уже сделали взносы в размере \$2 млн. Разумеется, при таком низком ценовом «потолке» предполагаемая конфигурация ноутбука выглядит достаточно скромно: 500-мегагерцовый процессор от AMD, 8-дюймовый ЖК-экран, ОС Linux, четыре USB-порта, Wi-Fi-адаптер, а вместо HDD будет установлено 1 Гбайт флэш-памяти. Внимание привлекает к себе не только ручка, покрутив которую минуту, можно заставить работать аккумулятор все десять, но и форм-фактор ноутбука – корпус способен раскрываться в обе стороны, превращаясь из ПК в планшет или электронную книгу с сенсорным экраном. Стоимость компьютера для «целевой аудитории» составит \$100 за штуку, однако на рынках развитых стран эти ноутбуки будут продаваться за \$200. Планируется, что от пяти до десяти миллионов подобных компьютеров выпустят уже в 2006-2007 годах. Такие страны, как Бразилия, Таиланд и Египет, уже выразили желание приобрести от 500 тысяч до 1 миллиона «стодолларовых» ноутбуков. Появится ли модель у нас в стране, пока неизвестно. ■



■ Компанию Intel не взяли в «долю». Ответ со стороны процессорного гиганта последовал незамедлительно – ноутбук за \$100 был назван малофункциональным гаджетом.

НОВЫЙ ЧИПSET ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD

Сможет ли он потеснить продукты от NVIDIA и Intel?

На рынке материнских плат, поддерживающих Multi-GPU видеокарты, вскоре появится альтернатива от компании VIA. На смену чипсету K8T800 выпущена новая модель VIA K8T900, предназначенная для процессоров от AMD – Opteron, Athlon FX, Athlon 64, Athlon 64 X2 и Sempron в форм-факторах Socket 940, Socket 939 и Socket 754. Используемая архитектура Flex Express позволяет подключить одну графическую плату по шине PCI-E x16, либо две по PCI-E x8. Совместимость со SLI на данный момент возможна с драйверами ForceWare 71.24, а вот более поздние версии блокируют использование этой технологии на материнских платах, основанных не на чипсетах NVIDIA. О поддержке CrossFire ничего не сообщается, однако можно предположить, что ATI, относящаяся куда более лояльно, нежели калифорнийская компания, к объединению двух своих видеокарт на сторонних чипсетах, вскоре «пропишет» K8T900 в новых драйверах. Кроме того, продукт VIA имеет собственную альтернативу SLI и CrossFire под названием MultiChrome. Эта технология позволяет суммировать «усилия» вышедших в ноябре из лабораторий VIA графических адаптеров Chrome S2x (S3 Chrome S27 и S3 Chrome S25). По своей производительности эти видеокарты находятся между моделями GeForce 6600 GT и 6600. Возвращаясь к чипсету, отметим, что южный мост позволяет подключить до двух шин PCI-E x1, пяти плат PCI, до четырех устройств SATA 2 с пропускной способностью 3 Гбайт/с и двух каналов PATA133, до восьми портов USB 2,0 и обеспечить звук высокого разрешения VIA Vinyl High Definition Audio. Материнские платы на базе VIA K8T900 окажутся на прилавках в первом квартале 2006 года. ■



ВЕНQ ВЫПУСКАЕТ МОНИТОР ДЛЯ MAC MINI

Что еще интересного сделают «под Apple»?

Популярность продукции Apple выходит далеко за рамки обычных представлений о конкуренции между производителями. Вслед за многочисленными гаджетами для плеера iPod, на рынке появился и 19-дюймовый ЖК-монитор от BenQ, предназначенный для компьютера Mac Mini. Новинка FP93V обладает разрешающей способностью 1280x1024 пикселей и уровнем контрастности 550:1, а заявленное время отклика матрицы составляет 8 мс. Специально для миниатюрной версии Mac нижняя часть устройства выполнена в виде подставки, а сзади присутствуют разъемы DVI и D-Sub. Разумеется, подключить монитор можно и к обычному ПК. Модель FP93V уже можно встретить в продаже по цене около \$470. ■



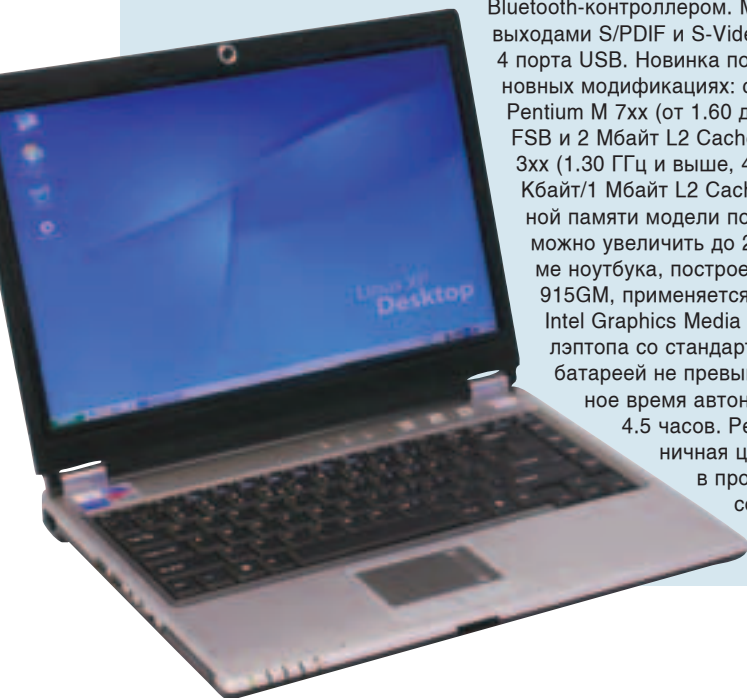
SEAGATE ПРИОБРЕТАЕТ МАХТОР

Кто бы мог подумать в 2001 году, когда компания Maxtor приобрела известного производителя жестких дисков Quantum, что спустя несколько лет ее ожидает та же участь – поглощение нынешним лидером винчестеростроения Seagate. В настоящее время на долю Maxtor приходится около 12% рынка, а объединенная компания будет производить до 40% HDD. Конкурирующие Western Digital и HGST (Hitachi/IBM), занимающие второе и третье место, отстают весьма значительно и контролируют лишь по 17% и 15% рынка соответственно. Сообщается, что продукты Maxtor и Seagate будут продаваться под разными торговыми марками до середины 2006 года. ■



НЕДОРОГОЙ ЛЭПТОП С ВЕБ-КАМЕРОЙ

Компания Prestigio объявила о выпуске широкоформатного ноутбука Visconte 1450W. Устройство оснащено 14-дюймовым широкоформатным дисплеем, 1.3-мегапиксельной веб-камерой, кардридером 4-в-1 (MS, MS Pro, SD, MMC) и Bluetooth-контроллером. Модель оборудована выходами S/PDIF и S-Video, а также имеет 4 порта USB. Новинка поставляется в двух основных модификациях: с процессорами Intel Pentium M 7xx (от 1.60 до 2.0 ГГц, 533 МГц FSB и 2 Мбайт L2 Cache), либо Intel Celeron M 3xx (1.30 ГГц и выше, 400 МГц FSB и 512 Кбайт/1 Мбайт L2 Cache). Емкость оперативной памяти модели по желанию покупателя можно увеличить до 2 Гбайт. В видеосистеме ноутбука, построенного на чипсете Intel 915GM, применяется графическое ядро Intel Graphics Media Accelerator 900. Вес ноутбука со стандартной литиево-ионной батареей не превышает 2.2 кг, а заявленное время автономной работы – около 4.5 часов. Рекомендованная розничная цена уже появившегося в продаже Visconte 1450W составляет в минимальной конфигурации \$1110. ■



MP3-ПЛЕЕР ОТ SAMSUNG С ПОВОРОТНЫМ МЕХАНИЗМОМ



■ Вы видели плееры на 512 Мбайт за \$99?

Побороться за быстрорастущий рынок MP3-плееров решили южнокорейцы из Samsung Electronics. В отличие от распространенных флэш-проигрывателей, USB-разъем модели YP-U1 спрятан в корпусе и, благодаря поворотному механизму, может быть за пару секунд переведен в рабочее положение. Плеер выпускается с синей или черной расцветкой корпуса и воспроизводит форматы MP3, WMA, ASF, OGG. Для настройки звука предусмотрен девятиполосный эквалайзер, а также системы обработки SRS WOW 3D и Bass Booster. Диктофонная запись осуществляется сразу в MP3. Модель оборудована монохромным ЖК-дисплеем с белой подсветкой, пятипозиционным джойстиком и поддерживает ID3-теги на тридцати языках. Встроенный литий-ионный аккумулятор обеспечивает непрерывную работу в течение более чем 13 часов. Подзарядка осуществляется при подключении к USB-порту компьютера менее чем за три часа. Размеры Samsung YP-U1 составляют 23.8x87.8x13.5 мм, вес – 30 грамм, а цены – \$99 за 512 Мбайт и \$149 за 1 Гбайт. ■

МЫШКИ ДЛЯ МАЛЫШКИ

Временами возникает такое ощущение, что в погоне за частотами, мегабайтами и мегагерцами производители компьютерного «железа» забывают о совсем маленьких пользователях. Но есть и любопытные исключения. Компания NEODRIVE недавно выпустила целый «выводок» из семи мышей специальной «детской» серии. Их «игрушечные» формы и яркие расцветки должны понравиться малышам. Ведь не секрет, что современных детей надо постоянно чем-то «заманивать», создавая для них яркую и радостную обстановку, соединяя вместе игру и обучение. Технические характеристики устройств вполне соответствуют современным требованиям: две основные кнопки, колесо прокрутки с функцией нажатия и оптический сенсор с разрешением 800 dpi. Все мышки подключаются к USB-порту. Модели уже поступили в магазины, а рекомендованная производителем цена составляет около 350 рублей. Отличный подарок на Новый год! ■



МЫШИНАЯ СВОБОДА

Компьютерная мышь. Небольшая коробочка с кнопками и колесиком. Вы можете себе представить, что всего каких-то десять лет назад этот ныне постоянный спутник персонального компьютера считался роскошью? Сегодня же никого не удивишь не только этим устройством, но и ее беспроводным вариантом, дарующим пользователю настоящую свободу перемещения на рабочем столе и за его пределами.

Список тестируемого оборудования

- A4Tech Outlook 8K
- BenQ M306
- Genius Wireless Mini Navigator
- Genius Wireless NetScroll+ Superior
- Microsoft Wireless Notebook Office Mouse 1.0a
- Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer 2.0
- Logitech V500 Cordless Notebook Mouse
- Logitech MX610 Laser Cordless Mouse
- Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse

Почему же большинство игроков до сих пор играют обычной мышкой, если беспроводные намного удобнее в работе? «Потому, что они гораздо лучше работают, не срываются и не лагают», — обычно слышим мы в ответ. Но так ли это на самом деле, ведь прогресс не стоит на месте? Поиску ответа на вопрос, какой из новомодных «грызунов без хвоста» наиболее пригоден для игр, мы и посвятили этот большой тест, рассмотрев девять устройств от различных производителей.

ЕСТЬ ЛИ «ИГРА БЕЗ ПРОВОДОВ»?

В чем же проблема игры беспроводной мышкой? Раньше ответ был довольно простым. Первые модели не обладали требуемой скоростью отклика, постоянно «засыпали», чтобы сэкономить батарейки, да и радиус их действия был невелик. Единственный плюс — отсутствие шнура, который норовил то запутаться, то «затормозить» обычного «грызуна» — не мог тягаться с таким

количеством недостатков. Но сейчас, когда от многих «детских болезней» удалось избавиться, настало время еще раз пристально изучить их боевые качества. При покупке беспроводной мыши для игр необходимо уяснить для себя несколько моментов. Во-первых, большинство таких моделей достаточно много весят — это обусловлено наличием в них батареек или аккумуляторов, без которых они работать не будут. Во-вторых, за независимость от «шнурка» необходимо платить регулярным вниманием и заботой о питании манипулятора. Однако, судя по количеству предложений и разнообразию беспроводных моделей в прайс-листах компьютерных компаний, пользователей все это не смущает.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Итак, во что мы играли при проверке мышей? Конечно же, в первую очередь, все модели прошли «обкатку» в First Person Shooter. Развлечения в этом жанре традиционно считаются своеобраз-

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, <http://www.nix.ru>), а также компании «Алион» (т.(095) 721-9064, <http://alio.ru>) и российскому представителю BenQ.

ным «крепким орешком», излюбленным средством для тестирования практически любого геймерского компьютерного оборудования, включая и мышь. Мы не могли пройти мимо таких первоклассных FPS, как Doom 3, Quake 4 и Unreal Tournament 2004. Не забыли и о «старичке» Q3. Нами оценивалась в первую очередь эргономика и удобство использования «грызунов». Рассматривались и такие параметры, как точность позиционирования курсора, качество скольжения и функциональность устройств. Покрытием поочередно служили коврик fUnc sUrface 1030 и поверхность стола.



