

# СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Black 1 The Legend of Zelda: Twilight Princess 1 Grandia 3 1 RF Online 1 Не время для драконов 1 Winx Club 1 Guild 2 1 Tourist Trophy 1 Resident Evil Deadly Silence 1 War on Terror 1 Fight Night Round 3 1 Xenosaga 1 & II 1 Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra

ОБЗОРЫ:

Dragon Quest VIII 1 One Piece 1 Castlevania: Curse of Darkness 1 Devil Kings 1 50 Cent Bulletproof 1 World Racing 2 1 Magna Carta: Tears of Blood 1 Digital Devil Saga 2 1 The Lord of the Rings: Tactics 1 WRC: Rally Evolved 1 Call of Cthulhu 1 Gene Troopers 1 Guitar Hero

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

03#204 | ФЕВРАЛЬ | 2006

ХИТ?!

## The Legend of Zelda: Twilight Princess

GameCube уходит в сумрак

СПЕЦ

## CRPG 2003-2005

Закат прекрасной эпохи

## Японская игровая индустрия

Глобализация и мы

## Grandia 3

Не только розовые гоблины...

## Dragon Quest VIII

Национальное достояние Японии

## Castlevania: Curse of Darkness

Проклятие рода Игараси

## Комбат

Скачок технологий

ТЕМА НОМЕРА

# ВЛАСК

НА ЧЕРНОЙ-ЧЕРНОЙ ПРИСТАВКЕ ВЫХОДИТ ЧЕРНЫЙ-ЧЕРНЫЙ FPS...

208  
СТРАНИЦ  
В НОМЕРЕ

НОВАЯ РУБРИКА  
**ВИДЕО  
ФАКТЫ**  
последние  
известия на DVD

«ЖЕЛЕЗО»

Новая линейка консольных контроллеров



MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD

Чем корейские RPG отличаются от японских?



ВНИМАНИЕ!

Metal Gear Solid – любительский фильм на нашем диске!



Акелла

ОДИН ВОИН.

ДВЕ ДУШИ.



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

# Принц Персии

## ДВА ТРОНА



М. БИЗНЕС

ВУДЕ МЕНА

Розничная торговля в магазинах сетей "СОЮЗ", "М.Бизнес" и "Вуде Мена"

© 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.  
Все права защищены. Неправильное использование преследуется.  
E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Отроские продажи: (095)363-4614  
представитель на Украине "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua



UBISOFT



Акелла

# НА СТАРТ!

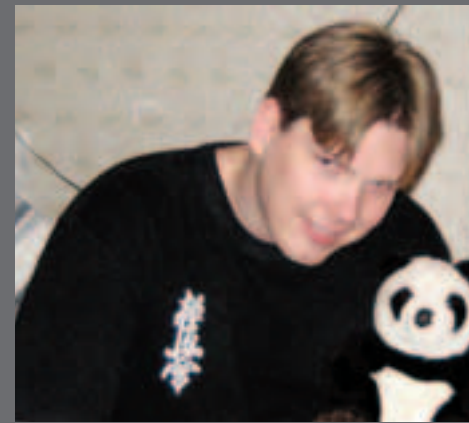


## С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

### Все чудесатее и чудесатее...

**В**от ведь странная штука... Отгремел салютами Новый год, отплясали на корпоративных вечеринках Дед Мороз со Снегуркой и даже запас мандаринов в холодильнике близится к концу, а пора сюрпризов все не проходит. Вот и номер наш – один большой сюрприз. Не ждали, не гадали, а оказался отличной игрой проект по мотивам произведений Говарда Лавкрафта – поклонники Xbox получили свой подарок. Приятно? Не то слово. А особенно приятно оттого, что игры наконец-то начали делать не только по кинолицензиям, но и по литературным произведениям. И впереди планеты всей (ну, одной шестой части суши – точно) как всегда Сергей Лукьяненко и Ник Перумов – читайте о свежей отечественной разработке «Не время для драконов». Не удивлены?

А как насчет фильма Metal Gear Solid на нашем диске – да еще и с субтитрами на русском? По секрету скажу, нам самим не терпится получить тираж, распечатать целлофан, выудить DVD и провести вечерок наедине с ТВ и видеоплеером. Но самая большая странность в том, сколько консольных игр просочилось в номер – на любой вкус! И крупнее всех повезло ценителям жанра RPG: что ни игра – «Выбор редакции». Мы так долго их ждали: Digital Devil Saga 2, Dragon Quest VIII, Magna Carta... А чтобы владельцы GameCube и PSP не чувствовали себя обделенными, мы составили подробную Тактику по недавней Fire Emblem и близко-близко познакомились с портативной тактической RPG из вселенной «Властелина колец» родом. **Артем Шорохов**



**СТАТУС:**  
Самый занятый редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Resident Evil 4

## ИГРЫ В НОМЕРЕ

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



PC	PS2	GC	Xbox	WRC	GBA	DS	PSP	Xbox 360	PS3
EverQuest II: Kingdom of Sky 75	Утопия Сити 137	50 Cent Bulletproof 110	50 Cent Bulletproof 110	Rally Evolved 124	One Piece 102	Resident Evil Deadly Silence 68	Dynasty Warriors 119	Fight Night Round 3 72	Fight Night Round 3 72
Frater 76	Экспедиция Трофи 61	Black 28	Black 28	Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra 74	Xenosaga I & II 74	Xenosaga I & II 74	The Lord of the Rings: Tactics 122	The Lord of the Rings: Tactics 122	Fight Night Round 3 72
Gene Troopers 132		Castlevania: Curse of Darkness 104	Castlevania: Curse of Darkness 104						
Guild 2 62		Devil Kings 108	Devil Kings 108						
Panzer Elite Action 50		Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King 78	Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King 78						
Peter Jackson's King Kong 136		Fight Night Round 3 72	Fight Night Round 3 72						
RF Online 58		Grandia 3 54	Grandia 3 54						
Silent Hunter 3 137		Guitar Hero 112	Guitar Hero 112						
The Sims 2 136		Magna Carta: Tears of Blood 116	Magna Carta: Tears of Blood 116						
The Sims 2 - Open For Business 76		Pac-Man World 3 134	Pac-Man World 3 134						
Two Worlds 64		Ratchet: Gladiator 170	Ratchet: Gladiator 170						
War on Terror 70		Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 120	Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 120						
Winx Club 60		Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare 131	Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare 131						
World Racing 2 114		Tourist Trophy 66	Tourist Trophy 66						
Агенты ООБ: Киноперии 136		Winx Club 48	Winx Club 48						
АЛЬФА Антитеррор: Мужская работа 107		World Racing 2 57	World Racing 2 57						
Герои и чудовища 137									
Жмурки 101									
Звездное Наследие 127									
Комбат 48									
Не время для драконов 57									



## BLACK

## НА ОБЛОЖКЕ



ПРИНЯТО СЧИТАТЬ, ЧТО ЖАНР FPS – ПРЕРОГАТИВА РС. ДАЖЕ ТАКИЕ ХИТЫ, КАК ОБА НАЛО, НЕ РАЗВЕЯЛИ ЭТО ЗАБЛУЖДЕНИЕ. МЕЖ ТЕМ, ПРОДАЖИ ДАЛЕКО НЕ ИДЕАЛЬНОГО KILLZONE ПО ВСЕМУ МИРУ И В РОССИИ ПОРАЖАЮТ ВООБРАЖЕНИЕ, А ELECTRONIC ARTS ПЛАНИРУЕТ ВЫПУСТИТЬ В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ FPS-БЛОКБАСТЕР. ИГРУ ПОД НАЗВАНИЕМ BLACK УЖЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ВАЯЕТ СТУДИЯ CRITERION, ХОРОШО ЗНАКОМАЯ ПО СЕРИАЛУ BURNOUT. В НЕМ ВАС ЖДУТ НАСТОЯЩАЯ РОДНАЯ РЕЧЬ, ПОЧТИ ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУШАЕМОЕ ОКРУЖЕНИЕ, ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО УМНЫЕ ПРОТИВНИКИ И ПОЛИТНЕКОРРЕКТНЫЙ СЮЖЕТ. ВОЗМОЖНО, BLACK И НЕ СОВЕРШИТ РЕВОЛЮЦИЮ В ЖАНРЕ, НО ВНИМАНИЕ КОНСОЛЬЩИКОВ К НЕМУ ПРИВЛЕЧЕТ НЕСОМНЕННО.



# В НОМЕРЕ



36

## THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

### ХИТ?!

РОЛЕВАЯ ИГРА THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS СТАНЕТ ПРОЩАЛЬНЫМ ПОДАРОКОМ NINTENDO ПОКЛОННИКАМ КОНСОЛИ GAMECUBE. ПОСЛЕ ЭТОГО ИМ ОСТАНЕТСЯ ИГРАТЬ В МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫЕ ПРОЕКТЫ ДА ЖДАТЬ REVOLUTION. /36



### В РАЗРАБОТКЕ

ДОЛГОЖДАННАЯ GRANDIA 3 ОТ GAMEARTS В НАЧАЛЕ МАРТА БУДЕТ ИЗДАНА В США. ОКАЖЕТСЯ ЛИ ЭТА RPG ДОСТОЙНОЙ СТОЛЬ ГРОМКОГО ИМЕНИ ИЛИ ЖЕ ОПОРОЧИТ ВЕЛИКИЙ СЕРИАЛ, КАК КОГДА-ТО GRANDIA XTREME? МЫ НАДЕЕМСЯ НА ЛУЧШЕЕ. /54



### ОБЗОР

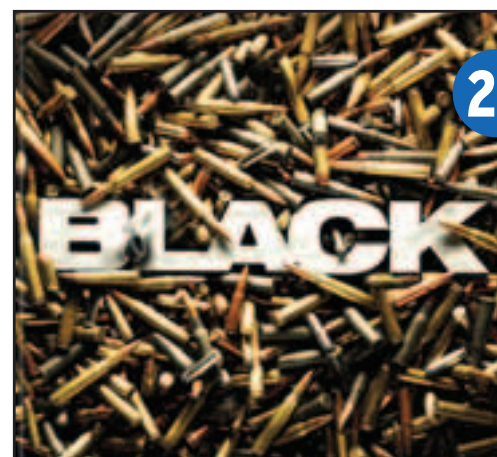
ЧЕМ WRC: RALLY EVOLVED ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДРУГИХ РАЛЛИЙНЫХ СИМУЛЯТОРОВ ВООБЩЕ И ПРЕДЫДУЩЕЙ WRC В ЧАСТНОСТИ? НАШ СПЕЦИАЛИСТ ПО ГОНКАМ ОБУЧЕН ГОВОРИТЬ ПРАВДУ И ТОЛЬКО ПРАВДУ... /124

## НОВОСТИ

- В Dead or Alive 4 есть ошибки 07
- Blu-Ray в массы 08
- Resident Evil: Afterlife 08
- Планы Уве Болла 10
- На крыльях Vista 12
- GTA – порт и сиквелы 14

## ТЕМА НОМЕРА

- Black 26



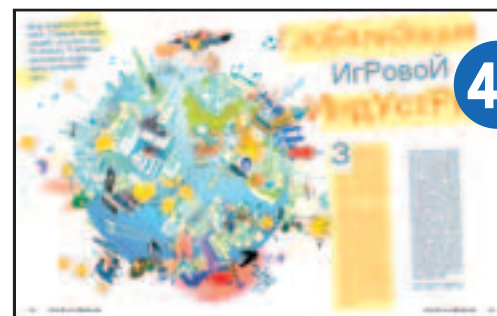
26

## ХИТ?!

- The Legend of Zelda: Twilight Princess 36

## СПЕЦ

- Глобализация игровой индустрии 42



42

- CRPG 2000-2005 82
- День читателя в Питере 138
- Звезды об играх 142
- Фильм Metal Gear Solid 196

## СЛОВО КОМАНДЫ

- Прямая речь, хит-парад «СИ», etc. 90
- Авторская колонка I (М. Бузенков) 92
- Авторская колонка II (Врен) 94
- Авторская колонка III (Зонт) 96

## ПРОЩАЛЬНЫЙ ПОДАРОК ПОКЛОННИКАМ NINTENDO GAMECUBE



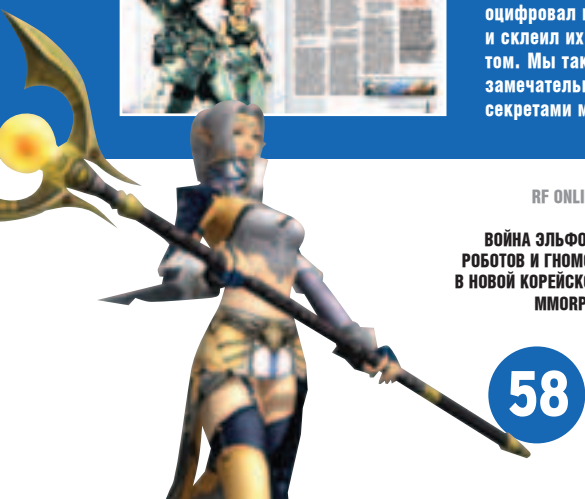
### Фильм Metal Gear Solid

На диске этого номера «СИ» можно найти настоящий фильм по мотивам первой Metal Gear Solid, созданный фанатом сериала. Он оцифровал видеоролики из всех трех частей и склеил их в связную ленту с единым сюжетом. Мы также публикуем интервью с зити замечательным человеком, где он делится секретами мастерства. /196



### Dragon Quest VIII

Предыдущие части сериала были чисто японскими по духу и не очень-то подходили западным геймерам. Новый блокбастер от Square Enix вполне пригоден и для европейцев (благо, игра заявлена для нашего региона). Вполне возможно, что даже Final Fantasy XII в итоге окажется менее успешным проектом, чем Dragon Quest VIII. /98



RF ONLINE

ВОЙНА ЭЛЬФОВ, РОБОТОВ И ГНМОВ В НОВОЙ КОРЕЙСКОЙ MMORPG.

58

MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD

САМАЯ СМЕШНАЯ RPG 2005 ГОДА? ПОЖАЛУЙ, ЧТО ТАК.

116



### ДЕМО-ТЕСТ

- Комбат 50
- Panzer Elite Action 52

### В РАЗРАБОТКЕ

- Grandia 3 54
- Не время для драконов 57
- RF Online 58
- Winx Club 60
- Экспедиция Трофи 61
- Guild 2 62
- Two Worlds 64
- Tourist Trophy 66
- Resident Evil Deadly Silence 68
- War on Terror 70
- Fight Night Round 3 72
- Xenosaga I & II 74
- Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra 74
- EverQuest II: Kingdom of Sky 75
- Frater 76
- The Sims 2: Open For Business 76

### ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 78

### ОБЗОР

- Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King 98
- Жмурки 101
- One Piece 102
- Castlevania: Curse of Darkness 104
- АЛЬФА Антитеррор: Мужская работа 107
- Devil Kings 108
- 50 Cent Bulletproof 110
- Guitar Hero 112
- World Racing 2 114
- Magna Carta: Tears of Blood 116
- Dynasty Warriors 119
- Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 120
- The Lord of the Rings: Tactics 122
- WRC: Rally Evolved 124
- Звездное Наследие 127
- Call of Cthulhu 128
- Teenage Mutant Ninja Turtles 3 131
- Gene Troopers 132
- Pac-Man World 3 134

### ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 136

### PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 144

### АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 148

### КИБЕРСПОРТ

- Кто сколько заработал? 150
- Плей-офф Euro Cup Quake 4 151
- Quake 4: дуэль на Phrantic'e 152

### ОНЛАЙН

- Новости Сети 154
- Здравствуй, Ася! 156
- Уголок новичка 158

### ТАКТИКА

- Коды 161
- Fire Emblem: Path of Radiance 164
- Ratchet: Gladiator 170

### ЖЕЛЕЗО

- Новости 174
- Обзорный тест чистящих средств 176
- Мини-тест джойпадов от Logitech 180

### ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

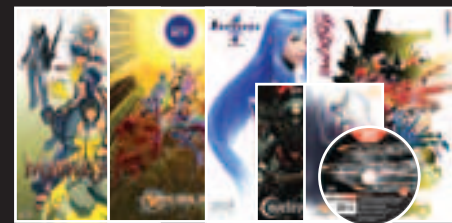
- Банзай! 186
- Widescreen 190
- Bookshelf 192
- Итоги конкурса «Блицкриг» 197
- Итоги конкурса «Храбрые Гномы» 198
- Обратная связь 200
- Анонс следующего номера 206

## КОМПЛЕКТАЦИЯ



### НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, три CD.



### НОМЕР С DVD

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



180

О НОВОЙ ЛИНЕЙКЕ КОНСОЛЬНЫХ ГЕЙМПАДОВ ОТ LOGITECH МЫ ПИСАЛИ В ОДНОМ ИЗ ЛЕТНИХ НОМЕРОВ. НЕ ПРОШЛО, КАК ГОВОРИТСЯ, И ПОЛГОДА, КАК ОНИ ПОЯВИЛИСЬ В НАШЕМ ТЕСТЕ.

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«АКЕЛЛА»	35
03 ОБЛОЖКА	DINA VICTORIA	63, 81, 95
04 ОБЛОЖКА	ЖУРНАЛ MAXI TUNNING	69, 91, 103
07	GEMINI FILM	93
09	ULTRA	113
11, 13, 15, 17, 23, 27	«АКЕЛЛА»	179
25, 41, 45, 47, 65, 77, 109	«1С»	05
33, 47	SOFT CLUB	24

DEPO	75
«БУКА»	135
«РУССОБИТ-М»	140-141
KRAFTWAY	147
КРИ	153
«ГРАФИТЕК»	157
ЖУРНАЛ «DVD ЭКСПЕРТ»	159-160
ЖУРНАЛ GAME DEVELOPER	163

ЖУРНАЛ MOUNTAIN BIKE ACTION	167, 169, 208
МИСС GAMELAND AWARD	173
GAMELAND AWARD	189
ЖУРНАЛ SYNC	199
ЖУРНАЛ «КИБЕРСПОРТ»	201, 203
ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»	205
ЖУРНАЛ TOTAL FOOTBALL	
ЖУРНАЛ ONBOARD	

GAMEPOST	
@MAIL	
NETLAND	
ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»	
ЖУРНАЛ «МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ»	
РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА	

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

## Доброго!

**В**се-таки игры по мотивам фильмов удаются чаще, чем кино по мотивам игр. Может быть дело в том, что все последние фильмы снимает один режиссер, а может быть, просто не везет, не знаю.

Но мы решили, что нужно исправлять положение и в обязательном порядке выкладывать на диск фильм, созданный из видеовставок Metal Gear Solid. Пускай современные кинорежиссеры и сценаристы умоются горькими сле-

зами. Кстати, от вас зависит, насколько большими кусками кино будет появляться на наших дисках. Если вам интересно наблюдать час кино и всего несколько трейлеров, пишите нам, и ваша мечта осуществится.



## Видеообзоры



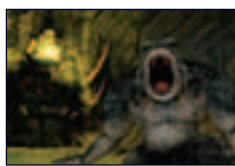
### World Racing 2

Вторая попытка Syntec пробиться на рынок аркадных автогонок. Добротный середнячок оказался более удачным, чем первая часть. До уровня мировых хитов не дотягивает, но пару вечеров скрасит.



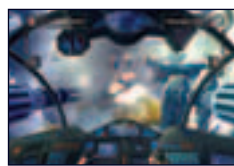
### Devil Kings

Довольно посредственный клон Dynasty Warriors. Весьма скучный и серый, зато с большим количеством персонажей и все теми же, что и в игре от KOEI, бегущими на вас десятками врагов.



### Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Весьма необычный ужастик по мотивам произведения Говарда Лавкрафта. Это не Silent Hill или Resident Evil: никаких толп зомби или фонариков. Вместо них – крошечная тьма и сложные головоломки.



### Gene Troopers

Новый FPS, обещающий произвести революцию. На деле – очередной шутер, не самый плохой, но и не шедевральный. Обычная графика, физика и враги. Выделяются только персонажи и оружие.

## А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

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

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

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

## ➔ Обратите внимание

Гвоздь программы этого номера, конечно же, первая часть фильма Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Да-да, это то самое кино, о котором уже писал Игорь Сонин в своей авторской колонке. Чтобы не портить оригинальную озвучку, но при этом донести до всех наших читателей многогранность сюжета, мы снабдили его русскими субтитрами, поэтому, когда приступите к просмотру, не забудьте включить их. В дальнейшем мы собираемся показать два остальных фильма – Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty и Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Как понимаете, общий объем составляет не один и не два часа, поэтому все будем выкладывать постепенно, дабы на диск влезали еще хоть какие-нибудь ролики.



## Софт

### CDRoller 6.03.1

Многофункциональная утилита для работы с дисками. Читает плохо записанные или поцарапанные диски, тестирует их, создает архивы оглавлений и ищет в них файлы, копирует с них музыку и делает еще много полезных вещей.

### ICE Book Reader Pro 8.

Программа для удобного чтения электронных текстов. Работает с TXT, HTML, XML, RTF, MS Word (.DOC), PALM (.PDB и .PRC), PSION/EPOC (.TCR), MS Reader (.LIT), MS help (.CHM) и всеми версиями FictionBook (.FB2, .XML).

### Offline Explorer Pro 4

Одна из самых мощных программ, позволяющих скачивать веб-сайты (HTTP, FTP и HTTPS) на жесткий диск для их последующего offline-просмотра как на отдельном компьютере, так и пользователями локальной сети.

### DVD Region+CSS Free 5.9.6.8

Очень полезная утилита, которая позволяет смотреть фильмы с любых DVD дисков, защищенных региональным кодом, на любых DVD-ROM приводах, даже с залоченной зоной. Вам не нужно менять прошивку вашего DVD-привода.

## НЕ РАБОТАЕТ DVD ?

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

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

Если это видео часть, то попробуйте запустить на другом проигрывателе или консоли. В любом случае можно сделать копию диска программой Alscogol 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](mailto:disk@gameland.ru), и мы вам обязательно поможем.

# 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!

## Демо-версии



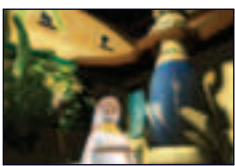
### Mad Tracks

Гонимая аркада, суть – приехать первым к финишу, оставив своих противников позади. Используйте для этого всевозможные приспособления и оружие (в демо-версии это масло, ракеты, ускорение и заморозка). Также доступны три машины и три вида соревнований.



### Championship Manager 2006

Eidos Interactive выпустила в свет демо-версию одного из лучших футбольных менеджеров. Наверное, не стоит рассказывать подробно, ибо суть данных игр знакома всем и все имеют представление о футболе. В демо-версии нам дают подготовиться и провести всего один матч.



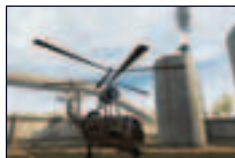
### Ankh (English Demo)

Не прошло и недели, как вслед за немецкой была выпущена английская демо-версия продукта от DECK13 Interactive. Игра представляет собой заурядную авантюру на тему древнего Египта. Нас ожидают загадки и головоломки. В демке всего одна локация – Underwater.

## Моды

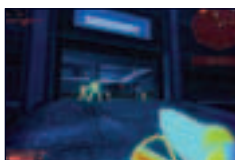
### Codename Eagle: Legends 0.3

Первая модификация, выпущенная для Battlefield 1942, называлась Codename Eagle. По иронии судьбы, первенцем среди полноценных конверсий для Battlefield 2 стало продолжение того самого мода, Codename Eagle: Legends. Создано оно по мотивам Codename Eagle, старой игры от DICE, которую можно считать предвестником серии Battlefield.



### Dystopia Demo Update 4

Обновленная версия Dystopia, обоснованно претендующая на звание одной из лучших сетевых модификаций для Half-Life 2. Пожалуй, это первый мод, выполненный в стиле киберпанк, где этот самый киберпанк не ограничивается синими волосами и футуристичным окружением: бои здесь идут не только в реальности, но и в киберпространстве.



## БАНЗАЙ!

Мы все время пишем, мол, Гандам то, Гандам се... А откуда вообще взялись эти истерично популярные гигантские роботы, так ни разу и не рассказывали. И потом, мало кто вообще видел старые аниме-сериалы по миру Гандам. На диске: трейлер классического фильма «Гандам: Ответный удар Чара» образца восемьдесят восьмого года.



## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

### ДЕМО-ВЕРСИИ:

Mad Tracks  
Championship Manager 2006  
Ankh English

### ВИДЕООБОЗРЫ:

World Racing 2  
Devil Kings  
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth  
Gene Troopers

### ПАТЧИ:

АЛЬФА: Антитеррор 4.0  
Бегемот на хуторе близ Диканьки 1.1  
Корсары III 1.1  
80 Days v1.1 English  
Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.11  
Call of Duty 2 v1.01 HTT  
Cellblock Squadrons 2.2  
Civilization IV v1.52  
Dangerous Waters v1.03 English beta  
RollerCoaster Tycoon 3: Wild! patch 3  
European  
Prince of Persia: the Two Thrones  
Media Center 1x  
Rome: Total War v1.5 Rus  
Rome: Total War – Barbarian Invasion v1.6 Rus  
Singles 2: Triple Trouble v1.3  
Starship Troopers v5.24  
Stubbs the Zombie v1.0.1  
Takeda 2 v1.21  
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 1.05 RUS  
Universal Combat – A World Apart v1.00.11  
WarCraft III: Reign of Chaos 1.20c Eng  
WarCraft III: Reign of Chaos 1.20c Rus  
WarCraft III: the Frozen Throne 1.20c Eng  
WarCraft III: the Frozen Throne 1.20c Rus  
World Racing 2 v1.3.3

### SHAREWARE:

Out Of The World Version: 2.0  
Wild West Wendy Version: 1.0.25  
Air Invasion Version: 2.0  
Temple Of Blocs Version: 1.0  
The Wings of Mercury Version: 3.5  
Petal Palace Version: 1.0.2  
Tangram Version: 2.1  
Smart Panda Version: 1.0  
BS Hacker Replay – Unlimited Version: 1.144  
Battle Blov Version: 1.0  
Into Sudoku Version: 1.3  
Guns Girls Lawyers Dollars

### СОФТ:

A-Tuner 1.9.34  
Coolmate 1.33.0  
Crossword Set  
Imms Setup 5.1.6  
Solid  
xStarter 1.71  
File Monitor  
Process Explorer  
Registry Monitor  
Regshot

### МОДЫ:

Battlefield 1942  
Battlefield 2  
Counter-Strike: Source  
Day of Defeat: Source  
DOOM 3  
Far Cry  
GTA: San Andreas  
Half-Life 2  
Operation Flashpoint: Resistance  
Quake 4  
The Elder Scrolls III: Morrowind  
The Lord of the Rings:  
The Battle for Middle-earth  
The Sims 2  
The Sims 2: Nightlife  
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»  
Сkins для Winamp'a  
Рубрика «Юмор»

### ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм  
Обои к рубрике «Банзай!»

### WIDESCREEN:

Ultraviolet  
16 Blocks  
Stick It  
Just My Luck

### ВИДЕО:

Onimusha: Dawn of Dreams  
Full Auto  
Wrestle Kingdom  
World of Chaos  
Dead or Alive 4  
[eM] «ENCHANT arM»  
Ryu Ga Gotoku  
Untold Legends 2  
World Airforce  
Valkyrie Profile Lennet  
The Lord of the Rings:  
the Battle for Middle-earth II  
War on Terror  
Monster Madness  
City of Heroes  
Видео к рубрике «Банзай!»

### КИБЕРСПОРТ:

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

### МУЗЫКА:

Driving Emotion Type-S

### ДРАЙВЕРЫ:

ATI 5.3 Windows XP  
Forceware 31.98 WHQL  
nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD  
nForce4 v.7.15 2K/XP WHQL Intel  
VIA HyperionPro 5.04A

## ПОДУШКА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

➔ Скажем боли в спине решительное «нет!», или кто позаботится о несчастных геймерах.

В Японии для удобства игроков, что так любят круглыми сутками пялиться в экран телевизора и нажимать кнопки на геймпаде, изобрели специальную «подушку». Плоская и достаточно жесткая подушка предназначена для поддержания осанки тех, кто привык играть сидя на полу – устройство прикладывается к груди пациента, в то время как подбородок удобно располагается в специально предусмотренном для него углублении. По мнению создателей «подушки», она поможет избежать боли в спине и шее, которая знакома каждому любителю устраивать многочасовые «игровые марафоны». От себя добавим, что устройство убережет и челюсть от стремительного падения на пол, если геймер вдруг увидит на экране что-нибудь из ряда вон выходящее.

В Интернете этот символ заботы о японских геймерах продается по цене 630 йен. ■



## В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ

Специализирующаяся на рекламе компания Massive Incorporated подписала соглашение с THQ, в результате чего в самом ближайшем будущем в играх, выпущенных этим издательством, станет значительно больше ссылок на товары и бренды, существующие в реальном мире. Проникновение рекламы в нашу индустрию давно уже не новость, но THQ, судя по всему, решила взяться за эту часть бизнеса всерьез.

Разумеется, никто в издательстве не пожелал сознаваться в том, что договор с Massive подписан, прежде всего, для того, чтобы заработать побольше зеленых бумажек с изображенными на них портретами мертвых американских президентов; в THQ уверяют, что все затеяно исключительно ради геймеров. ■

## ТРИ ИГРЫ ОТ AQ INTERACTIVE

➔ Cavia, Artoon и Blinx при поддержке Mistwalker намерены выпустить для next-gen консолей сразу три оригинальные игры.

Студии Cavia, Artoon и Blinx объединили свои усилия для создания издательства AQ Interactive, в планах которого значится «выпуск только самых качественных и интересных продуктов». Хвала Одну, слова с делом у AQ не расходятся, компания анонсировала сразу три проекта, каждый из которых представляется весьма аппетитным.

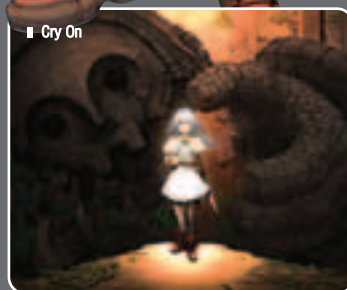
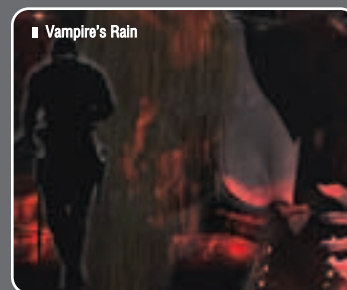
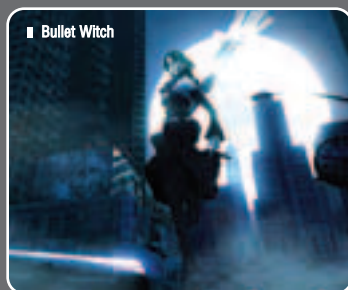
Первая игра разрабатывается студией Cavia для платформы Xbox 360 и носит название Bullet Witch. Запланированная к выходу на лето 2006 года, эта представительница жанра action/adventure намерена покори́ть геймеров наличием в кадре орд монстров, вагонов огнестрельного оружия и моря разлитого красивых спецэффектов.

Вторая из представленных игр – Vampire's Rain – создается студией Artoon сразу для Xbox 360 и PlayStation 3. В роли охотника на вампиров Джона Ллойда гейме-

рам предстоит истреблять кровососов, населивших Лос-Анджелес. Из особенностей Vampire's Rain стоит отметить онлайн-режим, в котором игроки не будут точно знать, кто же из их партнеров является вампиром. Выход саги о Джоне Ллойде должен состояться зимой следующего года.

И, наконец, третий проект – Cry On для Xbox 360. Над ним совместно трудятся команды Artoon и Mistwalker, причем серьезность намерений разработчиков видна невооруженным глазом. Бюджет в десять миллионов долларов, сценарий от Хиронобу Сакагути, музыка Нобуо Уэмацу – у этой action/RPG определенно есть шансы на успех.

Правда, увидеть Cry On собственными глазами нам в ближайшем будущем вряд ли доведется – AQ Interactive сообщает, что сюжет игры в данный момент завершен лишь на пятьдесят процентов. ■



## КОРОТКО

**В ИНТЕРВЬЮ ЯНОО JAPAN САТОРУ ИВАТА ЗАЯВИЛ**, что сразу после старта игровая система Revolution будет стоить дешевле, чем PlayStation 3 и Xbox 360. В переводе на язык цифр это означает, что консоль Nintendo обойдется покупателям меньше чем в триста долларов. Не слишком дешево, но и на том спасибо, хоть «Большая N» не будет пытаться пробить дыру размером с «Титаник» в скудных геймерских бюджетах.

## В ТЫЛУ ВРАГА

➔ Джек Томпсон покупает акции Take-Two Interactive, что открывает знаменитому борцу с видеоиграми новые просторы для подрывной деятельности.

Главный ходячий анекдот недавно ушедшего года – адвокат Джек Томпсон в конце декабря подкинул играющему сообществу еще один повод для шуток и веселья, а руководству Take-Two – очередного ежика в штаны. На этот раз он не стал разминиваться на мелочи вроде сдачи в полицию малолетних хулиганов, а приобрел пакет акций ненавистного издательства. Теперь Джек имеет право протирать штаны на собраниях акционеров Take-Two с микрофоном в зубах, собирать на руководство издательства компромат и выступать с громкими речами. Последние, кстати, не заставили себя ждать. Кроме вполне ожидаемых выпадов в адрес исполнительного директора Take-Two Пола Эйбелера, которому от Джека перепало изрядное количество пинков за скандал вокруг Grand Theft Auto: San Andreas, досталось на орехи и Биллу Гейтсу. Неукротимый адвокат публично «поблагодарил» миллиардера за игру Halo, которая «воспитала из Ли Бойда Малво печально знаменитого белтуэйского снайпера». Мы, правда, не совсем понимаем, за что обижать старину Билла, который для Halo не написал ни строчки программного кода, но Джеку Томпсону, конечно, виднее. ■





## В DEAD OR ALIVE 4 ЕСТЬ ОШИБКИ?

➔ Заявление компании Тесто вселяет сомнения в сердца игроков. Будем надеяться, что это просто перестраховка.

Н е раз отложенный файтинг Dead or Alive 4 для Xbox 360 добрался-таки до прилавков американских и японских магазинов за два дня до конца 2005 года – 29 декабря. Но почти сразу после этого из стана Тесто последовало сообщение, весьма насторажившее геймеров. Представители компании сообщают, что в случае возникновения каких-либо проблем, скажем, с балансом многопользовательского режима игры, необходимые патчи будут немедленно выложены для скачивания через Xbox Live. Никаких данных об ошибках в Dead or Alive 4 пока не поступало, но подобное заявление недвусмысленно указывает на то, что, желая поскорее выбросить долгожданный файтинг на рынок, в Тесто так торопились, что не могут с уверенностью сказать, все ли баги были своевременно отловлены. Как бы то ни было, в первую неделю присутствия на прилавках японских магазинов игра разошлась тиражом, превышающим 60 тысяч копий. ■



## ЛУЧШИЕ В ЯПОНИИ

➔ Famitsu выяснило, кто оказал наибольшее влияние на японскую игровую индустрию в прошлом году. Хиронобу Сакагути принимает поздравления.