Технические характеристики	A4-Tech Wireless Optical Outlook 8K Mouse	BenQ M306	Genius Wireless Mini Navigator	Genius Wireless NetScroll+ Superior	Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer 2.0	Microsoft Wireless Notebook Optical Mouse 1.0a	Logitech V500 Cordless Notebook Mouse	Logitech MX610 Laser Cordless Mouse	Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse
Количество кнопок	8	5	3	10	5	3	3	10	8
Скроллинг колесика	вертикальный	вертикальный	вертикальный	вертикальный	вертикальный + горизонтальный	вертикальный + горизонтальный	вертикальный + горизонтальный	вертикальный + горизонтальный	вертикальный + горизонтальный
Разрешение	800 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi
Частота передатчика	27 МГц	27 МГц	27 МГц	27 МГц	27 МГц	27 МГц	2.4 ГГц	27 МГц	27 МГц
Переходник с USB на PS/2	Да	да	нет	нет	Да	нет	нет	да	да
Питание	2 аккумулятора типа AA	2 батарейки типа AA	2 аккумулятора типа AAA	2 аккумуляторные батарейки типа AA	2 батарейки типа AA	2 батарейки типа AA	2 батарейки типа AAA	2 аккумулятора типа AA	встроенный литий-ионный аккумулятор
Рекомендованная цена	\$20	\$30	\$30	\$40	\$40	\$25	\$50	\$70	\$65



BENQ M306 ★★★★★ ○ \$30

A4-TECH WIRELESS OPTICAL OUTLOOK 8K MOUSE

Открывает наш тест огромная монструозная мышь от A4-Tech. Если прибегнуть к автомобильным сравнениям, то перед вами внедорожник – именно на такое сравнение наводит широченное прорезиненное колесо, более всего напоминающее шину джипа, а не часть игрового манипулятора. Вот чему должна радоваться рука игрока! Еще одна интересная особенность – в комплекте присутствуют четыре аккумулятора, два из которых можно постоянно заряжать про запас, используя для этого приемное устройство, работающее на частоте 27 МГц. Размер «ноги» у мыши соответствующий: эта модель обладает четырьмя немаленькими тефлоновыми хорошо скользящими «лапками» – большому кораблю большое плавание. Кнопки с высоким ходом хорошо подойдут для геймеров, предпочитающих как можно отчетливее чувствовать момент их срабатывания. Помимо двух основных, на корпусе мыши расположено пять дополнительных кнопок, «география» которых позволяет весьма удобно их использовать в игре – например, две передних, расположенных перед колесиком, отлично подходят для переключения оружия.

BENQ M306

Компания BenQ, возникшая практически «из ничего» несколько лет назад (после разделения с Acer), сейчас является одним из самых перспективных и быстро растущих брендов компьютерного мира, продукция которого отличается, в первую очередь, великолепным стилем. Не стала исключением и мышка BenQ M306 – она интересна нам уже тем, что дизайн для нее был заказан у компании BMW Group Designworks USA. В глаза сразу же бросаются плавные и в то же время энергичные обводы корпуса, а также смещение мягких переходов и острых граней, свойственное последним моде-

лям известного автомобильного гиганта. Пластик отлично подобран, хотя окраска верхней панели под серебро, на наш взгляд, все же несколько удешевляет внешний вид изделия. Сама по себе мышь среднего размера – по этому параметру она напоминает младших представителей Logitech из серии MX. Как только кладешь руку на M306, сразу же понимаешь, как много сил было вложено в эргономику данной вещи – «хватка» очень удобная. Конструкция кнопок обладает высоким и четким ходом, а чуть выше широкого и удобного колесика есть две программируемые дополнительные клавиши – верхнюю из них удобно нажимать средней фалангой указательного или безымянного пальцев. Катается по коврику мышь на трех точках опоры, одна из которых выполнена в форме большой дуги. Очень стильно решен дизайн беспроводного «приемника», работающего на частоте 27 МГц и подключаемого к порту USB, – он напоминает хоккейную шайбу, на которой первым же делом ожидаешь увидеть знакомый кружочек логотипа BMW. Общее впечатление от мышки таково, что ее долго-долго хочется вертеть в руках, не отпуская, а единственный ее минус – это отсутствие боковых кнопок.

GENIUS WIRELESS MINI NAVIGATOR

Мышка рассчитана на заядлых «модников», больше всего на свете обожающих обновлять внешний вид своих компьютерных устройств. Помимо установленной на корпусе панельки красного цвета, в комплекте есть еще две запасных – серебристая и белая. Не случайно эта модель удостоилась наград «Good Design Award 2004» и «Symbol of Excellence 2005 Winner». Приемник миниатюрных размеров, работающий на частоте 27 МГц, вставляется прямо в USB-порт. Четыре «лапки» на днище позволяют «грызуну» легко скользить по поверхности коври-



GENIUS WIRELESS MINI NAVIGATOR ★★★★★ ○ \$30

ка. Увы, размеры мышки слишком малы, а форма ее не совсем удобна – рука не ложится на корпус, а обхват пальцами получается не самый удачный. Особенно все это чувствуется при постоянном выполнении коротких точных движений – таких как, например, жесткая схватка в Quake III Arena с участием большого количества ботов. А вот кнопки с коротким четким ходом нажимать очень приятно. С другой стороны, и позиционируется эта модель далеко не для прогеймеров, а, скорее, для владельцев ноутбуков.

GENIUS WIRELESS NETSCROLL+ SUPERIOR

Нарядный внешний вид этой мыши достигается не только за счет изысканного дизайна, но и благодаря обилию кнопок. Большой корпус под правую руку обладает хорошо узнаваемыми «аэродинамическими» изгибами, давно ставшими отличительным признаком настольной линейки от Genius. Причудливо «дутые» формы поначалу несколько озадачивают, однако устройство лежит в руке на удивление хорошо. Помимо двух «обязательных» кнопок и колесика, на поверхности мышки разбросаны целых семь (!) больших и маленьких мультимедийных клавиш. Разумеется, далеко не до всех можно будет дотянуться во время быстрого сражения, однако в медленных играх они могут пригодиться. К тому же на них можно «навесить» функции управления проигрывателем, громкостью звука и запуском интернет-браузера. Радиус действия передатчика около двух метров, а в блоке приемника сигнала, как и в модели от A4-Tech, размещается еще и зарядное устройство для аккумуляторных батарей.

MICROSOFT WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER 2.0

Компания Microsoft не первый год производит мыши под собственной торговой маркой и уже давно стала одним

Драйвера имеют значение!

Примерно год назад у компании Logitech произошло важное событие – серия драйверов MouseWare, ведущая свое начало с середины 90-х годов, была официально заменена на SetPoint. Чем выгодно отличалось для геймеров программное обеспечение старой серии? Оно позволяло «разгонять» мышку, устанавливая «скорость реагирования» как порта, так и самого устройства, причем не только для всей линейки продукции фирмы Logitech, но и вообще для любого «грызуна», подключенного к системе. Теперь же, с вводом в строй SetPoint, царящая демократия была «отправлена в отставку».

(окончание - на следующей странице)





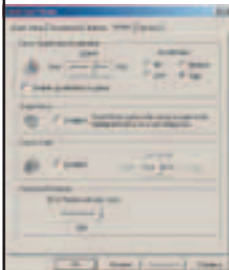
GENIUS WIRELESS NETSCROLL+ SUPERIOR ★★★★★ ○ \$40



**MICROSOFT WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER 2.0
★★★★★ ○ \$40**

Драйвера имеют значение! (окончание)

Во-первых, в SetPoint полностью игнорируются все мыши других произ-



водителей, а во-вторых, потеряна обратная совместимость с предыдущими поколениями моделей от Logitech, выпущенных до появления SetPoint. Последнее неудобство – возможность «разгона» сохранилась только для устройств, поддерживающих эту функцию на уровне «железа», а не для всех, как это было ранее.

из законодателей мод. Устройства от софтверного гиганта отличаются высоким качеством и весьма популярны. Но подходят ли они для игр? Как показывает практика, вполне! С Wireless IntelliMouse Explorer можно вполне комфортно чувствовать себя даже в самых динамичных сетевых баталиях. Эта мышка просто огромная – она словно специально сделана для игроков с большой рукой, им явно будет где «развернуться». Форма вполне удобна, выполнена она под правую руку. Пластик, из которого сделан манипулятор, вызывает уважение – с удовольствием отмечаем, что Microsoft «держит марку». На корпусе, помимо двух основных кнопок, имеются две дополнительные – все они могут быть переназначены. Однако в этом «грызуне» установлены клавиши с большим ходом, что можно охарактеризовать как «на любителя». Изюминкой модели является колесико, которое можно не только катать и нажимать, но и наклонять вправо/влево, осуществляя скроллинг по горизонтали. Точек опоры у мышки четыре, все они с большой площадью поверхности, а качество скольжения на высоте. Приемник сигнала с частотой 27 МГц организован в виде огромной «тарелки» со знакомой всем фирменной символикой. Дальность приема – около 1.8 м. Для «контроля готовности» на устройстве имеется индикатор заряда аккумуляторов. Кроме того, мышка переходит в режим сбережения энергии каждый раз, как только вы снимаете с нее руку.

MICROSOFT WIRELESS NOTEBOOK OPTICAL MOUSE 1.0A

Перед вами – одна из самых миниатюрных и изящных участниц нашего обзора. Конструкция мышки симметричная, одинаково хорошо подходящая как для правшей, так и для левшей. Качество изготовления отличное, просто приятно держать в руках – чуть бархатистый на ощупь пластик, из которого выполнена

верхняя поверхность с кнопками, не позволяет соскальзывать даже вспотевшей руке. Оригинально открывается батарейный отсек – для этого надо нажать на кнопку сзади мышки, и верхняя крышка снимается, позволяя заменить элементы питания. Также весьма изящно решена актуальная для пользователей ноутбуков проблема транспортировки мышки и ее беспроводного приемника – с нижней стороны мышки имеется специальное углубление, куда он вкладывается и ставится на защелку, чтобы не выпал по дороге. Аккумуляторы при этом выключаются, экономя энергию. Приемное устройство работает в диапазоне 27 МГц, а его дальность действия составляет полтора метра. Кстати, антенна передатчика выполнена поворотной, что позволяет ориентировать ее наилучшим образом, если сигнал по какой-то причине слабеет. Манипулятор опирается на четыре тефлоновых «ножки» с небольшой площадью контакта. В оптическом блоке применены асферические линзы, что, по идее, должно повысить точность распознавания и увеличить плавность «хода» мышки – в играх курсор срывается крайне незначительно. Между двумя кнопками с «коротким» ходом расположено знакомое вам по предыдущей модели Microsoft колесико, которое можно не только нажимать, но и наклонять вправо и влево. В ноутбучной мыши оно чуть отличается, причем в лучшую сторону – среди всех протестированных экземпляров реализованный тут механизм дает возможность наиболее четко «почувствовать» переход каждого деления. При этом палец при прокрутке совершенно не напрягается. Завершающий штрих «единички» – высота. Она подобрана настолько хорошо, что ей сможет удобно пользоваться даже обладатель больших рук.

LOGITECH V500 CORDLESS NOTEBOOK MOUSE

В этой серии мышек от компании Logitech применена новая система

«All Terrain Laser» («вездеходный лазер») с двумя лазерными лучами. Как утверждает реклама, новый датчик способен верно отслеживать движения по любой поверхности, но на деле мы вряд ли будем играть, «водя» мышкой по дивану или шторам. Движения же по различным модификациям ковриков, а также по лакированной поверхности стола, сенсор распознает хорошо. Колесика на мышке нет – взамен него применяется интересное и весьма оригинальное решение: полупроводниковая панель прокрутки, по которой отслеживаются движения пальца как в вертикальной, так и в горизонтальной плоскостях. К сожалению, в офисных приложениях, да и в Quake 4, это оказалось неудобно – весьма непривычно «елозить» туда-сюда по панельке, переключая оружие. Возможно, кому-то эта конструкция покажется любопытной, но на адаптацию к ней потребуется время. С другой стороны, благодаря прорезиненным боковым стенкам и продуманной форме, эту мышь очень приятно брать в руки. Ход кнопок несколько больше среднего уровня, но все еще вполне комфортен для игр. Самая интересная деталь в этом устройстве – подъемная «нога» на защелке, расположенная на дне, внутрь которой при транспортировке (как и у мини-мыши от Microsoft) вставляется USB-приемник на 2.4 ГГц (дальность работы устройства – до 10 метров).

LOGITECH MX610 LASER CORDLESS MOUSE

Logitech MX610 не является чисто игровым устройством – скорее, это мышь «широкого профиля», которая может использоваться для работы в огромном количестве приложений, в том числе и для игр. Отличительная черта MX610 – это универсальность конструкции, причем даже в роли пульта дистанционного управления манипулятор выглядит идеально – очень удобно держать на

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[®]
Ваш личный цифровой фотоархив!

USB против PS/2

Как вы уже, наверное, давно заметили, подавляющее большинство выпускаемых в настоящее время мышей оснащены USB-интерфейсом. Однако производители первого эшелона, Logitech, Microsoft, Genius, A4-Tech и другие сильные бренды, почти всегда кладут в комплект к мышке переходник с USB на PS/2. Зачем это надо, если во всех современных материнских платах устанавливаются до восьми разъемов USB? Попробуем разобраться. Начнем с того, что PS/2-устройства поддерживаются на уровне BIOS – это означает, что мышкой, подключенной к такому разъему, при желании можно пользоваться даже в «сетапе» вашей материнской платы (бывают и такие модификации «биоса»). Если вы планируете использовать мышку в системе DOS (причем как в «чистом» DOS, так и в «окошке» DOS в Windows), либо в любой другой операционной системе, добиться ее работы будет несоизмеримо проще, если она опять-таки подключена через PS/2 разъем.



MICROSOFT WIRELESS NOTEBOOK OPTICAL MOUSE 1.0A
★★★★★ ○ \$25

ладони, а двумя специальными кнопками легко регулировать уровень звука компьютерного мультимедиа-центра. Обратная сторона медали – из-за несколько зауженной «тали» использовать «грызуна» в штатном режиме (когда ладонь сверху) не так удобно, как хотелось бы. Две основных и семь дополнительных кнопок обладают четким коротким ходом, нажимать их очень приятно. Фирменным колесиком Tilt Wheel Plus Zoom с боковыми степенями свободы можно «скроллировать» изображение на экране влево/вправо и вверх/вниз, а также масштабировать картинку. На корпусе мыши имеется несколько светодиодов – например, сигнал прибытия почты или сообщения по ICQ. При этом фирменное программное обеспечение SetPoint позволяет настроить индикацию только на письма от конкретных адресатов. В мыши применена лазерная система подсветки – никаких проблем с точностью позиционирования во время игр у нас не возникло. Для экономии энергии используется функция автоматического «отхода ко сну» мыши при выключении компьютера или его переходе в спящий режим, а светодиод показывает уровень зарядки батарей.

LOGITECH MX1000 LASER CORDLESS MOUSE

Тактильные ощущения от соприкосновения с этой мышкой напоминают «общение» с дорогой японской аудиотехникой – сразу же чувствуешь (по большому весу, качеству пластика), что держишь в руках что-то высококачественное и дорогое. Эргономика модели проработана на высшем уровне – выступ под большой палец настолько удобен, что после получаса игры недоумеваешь, почему столь очевидное, простое и удобное решение не пришло в голову другим производителям? «Вооружение» мыши дополняют пять вспомогательных кнопок и колесико с функцией горизонтальной прокрутки (наклон вправо/влево). К слову ска-



LOGITECH V500 CORDLESS NOTEBOOK MOUSE
★★★★★ ○ \$50

зать, на корпусе очень удобно расположены некоторые дополнительные клавиши, например, группа из трех указателей на левом боку, под большим пальцем. Любопытно, что только в описании этой мыши даются тактико-технические характеристики лазера, длина волны которого составляет 832-852 нм. Создатели MX1000 обещают двадцатикратное увеличение чувствительности оптического датчика, способного уверенно работать на гладком, полированном и фактурном покрытии. Передатчик работает в радиодиапазоне на частоте 27 МГц, а благодаря технологии Fast RF (одновременное использование нескольких полос) мышь поддерживает постоянный быстрый «канал» связи с компьютером. Эта модель имеет встроенный литий-ионный аккумулятор, который, по утверждениям создателей, вообще не нуждается в замене. Он подпитывается путем установки мышки на «постамент», а четырехуровневый индикатор подскажет, когда ее пора «снимать». Наличие внешнего БП с сетевой розеткой увеличивает число проводов, однако позволяет заряжать мышь, не включая компьютер. Несмотря на значительную

тяжесть, «катается» по коврику и столу мышь просто отлично, а сорвать курсор быстрыми движениями невозможно, в этом плане модель способна поспорить с лучшими представителями проводных мышей.

ВЫВОДЫ

Давно у нас не было столь «жаркого» теста, где сразу так много моделей претендовали бы на призовые места. Но главный приз – «Выбор редакции» – мы все-таки вручаем Logitech за создание беспроводной модели для геймеров, в которой учтены почти все игровые «мелочи». Речь идет о MX1000 – несмотря на почтенный для мыши возраст (ей уже больше года), она достаточно уверенно побеждает в нашем тесте. Однако компания Logitech уже выпустила специальную «игровую» серию G, в частности, беспроводную модель G7, и вскоре она окажется у нас в лаборатории. Вот тогда мы с вами и узнаем, кто же на самом деле станет «королевой». Титул же «Лучшей покупки» уходит к A4-Tech за Wireless Optical Outlook 8K Mouse – давно мы не видели манипулятор с таким хорошим соотношением «цена/качество». ■



LOGITECH MX610 LASER CORDLESS MOUSE ★★★★★ ○ \$70

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

- ❑ ПРАВИЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ДВУХСЛОЙНЫХ DVD (общий объем 17.6 Gb) ИЛИ 3 CD
- ❑ ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЪЕМ: **256** СТРАНИЦ
- ❑ НИКАКОГО МУСОРА И НЕВЯЯТЫХ ТЕМ, НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ – ТОЛЬКО PC ИГРЫ!!!

В ЯНВАРЕ:

Prince of Persia: The Two Thrones
Самый лучший Герцог!

Ожидания-2006
Один из самых лучших 2006

Call of Duty 2
Трек в митинг

The Movies
Почувствуйте себя Сэм Барнетом

Pro Evolution Soccer 5
На острие атаке

Neverwinter Nights 2
Хорошие и драконы ждут тебя

А ТАКЖЕ:

- Демоника разработчика, Prince of Persia: The Two Thrones, "Трибуна Гейма"
- Подземелья: Восхождение на трон
- На пути к Call of Duty 2: Shadow War
- Рецензия на Pro Evolution Soccer 5, Call of Duty 2, The Movies, GT Legends, Shattered Steel, Star Wars Battlefront II, Land of the Dead, The Matrix Path of Zen, The Chronicles of Riddick, Tomb Raider: King Kong, Warcraft 2: The Black Hand, Neverwinter Nights 2, "Трибуна Гейма", "Самый лучший Герцог", "Ожидания-2006", "Call of Duty 2"

И многое-многое другое!



**ВПЕРВЫЕ
В РОССИИ!
ДВА DVD В КОМПЛЕКТЕ!!!
17 Gb ИНФОРМАЦИИ!!!**

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР - ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Банзай!

ПЕРВАЯ ПЕРСОНА КУЛЬТУРЫ ГЛАЗАМИ ИНТЕРВЬЮСТА

■ Аниме: Сейлормун: Луна в матроске ■ Режиссер: Дзюньити Сато, Кунихико Икухара, 1992 ■ Студия: Toei Animation ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Из всего аниме, в девяностые годы показанного в нашей стране по телевизору, наибольшее впечатление на зрителя произвели, конечно, «Роботек» и «Сейлормун». Именно благодаря этим сериалам в стране появилась первая крупная волна энтузиастов, многие из которых даже сейчас, выкачивая из Сети фэнсабы новейших аниме, не прочь пересмотреть любимые сериалы прошлого. За примерами далеко ходить не надо. Недавно на редакционный N-Gage пришел вопрос «любите ли вы «Сейлормун»? Ха! Любим ли мы «Сейлормун»? Мы обожаем «Сейлормун»! За успехом «Луны в матроске» не стояла огромная корпорация, вбухивавшая деньги в рекламу, маркетинг и производство сопутствующих товаров (Fullmetal Alchemist, мы о вас говорим). История создания «Сейлормун» — история человеческих проб и ошибок, история случайных откры-

тий и ошеломляющего признания, вдруг свалившегося на начинающую художницу Наоко Такеути. Двадцати-четырёхлетняя Наоко, впервые публиковавшая свои творения на страницах журнала Run-Run, не могла и предположить, что через десять с лишним лет ее имя будет известно на всей планете, и даже русские игровые журналы не смогут обойти вниманием ее работы. Нельзя сказать, чтобы в голове молодой госпожи Такеути было четкое видение того, каким должно быть идеальное аниме. Как большинство великих открытий, «Сейлормун» был получен во многом случайно. История началась с манги Codename: Sailor V. Ее редактор Фумио Осано настоял, чтобы героини одевались именно в «матроски» — традиционную школьную форму для девочек. А позже, когда телекомпания TV Asahi рассматривала возможность экранизировать сериал, было решено ввести в него дополнительных героинь. Тог-

САМОЕ СВЕЖЕЕ
ПРОИЗВЕДЕНИЕ ПО
ВСЕЛЕННОЙ «СЕЙЛОРМУН» —
БЕСПЛОДНЫЙ ИГРОВОЙ
ТЕЛЕСЕРИАЛ.



ДОРЕМИ!

Вот он, сериал, который превзошел «Сейлормун». Это Ojamao Doremi («Бестолковая волшебница Доремми»), история о девочках-ведьмочках, которые в волшебном мире сражаются со злыми духами и колдунами, а в нашем – ходят в школу, дурачатся и с помощью магии помогают друзьям в беде. Очень многое в «Доремми» напрямую заимствовано из «Сейлормун», и знающие люди мгновенно разглядят в девочках характеры Усаги и Чибиусы, Минако и Ами, Макото и Рей. Только мужественного Мамору и в помине нет. Потому что «Доремми» – сериал про *маленьких* девочек.



SUPER ShortNews Turbo EDITION



► Дни «Сейлормун» давно прошли, а слава ее живет. Полумифический долгострой Papillon Rose вот уже пять лет служит объектом постоянных насмешек со стороны любителей сериалов о волшебных девочках. Papillon Rose – пародийное аниме, в каждом втором кадре отпускающее пошлые намеки в адрес Сейлормун и компании. Так вот, пять лет назад планировалось снять телесериал на 25 эпизодов. Не получилось, проект заморозили. Два года назад в Японии вышел-таки диск с единственной OVA-серией Papillon Rose, а в феврале этого года придурочные воительницы выйдут на японские телеэкраны в шестисерийном эпизоде, над которым мы уже сейчас планируем помереть со смеху.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип She's Your Venus, смонтированный из сцен телесериала Sailormoon под музыку в исполнении группы Bananarama; клип Traveling the Books in Search of Why, смонтированный из сцен телесериала Yami to Boushi to Hon no Tabibito на музыку Джона и Одри Виггинс; опенинг телесериала Softy Rei; музыкальный клип на композицию Passion Утады Хикару. Песня звучит в первой заставке видеоигры Kingdom Hearts 2.

да Наоко-сан рубанула сплеча: сменила главную героиню, переориентировала концепцию сериала и получила, наконец, идеальную формулу «Сейлормун», которая позволила сериалу продержаться на телевидении ровно две сотни эпизодов. Не мудрствуя лукаво, Наоко срисовала город, где жили героини, с района Адзабу в Токио – так в мангу попала и аркада Crown Game Center, и парк, где встречались девочки, и храм, где служила Рей, и школа Усаги, и даже университет Мамору. В ранних интервью Наоко признается, что сама удивлена успехом своего творения и до сих пор не может в него поверить. На скрижалях истории аниме золотыми буквами записаны сухие факты: мол, «Сейлормун» стал первым сериалом, где идеи аниме про девочек-волшебниц соединились с основами токусацу (сериалов про команду героев, сражающихся со злом), благодаря чему открыл новый жанр и снизил огромную популярность. Все верно. И при этом «Сейлормун» пронизан той неуловимой субстанцией, из которой сделаны девочки. Характеры героинь выписаны с филигранной точностью, подчас ловишь себя на мысли, что посиделки в очередной забегаловке оказываются интереснее, чем эпичные битвы сейлор-воинов со злом. Даже сейчас, спустя почти полтора десятка лет, «Сейлормун» можно ставить в пример боль-



НАОКО ТАКЕУТИ ИЗОБРАЖАЛА ГЕРОИНЬ НЕМНОГО ИНАЧЕ, ЧЕМ РАБОТАВШИЕ НАД ТЕЛЕСЕРИАЛОМ ХУДОЖНИКИ И АНИМАТОРЫ.



► У вас нет своего гигантского боевого робота, а очень хочется? Начните сборку с малого. В декабре американское отделение Bandai выставило на аукцион единственную в своем роде модель головы от робота Gundam F-91 в масштабе 1:1 со стартовой ценой в сто долларов США. По итогам торгов она была приобретена по цене, в семь раз превышающей начальную, а часть дохода от сделки пошла на счет благотворительного фонда Bandai Foundation.

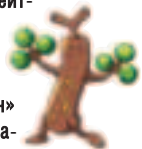


SUPER ShortNews Turbo Edition

▶ Трагическая история гена «Покемон», вызывающего рак, пришла к счастливой развязке. Американский офис Nintendo обратился к ученым с категорическим требованием немедленно изменить название гена, ведь таким образом исследователи приравнивают серьезную болезнь к детскому телесериалу и наносят невосполнимый ущерб имиджу бренда. Служители науки, люди разумные и не



желающие слоняться по судам, легко согласились с требованиями юристов компании, и теперь злоредный ген зовется нейтральной аббревиатурой Zbtb7, а мы можем наконец сказать, что ни один «Покемон» никогда больше не станет причиной рака.



▶ Манга Black Lagoon Рей Хироэ будет анимирована на студии Madhouse, и результат этих трудов появится на японских телеэкранах осенью текущего года. Почему мы обращаем на эту новость особое внимание? Дело в том, что один из героев Black Lagoon – тетка по имени Балалайка, бывшая военная, а ныне – глава мафиозного клана «Отель Москва». И если мы не умрем со смеху на показе Papillon Rose, то с удовольствием надорвем животики на Black Lagoon.



▶ Японцы публикуют чарты самых популярных песен, звучавших в аниме. В прошлом году в музыкальные хит-парады страны в разное время входило 37 песен из аниме (в 2004 году – всего 24). Половину «горячей десятки» оккупировали опенинги и эндаинги различных аниме по вселенной Gundam. Также в чарт попали две композиции из новой версии Black Jack, по одной из Fullmetal Alchemist и Nintama Rantarou. Ну а первое место с огромным отрывом взял опенинг аниме Bleach от поп-группы Orange Range. В свое время мы публиковали клип на эту песню на DVD «Страны Игр».



шинству подобных аниме. Львиной долей своего успеха телесериал обязан и Кунихико Икухаре – блестящему режиссеру, следующей работой которого стала неповторимая Revolutionary Girl Utena («Юная революционерка Утена»). Анимационный эпос «Сейлормун» разбит на пять сезонов: Sailor Moon, Sailor Moon R, Sailor Moon S, Sailor Moon Super S, Sailor Moon Sailor Stars. Последний из них прошел на японском телевидении в 1996-1997 годах, а подсчитать количество спецвыпусков, мюзиклов и полнометражных фильмов мы не станем и попытаемся. Несмотря на годы, прошедшие после появления последнего аниме, зрители так и не смогли забыть трогательных девочек в сейлор-фуку. В 2003 году на японском телевидении стартовал игровой телесериал по мотивам «Сейлормун», на свой лад пересказывавший события анимационной истории. Место рисованных Усаги, Рей, Ами, Макото и Минако заняли начинающие японские актрисы, место кошки Луны – плюшевая игрушка, грубо анимированная на компьютере. Наоко Такеути вернулась к работе над любимым детищем, написала текст для песни, звучащей во вступительном ролике, разработала дизайн новых героев. Например, кошка Луна теперь превращается в (беспольную) девочку-

воительницу, а начитанная Ами была похищена Кунсайтом, перешла на сторону злой королевы и превратилась в «Темную Сейлор Меркурий». Этот дешевый, по-детски трогательный и подчас нелепый, истинно японский сериал был принят поклонниками «Сейлормун» как манна небесная, и пусть многие анимешники нового поколения не понимают его прелести, настоящим фанатам «Сейлормун» пропустить его никак невозможно. По сей день японцы смогли сотворить один-единственный девчачий сериал, который превзошел «Сейлормун» по продолжительности. Это недооцененная иностранцами Ojamajo Doremi («Бестолковая волшебница Дореми»), которая с выходом Ojamajo Doremi Naisho установила новый рекорд: двести четырнадцать серий. Создатели «Дореми», не стеснясь, скопировали многие удачные идеи из «Сейлормун», только здешние волшебницы – не созревающие подростки, а совсем дурочки младшего школьного возраста со своими особенными мечтами, которые бывают только у маленьких девочек. Но в сердцах нашего поколения никто уже не сможет заменить Усаги и ее подруг. И когда на слете анимешников слышишь оглушительный смех над шуткой «Я люблю тебя... как брата», понимаешь: эти люди вечно будут обожать «Сейлормун». ■

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает DVD с полнометражным аниме «Однажды в Токио». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 февраля.