Японское издание Famitsu провело весьма любопытный опрос, целью которого было выяснить, кого следует называть самой важной фигурой в игровой индустрии Страны восходящего солнца за 2005 год. Победителем и обладателем этого в высшей степени почетного звания стал папа (а также мама и, если вспомнить Spirits Within, злая теща) сериала Final Fantasy и нынешний руководитель Mistwalker Хиронобу Сакагути. Вторая строчка в рейтинге отошла представляющему студию Level 5 Акихиро Хино. На третьей позиции оказался неутомимый и словоохотливый глава Nintendo Сатору Ивата, а следом за ним расположился главный шпионовед галактики Хидео Кодзима из Konami. Замыкающим в этой пятерке светил японской (да и, чего уж там, мировой) игропромышленности стал Кен Кутараги. ■



## КОРОТКО

**НОВУЮ ЧАСТЬ РОЛЕВОГО СЕРИАЛА SHINING** планирует представить обществу 27 января 2006 года компания Sega. Никаких подробностей о проекте, включая и его платформенную принадлежность, пока не сообщается.

**ПРОДЮСЕР ИГРЫ ANIMAL CROSSING: WILD WORLD** Кацуя Эгути поведал всему свету о своих дальнейших намерениях. В его ближайших планах значится создание еще одной игры для Nintendo DS, причем проект обязательно будет использовать возможности многопользовательской игры через Wi-Fi. Также Эгути всерьез помышляет о разработке нового проекта для консоли Revolution.

# ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА 4



**КУПИ DVD "ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА" СО СТИКЕРОМ АКЦИИ И ВЫИГРАЙ MP3 плеер, DVD диск "ЛЮДИ ИКС2" или полугодовую подписку на TOTAL DVD РОЗЫГРЫШ ПРИЗОВ ЕЖЕДНЕВНО!**

Найдите уникальный код участника на купоне внутри диска и участвуйте в розыгрыше на сайте [www.f-4.ru](http://www.f-4.ru).  
Подробные правила на сайте [www.totaldvd.ru](http://www.totaldvd.ru); [www.f-4.ru](http://www.f-4.ru)  
Акция проходит с 1 по 28 февраля 2005 г.



© 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. © 2005 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Twentieth Century Fox, "Fox," and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



## BLU-RAY В МАССЫ

➔ Pioneer выпускает свой первый Blu-Ray-привод, ведущие кинокомпании поддержат новый формат почти полусотней фильмов.

Компания Sony уже доказала всему миру свою способность продвигать в массы новые форматы хранения данных, примером чему может служить хотя бы UMD, который весьма неплохо прижился как «переносчик» не только игр для PlayStation Portable, но и фильмов. Тем же путем решительно движется и Blu-Ray: чем ближе запуск PlayStation 3, тем крепче позиции этого формата. Так, известная компания Pioneer Electronics сообщила, что в первом квартале 2006 года поступит в продажу ее первый Blu-Ray-привод. BDR-101A (именно так будет называться устройство) сможет записывать информацию как на привычные нам DVD+R и +RW «болванки», так и на новомодные Blu-Ray. Но это еще только цветочки. Ягодки раздадут компании Paramount Pictures, Liongate и 20th Century Fox, заявившие о выпуске к лету 2006 года сорока Blu-Ray-фильмов на троих. Не осталась в стороне и Sony Pictures, пообещавшая любителям качественного во всех смыслах кино еще десяток картин к тому же сроку. Благодаря стараниям этих четырех компаний, в Blu-Ray-формате точно выйдут «Отчаянный», «Пятый элемент», «Правила съема: метод Хитча» и «Обитель зла: апокалипсис», «Разборки в стиле кунг-фу» и «Фантастическая четверка», а также множество других фильмов. Кроме того, все воротилы кинобизнеса хором провозгласили свое намерение анонсировать еще что-нибудь интересное в самом ближайшем будущем. Судя по всему, когда бы ни состоялся запуск PlayStation 3, на этой консоли будет не только во что поиграть, но и что посмотреть. ■



### КОРОТКО

**ПРОЦЕССОР CELL** может стать индустриальным стандартом и сравняться по популярности с Pentium компании Intel. Именно такое заявление сделал в конце декабря руководитель одного из подразделений компании Sony Кенси Ватанабэ.

**LEVEL 5** намерена всерьез взяться за разработку игр для консоли PlayStation 3. Подробнее рассказывать о планах в отношении новой консоли Sony руководитель студии Акихиро Хино не стал, но теперь понятно, откуда растут ноги у недавнего заявления Питера Мура о том, что Level 5 не очень-то хочет делать что-либо для Xbox 360.

## RESIDENT EVIL: AFTERLIFE

Появилась очередная порция слухов о третьем фильме Resident Evil, являющемся экранизацией понятно какого игрового сериала. Итак, после отпуска, взятого на время съемок «Обители зла: апокалипсис», в режиссерское кресло возвращается сам Пол Андерсон, ответственный за съемки самой первой части целлулоидного RE. Вновь на боевом посту окажутся и Милла Йовович с Сиенной Гилльори; первая играла Элис в обеих предыдущих частях, а вторая появилась в «Апокалипсисе» в роли Джилл Валентайн.

Но куда интереснее информация о том, что в третьей части картины дебютируют еще два знакомых фанатам игры персонажа – Леон Кеннеди и Альберт Вескер. Хотя вряд ли кто-то сейчас возьмется утверждать, что это сущая правда, а не «утка», пущенная в свободный полет по Интернету кем-нибудь из фанатов. Как бы то ни было, появление Resident Evil: Afterlife на широких экранах ожидается в 2007 году, и в ближайшие месяцы нас наверняка ждут новые факты, слухи, их опровержения и подтверждения. ■

## БУДЕТ СИДЕТЬ, Я СКАЗАЛ!

Пока корпорация Microsoft морально готовится к битве с хакерами и пиратами, что уже точат зубы на систему защиты Xbox 360, американская полиция продолжает отлавливать людей, незаконно наживающихся на старой консоли Билла Гейтса Xbox. В Лос-Анджелесе в руки служителей Фемиды попала организованная группа из трех человек, промышлявшая установкой на систему мод-чипов и жестких дисков, на которые заранее были записаны игры. Сообщается, что предприимчивые дельцы (двое из которых владели магазином по продаже видеоигр, а третий отвечал за технические аспекты «дела») продавали модифицированные таким образом Xbox по цене от 225 до 500 долларов за штуку в зависимости от количества предустановленных на жесткий диск игр. Вероятно, нарушили авторских и смежных прав неплохо зарабатывали на своем предприятии, но после проведенных полицией контрольной закупки и показательного ареста деятельность их прекращена. Охранники правопорядка не собираются останавливаться на достигнутом: по их словам, в данный момент расследуется еще несколько дел о незаконной продаже видеоигр. ■



## ТАМАГОЧИ И ПАКМЕН ПОД ОДНОЙ КРЫШЕЙ

➔ Процесс слияния компаний Namco и Bandai подходит к завершению, американское отделение компаний начинает работать в полную силу.

Наконец-то завершилось слияние американских отделений Namco и Bandai. О намерении этих японских компаний топтать по жизни рука об руку было объявлено еще в первой половине прошлого года, но подобная интеграция не происходит по одному лишь желанию участвующих сторон – процесс требует еще и времени. Само по себе подобное объединение – не такая уж и редкость, особенно для Японии, на относительно небольшом игровом рынке которой тяжело удержаться в одиночку. К тому же, заставляя задуматься о слиянии и появлении игровых систем нового поколения – огромные бюджеты next-gen игр и связанные с их производством риски делают существование в видеоигровой индустрии весьма опасным с финансовой точки зрения – в такой ситуации прикрывает сильный партнер. Namco и Bandai преследуют также и еще одну цель – продвижение своих продуктов за пределами Японии. Именно этим и будет заниматься объединенное американское отделение компаний, заработавшее в полную силу с начала января этого года. Штаб-квартира Namco Bandai Games America располагается в Санта-Кларе, штат Калифорния – как раз там, где раньше были офисы Namco Hometek. ■



# БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

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



## ТЕХНОЛОГИЯ ПОБЕДЫ



### ФРОНТ

МОЩНЫЙ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР  
ОРИЕНТИРОВАННЫЙ НА ЗАДАЧИ  
ЛЮБОЙ СЛОЖНОСТИ

## ПЛАНЫ УВЕ БОЛЛА

➔ Скандальный режиссер рассказывает о своих наполеоновских планах. Цивилизация в опасности!



Корреспонденту сетевого ресурса со звучным названием Creature Corner удалось взять интервью у печально известного своими фильмами по мотивам игр режиссера Уве Болла. Для начала Уве поведал публике о своем желании пригласить на главную роль в экранизации игры Hitman знаменитого Вина Дизеля. Что касается картины, в основу которой положен шутер Far Cry, то в ней главную роль планируется отдать отличившемуся в экранизации Doom Дуэину Джонсону по прозвищу «Скала» или Джейсону Стейтэму, который уже задействован на съемках фильма по мотивам

Dungeon Siege. Третий проект Болла — лента о приключениях главного героя игры Postal — также находится в активной разработке. На вопрос о том, как Уве относится к недавно принятому немецким правительством закону, прикрывающему лазейку, которая позволяла выгодно вкладывать деньги в откровенно бездарные фильмы (вроде Alone in the Dark), господин Болл не без ехидства ответил, что Hitman, Far Cry и Postal уже полностью профинансированы, а потому ему глубоко параллельно, какие и где принимаются законы. Кстати, когда вы будете держать в руках этот номер «Страны Игр», на широкие экраны уже должна выйти очередная нетленка немецкого режиссера — экранизация игры BloodRayne. ■

## У НАС ВСЕ ХОРОШО!

➔ Генеральный менеджер японского отделения Microsoft считает, что у Xbox 360 в Японии еще есть шансы взобраться на вершину чартов продаж.

Если ситуация с запуском Xbox 360 в Японии вызывает у тех, кто не очень хорошо относится к Microsoft, ехидную улыбку, переходящую временами в истерический хохот, то людям, ответственным за это направление деятельности корпорации, не до смеха. Вот Есихори Маруяме — генеральному менеджеру японского отделения Microsoft, приходится отдуваться за всех и каждого. В своем недавнем заявлении господин Маруяма сообщил, что не очень удачный старт консоли на родине самураев еще ни о чем не говорит, на подходе немало достойных игр как от самой Microsoft, так и от ее партнеров, которые смогут изменить отношение японских геймеров к Xbox 360 в лучшую сторону. И правда, имея за спиной даже одного такого мастодонта, как Хиронобу Сакагути, можно позволить себе подобные заявления без страха опростоволоситься. И все же со стороны позиции консоли в регионе выглядят не то что слабыми — катастрофическими. Если за первые два дня торговли Microsoft удалось продать японцам чуть меньше 45 тысяч приставок, то за последующие недели интерес к Xbox 360 резко снизился, что наглядно показывает цифра в 70 тысяч консолей, проданных на 1 января 2006 года. Виной тому, прежде всего, совершенно никакая линейка игр, доступных в японских магазинах, а тут еще и компания Yuke's опозорилась со своим файтингом Wrestling Kingdom. Как-то так получилось, что в готовой к запуску игре обнаружилась ошибка — невозможность сохранять данные на жесткий диск консоли. Издателю Wrestling Kingdom пришлось отозвать тираж, что тоже не лучшим образом сказалось на репутации Xbox 360, которую и без того каждый божий день пинают за настоящие и мнимые технические проблемы. ■



## КАЗАКИ НА МАРШЕ

Компания GSC World Publishing объявила дату выхода первой части трилогии «Герои уничтоженных империй» для PC. Этот создаваемый на движке «Казачков 2» необычный проект, в котором, по задумке разработчиков, будут гармонично сочетаться черты жанров RTS и RPG, должен появиться на прилавках магазинов в сентябре 2006 года.

А чуть раньше — летом того же года, GSC планирует отправить в свободное плавание первое дополнение к стратегии «Казачки 2: Наполеоновские войны». «Битва за Европу» (именно такой подзаголовок будет прикреплен к названию этого add-on'a) предложит геймерам три новые нации и четыре кампании. Помимо этого поклонников RTS ожидают традиционный для дополнений набор свеженьких карт, изменения в баланс и улучшение искусственного интеллекта. ■

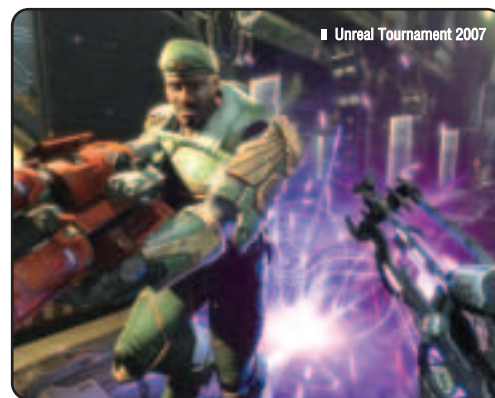


## КОРОТКО

**ВОЗМОЖНОСТЬ ПОИГРАТЬ** за злобно-го брата Данте по имени Вергилий представится геймерам в новом издании Devil May Cry 3, которое 23 февраля выпустит в Северной Америке компания Capcom. Помимо игравельного персонажа, в Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition будут новые игровые режимы и несколько видов оружия.

**СОГЛАСНО СООБЩЕНИЮ EGM**, в 2007 году в продажу поступит многопользовательская игра, действие которой будет происходить во вселенной «Властелина колец». Сообщается, что проект The Lord of the Rings: The White Council будет выпущен сразу для PlayStation 3 и Xbox 360.

**КОМПАНИЯ IDEA FACTORY** поддержала игровую систему Xbox 360 анонсом новой RPG под названием Spectral Force 3: Innocent Rage. Ее поступление в продажу на территории Страны восходящего солнца должно состояться в апреле 2006 года.



## UNREAL TOURNAMENT 2007

➔ Игра будет в списке launch-тайтлов для PlayStation 3... может быть. А может быть и нет.

В последнее время у геймеров вызвала массу вопросов ситуация вокруг игры Unreal Tournament 2007, PS3-версию которой то ставили в список launch-тайтлов для консоли, то из него убрали. Прояснить ситуацию вызвался представляющий компанию Epic Games Марк Рейн. «Вы знаете, когда точно состоится запуск PlayStation 3? Вот и мы не знаем! — начал рубить сплеча Марк. — Но нам точно известно, когда будет выпущена Unreal Tournament 2007 — тогда, когда она будет готова! А потому сейчас нет смысла рассуждать о том, будет эта игра в списке стартовых проектов для консоли или нет — мы просто не знаем, что произойдет раньше: закончим мы разработку или Sony выпустит PS3. Точно можно сказать одно — сейчас Epic Games сосредоточила свои усилия на том, чтобы выпустить версию игры для PC, как только будет завершена работа над ней». ■

# Акелла

## World Racing 2

ПРЕДЕЛЬНЫЕ  
ОБОРОТЫ



PLAYLOGIC

игра, разработка & маркетинг

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 дюжину автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит вдребезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретроавтомобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

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

© 2006 "Акелла", © 2006 "Playlogic"

Все права защищены. Непозволено копирование преследуется.  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптимальная продажа: (495) 363-4814

Тел. поддержка: (495) 363-4814 E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)

Представитель на Украине "Мультитрейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)

Филиал ООО "ПолиТ Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла



Игры ВидеоМЕНА

Полная версия в упаковке формы "COYO", "МБиди" и "ВидеоГейм"

## НА КРЫЛЬЯХ VISTA

➔ Очередное продолжение Microsoft Flight Simulator будет полностью поддерживаться операционной системой Windows Vista.

На проходившей в США выставке Consumer Electronics Show глава корпорации Microsoft Билл Гейтс лично представил новый авиасимулятор Microsoft Flight Simulator X для PC. Продолжение популярной серии, предлагающей геймерам побыть в кресле пилота различных гражданских самолетов, разрабатывается Aces Studio и планируется к выходу на четвертый квартал 2006

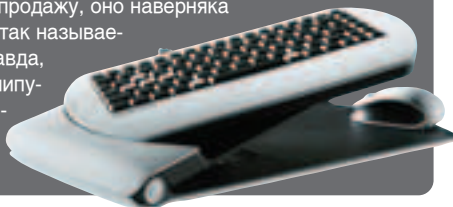
года. В списке особенностей проекта числятся более 24 тысяч аэропортов, внушительный парк различных крылатых машин и, что весьма любопытно, максимальное соответствие требованиям операционной системы Windows Vista. По словам господина Гейтса, Microsoft Flight Simulator X будет в числе первых проектов, разработанных специально для новой ОС. ■



## ОТ ФАНТОМ ОСТАЛАСЬ ЛИШЬ КЛАВИАТУРА

➔ Infinium Labs планирует выпустить клавиатуру для игровой системы Phantom в продажу. Если, конечно, найдет для этого достаточно средств.

Компания Infinium Labs, некогда обещавшая поразить мир игровой системой Phantom, находится в глубочайшем кризисе. Недостаток капитала, тьма исковых заявлений, кипа невыплаченных кредитов и прочие финансовые проблемы множатся с каждым днем, и в то, что мифический «Фантом» когда-нибудь увидит свет, верят разве что самые наивные геймеры. Но сама Infinium Labs сдаваться не собирается: представители компании сообщают, что в 2006 году в продажу поступит клавиатура для PC, которую ранее планировалось включить в комплектацию Phantom. Клавиатуру отличают приятный дизайн и ориентированность на игры. Благодаря оригинальной конструкции, с помощью клавиатуры и входящей в комплект беспроводной мыши исключительно удобно играть как правшам, так и левшам, и если обласканные теми, кому удалось попробовать ее в действии, устройство поступит в продажу, оно наверняка найдет своих покупателей среди так называемых «хардкорных» геймеров. Правда, путь до прилавков у Phantom-манипулятора не близкий: на запуск производства понадобятся деньги, которых у Infinium Labs нет. ■



## NINTENDO DS ПРАВИТ МИРОМ

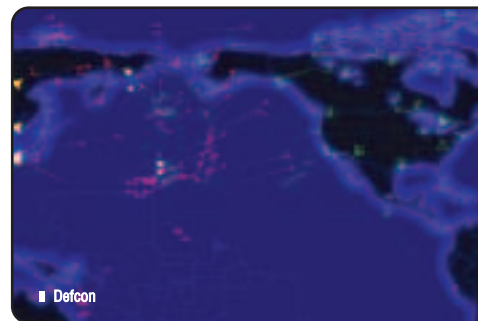
В начале января в компании Nintendo наверняка проходил затяжной банкет, совмещенный с запуском салютов и головных уборов в стратосферу. Еще бы: после подсчетов продаж Nintendo DS даже сдержанные японцы могли от радости лишиться рассудка. 13 миллионов игровых систем по всему миру, ошеломляющий успех в Японии, где консоль и игры для нее безраздельно правят в чартах продаж уже не первую

неделю, и радужные перспективы на следующий год – замечательный подарок на Новый год. Согласно статистическим отчетам, распространение DS по регионам выглядит так: 5.5 миллионов в Японии, 4 – в Северной Америке и 3.5 – в Европе. Разумеется, реальные продажи системы несколько ниже, но радости Nintendo это ничуть не омрачает, на дворе, как-никак, год Нинтендособаки. ■

## DEFCON

Создатели нашумевшего проекта Darwinia из студии Introversion Software готовятся поразить мир своим новым детищем – стратегией Defcon, в которой игрокам предложат раздолбать к чертям всю нашу многострадальную планету при помощи термоядерных ракет. Руководя одним из шести враждующих государств, геймеры должны будут отпугивать своих соседей крылатыми и взрывающимися «подарками», умудряясь при этом уберечь собственные земли от тотального разрушения.

По словам разработчиков, типичная партия в Defcon будет занимать менее одного часа, а для тех, кто возжелает пустить ракету-другую в рабочее время, предусмотрен специальный режим Office Mode. Прибавим к этому обязательный мультиплеер –



и на выходе получается идеальная игра для всех секретаршей, что втайне лелеют планы по захвату мирового господства. Выход Defcon в версиях для PC/Windows, Mac OS X и Linux намечен на начало второго квартала текущего года. ■

## КОРОТКО

**В ПЕРИОД С 22 ПО 24 ДЕКАБРЯ 2005 ГОДА**

компания Square Enix выпустила один миллион копий игры Kingdom Hearts II для консоли PlayStation 2. Этот шаг оказался весьма своевременным – продолжение знаменитой RPG с участием героев игр Square Enix и мультфильмов студии Дисней пользуется в Японии огромной популярностью – уже в первые три дня было продано более 700 тысяч копий.

### КОМПАНИЯ SONY

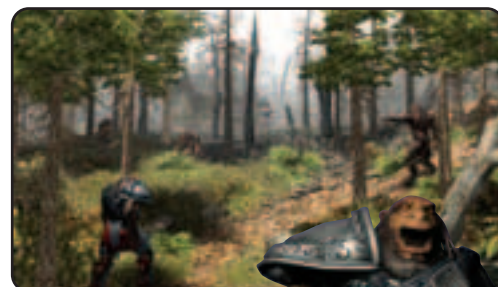
Computer Entertainment анонсировала для консоли PlayStation 2 игру Wild Arms: 5th Vanguard – очередное продолжение популярного RPG-сериала. Разрабатываемый студией Media Vision проект увидит свет в 2006 году.

### В НАЧАЛЕ ЯНВАРЯ

издательство Vivendi Universal Games сообщило, что все формальности, связанные с приобретением High Moon Studios, завершены. Авторы весьма успешного шутера Darkwatch в полном составе перешли под знамена VUG. Сохранил свое место и Джон Роу, который возглавлял High Moon в период ее независимости после отделения от Sammy.

## ПЛАНЫ JOWOOD PRODUCTIONS

➔ Издательство намерено продвигать свои флагманские сериалы на всех фронтах, включая консоли следующего поколения и рынок MMORPG.



Издательство JoWoOD Productions планирует сконцентрировать свои усилия на развитии сериалов Gothic и Spellforce. На собрании акционеров компании уже вовсю обсуждают Gothic Episodes, Gothic 4 и Spellforce 3, а также версию «готического» сериала для консолей следующего поколения. Помимо перечисленного среди намерений JoWoOD значится и выпуск многопользовательских игр по обоим сериалам. Что касается ближайшего будущего, то здесь геймеров поджидает небольшое разочарование: по словам представителя разрабатывающей Gothic III сту-



дии Piranha Bytes Кая Розенкранца, игра вряд ли увидит свет в первом квартале 2006 года, как планировалось ранее. Скорее, речь следует вести о лете того же года. Также в Piranha Bytes не уверены, стоит ли одновременно запускать в продажу англоязычную и немецкую версии игры. ■

# Кeeperake

Тайна долины драконов

Акелла



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

Захватывающий сюжет, полный тайн и неожиданных открытий

Множество загадок и головоломок, сложность которых возрастает по мере игры



Интерактивная система подсказок: Зак всегда назовет вам, что делать дальше

Профессиональное музыкальное сопровождение, атмосферные звуковые эффекты

Мистический квест с видом от третьего лица и великолепной графикой



М. Бигуди

ВУДЕОЛЕНА

Развлекательная продукция в игровой форме "COYO", "M. Бигуди" и "ВудеоЛена"

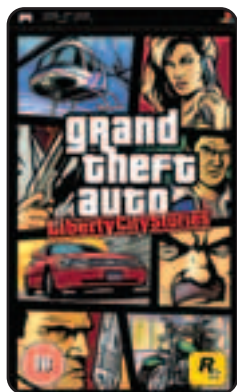
© 2006 "Akella", © 2006 "Lighthouse Interactive", © 2006 "Wicked Studios"  
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614  
Тел. поддержка: (095) 363-4611 E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)  
Финанс ООО "Плюс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла

## ГТА – ПОРТЫ И СИКВЕЛЫ

➔ Take-Two намерена портировать GTA: Liberty City Stories на PS2 и выпустить новую часть серии для PSP.

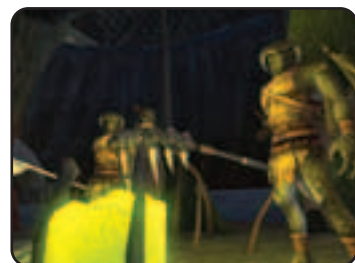


рии Grand Theft Auto, что подтверждают сразу два анонса, сделанных представителями компании. Первое: Grand Theft Auto: Liberty City Stories, пользующаяся спросом у владельцев PSP, будет портирована на PlayStation 2. Выход первой GTA с многопользовательским режимом для консоли состоится уже во втором квартале 2006 года. Но это еще не все: вторым анонсом Take-Two стала... новая часть все той же серии для PlayStation Portable. Технические аспекты и сюжетные подробности новой GTA пока от нас скрывают, но наверняка в ближайших месяцах все тайное станет явным. ■

## РАСШИРЕНИЕ ОХОТНИЧЬИХ УГОДИЙ

На просторах EverQuest на родные гулянья – Sony Online Entertainment запланировала на конец февраля выпуск дополнений сразу к обеим частям этой MMORPG. Дополнение к первой EverQuest будет называться Prophecy of Ro и предложит геймерам разрушить игровой мир до основания. Точнее, не совсем до основания, но крушить двери, стены да сторожевые башни с его выходом станет возможно. Кроме того, add-on предложит функцию под названием «сферы влияния», воспользовавшись которой можно будет менять правила игры на определенных территориях. Все эти

прелести будут присыпаны привычным конфетти из новых монстров, миссий, локаций, заклинаний и умений. Дополнение к EverQuest 2 будет именоваться Kingdom of Sky. С его выходом в игровом мире появятся новые территории для исследования – цепь островов Overrealm, которые населяют злобные и кровожадные драконы. Максимальный уровень персонажей будет поднят до 70, а гильдий – до 50. Чтобы игроки не скучали, Sony планирует ввести в EverQuest II более глубокую систему развития героев, а также добавить россыпь монстров, предметов и прочей ролевой мишуры. ■



### КОРОТКО

**НАИВНО ПОЛАГАЯ**, что никто ничего не заметит, Sony зарегистрировала в Японии торговую марку Pipsoparu (Are Escape) Racer. Видимо, в компании готовят свой ответ Mario Kart DS в виде новых аркадных гонок с участием непоседливых мартышек из Are Escape.

**ПО ИНФОРМАЦИИ ЖУРНАЛА FAMITSU**, весной 2006 года, помимо запуска PlayStation 3, в Японии ожидается старт еще одного игрового устройства. Точных данных на этот счет у издания нет, но предполагается, что на прилавках магазинов появится новая версия Nintendo DS или PlayStation Portable. Идет ли речь просто о новой расцветке корпуса или же стоит ждать каких-то более радикальных изменений, пока неизвестно.

## MIST LAND - SOUTH ТЕРЯЕТ DISCIPLES 3

В середине 2004 года стало известно, что сразу два крупных стратегических проекта поручено российской студии Mist Land - South и издательству GFI. Речь идет о Disciples 3 и Jagged Alliance 3D. С учетом того, что и Heroes of Might & Magic V готовится нашими разработчиками, можно было потихоньку начинать гордиться родной индустрией. Однако на днях стало известно, что издательство Strategy First расторгло контракт относительно Disciples 3. Дело в том, что разработка проекта так и не стартовала. С Jagged Alliance 3D все в порядке, однако еще прошлой осенью стало ясно, что Disciples 3 студия Mist Land - South по разным причинам заниматься не сможет. Год с лишним Strategy First официально не объявляло об этом, но вот, наконец, время пришло. Интересно, что проект перепоручен другому разработчику, также российскому. Но его название пока не разглашается. ■



## 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 случайным образом 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.test-grocp.ru> и заполняют их в течение первых 7 дней после опубликования.

Если вы хотите стать участниками в тестовой группе 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 тестовой группе раньше.

Если вы хотите стать участниками, высылайте заявку на [levoshina@gameland.ru](mailto: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! ■

### КОРОТКО

**FINANCIAL TIMES UK** сообщает, что британское издательство Sci может быть куплено в самое ближайшее время. Среди предполагаемых новых владельцев компании называются Midway, Vivendi Universal и Apax Partners Worldwide. Правда, за последние месяцы подобные слухи появлялись уже не раз и не два, а Sci, сравнительно недавно купившая издательство Eidos, продолжает оставаться независимой.

**MAD CATZ**, широко известная как производитель периферии для современных игровых систем, официально стала издателем. Компания займется выпуском игр для консоли Xbox, для чего уже подписала соответствующий договор с корпорацией Microsoft. Первым плодом этого соглашения станет проект Slugger студии FarSight.



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 поравился, их охватила дьяволиа.  
Десять негритят легли спать очень поздно,  
Один заснул небезно - их охватила Воссели.  
Восемь негритят поехали в Дебан,  
Один мила и охватила Вергумас Вольмаром,  
Семь негритят граба рубили на кором,  
Один каре улетел - охватила Виншмером,  
Шесть негритят ранены с племени карены,  
Одного ужалит медуза - их охватила плена,  
Пять негритят друг друга изуродил,  
Один изуман - охватила их геттире,  
Четыре негритенка открыли на море,  
Один проглотил рывок, их охватила море,  
Трое негритят к Берлин поехали с утра,  
Один медведь съел их, охватила дба,  
Два негритенка ушли из под мана,  
Один загорелся, охватила последние,  
Ван он охватил, Веси насолонили, ухватили,  
Он биндел, победил, и много не охватила.

THE  
ADVENTURE  
COMPANY



И. Сигурд

ВИДЕОМЕНА

Расширенная продукция в магазинах фирм: "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоПлюс"

© 2006 "Akella"

© 2006 "Adventure Company"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оттовова продажа: (495) 363-4614

Рез. и доставка: (812) 252-49-65. E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)

Представитель на Украине - "МультиТрейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)

Филиал ООО "Плюс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла

## ЛУЧШИЕ В БРИТАНИИ

➔ ELSPA опубликовала список самых популярных игр за 2005 год. Британские джентльмены предпочитают футбол.

Организация Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA) опубликовала итоговый хит-парад самых популярных игр на крупнейшем европейском рынке – Великобритании, за 2005 год. Единственным неожиданным гостем этого списка оказалась чудесная Peter Jackson's King Kong от издательства Ubisoft, в то время как все остальные члены десятки представляют собой продолжения популярных сериалов, футбольные симуляторы или продолжения популярных футбольно-симуляторных сериалов. Полностью список самых продаваемых в Великобритании игр за 2005 год выглядит так:

1. FIFA 06 (Electronic Arts)
2. Pro Evolution Soccer 5 (Konami)
3. Need for Speed: Most Wanted (Electronic Arts)
4. Gran Turismo 4 (Sony Computer Entertainment)
5. Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (LucasArts)
6. FIFA Street (Electronic Arts)
7. Star Wars: Battlefront II (LucasArts)
8. Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar)
9. Peter Jackson's King Kong (Ubisoft)
10. The Sims 2 (Electronic Arts)

В целом же продажи игровой продукции для всех платформ в Великобритании за прошедший год выросли на 0.7 процента по сравнению с предыдущим и составили 1.35 миллиарда фунтов стерлингов. ■



## ОЧЕРЕДНОЙ «ТЕТРИС»

Издательство Nintendo решило обогатить библиотеку игр для своего двухэкранного хендхелда новой версией «Тетриса», получившей название Tetris DS. Сообщается, что очередное переиздание бессмертной классики от Алексея Пажитнова сможет похвастаться шестью игровыми режимами, поддержкой Touch Screen и многопользовательским режимом аж на десять персон. Кроме того, в процессе укладки фигурок в «стакан» геймеры смогут полюбоваться на персонажей классических хитов Nintendo – уровни Tetris DS будут выполнены в тематике Mario, The Legend of Zelda, Metroid и, вероятно, ряда других популярных сериалов компании. Поступление Tetris DS на прилавки американских магазинов состоится в марте 2006 года. ■



## КОРОТКО

**КОМПАНИЯ SQUARE ENIX** объявила о начале бета-тестирования версии MMORPG Final Fantasy XI для консоли Xbox 360. Процесс отлова ошибок продлится несколько месяцев, а уже в мае 2006 года владельцы консоли Microsoft смогут присоединиться к обладателям PlayStation 2 и PC, которые уже много месяцев кряду крошат монстров в мире Vana'diel.

**СОГЛАСНО ИНФОРМАЦИИ** с официального сайта MMORPG World of Warcraft, компания Blizzard за последние три месяца закрыла более 18 тысяч аккаунтов, чьи владельцы были уличены в нарушении игровых правил. Чаще всего нарушители использовали различные программы, позволяющие автоматизировать добычу золота и предметов.

## НОВОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ TAKE-TWO

Издательство Take-Two Interactive пополнило число принадлежащих ей студий командой Irrational Games, ответственной за появление на свет таких игр, как System Shock 2 и Freedom Force. Представители Take-Two сообщили об этом событии в начале января 2006 года и сразу же отметили, что отныне игры студии будут издаваться под лейблом 2K Games.

На данный момент Irrational Games занимается разработкой сразу нескольких проектов. Первым из них на прилавки магазинов должен поступить шутер с элементами RPG под названием BioShock. Он разрабатывается в версиях для PC и игровых систем нового поколения, а выход его запланирован на начало 2007 года. ■



## SYSTEM SHOCK 3?

➔ Electronic Arts вновь вспомнила о престарелом сериале. Вполне возможно, у фанатов System Shock скоро появится повод для радости.

Стародавние слухи о возможном выходе третьей части игры System Shock косвенно подтверждает тот факт, что издательство Electronic Arts в середине декабря прошлого года наведывалось в американское патентное бюро, чтобы проверить как раз эту свою интеллектуальную собственность. Вполне возможно, что представители издательства просто обновляли патент на System Shock, но и вероятность того, что в EA задумываются о выпуске продолжения популярной стрелялки с элементами RPG (или, если угодно, RPG с элементами стрелялки), никак нельзя исключить. ■



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



Игры ВУДЕМЕНА

© 2006 "Akella", © 2006 "Cinematix"  
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.  
 Игры с доставкой [www.cdygames.ru](http://www.cdygames.ru) Оптовая продажа: (485) 263-4814  
 E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
 Представитель на Украине "Мультитрейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)  
 Филiaal ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

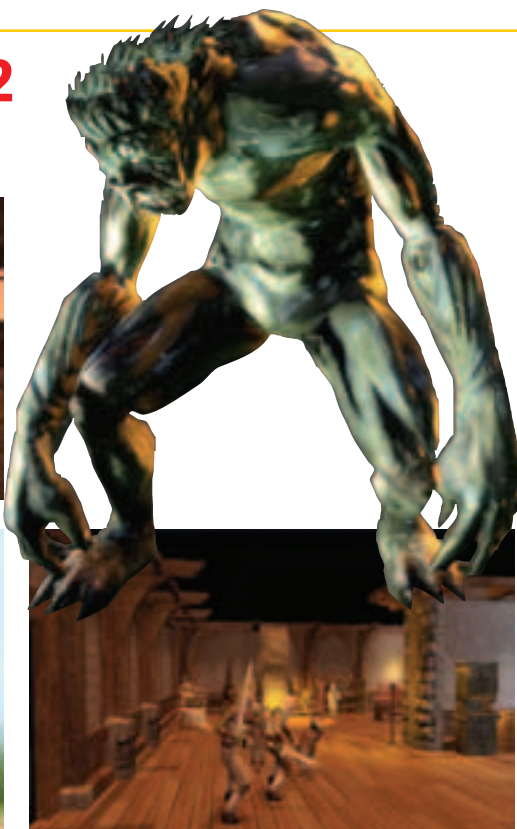




Не успели мы открыть рубрику, как она оправдала свое существование. Новости, которые ни поставить в обычный блок, ни написать по ним новый материал, появляются регулярно, особенно ближе к выходу громких проектов. Пресс-релиз там, интервью здесь, и среди кучи повторяющихся фактов нет-нет, да и мелькнет крупная ценная информация. А мы тут как тут, отделим зерна от плевел и несем свет знания вам, дорогие читатели. Следите за рубрикой Update и всегда будьте в курсе!