Вопрос:

В чем прикол шутки «Я люблю тебя... как брата»?

1. Это известная ошибка русского перевода «Сейлормун».
2. Это любимая подколка Усаги.
3. Это цензура нетрадиционной любовной сцены.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

Девятый DVD с аниме «Рубаки» получает Екатерина Матюсова из Хабаровска. Среди отаку в Densha Otoko не было веселого молочника.



Однажды в Токио

■ Режиссер: Сатоси Кон, 2003 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Россия



После осенней релизной жары наступили зимние холода. Все новые диски появляются в одно время – «после праздников», а мучить вас рассказами об очередном диске фэнтези-эпопеи «Рубаки» тоже нет никакой радости. Поэтому мы обратим внимание на один из самых ярких фильмов прошлого года: «Однажды в Токио» Сатоси Кона. Итак, представьте: Рождество, Токио, палаточный городок лиц без определенного места жительства. Алкоголик Гин, беглая школьница Миюки и трансвестит-неудачник Хану находят на свалке брошенного родителями младен-

ца – и попадают в веселый круговорот забот о новорожденном и поисков его пропавшей матери. Сатоси Кон, признанный мастер художественного кино, набивший руку на «Истинной грусти», снял, вопреки обыкновению, очень добрый и трогательный фильм.



Hikaru no Go. Volume 1

■ Режиссер: Син Нисидзава, 2001 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: США



На страницах манга-журнала Shonen Jump часто появляются рыцари, самураи, ниндзя, пираты, полицейские и прочие любители приключений. Когда в издании появилась манга про го (аналогичную шахматам настольную игру), многие были полны скепсиса. Разве можно сделать интересный комикс для мальчиков про настольную игру? Оказалось, еще как можно. Манга Юми Хотты и Такеси Обаты печаталась четыре года. На пике ее популярности появилось и аниме, сохранившее все очарование оригинала. К отличному сериалу прилагались двухминутные мини-уроки го, а на первом DVD американ-

ского издания предусмотрительно вложен словарь игровых терминов. Кто бы мог подумать, что по простой игре, участники которой только и делают, что кладут камни на доску, можно снять такое боевое и задорное аниме.



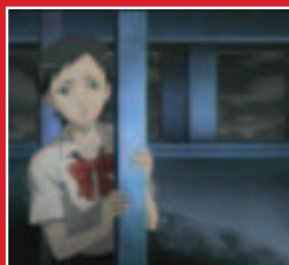
BLOOD+. Volume 1. Limited Release

■ Режиссер: Дзюньити Фудзисаку, 2005 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Япония



Ни об одном аниме нового сезона мы не писали так часто и так помногу, как о BLOOD+. Дорогущий мистический телесериал о прочих приключениях девочки Саи оправдал ожидания всех заинтересованных лиц и пользуется теперь почти такой же популярностью, как Fullmetal Alchemist и Gundam Seed до него. Японские издания подобных аниме, как правило, совершенно бесчеловечны. На первом диске BLOOD+ (стоимостью почти в тысячу рублей) записано всего два эпизода! Звуковая дорожка только японская, субтитров нет и в помине. К коллекционному изданию прилага-

ется еще один диск с трейлерами и роликами о работе над сериалом. Безумные японские отаку, конечно, и такой релиз сметут с полок, а вот российскому энтузиасту проще и выгоднее будет дождаться американского издания.



Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

Круглосуточно
понеделник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru



Другой мир 2

Underworld: Evolution

09

февраль
российская
преьера

■ РЕЖИССЕР: Лен Уайзман
■ ЖАНР: экшн/фэнтези/хоррор

■ В РОЛЯХ:
Кейт Бекинсейл, Скотт Спидман, Билл Найи,
Шейн Бролли, Майкл Шин

Отдадим должное: новичку Уайзману пару лет назад удалось сделать фильм, ставший новой вехой в истории вампирского киножанра. Теперь же перед режиссером задача куда сложнее – доказать, что успех первой части «Другого мира» был неслучаен.

Автор:

Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



И вечно вражда между вампирами и оборотнями продолжается. Бесстрашная Селина, воительница, принадлежащая к аристократическому роду кровососов, и Майкл, человек, превратившийся в вервольфа, влюбляются друг в друга и пытаются вместе разгадать тайны своей родословной, скрывающей истоки древней вражды между двумя ночными народами. История, недоступная простым смертным, близится к окончанию – раса бессмертных может исчезнуть в любой момент...

Прочитали? А теперь давайте забудем столь пафосную и малоинформативную «выжимку» из сюжета долгожданного сиквела «Другого мира» и обратимся к фактам. Успешный выход в 2003 году первой части вампирского экшна был для многих неожиданностью. И, конечно же, не в плане свежести жанра – к этому времени, например, на киноэкраны уже вышли две части того же «Блейда». Удивляло другое: бывший помощник по работе с реквизитом Лен Уайзман, ранее замеченный рядом с декорациями на съемках «Звездных врат» и «Дня независимости», сам (но не без сторонней помощи, конечно) состряпал сценарий альтернативной истории упырей, привлек к съемкам не самых последних актеров, а затем, покрикивая в мегафон заветное «Мотор!», снял стильный и вполне убедительный фильм. Мы уже не говорим, что Уайзману удалось



еще и красотку Бекинсейл соблазнить и потом даже женить на себе. Подобная пруть новичка и более чем прекрасные сборы фильма заставили студийных боссов мечтать о нескончаемой череде сиквелов-приквелов. Поговаривали даже, что режиссер продал свою душу продюсерам сразу после удачных спецпаказов в стенах кинокомпании. В общем, «Другой мир» было решено

сделать проектом одного режиссера, а Уайзман, получив зеленый свет, принялся за работу. Все опасения, связанные со второй частью, состоят как раз в том, что было залогом успеха первой. Да, режиссер и продюсеры в своих интервью успели заявить, что сиквел полностью соответствует своему имени (речь идет об оригинальном названии фильма. – Прим.ред.) и «эволюция» в данном случае призвана подчеркнуть не только развитие сюжета, но и изменения в физиологии основных персонажей – и вампиры, и оборотни приобретут более «зверские» (и звериные) черты. Однако главные все-таки надежды все-таки приходится возлагать на сексапильную Бекинсейл, которая не подвела в первой части и, хочется верить, заставит вервольфов перцу во второй. ■



КИНОФАКТЫ

Поговорим о Достоевском

Кейт Бекинсейл, будучи студенткой Оксфорда, изучала русскую и французскую литературу.

Все, что я делаю, – ради тебя

Во время съемки сцены, в которой Селина и Майкл долго глядят друг другу в глаза, Лен Уайзман внезапно включил песню Брайана Адамса «Everything I Do, I Do It For You». И все рассмеялись.

Равнение на Терминатора

Работая над персонажем Селины, Кейт Бекинсейл решила взять за образец поведение экшн-героини в «Чужом» и «Терминаторе». Однако Уайзман предложил жене «позаимствовать» поведение Рассела Кроу в фильме «Секреты Лос-Анджелеса».

Заменим «е» на «i»

Фамилия главного героя Майкла Корвина (Corvin) представляет собой слегка видоизмененную фамилию протагониста из фильма «Ворон 2: Город Ангелов» (Corven).

Кровная мечь Шекспиру

Возможно, вы этого не знали, но первая часть (собственно, это относится и к сиквелу) снималась под девизом «Ромео и Джульетта среди вампиров и оборотней».

Украли мир

White Wolf, Inc. в лице автора Нэнси Коллинз за неделю до выхода первой части «Мира» на американские киноэкраны подала на авторов фильма в суд – по словам Коллинз, вся «вселенная» Underworld была позаимствована из ролевых игр Vampire: The Masquerade и Werewolf: The Apocalypse, принадлежащих компании White Wolf.



Труп невесты Corpse Bride

26
ЯНВАРЯ
РОССИЙСКИЙ
ПРЕМЬЕРА

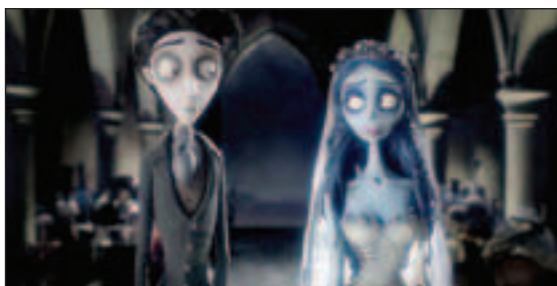
■ РЕЖИССЕРЫ: Тим Бертон, Майк Джонсон
■ ЖАНР: фантазия/комедия/мюзикл

■ роли озвучивали:
Джонни Депп, Хелена Бонэм Картер, Эмили Уотсон,
Трейси Ульман, Пол Уайтхауз

Не побоюсь в очередной раз вспомнить слово «макабрический». Просто это, само по себе странное, слово, на мой взгляд, наиболее точно описывает новую анимацию от Тима Бертон.

Хотя Виктор Ван Дорт и Викторья Эверглотт ни разу не видели друг друга, родители все решили за них – дети должны воссоединиться в браке. Тем более что семейство Эверглотт находится на грани разорения и только этот выгодный союз может поправить их положение. Сбежав с репетиции венчания – от волнения он попросту не мог связать и двух слов, – Виктор случайно очутился в ночном лесу. Он так увлекся, повторяя строчка за строчкой

речь жениха, что надел кольцо на сухую коряжку – уж очень она была похожа на изящную девичью ручку. Но что это! Что за странные звуки?! Кривая веточка оказалась... истлевшим пальцем мертвой невесты! И вот теперь Виктору уже приходится готовиться к новой, загадочной свадьбе... Являясь в каком-то смысле жанровым развитием «Кошмара перед Рождеством», «Труп невесты» несколько проигрывает своему предшественнику – и дело отнюдь не в том, что «все



это уже было». Несмотря на схожие способы исполнения, те же технологические решения и общую атмосферу веселенькой жутки, «Кошмар» обходит «Невесту» на линейке су-

масбродности и всеобщего карнавального разгула. Все-таки «Рождество», наверное, более важный праздник, чем женитьба, пусть и на едва восставшей из мертвых суженой. ■

КИНОФАКТЫ

Сталь и силикон

Все куклы, задействованные в анимации (только не говорите, что вы считали все это визуальное великолепие 3D-графикой!), были изготовлены из стальных нержавеющей прутьев, покрытых силиконовой «кожей».

Снимаем на фотик

«Труп невесты» – первый анимационный фильм, снятый при помощи цифровой фотокамеры. Вместо киноаппаратуры использовались «цифровики» 31 Canon EOS-1D MARK 2 SLR с линзами Nikon.

Моргаем покадрово

Чтобы вы понимали, насколько кропотлива работа в покадровой анимации (stop-motion), представьте: чтобы воплотить на пленке единственное моргание ресниц, аниматорам пришлось сделать 28 отдельных кадров. Съёмочный период «Невесты» длился 55 недель, а всего аниматоры выставили и отсняли около 110 тысяч кадров.

■ 2005 ■ UP Rus ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (дубляж), английский ■ субтитры – русские, английские ■ бонусы: аудиокomentarии, технические ошибки и вырезанные сцены, фильм «Знакомство с актерами», фильм о съемках, набор игр, фотогалерея, раздел DVD-ROM

Мадагаскар Madagascar

■ РЕЖИССЕРЫ: Эрик Дарнелл, Том Макграт
■ ЖАНР: приключенческая комедия

■ роли озвучивали:
Бен Стиллер, Крис Рок, Дэвид Швиммер,
Джада Пинкетт Смит

Три обитателя нью-йоркского зоопарка отправляются на поиски пропавшего друга – и попадают на во-

лю. Прямоком в джунгли Мадагаскара... Последний из мультфильмов компании DreamWorks оказался не столь успешным, как предыдущие. Впрочем, некоторая несладкость не помешала ему собрать денег «сколько нужно» и обрести право на сиквел.