## Neverwinter Nights 2

Предыдущая публикация: №2 (203). Update



Стали известны подробности о развитии персонажа – немаловажном факторе успеха для любой RPG. Правила ролевой системы Dungeons&Dragons 3.5 как можно более точно перенесут на компьютер, адаптировав их, конечно, под бои в реальном времени. Лимит развития героя по-прежнему ограничен 20-м уровнем, но зато количество классов при мультиклассировании теперь достигает 4-х. К уже известным темным эльфам в список подрас добавились золотые и серые дварфы (непонятно только, откуда они в захолустной деревушке среди болот). Кроме того, при создании персонажа нужно будет выбрать ему background (предысторию), которая повлияет на отношение NPC к герою и даст какие-то бонусы.

Появится аналог репутации из серии Baldur's Gate, влияющей на известность героя, будь то хорошая или дурная слава. Оттуда же позаимствована идея stronghold – специального квеста для каждого класса, в результате которого можно получить собственный замок или другое доходное место. Гораздо большее внимание уделено персонажам-дипломатам, предпочитающим решать вопросы при помощи не грубой силы, а хорошо подвешенного языка. Немало будет и нелегких выборов, без однозначно «добрых» и «злых» вариантов. Последствия этих решений отразятся на будущих событиях, отношении к герою членов партии и прочих обитателей мира. А еще в игре не будет прогулок по канализации – такой вот подрыв основ! ■

## S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Предыдущая публикация: №21 (198). Интервью

Об этом проекте, кажется, можно писать в каждом выпуске Update. Источником возмущения на сей раз стал фанатский сайт www.Stalker-World.com.ua, который со ссылкой на «надежный источник в компании GSC GameWorld» заявил об отправке финального билда игры в THQ, для тестирования и записи видеороликов. Версия содержит полный сценарий, все развилки и мелкие квесты, 20 уровней и все обещанные революционные новшества – словом, готовая игра. Учитывая звучавшие ранее заявления о релизе

в октябре 2006, можно порадоваться, что разработчики решили выделить на тестирование достаточно времени. Смущает только вторая часть новости, что «теперь начнется развернутая PR-кампания». Непонятно, как же обзвать все те страсти, что кипели вокруг этого долгостроя до сих пор. А специально для церемонии Gameland Award (которая пройдет 25 февраля в Москве) подготовлены эксклюзивный видеоролик и живое исполнение саундтрека из игры, написанного для S.T.A.L.K.E.R. киевской рок-группой Firelake. ■

## Final Fantasy XII

Предыдущая публикация: №02 (203). Update



Похоже, что 16 марта в Японии все-таки поступит в продажу неоднократно откладывавшаяся RPG. Напомним, что это первая действительно «правильная» Final Fantasy за пять лет. Все-таки, сетевая Final Fantasy XI и несамостоятельная сюжетно Final Fantasy X-2 – несколько не то. Square Enix заявила, что поначалу в магазин будет отправлено 2 млн. копий – скорее всего, они разойдутся в первый же день-два продаж. В свое время Final Fantasy X добилась в Японии результата в 2.33 млн., но тогда у PlayStation 2 и пользовательская база была куда меньше.

Sony Computer Entertainment решила отметить это событие по-своему. В продажу поступит особая модель консоли PlayStation 2 – Final Fantasy XII Pack (SCPH-75000 FF). Помимо игры, самой приставки и стандартных аксессуаров, в набор входит эксклюзивная наклейка на мобильный телефон. На консоль (черного цвета) нанесен символ «Judge Master», по-особому выглядит и коробка от нее. Пока что Final Fantasy XII Pack заявлен лишь для Японии, но он вполне может добраться и до США. Компания Logicool анонсировала специальный джойпад для PlayStation 2 с символикой Final Fantasy XII. Он зовется Cordless Compact Controller Final Fantasy XII Version, отличается белым цветом и отсутствием проводов. В комплекте идет коллекционная штучка для очистки LCD-экранов. Устройство поступит в продажу 16 марта по цене \$43.5. ■

По заверениям разработчиков,  
Spellforce 2: Shadow Wars готова на 90%.

## Dead Rising

Предыдущая публикация:  
#01 (200). В разработке

Уже более полугодом Capcom возит на все мероприятия одну и ту же демо-версию Dead Rising. Это может косвенно свидетельствовать о том, что работа над проектом топчется на месте. И действительно – издательство отложило проект на несколько месяцев. Теперь шанс побегать по гигантскому торговому центру, набитому зомби, представится лишь второго мая. Напомним, что главная фишка игры – огромное количество врагов на одном экране. Интересный факт: Роберт Хамитер из Capcom позже заявил, что компания не успеет выпустить Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360) в 2006 году. Вместо этого они бросят все силы на доведение до ума Dead Rising. Будем надеяться, что не зря. ■

## Electroplankton

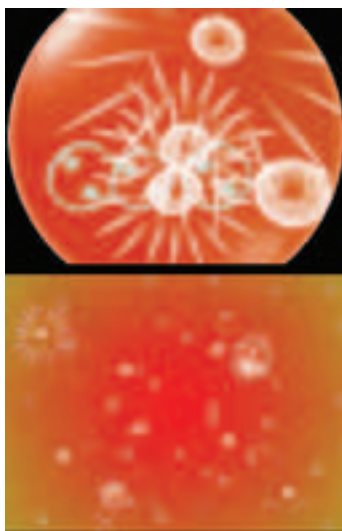
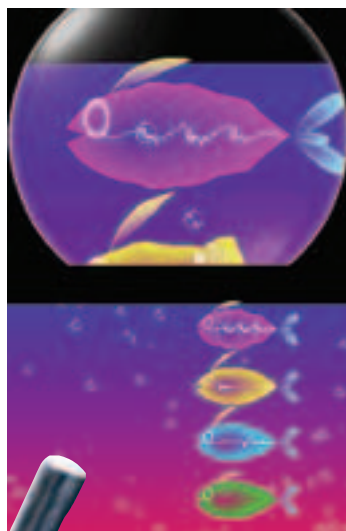
Предыдущая публикация: #19 (196). В разработке

В продажу поступил, пожалуй, самый оригинальный проект для консоли Nintendo DS. Созданный под присмотром японско-

го музыканта Тосио Иваи Electroplankton позволяет манипулировать высотой и ритмом звука и поддерживает микрофон,

в который можно напеть или играть бог знает что. Собственно композиция строится в игровой форме. Например, в одном из режимов (всего их десять) нужно стилусом водить микроскопических существ по экрану, и от скорости и направления движения зависит получающаяся мелодия. Она может быть не столь уж гармоничной – все-таки, это не музыкальный редактор, но оригинальной – точно.

Интересно, что Electroplankton не продается на Западе в обычных магазинах. Вместо этого предлагается приобретать его на сайте Nintendo.com, а также в крупнейших интернет-магазинах. Есть он и в Nintendo World Store, что в Нью-Йорке. Такой вот маркетинговый ход. В России, правда, если игру и завезут, то продавать будут в обычном порядке. ■



## Корсары 3

Предыдущая публикация: №2 (203). Обзор

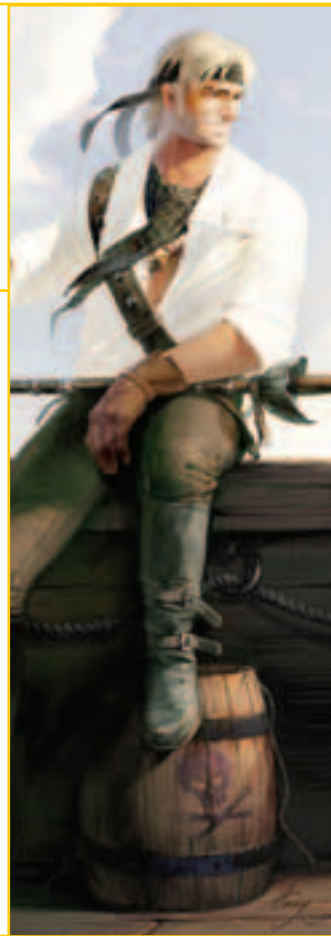
Поскольку мы оставили игру без оценки, мы внимательно следим за ее дальнейшими изменениями. По словам представителей «Акеллы», работа над совершенствованием пиратс-

кого симулятора будет продолжаться, и нас ждут еще немало патчей, серьезно улучшающих игровой процесс. Окончательная отладка будет закончена ближе к лету. ■

## Spellforce 2: Shadow Wars

Предыдущая публикация:  
№20 (197). Интервью

По заверениям разработчиков, игра готова на 90%, и релиз состоится одновременно в Европе и США. К выходу же будет приурочен выпуск демо-версии. Чтобы выставить максимальные графические настройки, придется раскошелиться на видеокарту уровня GeForce 6600 GT и гигабайт оперативной памяти, но спокойно играть можно будет даже на картах класса GeForce Ti. Хотя ролевая система сильно изменилась, лимит уровней по-прежнему равен 30, а максимальное значение умения – 12, а благодаря упрощенному RTS-режиму акцент больше сместится в сторону RPG. ■

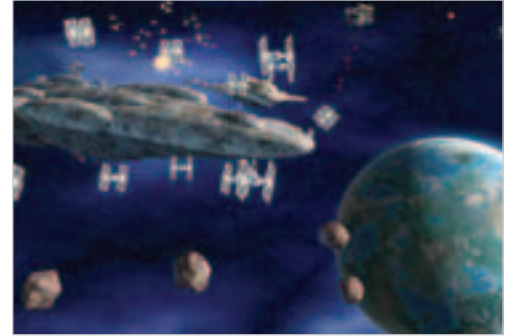




■ **Gauntlet: Seven Sorrows** | Релиз этой action/RPG не раз откладывался. Да и Джон Ромеро из команды разработчиков ушел. Что в итоге получилось?



■ **Origin of the Species** | Приключенческий боевик от третьего лица рассказывает миру, как американское правительство травит людей всякой гадостью.



■ **Star Wars: Empire at War** | Покорить вселенную руками солдат-клонов вскоре смогут все владельцы PC. В рамках этой RTS, разумеется.

## ДОЖДАЛИСЬ?

### FULL AUTO

- Платформа : Xbox 360
- Издатель: Sega

С каждым новым трейлером этот гоночный проект выглядит все краше. Главные фишки Full Auto – зрелищные сцены аварий и возможность отмотать время назад, чтобы избежать столкновений. Выходит пока только на Xbox 360, но затем наверняка появится и на PS2. ■



### SHADOW OF THE COLOSSUS

- Платформа : PlayStation 2
- Издатель: SCEE

Уникальный приключенческий боевик от создателей Ico на днях доберется до европейских геймеров. Всего-то на пару-тройку месяцев позже, чем до американцев. Ждите подробную рецензию в «Стране Игр» под авторством А. Кулера, Победителя Шести Колоссов и прочая, и прочая... ■



■ **L.A. Rush (PC)**  
Владельцы консолей уже давно накапались вусмерть по виртуальному Лос-Анджелесу, а у компьютерщиков еще все впереди.



## А будет ли у вас рецензия на Prince of Persia для PSP?

Нет. В этом нет никакого смысла, потому что это порт Prince of Persia: Warrior Within без каких-либо значимых изменений (кроме графических).

## PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
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	США
03.02	* Sega Classics Collection	Sega	Европа
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
10.02	Jacked	3DO	Европа
10.02	* Psychonauts	Majesco	Европа
14.02	Teen Titans	Majesco	США
17.02	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Европа
17.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
17.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
17.02	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
17.02	* Shadow of the Colossus	SCEE	Европа
21.02	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
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	Beatmania	Konami	США
01.03	Cowboy Bebop	Bandai	США
01.03	* Grandia III	Square Enix	США
01.03	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
01.03	* Okami	Capcom	США
01.03	* Suikoden V	Konami	США
01.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
03.03	Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Европа
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
24.03	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
01.04	* Bully	Rockstar	США
04.04	* Commandos: Strike Force	Eidos	США
11.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
15.04	Battlestations: Midway	THQ	США
28.04	WWII: Tank Battles	Midas	Европа
01.05	* Jaws Unleashed	Majesco	США
06.05	Phantasy Star Universe	Sega	США
01.06	* Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
28.07	WWII: Air Supremacy	Midas	Европа
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	Zero Tolerance - City Under Fire	SCI	Европа

## GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
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
10.02	* Mario Party 7	Nintendo	Европа
14.02	Teen Titans	Majesco	США
17.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
24.02	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа

Дата	Игра	Издатель	Регион
24.02	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Европа
03.03	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
14.03	* Naruto: Clans of Ninja	D3	США
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
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	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
03.03	Battlestations: Midway	SCI	Европа
03.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
03.03	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
03.03	* George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
03.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	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
31.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
01.04	* Bully	Rockstar Games	США
11.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
01.05	DMZ North Korea	VU Games	США
01.05	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.05	Outlaw Chopper	VU Games	США
15.06	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США
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	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

## PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	Midway Arcade Treasures Deluxe Edition	Midway	США
06.02	* L.A. Rush	Midway	США
07.02	Origin of the Species	Tri Synergy	США
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
10.02	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
10.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
10.02	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
14.02	Marc Ecko's Getting Up:		



■ **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II** | Продолжение самой приличной стратегии по мотивам «Властелина колец».



■ **Scratches** | Новый модный квест от аргентинских разработчиков. Его делают всего три человека, но их усердно может позавидовать каждый!



■ **Zero Tolerance: City under Fire I** | Полицейские против бандитов, террористов, наркоторговцев и непослушных маленьких детей.



## А почему отложен Tomb Raider: Legend?

Никаких комментариев от SCI/Eidos на данный момент нет. К слову, отложены и другие релизы издательства – и Hitman: Blood Money, и Commandos Strike Force.

Дата	Игра	Издатель	Регион
	Contents Under Pressure	Atari	США
14.02	Rising Force Online	Codemasters	США
17.02	* George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
21.02	EverQuest II: Kingdom of Sky	Ubisoft	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	Kaepeako	Lighthouse	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	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
01.03	Scratches	Got Game	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
28.03	Hearts of Iron II: Doomsday	Paradox	США
12.04	Bad Day L.A.	Enlight Software	США
18.04	Take Command: 2nd Manassas	Paradox	США
18.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
20.04	Tortuga - Two Treasures	Ascaron	США
24.04	* Half-Life 2: Aftermath	Valve	США
01.05	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	США
01.05	* Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	США
01.05	Snow	2K Games	США
01.05	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
01.05	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Tribune	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
02.10	Junior Board Games	Oxygen	Европа
19.10	Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
27.10	* Tabula Rasa	NCSOFT	США
TBA	Battlestations: Midway	THQ	США
TBA	* Company of Heroes	THQ	США
TBA	Demonik	Majesco Games	США
TBA	El Matador	Senega	Европа
TBA	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа

## NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.02	Ultimate Brain Games	Telegames	США
01.02	Ultimate Card Games	Telegames	США
03.02	Curious George	Namco	США
03.02	Sega Casino	Sega	Европа
10.02	* Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	Европа
14.02	* Resident Evil: Deadly Silence	Capcom	США
17.02	Frogger Helmet Chaos	Konami	Европа
27.02	* Super Princess Peach	Nintendo	США
03.03	Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Европа
06.03	Pokemon Trozei	Nintendo	США

## GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
09.03	Scurge: Hive	Orbital	США
17.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
17.03	* Worms: Open Warfare	THQ	Европа
20.03	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США
31.03	* Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Европа
31.03	Brain Training	Nintendo	Европа
31.03	* Trauma Center: Under the Knife	Atlus	Европа
TBA	* Ash: Archaic Sealed Heat	Nintendo	США
TBA	* Final Fantasy III	Square Enix	США
TBA	* Xenosaga I & II	Namco	США

## XBOX 360

Дата	Игра	Издатель	Регион
07.02	Frame City Killer	Namco	США
14.02	* Full Auto	Sega	США
01.03	* Rumble Roses XX	Konami	США
03.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
13.03	The Outfit	THQ	США
14.03	* Burnout Revenge	Electronic Arts	США
20.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	США
01.05	* Final Fantasy XI	Square Enix	США
01.06	* Prey	2K Games	США
01.10	* Too Human	Microsoft	США
TBA	College Hoops 2K6	2K Games	США
TBA	* Dead Rising	Capcom	Европа
TBA	* Fight Night Round 3	Electronic Arts	США
TBA	Gears of War	Microsoft	Европа
TBA	The Darkness	Majesco Games	Европа
TBA	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

## PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.02	Advent Shadow	Majesco	США
01.02	Free Running	Eidos	США
01.02	Grag Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	США
03.02	* Lemmings	SCEE	Европа
10.02	* Breath of Fire III	Capcom	Европа
13.02	Pinball Classics: The Gottlieb Collection	Crave	Европа
24.02	* Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	Европа
24.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
28.02	Neopets Petpet Adventure: The Wand of Wishing	SCEA	США

## НА ГОРИЗОНТЕ

### PREY

- Платформа : PC, Xbox 360
- Издатель : 2K Games

Давным-давно Prey был посмещен индустрией, главным долгостроем. Что-то вроде Duke Nukem Forever. Его делали-делали, но так и не сделали. И вот вдруг на прошлой неделе E3 выяснилось, что релиз состоится. ■



### METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

- Платформа : PS2
- Издатель : Konami

Обновленная версия знаменитого шпионского боевика может похвастаться сетевым режимом, специальным бонус-фильмом и еще девочками из Rumble Roses. Вот как на картинке ниже. ■



### Onimusha: Dawn of Dreams

Новые времена, новые герои, новая Onimusha. Средневековая Япония, самурай и демоны ждут вас в новом боевике от Capcom.



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

**PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 01.01 – 07.01 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 **Football Manager 2006**

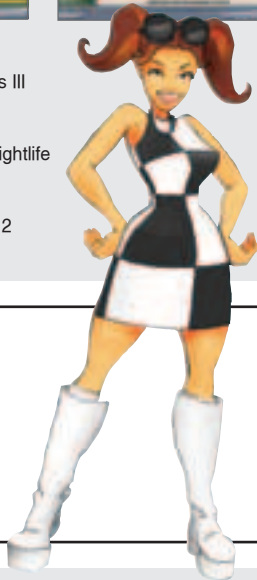
Sega



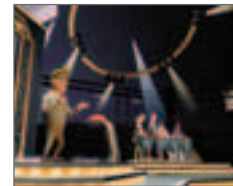
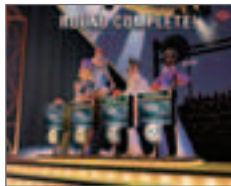
**Описание:**  
Отполированный и доведенный до блеска «менеджер» покоряет сердца любящей футбол нации.

- ▲ 2 The Sims 2
- ▲ 3 Age of Empires III
- ▲ 4 The Movies
- ▼ 5 Call of Duty 2
- 6 The Sims 2: Nightlife
- ▼ 7 Civilization IV
- 8 Quake 4
- ▲ 9 Black & White 2
- ▲ 10 F.E.A.R.

Electronic Arts  
Microsoft  
Activision  
Activision  
Electronic Arts  
Take-Two  
Activision  
Electronic Arts  
Vivendi



Buzz! The Music Quiz

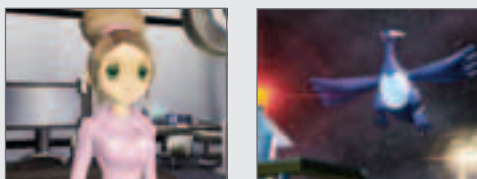


**GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 01.01 – 07.01 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 **Pokemon XD: Gale of Darkness**

Nintendo



**Описание:**  
Покемоны, как всегда, в почете – что в Японии, что в Британии. Часто вне зависимости от качества конкретных игр, как показывает практика.

- 2 Mario Smash Football
- ▲ 3 Need for Speed: Most Wanted
- ▲ 4 Prince of Persia: The Two Thrones
- ▼ 5 Peter Jackson's King Kong
- ▲ 6 Battalion Wars
- ▲ 7 Gun
- ▲ 8 The Sims 2
- 9 From Russia With Love
- ▲ 10 Fire Emblem: Path of Radiance

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

**XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 01.01 – 07.01 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 **Need for Speed: Most Wanted**

Electronic Arts



**Описание:**  
Мультиплатформенные хиты пользуются популярностью и на Xbox благодаря улучшенной графике. Need for Speed: Most Wanted – не исключение.

- ▲ 2 Prince of Persia: The Two Thrones
- ▲ 3 Gun
- ▼ 4 Call of Duty 2: Big Red One
- ▼ 5 True Crime: New York City
- ▲ 6 Pro Evolution Soccer 5
- ▼ 7 Peter Jackson's King Kong
- ▲ 8 FIFA 06
- ▲ 9 Burnout Revenge
- ▼ 10 Star Wars: Battlefront II

Ubisoft  
Activision  
Activision  
Activision  
Konami  
Ubisoft  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
LucasArts

**НАШИ КОММЕНТАРИИ**

Всевозможные вариации на тему футбола и гонок традиционно правят британскими чартами, опережая большинство громких игр других жанров. Достаточно высоко находится и Buzz! The Music Quiz – аналог игры «Угадай мелодию», который, несмотря на локализацию, так и не смог добраться до российских хит-парадов. Prince of Persia: The Two Thrones царит как на Западе, так и на Горбушке – но до «Союза» длань «Принца» еще не дотянулась. The Sims 2 крепко держат позиции: в Великобритании жалуют консольные версии хита от Maxis, а «Союз» радостно распродает наконец-то локализованную «Софт Клабом» PC-версию, которой скоро стукнет уже полтора года. Также продолжает держаться за нижние строчки отечественных чартов и «бородатый» Tekken 5. Особенно же

в России популярны кинолицизии. И «Властелин Колец», и «Кинг Конг», и «Хроники Нарнии», и «Гарри Поттер», и «Цыпленок Цыпа», и даже «Мадагаскар» разбирают более чем охотно. Япония тем временем переживает настоящий бум DS. Приставки сметены с прилавков начисто, а хит-парад, за исключением двух продолжений громких сериалов от Square Enix, полностью покорен проектами для двухэкранного чуда. Нынче в фаворе у японцев не игры: вторая часть Brain Training стартовала с двукратным отрывом от находящейся на второй строчке Animal Crossing: Wild World, а вышедшие давным давно первая часть и Yawaraka AtamaJuku, детско-подростковый вариант тренинга для извилины, вернулись в десятку по продажам.





# ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 19.12 – 08.01

**игра** **рейтинг**

⊖ 1	Need for Speed: Most Wanted	31
⊖ 2	Harry Potter and the Goblet of Fire	29
⊖ 3	Need for Speed: Most Wanted Black Edition	25
▲ 4	Peter Jackson's King Kong	15
▼ 5	Resident Evil 4	15
▼ 6	Soul Calibur 3	11
▲ 7	Killzone	(Platinum) 11
⊖ 8	Tekken 5	11
▼ 9	FIFA 06	11
▼ 10	Ratchet: Gladiator	10

 **PC (BOX)** 19.12 – 08.01

**игра** **рейтинг**

⊖ 1	Need for Speed: Most Wanted	66
▲ 2	The Sims 2 (русская версия)	50
▼ 3	Harry Potter and the Goblet of Fire	44
⊖ 4	Battlefield 2: Special Forces	28
▼ 5	F.E.A.R. (Director's Cut)	17
⊖ 6	Act of War: Шок и трепет	16
▲ 7	FIFA 06. Русская версия	14
▼ 8	World of Warcraft	13
▲ 9	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	11
▼ 10	Black & White 2	10

 **PC (JEWEL)** 19.12 – 08.01

**игра** **рейтинг**

⊖ 1	Call of Duty 2	59
⊖ 2	Магия крови	35
⊖ 3	Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф	35
⊖ 4	Корсары 3	33
▼ 5	Peter Jackson's King Kong	13
⊖ 6	Half-Life 2: Коллекционное издание	12
▲ 7	Crazy Frog Racer	12
▼ 8	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	11
⊖ 9	Мадагаскар	11
▼ 10	Chicken Little: Цыпленок Цыпа	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** 19.12 – 08.01

**игра** **рейтинг**

⊖ 1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	48
⊖ 2	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	34
▲ 3	Pursuit Force	18
▲ 4	Medieval: Resurrection	15
▲ 5	Lord of the Rings: Tactics	15
▼ 6	Crash Tag Team Racing	13
▼ 7	Harry Potter and the Goblet of Fire	13
⊖ 8	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11
⊖ 9	Burnout Legends	11
▼ 10	SSX on Tour	10

## ОБОЗНАЧЕНИЯ

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



Представьте, что вы управляете марионеткой, которая дерется с другими куклами в стиле кунг фу. Только вместо ниточек вам придется использовать мышь. Схватите куклу за бабочки и, перетащите ногу, сделайте шаг. Или возьмите ее за руку и нанесите удар. Вам кажется, это сложно? Вообще нет – уже через несколько минут вы будете выписывать пируэты, как заправский гимнаст. Теперь вам остается лишь создать свой собственный стиль и доказать, что вы – самый ловкий кукловод-кунгфуист в мире!

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Игра оригинальна во всем: концепция, игровой процесс, графика, видеоролики – такого вы еще не видели.

Создайте собственный боевой стиль, используя только свое воображение и компьютерную мышь.

Накапливайте энергию Чи, чтобы наносить самые мощные удары.

Наличие многопользовательского режима с поддержкой до 8 игроков: играть можно как по сети, так и на 1 компьютере.



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

Официальная продукция в исполнении Союз "SOYUZ" и "M. Союз"



© 2006 "Akella"  
All material Copyright © 2006 Mark Healey, except the theme tune which is copyright 2004 Mark Healey, Karen Ebbury and Martin Johnson.  
Все права защищены. Неповторные изображения принадлежат. Игра с доставкой и установкой. Официальный дистрибутор: ООО "Акелла"  
www.akella.com  
Представитель на Украине "Мультимедиа", www.multimedia.com.ua  
Финанс ООО "Телеком-Украина" в Санкт-Петербурге дистрибуторское подразделение компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Громова, д.37, телефоны: (812) 252-49-85.



Акелла

**XBOX 360 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 01.01 – 07.01 ➔

▶ игра ▶ издатель

▲ 1 Project Gotham Racing 3

Microsoft



**Описание:**  
Xbox 360 досталась не Big Red One с консолей предыдущего поколения, а Call of Duty 2 с PC, хвалимая за аутентичность военной атмосферы.

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

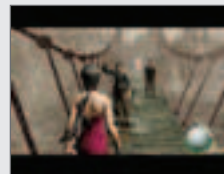
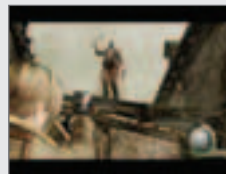
- Activision
- Microsoft
- Sega
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Microsoft
- Activision
- Ubisoft
- Electronic Arts

**PS2 (ГОРБУШКА)** 26.12 – 08.01 ➔

▶ игра ▶ рейтинг

○ 1 Resident Evil 4

68

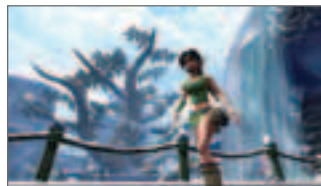
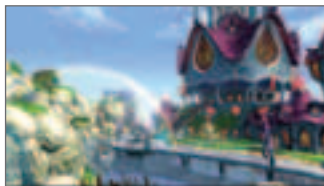


**Описание:**  
До России добралась PS2-версия Resident Evil 4. Сериал о зомби в нашей стране всегда любили, а PS2 – самая популярная консоль. Чему удивляться?

- 2 Prince of Persia: The Two Thrones
- ▲ 3 Need for Speed Most Wanted
- ▼ 4 Killzone
- 5 Harry Potter and the Goblet of Fire
- 6 Peter Jackson's King Kong
- ▼ 7 Need for Speed Most Wanted Black Edition
- ▼ 8 Pro Evolution Soccer 5
- 9 Soul Calibur III
- ▲ 10 Tekken 5

- 66
- 60
- 56
- 56
- 39
- 19
- 37
- 37
- 37

Kameo: Elements of Power

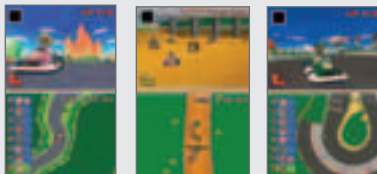


**DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 01.01 – 07.01 ➔

▶ игра ▶ издатель

○ 1 Mario Kart DS

Nintendo



**Описание:**  
Animal Crossing: Wild World, второй двигатель онлайн-сервиса Nintendo, европейцам придется ждать еще долго, так что довольствуемся тем, что есть.

- 2 Nintendogs: Lab & Friends
- ▲ 3 Nintendogs: Dachshund & Friends
- ▲ 4 Nintendogs: Chihuahua & Friends
- ▼ 5 Sonic Rush
- ▲ 6 Zoo Tycoon DS
- ▼ 7 Harry Potter and the Goblet of Fire
- ▼ 8 Peter Jackson's King Kong
- ▼ 9 Super Mario 64 DS
- 10 Need for Speed: Most Wanted

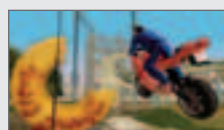
- Nintendo
- Nintendo
- Nintendo
- Sega
- THQ
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Nintendo
- Electronic Arts

**PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 01.01 – 07.01 ➔

▶ игра ▶ издатель

○ 1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Take-Two



**Описание:**  
В данное время на PSP просто нет проектов, способных составить конкуренцию Liberty City Stories. Ведь это не просто «GTA в кармане», а еще и отличная игра сама по себе.

- ▲ 2 Need for Speed: Most Wanted
- 3 Pro Evolution Soccer 5
- ▲ 4 Championship Manager
- 5 WWE Smackdown VS RAW 2006
- ▲ 6 FIFA 06
- ▼ 7 Peter Jackson's King Kong
- ▼ 8 World Tour Soccer
- ▼ 9 Pursuit Force
- ▼ 10 Crash Tag Team Racing

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

**ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)** ➔

▶ игра ▶ издатель ▶ игра ▶ издатель

○ 1 Kahashima Ryouuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training Nintendo DS



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

- ▲ 2 Animal Crossing: Wild World Nintendo DS
- ▼ 3 Mario Kart DS Nintendo DS
- ▲ 4 Kingdom Hearts 2 Square Enix PS2
- ▲ 5 Kahashima Ryouuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training Nintendo DS
- 6 Front Mission 5 Square Enix PS2
- 7 Mario & Luigi RPG 2 Nintendo DS
- ▲ 8 Yawaraka Atamajuku Nintendo DS
- ▲ 9 Tamagotchi no PuchiPuchi Omisecchi Bandai DS
- ▼ 10 Pokemon Fushigi no Dungeon: Ao no Kyuujotai Nintendo DS

**Комментарий:** Вторая часть Brain Training для DS с непригодным для запоминания названием стартовала сразу же на первой строчке японского хит-парада.