диск
Великолепное великолепие – так лако-

нечно можно описать качество оцифровки «Мадагаскара». Картинка резка до боли в глазах, а звук объемен до головокружения. Чего не хватает этому DVD-изданию, так это запаха моря, аромата цветов да колкости ракушек под ногами. Правда, за бонусную короткометражку о пингвинах и целую тонну дополнений можно простить это, безусловно досаднейшее, недоразумение. ■



ВНИМАНИЕ,
КОНКУРС!
Этот диск
можно выиграть!
Ищите условия конкурса
на с. 175

■ 1993 ■ Гемини Фильм ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (синхрон), английский ■ субтитры – русские, английские ■ бонусы: второй диск – 8 короткометражных документалок (в сумме – более часа), игры, раздел DVD-ROM

Чарли и шоколадная фабрика Charlie and the Chocolate Factory

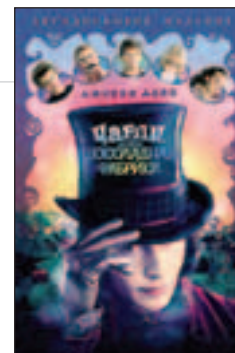
■ РЕЖИССЕР: Тим Бертон
■ ЖАНР: приключенческое фантазии/комедия

■ в ролях:
Джонни Депп, Фредди Хаймор, Дэвид Келли,
Хелена Бонэм Картер

У каждого из нас есть своя заветная мечта. Однако любая из них ничто по сравнению с возможностью

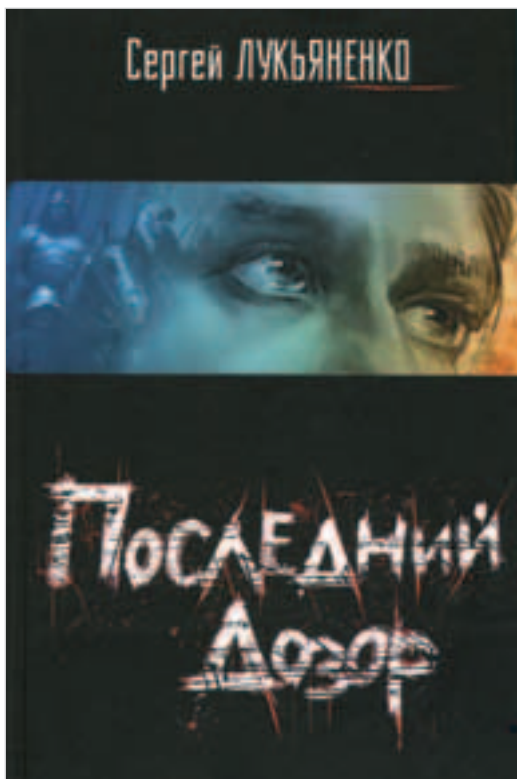
побывать на шоколадной фабрике Вилли Вонки. Представьте, что вы оказались одним из счастливых и вам выпал заветный золотой билет... Карамельная психоделия от творческого дуэта Бертон и Деппа, несмотря на внешнюю слащавость, практически не приводит к диатезу и сопутствующим побочным эффектам. А благодаря патентованному юмору – еще и не тает в руках.

диск
Еще один «выбор месяца». Сдвоенный релиз, для которого вам обязательно придется расчистить место на полке: здесь и превосходное насыщенное изображение, лишенное дефектов «цифровой» природы фильма, и звук, достойный всех шести каналов, и целый диск бонусов, которые заботливо переведены при помощи субтитров. ■





Первого января в кинотеатрах России стартует «Дневной дозор», второй фильм по мотивам «дозорного» цикла Сергея Лукьяненко. Неудивительно, что в конце 2004 года вышло сразу две книги писателя – «Черновик» и... «Последний дозор», обе – с оформлением, стилизованным под «киношный» логотип «Ночного дозора». Проект «Последнего дозора» долгое время казался читателям неудачной шуткой, но – увы – книга уже лежит на прилавках магазинов. К релизу соответствующего фильма было привязано появление и русскоязычной версии нового «Гарри Поттера». Учтите только, что кино снято по мотивам четвертой книги цикла, а «Гарри Поттер и Принц-полукровка» – шестая.



Сергей Лукьяненко

«Последний дозор»

■ ЖАНР:

фантастический боевик

■ ДАТА ВЫХОДА:

ноябрь 2005 года

«Последний дозор» сильно разочаровал. По сути, это фанфик, написанный самим писателем. Традиционных насмешек – над поклонниками аниме, субкультурой сетевых дневников («афтомат жот»), коллегами-писателями, политиками, злободневными темами общественной жизни – стало еще больше, плюс добавились плевки в спину грядущему фильму. Дескать, тамошные события – сны, которые посещают героев книжных «Дозоров». Иных попыток связать две вселенные, все более и более расходящиеся, мной обнаружено не было. Первую половину книги кажется, что Лукьяненко действительно нашел новую интересную тему, – обычные люди осмелились бросить вызов иным, и весьма успешно. Техника плюс магия плюс неограниченные ресурсы против просто магии. Возникает ощущение того, что спецслужбы всех стран объединились в борьбе с угрозой, и у них есть реальный шанс победить. А затем все сводится к набившим оскомину конфликтам вре-

мен первой-второй-третьей книг, к тяготе не в духе мексиканских сериалов. Скучно. Дотошное описание деталей магических схваток, наборов заклинаний и амулетов – зачем? Это же не беллетризация компьютерной RPG, в самом деле. А финал меня окончательно убил. Мотивация героев неубедительна, происходящее не до конца понятно, а в конце неоновой надписью сверкает: «Вы думаете, что это последний дозор»? Технически все очень хорошо – неожиданные повороты сюжета, минимум роялей в кустах, все очень логично (за исключением финала). Но «Последний дозор» просто не надо было писать. Не нужен он был. А он есть. Главная проблема – окончательный отказ от каких-либо разумных ограничений в сюжете. Когда любой герой может стать волшебником вне категорий, а количество древних-и-очень-опасных артефактов растет по экспоненте, любой смысл, вложенный автором в историю, попросту стирается. Ибо там, где все возможно, нет места ни правде, ни кривде. ■

Джоан Роулинг

«Гарри Поттер и принц-полукровка»

■ ЖАНР:

фэнтези

■ ДАТА ВЫХОДА:

ноябрь 2005 года

Очередная книга о Гарри Поттере лучше раскроет читателям мотивы тех, кто волей или неволей оказался на стороне сил зла. Шаг за шагом Дамблдор и Гарри будут знакомиться с детством Волан-де-Морта, пытаясь понять, в чем секрет его неуязвимости. Отмечу, что попыток оправдать жестокие наклонности главного злодея тяжелыми жизненными обстоятельствами или еще как не наблюдается, скорее писательница склонна кивать на дурную наследственность. Напротив, Драко предстанет больше жертвой, нежели закоренелым в своей злобе преступником. Слегка приоткроется завеса тайны над истинными желаниями Северуса Снегга, но истина ждет нас в следующем романе.

«Гарри Поттер и Принц-полукровка» – по сути, книга о терроризме и беспомощности общества перед этой угрозой. О свободах, которыми можно поступиться. О бесплодных попытках остановить зло одним лишь

добром. «Принц-полукровка» рассказывает о последних относительно мирных днях перед грядущей жестокой битвой, где не останется места любви. Или, быть может, одни лишь искренние чувства способны на чудеса и могут низвергнуть Волан-де-Морта? Во всяком случае, волшебник Дамблдор полагал именно так.

Но что же легионы мракоборцев на службе Министерства магии? Увы, но мягкотелый Фадж и сменивший его сторонник жестких действий Скримджер одинаково неспособны, когда речь идет о защите сообщества магов от угрозы. И тот, и другой более озабочены своим имиджем и прочностью положения, нежели реальными опасностями. Поэтому, как ни крути, а спасти мир, в том числе и жертвуя своими жизнями, вынуждены идеалисты-одиночки. И причина – отнюдь не в пророчествах. Ведь тираны, как говорит Роулинг, сами куют смертельное оружие, от которого им суждено пасть. ■





Роман Папсуев
«Правитель мертв»

■ **ЖАНР:** фантастический боевик
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

Он видел расцвет Атлантиды и гибель Трои, его тень простиралась над лесами Толлана и долиной Нила, он играл судьбами, царствами и цивилизациями. Он был героем, был богом, был Фигурой. Он играл. Он играл в Игру, которая длится с начала времен до наших дней. Он не человек и никогда им не был, но за тысячелетия пребывания на Земле он пытался стать одним из людей и потому сражался, любил и ненавидел, как они. Он – Черная Фигура на Доске Атл, которую люди именуют Землей, где каждый ход – это бой, а любая жертва – чья-то смерть. Партия продолжается. Белые начинают и...

Писатель-фантаст Роман Папсуев родился в 1974 году. Еще в школе начал писать короткие рассказы. Его перу, кроме книги «Правитель мертв», принадлежит также роман «Верлойн», тепло принятый критиками и читателями. В нем молодой барон Верлойн узнает, что его возлюбленная Беллар похищена черными рыцарями короля Нуброгера, Повелителя Тьмы, армии которого угрожают мирным соседним королевствам. Вообще, говоря, что по стилю и содержанию книги Романа Папсуева напоминают фэнтезийные работы Ника Перумова, да и издаются они в одной серии. В настоящее время Роман Папсуев пишет книгу «Зона изгнания». Известен не только как писатель, но и как художник-иллюстратор, причем он оформляет и свои книги, и работы многих других авторов. Роман Папсуев добился признания и за рубежом – он по праву считается лучшим иллюстратором книг Джорджа Мартина. ■



Уэн Спенсер
«Тинкер»

■ **ЖАНР:** фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

Главная героиня этой книги – юная, но весьма умная и изобретательная девица, которая живет в окрестностях Питтсбурга и владеет складом всяческого механического барахла. Вот только время от времени склад Тинкер непроизвольно «прыгает» в параллельный магический мир, а однажды оттуда появляется спасающийся от погони эльф. И все потому, что много лет назад отец Тинкер – великий математик и изобретатель – создал модель гиперфазовых ворот, позволяющих перемещаться между мирами. Однако его изобретением воспользовались совсем не те, для кого оно предназначалось. Ворота открыли, и с тех пор американский город Питтсбург постоянно, за исключением лишь одних суток в году, пребывает за гранью реальности – на планете Эльфдом.

Американская писательница Уэн Спенсер родилась в 1963 году, дебютировала в фантастике совсем недавно, но считается одним из наиболее многообещающих авторов. В Питтсбургском университете, где Уэн изучала информатику, она очень много времени посвящала ролевым играм. Как заведено у писателей, она перепробовала множество профессий, успела поработать в металлургической промышленности, в медицинской лаборатории и даже в музейной службе реставрации. Все это время она оставалась активной участницей жизни фэндомма и состояла в питтсбургском клубе «Confluence». В 2002 году, как лучший дебютант, она была награждена премией John W. Campbell Award. Роман «Тинкер» удостоен престижной премии Sapphire Awards. ■



Андрей Егоров
«Балансовая служба»

■ **ЖАНР:** юмористическая фантастика
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

Вот уж не ожидал Ваня Митрохин, любимчик фортуны и почти олигарх, что однажды вломится к нему крепкие ребята из загадочной Балансовой службы и потребуют «поделиться». И не с властью или местными бандитами, а с каким-то «балансовым двойником», которому, мол, от Ваниных успехов никакой жизни не стало. Естественно, послал... Кто ж от себя добровольно кусок оторвет? А когда понял, что попал по-крупному, оставалось только бежать. Сначала к колдунье, а потом куда подальше. Можно сказать, за границы времен. Где даже джинны не достанут...

Андрей Егоров родился в 1976 году в Москве. Среди увлечений – художественная литература, поэзия, архаичные виды вооружения, фехтование. Первые публикации автора были поэтические, его лирика печаталась в журнале «Юность» и поэтические альманахах. В 2002 году вышла первая книга Егорова – фантастический роман «Путешествие Черного Жака». Год спустя опубликована первая часть эпопеи «Шесть королевств» – «Стерпор». Тогда же вышел написанный им в соавторстве со знаменитым писателем Андреем Пеховым роман «Последний завет». Богатая редакторская и журналистская практика позволила автору выработать свой оригинальный стиль. Работает в жанре фэнтези, хотя в последнее время, по собственному признанию, тяготеет к фантастике. Несмотря на некоторую витиеватость изложения, все книги Андрея Егорова читаются легко, «на одном дыхании». Секрет этого кроется в иронии автора, местами переходящей в сарказм. ■



Олег Макушкин
«Иллюзион»

■ **ЖАНР:** фантастика
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

Мало кто из обитателей Москвы в середине XXI века догадывается, что реальный мир скрыт от них Иллюзионом – виртуальной декорацией, призванной замаскировать убогую и опасную окружающую действительность. В судьбу молодого программиста Мирослава внезапно вмешивается Тихон Шелестов – боевик подпольной организации, которая стремится устроить генетическую революцию и освободить людей от власти Иллюзиона. Мирослава понемногу затягивает в вихрь смертельно опасных событий, которые становятся все более и более непредсказуемыми.

Молодой писатель-фантаст Олег Макушкин родился в 1979 году в Москве. Закончил МИФИ. Начал публиковаться в 2002 году. Роман «Иллюзион» – его первая крупная книга. Научно-фантастическая повесть «Заложник судьбы» была опубликована в журнале «Искатель». Рассказ «Гробницы фараонов» отмечен дипломом на конференции «РосКон-2003», вошел в сборник рассказов молодых писателей «Путь в тысячу снов» (февраль 2004). Дополнительную информацию об авторе можно найти на его личной страничке – <http://mak-fiction.narod.ru>. Там же выложены все его рассказы, которые были в разное время опубликованы в печатной прессе. Они написаны в самых разных жанрах, от научной фантастики до юмористической и бытовой прозы. Со временем страничка будет пополняться, так как «в столе» у автора лежит еще немало произведений. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Иван Коновалов за редкую наблюдательность и скептическое отношение к MGS4.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать, выпустит ли Activision дополнение к Call of Duty 2, а Ubisoft – четвертую часть Prince of Persia. Ни одна компания не анонсирует сиквел сразу после завершения работы над первой частью. Мы и рады бы что-нибудь сообщить, да нет ничего.

ПИСЬМО НОМЕРА



ИВАН КОНОВАЛОВ,
Г. ВОЛГОГРАД

Написание сего письма меня подвиг ролик Metal Gear Solid 4. Дело в том, что я как раз играл в Splinter Cell 3, и поэтому не мог не заметить некоторых интересных фактов. А именно того, что события в ролике MGS4 так похожи на SC3. Начну по порядку. Во-первых: действие происходит на поле боя – и весь зал описался от восторга. Гениально! Там же негде спрятаться! Никто и не вспомнил, что войну мы уже видели в

Chaos Theory, когда Фишер бродил по освещаемому выстрелами Сеулу. А надо бы! Смотрим дальше. Снейк перехватывает винтовку к другому плечу и аккуратно, медленно выглядывает из-за угла. В SC3 нам запретили, пардон муа, высовывать ствол за угол, но разрешили менять рабочую руку, поэтому такой вид прицеливания за угол был единственно возможным. В-третьих: «У меня плохие новости, Фишер, ты старый». В SC3 обмусоливалась тема почетного возраста главного героя. Вуаля! Снейк неожиданно постарел! В-четвертых:

у Снейка черный латексный костюм и нож. Уж не знаю, был ли у него нож в Snake Eater (не играл, а ваш обзор пропустил), но у Фишера был. Конечно в SC тоже есть много элементов, заимствованных из MGS, например маленькие автономные летательные аппараты с пулеметами, но я не ожидал, что Кодзима так нагло покажет плагиат в самом первом сенсационном ролике. Вот такая вот информация к размышлению. Возможные объяснения: либо мэтр наконец выдохся, либо, как всегда, задумал что-то недоброе.