# 1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам продаж и закупок  
и условий работы  
в офисе - 1С МультиМедиа  
Издательство «Фэндом» - 1С  
123008, Москва, ул. Б. Садовая, 21  
Тел.: (495) 727-92-87  
Факс: (495) 681-46-07  
www.fed.com, www.1c.ru

Microsoft  
game studios



# FABLE

## THE LOST CHAPTERS



«Fable: The Lost Chapters» - это продолжение  
приключений героя в мире Фейри. В игре  
используются те же персонажи и места, что и в  
«Fable».

```
UNDERFLOW: NAMEF = (char *) "exp";
RETVAL_ZERO;
NOT_MATHERRR (ERRNO_RANGE);
(float *)retval = excf.retval;
break;
case powf_overflow:
    powf(x,y) overflow ?
OVERFLOW: NAMEF = (char *) "powf";
ISVID
if (INPUT_RESF < ZEROF_VALUE /0?)
RETVAL_NEG_HUGE;
else RETVAL_HUGE;
else
if (INPUT_RESF < ZEROF_VALUE /0?)
RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
else RETVAL_HUGE_VALF;
NOT_MATHERRR (ERRNO_RANGE);
(float *)retval = excf.retval;
break;
case powf_0:
    powf(0?)
DOMAIN: NAMEF = (char *) "pow";
ISVID
RETVAL_ZERO;
NOT_MATHERRR (ERRNO_RANGE);
(float *)retval = excf.retval;
break;
case powf_underflow:
    powf(x,y) underflow ?
UNDERFLOW: NAMEF = (char *) "pow";
RETVAL_ZERO;
NOT_MATHERRR (ERRNO_RANGE);
(float *)retval = excf.retval;
break;
case powf_0:
    powf(0?)
DOMAIN: NAMEF = (char *) "pow";
UNDERFLOW: NAMEF = (char *) "pow";
(float *)retval = excf.retval;
break;
case powf_underflow:
    powf(x,y) underflow ?
UNDERFLOW: NAMEF = (char *) "pow";
RETVAL_ZERO;
NOT_MATHERRR (ERRNO_RANGE);
(float *)retval = excf.retval;
break;
case powf_0:
    powf(0?)
DOMAIN: NAMEF = (char *) "pow";
UNDERFLOW: NAMEF = (char *) "pow";
(float *)retval = excf.retval;
break;
```

# С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ

**gamedeveloper** ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ **РОССИЯ**  
*(game)land*

**> LOG ON: [www.gamedeveloper.ru](http://www.gamedeveloper.ru)**  
Получи два первых номера бесплатно

## FLASH BACK

### 1 ГОД НАЗАД

03 (180) 2005



НА ОБЛОЖКЕ:

Ace Combat 5: Squadron Leader

Как номера середины осени неизменно повествуют о прошедшей в конце сентября выставке TGS, так и в середине зимы все стараются выдать собственные итоги прошедшего года. А если хватит сил и времени, можно еще и поделиться ожиданиями на счет года грядущего. «СИ» не стала исключением. 33 номинации по всем жанрам, среди всех игровых платформ. Лучшая PC-игра – Half-Life 2, а на PS2 лучшей стала, конечно

же, GTA: San Andreas. В этом же материале можно увидеть перечень всех игр, которые удостоились званий «Выбор редакции» или «Игра номера». А в текущем номере победила великолепная Metroid Prime Echoes (9.5). Тогда же состоялся второй раунд нашего «Талантливого» конкурса, целью которого было найти молодых людей, желающих присоединиться к игровой индустрии. С одним из победителей мы сотрудничаем до сих пор. ■

Кол-во страниц: **192**  
Тираж: **80000**  
Кол-во материалов: **64**  
Бонусы: **DVD 2 постера наклейка**

### 5 ЛЕТ НАЗАД

03 (84) 2001



НА ОБЛОЖКЕ:

Parkan: Железная стратегия

Обложка этого номера притягивала взгляд. Еще бы, надпись «X-box inside» значила многое. За ней же скрывался репортаж с премьерного показа первой консоли от Microsoft, состоявшегося на выставке Consumer Electronic Show'2001. Стали известны не только финальный вид внешнего и ее внутренности, были представлены и первые игры: Munch's Oddysee и многострадальная Malice. Сергей Овчин

ников продолжил свой рассказ о «мировой индустрии» конца XX века. А после этого посыпались «Хиты»: Civ III, Ultima Worlds Online, Undying, Tropico и Onimusha. Что еще? А еще М. Разумкин разложил по полочкам первую консольную онлайн-рольговую игру – Phantasy Star Online (9.0). Не стоит пропускать и обзоры Persona 2 (7.7) и Daytona USA 2001. В финале же товарищ Поморцев поведал читателям о вселенной Warhammer'a. ■

Кол-во страниц: **104**  
Тираж: **50 000**  
Кол-во материалов: **37**  
Бонусы: **1 CD 1 постер**

## 3 ГОДА НАЗАД

03 (132) 2003



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Если бы вы знали, как мы намучились, объясняя иллюстратору, что хотим видеть на обложке журнала! Тем не менее наши страдания окупались сполна. И, конечно, наш главный знаток МК товарищ Щербаков не мог удержаться от подробного разговора на эту тему. Плодом его труда стал рассказ о вселенной «Смертельной битвы» и обзор Deadly Alliance (7.5). Младшую версию (GBA) рецензировал В.Корнеев, она, кстати,

получила на балл больше! Основным же событием стало подведение итогов 2002-го года, где мы разыграли 26 (!) номинаций, представив более полусотни лучших проектов. Стоит ли удивляться, что игрой года для PC оказалась Mafia, а для PS2 – GTA: Vice City. Не забыли мы и о личных хитпарадах 12-и членов редакции. Логичным продолжением спеца стал «Анонс 2003» по всем основным игровым платформам. ■

Кол-во страниц:

128

Тираж:

60 000

Кол-во материалов:

37

Бонусы:

1 CD  
1 постер

## 7 ЛЕТ НАЗАД

03 (36) 1999



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Sid Meier's Alpha Centauri

Экономический кризис остался в прошлом, и «СИ» постепенно возвращается к нормальной работе. Именно в этом номере было объявлено о возобновлении подписки. В то время за два журнала мы просили всего 90 рублей! Внутри же ждал репортаж по игровым клубам страны. В обзор попали заведения северной столицы, Симферополя, Луганска и Челябинска. В разделе «Хитов» к обложечной «Альфе Центавра» прибавил-

ся рассказ о последнем великом творении мастера Ю – Shen Mue. Процесс разработки подходил к концу, и мы не сомневались в высоком качестве проекта. «Анатомичка онлайн» поведала о конфигурациях QII, примочках NFSIII и Age of Empires. Гвоздем же номера стал обзор первой Baldur's Gate (9.0). Нельзя не упомянуть и о последней части «Дневников Г.Фримена» – своеобразной тактике к HL, написанной от первого лица. ■

Кол-во страниц:

62

Тираж:

58 500

Кол-во материалов:

40

Бонусы:

1 CD  
1 постер

Акелла

# ЗИМНИЕ ИГРЫ 2006

## WINTER CHALLENGE

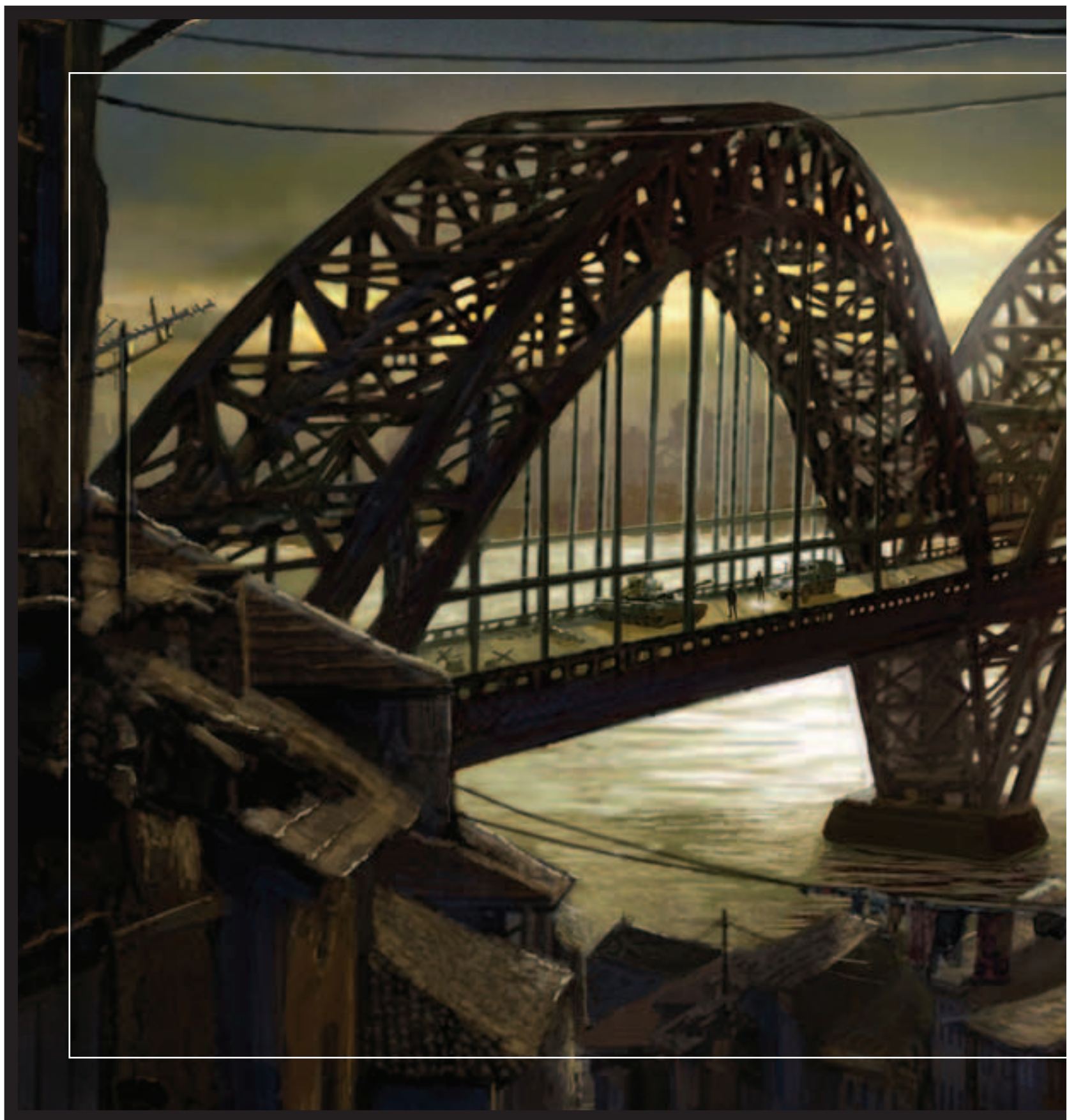
Добро пожаловать на главное спортивное событие года - Зимние Игры 2006! Сотни спортсменов со всего мира встретятся на заснеженных горных склонах, трассах для бобслея и биатлона. Но занять первые места удастся лишь самым сильным и ловким, тем, кто отдавал все силы тренировке и поставил перед собой четкую цель - добиться победы и завоевать золотую медаль. Вы же не подведете команду своей страны?

- ❄ В игре представлены дисциплины зимних видов спорта: слалом, гигантский слалом, бобслей, прыжки с трамплина, биатлон
- ❄ Смена погоды, которая влияет на игровой процесс: здесь вы увидите пургу, метель, туман
- ❄ Несколько режимов однопользовательской игры, наличие мультиплеера
- ❄ Более 700 спортсменов из 29 стран мира

www.akella.com

© 2006 Cyanide Studios. All rights reserved.  
Все права защищены.  
Нелегальное копирование преследуется.  
Игры в разработке: www.akella.com  
Служба поддержки: 1490-363-8814  
E-mail: support@akella.com  
Представитель на территории «Мультигед»  
www.multiged.com.ua

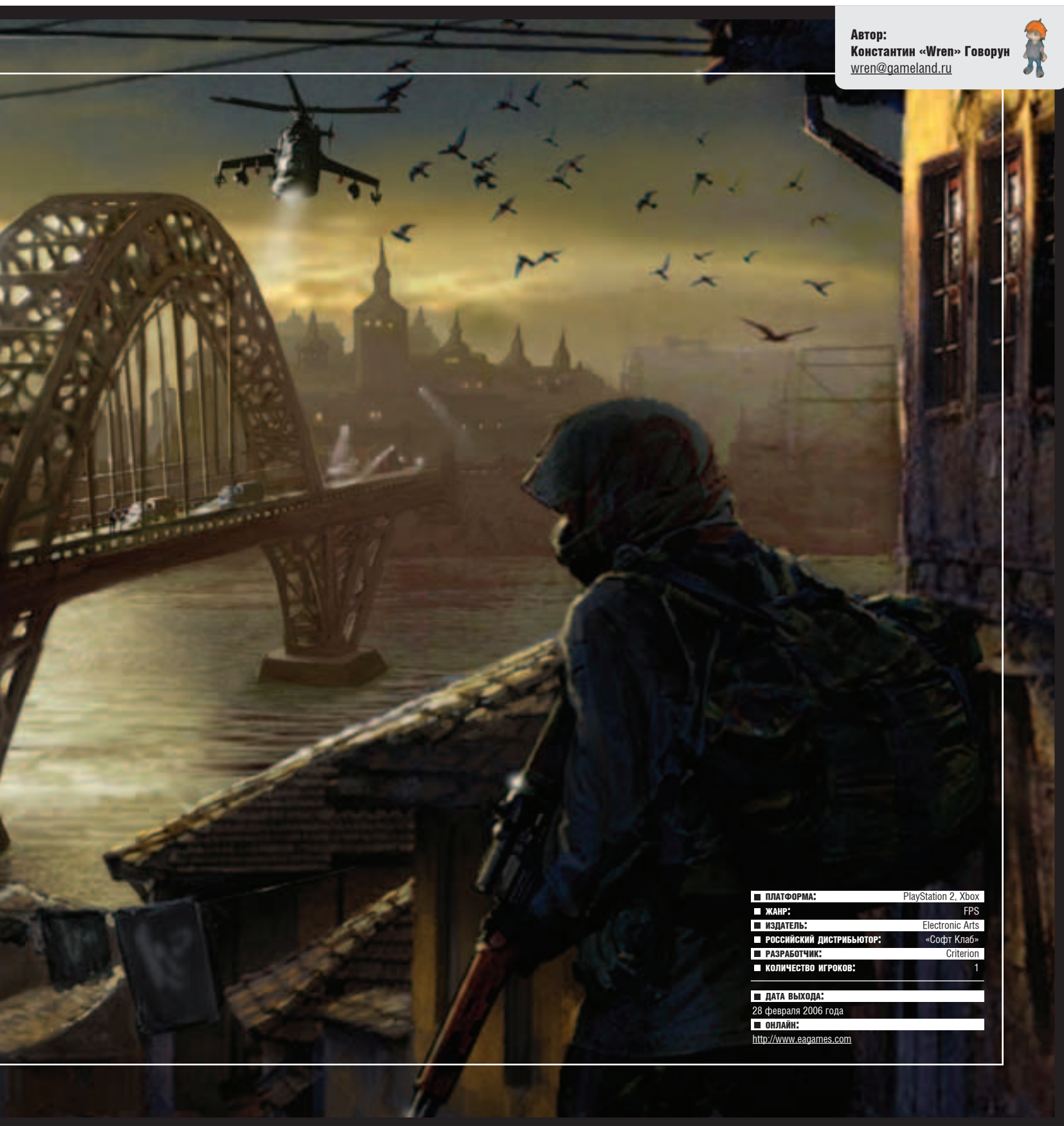
Вместе ООО "Транс МедиаГед" и Санкт-Петербургское подразделение компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.21, телефоны: (812) 232-89-85



# Black

Загадочный FPS от Criterion и Electronic Arts, казалось, так и не выйдет на консолях текущего поколения. На E3 2004 и E3 2005 журналисты качали головами – представлялось, что на PlayStation 2 и Xbox такое качество графики недостижимо. И вот до России доехали сразу две демо-версии Black – для PlayStation 2 и Xbox. Мы наигрались в них вволю и сейчас расскажем о своих впечатлениях.

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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Criterion
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ДАТА ВЫХОДА:	28 февраля 2006 года
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.eagames.com">http://www.eagames.com</a>

### ДАЕШЬ РЕАЛИЗМ!

Давайте вспомним, что обычно обещают разработчики FPS, а чтобы голову слишком не ломать, ограничимся консольными проектами. Обещают они солидный набор оружия, взаимодействие с братьями по оружию, разрушаемость всего и вся и невероятно сильный AI противни-

ков. Первое выполнить несложно – в конце концов, достаточно скопировать набор первого Doom, если совсем туго с фантазией. Подогнать под реальные образцы, сделать красивую анимацию – все очень просто. На высоте здесь Black? Ну еще бы. Арсенал – пальчики оближешь. Однако, идя на поводу у моды, раз-

работчики разрешили таскать с собой одновременно не более одной (!) пушки, не считая гранат. Этого следовало ожидать – уже в Killzone и Halo их было всего две. Взаимодействия с братьями по оружию на доступных в демо-версии уровнях мы не обнаружили. Нет, скриптовые сценки с союзниками имеются, но

похоже, что в основном спецагенту придется действовать в одиночку. С разрушаемостью всего и вся в Black дела обстоят как обычно. То есть, разваливаются ровно те объекты, которым такие свойства придали разработчики. Дверь снести можно, стену – нет. Валяющееся на земле бревно разрушается, живое дерево

ВЫПУЩЕННАЯ ПО ВРАГУ ОЧЕРЕДЬ ЗАЧАСТУЮ  
РАЗНОСИТ ЗАОДНО И ПОЛКОМНАТЫ.

## Потенциальные недостатки

Станным нам показалось отсутствие карты – из-за этого на первом уровне, в лесу, мы умудрились заблудиться. Дело дошло до того, что начали делать «зарубки» на деревьях очередями из пуль – так отмечали места, где уже бывали. Смутило то, что режим «сидя» визуалью почти ничем не отличается от «стоя». Просто герой передвигается очень медленно. Когда герой садится или встает, в нижнем левом углу экрана появляется соответствующая иконка, но она быстро исчезает, и затем определить, в каком состоянии находится герой, непросто. Пока не вполне понятно, будут ли в игре чек-пойнты, с которых герой начинает в случае гибели. А если смотреть еще шире, смогут ли разработчики правильно сбалансировать сложность.

– никак. Радует лишь то, что многие объекты разваливаются по частям и в соответствии с какой-никакой физической моделью. Выстрелили в одну точку бревна – отлетел такой-то блок, пальнули в другую – совсем иной. Если бросить гранату в машину с топливом, которая стоит рядом с двумя вышками, то получится

форменный Burnout. А если бросить ее в другое место, то никакого Burnout не выйдет.

### ТЕСТ НА IQ

Всерьез поразила вещь, в пресс-релизах не особо засвеченная. Уже в демо-версии враги действительно умные! На первом уровне (лес, рос-

сийская государственная граница), не раз приходило на ум сравнение с Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Враги не стоят как попало, дожидаясь бесславной гибели. Они патрулируют территорию и, если наблюдать за ними с безопасного расстояния, ведут себя, как живые. Стоит вступить с пограничниками в бой, как они

враз демонстрируют отличную выучку – прячутся за укрытиями, вызывают подмогу, короткими перебежками под прикрытием огня своих подбираются к вам в тыл. Если случилось им наткнуться на вас на открытом пространстве – бегают зигзагами, не давая толком прицеливаться. Насчет тыла Артем Шорохов поначалу по-





МНОГОЕ НА УРОВНЯХ УСПЕЛИ РАЗДОЛБАТЬ ЕЩЕ ДО ВАШЕГО НА НИХ ПОЯВЛЕНИЯ.

## Стелс-элементы

Лесной уровень игры не зря визуально напоминает Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Практически сразу мы нашли глушитель и привинтили его к АК-47. Благодаря тому, что на большом расстоянии враги вас толком не видят, а зум работает очень удобно, можно расстреливать гадов издалека. Они, конечно, переполошатся, но не сразу поймут, откуда ведется огонь. Кроме того, выгодно подбираться к солдатам сзади и бить их прикладом – так они умрут от одного удара и не смогут поднять тревогу. Впрочем, Black – никоим образом не стелс-боевик. Так, самую малость.



ВЗОРВАВ АВТОМОБИЛЬ, МОЖНО ЗАОДНО УНИЧТОЖИТЬ И РЯДОМ СТОЯЩИЕ СТРОЕНИЯ.



САМОЕ КРАСИВОЕ В ЛЕСУ – ПРОБИВАЮЩИЕСЯ СКВОЗЬ ТУМАН ЛУЧИ СВЕТА.

шутит – дескать, просто глупый скрипт ведет врага прямо, а он на-тыкается на деревья и смещается в сторону. А вот ничего подобного – в другом бою мы вязались в перестрелку с тремя солдатами и слишком поздно заметили, что два из них вдруг оказались сзади и сбоку. В целом их поведение очень похоже на

привычное по сериалу Metal Gear Solid с той разницей, что даже в режиме «тревоги» они все равно стараются брать не числом, а умением.

## ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ

Black – игра нарочито злободневная, про войну с терроризмом. Но не ту чистую и благородную, о которой ве-

дут разговоры политики, и даже не про тоскливую настоящую. Всего лишь про самые грязные ее эпизоды, которые не то что в газетах – в секретных государственных архивах не засветятся. Ведь Black – что-то вроде силовой структуры тех самых Патриотов из Metal Gear Solid. Организация придумывает и проводит са-

мые разные операции во всех регионах мира, не связывая себя никакими правовыми или моральными ограничениями. Безопасность США превыше всего – вот ее лозунг. Естественно, руководство родной страны о Black и слыхом не слыхивало – так ему легче спать. Зато в Black о руководстве известно все, и любое



ВЗРЫВЫ В BLACK, ПОЖАЛУЙ, САМЫЕ КРАСИВЫЕ ИЗ ТЕХ, ЧТО МЫ ВИДЕЛИ НА PS2.

## Управление

В Black используется классическая схема управления, знакомая по большинству приличных FPS, включая и Halo. Двумя аналоговыми шифтами мы меняем угол обзора и двигаемся, а шифты отвечают за стрельбу и метание гранат. К обычным кнопкам привязаны режиссерские действия вроде удара прикладом, принудительной перезарядки и экипировки глушителя. Несколько непривычной нам показалась система с аптечками – они не лечат героя автоматически, а отправляются в инвентарь. Применяются нажатием кнопки «вниз» на крестовине.

## Gun porn

FPS от создателей Burnout несет в себе и толику безумия Burnout. Разработчики выразили это в своем лозунге «gun porn», который очень понравился игровой прессе. Суть в том, что хоть боезапас в Black формально ограничен, на деле беспокоиться о запасных магазинах не стоит – у каждого нового трупа лежит один-другой. Хотя меткими выстрелами в голову и можно убивать врагов мгновенно, на деле придется потратить на каждого несколько очередей. Очень эффектно выглядят сцены, когда перестрелка ведется из-за постепенно разрушающихся от пуль прикритий. Ну и взрывы, конечно. То, чем всегда славился Burnout. Везде, где уместно припаркованы грузовики с легковоспламеняющимися материалами. Они эффектно взлетают на воздух и зачастую прихватывают с собой близлежащие здания. К слову, в некоторых городских уровнях разрушение важных объектов инфраструктуры – часть миссии. Именно в таких сценах графический движок сполна раскрывает талящиеся в нем возможности.



Сюжетные ролики сценарием немного напоминают Syphon Filter, а режиссурой – трейлеры Metal Gear Solid 3.

ОТ ПИСТОЛЕТА ТОЛКА МАЛО. ЕСЛИ ТОЛЬКО УМУДРИЛИСЬ ВСЕ ПАТРОНЫ К АК-47 ИСТРАТИТЬ.



необходимое решение правительства или сената там могут продавать парой телефонных звонков. Игра не спешит раскрывать секреты Black. Сюжетные ролики сценарием немного напоминают Syphon Filter, а режиссурой – трейлеры Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Очень концептуально, понятно на идейном уровне – чудовищное в своей безнаказанности руководство Black и оказавшийся крайним агент, которому поручено сомнительное задание, беседуют о

разном на фоне газетных вырезок и отрывков из хроники – но детали происходящего расплываются.

### КРАСИВАЯ СМЕРТЬ

Весьма важное достоинство Black, о котором особенно много говорили разработчики, – графика. Она и вправду внушает уважение – по меркам консолей текущего поколения. Вот взять, к примеру, уровень с лесом. Деревья как деревья. Но трава! Но туманная дымка! Но пробиваю-

щиеся сквозь нее лучи света! На скалах и стволах деревьев навсегда остаются дырки от пуль, а гильзы не растворяются в воздухе по истечении некоторого времени, а продолжают лежать на земле сколько нужно. Конечно, некоторые объекты смотрятся пока коряво – в лесу нам встретился автомобиль, смоделированный так, будто на дворе 1997 год. А все те же бревна в лесу по своему цвету и текстуре кажутся бетонными. Но мы пока не пишем рецензию,

поэтому искать недостатки совсем тщательно не стали. А если этим не заниматься специально, то огрехи почти и не встречаются. Black – не скучный коридорный FPS, но и полноценных открытых пространств здесь тоже нет. Нечто среднее. Впрочем, даже кусочек леса, огороженный скалами и забором пограничной заставы, куда больше и разнообразнее, чем локации в большинстве FPS. Более того – проходя его по второму разу, мы случайно





ОСТАТКИ БРОНЕТЕХНИКИ – НЕПРЕМЕННЫЙ АТТРИБУТ УЛИЦ ВЫМЫШЛЕННОГО ПОСТСОВЕТСКОГО ГОРОДА.

## Наши люди

Все три уровня из доступной нам демки (вернее, даже целых двух) посвящены России или, формально, «неназванной постсоветской стране», но все попытки разработчиков задрапировать правду шиты белыми нитками. Тем более что на карте мира условно показывается точка, где происходят события игры. Все надписи выполнены на кириллице, а враги бодро разговаривают по-русски. Никакого косноязычия – озвучка сделана в России, компанией «Софт Клуб», по просьбе западных партнеров. Впрочем, пока второстепенные надписи – например, названия улиц на номерах домов – кое-где состоят из бессмысленного набора букв. Возможно, в полной версии и с ними все будет в полном ажуре. Всего около 40-50 процентов игры будет посвящено «нашим», остальная часть уровней расположена в иных горячих точках планеты. Отметим, что Black локализован в России не будет – даже с субтитрами. Зато родная речь будет в версиях для всех регионов. Пусть слушают!



обнаружили совсем иной путь к пограничной заставе – через пещеры. Если так сделаны все уровни, Black еще и будет интересно проходить по второму разу! Какой FPS может этим похвастаться? И, конечно, городские улицы. Разрушенный Грозный как он есть мы вряд ли увидим в играх в ближайшие годы, но некое его подобие встретится на уровнях Black. Настоящие российские дорожные знаки, сгоревшие БМП, остовы разрушенных артиллерийских зданий, баррикады и блок-посты, гнезда снайпе-

ров, укрепленные правительственными силами, – все это выглядит очень натурально. Уставшим от бесконечных шутеров по мотивам Второй мировой и футуристических боевиков Black – как бальзам на душу. Недаром Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots будет использовать похожий сеттинг. Именно здесь по полной программе работает и физический движок. Например, если у здания уничтожить опорные конструкции, то оно обрушится целиком, хороня под обломками укрывшихся там врагов.

Сразу отметим, что версии для PlayStation 2 и Xbox практически не отличаются по качеству графики. Есть ощущение, будто изначально игра готовилась и оптимизировалась для PS2, а уже затем переносилась на консоль от Microsoft.

## ЛУЧШАЯ В МИРЕ ИГРА

Мы столь впечатлились демо-версией Black, что готовы были признать ее лучшим FPS на современных консолях. «А как же Halo 2?». «Уровень с лесом очень похож на FPS-часть

King Kong», – начали спорить некоторые сотрудники редакции. Но и Halo 2, и King Kong – игры с очень высокими оценками, и сам факт того, что сравнивать Black приходится в голову лишь с ними, уже говорит о многом. Похоже, что студия Criterion, совершившая своим Burnout революцию в жанре аркадных гонок, всколыхнет и болото FPS. А там, глядишь, и за очередной суперпроект примется. Но это когда еще будет, а Black выйдет совсем скоро – в конце февраля. Ждем с нетерпением! ■

# 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](http://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.

# The Legend of Zelda: Twilight Princess



В темном плаще — принцесса Зельда. Ее роль в сюжете игры до сих пор неясна.



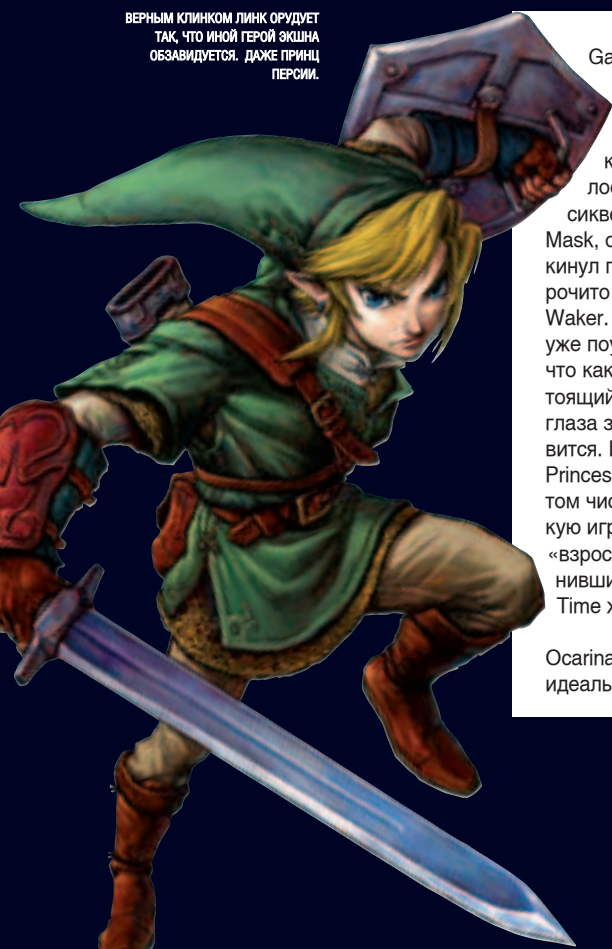
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ЗЛОБНОЕ РАСТЕНИЕ МОЖНО СОКРУШИТЬ ПРИ ПОМОЩИ ВОЛШЕБНОГО ВОЗДУШНОГО БУМЕРАНГА.



ВЕРНЫМ КЛИНКОМ ЛИНК ОРУДУЕТ ТАК, ЧТО ИНОЙ ГЕРОЙ ЭКШНА ОБЗАВИДУЕТСЯ. ДАЖЕ ПРИНЦ ПЕРСИИ.



GameCube. В ней привычный владельцам Nintendo 64 условно взрослый Линк бегал по подземельям и рубил в капусту монстров. Ожидалось, что так будет выглядеть сиквел *Ocarina of Time* и *Majora's Mask*, однако Сигеру Миямото подкинул геймерам сюрприз в виде нарочито детского по дизайну *Wind Waker*. Страсти вокруг той игры уже поутихли, все давно признали, что как ни крути, а хит вышел настоящий. А на cel-shading можно глаза закрыть, если не шибко нравится. И все же анонс *Twilight Princess* был воспринят на ура в том числе и потому, что именно такую игру – серьезную, мрачную, «взрослую», если угодно, – остепенившиеся поклонники *Ocarina of Time* ждали все это время.

*Ocarina of Time* – одна из немногих идеальных, по мнению японского

журнала «Фамицу», игр, да и вообще ли не лучшая RPG в истории. Несмотря на это, продюсер Эйдзи Аонума, ваяющий *Twilight Princess* под присмотром Миямото, вознамерился превзойти шефа по всем параметрам. Самая красивая, разнообразная, удобная в управлении *The Legend of Zelda* – на подобные эпитеты он щедр. Однако, сохраняя преемственность традиций – от знакомых по хитам прошлого мелодий в саундтреке и персонажей до целых мини-игр и цитат в диалогах, он не боится экспериментировать. О многом мы уже рассказывали в нашем превью-материале, подготовленном после Е3, сейчас же выложим всю имеющуюся на данный момент информацию, стараясь не повторяться.

### ЛЮДИ И НЕЛЮДИ

Напомню, что события *Twilight Princess* стартуют в деревне Toaru

близ границ королевства Hyrule. Разработчики очень плавно подводят геймеров к основному конфликту игры. Поначалу нас знакомят с Линком, обычным деревенским пареньком. Он пасет коз, мастерит флейты из травинки и с удовольствием помогает людям решать смешные бытовые проблемы. В *The Legend of Zelda: Twilight Princess* полно мини-игр и дополнительных квестов, так что в самом начале можно просто бродить по деревне, общаться с местными жителями и заниматься чем угодно, но только не спасением мира от надвигающегося Сумрака. Чем больше внимания уделите этому этапу игры – тем сильнее будет контраст с надвигающимся на мир кошмаром. Ведь, несмотря на «взрослость» Линка, традиционный для сериала юмор никуда не исчез, а в мирной деревушке всегда есть над чем пошутить.



## TWILIGHT PRINCESS НА REVOLUTION?



В прессе активно муссировались слухи о том, что игру перенесут на Revolution, однако Nintendo с негодованием их отвергла. Зато официальный журнал GameCube в Великобритании рассказал: *Twilight Princess*, будучи запущенной на Revolution, сможет использовать всем известный контроллер в виде пульта ДУ. Это чертовски смахивает на правду – ведь никто не мешает попросту добавить с десяток мини-игр (вроде той же рыбалки), активирующихся, когда диск вставляется не в GameCube, а в полностью обратно совместимую Revolution. Напомню, что так предпоследний *Harry Potter* для PS2 «поддерживал» камеру EyeToy.



# The Legend of Zelda: Twilight Princess

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

ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ В СЕЛЕНИЕ, ЧТОБЫ  
УБЕДИТЬСЯ – ЭТО САМАЯ НАСТОЯЩАЯ  
RPG. В ЕЕ МИРЕ МОЖНО ЖИТЬ!



## СОЗДАТЕЛЬ СЕРИАЛА

Сигэру Миямото родился в 1952 году и по окончании вуза устроился на работу в Nintendo. Там он создал всемирно известные сериалы Donkey Kong, Mario, Legend of Zelda и Pikmin, благодаря чему считается одним из отцов-основателей современной индустрии видеоигр. Его проекты отличаются необыкновенно интуитивным управлением, интерактивностью мира и интересными сюжетными линиями. Сейчас Миямото является директором и главным управляющим подразделения Nintendo Entertainment Analysis and Development (EAD).



Собственно, весь начальный этап является замаскированным режимом обучения. Например, в пастушеской мини-игре Линк может потренироваться в управлении лошадью, что очень пригодится ему в дальнейшем. А мини-игра о спасении тонущего ребенка научит героя править каноэ. Но затем приходит Сумрак и накрывает Нугале, на деревню нападают бандиты, похищая дорогого сердцу Линка человека. Юному эльфу ничего не остается, кроме как бросить все и отправиться в погоню. Люди не могут существовать в Сумраке в человеческом облике, и только животные чувствуют себя

там нормально. Именно поэтому Линку придется часто сотрудничать с последними. Например, освободить милых обезьянок из клеток в надежде на то, что они помогут затем справиться с боссом или решить логическую загадку. Некоторые животные реагируют на мелодии, которые Линк играет на импровизированной флейте, – например, так герой может вызвать лошадь или ястреба. А в Сумраке Линк сам превращается в волка, и в таком виде может общаться со зверями и получать от них информацию о происходящем. Эйдзи Аонума рассказывает, что разработчикам хотелось попробо-

вать дать Линку возможность превращаться в животное – это бы сильно изменило геймплей. После долгих размышлений был выбран именно волк. Этот хищник во многих культурах воспринимается как существо мистическое и зачастую является героем сказок, иногда даже положительным. Волк – дикое животное, и естественно, что его способности отличаются от человеческих. Он иначе видит и чувствует мир, лучше ориентируется в звуках, и каким-то образом – пока никаких разъяснений на сей счет нет – это будет реализовано в игре. Не стоит только ожидать, что Линк окажется могущественным



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



ЛИНК В ОБЛИЧЬЕ ВОЛКА МОЖЕТ БЫСТРО БЕГАТЬ И БОЛЬНО КУСАТЬСЯ, НО ЗАТО РУКАМИ НИЧЕГО ДЕЛАТЬ НЕ УМЕЕТ. НЕТ ИХ, РУК.



ЧАСТО В ИГРАХ КАЧЕСТВО МОДЕЛЕЙ ПЕРСОНАЖЕЙ КОМПЕНСИРУЕТСЯ ИХ КОЛИЧЕСТВОМ НА ОДНОМ ЭКРАНЕ. ЗДЕСЬ ТОТ САМЫЙ СЛУЧАЙ.



оборотнем с магическими способностями в духе привычных фантастических боевиков – в бою волк слабее, чем человек с мечом и верхом на коне. Но без него никак не обойтись. К тому же, Линку-волку помогает замечательное существо по имени Мидна – она может усестись на зверя верхом. Эта парочка на многое способна!

Отдельно следует отметить битву с боссом из демо – гигантским плотоядным растением. Здесь потребуются проявить смекалку и, ловко уклоняясь от атак монстра, поразить его любимой игрушкой Линка – воздушным бумерангом (Gale Boomerang). Нельзя сказать, чтобы это была такая уж оригинальная сцена, но чувствуется, что дух и стиль Ocarina of Time и в этом аспекте был сохранен.