ЗОНТ // Зато в Splinter Cell нет такой графики, кодака, шагающих и рычащих роботов, приемов CQC, БМП, штурмовых винтовок с подствольниками, сигарет и Отакона. И, сдается мне, мы до сих пор не видели главных козырей MGS4.

А если серьезно, то несмотря на верно подмеченные вами сходства, я бы не стал говорить о том, что «мэтр выдохся». В ролике MGS4 достаточно оригинальности, чтобы сделать Guns of the Patriots не похожей не только на Splinter Cell, но и на любую другую игру в мире. P. S. Будем в следующий раз брать интервью у Кодзимы – обязательно спросим про Splinter Cell. Тогда мы все и узнаем.

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

УВАЖАЙТЕ «МАФИЮ»

Здравствуйтесь, уважаемая редакция «Страны Игр». Это мое первое письмо вам и одно из немногих вообще.

Я купил всего пять ваших номеров (и уже постоянный клиент в магазине журналов на следующие двести номеров), а такое создается впечатление, что я с вами всю свою сознательную игровую жизнь на ПК – 4 года. Пишу по поводу 200 номера, а именно раздела «200 лучших игр». Все игры в нем просто-таки бессмертные, как мафия. Но вот той самой



«Мафии» и нет. А когда не нашел «Корсаров», даже первая часть которых заслуживает хотя бы 199 места, очень обиделся. Неужели эти две игры не заслуживают достойного места в списке?

Вообще-то, во время просмотра журнала я со своей компанией играл в суперхиты «Гордон Фримен пришел!» (до ухода которого я не дожид, но здоровался с ним за руку лично!) и (на следующий вечер) «Харвестер-1» (на базу дополз одним из последних). Может, это не дало мне сделать более точный поиск. И пока проверить не могу, так как после игр журнал (и пара-тройка человек) ку-

да-то пропали. Заранее спасибо за ответ.

P. S. Я не пьяница, а просто чуть-чуть люблю погулять по праздникам, особенно по таким.

Миша Проноза,
г. Донецк

А. ТРИФОНОВ // После выхода юбилейного номера мы получили множество подобных откликов. В список «200 игр» попали самые лучшие, по мнению редакции, проекты. А на хорошие места не хватило.

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Куда мне идти с идеями для игр? У нас же есть разработчики.

Да, разработчики у нас есть. И обращаться стоит к ним напрямую. Их координаты, как правило, указаны на сайтах. Кроме того, адреса и контактные телефоны многих отечественных компаний можно узнать на <http://d4f.ru>. И наконец, каждому начинающему разработчику так или иначе будет полезен сайт <http://www.gamedev.ru>.

? Выйдет ли локализованный Quake 4 и когда?

Выйдет. Компания «1С» подписала с Activision договор об издании русской версии игры в России (напомним, что «1С» уже выпустила в нашей стране локализацию Doom 3 и add-on'a к нему). Как гласит официальный пресс-релиз компании, «о сроках выпуска локализованной версии Quake 4 будет объявлено дополнительно».

? Я пишу уже которую SMS, а ответа все нет. Когда же придет ответ?

К сожалению, мы так и не смогли наладить работу «SMS-ответ», как обещали в ранних номерах. Поэтому сейчас вы просто присылаете вопросы, а мы отвечаем на некоторые из них и печатаем ответы в журнале. Отвечать на ваши SMS'ки напрямую мы не можем. Как только мы решим все технические вопросы, сразу же запустим подобный сервис.

Как попасть на страницы рубрики «Обратная Связь» (или в желтую плашку, чем черт не шутит). Мини-инструкция. Первое. Избегайте надоевших дискуссий. Каким бы удачным ни было письмо про пиратство, оно вряд ли попадет на эти страницы. Второе. Напишите письмо с соблюдением правил орфографии и грамматики, по возможности разборчивым почерком. Пожалуйста, без смайликов. Третье. Если вы пришлете что-то круче пластилинового Клауда (до сих пор забыть не можем), призовая подписка вам гарантирована.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

ВСЕ ЛИ ЛЮБЯТ FF?



Привет всем, кто читает это письмо. Являясь давним фанатом Final Fantasy, я все чаще стал замечать, что те, кто еще несколько лет назад не представлял своей жизни без муглов и чокобо, в последнее время охладели к «любимой игре». Я не говорю о забугорных странах. Речь идет о нашей с вами Родине. Большинство поклонников FF приобрела благодаря первой PlayStation. Когда «Сонька» стояла практически в каждом доме, а игры к ней принято было покупать десятками, мало кто смог пропустить это чудо. Все, кому игра понравилась, стали петь ей дифирамбы и клясться в верности. Остальные же – поливать грязью и обвинять во всех смертных грехах. Но шло время. PS one устарела. На смену ей пришла PS2, ведомая так ожидаемой всеми Final Fantasy X. И что сделали наши фанаты? Дружно побежали в магазины! Вот только не за «черной красавицей», а за десятку килограммами железа, «умеющего не только игры запускать, но и печатать!». Нет, я не собираюсь обвинять в чем-либо пользователей PC (сам в первых рядах бежал), просто именно тогда наши славные ряды не то что поредели... они стали пустыми. Конечно, самые верные уже давно пережили вместе с Тидусом величайшее приключение, некоторые, вроде меня, в это время восполняли пробелы (проходили FF1, 2, 3, 4, 5, 6), учили английский (кстати, очень важный фактор) и всячес-

ки готовились к встрече с Мечтой. Те же, кто окончательно покинул стан консольщиков, до сих пор ждут PC-версию или эмулятор. Но я почти уверен: даже если что-либо из выше-названного у них все же появится, найдется и причина, которая заставит их бросить некогда любимый сериал навсегда – дороговизна лицензионного диска, незнание английского, неудобное управление или банальное «графика хуже, чем в «Халфе». Вы скажете, что FFX до сих пор появляется в хит-парадах, читатели до сих пор просят вас писать о ней как можно больше, десятки русскоязычных сайтов все еще функционируют, жизнь продолжается. Но все это происходит во многом благодаря тому самому поколению PS one – тем, кто не забыл сказку, тем, кто ее любил, любит, и будет любить. А нас не так уж и много. Новое поколение, возвращенное на «железном друге человечества», не интересует ничего, кроме количества полигонов да наличия «шейдеров 3.0». Из приставок они «выросли», и плавать им на эту «Финал фэн-тази». Сегодня, когда многие знакомые собрались менять купленные «тогда» компьютеры на более новые, я выбрал другой путь. Я хочу вернуться в свою стихию – туда, где меня уже заждались муглы, чокобо, зоны и друзья-кактурианцы вместе с тонберри. И пусть на меня косятся далекие от игр люди, пусть PC'шники показывают на меня пальцем, а учительница английского недоуменно вертит им у виска, узнав цель моего обучения. Когда я приобрету

«Black Beauty» и включу «Последнюю Фантазию X», мне уже будет все равно. Ведь я стану самым счастливым человеком в мире, в этом добром мире! Чего желаю и всем остальным братьям и сестрам по счастью.

P. S. (Не)много о разном. Во-первых, меня давно уже интересует ваша любовь к Grandia II. Вы называете ее одной из лучших RPG. Даже спец как-то написали. Но что в ней хорошего? Сюжет? Рю на протяжении всей игры идет из точки А в точку Б. По пути он в каждой деревне \ городе \ пещере находит часть тела (!). Сначала, может, и смешно, но к середине игры надоедает. Когда же команда добивается до пункта Б, происходит единственное неожиданное событие, после которого все возвращается на свои места, то есть нас отправляют в точку В. Конечно, не всем нравятся сюжеты FF, где мы иногда не знаем, к чему стремимся, но и так нельзя. Еще запомнилась необязательная смерть Марегга и непонятное воскрешение Миллени (чем она лучше? кроме внешности). Короче, кроме противостояния двух девушек, сбора частей тела и «мира слепой девочки» (там поле с цветами красивое было) мне ничего не запомнилось. Что же касается боевой системы, то она, несомненно, гораздо более оригинальная, чем в FF, но к концу игры битвы надоедают ничуть не меньше. Еще и наглые монстры, то и дело норовящие обойти партию с тыла, тем самым создав «Атаку сзади», не делают игру более приятной.

? Сколько раз вы ремонтировали свои PSP? Надежная ли это консоль в плане прочности?

Нисколько. Все редакционные PSP, и японские, и американские, по сей день верно служат своим хозяевам. Так что за надежность консоли можно не волноваться: слухи о летающих UMD, западающих «квадратах» и возникающих битых пикселях сильно преувеличены. Если, конечно, вы тщательно проверяли свою консоль перед покупкой...

? А почему вы про Magic: The Gathering не пишете? Это же так интересно!

Мы и сами знаем, что это очень интересно. Но на данный момент рубрики про коллекционные карточные игры у нас нет и не планируется. Мы обязательно доберемся до этой вселенной в рамках спецматериала, а под рубрику у нас просто нет места. Но, с другой стороны, в ближайшее время с «СИ» могут произойти самые разительные перемены. Так что все возможно.

? Какие проигрыватели и кодеки нужны для просмотра всего видео на DVD?

Плееры: Quicktime, Windows Media Player 10 и любой DVD-проигрыватель типа PowerDVD. Кодеки: DivX, XviD. С другой стороны, можно смотреть DVD-видео через тот же Media Player, поставив Mpeg2 Decoder с нашего диска. Все программы также есть на самом диске. А еще лучше смотреть его на домашнем DVD-плеере, PlayStation 2 или Xbox.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



Во-вторых, снова прошу выложить на диск музыку из FF (ну хотя бы заглавную песню из FF6. Я понимаю, что только ради нее стоит пройти игру еще раз, но...) и Chrono Trigger / Cross. В-третьих, пара предложений. Может быть, стоит провести нормальное голосование (не на форуме спросить, а именно «голосовалку» сделать, анкету в журнал положить) среди читателей для выявления самого лучшего автора, любимой игры, лучшего номера, лучшей обложки, лучшего материала, лучшего персонажа, да много чего еще. В замечательном 200 номере мы увидели мнение нескольких людей, всероссийское же голосование может оказаться действительно интересным. Да и вряд ли кто-либо проводил подобное статистическое наблюдение до вас.

А не стоит ли вернуть OPM'овский хит-парад самых любимых игр?

Дмитрий Семенов
vagr_q3@bk.ru

ВРЕН // В Grandia II великолепные диалоги. Хороши и текст, и режиссура сюжетных сцен. Игра линейна, как линейны хорошая книга или фильм. Конечно, эта RPG не лучше, чем суперхиты из сериала Final Fantasy, но наравне с ними может претендовать на титул самых сильных игровых проектов в истории. Что касается голосований о лучших играх и так далее, то мы думаем над этим. Между прочим, наша SMS-битва – как раз пример того, что мы стараемся улучшить взаимосвязь между журналом и читателями и позволить последним высказать свое мнение в «СИ».

&%\$ ВОЙНЕ!



Привет вам, странники! Темой моего письма будет так называемая «война консолей», о которой как-то упоминалось на страницах журнала, в том числе и в письме Дмитрия Симонова, опустившего ниже плинтуса двухэкранную консоль от Nintendo. Попробую разрешить некоторые элементы этой «кровавой, жестокой битвы». Начну с обобщения. Каждая, я повторюсь, КАЖДАЯ консоль имеет свои плюсы и минусы, преимущества и недостатки, хиты и провальные проекты. Я остановлюсь на преимуществах одной консоли над другими. И первой по счету будет уже морально устаревшая Sony PlayStation. Тогда это был прорыв. В принципе, PS можно считать отцом (матерью?) всех мультимедийных консолей нынешнего и будущего поколения. Хит. Герой. Легенда. На ней выходит Final Fantasy VII (прорыв!) и Final Fantasy VIII (очень хороша, эти красочные заставки и сюжет забыть невозможно), Metal Gear Solid (безусловный хит) и куча игр-легенд, всемирно популярных и известных. Затем была Sega с неудавшейся Dreamcast. Тем не менее, мы выделяем все «сониковские» проекты, Dead or Alive и великолепно портированный Half-Life. (Есть и много других хороших игр, но просто я их не ви-

дел и не могу судить). Теперь плавно переходим к трем обычным консолям нынешнего поколения и трем портативным платформам этого же времени. Сравнивать большие консоли с их маленькими собратьями нет смысла, так что буду оценивать по классам. За что мы все полюбили PlayStation 2? За, во-первых, революционную для консолей графику, во-вторых, за продолжения всеми любимыми игр (MGS, FF и т.п.), в-третьих – просто это было что-то новое, еще не постигнутое. За что немногие, но очень преданные игроки, полюбили GameCube? Да за то, что это Nintendo. Это всегда что-то необычное, экстраординарное, интересное. За что многие полюбили Xbox? Да за то, что эта консоль мощнее PS2 и на ней активно продвигаются online-игры. Конечно, на ней нет такого количества хитов, как на PS2, но есть кое-что ладно скроенное типа Halo или безумно веселое в духе Conker. А теперь о малых. Это Game Boy Advance, Nintendo DS и PlayStation Portable. Что мы имеем на PSP? На этой консоли мы можем наблюдать очень приятную графику, музыкальные и видео-возможности, хорошую online-связь. Но игры вполне обыденны. Что же мы видим на GBA и DS? Самые шокирующие, необычные, оригинальные игры, каждая со своим нововведением и какой-то «фишкой»! Да, игры на этих консолях не могут соперничать с PSP по качеству графики, но какой размах! Игры на детищах Nintendo всегда интересны, новы, превосходны. Хочется подвести итог. Войны консолей не было и быть не может. Каждая приставка обладает чем-то, ради чего стоит купить именно ее. И каждый выбирает консоль, оптимальную для себя. Каждому свое, будь то графика, online-возможности или неординарность.