## ДО 12 И СТАРШЕ

Качество графики вы вполне можете оценить по скриншотам. Возможно, сейчас, когда вы уже посмотрели на ролики из игр для Xbox 360 и PlayStation 3, она покажется несколько угловатой, зато в Twilight Princess чувствуется стиль. Разработчики уделили огромное внимание и работе камеры, и режиссуре скриптовых роликов, за счет чего Twilight Princess стала очень кинематографичной. Да, и предупреждаю, что, несмотря на все разговоры о взрослости, сравнивать игру с Prince of Persia: Warrior Within, ни в коем случае нельзя. Хотя Линк и лихо рубит головы с плеч на скаку, а на земле не гнушается добиванием поверженных противников ударом меча в сердце, никакой крови вы не увидите. Все-таки это игра

от Nintendo для поклонников игр от Nintendo. В итоге всем сильным сторонам сериала The Legend of Zelda найдется место в Twilight Princess, а слабым и не было никогда. Так что весной этого года очень многим геймерам – не только пресловутым нинтендобоям – захочется побродить по консольному Сумраку. В том числе и десятку с лишним тысяч российских владельцев GameCube. ■



## ПРОДЮСЕР ИГРЫ

Непосредственно The Legend of Zelda: Twilight Princess – детище Эйдзи Аонумы. Будущий продюсер родился в 1963 и в возрасте 25 лет устроился на работу в Nintendo дизайнером. Интересно, что, по версии Аонумы, имя «Марио» появилось в известной игре как сокращение от слова «марионетка». Собственно сериал Mario ему никогда не нравился. «Если быть честным, мне просто не нравятся экшны, где надо прыгать, – рассказывает он. – Это меня отчего-то пугает». Первым серьезным игровым проектом Эйдзи Аонумы стал приключенческий проект Marvelous для SNES (1996, Япония). Многие тамошние идеи перекочевали в куда более известный The Legend of Zelda: A Link to the Past. Сигэру Миямото обратил внимание на Marvelous и предложил Аонуме должность помощника продюсера The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64). Его работа настолько порадовала босса, что он доверил новому сотруднику делать The Legend of Zelda: Majora's Mask абсолютно самостоятельно. В дальнейшем Эйдзи Аонума в той или иной мере принимал участие в работе над The Legend of Zelda: The Wind Waker и другими частями сериала. Эйдзи Аонума увлекается музыкой и любит вкусно готовить – даже мечтает



# 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: маньяк-сикстиние 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



Мир видеоигр меняется. Старые лидеры уходят, уступая место новым. А японцы начинают подражать американцам.





# Глобализация Игровой Индустрии

**З**емля – не такая уж и большая планета. Если раньше отдельные страны в основном существовали в изоляции друг от друга – в культурном плане, разумеется – то сейчас, благодаря Интернету и другим чудесам современной цивилизации, до каждого заповедного уголка земного шара добрались ужасы глобализации. Видеоигры такой поворот дел сейчас затронул в полной мере – никогда их тихая заводь не видела подобного шторма. О мультикультурном мире электронных развлечений можно уже забыть – развитие идет в противоположном направлении.

Вспомним, как все начиналось. Во времена 8-битных игр (и, по большому счету, 16-битных) понятия «всемирный издатель» не существовало. Специализированные компании вроде US Gold импортировали американские проекты в Европу, где их затем зачастую портировали на популярные в регионе платформы Commodore 64 или Spectrum, а не издавали на оригинальной системе. Поток проектов в обратном направлении был и вовсе еле-еле заметным. В те далекие дни три основных рынка видеоигр существовали независимо друг от друга – отличались и направления дизайна, и список наиболее популярных платформ. В США быстро начали доминировать PC, а другие домашние компьютеры как появились, так и почти сразу исчезли. Япония предпочла консоли и игры для них. В Европе разного рода альтернативные ПК оставались популярными довольно долго – вплоть до появления 32-битных приставок. Из-за того что многие местные проекты готовились только для домашних компьютеров – Spectrum, Commodore 64, Atari ST или Amiga – они почти не получили известность на других рынках. Соответственно, и шансов на развитие до сериалов не было почти никаких.

Настоящие европейские хиты, вроде Elite, Another World, Back To Skool, Captain Blood, Head Over Heels, Hunter, Lords of Midnight и Speedball, так и не получили достойных сиквелов или хотя бы духовных наследников. «Причина в том, что создание игр обходится очень дорого, и издатели стараются минимизировать риски, – объясняет Мэтью Вудли, креативный директор Sega Europe. – Это в итоге ведет к застою. Пока не появится больше инновационных проектов, мы не сможем расширить аудиторию игр». И действительно, хотя все эти хиты и продавались в свое время большими тиражами, невозможно и представить себе, что современные геймеры найдут их привлекательными. Еще много лет назад эти абстрактные, экспериментальные проекты быстро сошли на нет, как только наладился постоянный приток игр из США и Японии. «Разработчики и издатели всегда готовят проекты прежде всего для своего основного рынка. Мы бы очень хотели, чтобы европейские компании работали на Европу, а потом уже отправляли готовый продукт своим заокеанским партнерам», – считает Анон, локализатор японских игр из одного крупного американского издательства, пожелавший остаться анонимным. К сожалению, шансы Старого Света создать свою собственную культурную традицию в видеоиграх в свое время не были использованы. Более того – глобализация угрожает теперь даже японской индустрии. Разработчики из Страны восходящего солнца со своими уникальными проектами могут окатиться не у дел в новом мире.

Японские разработчики доминировали на рынке во времена 16- и 32-битных систем.

## The Movies



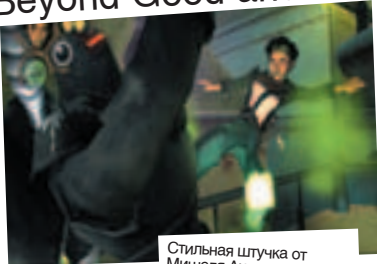
Приколно и про Голливуд?  
Настоящая европейская игра.

Практически все популярные сериалы и абсолютно все консоли (за исключением явных аутсайдеров) были созданы именно ими. Кажется, такое положение дел никогда не изменится – во многом потому, что и потребители, и издатели были вполне удовлетворены и не требовали перемен. Но затем японская экономика вступила в пору кризиса, который затронул и видеоигры – их платежеспособная аудитория сократилась. Разработчики с востока засуетились, в порыве принимали неверных решений, и в итоге своими руками расчистили место для западных производителей консолей. Так появился Xbox.

## Янки, гоу хоум!

«Усыханию японского рынка есть несколько причин, – заявляет Анон. – Одна из них – мобильные телефоны. Большая часть студентов тратит почти все деньги именно на них. Эта сумма составляет от 50 до 100 долларов каждый месяц – неудивительно, что на обычные игры денег не остается. В США такого нет, но это же Япония... И все же главная проблема – отсутствие механизма страховки рисков распространителей издателей. В отличие от Запада, продавцы игр несут прямые убытки, когда скидывают цены на свой товар. Издатели не обязаны компенсировать им эти потери. Поэтому распространители заказывают большие партии хитовых проектов, лучше всего – свежих частей известных сериалов, и лишь совсем немного малоизвестных. В свою очередь, разработчики прекрасно это знают и стараются выпускать как можно больше сик-

## Beyond Good and Evil



Стильная штука от  
Мишеля Анселя.

## Fable



Вот так шалит подсознание господина Мулине.

## Японские игры уходят в прошлое

велов. А это отпугивает от игр покупателей-новичков, которые не знакомы с предыдущими частями. В итоге аудитория с годами почти не расширяется. Залочданный круг».

«Япония – все еще Голливуд мира видеоигр, – спорит Майк Фишер, директор по международному маркетингу Xbox, человек, отвечающий за старт консолей от Microsoft в Японии. – Так как достойный софт – ключ к успеху Xbox 360, поддержка любого из ведущих японских издателей нам очень сильно поможет. Итог нашей борьбы за азиатские рынки подведут игры и с Запада и, разумеется, из Японии». Влияние Xbox на современную индустрию видеоигр зачастую преувеличивается, особенно на это горда патристически настроенная американская пресса. Однако сам факт существования консоли уже указывает – Япония сейчас не является единственным законодателем мод. В целом по миру Xbox лишь едва опередил GameCube, но в США в последние два года он опасно приблизился к PlayStation 2. Фактически, в США война консолей следующего поколения, Xbox 360 и PlayStation 3, будет весьма похожа на битву между Mega Drive и SNES.

Впрочем, в остальном мире Xbox был куда менее популярен, а в Японии его и вовсе сторонятся, как чумы. Конечно, Microsoft надеется, что в следующем поколении пользовательская база разных платформ в разных регионах будет распределена более-менее равномерно, но получится ли – это еще бабушка надвое сказала. В наши дни чисто западные игры продаются только на Западе, чисто японские игры продаются только в Японии, и ничего с этим не поделать.

Таким образом, пристрастия геймеров в каждом из регионов как раз ничуть не изменились. В США предпочитают спортивные игры и реалистичные боевики; существует и относительно узкий рынок стратегий и RPG для PC. В Европе дела обстоят примерно так же; разве что на континенте предпочтение отдадут PC, а по ту сторону Ла-Манша больше любят консоли. К сожалению, вкусы британцев в наши дни какой-либо оригинальностью перестали отличаться. Говорят, что после того, как к концу 16-битной эры производство чисто английских игр сошло на нет, оно так и не смогло возродиться. И причина проста – издатель психологически готов выпустить «странную» игру из Японии в надежде на то, что она найдет своего «странного» геймера, а вот столь же необычным местным проектом экспериментировать не готов.

## О вкусах не спорят

В Японии, конечно, тоже играют в спортивные игры и боевики, но тамошние геймеры гораздо меньше озабочены реалистичностью происходящего. Более того, сам термин «simulation» в Японии обозначает стратегии – вернее, то, что мы называем «тактическими RPG». PC, как игровая платформа, никем не рассматривается всерьез, а боевики от первого лица никогда не продаются хорошо. Нетрудно понять, почему продать Xbox в Японии – задача из серии «принеси то, не знаю что, туда, не знаю куда». А ведь Microsoft умудрилась

# 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





Black

Есть ли куда развиваться жанру FPS? Конечно.



Halo 2

Любимая игра американцев. К счастью, не японцев.



Burnout Revenge

Успех Burnout – одна из многих побед EA.

еще и наступить на все те грабли, встречи с которыми можно было избежать...

## Добро пожаловать!

Несмотря на различия в менталитете геймеров из разных регионов мира, постепенно западные игры начинают хоть как-то продаваться в Японии. Пусть типичный местный геймер предпочтет веселый файтинг Rise of The Robots vs Mortal Kombat самому лучшему в мире FPS, сверхпопулярные на западе жестокие боевики вроде Grand Theft Auto получили некое признание. Возможно, причина в том, что за некоторыми исключениями японские игры не изобилуют реалистичными сценами убийств на уровне Manhunt или GTA. Новизна этой концепции для Японии принесла немалые прибыли Capcom. Компания издала в Стране восходящего солнца сериал GTA и не прогадала – один Vice City разошелся тиражом в 390 тыс. копий. Пусть по местным меркам это хит средних масштабов, многие приличные проекты от самой Capcom не добились и таких результатов. В одном из регионов страны игра получила максимально возможный возрастной рейтинг – впервые в истории не за сексуально окрашенный контент, а за жестокость. Только представьте себе контраст между GTA и привычными для Японии, но почти неизвестными на Западе хентайскими квестами, симуляторами пачинко, знакомств с девочками и конного спорта! Вудли все же считает, что качественных изменений пока не произошло: «Я не считаю, что западные игры уже добились хоть какого-то признания на этом рынке. Если взять пристрастия типичного японского покупателя, мы увидим, что наши продукты не подходят ему ни по дизайну, ни по геймплею. Мне кажется, что лишь некоторые западные разработчики постепенно находят способы угодить и нашим, и вашим. Рынки какими были, такими и остались, есть лишь некоторые исключения из этого правила».

# «Японцы делают игры под американцев? Фу!»

## Challenge Everything

Есть на свете компания, которая олицетворяет дух западной игровой индустрии, и называется она Electronic Arts. Ее проекты постоянно присутствуют в чартах по обе стороны Атлантики, а по годовому обороту с этим независимым издательством могут сравниться разве что производители консолей. И все же этот монстр пока весьма слаб на восточных рынках. Пока что самого большого успеха добился Medal of Honor: Rising Sun (неважно, что это посредственный FPS, зато про Японию!). Другие ключевые проекты, вроде сериалов FIFA, Need for Speed и The Sims, лишь изредка появляются в чартах продаж, да и то на последних позициях. Не стоит только думать, будто у японцев какие-то завышенные требования к играм (в конце концов, покупают же они Dynasty Warriors год за годом!). Быть может, когда-нибудь EA подберет ключи к рынку и начнет выпускать игры вроде Pachinko Simulator 2007 и Horse Racing 2007, которые будут расходиться на ура.

Поэтому японских издателей мало волнуют проблемы продаваемости западных игр в Стране восходящего солнца. Их смущает другое – в последнее время популярные за океаном их собственные проекты все чаще проваливаются. Раньше это было не так важно. Компании готовили игры в первую очередь для внутреннего рынка, а затем, если считали нужным, отправляли их на локализацию в другие регионы. Провалются – ну и бог с ними. Соотношение объема продаж и населения страны в Японии всегда было выше, чем в любой другой стране мира. Местные издатели могли и до сих пор могут себе позволить делать высокобюджетные игры в самых необычных жанрах только для своих, и получать при этом достойную прибыль. Именно поэтому многие проекты так никогда и не были локализованы на Западе. Зачем рисковать деньгами, которые придется тратить на их адаптацию для иностранцев, рекламную кампанию, локализацию? К слову, стремление местных разработчиков к оригинальности у нас часто преувеличивается. Они делают необычные по нашим меркам, но очень похожие друг на друга вещи. Рисковать не любят ни на Западе, ни в Стране восходящего солнца. «К сожалению, японский рынок пока еще очень консервативен, – жалуется Анон. – Принципиально новые игры не так-то легко всучить покупателям. Однако такие оригинальные проекты, как Mushi King и Katamari Damacy, добились успеха, и мне кажется, что их число продолжит расти».

Из-за стагнации японской экономики, суммарные продажи игр постепенно сокращались и сокращались в последние четыре года. Конечно, рано или поздно они снова начнут расти, однако сейчас местные издатели львиную долю прибыли получают за счет релизов на Западе, и руководство компаний это прекрасно понимает. Результат можно легко заметить в последних играх. Деньги вкладываются в проекты, которые будут гарантированно хорошо продаваться на Западе, успех на родине стал

волновать в куда меньшей степени. Недаром действие Onimusha 3: Demon Siege происходит в Париже, а Square Enix в сотрудничестве с Disney создала сериал Kingdom Hearts. Есть и другие симптомы – например, Sega в последние годы усилила сотрудничество с западными разработчиками и издает теперь совершенно нетипичные для себя игры, вроде Condemned: Criminal Origins, Spartan: Total Warrior и Football Manager. Ее примеру следуют и другие компании – Namco выпустила созданные на Западе Rebelstar: Tactical Command и Hellgate: London, а также японские, но явно «американизированные» Urban Reign и Frame City Killer.

## Удар ниже пояса

«Японский игровой рынок изменился качественно, не количественно, – заявляет Вудли. – Стала другой его структура. Очень быстро развился сектор развлекательных проектов для мобильных телефонов. Проблема «традиционной» индустрии в том, что она слишком поздно поняла, что же в самом деле хотят потребители. Не каждый из них мечтает о том, чтобы 18 часов кряду ползать по лесу на карачках и поедать змей». И «традиционная» индустрия пошла по самому простому пути – начала копировать изобретенные на Западе идеи и штамповать американизированные видеоигры».

Самая главная опасность кроется в том, что Япония – духовная родина видеоигр – может потерять свою культурную идентичность. Тогда почти все ее уникальные направления и жанры канут в Лету – как это в свое время произошло в Европе. Производители консолей и игровые издательства – не благотворительные общества, и художественная цен-



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам сетевой версии  
и условий работы  
в сети - 1С/Мул. мультимедиа  
обращаться в фирму - 1С/И  
122000, Москва, а/я 64,  
ул. Сахаровская, 21  
Тел.: (495) 707-92-97  
Факс: (495) 881-66-67  
http://ic.ru, http://games.1c.ru

## ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2



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



We love Katamari

Beat Down



Японская игра в западном стиле, да еще и плохая.

Killer 7



Сарсом сильно рисковала, когда выпускала Killer 7.

Chibi Robo



Милые роботы в чисто японской игре.





# Страна падающей иены

В 1987 году – в период расцвета NES – японский игровой рынок оценивался в 300 млрд. йен (около 3 млрд. долларов). К 1997 году – на пике 32-битной эры, когда на рынке одновременно присутствовали PS one, Saturn и N64 – он вырос до 660.3 млрд. йен (около \$6.2 млрд.). Для сравнения, рынки США и всей Европы суммарно (!) в 1995 году оценивались лишь в \$7 млрд. Однако в 2004 году оборот японской индустрии составил только 436.1 млрд. йен (\$4 млрд.), то есть всего на 31 процент больше, чем в далеком 1987 году. Он сокращается уже четыре или пять лет кряду, и винить в этом принято проблемы собственно японской экономики. В 2005 году ситуация стала меняться к лучшему, но возможно, что это лишь временный успех. Стремительное устаревание консолей текущего поколения сильно искажает картину. Так, в 2005-м году, по сравнению с 2004-м, продажи софта выросли в полтора раза, зато железа разошлось на 11.5 процентов меньше. И в любом случае до показателей 1997 года Японии еще ой как далеко.

ность продукции их волнует куда меньше, чем потенциальная угроза своей финансовой состоятельности. Если на FPS и футбольных симуляторах можно заработать больше, чем на RPG, то они будут делать FPS и футбольные симуляторы. И точка. В итоге может оказаться, что японские игры станут все более похожими на западные, и все жанровое многообразие, существующее сегодня, выродится. Пока лишь немногие представители индустрии быют тревогу. «Мне кажется, что нишевые игры тоже могут быть прибыльными, – считает Вудли. – Я надеюсь, что все существующие жанры сохранятся, и нас даже ждет впереди что-то совершенно новое». И это понятно. Ведь одним лишь воспроизведением зарекомендовавших себя концепций (и даже возрождением позабытых – вроде тех же авиасимуляторов) в долгосрочной перспективе успеха не добиться. Нужно отказаться от привычных формул раз и навсегда и постараться совершить качественный скачок, расширив аудиторию игр, а вместе с ней – и оборот рынка. Уже предложено два пути развития индустрии – один из них предлагает Nintendo, другой – Microsoft. У каждой методы свои, но конечная цель одна и та же – привлечь к своей продукции не только геймеров, но и людей, которые никогда ранее играми не интересовались.

## Ответный удар

«В прошлом разработчики делали игры на свой вкус, а потребителям оставалось лишь выбирать из того, что предлагают. Сейчас все иначе, – говорит Анон. – У покупателей появилось право голоса». Обескураживает только, что издатели не стали модифицировать су-

ществующие концепции геймплея или придумывать жанры, которые бы подошли новой целевой аудитории. Вместо этого они выпускают так называемые «не-игры». Nintendo уже добилась значительного успеха с Nintendogs и сериалом Brain Training, а Microsoft постоянно выпускает в рамках сервиса Xbox Live Arcade «офисные» игры в духе Minesweeper или Solitaire. На выставке E3 представители Microsoft и вовсе заявили, что не-геймеров можно привлечь к играм такими фишками, как возможность создавать в них оригинальные модели одежды для героев. А ведь это не то или не только то, что нам нужно.

«Мне кажется, что даже сейчас слишком много игр готовятся разработчиками «для себя» и только, – говорит Вудли. – То, что дизайнер Х провел с проектом три года жизни и научился управлять его персонажами с закрытыми глазами, отнюдь не означает, что потребители сходу сумеют разобраться, на какие кнопки нажимать. Конечно, игра обязана бросать геймеру вызов, но необходимо верно оценивать

тельно может привлечь новых людей, так это независимые компании из смежных индустрий – они способны предложить владельцам консолей новые развлечения. Необязательно видеоигры – что-то принципиально иное, что может совершить революцию на рынке». Ирония в том, что на время защитить японскую индустрию от потери культурной идентичности может Microsoft. Компания очень хочет, чтобы Xbox 360 добилась в этом регионе успеха, а для этого ей жизненно необходимы подходящие для местных геймеров проекты. Чисто японские по духу. Некоторые издательства и независимые команды разработчиков уже получили щедрое финансирование от Microsoft. Но даже если такая политика срывает (что никто гарантировать не может), неизвестно, как долго компания будет вкладывать деньги в местную индустрию – проще портировать уже готовые западные проекты. Ведь «японские по духу» не получится продать в США, а денег на их производство нужно немало. Представители Microsoft пока полны оптимизма. «Хорошие проекты могут добиться успеха в Японии – правила создания качественных игр, которые работают на Западе, нужно только слегка модифицировать, – говорит Вудли. – Придется потратить время на изучение культурных различий. Это не так-то просто, но ничего невозможного нет».

## Игры для всех

Конечно, глобализация сама по себе ничего плохого миру не несет. Эффект, о котором мы говорим, вызван тем, что долгие годы индустрия видеоигр вовсе не менялась и теперь вдруг оказалось, что придется, и быстро. Развивайся она последовательно все это время, никаких резких сдвигов не было бы вовсе. Сейчас же ей, как ни крути, придется сильно измениться – стираются культурные различия между регионами, а сами игры становятся все более массовым видом развлечений. И это уже неизбежно. Главное, чтобы в итоге мы, геймеры, ничего не потеряли. Ни оригинальных японских проектов, ни представителей нишевых жанров, ни даже тех самых одиозных FPS и спортивных симуляторов. Впрочем, если в современных кино и музыке находится место чему угодно, то чем хуже игры?

# «Не-игры становятся все более популярными».

навыки типичного покупателя. Возможно, новое железо позволит нам создавать проекты, автоматически адаптирующие свою сложность под каждого конкретного человека...» Такие заявления наводят на мысль о том, что от приставок следующего поколения все же можно ждать чуточку большего, нежели скачка в качестве графики. Ведь последний сам по себе ничего не решит. Многие издатели уже сейчас боятся, что массовая аудитория просто будет не в состоянии оценить разницу между Xbox и Xbox 360, например. Человек, не знакомый с играми, посмотрит на картинку на телевизоре и не поймет толком, где же графика лучше. И привлекать его нужно будет качеством и разнообразием геймплея и доступностью. Игры должны приносить максимальное удовольствие как можно большему количеству людей. Если ничего не изменится – рынок так и будет топтаться на месте, а то и начнет сокращаться.

«Как представителю независимого издательства, мне кажется, что привлекать новую аудиторию очень просто – надо игры хорошие делать, – считает Анон. – То глобальное, о чем говорят производители консолей, может сработать, а может и нет. Если получится, нам от этого станет только лучше. Кто действи-



На Западе могут полюбить даже такое чудо.



Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



ДЛЯ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ РЕАЛИЗОВАНА «ТОЧЕЧНАЯ» СИСТЕМА ПОВРЕЖДЕНИЙ: МОЖНО ПЕРЕБИТЬ ТАНКУ ГУСЕНИЦУ, КОНТУЗИТЬ КОМАНДУ, ЛИБО СРАЗУ ВЗОРВАТЬ ТОПЛИВНЫЕ БАКИ.



ИНТЕРФЕЙС НАМ ПОКА НЕ ПОКАЗЫВАЮТ, НО УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ БУДЕТ ПРОИСХОДИТЬ ПОВЗВОДНО, КАК В «КАЗАКАХ 2».

## «Комбат» (Officers)



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI
РАЗРАБОТЧИК:	GFI UA
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

ОНЛАЙН:  
<http://www.officers-game.com>

**Их мало, но они в фуражках**  
В команде GFI UA – люди, работавшие над серией «Казачки», проектами Firestarter и S.T.A.L.K.E.R. Кстати, именно они взирают на нас с загрузочных экранов игры. Михаил Кабанов, PR-менеджер GFI, рассказывал, с каким трудом удалось буквально по частям собрать офицерские мундиры для этих съемок. Результат получился просто удивительный. Так, например, героический майор на плакате выше – один из разработчиков.

**В** 1948 году братья Дик и Мак Макдональды оснастили свой ресторан новаторской конвейерной системой сборки гамбургеров. Видимо, именно их стоит винить за то, что в современного американца примерно в 4 раза проще попасть из ручного оружия, чем в солдата-янки, штурмовавшего в 1944 году побережье Нормандии. Если бы вдруг каким-то чудом на помощь Первой пехотной дивизии пришли внуки из будущего, лучше всего им подошла бы роль живого щита. Но такой игры, к сожалению, еще не сделали. Впрочем, подход к старой теме, использованный компанией GFI UA, тоже можно назвать оригинальным. Представьте себе вид с высоты птичьего полета на французский берег Ла-Манша, ошестинившийся немецкими укреплениями. С транспорта союзников высаживается первая партия жертвенных баранчиков, уже рассортированных по отарам... то есть, по взводам.

Разумеется, следуя исторической правде, первая волна нападающих миглом гибнет вне зависимости от ваших действий. Но добрые разработчики воплотили в игре – стратегии! – чисто аркадную систему жизни, причем, кажется, бесконечных. На смену погибшим отрядам приходят новые, и зачистка побережья постепенно продвигается. Разумеется, версия, которую я видел, далека от завершения, и PR-менеджер компании GFI постоянно напоминал, что баланс и историческая

корректность еще не выверены, что бауки стреляют слишком далеко, а танки – слишком быстро. Но даже то, что есть сейчас, больше всего похоже на продолжение хитовой серии 1994 года Cannon Fodder, выйдя оно в наши дни. Конечно, карты здесь гораздо крупнее (5x5 километров), солдат под вашим управлением больше (до 500, и до 15000 – всего на карте), графика – вообще отдельный разговор. Комические приключения шестнадцатипиксельных пехотинцев роднит



ТАНКИ МОЖНО ОКАПЫВАТЬ, НО БУДУТ И ЗАРАНЕЕ ПОДГОТОВЛЕННЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ.



НЕ ИСКЛЮЧЕНО, ЧТО МЫ УВИДИМ БОМБАРДИРОВКУ ДРЕЗДЕНА.

## Союз запоздалый



Как ни странно, возможность играть за Советский Союз появится лишь в дополнении. В релизе будут только немецкая и американская кампании. Официальное объяснение – «Лучше сделать две

нации хорошо, чем три плохо». Но почему именно эти две? Посетители форума на [www.officers-game.com](http://www.officers-game.com) задают тот же вопрос. «Восточный фронт был важнее западного! Вторая мировая без

русских – все равно что «Звездные войны» без Люка Скайуокера!» – кричат фанаты из Канады, Германии и Австралии. Испейте пока коктейль «Кровавая Омаха», дорогие гости!

с эпической хроникой от GFI UA ощущение «театра военных действий», с ударением на слове «театр». В последнее время вообще все чаще выходят игры, которые словно хотят, чтобы их смотрели, как кино. «Комбат» идеально попадает в эту категорию. Взгляните на скриншоты. Они прекрасны. Их божественная красота нигде не осквернена линейками хитпойнтов, панелями управления или контекстными меню.

В игральном виде «Комбат» выглядит не совсем так, как на этих постановочных кадрах. Камера повиснет в небесах, форма бойцов, как ей и положено, сольется с пейзажем, и о местонахождении отрядов будут напоминать только «метры жизни» над головами солдат. Разве достойны этого сверхдетализированные модели, у которых можно различить все пуговицы и звездочки на погонах? В общем, если к игре будет прила-

гаться мощный редактор, любителям батальной машинимы (кино на движке, если кто забыл) стоит обратить на нее внимание.

Если же вы все еще стоите в очереди за стратегией, «Комбат» также обещает не разочаровать: вас ждут удобный тактический интерфейс, интересные стратегические решения, связанные со сменой времени суток и погодных условий, возможность вести бои в городской черте, размещать войска в зданиях и взаимодействовать с местным населением. Цену этим обещаниям мы узнаем уже совсем скоро. Пока же проект доводится до ума при участии Виталия Шутова, мастера хардкорных стратегий-манифестов («Код доступа: РАЙ», «АЛЬФА: Антитеррор») и бывшего военного. Страшно даже подумать, что может получиться! ■



## Лесная симфония

За деревья в проекте отвечает технология SpeedTree компании Interactive Data Visualisation. SpeedTree позволяет выращивать на местности густые леса, которые убедительно шумят на ветру, разлетаются от попадания снарядов, ломаются от наезда танками, отбрасывают правильные тени и, вообще, разве что не пахнут.



НЕПОСРЕДСТВЕННО УПРАВЛЯТЬ АВИАЦИЕЙ НЕЛЬЗЯ, НО РАЗРЕШАЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕЕ ДЛЯ БОМБОВЫХ УДАРОВ ИЛИ РАЗВЕДКИ.





Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



# Panzer Elite Action



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood/Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	Zootfly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

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

**Элитная родословная**  
«Предок» Panzer Elite Action обходился без слова «action» в названии и был хардкорным танковым симулятором. Panzer Elite вышла в 1999 году и, несмотря на многочисленные баги, была тепло принята всеми, кто в душе чувствует себя танкистом. Подтверждением народной любви стало обилие пользовательских модификаций. Авторы нового «панцирного» экшна решили взять быку за рога и обещают сами выкладывать для скачивания новые карты и модели техники.

**З**наете ли вы, что такое танк? Танк, товарищи, это не просто трактор с оружейной башней. Когда эти машины смерти впервые появились на поле боя, они, наверное, представлялись солдатам чем-то вроде внезапно сошедших с фундамента средневековых крепостей, современными голиафами, и понадобилось немало времени, чтобы найти их уязвимые места. Подсознательный страх перед бронетехникой свойствен людям до сих пор. Чтобы его побороть, они сочиняют разные истории, в которых танки предстают прирученными созданиями, помогающими людям справиться с врагами, в роли которых часто выступают другие, более крупные и злые танки. Авторы игры Panzer Elite Action вносят свою лепту в миф, одушевляющий гусеничную технику. По сути, это еще один тактический шутер, действие которого происходит во

время Второй мировой, только вместо отряда пехотинцев мы управляем танковым взводом. Но ведут себя эти танки совсем не как безмозглые жестянки, а как живые существа. Конечно, по сюжету, в каждом из них сидит танкист, но ни один танкист не будет, передавая товарищу информацию о местонахождении очередной группы противника, энергично жестикулируя при этом хоботом своей боевой машины. А когда стальные однополчане поворачиваются к тебе, ты кожей чувствуешь их нетерпеливые взгляды. Чем-то подобный «язык тела» напоминает поведение танкетки из Metal Slug, но здесь, что удивительно, механические мимику и жесты удалось изобразить не столь карика-

турно. Завершающий штрих – переход картинки в черно-белый режим при гибели вашего танка, как в последнем Hitman или King Kong. У гибнущего танка темнеет в глазах – ну не прелесть ли? А еще они, разумеется, рушат дома и валят лес без единого выстрела. В остальном – ни дать ни взять, гусеничный клон Call of Duty 2, с кампаниями за русских (оборона Сталинграда, Курская битва), немцев (Восточный фронт и захват того же Сталинграда) и американцев (правильно, Омаха-бич). Но там, где пехотинец будет, дрожа от страха, перебегать от коровьего трупа к коровьему трупу, танкист пройдет, не поведя пушкой. Вот, хлопцы, что такое танк! ■



16+  
www.pegi.info

НАСТОЯЩЕЕ ОРУЖИЕ. ТОТАЛЬНОЕ РАЗРУШЕНИЕ.

# BLACK

НИКТО НЕ ВСТАНЕТ У ТЕБЯ НА ПУТИ!



**СЫГРАЙ В САМУЮ ОЖИДАЕМУЮ ИГРУ ГОДА УЖЕ СЕГОДНЯ!  
ТОЛЬКО ДО 27 ФЕВРАЛЯ!**

КУПИ ДЕМО-ВЕРСИЮ BLACK ЗА 199 РУБЛЕЙ И ПОЛУЧИ СКИДКУ 300 РУБЛЕЙ ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ!  
В ДЕМО-ВЕРСИИ BLACK ТЕБЯ ОЖИДАЕТ ОКОЛО ЧАСА ИГРОВОГО ПРОЦЕССА, ВОЗМОЖНОСТЬ ОЦЕНИТЬ НЕВЕРОЯТНУЮ  
ДЕТАЛИЗАЦИЮ ГРАФИКИ И СПЕЦЭФФЕКТОВ, ЛИЧНО ОПРОБОВАТЬ СВЕРХРЕАЛИСТИЧНОЕ ОРУЖИЕ И УБЕДИТЬСЯ В ТОМ,  
ЧТО "ТОТАЛЬНОЕ РАЗРУШЕНИЕ" - ЭТО НЕ ПРОСТО СЛОВА.

ПРИБРОБИТИ ДЕМО-ВЕРСИЮ BLACK ДЛЯ PLAYSTATION 2 МОЖНО В ЛЮБОМ ИЗ МАГАЗИНОВ «СОЮЗ», «ВИДЕОЛЕНД», «И.В.ИДЛО», «САМЕРМАК»,  
КУПОН, ПРЕДОСТАВЛЯЮЩИЙ ПРАВО НА СКИДКУ 300 РУБЛЕЙ ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ, НАХОДИТСЯ ВНУТРИ УПАКОВКИ ДЕМО-ВЕРСИИ BLACK.

PlayStation 2

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

[WWW.BLACK.EA.COM](http://WWW.BLACK.EA.COM)





БОИ ТОЛЬКО ВЫГЛЯДЯТ СУМБУРНЫМИ. ТУТ ГОЛОВОЙ ДУМАТЬ НАДО!



КРАСИВЫЕ ПЕЙЗАЖИ – ОДНО ИЗ НЕСОМНЕННЫХ ДОСТОИНСТВ НОВОЙ ЧАСТИ GRANDIA. ХОРОШИЕ ЗДЕСЬ ЕЛКИ!



Автор:  
Яна «Kairai» Сугак  
kairai@pisem.net



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	GameArts
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 марта 2006 года (США)
■ ОНЛАЙН:	
	<a href="http://www.square-enix-usa.com">http://www.square-enix-usa.com</a>

# Grandia III

Настоящая японская RPG в лучших традициях жанра. Релиз – аккурат после Dragon Quest VIII, но до Final Fantasy XII. Неспроста это, правда?



**В** далеком царстве, в далеком государстве стоял храм – Shrine of Arcliff. В числе его послушников оказались брат с сестрой – Alfina и Emelious. Мальчику предрекали судьбу верховного жреца, учили разговаривать с богами, а вот он раздобыл подпольно атеистическую литературу и сдружился с просвещенными людьми. Приблизился момент инициации, а его и след простыл из храма. Дескать, звиняйте, дорогие монахи, не прельщает меня более религиозная карьера. Сестра волнуется, но уж ничего не попишешь – судьба. Пришлось ей самой беседовать с высшим разумом о смысле жизни и вообще. Так прошло три года, и поползли слухи, что Emelious вернулся, но какой-то не такой. Дьявольский огонь в глазах, а руки так и норовят приложить кого-нибудь мечом по голове. Alfina велела срочно запрягать лошадей! Нашла бы она брата или нет – неизвестно, потому что по дороге на карету свалился мальчик Yuuki. Двигатель в самолете у него сломался в самый подходящий момент...

### ПОД КОПИРКУ

Скриншоты, пресс-релизы, видеоролики и даже полная японская версия

игры, – информацией о Grandia III слона накормить можно. Вот только боюсь, что зверюшку стошнит от шаблонности сюжета и устаревшего на пять лет геймплея. Спору нет, пять лет назад Grandia II произвела фурор. Мелодрама, понимаете ли, яркие персонажи, графика отличная. Система боя – вообще выше всяких похвал. А что у нас тут? Все ровно то же самое, и ни о какой революции в жанре в GameArts даже и не заикаются. Дай бог к сериалу интерес у геймеров не отбить. Не сильно пугайтесь слов злой меня, пожалуйста. Как ни крути, а Grandia III – полноценная ролевая игра, а не бродилка по подземельям а-ля Grandia Xtreme. Партия персонажей, города с NPC, локации красивые. Ну да, завязка игры очень в духе GameArts, но примитивность фабулы разработчики наверняка постараются замаскировать яркими диалогами. А вспомните, какие сильные сценки «не-о-спасения мира» были в Grandia III! В GameArts никогда не забывают о второстепенных персонажах; на летуне и монахи не игра не будет зациклена. Перевод сделают человеческий, и будет нам счастье. Но все равно хотелось прорыва, а его ждать уже не стоит.