Алексей Безнутов,
klaيمان@mail.ru

ЗОНТ // Если нет войны консолей, то как же погиб Dreamcast? В этой войне полем боя служат магазины видеоигр, гранатами – громкие хиты, а пулями – потребительские деньги. Кто не может свести концы с концами, объявляет себя убитым и возвращается в тыл. И битва идет не за сердца, но за кошельки. ■

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Что такое «дедлайн»?

Дедлайн (от англ. dead line) – последний срок сдачи материала. В применении к журналу это срок отправки в печать. Если материал не успеет к дедлайну, он не будет опубликован. Пример: «Три часа до дедлайна, а у нас опять пол-номера не готово!»

Что такое cel-shading?

Если объяснять на пальцах, то Cel-shading – особый способ рендеринга трехмерного изображе-

ния, превращающий картинку в подобие рисованной. Другими словами, одну и ту же трехмерную сцену можно отобразить на экране фотореалистично (как в большинстве игр) или с помощью cel-shading превратить в подобие двумерной. Cel-shading впервые был применен в Fear Effect в 2000 году. С тех пор эта технология применялась в The Legend of Zelda: The Wind Waker, Dragon Quest VIII, Jet Set Radio, Dark Chronicle 2, Klonoa 2: Lunatea's Veil и многих других играх.

Не собираетесь ли вы переходить на два двухслойных DVD?

Собираемся, конечно. Но не сейчас, а летом.

Пишу в редакцию впервые! Так что простите, если что! А вы ребята удалые, хотя и нет у вас... пальто!

На самом деле пальто у нас есть. И даже не одно.

Wanda & The Colossus уже вышла в Европе или еще нет?

В Европе игра будет на-

зывать Shadow of the Colossus и выйдет в феврале этого года.

Скажите, пожалуйста, похожа ли игра Pursuit Force (на PSP) на GTA?

Нет, совсем не похожа. В Pursuit Force используются обычные уровни, а не динамический город. Ну а какая GTA без огромного города?

Вы утверждаете, что игра для PS one больше нигде не найти. Но мой друг смотрел в E-shop, говорит – тьма тьмущая.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Каждый из нас ждал от прошедшего года чего-то особенного. Той самой единственной и неповторимой игры, которая покорила его сердце. Кто-то нашел ее, а кто-то обманулся в лучших ожиданиях. Сейчас, на заре 2006 года, мы оглядываемся на прошлый год и вспоминаем взлеты и падения издателей и разработчиков.

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Что в уходящем году приковало вас к экрану, а что не оправдало надежд? Назовите лучшую игру-2005 и «разочарование года».



Автор:
Serious Sam

Пожалуй, лучшая игра из тех, что произвели на меня впечатление за прошедший год, это GTA: San Andreas. Огромные пространства, красочная графика, интересные миссии и полная свобода действий – все это заставило меня не отрываться от монитора. А разочаровала больше всего Driv3r, особенно по сравнению с GTA: San Andreas. Это и рядом не находилось. Не знаю, как на PlayStation 2, но на PC эта игра меня очень разочаровала. Жаль, я еще не успел поиграть в Serious Sam 2, но уверен, это отличная игра.



Автор:
Nakedsnake

Самая лучшая игра в этом году – MGS3. Прощел ее раз сорок на экстриме. Шедевр, да и к тому же главный герой – сам Биг Босс. Трагический сюжет, от которого я прослезился. Замечатель-

ная музыка, атмосфера. И Ева. После MGS3 я стал еще больше уважать Оселота. А разочарование года – MGA. Ожидал много, но для меня она оказалась... нет, не сложной. Скучной. Но думаю, что MGA2 мне понравится.

Автор:
Gameart

Самая удавшаяся в этом году игра это Riviera: The Promised Land, ролевая игра для GBA от Sting, издаваемая Atlus. Она вышла такой, какую я хотел, и даже немного удивила. Грустная и наивная атмосфера, небанальный игровой процесс, убийственные мини-игры, сумасбродные головоломки, возможность закончить игру с понравившейся девушкой, заигрывание со скандинавской мифологией, красивые картинки в заставках. Все это заставило меня провести за ней около восьмидесяти часов, а это для портативной игры рекорд. Из разочарований

не могу не отметить Soul Calibur 3. Самый занудный, скучный и бесполезный попсовый файтинг года, однозначно.



Автор:
Путник

«Принц Персии», тот, что с десятью баллами. Это игра помогла обучиться грамотно:

1. Перепрыгивать лужи.
 2. Маневрировать в толпе.
 3. Скользить по льду.
 4. Давать пинка.
 5. Пудрить мозги. (Это я о сюжете. Попробуй-ка уложить все события в один временной период.)
- Разочарование года это The Movies! Как обычно, Мулине делает то, чего от него не ждут (в плохом смысле). Как-то по-консольному сделано все!



Автор:
ManiMike

Лучшая игра 2005 года – Resident Evil 4 для GameCube. Оригинальный и захватывающий геймплей, высокодетализированная графика и великолепный дизайн, интересный интригующий сюжет – все эти факторы заставили меня полюбить игру всерьез и надолго. Эта игра очень захватывающая и заставила меня просидеть в напряжении все время ее прохождения. Из разочарований года мне особо отметить нечего. Неприятных неожиданностей для меня не было. Могу отметить ну разве что Burnout: Revenge. Разработчики слегка изменили механику геймплея, позволив безнаказанно сбивать почти все встречные автомобили. Вследствие этого адреналина в игре стало в разы меньше. Я не смог играть в нее долго, потому что она стала слишком простой и поэтому показалась мне слишком скучной. В Takedown нужно было на больших скоростях умудряться объезжать другие машины, а в Revenge эту необходимость почему-то решили убрать.

Как же так?

Диски для PS one больше не печатаются на заводах, а последняя из производственных линий была закрыта несколько лет назад. Это, однако, не означает, что диски для нее нельзя нигде купить. Многие магазины продают давно выпущенные или подержанные игры.

Будет ли PS3 воспроизводить диски для PS2?

Да, будет, и мы не раз об этом писали. В Sony считают, что обратная связь

местимость – залог популярности PlayStation.

Что это был за «патриот» в красных кроссовках?

Это наш бессменный ведущий «Киберспорта».

Что за комикс в слове команды у Зонта. Там, где «Смотрите! Тот самый зонт...»?

Российское издание «Ранма 1/2», второй том, страница 88.

Ролики в Resident Evil 4 на движке или CG?

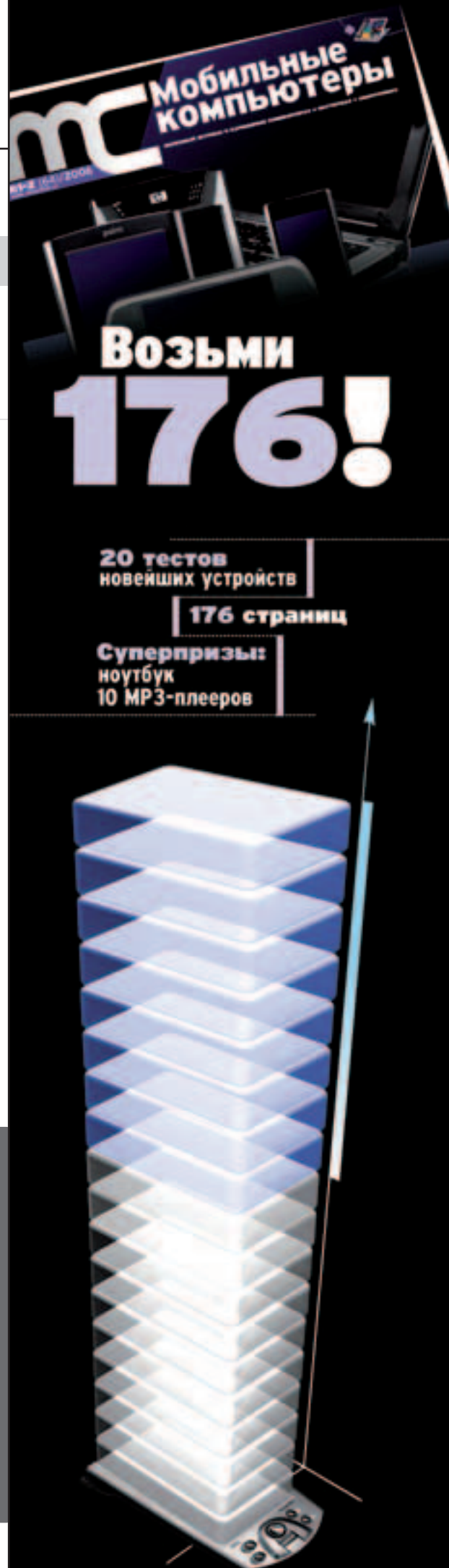
В заставках Resident Evil 4 используется CG-графика, поэтому и качество моделей там значительно выше, чем в игре.

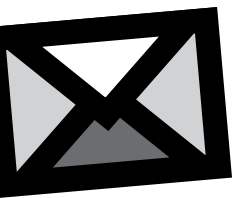
Объясните, что такое box- и jewel-упаковки и какая между ними разница?

В box-комплектации игра продается в DVD-боксе или (сейчас это встречается довольно редко) большой картонной коробке. В jewel-комплектации вы получаете диск с игрой, упакованный в обычную пластиковую

коробочку для CD. Обычно jewel-версии игр намного дешевле, зато в коробку от CD физически невозможно уместить ни руководство, ни какие-либо бонусы. И, наоборот, к box-изданиям в обязательном порядке прилагается подробный мануал, а иногда и еще какие-нибудь иные приколные штуки. Сама же записанная на дисках игра, как правило, совершенно идентична в обоих вариантах упаковки.

Когда выйдет Black? И на какой из приставок?





ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Вопрос о стоимости игр для PS2 наболел чуть ли не больше, чем «Есть ли девушки-геймеры и где такую взять?», «Когда выйдет «Мафия 2?» и «Пиратский ли мой диск "Мир Call of Duty 10 в 1"»? Кстати, вот же хороший пример того, что мы печатаем с форума. Любая интеллигентная беседа уважающих друг друга людей влечет нас, словно кошку валерьянка.

ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

Страна Игр >> Наболевший вопрос о стоимости игр на PS2



Автор:
LoneWolf

В прошлой теме «Наболевший вопрос о пиратстве» я задавал вопрос, почему две лицензионные DVD-боксы версии Metal Gear Solid 2: Substance от SoftClub, одинаковые во всем, кроме платформы (PC и PS2), так отличаются в цене. PC-версия стоит 300 рублей, а PS2-версия 900 рублей.

В результате дискуссии выяснилось, что лицензионные PS2-версии игр стоят так дорого потому, что Sony утверждает, что она продает PlayStation 2 ниже себестоимости и из-за этого получает определенную долю с продажи каждой игры на PS2. И Sony не намерена терять ее из-за уменьшения стоимости игр в России (в отличие от разработчиков PC-игр, которые хотят получить с России хоть что-то).

В продолжение дискуссии по этому поводу задаю два наивных вопроса

1) Сколько сейчас состав-

ляет себестоимость PlayStation 2? 2) Почему разработчикам нельзя выпустить игру, идущую на PS2, не платя Sony? Если при этом они нарушают закон о защите авторских прав, то можете сказать, какие авторские права и как они нарушают?



Автор:
Alex de la Fang (Star Wars)

Для того чтобы пользоваться железом, которое было создано Sony, ей надо платить. Ведь игра не может работать без консоли. Жизненный цикл консоли 5-7 лет. За это время фирма производитель должна создать парк консолей с нуля и выпустить как можно больше игр с целью отбить вложенное и поиметь себе «президентов» на карманные расходы. Поэтому становится очевидной необходимостью продавать консоли в убыток: меньше цена, быстрее расходятся, больше парк консолей. Отсюда же и необходи-

мость сборов с издателей и разработчиков, ведь эта фирма-производитель позволяет разработчикам и издателям примазаться к своему бизнесу. Думаю, теперь должно быть понятно, почему такие цены на консольные игры.



Автор:
Flames

К вопросу о ценах. По-моему, тут надо напомнить о статье в «СИ» N184 про консольные локализации. Цитирую авторов (Константина, Алексея и Юрия): «Наши читатели не раз задавали нам вопрос о том, почему русские версии игр для PS2 стоят столько же, сколько и английские, — около 50 долларов США. Увы, высокие цены на консольные игры будут сохраняться всегда. Ценовую политику на них определяет создатель консоли (в данном случае — Sony Computer Entertainment), и только. Ни издатель игры, ни (тем более!) локализатор и дистрибьютор не могут

специально для местного рынка придумать линейку «джевел-версий». В качестве основной причины невозможности выпускать jewel-версии называется такая: эти «дешевые диски для PS2» просто не доедут до наших геймеров, все партии будут выкуплены иностранцами, которые распространят их в других странах Европы. Даже отсутствие звуковой дорожки на английском языке — не помеха. Сделать что-либо «в обход» SCEE невозможно; все легальные европейские диски для PS2 печатаются на заводе SCEE в Австрии, и только там». (Конец цитаты).

В целом же тенденция такова, что консольные игры, скорее, наоборот, будут дорожать. (Речь, конечно же, идет о nextgen). Подумайте сами, из чего складываются затраты на разработку приставочной игры, — заключение договора с Sony, покупка SDK, отчисления с каждой отпечатанной копии игры и так далее.