### Вилка – справа, нож – слева

В сериале Grandia традицией стали разговоры героев за обедом или, как гласит великий и не очень могучий английский, «dinner events». В третьей части они сохранились, но зато настоящих дополнительных квестов толком нет. Grandia III абсолютно линейна. Есть основная сюжетная линия, и отступать от нее хотя бы капельку не разрешат. Ну разве что ближе к самому концу. Есть еще мини-игры, конечно. И старые локации можно лишний раз отправиться исследовать по своей инициативе. Сундуки с ценными предметами найти надо? Наверное, надо... Так что хоть обеды не пропускайте, там обычно всегда весело.



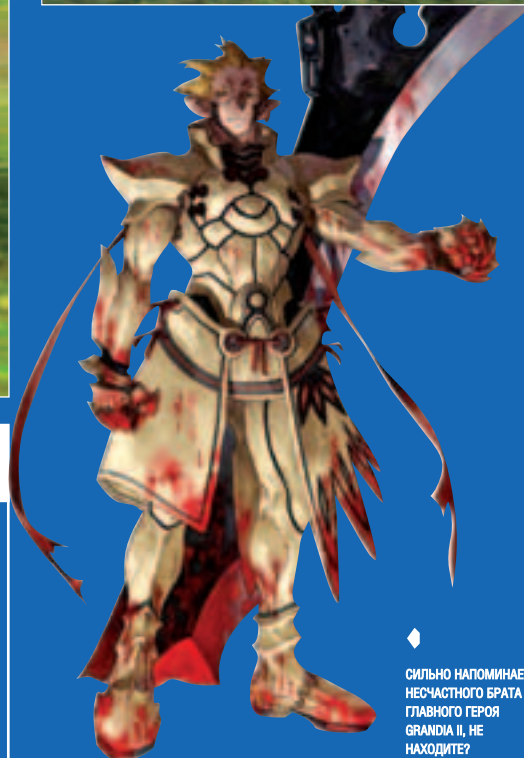




ДИАЛОГИ ТРАДИЦИОННО ДЛЯ СЕРИАЛА ОФОРМЛЯЮТСЯ РИСОВАННЫМИ ПОРТРЕТАМИ-АВАТАРАМИ. ПО НИМ МОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ НАСТРОЕНИЕ ПЕРСОНАЖА.

### Выбираем позицию

Запомните простые правила: сзади удобнее, чем сбоку. А сбоку куда лучше, чем спереди. То есть, если монстр идет по локации и никого не трогает, а герой его мечом в спину, то в начавшейся схватке хорошие атакуют первыми. Если сбоку – тут уж как повезет, но шансы хорошие. Лицом к лицу столкнетесь – бой окажется честным. Характеристика скорости все решает. Но хорошо, если герой заметил монстра и напал на него сам. А бывает и наоборот. Тут эти простые правила тоже действуют. Вот скажет кто-нибудь сзади «добрый вечер», и все – прощай, белый свет.



СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ НЕСЧАСТНОГО БРАТА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ GRANDIA II, НЕ НАХОДИТЕ?

## Бои пошаговые, но каждое выбранное действие сначала «заряжается», а затем уже выполняется.

ЧЕМ СИЛЬНЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ – ТЕМ БОЛЬШИМИ СПЕЦЭФФЕКТАМИ ОНО СОПРОВОЖДАЕТСЯ. ВОТ ЭТО КОНКРЕТНО – ТАК СЕБЕ, СРЕДНЕЕ.



### КОНСЕРВЫ И ЯЙЦА

О геймплее – отдельно. Вот скажите, зачем Square Enix в каждой новой Final Fantasy меняет систему боя? Идеальный вариант ищет? Не смешите мои тапочки! Там рассуждают здраво – новая игра должна максимально отличаться от старой, а то непонятно, за что деньги уплачены. А вот в GameArts изобрели формулу удачную, и теперь с ней носятся, как кура с яйцом. В Grandia Xtreme хоть интерфейс перерисовали, а тут и на это наплевали.

Формула – она такая: врагов видно заранее, бои пошаговые, но каждое выбранное действие сначала «заряжается», а потом выполняется. По скриншотам и видео может показаться, что на экране безумие какое-то творится. Бегают герои и

монстры туда-сюда, лупят друг друга в реальном времени. Но геймер тут ни при чем – игра сама с собой так развлекается. Смотреть надо на колесо в левом верхнем углу, по которому иконки бойцов ползут. Доползут до нужного места – выскочит меню, а весь экшн застынет. Тут-то можно выбрать обычную атаку, cancel-удар или суперпупер-заклинание. Чем более «пупер» – тем дольше иконка бойца будет добираться до отметки «выполнение действия». Если AI окажется не по годам умен, он нанесет cancel-удар, и никакого заклинания вы не дождетесь. Зато можно отплатить AI той же монетой. А бегают монстры и герои в реальном времени, чтобы не заскучал геймер. Ведь глупо же, когда в партии бойцы атакуют по одному, а остальные

### Многорукие бандиты

В Grandia III нас приучают к азартным развлечениям. Для этого в GameArts даже изобрели новый способ (может, и не изобрели – не специа-

лист) игры в кости. Участник выбирает семь из девяти карточек, на которых указаны цифры от 3 до 11. Затем игра пять раз бросает две

кости и считает сумму выпавших очков. Если она совпадает с указанной на карточке – та отмечается. Если удалось собрать три или бо-

лее выигрышных карт (они должны располагаться рядом друг с другом), деньги ваши. По сравнению с мини-играми в последних Final

Fantasy это, скажем прямо, чужь. Но какое-то время, да с костями провести можно, да и, говорят, ценный Skill Book так дадут.



ПАРНИШКА МЕЧТАЛ СТАТЬ ПИЛОТОМ И В ОДИН ПРЕКРАСНЫЙ ДЕНЬ ПОДНЯЛСЯ В ВОЗДУХ. ТЕПЕРЬ ДЕВУШЕК КАТАЕТ НА САМОЛЕТЕ.

Туда не ходи, сюда ходи!

Grandia всегда славилась своими уровнями. Они в меру большие, на них правильно расставлены точки для сейвов, и заблудиться сложно. Хочется сразу к боссу – можно легко дорогу найти. А если зуд исследовательский проснулся – к услугам повороты на кривые дорожки, в конце которых непременно и монстры, и сундук с редким предметом. Например, яйца с особо сильной магией только так и нужно находить. В мирных городах не гнушайтесь дома местных жителей обыскивать. Не обедняют, если деньгами или экипировкой поделитесь. Ну и, наконец, в Grandia III очень красиво выглядит переключение между локациями. Благодаря самолету, в распоряжении геймера чуть ли не весь мир!



в это время стоят и тупо смотрят. Нововведение в системе боя есть целое одно. Теперь cancel-удар не просто отменяет атаку, а еще и подбрасывает в воздух. Если другие члены партии поддерживают начинание, получится настоящая связка атак. И урон огромный, и шансы на получение редких предметов повышаются. Неплохо, только хотелось бы знать – GameArts ходили в гости к Monolith Soft на второй эпизод Xenosaga или все же наоборот? Кур с яйцами чуть выше я приплела не просто так, а с тайным смыслом. Ведь поклонникам мира Grandia хорошо знакомы термины Mana Egg и Skill Book. Яйца традиционно хранят магию, а книжки – все остальное. В Grandia II таких артефактов было мало и на вес золота, в Grandia Xtreme – много и их разрешалось покупать, продавать, и вообще делать, что угодно. Так вот, в Grandia III их тоже много. Базовые берутся в магазинах и из монстров, более сложные надо син-

тезировать из простых. Такая вот занимательная алхимия.

**ВИДЕОРЯД**

Сразу скажу плохое: герои уж очень кособокие, полигонов на них потратили мало. Наверное, чуток больше, чем в Grandia Xtreme, но это еще разглядеть надо. И все же расстраиваться рано, потому как в одном месте убыло, а в другом – прибыло. Игровой мир красив необыкновенно, и у него-то с детализацией все в порядке. О смешных елках из Grandia II теперь и вспоминать неловко. Еще в Grandia III отличная анимация в бою: камера крутится, а персонажи мечами и посохами машут, монстры кусаются и царапаются – красотища. Ну и CG-ролики. Говорят, что их в игре десяток с лишним и они великолепны. Что в итоге? Grandia III обещает оказаться отличной RPG, но – увы – не столь грандиозной, как хотелось бы. А потрясать основы жанра будут другие. ■

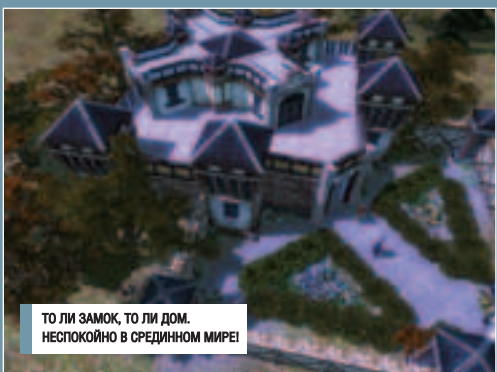
Пролетая над гнездом Врена...

Небо, самолеты и боязнь высоты объявлены основной темой Grandia III. Мало того что передвигаются герои из одной локации в другую по воздуху, а в систему боя добавлены атаки-джагглы, так еще и немалая доля сюжетных событий посвящена продукции местной авиапромышленности. А еще есть кумир мальчика Yuuki – некто Schmidt, которого называют Королем летчиков. Его трагическая история заставит всплакнуть особо впечатлительных барышень.





КАК КРАСИВЫ ДИНАМИЧЕСКИЕ ТЕНИ НА ЗАКАТЕ!



ТО ЛИ ЗАМОК, ТО ЛИ ДОМ. НЕСПОКОЙНО В СРЕДНЕМ МИРЕ!



ДВИЖОК «МАГИИ КРОВИ» ЯВНО ПОХОРОШЕЛ. УЖ НЕ ПОЯВИЛАСЬ ЛИ В НЕМ ЭТАЖНОСТЬ?..



PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GBA

N-GAGE

Автор:  
Михаил Бузенков  
buzenkov@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Arise / KranX Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

# «Не время для драконов»

■ ОНЛАЙН:  
<http://games.1c.ru/nvdd/>

Обитатели Срединного Мира ждут Убийцу Дракона, а мы – очередного Убийцу Diablo 2. Чем не событие?



Добрые плоды литературного творчества модного российского писателя Сергея Лукьяненко сыплются на нас как из рога изобилия. «Иные», джедайские лампы отечественного производства и бессмертное хабеновское «Всем выйти из сумрака!» накрепко засели в памяти российского зрителя. Разработчики тоже скучать не дают. Не успели мы как следует намять бока приспешникам Завулона, а на подходе еще один «литературный» проект. На этот раз по мотивам книги «Не время для драконов», которую Лукьяненко написал в паре с Ником Перумовым. За дело взялись молодая минская студия Arise (из-под их пера вышла «первая белорусская компьютерная игра», «Койоты. Закон пустыни») и большие выдумщики из KranX Productions. Обещаний – море. Разработчики грозятся обскать Sacred и Dungeon Siege II по размаху поединков и красоте магических фейерверков, но при этом не забывают и про сюжет. Закручен он лихо, точь-в-точь как в книге. Тридцатилетний москвич Виктор знакомится с престранной девчушкой по имени Тэль, и та, чертовка, завлекает его в загадочный Срединный

Мир. Не шутки ради, а с благой целью – помочь местным магам одолеть Дракона. Но прежде Виктор должен пройти испытания четырьмя стихиями и освободить внутреннюю Силу. До тех пор он – простой смертный, на которого, ко всему прочему, объявлена охота. В общем, не заскучаете. По волшебному миру Убийца Дракона путешествует не один. От желающих подсобить и словом, и делом нет отбоя. В первых рядах толпятся главные герои книги – малышка Тэль, очаровательная Кошка Лой Ивер и прочие знаменитости. Остальные персонажи, не попавшие в произведение или упомянутые автором вскользь, понуро толпятся в сторонке. Впрочем, одного из них мы узнали – это Рада, воин в багровом. «Не время для драконов» разрабатывается на движке «Магии Крови». С игрой от SkyFallen разработчики из Arise знакомы не понаслышке. В свое время они участвовали в тестировании и наводили предпродажный блеск. А потому могут вот так без обиняков заявлять, что «Не время для драконов» будет красивее и лучше «Магии Крови». Хотите – верьте, хотите – нет. ■

## Эльфы в мягкой обложке

Срединный Мир богат на всякого рода кланы. В отсутствие Крылатых Властителей большим уважением пользуются Стихийные Кланы: Воды, Огня, Воздуха и Земли. На одной доске с ними стоят соблазнительные Кошки, Тигры, Пантеры, Сапсаны, Медведи, Барсы, Волки и другие Тотемные по-своему опасны, но Кошек побаиваются сильнее прочих. Расстановка сил в игре мало отличается от книжной. Со Стихийными обязательно придется считаться. А в отношении Тотемных предполагается некоторая свобода выбора. Каждый Клан проживает на собственном участке, на котором найдется пара-другая слободок и город. Как сложатся отношения между Виктором и Тотемными, решать игроку. Можно заглянуть на NPC-огонек, а можно и обойти поселение стороной.





В НАЧАЛЕ ИГРЫ ГЕРОЮ ПРИХОДИТСЯ ТРЕНИРОВАТЬСЯ НА КОШКАХ.



ЦЕНТРАЛЬНЫЙ РУДНИК ДАЛЕКО НЕ ТАК КРАСИВ, КАК ЛЮБАЯ ИЗ ТРЕХ СТОЛИЦ. ПРЯМО СКАЖЕМ, РУДНИК ПОХОЖ НА СЕРО-ЗЕЛЕНЕ БОЛОТО.



КАЖЕТСЯ, КОРЕЙЦЫ НЕ МЫСЛЯТ СЕБЕ ЭЛЬФИЕК БЕЗ ВЫГЛЯДЫВАЮЩИХ ИЗ-ПОД ЮБОЧКИ ТРУСИКОВ. А ПОМНИТЕ, КАКОЙ ФЕТИШИЗМ ЦАРИТ В LINEAGE 2?



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	CCR, Inc
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года

# RF Online

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.rf-onlinegame.com>

## Гномы на роботах! Любите ли вы гномов на роботах так, как любим их мы?

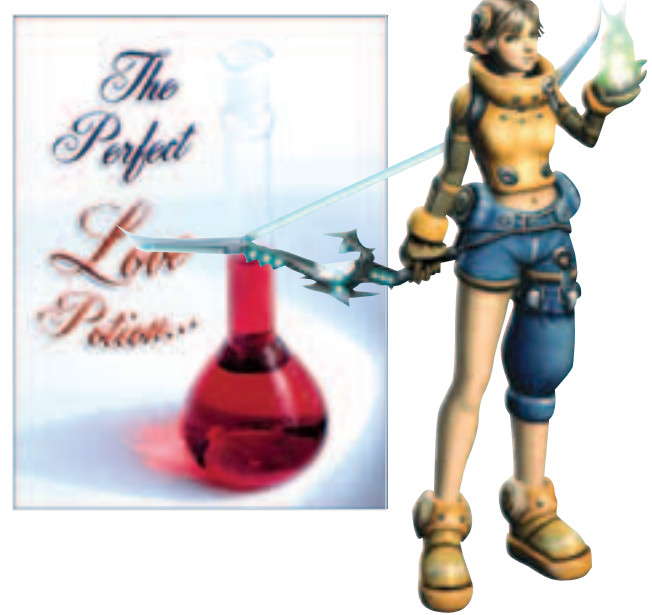


**Н**аше путешествие в мир многопользовательских ролевых игр будет вечным хотя бы потому, что корейские умельцы выпускают игры быстрее, чем мы успеваем про них писать. На страницы «СИ» не попали Gunz: The Duel, Fly for Fun, MU Online, Prince of Qin Online, Legend of Mir 3 и десятки прочих MMORPG. И даже игра с интригующим названием KAL Online не удостоилась чести засветиться в «СИ». За всех отдувается RF Online, игра про эльфиек и роботов, которую Codemasters взялась издать в Европе и США. Между прочим, усилиями Sega игра с успехом продается в Японии, а количество активных подписчиков RF Online в странах Азии, говорят, превышает миллион. Подобно Lineage 2, игра не дает новичку выбрать уникальный внешний вид, модно вырядиться или освоить необычные способности. Новоприбывших держат в черном теле: одна низкоуровневая броня, один стандартный меч, топор, лук или бластер. Знай себе пасись возле родного города, наедай бока. Первые два десятка уровней целеустремленный игрок может проскочить за пару суток, и только тогда RF Online, гм, обнажит пред ним свои пышные

достоинства. Герои каждой из трех рас начинают игру апатичными неумехами в родной столице. Механизированные солдаты империи Аккретия уважают большие стволы и автоматическое оружие. К высококим уровням андройды учатся трансформировать в циклопическое ружье чуть ли не половину своего тела. Ушастые жители священного альянса Кора (ударение на первый слог), «шаманисты-натуралисты», были втянуты в войну не по своей воле. Эльфиечки носят мини-юбочки, волшебные палочки и крепкие дубовые посохи, а в зрелом возрасте призывают себе на помощь духов природы, подозрительно похожих на летающих мехов. Наконец, симпатяги полурослики Беллато – никудышные воины и бесталанные волшебники. Зато только они могут строить всамделишных мехов (или, как их здесь называют, MAU – Massive Assault Unit). Шагающие машины не сравнятся в скорости с пехотой, но и огневая мощь у них куда выше. Три расы мира RF Online ведут постоянную войну. В мире игры нет разделения на PvP и не-PvP зоны. Какого бы персонажа вы ни создали, две трети населения сервера станут вашими врагами. Развив-

### Хочешь поушн?

Один из жизненно важных приемов в RF Online называется «Potion Spamming». Заключается он вот в чем: вы заходите в магазин и покупаете 99 эликсиров здоровья. Потом шагаете в чисто поле, выбираете противника на несколько уровней выше вашего и давай мутузить его, пожирая по эликсиру в секунду. Зелый в мире игры как грязи, они стоят копейки, но и толку от них немного. Поэтому в драке надо чередовать атаки, заклинания и эликсиры, а в битвах с упитанными монстрами и героями вражеских рас без энергетических напитков вообще ни туда ни сюда.





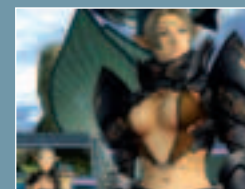
КРАСИВЫЕ СКРИНШОТЫ С ЗЛЬФИЙКАМИ – ЭТО, КОНЕЧНО, РЕКЛАМА. НА САМОМ ДЕЛЕ ИГРА ВЫГЛЯДИТ ПРИМЕРНО ВОТ ТАК. (ЯПОНСКИЙ БЕТА-ТЕСТ, СРЕДНИЕ ГРАФИЧЕСКИЕ НАСТРОЙКИ).



НЕ ЗЛЬФИЙКИ – ТАК РОБОТЫ! ВПРЧЕМ, НИЧЕГО НЕ МЕШАЕТ СОВМЕЩАТЬ...

## Lineage 2! Ты ли это?

Сходство между Lineage 2 (слева) и RF Online (справа) бросается в глаза. Например, в обеих играх фигурируют огромные расстояния между городами, и если нет денег на телепорт, бежать придется долго. Обе игры заставляют новичков долго и утомительно набирать первые уровни на несерьезных монстрах, получая за это жалкие бонусы к базовым навыкам. В обеих играх дерево развития героя обрастает ветвями навыков лишь на втором-третьем десятке уровней. Впрочем в данном вопросе эти MMORPG не оригинальны. Кроме того, девушки расы Беллато как две капли воды похожи на жизнерадостных рыжих гномих из «Линейки», а высоко-родные эльфы в двух играх, кажется, и вовсе однойцовые близнецы.



## Какого бы персонажа вы ни создали, две трети населения сервера станут вашими врагами.

◆ ДАЖЕ ГНОМЫ-ТЕХНАРИ В RF ONLINE ОТРАСТИЛИ СИМПТОМНЫЕ ЗЛЬФИЙЧИ УШКИ.



шись до судьбоносного тридцатого уровня, на котором дается доступ к серьезным заклинаниям и навыкам, вы откроете для себя другой мир и очень скоро заметите, что наибольшее количество опыта и славы дается именно за расовую непримиримость и этнические беспорядки. Подстеречь за углом, напасть сзади, втереться в доверие и перерезать глотку, навалиться толпой в темной подворотне – в войне все средства хороши. Три раза в день на сервере происходит побоище за центральный рудник: лидеры рас (избираемые из пятёрки лучших игроков на сервере) созывают народ на битву (только командиры могут рассылать сообщения всем соплеменникам одновременно), планируют атаки и в первых рядах набрасываются на противника. Победившая в сражении

сторона получает рудник в свое распоряжение на следующие восемь часов, стахановскими темпами добывает полезные ископаемые, производит броню и вооружение. Проходит треть суток, и куча мала повторяется. Хотите попробовать? В феврале-марте обещают устроить бета-тест. ■



## Предел возможностей

Пустоши в игре необъятные, залы – просторные, а движок... ну, обычный такой движок. Какой бывает в корейских ролевых играх. Участвовавшие в

иноязычных бета-тестах товарищи наблюдали интересный (и недокументированный) эффект: туман ограничивает видимость не в зависимости

от технических возможностей компьютера, а по количеству попавших в кадр персонажей. Если вы устроились на биваке в пустыне, тумана как не

бывало, а если влезете в гущу битвы, то увидите вокруг себя всего сто – сто пятьдесят персонажей. Больше игра не тянет-с.





В ИГРЕ ДЛЯ ДЕВОЧЕК ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖЕН БЫТЬ ПРЯКРАСНЫЙ ПРЫНЦ. В WINX CLUB, КАК ВИДИТЕ, ТАКОВОЙ ИМЕЕТСЯ.



ДЕВИЦЫ ГЛАМУРНО РАССЛАБЛЯЮТСЯ ПОСЛЕ ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДЫ НАД ЗЛОМ.



БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ ИГРОКАМ ПРИДЕТСЯ ПРОВОДИТЬ В ТАКОЙ ВОТ БЕГОНЕ В ТАКОЙ ВОТ КОМПАНИИ.



Автор:  
Максим Поздеев  
bw@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	24 февраля 2006 (Европа)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.konami.com>

# Winx Club

Спасти вселенную, сохранив макияж и прическу? Нет ничего проще!



Какой Сэм Фишер, какой Солид Снейк? Эти жалкие неудачники, которым даже рожи свои бандитские побрить некогда, только и могут, что отпускать дурацкие шуточки да сворачивать всем головы направо и налево. Настоящие герои – вот они: разудалые девчонки из карамельно-приторного сериала Winx Club! Лишь они покажут вселенскому злу ужасенькую кузькину мать, не отвлекаясь при этом от укладки толстого слоя белил на свои нецелованные подростковые физиономии! Только им подвластны магические стихии и такие высокие науки, как сверхскоростной маникюр и подбор шмоток самых крикливых цветов! Именно они самые умные, красивые и гламурные! Кто-нибудь, пожалуйста, пристрелите этих малолеток...

Создание игры по мотивам Winx Club следует расценивать не иначе как спланированную диверсию со стороны компании Konami. Мы прекрасно знаем, что «детского» блока программ на телеканале Fox нужно бояться как огня, но теперь эта дрянь проникает в нашу последнюю цитадель – игровую индустрию. Владельцев GBA уже поглотил его величество Розовый Гламур, а в февра-

ле 2006 года та же участь ожидает и обладателей PC да PS2. Руководить балом пытки несчастных геймеров будет некто Блум, главная героиня сериала, и толпы ее фей-подружек. Эта женская банда опробует на нас такие изощренные методы истязания, как «сильная сюжетная линия, основанная на первом ТВ-сезоне Winx Club», «множество мини-игр», «сбор милых фенечек, имеющих отношение к сериалу» и «применение широкого ассортимента заклинаний». Вы как знаете, а редакция «Страны Игр» в полном составе трепещет и собирается забиться под шкаф в надежде переждать там опасность.

Радует нас только одно: Konami явно целит в самую юную часть играющей аудитории, а точнее – в женскую ее половину. Маленьким фанаткам Winx Club наверняка придется по душе порхающие и сыплющие во все стороны искрами Блум и все ее наштукатуренные феи. Что ж, теперь мы, по крайней мере, знаем, что дарить сестренкам и племянницам на 23 февраля. ■

## Winx Club TV

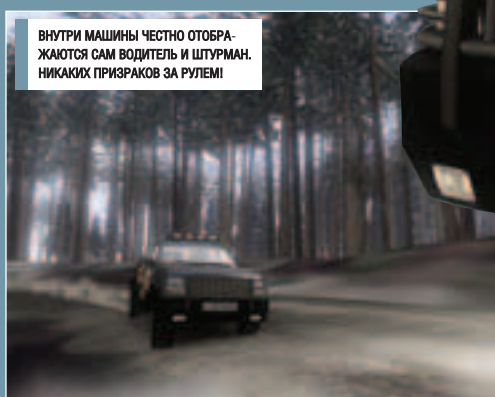
Сериал Winx Club, производимый компанией Rainbow S.r.l в сотрудничестве с ведущими итальянскими дизайнерами, повествует о шестнадцатилетней девице по имени Блум, внезапно обнаружившей у себя выдающиеся способности. Переместившись со скучной Земли в специальную школу для фей, она начинает эти способности развивать, попутно заводя новых друзей, сражаясь со зловещим лордом Дракаром и прививая маленьким зрительницам любовь ко всему живому и шевелящемуся.

Ныне Winx Club пользуется бешеной популярностью в Европе, благодаря чему доходы его создателей растут не столько за счет продажи рекламного времени и прав на показ самого сериала, сколько от реализации «различных сопутствующих товаров», к коим смело можно отнести и эту игру.





ПРИЗНАЙТЕСЬ, ПОЧТИ ПО ТАКОЙ ЖЕ ДОРОГЕ ВЫ ЕЖЕГОДНО СОВЕРШАЕТЕ ВЫЛАЗКИ НА ДАЧУ?



ВНУТРИ МАШИНЫ ЧЕСТНО ОТОБРАЖАЮТСЯ САМ ВОДИТЕЛЬ И ШТУРМАН. НИКАКИХ ПРИЗРАКОВ ЗА РУЛЕМ!



ИНТЕРЕСНО, РАСКОШЕЛЯТСЯ ЛИ СОЗДАТЕЛИ НА ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ ТАКИХ КРАСАВЦЕВ?



Автор:  
Александр Краснов  
orcy@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Symphony Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2006 года

■ ОНЛАЙН:  
[http://games.1c.ru/expedition\\_trophy](http://games.1c.ru/expedition_trophy)

# «Экспедиция-Трофи»

Гонки по бездорожью с польским графическим движком под капотом.



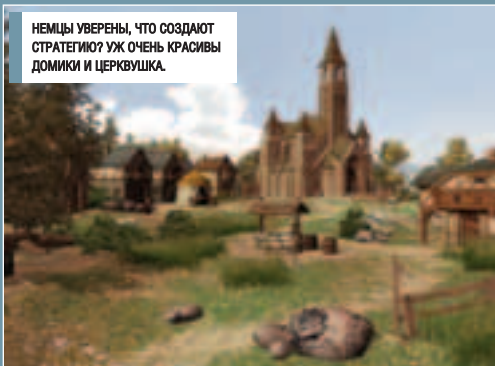
У западных разработчиков уже давно вошло в привычку выпускать игры, приуроченные к ежегодным гоночным соревнованиям. Будь то классические заезды «Формулы 1», обожаемые американским народом NASCAR или чуть более экзотичные ралли-броски Paris-Dakar. Что может предложить родина крепких алкогольных напитков и слонов нашим девелоперам, помимо ночного стрит-рейсинга в любимом спальном районе? Как оказалось, есть отличный материал для полноценного раллийного симулятора – автомобильное шоу «Экспедиция-Трофи», давно у нас проводимое и насчитывающее огромное количество поклонников. Гонка по праву считается одной из самых протяженных в мире, ее маршрут проходит от Мурманска до Владивостока. Игроку, разумеется, предстоит одолеть не 16 000 км., как в настоящем соревновании, а 60 стандартных по размерам трасс, разделенных на 6 больших этапов. Причем, на каждом этапе необходимо лично составлять маршрут, учитывать особенности дороги, возможности автомобиля

и не забывать про сбор очков. Дополнительно в игру включили 6 неких участков, на которых будет проверен не столько «железный конь», сколько мастерство и смекалка его хозяина. Внедорожников в «Экспедиции-Трофи» не так много, как хотелось бы – всего десять экземпляров. Зато каждому можно «заглянуть» под капот и вдоволь намодифицироваться, настроив около десятка технических параметров. А заниматься машиной предстоит добросовестно, потому как помимо динамичной смены дня и ночи в игре моделируются дождь, гололед и снегопад, непосредственно влияющие на дорожные условия. Вы же не хотите забуксовать на каком-нибудь участке трассы только потому, что не поставили вовремя нужную резину? Помимо вас, в «Экспедиции-Трофи» примут участие еще 20 команд из Санкт-Петербурга, Москвы, Екатеринбурга, Новосибирска, Киева, Праги и других городов. К слову, в настоящем шоу было задействовано около 70 команд, но разработчики здраво решили, что и двух десятков будет достаточно. ■

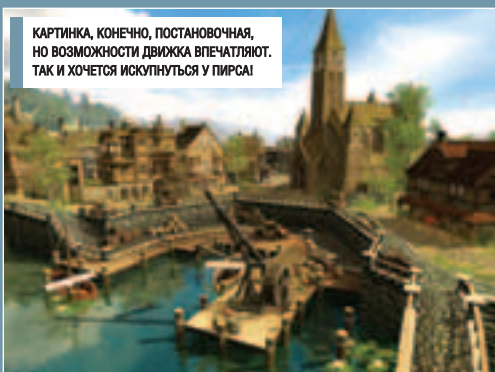
## Польский мотор в русском кузове

Графический движок для «Экспедиции-Трофи» девелоперы решили позаимствовать у проверенного временем симулятора Xrand Rally, выпущенного в России усилиями «1С» в прошлом году. По имеющимся скриншотам судить о будущем качестве графики пока рано, но неурядицы с пейзажем можно наблюдать уже сейчас. А вот модели машин выглядят на редкость «аппетитно», пусть и не дотягивают до уровня блестящих авто из последней серии Colin McRae Rally. Да и сама Xrand Rally не могла похвастаться такими достижениями. Итак, ждем первые ролики из игры.





НЕМЦЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО СОЗДАЮТ СТРАТЕГИЮ? УЖ ОЧЕНЬ КРАСИВЫ ДОМИКИ И ЦЕРКВУШКА.



КАРТИНКА, КОНЕЧНО, ПОСТАНОВОЧНАЯ, НО ВОЗМОЖНОСТИ ДВИЖКА ВПЕЧАТЛЯЮТ. ТАК И ХОЧЕТСЯ ИСКУПНУТЬСЯ У ПИРСА!



ИНТЕРЕСНО, А МУХОМОРЫ СОБИРАТЬ МОЖНО? В АЛХИМИЧЕСКИХ ОПЫТАХ НАВЕРНЯКА ПРИГОДЯТСЯ.



Автор:  
**Михаил Бузенков**  
buzenkov@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy / management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Aspyr/JoWooD Productions
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive / «Руссобит-M»
■ РАЗРАБОТЧИК:	4Head Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	

<http://www.theguild2.com>

# The Guild 2

Надоели политики-слюнтяи? Раздражают «белые воротнички»? Айда в средневековье! В The Guild 2 можно и умом блеснуть, и бицепс оголить.



**В** усердии сотрудникам 4Head Studios не откажешь. Уж если взялись за экономическую стратегию, не подведут. Europe 1400: The Guild вышла четыре года назад, а достойных конкурентов нет и по сей день. Немцы воплотили известную поговорку «из грязи в князи» в игропроме и здорово подзаработали. Хватило и на домик у моря, и на продолжение. Вдоволь порезвившись в средневековых столицах, мы отправимся в богатые европейские провинции: Ноттингем, Лион и обязательно куда-нибудь еще. Хотя кампаний всего две: в Англии и во Франции. Движок у игры трехмерный, с новейшими прибабасами. Горожане точно с картин сошли: дизайнеры нарядили их в национальные платья, шляпы и чепчики. Игровые человечки и вести себя будут, словно настоящие средневековые жители. Но никакого насилия и «клубнички»! Джек Томпсон, скандально известный адвокат, охраняющий (сомнительные) интересы общественной морали в играх, не дремлет. Архитектура, под стать нарядам, воссоздается с большим тщанием. Убранство дома улучшается вместе

с от вашим служебным положением: чем выше должность, тем красивее дом. Свои поместья надобно тщательно охранять, а вражеские разносить в щепки, но можно ограничиться словесным поединком или вызвать соперника на дуэль. Все зависит от того, какой путь вам ближе. Всего будет пять классов: воин, ученый, священник, управленец и ремесленник. У каждого класса свои профессии. Вы вольны выбрать любую – от кузнеца до вора. Навыки героя и его будущего потомства во многом определяются способностями родителей. Если папа вор и мама, простите, воровка, то туда вашему персонажу и дорога. Предок лично обучит всем премудростям ремесла в начальных миссиях. Разработчики шепнули нам по секрету, что будь они в средневековье, открыли бы гостиницу. И такая возможность в The Guild 2 обязательно появится. «Четырехголовые» жаждут заткнуть за пояс не только экономические стратегии, но и многочисленные симуляторы жизни, вроде тех же The Sims. И ведь заткнут! С экономикой у The Guild 2 полный порядок, а за мелкими радостями дело не станет. Клянусь своей треуголкой! ■

## Хлеб и соль

Управленец, по-англицки Patron, – один из самых интересных классов в The Guild 2. Народ не грабит и интриг не плетет. Он руководит производством пищи и сбывает ее горожанам. Работенка нелегкая, но без стальной хватки на рынке не выжить. Тягаться предстоит не только с другими дельцами, но и с государством. Тут все средства хороши, главное – не проворонить удачу. Например, под покровом ночи можно спалить городской склад, а с утра взвинтить цены. Или воспользоваться вражеской осадой и нажиться на голодных жителях. Средневековый бизнес чужд сантиментов.





# ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ\* ВОЗВРАЩАЮТСЯ



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



БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ  
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

## EVIL DEAD REGENERATION THE GAME



МЕРТВЫЙ ДРУГ  
ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

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



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

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





В MORGOWIND СКЕЛЕТЫ НЕ СПОНЯЛИСЬ ПО УЛИЦАМ ТАК БЕСПРЕЯТСТВЕННО.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, КАК СОЛНЦЕ ИГРАЕТ НА ШЕРСТИ ЭТОГО ЗВЕРЬКА.



ЕСЛИ БЫ НЕ КРАСНЫЙ ЦВЕТ БРОНИ, ТОВАРИЩ ЗАПРОСТО МОГ БЫ СОЙТИ ЗА ДАЛЬНЕГО РОДСТВЕННИКА САУРОНА.



PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GBA

N-GAGE

Автор:  
Александр Краснов  
orcy@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Zuxhez Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Reality Pump
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.2-worlds.com>

# Two Worlds

Держитесь крепче – к нам спешит еще один конкурент The Elder Scrolls: Oblivion.



Если скромной студии, никогда не блиставшей полновесными хитами, поручают разработку проекта наивысшей пробы, у здравомыслящего человека это должно вызывать некоторое опасение за качество будущей игры. Навскидку и не вспомнишь примеры с удачным исходом, ведь далеко не у всех хватает самоуверенности браться за такое ответственное задание. Известная по серии стратегий Earth 21XX команда Reality Pump, с благословления своего начальника Zuxhez, спешно меняет RTS-амплуа и записывается в главные конкуренты самой Bethesda Softworks. Их новый проект, высокобюджетная RPG Two Worlds, судя по заявлениям в пресс-релизах, пока мало чем отличается от главной надежды фанатов ролевых игр – Oblivion. Разработчики скороговоркой тараторят о нелинейном сюжете, живом безграничном мире, сложной хореографической системе боевых сцен, разветвленной RPG-системе и непередаваемо красивой графике. В последнее заверение, кстати, мы охотно верим: скриншоты Two Worlds сейчас находятся на том же уровне, что и первые изображения

из Gothic III или даже четвертой части The Elder Scrolls. Особенно приятно, что сценаристы не поленились снабдить игру самобытным сюжетом, который даже несмотря на избитость жанра фэнтези выглядит более чем занимательным. Хрупкий мир между высокодуховными людьми и воинственными орками в одночасье разрушился из-за подземной экспедиции гномов, обнаруживших тайную усыпальницу неизвестного божества. Зеленокожие воители тут же узнали в этом боге своего потерянного покровителя Азираала и в срочном порядке двинули на археологические раскопки. Двинули они почему-то армию. Остальную часть истории с политическими интригами и ролью игрока разработчики продержат в секрете до самого релиза Two Worlds. Судить о том, что получится у авторов не самых популярных RTS, пока затруднительно: до выхода игры еще почти целый год. Но то, что уже можно посмотреть, оставляет кое-какие надежды на благоприятный исход. И будем надеяться, что эти скриншоты – с рабочего движка. ■

## Готовьте ваши денюжки

Разработчики с гордостью заявили, будто картинка в Two Worlds настолько хороша, что не каждый мощный по нынешним меркам компьютер передаст все ее красоты. Более того, в комплект включают новый тест производительности, дающий возможность наглядно показать игроку, на что именно ушли \$600 при покупке свежей видеокарты. То же самое наблюдалось в Far Cry, когда Crytek сделали полноценную игру фактически из теста X-Isle собственного изготовления. Так что за качество графики в Two Worlds теперь точно волноваться не приходится.



# МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КЛАНОВ

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

 **SKYRIVER  
STUDIOS**



ПНУТЬ ЗАРВАВШЕГОСЯ СОПЕРНИКА, КАК В ROAD RASH, НЕ ПОЛУЧИТСЯ. НО БОРЬБА ВСЕ РАВНО БУДЕТ ЖАРКОЙ.



ЭТО KAWASAKI ZEPHYR1100. УВЕРЕНЫ, ПРОВЕДЯ ЗА ИГРОЙ ПАРУ НЕДЕЛЬ, ВЫ СМОЖЕТЕ НА ПЛАЗОК ОПРЕДЕЛИТЬ МАРКУ ЛЮБОГО МОТОЦИКЛА.



УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ МОТОЦИКЛОВ В ИГРЕ НИЧУТЬ НЕ УСТУПАЕТ КАЧЕСТВУ ПРОРИСОВКИ АВТОМОБИЛЕЙ В GRAN TURISMO.



Автор:  
Максим Поздеев  
bw@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Polyphony Digital
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
	<a href="http://www.touristtrophy-thegame.com">http://www.touristtrophy-thegame.com</a>

# Tourist Trophy

О людях и мотоциклах поведает нам Кадзунори Ямаути в своем новом блокбастере.



**З**а прошедшие восемь лет студия Polyphony Digital совершила маленькое чудо: заставила игроков полюбить не слишком простой и не самый скоростной «симулятор вождения» под названием Gran Turismo. Причем с одинаковым уважением к этому сериалу относятся как фанаты всяких там «БМВ» и «Фордов», так и самые обыкновенные люди, которые стоянию в пробках и наслаждению ароматом выхлопных газов предпочитают другие, более удобные способы передвижения. Но этого хитрым «Полифоникам», судя по всему, показалось мало. Влюбив весь играющий мир в четырехколесные железки, разработчи-



ки теперь лелеют новый коварный замысел: принудить нас уважать и двухколесные средства самоубийства. Не будем тянуть резину за хвост и признаемся честно: большинство из нас имеет смутное представление о спортивных (да и всяких других) мотоциклах. Очень быстрые, крайне неустойчивые и слишком уж норовистые, эти стальные монстры при первом удобном случае пытаются выбросить водителя из седла, да так, чтобы он сынженерил головой борозду в асфальте. Право, такое средство передвижения не очень хорошо вписывается в образ жизни спокойного, добропорядочного гражданина, который хочет дотянуть до счастливой старости. Но именно с миром, где живут на двух колесах, и хочет познакомить нас Polyphony Digital в игре Tourist Trophy. Если рассматривать сей мотоциклетный симулятор лишь с точки зрения знаковых нововведений, то получается нечто неприятное. Tourist Trophy делается на движке Gran Turismo, использует немалую часть трасс оттуда, заимствует почти все режимы и даже такие мелочи, как интерфейс и знаменитый Photo Mode, переключают в мотоциклетное

## Рецепт успеха от Polyphony Digital

Своим ошеломительным успехом Gran Turismo во многом обязана тому факту, что Кадзунори Ямаути является преданным фанатом автомобилей, и игры серии делались с заботой и любовью. В случае с Tourist Trophy решено поставить на ту же «лошадку» – руководит созданием игры ярый поклонник мотоциклов. Итак, знакомьтесь: Такамаса Ситисава. Он присоединился к Polyphony Digital в 2000 году и принимал участие в создании Gran Turismo, но всегда надеялся поработать когда-нибудь над игрой про мотоциклы. В пользу Ситисава говорит и десятилетний стаж участия в любительских мотогонках.





♦ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ МОТОГОНЩИКОВ В ИГРЕ БУДЕТ ПРЕДУСМОТРЕН ТРЕНИРОВОЧНЫЙ РЕЖИМ, ГДЕ ИХ ОБУЧАТ НЕ ВАЛИТЬСЯ НАЗЕМЬ НА КАЖДОМ ПОВОРОТЕ.

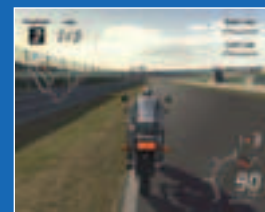
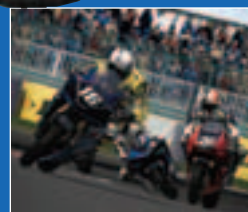


♦ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ 250-КУБОВЫЙ TW225E ОТ YAMAHA. ЖАЛЬ, В ИГРЕ ПОКА НЕ ЗАЯВЛЕННО БЕЗДОРОЖЬЕ...



Где у гонщика попа?

Редкая гонка обходится без экрана тюнинга автомобиля или мотоцикла, и Tourist Trophy в этом смысле белой вороной быть не желает. Призрачное количество различных настроек призвано порадовать тех, кто понимает хоть что-нибудь во всех этих подвесках и коробках передач. Ну а несчастным, что в жизни гаечного ключа в руках не держали, предназначено такое оригинальное развлечение, как тюнинг самого гонщика. Нет, покупать лысеющему альтер-эго кудрявый парик, легкие и печень взамен пришедшим в негодность не придется. А вот выбрать позу, в которой он будет сидеть на мотоцикле, – очень даже. Настраивать можно все, начиная от угла, под которым согнуты в коленях ноги, и заканчивая, простим Polyphony Digital такую интимную подробность, тем местом, в котором попа гонщика соприкасается с горячей кожей мотоциклетного сиденья.



Выглядит Tourist Trophy так, будто намеревается получить звание самой красивой игры для PlayStation 2, не меньше.

♦ СРЕДИ ПРОЧИХ РАЗРАБОТЧИКИ НАМЕТИЛИ ТАКОЙ ВОТ ВИД «С ПЕРЕДНЕГО КОЛЕСА».



стойло из Gran Turismo 4 без каких-либо ощутимых изменений. Что это, халтура и наглая попытка вытрясти из геймерских кошельков еще пару звонких монеток? Вроде бы, нет. Вы ведь не забыли, что Tourist Trophy – это игра про мотоциклы? Если вдруг забыли, то очень зря. Вся разница между новой и старыми играми Polyphony Digital проявится как раз во время вождения. Далеко за примерами ходить не надо. В Gran Turismo игрок не имел дела с последствиями неосторожной езды: в худшем случае криворукого гонщика уносило с трассы в какой-нибудь медвежий угол, откуда он потом полчаса выбирался, ругаясь сквозь зубы на проносящихся мимо соперников. В Tourist Trophy наказание неумелым будет куда более суровым: мотоцикл летит в одну сторо-

ну, а гонщик кубарем в другую. Можно вспомнить и о том, что поведение мотоцикла в корне отличается от автомобильного: решающее значение имеют такие обстоятельства, как расположение центра тяжести гонщика, угол наклона при повороте, скорость и прочее, прочее, прочее. Разумеется, в Tourist Trophy все эти параметры будут учитываться. Собственно, здесь и кроется ключевое отличие ТТ от Gran Turismo – иной стиль вождения, непривычное (по сравнению с автомобилем) поведение мотоцикла на трассе, совершенно новый игровой опыт. Ну а то, что движок не первой свежести, вряд ли помешает наслаждаться игрой – выглядит Tourist Trophy так, будто намеревается получить звание самой красивой игры для PlayStation 2, не меньше. ■

Tourist Trophy в цифрах

Гонки от Polyphony Digital без огромного списка лицензированных средств передвижения – это не гонки. Потому не стоит удивляться, что в

Tourist Trophy нас ждут аж восемь десятков мотоциклов. Тут и знакомые всем Kawasaki да Honda, и машины от европейских компаний,

и такие байки, о которых слышали разве что закоренелые фанаты мотоспорта. А может быть, разработчики преподнесут нам сюрприз и

включат в игру экзотические модели, верхом на которых будет просто приятно прокатиться разок по Autumn Ring или Test Course?



## В РАЗРАБОТКЕ



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



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	31 марта 2006 года (Европа)

# Resident Evil: Deadly Silence

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.capcom.co.jp/ds\\_bio](http://www.capcom.co.jp/ds_bio)

Выпустить через десяток лет практически неизменный порт известной игры для карманной консоли? Нормальное дело!

Если это прошло у Nintendo с четырьмя частями Super Mario Advance, почему бы и Capcom не повторить сей «подвиг» с таким родным первым Resident Evil? Игра всемирно известна и любима массами, покороно скушавшими десерт из нескольких сиквелов, – чем не основа для порта на новую карманную систему с подходящими графическими возможностями? Впрочем, Resident Evil на DS не мог быть простым портом: платформа все-таки обязывала разработчиков напрячь фантазию и выдумать что-нибудь этакое. Верхний экран приспособили под карту – удобно, учитывая специфику игры, но практически бесполезно для поклонников серии, знающих каждый закуток особняка Спенсера еще с пеленок PS one и GameCube. Все действие разворачивается на тачскрине: снова бегаем по особняку и его окрестностям, отстреливаем зомби и решаем головоломки; последние, само собой, были переделаны с учетом возможностей Nintendo DS. Сенсорный экран также используется и в мини-играх от первого лица,

где предстоит ножом-стилусом отбиваться от наступающих монстров. Для пуристов будет доступна и классическая модель игры – совершенно идентичная той, что мы видели на PlayStation 10 лет назад. Ни удобства управления, ни использования тачскрина, ни верного ножа, освободившего место в инвентаре и всегда находящегося под рукой, – ничего из добавленного в DS-версию такой режим не предложит. Вместо этого он продемонстрирует видеоролики и все озвученные диалоги оригинала! Да и внешне игра с переездом на Nintendo DS практически не изменилась; лишь низкое разрешение да небольшой размер экрана дают о себе знать. Одностораживает: как после великолепного римейка для GameCube будет восприниматься подобное «возвращение к истоку»? Сохранятся ли сюжетные линии, добавленные в версию 2002 года? Появится ли что-то совсем новое, за исключением эксклюзивных деталей геймплея? Можете не сомневаться: в любом случае вы об этом узнаете первыми – от нас. ■

## Особняк Спенсера как площадка для игр

Одно из наиболее весомых нововведений – мультиплеер – очевидно, вдохновлено серией Outbreak. Вариантов два: кооперативный, целью которой является совместный побег из заполненных ожившими мертвецами помещений и совместное же решение головоломок; и versus-режим, заключающийся в гонке за очками. Мультиплеер рассчитан на четырех игроков и, очевидно, будет поддерживать только multi-card play. На скриншоте – одна из мультиплеерных миссий в действии: в главном холле особняка находит



являющийся логическим завершением миссии Тиран, а вокруг него суетятся игроки, обозначенные разноцветными пирамидами.



ПОМИМО ЗОМБИ-СЕРИАЛА BIOHAZARD ДЖИЛ ВАЛЕНТАЙН УСПЕЛА ЗАСВЕТИТЬСЯ ЕЩЕ И В ФАЙТИНГЕ!

ТЫ УСЛЫШИШЬ ЭТОТ...

# ШОРОХ

Один из самых  
атмосферных  
квестов года



© 2005 Nislovkus. All rights reserved. © 2005 «Плай Тен Интерактив». Все права защищены. [www.playten.com](http://www.playten.com)  
© 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru)  
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru)  
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: [www.russobit-m.ru/forum/](http://www.russobit-m.ru/forum/) Розничная продажа в магазинах фирмы.





НАХОДИТЬСЯ РЯДОМ С ПОДБИТЫМ ТАНКОМ – САМОУБИЙСТВО, ПОЭТОМУ СОЛДАТЫ СО ВСЕХ НОГ БЕГУТ ОТ ПЫЛАЮЩЕГО ТОВАРИЩА.



ПОЧТИ ТАКИЕ ЖЕ ПИКАПЫ МЫ ВИДЕЛИ В C&C: GENERALS.



АТАКА С НЕБА. ЭТИМ ДВУМ ТАНКАМ ВРЯД ЛИ ПОСЧАСТИЛИВСЯ ВЫЖИТЬ ПОСЛЕ НАЛЕТА ВЕРТОЛЕТОВ.



Автор:  
Александр Краснов  
[orcy@gameland.ru](mailto:orcy@gameland.ru)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Monte Cristo
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Reality
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	28 марта 2006 года

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.waronterror.de/>

# War on Terror

Если злые русские перестают быть угрозой, то на смену им приходит международный терроризм.



Когда весь цивилизованный мир озабочен борьбой с мировым терроризмом, идея создания игры про возможное будущее с участием идеологических последователей Усамы Бен Ладена время от времени посещает светлые умы гейм-дизайнеров. Оглушительный успех C&C: Generals и его продолжения Zero Hour доказал, что потребитель совсем не против забыть ненадолго Вторую мировую и подарить свое внимание ковровым бомбардировкам заолустного арабского городка. Да и вышедшая практически год назад блистательная Act of War: Direct Action лишней раз продемонстрировала заинтересованность в тематике среди игроков и заодно установила новые стандарты разработки RTS. Вот и создатели Imperium Galactica, Haegemonia и Desert Rats vs. Africa Corps тоже решили в стороне не

стоять. Почувяв, куда дует ветер, они сразу же променяли космические корабли на современные танки и вертолеты.

Сюжет их нового проекта War on Terror мало чем отличается от того же C&C: Generals. К концу века все более-менее дееспособные террористические группировки объединились в мощную организацию под названием «Порядок» (The Order), чтобы более эффективно устраивать по всему миру «акты возмездия». В декабре 2006 года передовые страны основали содружество Мировых Сил (World Forces) и вскоре провели первую операцию против «Порядка», закончившуюся сокрушительным провалом. Видя такое положение дел, не вошедшее в содружество китайское правительство выбрало собственный путь борьбы



## Ветераны антитеррористического труда

Абсолютно все ваши подчиненные в игре будут зарабатывать опыт и со временем, если удастся выжить, превратятся в настоящих профессионалов. Но этим вас уже не удивить. Интересно, что вы сможете выбирать из 70 (!) доступных умений, каждое из которых предстоит развивать по мере возможностей. Среди них – специальные атаки, особая защита, «поиск врагов», лечение и ремонт. Благодаря этим навыкам любой ваш боец может обрести нештучную индивидуальность и, соответственно, будет особенно ценен на поле боя. Берегите кадры – они, как известно, решают все.







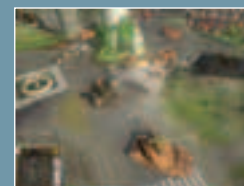
ПОЛДОЖИНЫ СОЛДАТ И ОДИН ГРАЖДАНСКИЙ РЕШИЛИ «ОТДОХНУТЬ» ПЕРЕД ТЕМ, КАК ВЗЛЕТЕТЬ НА ВОЗДУХ ВМЕСТЕ С БАЗОЙ.



◆ НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ. ДАЖЕ ЕСЛИ ПРОТИВНИК – МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТЕРРОРИЗМ.

### Поле битвы: планета

В Generals боевые действия частенько проходили в пустынных районах, лишь изредка вынуждая игрока вводить боевую технику в небольшие городки. Но когда дело касается терроризма, без крупных населенных пунктов не обойтись. Разработчики решили воссоздать в игре безразъезжаемые территории, и в первую очередь это относится к городам. Мы увидим крупные столицы с разъезжающими по мощным улицам танками «Порядка». О разрушаемых объектах, к сожалению, разговоров не заводили, так что вряд ли удастся подорвать Биг Бен или Эйфелеву Башню. Какая-то часть игры пройдет в джунглях, пустынях и заснеженных полях. Как вы знаете, ведение боя в городских условиях существенно отличается от тактики сражения на открытой местности. Будьте готовы менять стратегию на ходу!



## В лютый мороз солдатам придется совсем несладко в обледеневших окопах.

◆ ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ТО, С КАКОЙ ТЩАТЕЛЬНОСТЬЮ НАРИСОВАН КАЖДЫЙ, ДАЖЕ САМЫЙ НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЙ ДОМ. НИ ОДНОЙ ПОВТОРЯЮЩЕЙСЯ ТЕКСТУРЫ.



с террором и продвижения идей о мире. Если вы хотя бы иногда включаете телевизор и читаете газеты, то без труда сможете провести параллели между сценарием игры и существующей сегодня в мире обстановкой. Игрока ждут три кампании, общее количество миссий в которых равно 26. Не так много, как хотелось бы, но, учитывая опыт предыдущих «антитеррористических» игр, было бы резонно ожидать от War on Terror как минимум дополнения. И если на сюжетных заданиях разработчики решили сэкономить, то с разнообразием контингента в трех доступных армиях все в полном порядке. В игре ожидается свыше 60 видов войск, включая традиционную пехоту, легковые машины, танки, броневики, артиллерию, вертолеты и поддержку с воздуха. В трейлерах и на скриншотах была также за-

мечена вода, но линкоров и ракетных катеров пока не видно. По старой традиции Digital Reality визуальной части уделяется особое внимание. Помимо дежурных динамического освещения, эффектов с тенями и шейдеров, разработчики обещают создать реалистичные погодные условия, и не просто как часть декорации, а как важный фактор, напрямую влияющий на игровой процесс. В дождь и слякоть ваша танковая дивизия вполне может забуксовать на поврежденном участке дороги, а в лютый мороз солдатам придется совсем несладко в обледеневших окопах. Ну и, конечно же, не обойдется без модной нынче функции «картинка в картинке». Если вам оказались по душе «Генералы» и Act of War, то будьте уверены – на War on Terror обязательно стоит посмотреть. ■

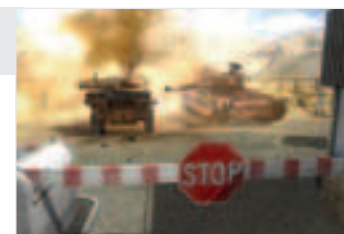
### Интернет – в каждый дом

Традиционно не оставлен без внимания мультиплеер. Для игроков заготовили 20 карт и 6 режимов игры: Conquer, Capture the flag,

Steal the flag (чем этот режим отличается от предыдущего, пока непонятно), Convoy, King of the hill и Survive. Одновременно на

одной карте могут слеснуться до 8 участников, что превратит игру в настоящий ад (в хорошем смысле этого слова). А если вам

покажется мало доступных областей, то в игру встроен генератор уровней, исключающий возможность «зубрежки» местности.





В ВАРИАНТЕ ИГРЫ ДЛЯ X360 ЛИЦЕВАЯ АНИМАЦИЯ ДОСТИГНЕТ НОВЫХ ВЫСОТ. ТОЛЬКО ВЗГЛЯНИТЕ, КАК ЕГО ПЕРЕКОСИЛО!



ИСТОРИЧЕСКИЙ БОЙ АЛИ ПРОТИВ ФРЕЙЗЕРА В PSP-ТРАКТОВКЕ.



В ВЕРСИЯХ ДЛЯ PS2, XBOX И PSP БЭКГРАУНДЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ УГНЕТАЮТ СВОЕЙ УГЛОВАТОСТЬЮ. А ВОТ МОДЕЛИ БОКСЕРОВ НА ВЫСОТЕ.



Автор:  
Максим Поздеев  
bw@gameland.ru



- ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360, PS2, Xbox, PSP
- ЖАНР: sports
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts (Европа)
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клуб» (PS2, PSP)
- РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- ДАТА ВЫХОДА: 3 марта 2006 года (PS2, Xb, PSP),  
второй квартал 2006 года (Xbox 360)

# Fight Night Round 3

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.easports.com/fightnightround3/index.jsp>

«Лучший симулятор бокса в мире»? Не исключено и весьма вероятно.

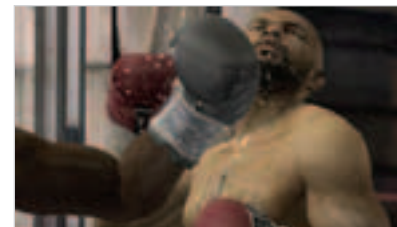


Можно хоть до скончания времен презирать Electronic Arts за неумную жадность и страсть к сиквелоделению, но нельзя не отдать издателю должное – для жанра симуляторов бокса оно сделало столько же, сколько id Software для шутеров с видом от первого лица. Действительно: все поделки, что появлялись на свет до Fight Night, можно безжалостно вывозить на свалку истории – эти проекты перед детищем «Электроников» столь же беззащитны, как пекинес с вашей лестничной клетки перед советским асфальтоукладчиком. Что приятно: EA не тормозит на поворотах и продолжает тащить свой новый сериал по тернистой дороге к совершенству – Fight Night Round 3 обещает быть еще больше похожей на настоящий бокс, чем ее предшественники. Кодекс чести современного боксера требует начинать поединок задолго до выхода на ринг. Так, в пресс-релизе рекомендуется пройтись по всем слабостям соперника и припомнить, как его лупцевали до этого другие боксеры. На предматчевой пресс-конференции следует сказать что-нибудь интересное про маму противника, его предполагаемого папу и прочих родственников до девятого колена включительно. Ну а на обязательном взвешивании стоит устроить врага неожиданным ударом в пузо или еще какой пакостью. Все помнят, как Майк Тайсон пытался отгрызть Ленноксу Льюису... кажется, ногу?

Как ни удивительно, все перечисленное (за исключением пожирания конечностей) будет в новом Fight Night. И, что наиболее важно, обмен «любезностями» с другими боксерами окажет непосредственное влияние на карьеру игрока. Видимо, EA окончательно уверовала в безупречность воплощения самого процесса боя и принялась подминать все прочие области, имеющие отношение к боксу. Но это вовсе не значит, что развитие геймплея остановилось на уровне второй части – в нем тоже грядут изменения, и весьма значительные. Самое главное – невиданная доселе ни в одной игре система стилей. Если в Round 2 игрок выбирал лишь из трех схем поведения на ринге (скоростной, силовой и сбалансированной), то теперь стиль его бойца определяется сочетанием защиты, атаки и передвижений, а каждый из этих параметров подбирается индивидуально. В бою схемы можно менять «на лету», приводя таким образом недруга в полнейшее замешательство. Еще больше озадачить противника помогут новые способы проведения разящих атак. В Fight Night Round 3 в любое мгновение можно попытаться сыграть в «русскую рулетку» – выбросить тяжеленный удар, который способен и слона отправить на кладбище. Правда, если сопернику удастся увернуться, ждите от него

## Lets get ready to rumble!

Своей популярностью сериал Fight Night в немалой степени обязан многопользовательскому режиму, позволяющему сражаться с игроками со всего мира. Разумеется, и Round 3 без мультиплеера не обойдется. Все версии игры, включая даже PSP, включают возможность устраивать поединки с живым соперником. Но разработчики обещают, что эти битвы не сравнятся с теми, что можно было видеть во втором «Раунде» – новая система стилей заставит игроков не просто тупо «качать» характеристики своих спортсменов, а потом лупить друг дружку до потери памяти, но и думать, хитрить, оттачивать собственную манеру.



УСТАВШИЙ АРТУРО ГАТТИ ПРИЛЕГ ПΟΣЛАТЬ НА ПЕРЧАТКУ СОПЕРНИКА.



ТЕ САМЫЕ АРТУРО ГАТТИ И МИККИ УОРД – ИМЕННО ТАК ОНИ БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ НА PS2 И XBOX.



ПОТНЫЕ, ОКРОВАВЛЕННЫЕ И СТРАШНЫЕ – ВОТ ТАКИЕ ОНИ, НАСТОЯЩИЕ БОКСЕРЫ.

Next-Gen бокс

Мощности Xbox 360 и PlayStation 3 позволяют разработчикам еще больше приблизить Fight Night к совершенству. Разумеется, тут главный расчет на графику. Мало того что по внешним показателям версии для новомодных консолей на голову обойдут PS2- и Xbox-варианты, так это еще и дает возможность избавиться от последнего признака аркадности игры – линейки «жизненной энергии». С такой графикой она попросту не нужна, чтобы узнать о степени усталости и избитости бойца, достаточно просто на него взглянуть: помутневшие глаза, тяжелое дыхание и раскоченная в пяти местах физиономия – верные признаки того, что спортсмен на последнем издыхании. Еще в версиях игры для новых систем намечены некоторые изменения в геймпле. Например, возможность выполнять специальный «взрывной» удар, отравляющий противника обниматься с канатами, задумано включить только в next-gen варианты.



МАЛЮТКЕ PSP, КАК И ЕЕ БОЛЕЕ УВЕСИСТЫМ ТОВАРКАМ, ТОЖЕ ДОСТАНЕТСЯ ФИРМЕННАЯ СИСТЕМА СОЗДАНИЯ БОЙЦОВ, А ВОТ С ПРИВЫЧНОЙ СХЕМОЙ УПРАВЛЕНИЯ ПРИДЕТСЯ РАСПРОЩАТЬСЯ.



ЕСЛИ УДИВЛЕННЫЙ АРТУРО ГАТТИ (СПРАВА) УСПЕЕТ ЗАКРЫТЬ РОТ И СЖАТЬ ЗУБАМИ КАПЛУ, У НЕГО ОСТАНУТСЯ ШАНСЫ СОХРАНИТЬ УЛЫБКУ. УОРД (СЛЕВА), НАПРИМЕР, УЖЕ ДОБАЛОВАЛСЯ...



Можно попытаться сыграть в «русскую рулетку» – выбросить тяжеленный удар, который способен и слона отправить на кладбище.

столь же решительную контратаку. Но бокс не был бы столь популярен, если бы его суть сводилась к оплеухам; стратегия тоже является немаловажной частью поединка. В этом плане Round 3 предложит значительно поумневших противников, которые жадно обучаются прямо в бою. Ключевое отличие от ведомых искусственным интеллектом бойцов из предыдущей части игры состоит в том, что не станут они тупо гнуть свою линию на ринге. Раньше они с плачевым упорством выполняли одни и те же приемы и раз за разом нарывались на выпады игрока, а теперь будет стараться нащупать бреши в нашей обороне, комбинировать, выполнять отвлекающие маневры... Если Electronic Arts не врет, то к «Третьему раунду» Fight Night превра-

тится наконец из хорошей, но все-таки аркады в настоящий симулятор бокса. И последнее – возможность побывать на ринге во время величайших боев всех времен. Джо Фрейзер против Мохаммеда Али, Марко Антонио Баррера против Эрика Моралеса, Артуро Гатти против Микки Уорда – все эти и многие другие знаменитые поединки можно воссоздать в игре. Однако есть у Fight Night Round 3 и одна беда – Electronic Arts наметило к выпуску сразу три версии игры, различия между которыми ощутимо велики. В результате владельцы PlayStation 2 и Xbox будут чувствовать себя обделенными – им придется обойтись без некоторых важных особенностей, которыми насладятся те, кто станет играть в Fight Night на консолях следующего поколения. ■

Fight Night в кармане

В силу очевидных особенностей платформы, версию Fight Night Round 3 для PlayStation Portable нельзя сравнить по возможностям даже с

PS2- и Xbox-вариантами, не говоря уже о консолях нового поколения. А уж отсутствие у PSP второго аналогового джойстика (на всех домашних

системах управление бойцами осуществляется с помощью обеих рукояток, что и является одной из главных особенностей игры) превратит

Fight Night в улучшенную версию Knockout Kings, которая с настоящим боксом имеет общего не больше, чем пьяная драка в баре.



События первых двух эпизодов Xenosaga будут изложены на Nintendo DS в рамках абсолютно новой игры с оригинальными геймплеем и графическим движком.

## XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monolith
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

<http://www.namco.com>



ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ – КАК ВО ВТОРОМ ЭПИЗОДЕ. ПЕРЕДЕЛЫВАТЬ ИХ ЕЩЕ РАЗ НЕ СТАЛИ.



**Т**ретий эпизод Xenosaga завершит грандиозную эпопею от Monolith Soft, стартовавшую в 2002 году с игры Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht. Начавшись как типичная история о войне человечества против загадочной расы гнозисов, Xenosaga быстро превратилась в психологический триллер, где подсознание персонажей – поле боя, их комплексы и страхи – страшнейшие враги, а происходящее на экране можно просто оценить как находящееся за гранью добра и зла. Третий эпизод продолжит историю ровно с того же места, где она оборвалась во втором. Добавятся новые персонажи – например, андроид T-elos, более совершенная модель, чем хорошо знакомая нам KOS-MOS. Говорят, что она сильнее в целых три

раза. Нам обещают раскрыть все тайны Xenosaga – наконец-то мы узнаем, какова цель корпорации Vector и кто виновен в нашествии гнозисов. Обновится и геймплей; в первую очередь это касается системы боя. Герои опять смогут драться в двух режимах – лично или как пилоты гигантских человекоподобных машин. От деления на зоны поражения, введенной во втором эпизоде, было решено отказаться; зато вернутся мощные спецудары, которых так много было в первой части. Остальные изменения – косметические. Для MOMO придумали новую прическу и подобрали другой вид оружия. Нам опять предложат несколько необязательных мини-заданий, которые откроют доступ к особо мощным видам оружия. Все же это третий эпизод одной большой игры, а не настоящий сиквел. ■

Константин «Wren» Говорун

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

## XENOSAGA I & II

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monolith
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН: <http://www.namco.com>



ИГРА ВЫГЛЯДИТ, КАК RPG ВРЕМЕН SNES.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ KOS-MOS В НОВОМ ОБЛИЧЬЕ.

**О** проекте с кодовым названием Xenosaga DS мы слышали уже давно, но лишь на TGS в сентябре этого года стало известно, что он собой представляет. В ролевой игре Xenosaga I & II для Nintendo DS издательство Namco представит нам события двух первых эпизодов «настоящей» Xenosaga на абсолютно новом движке. Естественно, о прямом порте с PS2 и речи нет. Трехмерные модели персонажей и монстров бродят по двухмерным локациям. Дизайнеры героев использовали технику super-deformed, в результате чего и так не вполне реалистичные юноши и девушки с большими глазами стали совершенно мультяшными. Сюжетные сцены, которые ранее демонстрировались на движке игры, теперь отображаются заранее подготовленными рисованными роликами. В результате персонажи портативной игры ближе к героям аниме-сериала Xenosaga, а не одноименной игры. Ничего удивительного в этом нет. Сценарий Xenosaga I & II – работа Юитиро Такеды, ранее занимавшегося как раз над этим аниме-сериалом. Дизайном персонажей зани-

мался Хироси Такеути, известный по Cowboy Bebop и Mai Hime. Боевая система, судя по всему, в целом повторяет знакомую по первому эпизоду и вообще традиционным консольным RPG. Сражения – пошаговые, есть две партии. Собственно схватка отображается на верхнем экране DS, нижний целиком отведен под меню и окошки со статистикой. Во время, свободное от битв, герои (вернее, один из них лидер) бегают по хорошо знакомым уровням, общаются с NPC и решают несложные логические загадки. Монстры заранее видны на экране, никаких случайных стычек. Имеется поддержка стилуса – он пригодится в многочисленных мини-играх. Наконец, нам пообещали, что в Xenosaga I & II будут включены сценарии, которых не было в оригинальных двух первых эпизодах, но об их содержании, а также возможном появлении новых персонажей пока не было ни слова. Известно лишь, что в обоих эпизодах рассказ будет вестись от лица Сион (в Episode II на PS2, напомним, главным героем был Джуниор) да и вообще разделения на две части не будет – игра едина. ■

Константин «Wren» Говорун

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



### GTR 2 (PC)

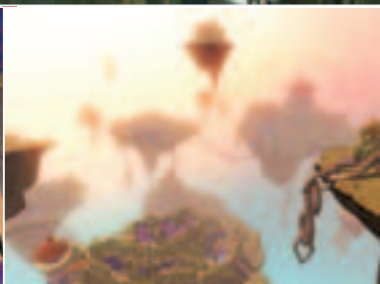
SimBin Development объявили о том, что готовится к выходу вторая часть их симулятора серии FIA GT. В этот раз нас ждет новый графический и подвергнутый сильной доработке физический движок. Реалистичная смена времени суток и погоды. Ну и, конечно же, новый сезон с новыми болидами.

## EVERQUEST II: KINGDOM OF SKY

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sony Online Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	21 февраля 2006 года

<http://www.kingdomofsky.com>

ИНТЕРЕСНО, А ВОЗДУШНЫЕ БОИ И ЭСКАДРИЛЬИ ОРГАНИЗОВАТЬ ТОЖЕ МОЖНО БУДЕТ?



**Е**два ли не каждый второй издатель ставит нынче производство игр на конвейер. Ведь все хотят быть чуточку похожими на Electronic Arts. Но выпуск дополнений для хоть сколько-нибудь успешной MMORPG – дело, как ни странно, оправданное. Без своевременных добавок карт и монстров виртуальная вселенная заглохнет, и несчастным разработчикам придется выдумывать и отлаживать новый мир. Угадайте, почему до сих пор жива первая (!) EverQuest?