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 громкие игры про пиратов,
два именитых хита:
«Корсары 3» и Sid Meier's Pirates!
Исход битвы зависит от вас.**



В очередной SMS-битве авторов «СИ» Валерий «А.Купер» Корнеев отправил в нокаут Константина «Врена» Говоруна.



Этот ядреный FPS выходит в конце февраля на PS2 и Xbox.

Выйдет ли в Европе Magna Carta: Tears of Blood?

Ходил слух, что Codemasters выпустит в Европе Magna Carta: Tears of Blood. Но время идет, а воз и ныне там. Судя по всему, Magna Carta: Tears of Blood в Европе издавать никто не будет.

Вас жаба не душист отдавать за игры для DS по

пятьдесят «президентов»? За что? За уставшую лет на восемь графику?

Во-первых, не по пятьдесят, а по сорок — это дешевле, чем на других консолях. Во-вторых, не то чтобы душист, но за горло хватает. И мы, в общем, готовы платить за то, чтобы Nintendo и впрямь делала классные, неординарные игры вроде Nintendogs, WarioWare Twisted, Kirby: Canvas Curse и Mario & Luigi: Partners in Time.

Кто написал музыку для CG-шедевра Final Fantasy VIII: Advent Children?

Нобуо Уемацу, композитор сериала Final Fantasy, и написал. Многие треки в фильме — лишь обновленные версии мелодий из Final Fantasy VII.

Доброе утро, «Страна»! Ожидается ли проект Might & Magic X? (He DMOMM.)

Ubisoft перекупила права на сериал и собирается

использовать имя Might & Magic на полную катушку. И хотя игра формально еще не была анонсирована, появление Might & Magic X — лишь вопрос времени.

Будет ли на PSP свой Resident Evil?

На текущий момент анонсирована только одна портативная игра в сериале, и это Resident Evil: Deadly Silence для Nintendo DS.

Ребят, скажите пожалуйста, выйдет ли еще

одна GTA на PSP, и когда?

Rockstar не делала никаких заявлений относительно продолжения GTA: Liberty City Stories, поэтому уж извините, а обоснованно ответить ни на один из ваших вопросов мы не можем.

Здравствуйтесь, дорогая редакция. Это гневное SMS по поводу ваших «200 лучших игр». Врен упустил Silent Hill 3! И не надо говорить, что она 201-я.

Все очень просто. Это

игра с оценкой 8.5. Хитовая, но далеко не идеальная. И она такая далеко не одна.

Почему Half-Life 2 не в двадцатке лучших? Возмутительно!

При всех своих достоинствах, она не является таким жанрообразующим проектом, как первая часть, а всего лишь органично объединяет все, что было придумано в жанре FPS за последнее время. Венец эволюции — да, но не революция.

Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать :)

(game)land



SYNC



Лучшие цифровые камеры



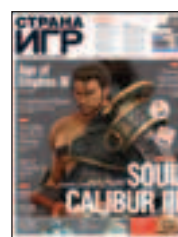
Хакер



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 1-го февраля

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

FPS под названием Black – очень загадочная игра. На выставке E3 2004 ее с большой помпой анонсировали, но видео показали лишь избранным журналистам за закрытыми дверями. Та же история повторилась на E3 2005. В итоге все были в курсе, что игра (от создателей Burnout!) обещает быть очень крутой, но вот какой именно, не знал толком никто. «Зрелищный FPS с возможностью крушить все и вся» – таких обещаний за последние лет пять мы наслушались уже немало. И вот наконец «СИ» досталась эксклюзивная демо-версия прямо от SCE! О впечатлениях от нее мы вам и расскажем.

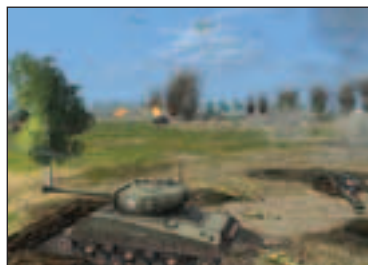
ВНИМАНИЕ!

Не пропустите! В следующем номере «СИ» совместно с компанией Kraftway мы разыграем мощный компьютер, который легко заменит вам все мультимедийные устройства в доме. Именно его вы видели на одной из рекламных страниц в последнем номере журнала за прошлый год.



КОМБАТ

Демо-тест перспективной отечественной стратегии невиданного размаха.



WAR ON TERROR

Любопытная «антитеррористическая» RTS от создателей Imperium Galactica.



ЖМУРКИ

Забавная игра по фильму в лучших традициях Crimsonland.



TOURIST TROPHY

Создатели Gran Turismo взяли за мотоциклы. Новая революция в гонках?



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Исчерпывающая информация о последнем громком эксклюзиве для GameCube. Сигеру Миямото опять поразит весь мир!



ФИЛЬМ METAL GEAR SOLID!

На диске – первая часть любительского фильма на базе видеороликов MGS: The Twin Snakes (GC). Все сюжетные дырки оригинального MGS исправлены!



MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD

Любимая RPG нашего бильд-редактора понравится хардкорным геймерам.



CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Вторая по счету трехмерная Castlevania на PS2 призвана исправить все ошибки. И как?



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№02 (202) ЯНВАРЬ 2006

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин
Константин Говорун
Александр Трифонов
Артём Цорохов
Валерий Корнеев
Игорь Сонин
Роман Тарасенко
Сергей Долинский
Антон Карпин
Юлия Соболева
Александр Глаголев

razum@gameland.ru
wren@gameland.ru
oper11@gameland.ru
cg@gameland.ru
vaikorn@gameland.ru
zontique@gameland.ru
polosaty@gameland.ru
dolser@gameland.ru
karpin@gameland.ru
soboleva@gameland.ru
glagol@gameland.ru

главный редактор
зам. главного редактора
редактор
редактор
редактор
спецкорреспондент
редактор «Киберспорт»
редактор «Онлайн»
редактор «Железо»
лит.редактор/корректор
литературный редактор

DVD/CD

Семен Чириков
Юрий Воронов
Юрий Пашолок

chirikov@gameland.ru
voron@gameland.ru
disk@gameland.ru

ответственный редактор
редактор DVD-видео
редактор

ART

Алик Вайнер
Леонид Андруцкий
Наталья Одинцова

alik@gameland.ru
leonid@gameland.ru
odintsova@gameland.ru

арт-директор
дизайнер
бильд-редактор

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова
Андрей Теодорович
Иван Солякин

alyona@gameland.ru
teodorovich@gameland.ru
ivan@gameland.ru

руководитель отдела
главный редактор
WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов

igor@gameland.ru

директор по рекламе
gameland
руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
трафик-менеджер

Ольга Басова
Евгения Горячева
Ольга Емельянцова
Максим Соболев
Оксана Алехина
Дмитрий Баринов
Надежда Бабиян
Марья Алексеева

olga@gameland.ru
goryacheva@gameland.ru
olgaeml@gameland.ru
sobolev@gameland.ru
alekhina@gameland.ru
barinov@gameland.ru
babiyana@gameland.ru
alekseeva@gameland.ru

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)780-8824

PR-ОТДЕЛ

Максим Баханович
Инна Яшина

baxx@gameland.ru
yashina@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов
Андрей Степанов

vladimir@gameland.ru
andrey@gameland.ru

руководитель отдела
оптовое
распространение
подписка
региональное
розничное
распространение

Алексей Попов
Мещеров Кирилл

popov@gameland.ru
mk@glc.ru

Телефоны:

(095)935-7034; факс: (095)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян

ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Ленд»
Дмитрий Агарунов
Борис Скворцов
Юрий Поморцев

dmitri@gameland.ru
boris@gameland.ru
yury@gameland.ru

учредитель и издатель
генеральный директор
оперативный директор
издатель

Дмитрий Донской

основатель журнала

PUBLISHER

Yury Pomortsev
Dmitri Agarunov

yury@gameland.ru
dmitri@gameland.ru

publisher
director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)780-8824

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотогра-

фии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное

или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

GamePost

Незаменимый
помощник
при выборе
игры



Описание:

Fahrenheit (также известный как Indigo Prophecy) – один из главных хитов 2005 года. Это интерактивный триллер, где вы играете и за детективов, и за подозреваемого – и каждое ваше действие, каждый выбор имеет значение. Интуитивное управление, и интерфейс, доведенный до минимализма, помогают погрузиться в игру с головой, а повороты сюжета продержат вас в напряжении до самой развязки.

Fahrenheit (Indigo Prophecy)

Жанр:

\$69.99

Adventure



Описание:

Разработчики Guild Wars взяли все лучшие черты из других MMORPG и смешали их таким образом, что вы забудете обо всем том, что до сих пор раздражало вас в многопользовательских играх. Вы можете встретить новых друзей в городах и крепостях, сформировать партию и тут же отправиться выполнять задания вместе. В вашей партии всегда будет копии карты квеста.

Guild Wars Special Edition (EURO)

Жанр:

\$79.99

RPG



Описание:

Age of Empires III погрузит вас в атмосферу XVI-XIX веков. Вам предстоит строить собственную империю, колонизировать и завоевывать Северную и Южную Америку и участвовать в эпических войнах. Невиданный уровень реализма и великолепно отображенное культурное разнообразие порадуют даже самых утонченных эстетов.

Age of Empires III

Жанр:

\$79.99

Strategy

САМАЯ ПОЛНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ

- * Огромное количество скриншотов
- * Исчерпывающие описания
- * Возможность посмотреть внутренности коробок

Играй
просто!
GamePost



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Lifes Good



LG

FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрэк (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

Мы делаем лучшее доступным!



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



\$699

В кредит от \$69



\$1795

В кредит от \$179



\$959

В кредит от \$95

Neo PC® Game Shooter 3400

- Intel® Pentium® 4 Processor 3400MHz HT Technology
- with 1066MHz Front Side Bus Cache 2048Kb
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS 2005
- 1Gb Dual Channel DDRII at 800MHz
- 160Gb Hard Drive (7200rpm) S-ATA
- 256Mb ATI Radeon X800Pro PCI-X Graphics Card
- DVD±RW (пишущий DVD)
- Integrated 9.1 Channel Audio
- 19" ViewSonic LCD TV 4ms **+\$339**
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech Wireless
- Оптическая мышь
- Гарантия 3 года

Рекомендуем также:

- Intel® Pentium® 4 Processor 3800MHz HT Technology \$349
- 1Gb Dual Channel DDRII at 800MHz \$89
- Doom III retail RUS \$59

Neo Server® Premium D 3200

- Intel® Pentium® D 840 Processor 3200MHz L2 cache 2x1024Kb
- MB Intel® 955X/LAN s775
- 1Gb (2x512Mb) Dual Channel ECC DDRII Kingston
- 400Gb (2x200Gb) SATA RAID
- 256MB ATI Radeon X550 DVI TV-Out PCI Express
- DVD±RW (пишущий DVD)
- Integrated 9.1 Channel Audio
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech
- Оптическая мышь
- Гарантия 3 года

Рекомендуем также:

- 17" Samsung LCD TV 4ms \$259
- 1Gb Dual Channel ECC DDRII Kingston \$179
- 400Gb (2x200Gb) SATA RAID \$199

ASUS® A6B00R 1600 MHz

- Intel® Centrino® Processor 1600MHz (1024Kb / SSE 3)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS
- MB ASUS with Intel Chipset
- 512Mb Dual Channel DDRII
- 60Gb TURBO (5400rpm) HDD UDMA
- 15,4" WXGA Glare TFT дисплей
- 128Mb Media Graphics Accelerator (MGA 900)
- DVD±RW RR (пишущий DVD)
- Sound 5.1
- Вес 2,6 кг
- Гарантия 2 года
- Сумка и мышь в комплекте
- * Wi-Fi / IR / 1394 / 56K / LAN 10/100 / USB 2.0 / LPT

Рекомендуем также:

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



223-23-23

Единая справочная служба
Заказ по телефону



101-30-23

Корпоративный отдел
Персональный менеджер



www.neotorg.ru

Интернет-магазин
Уникальный сервис

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

105-52-58
119-26-35
786-22-26
737-59-37
237-05-57
115-00-16
916-57-24
974-87-68
580-73-15
105-52-59
223-23-23

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

389-66-27
676-33-71
933-43-40
223-23-23
158-06-33
496-40-55
105-81-12
788-07-41
786-96-45
962-17-07
www.neoshop.ru

STAR WARS BATTLEFRONT



СТРАНА
ИГР

КРЕЙСЕРИИИИ



СТРАНА
ИГР





Тара Домет

и
Кубок
ОГНЯ

WARNER BROS. PICTURES
© 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.

WWW.GORILLAS.TV.RU

Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.

СТРАНА
ИГР

WALT DISNEY PICTURES и WALDEN MEDIA
ПРЕДСТАВЛЯЮТ

- ХРОНИКИ -
НАРНИИ
ЛЕВ, КОШУНЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ



SDS
DIGITAL SOURCE
BY RELEASED IMAGINATION



Disney Media Properties
Soundtracks Available On
Disney Store



Music Inspired By
Soundtracks Available On
EMI CMG Label Group



CASCADÉ
www.cascade.ca



Walt Disney
Pictures

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. ©Disney Enterprises, Inc. and Walden Media, L.L.C. All rights reserved. Distributed by BUENA VISTA INTERNATIONAL

Начало Великой Саги

www.narniafilm.ru

СТРАНА
ИГР

Стальные Монстры

Бука
TOY ENTERTAINMENT

Ласла



ДАТНОБН

ЯНУАРИ

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					

ФЕВРАЛЬ

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					

МАРТ

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		

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

МАЙ

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		

ИЮНЬ

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		

2006

СТРАНА НИП

СТРАНА ИГР || 02 | 203 || ЯНВАРЬ || 2006

Корсары III || Jagged Alliance 3D || Dead or Alive 4 || Sly 3 || Stubbs the Zombie || Titan Quest || GT Legends || Star Wars: Battlefront 2 || Harry Potter and Goblet of Fire || The Chronicles of Narnia