Видимо, Sony Online Entertainment будет поддерживать жизнь в теле EverQuest II до второго пришествия. Второй add-on – Kingdom of Sky (не путать с фильмом Kingdom of Heaven!) – и это только для разогрева. Как всегда бывает, мир Norrath ока-

зался под угрозой полного уничтожения. Причем угроза эта исходит с неба, где вдруг обнаружился секретный мир Overrealm, состоящий из парящих островов. Заправляют в «Небесном Королевстве» драконы, авиакы (aviaks) и существа, которых вы еще ни разу не встречали. Очевидно, этот вид включен и в 25 новых существ. Кроме летающих островов, естественно, уготовят и парочку подземелий, напичканных невиданными монстрами и раритетными вещами, четыре новые арены для чемпионов и две арены для простых смертных. Обновят и PvP, добавив возможность устроить свалку «хорошие vs. не очень» и втянуть в противостояние два враждующих города Кьюнос (Qeynos) и Фрипорт (Freeport). Схватки произойдут внутри и вне городов. Пора занять чью-то сторону! ■

Александр Краснов

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

# MOUNTAINBIKE ACTION

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



## ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ РОССИИ О МАУНТИНБАЙКЕ

В Maxis и EA, похоже, хорошо усвоили простой рецепт: «пачка новых вещей + новый параметр = add-on» и не собираются от него ни на шаг отступить.

## FRATER

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rebelmind Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН: <http://www.rebelmind.com>



**Е**вропа, конец XIX века, по версии Rebelmind Games. Место донельзя мрачное и неприветливое: повсюду высятся замки – словно из рассказа про графа Дракулу, быт точь-в-точь как средневековый, а за окном поджидают десятки кровожадных демонов. Что поможет одолеть чудовищ? Поляки делают ставку на листок копировальной бумаги. В чем безо всякого стеснения и признаются. В различных интервью открытым текстом и чуть ли не с примерами повествуется, как при создании игры всю использовались наработки более успешных соседей по цеху. Где еще встречалась веселая компания из волшебника, воина и девушки-стрелка, читатели, надеемся, вспомнят и сами. Графическому

движку одной из предыдущих игр, Space Hack, сделали подтяжку лица, но все равно выглядит он пугающе. И если обещанный авторами набор ландшафтов столь же безыскусен, сколь и геймплей, исповедующий противление злу насилием, то к кое-чему разработчики все же подошли творчески, если не сказать больше. Это кое-что – биография одного из персонажей, Елены. Хрупкая девушка, согласно тексту, выросла в Сибири (!), где едва ли не с пеленок охотилась на оборотней (!!), благодаря чему выучилась мастерски стрелять из любых видов огнестрельного оружия (!!!). Если столь изощренная фантазия раскрасит и прочие грани игры, то у Frater есть неплохие шансы оказаться по-настоящему забавным. Хотя и не совсем так, как это выдвинулось его создателям. ■

Илья «Arcane» Лисобой

[arcane@aq.ru](mailto:arcane@aq.ru)

## THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	Strategy / God sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2 марта 2006 года

■ ОНЛАЙН: [http://thesims2.ea.com/about/ep3\\_index.php](http://thesims2.ea.com/about/ep3_index.php)



**Р**ассказывать про новое продолжение The Sims – занятие очень неблагодарное. Разработчики, похоже, хорошо усвоили простой рецепт: «пачка новых вещей + новый параметр = add-on» и не собираются от него ни на шаг отступать. Если вы «не в теме», то Open for Business наверняка оставит вас равнодушным. А все фанаты серии уже давно получили красные дипломы в University и как следует обмыли их в Nightlife. И им давно пора задуматься о карьере своего сима. Как легко догадаться из названия, новый expansion pack позволит основать собственное предприятие. Предлагаемый выбор ремесел действительно широк – от торговли напитками с лотка до управления ателье с несколькими десятками работников.

Вам и вашему персонажу придется помнить об открытии новых торговых точек, найме нового персонала (можно подражать заранее созданным симам с правильно прокачанными умениями) и увольнении уже имеющегося. Кроме того, нужно постоянно заботиться о том, чтобы покупатели уходили счастливыми – тут пригодятся индивидуальный подход, скидки и даже специальная униформа для особо придирчивых клиентов. Чтоб добиться полного сходства с серьезным предприятием, в распоряжение наших подопечных поступят 125 новых предметов: витрины, прилавки, цветники, кассы и прочая торговая утварь. Все это, вместе с карьерным ростом, и составляет новую «игру в игру», которая развлечет нас до следующего expansion pack'a. А он не заставит ждать себя долго, не так ли, Maxis? ■

Morifen

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

# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам покупки билетов  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»  
123008, Москва, в/ч 04, ул.  
Селезневская, 21  
Тел.: (007) 737-83-07  
Факс: (007) 091-44-07  
admin@1c.ru, www.1c.ru

# TOTAL OVERDOSE™



ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ,  
ЖЕСТКИЙ И ЦИНичНЫЙ АСТЮН  
В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ СТА



© 2005 SCI Games Ltd. Наименование и логотип Total Overdose являются торговыми марками компании SCI Games Ltd. Игра разработана компанией Deadline Games A/S. Наименование и логотип Deadline Games являются торговыми марками компании Deadline Games A/S.  
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.  
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

## PREY



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ РАЗРАБОТЧИК:	Human Head Studios
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

■ ОНЛАЙН:

<http://www.prey.com>

### Prey это:

- сильно модернизированный движок Doom 3;
- ходьба по стенам и потолку ввиду постоянно меняющейся гравитации;
- отсутствие уровней: можно перемещаться по инопланетному кораблю без всяких ограничений.

Игра, которую делают дольше, чем Duke Nukem Forever.



## AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	Funcom
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:

<http://www.ageofconan.com>

### Age of Conan: Hyborian Adventures это:

- хорошо известная вселенная Конана-варвара;
- армии под руководством AI, которые осаждают города игроков;
- боевая система в традициях action-игр, учитывающая не только характеристики персонажа.

Героическая MMORPG от создателей Anarchy Online.



## BURNOUT REVENGE



■ ПЛАТФОРМА: Xbox 360  
 ■ ЖАНР: racing  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Criterion Software  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: март 2006 года

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.ea.com/official/burnout/revenge/us/home.jsp>

Лучшая аркадная гонка наконец-то добралась и до Xbox 360. Не изменившись ни на йоту в геймплее, она засверкала новыми красками, огромным количеством полигонов и текстурами высокого разрешения. За такую красоту не жаль снова отдать деньги.



## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL ESSENTIALS

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable  
 ■ ЖАНР: action  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2006 года (США)

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

«В Splinter Cell Essentials есть все, что только любят фанаты игр о Сэме Фишере!» (с) Джон Паркер



## DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH



■ ПЛАТФОРМА: PC  
 ■ ЖАНР: MMORPG  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Turbine Entertainment Software  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 28 февраля 2006

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.ddo.com>

Перенос знаменитой ролевой системы в онлайн, почти завершен. Революционная система – опыт игрокам выдают не за убийство монстров, а только за выполнение квестов.



## ГАЛЕРЕЯ

### SAMURAI WARRIORS 2 (SENGOKU MUSOU 2)

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/strategy
■ РАЗРАБОТЧИК:	Omega Force
■ ДАТА ВЫХОДА:	9 марта 2006 года (Япония)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.koei.com>

Три десятка героев? Готовьте теплый прием таким широко разрекламированным самой историей деятелям, как Миямото Мусаси, Сасаки Кодзи-ро и Токугава Иэясу. Как, вы не знаете, кто это?



### DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	fighting
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
■ ДАТА ВЫХОДА:	27 марта 2006 года (США)

■ ОНЛАЙН:  
[www.electronicarts.co.uk](http://www.electronicarts.co.uk)

Мы очень долго ждали хороших файтингов для PSP с беспроводным мультиплеером. Скрестим пальцы!



### DEVIL MAY CRY 3 SE



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Soft
■ ДАТА ВЫХОДА:	24 января 2006 года (США)

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.capcom.co.jp/devil3\\_se/](http://www.capcom.co.jp/devil3_se/)

Переиздание Devil May Cry 3 привлекает не только низкой ценой, но и возможностью сыграть за сумрачного брата-близнеца Данте, Вергилия, с собственным оружейным арсеналом и боевым стилем.



# 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

VALVE

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.

byka  
МЫ ВЕЩАЕМ  
ИЗДАЕМ ИГРЫ

# CRPG: 2000-2005

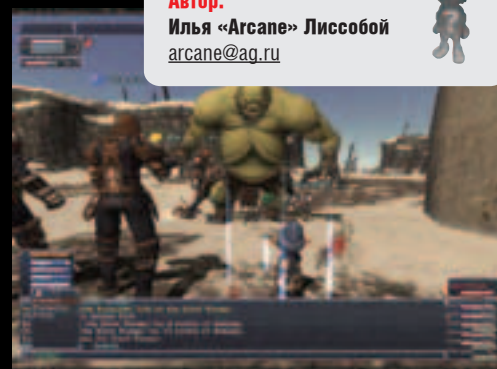
Продолжение. Начало в номере 203.



# 2003



Автор:  
Илья «Агсапе» Лиссобой  
argane@ag.ru



При взгляде на список игр, вышедших в 2003 году, складывается впечатление, что надобность в ярких персонажах и увлекательных диалогах отпала окончательно. Ибо в этом году MMORPG не делал разве что ленивый. Одних только готовых проектов полдюжины штук, и это не считая различные азиатские поделки для внутреннего употребления. Сколько же «онлайновых революционных» ушло в стадию бета-тестирования (где многие, кстати, пребывают и по сей день) или обзавелось дополнениями, и вовсе никому не ведомо.

### ЖИВИ В ИГРЕ

Чаще других мелькали в новостях Star Wars: Galaxies. Долгострой от создателей EverQuest под артиллерийским прикрытием рекламной службы LucasArts наконец-то добрался до полок магазинов, но... очень скоро выяснилось, что каким бы затяжным ни было тестирование, с его завершением явно поторопились. Первые покупатели столкнулись с падениями серверов, нестабильностью клиента, кучей ошибок в скриптах и, не в последнюю очередь, с элементарными «тормозами». Великолепная графика с шейдерной травой, четкими текстурами и удивительно живыми лицами персонажей оборачивалась настоящим слайд-шоу на среднем по тогдашним меркам компьютере. Движок позволял настроить аватара по своему вкусу, вплоть до формы подбородка, но его неоптимизированный код подчистую пожирал системные ресурсы. Окончательно развенчала девиз «Live the saga!» пустота, царившая в игровом мире. Как оказалось, кроме бесконечного истребления монстров, во вселенной Звездных Войн можно было заниматься перемещением Важного Предмета из точки А в точку В и унылым PvP на специально отведенных полях сражений. Что же касается разнообразных дополнений к EverQuest, то они давно уже превратились в игровое подобие мыльных опер, появляясь на свет чуть ли не каждые полгода и не предлагая публи-

ке почти ничего нового. Нельзя же и вправду считать еще одного уродца в списке рас (много найдется желающих играть говорящей лягушкой?!) да полтора десятка зон достойными собственной коробки и ценника в \$25?

### НЕ SONY ЕДИНЫМ

Впрочем, от отсутствия оригинальности страдали даже полноценные игры, такие как Final Fantasy XI и Shadowbane. На призыв «убивай монстров – получай уровни» уже никто не откликнулся, так что новичкам пришлось завоевывать рынок другими методами. Впрочем, новому детищу Square Enix для всенародной любви хватило одного имени. Только потому, что они играют в Final Fantasy, очень многие были готовы мириться и с угловатой графикой, и с царившим всюду однообразием (именно FFXI виновата в появлении комиксов о «20 часах непрерывного избияния кроликов») и даже с драконовскими правилами набора опыта, вынуждавшими проводить долгие часы в поисках подходящей партии.

Shadowbane отличалась от восточного собрата более богатыми декорациями – изложенная на официальном сайте летопись мира могла сама по себе продаваться не хуже какого-нибудь Гарри Поттера – и... повсеместным PvP. Брат здесь то и дело шел на брата, стоило тому обзавестись редким рунным камнем, а подлые убийства фэйрболом из-за угла считались нормой жизни. Спаситься можно было, только объединяясь в гильдии. Одиночки же оказывались для скучающих PKiller'ов легкой добычей. Ежедневно поддавать пару в такой кровавой бане было по плечу немногим, а посему число подписчиков Shadowbane после запуска никак не отвечало ни проектным мощностям серверов, ни ожиданиям издателя.

Некоторым, впрочем, оригинальности хватало с избытком. Пока остальные ваяли свои сказочные королевства, исландская компания CCP взялась воссоздать в своей EVE Online дух легендарной Elite. Рекорды по количеству подписчиков игра не





## Сфера

Мы не стали писать, как в Азии безыдейные клоны штамповались десятками и, как ни удивительно, даже принесли своим создателям прибыль, но о положении дел в России рассказать обязывает паспорт.

Почти одновременно с иностранными конкурентами на свет появилась первая российская MMORPG – «Сфера». Насчет первенства не поспоришь, но русским духом в ней точно не пахло. На скриншотах встречались лишь надоевшие рыцари, маги и странные имена вроде «Ноубл». Да и в самой игре найти отличия от любой другой фэнтези-MMORPG было непросто, разве что кириллицу в чате. Те же монстры, та же бесконечная прокачка и битвы стенка на стенку за обладание недвижимым имуществом. Национальный колорит уверенно чувствовался только в одном – явной незаконченности тестирования. Количество багов в первые недели после запуска внушало неподдельное уважение к тем, кто в это время пытался всерьез играть, а не ждать очередного патча. Большая часть ошибок, конечно, со временем была исправлена, но Сфера и поныне остается забавой исключительно для российских граждан.

ЖАЛЬ, ЧТО ОСВОБОЖДЕНИЕ ПЛЕННИКОВ ПЕСЧАНЫХ ЛЮДЕЙ В KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ВЫГЛЯДЕЛО НЕ СТОЛЬ ДРАМАТИЧНО.



ПРЕЖДЕ ЧЕМ ДОБРАТЬСЯ ДО НАСТОЯЩИХ ПРОТИВНИКОВ В TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL, ПРИХОДИЛОСЬ РАЗБИРАТЬСЯ С ДЕСЯТКАМИ ВСЯКОЙ МЕЛОЗГИ.

ставила, да и рекламная кампания была весьма скромной, но те, кто мог оценить красоту туманностей, свободу, которую давали несколько тысяч звездных систем, и сложность корпоративных интриг, приходили и оставались навсегда. Остальных же отпугивало непростое управление, чрезмерное обилие настроек и то, что великие дела начинались лишь на второй месяц игры. Первоначальное же накопление капитала было ничуть не интереснее, чем работа мальчика на побегушках.

## ДРАНГ НАХ ВЕСТЕН

Пик популярности онлайн-овых игр хотя и повлиял на замыслы многих студий, ранее известных своими CRPG, но отнюдь не убил жанр окончательно. Изменившиеся условия совершенно не сказались, к примеру, на качестве Gothic II. Новые веяния не коснулись продолжения: оно развивало все то, что было заложено создателями еще в первой части. Количественные улучшения – один только игровой мир стал почти в три раза больше – не отставали от качественных, внесших еще больше разнообразия в квесты, мегабайты интересных диалогов

и гораздо более дружественное к игроку управление. Последнее теперь не требовало от мечников зажимать по три-четыре кнопки для нанесения удара и знало о существовании мыши. Это, в сочетании с неплохой графикой и уже привычными «живыми» NPC, привлекло бы к истории безмянного заключенного тысячи и тысячи новых поклонников. «Бы», потому что, как и с первой частью, восторженные отзывы критиков и ошеломительный успех в родной Германии (там игра только своими продажами спасла от банкротства издателя JoWood) нисколько не помогли продвижению Gothic II на американский рынок. Atari собралась выпустить ее лишь через 7 месяцев после изначального релиза, когда умы публики занимали уже совершенно другие имена.

## РЫЦАРИ ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ

Такие, как Star Wars: Knights of the Old Republic. Последний шедевр BioWare за год до этого вышел на Xbox и только присутствие Halo помешало ему тогда заслуженно получить титул игры года. Ну а на звание лучшей RPG никто больше и не замахивался.



вался. Теперь, когда она наконец вышла на той платформе, для которой изначально задумывалась, у владельцев PC появилась возможность проверить, действительно ли игра настолько хороша, как об этом возвещали рекламные проспекты. Ролевая система Star Wars d20 успешно была переработана под игровые условия, а еще канадские дизайнеры снабдили ее отличным (хотя и не лишенным самоповторов) сюжетом. Но, как бы не увлекла сказка о двух Дартах – Реване и Малаке, главной жемчужиной игры были, безусловно, побочные поручения. Даже самые маленькие и незначительные из них предлагали игроку несколько вариантов решения, то тут, то там мелькал выбор между светлой и темной стороной Силы, а за некоторые детективные истории сценаристам в пору было литературные премии присуждать. От текстов не отставала и графика. Движок с равным успехом выдавал как изумительно красивые пейзажи, так и разноцветные фейерверки в те минуты, когда господам джедаям доводилось включать световые мечи. Достаточно было хотя бы раз запустить ее, чтобы поверить, что у жанра RPG еще остался порох в пороховницах.

### И СНОВА ДРАКОНЫ

На этом фоне Shadows of Undrentide и Hordes of the Underdark выглядели именно тем, чем и являлись – просто дополнениями к Neverwinter Nights. Разработку первого перепоручили Floodgate Entertainment, вторым же занимались сами отцы-основатели. И в том, и в другом случае работа вышла на «четверочку». Интересные диалоги и квесты SoU радовали поначалу, но ко второй половине игры упирались в level cap и зачистку бесконечных подземелий. HoU же, напротив, слишком долго тянула с выдачей «вкусоностей», всю первую главу отдав тупому порубанию монстров. Оправдывало ее только то, что после начальных локаций ролевое богатство сыпалось на игрока, словно из рога изобилия. Героям предоставлялась возможность пускать в ход как хорошо подвешенный язык, так и молодецкую (здесь лимит уровней был равен уже 40) удачу, истребляя в пещерах Underdark нечисть всех видов и калибров.

Temple of Elemental Evil от Troika Games подросла на раздачу слонов не последней, но ушла без награды. Причины? Те же, что и раньше – нерадивые программисты и излишняя торопливость издателя. В прошлом номере мы писали о сонмах фатальных и не очень багов в Arcanum, но учиться на собственных ошибках «троечники» не желали,

ибо с ToEE история повторилась. Невольных бета-тестеров ждали вылеты в Windows, бесконечные циклы, сломанные «сейвы» и десятки других, столь же «приятных» недоделок. Патч версии 1.1 латал лишь самые обширные прорехи, остальное же стало уделом фанатских заплаток, выпускаемых командой Circle of Eight.

Но даже если отбросить в сторону очевидные ляпы, разработчиков было за что ругать. Они предусмотрели целых девять вариантов начала игры и чуть меньшее количество концовок, но не потрудились вставить между ними хоть сколько-нибудь запоминающихся квестов. Они нарисовали четкие, наполненные мелкими деталями виды деревушки Хоммлет, но не потрудились обозначить важные места на карте. Они, наконец, создали самую точную компьютерную интерпретацию системы Dungeons&Dragons, особенно боевой части, но эти самые битвы превращались в затяжные шахматы со стайками мелких монстров. На каждый плюс в ToEE обязательно находился свой минус, и результат при сложении, получался вполне закономерный.

Онлайновые игры, долгое время обитавшие на задворках рынка, рванули на передовую. Издатель присматривался к ним еще со времен выхода Ultima Online и, когда сразу несколько проектов подтвердили доходность этой модели, бросили все силы на ее освоение. Перспектива получать деньги с игроков целыми годами оказалась настолько заманчивой, что временами правообладатели упоминали совершенно несовместимые с жизнью замыслы, вроде Fallout Online, только потому, что в их названии присутствовало заветное слово (Online, а не Fallout, конечно же).

Но и с однопользовательскими RPG дела складывались не лучшим образом; первые тревожные ласточки появились еще год назад: новаторские и несомненно удачные разработки часто проходили мимо массового покупателя, а балом правили известные брэнды. Чтобы убедиться в этом, достаточно сравнить продажи Star Wars: Knights of the Old Republic и той же Gothic II. Первая, как бы хороша ни была, немало внимания привлекла лишь за счет заветного сочетания в названии. А ведь была еще Deus Ex: Invisible War, которая в процессе «популяризации» настолько растеряла ролевые элементы, что даже не попала в наш обзор. Тучи не просто сгустились, они уже нависали над головой и готовились пролиться ядовито-зеленым кислотным дождем.



### Pirates of the Carribean

После восторженного приема первых «Корсаров» продолжение было неизбежным. «Акелла» обещала к хорошо уже знакомым морским приключениям добавить более интерактивные вылазки на сушу, включить в основную кампанию сразу двух главных героев, а также основательно подкрутить графический движок, дабы и без того красивое море стало совсем как настоящее. Завершилась разработка своим чередом и выйди вторая часть, так, как это изначально и задумывалось, на счету студии стало бы одним хитом больше. Но в дело, как водится, вмешались непредвиденные обстоятельства, а именно – длинный голливудский доллар. На студии Disney в это время как раз завершались съемки фильма Pirates of the Carribean и, чтобы извлечь официальную игру «по мотивам», была выбрана как раз Акелла, известная своими морскими проектами. Сроки поджимали, деньги на кону были большие, так что над принятием судьбоносного решения думали не долго. «Корсары 2» сменили имя, пережили небольшую пластическую операцию и... превратились в «Пиратов Карибского моря». Последствия были ужасны. Баги, недоделанная камера, «береговой» режим, оказавшийся серией унылых променадов по портовым городам, аркадность всего и вся и, наконец, грамматические ошибки, сделанные (!) при переводе игры с английского на русский. Правда, глас возмущенных игроков был услышан, и разработчики зазвучали рукава над восстановлением оригинального проекта, позднее переросшего в «Корсаров 3» (что из этого вышло, читайте в прошлом номере).



КУПИЛ ЛИ ТЫ  
ВЕРСИЮ  
EVERQUEST 2?



**И**хляби небесные разверзлись, но их содержимое оказалось оружием точечного поражения – под удар, вместо всей индустрии попала одна-единственная компания. Да, воистину новый год оказался для Troika Games несчастливым.

### КУДА Ж ТЫ МЧИШЬСЯ...

Параллельно с почти провальным Temple of Elemental Evil, в недрах студии вызревал совсем другой проект. Vampire: the Masquerade – Bloodlines от своего соседа по цеху отличался буквально всем. Вместо классического фэнтези – трущобы современного Лос-Анджелеса из вселенной World of Darkness. Место пошаговых битв заняла механика action от первого/третьего лица, а доморощенный изометрический движок сменил мощнейший Source Engine из Half-Life 2. Сходство было только в одном – обоим играм попались слишком жадные издатели.

Не глядя на то, как прошлое детище Troika утонуло на дно неподъемный груз багов и невыполненных обещаний, Activision дала установку, достойную Госплана: «Игра выходит к Рождеству!». Игра, разумеется, вышла. Но о том, чего это стоило разработчикам, красноречиво свидетельствовал контраст между почти гениальным началом и последней третью. Великолепные диалоги, тонкий юмор, разнообразные квесты, «взрослая» тематика – все это было испорчено чрезвычайным упрощением сюжета и нудной мясорубкой в финале. Стоит ли говорить, что в нагрузку игрокам достались разнообразными «жуки» и неоптимизированный код.

Весь потенциал движка пошел на создание невероятного правдоподобных персонажей, которые впервые в истории жанра выражали свое настроение не только голосом, но и разнообразной мимикой. А вот некоторые локации смотрелись просто ужасно, и неоправданно долго загружались.

Жертвой сжатых сроков, к сожалению, пала не только великолепная игра, но и ее создатели. Для компании, и без того находившейся на грани финансового краха, это был последний удар, и уже через полтора месяца ее руководство выпустило прощальное заявление о том, что все сотрудники распущены, а сама фирма прекратила свое существование.

### КОНЬ БЕЗ КОПЫТ

Немецкая Sacred, пусть и относившаяся к немного другому поджанру, страдала от тех же недугов. Программные ошибки в этом дьяблоиде шныряли косяками, и, перечисляя их, проще было сказать, где они не встречались, причем репертуар варьировался от потерянных «сейвов» и выпадений в Windows, до совсем уж экзотических явлений, вроде раздваивающихся чудовищ. Но даже слегка подчищенное патчами, детище Ascaron не на шутку страдало от скудного наполнения. Не было ни случайных подземелий, ни нормальной генерации предме-

тов, ни интересного развития персонажей. Для игры, вышедшей после Diablo 2, это было бесстыдным моветоном. Целевая аудитория почти в полном составе так и осталась на battle.net. Несмотря на все красоты и возможность поездить на лошадках.

### АЗЕРОТ ЗОВЕТ

Сами же родители Diablo давно учуяли, куда ветер дует, и количество предзаказов World of Warcraft било все рекорды. Переход в совершенно новый жанр ничуть не подмочил репутации Blizzard, как студии, которая делает только мегахиты и заставляет конкурентов выглядеть жалкими подражателями. Тщательная заточка под нужды игроков, бессрочное тестирование по принципу «как только – так сразу» и PR-служба, целый год бомбардировавшая общественность сногшибательными роликами из игры, сделали свое дело. Уже на бета-тест записалось едва ли не больше игроков, чем официально насчитывалось у главного соперника – EverQuest, а после релиза цифры и вовсе полезли куда-то в стратосферу. Полтора миллиона подписчиков (для справки, у того же EQ насчитывалось всего 500 с лишним тысяч), очереди у окошка с логином длиной в несколько часов и хроническая нехватка серверных мощностей на стороне Blizzard – вот что способствовало запуску игры в США и позволило некоторым изданиям назвать ее «самой популярной онлайн-ролевой RPG всех времен».

Секрет успеха заключался в подогнанной под полных новичков архитектуре, и речь идет вовсе не о монументальных башнях замка Stormwind. Прокатка, крафтинг, PvP и прочие классические элементы жанра были порублены на маленькие, готовые к употреблению кусочки так, что даже получасовой сеанс игры перед сном приносил вполне ощутимые плоды. Стоит прибавить к этому популярную вселенную, невысокие системные требования и стильную графику: Blizzard удалось пройти узкой дорожкой Nintendo и привлечь сотни тысяч людей, которые раньше совсем ни во что не играли.

### РЕТРОГРАДЫ

Подход Sony к созданию онлайн-мира нового поколения был диаметрально противоположным: EverQuest 2 изначально строился только для уже обращенных в истинную веру игроков. Причем для игроков хардкорных – использованный графический движок отличался невиданными аппетитами и с потрохами пожирал ресурсы самых мощных машин, которые никак не могли оказаться на столе у обычного офисного менеджера. О несведущих новичках никто особо не заботился, зато профессионалам только что не варили кофе прямо у компьютера. К их услугам были и доработанные аукционы, и возможность обставать по



### Beyond Divinity

Beyond Divinity задумывалась, как «переходная» игра перед Divine Divinity 2. «Дьяблообразные» параметры остались на месте, зато умения и заклинания разрослись во все стороны. Получился целый лабиринт, где только на владение мечом приходилось шесть различных пунктов, а в сочетании со скупо выдаваемыми очками развития прокачка быстро превращалась в источник постоянной головной боли. Дополняли картину заурядный сюжет, занудные квесты и походы в однообразные подземелья, без прокачки в которых победить все более сильных боссов было невозможно.

вкусу собственное жилище, и различные функции, облегчающие групповую охоту на чудищ. На командную работу и PvP была вообще направлена вся игра, что только подтверждали узкая специализация некоторых классов и, как последний штрих, полное отсутствие PvP. Последствия принятых решений не замедлили сказаться сразу же после запуска: молодежь ушла в более «кровавые» проекты, а казуалы по большей части вообще не знали о ее существовании. Однако фанаты первой части были в полном восторге.

### СУПЕРГЕРОИЧЕСКАЯ

В City of Heroes поля и леса заменял огромный город Paragon City, нашпигованный Бэтмэнами, Человеками-Пауками и прочими мужчинами в трико. Яркие плащи, выспренность лозунги и титулы вроде «Защитник Справедливости», давно вышедшие из моды вместе с комиксами 50-х годов, обрели в игре второе дыхание. Cryptic Studios не только ухитрилась подвести под существование героической деревни вполне разумную предысторию, но и как нельзя лучше подобрала антураж — супермены, го-



ХУДОЖНИКИ BLIZZARD, КАК ВСЕГДА, ПОСТАРАЛИСЬ НА СЛАВУ.

няющие по дворам остатки армии пришельцев, смотрелись не в пример естественнее, чем рыцари, которым по 20 раз приходится убивать одного и того же гоблина. Окончательно почувствовать себя персонажем комикса мешала математика: начинающие герои обретали приставку «супер» слишком уж быстро, а после этого жизнь в Парэгоне становилась чересчур скучной (ограниченный PvP делу ничуть не помогал), чтобы чем-то занять людей, добравшихся до высоких уровней.

### КОРЕЙСКАЯ СКАЗКА

Помимо City of Heroes, издательство NCsoft продвигало на западный рынок и другой свой продукт — невероятно красивую Lineage II. Но за мощностями движка Unreal 2 скрывался жутчайший grind — последовательное, многочасовое избивание несчастных монстров в надежде получить еще 0.1% к строке опыта. Жутчайший, конечно, по сравнению с World of Warcraft, где при желании максимальный 60-й уровень набирался за неделю. Деньги из трупов выпадали еще более гомеопатическими дозами, чем опыт, цены же в магазинах доходили до миллионов. Приводило это к тому, что на развитие персонажа и дальнейшее его участие в осадах замков и войнах гильдий нужно было потратить немало времени. Как и в EverQuest 2, опытных игроков это нисколько не смущало, но казуалов, конечно, отпугивало.

В рамках одной общей картины 2004 года слово и не существовало, он настолько плавно продолжал год 2003, что найти между ними различия было не легче, чем пресловутую иголку в стоге сена. Только если для MMORPG это был качественный рост, то CRPG все быстрее катились под гору, теряя на ухабах людей, торговые марки и поклонников.

### Kult: Heretic Kingdoms

Специально приглашенная для работы над сценарием команда создателей Discworld Noir сделала из низкобюджетного клона Diablo 2 вполне приличную игру. Сюжет был на удивление затягивающим и интересным, а среди квестов встречались и воровские разборки, и охота за привидениями, и спасение окрестных деревушек. Но вот кромсание чудовищ получилось не развлечением, а нудной, тяжелой обязанностью. Неотзывчивое управление и большие проблемы с использованием боевых заклинаний отпугнули поклонников жанра hack&slash, и только раздражали любителей чистых RPG.



# 2005

**Ч**итатель, возможно, захочет обвинить нас в унынии, дескать «и тут у вас все плохо, и там не лучше, а со дня на день вообще конец света». Но, увы, мы не сгущаем краски. Чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на игры, замахнувшиеся на звание «лучшей ролевой» в прошедшем году. Взглянуть и ужаснуться – около ринга собрались одни немощные дистрофики.

## ОШИБКА ХИРУРГА

Взять хотя бы Dungeon Siege II. Если первая часть была пустоватым, но симпатичным hack-and-slash, то сиквел лишился как красоты, так и четкой жанровой принадлежности. Чрезмерно яркие спецэффекты не в силах были скрыть преклонный возраст движка и треугольные физиономии, то и дело вылезающие на первый план в скриптовых сценах. Технологическая отсталость объяснялась просто – все время ушло на вживление в тело несчастной action/RPG инкубаторского сюжета, побочных квестов и еще нескольких «свежих» находок, подсмотренных в Diablo 2. Зачем все это было нужно – непонятно, ибо попытки добавить игре глубины заданиями вида «убить N монстров в точке А» были заранее обречены на провал, а деревья умений никак не срастались с изначальной задумкой «гибкого развития». В итоге, отличаться смог лишь интерфейс – он действительно был вылизан до зеркального блеска и делал все, чтобы игроку было удобно, с большой буквы «У».

Knights of the Old Republic II: The Sith Lords обязана своим неудачным выступлением не врожденным порокам, а скорее нерадивым тренерам, выгнавшим спортсмена на арену, едва тот начал тренировки. Obsidian Entertainment честно пыталась сделать из доставшегося ей сырца удобоваримое продолжение, но установленный издателем срок в 14 меся-

В GUILD WARS УДАЧНО СОЧЕТАЮТСЯ ДОСТУПНОСТЬ WORLD OF WARCRAFT И ВЫЧУРНЫЕ МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ ИЗ LINEAGE II.



## Sudeki

Как и в случае с Anachronox, создатели игры черпали вдохновение в JRPG, но были чистокровными европейцами. Разноцветные прически, огромные мечи, гениальные ученые и принцессы-волшебницы – всего этого в Sudeki было хоть отбавляй. Но стоило отвлечься от ярких красок и спецэффектов, как становилось заметно, что в боях вместо точного расчета царил полный хаос, да и сюжет явно не дотягивал до стандартов жанра. Учитывая, что запутанная история всегда была немаловажной движущей силой любой JRPG, неудивительно, что успех Sudeki в итоге ждал весьма скромный.

цев на все про все, в который уже раз, свел усилия на нет. Надо ли заново перечислять недостатки, порожденные непрерывным авралом? Отметим только, что, в отличие от Troika Games, которая даже в таких условиях собрала из ViM: Bloodlines единое целое, в Obsidian все выступающие части просто обкромсали, оставив только уродливые шрамы в виде ведущих в никуда диалогов, кое-как сляпанных локаций и «лишних» файлов в ресурсах игры.

### СТАРИКИ-РАЗБОЙНИКИ

С Dungeon Lords Дэвид Брэдли, по всей видимости, намеревался нанести решительный удар по всем, кто во времена Wizards & Warriors обвинял его в творческом бессилии, но хватило его опять лишь на замахи. Боевая система не давала составлять комбо из финтов, блоков и выпадов, в интерфейсе отсутствовали даже быстрые слоты под пуэрилки с зельями, а до опции load game приходилось добираться не меньше 10 секунд, 8 из которых мы наблюдали анимацию открывающихся ворот. Я уж молчу, что до первых патчей все это толком и не работало. Самых упорных игра, конечно, вознаграждала — интересная ролевая система с поступлением в различные гильдии и неплохие собственно подземелья. Но, учитывая, какое стоическое терпение требовалось, чтобы все это увидеть, овчинка явно не стоила выделки. Проект от еще одного ветерана, Брайана Фарго, не проходил по весовым категориям. В The Bard's Tale ролевая система числилась только для галочки, а эпический сюжет и непростые характеры заменял безудержный стиб над штампами жанра. Шутили, все присутствующие — от трактирщика до спасаемой принцессы — и по любому поводу. Великолепная озвучка и уморительные песенки, неподражаемые комментарии «Голоса-за-кадром»... А нудное рубилово в перерывах между заставками играло роль не более чем наполнителя, призванного хоть как-то оправдать количество игровых часов, обещанных на обложке.

### ЛУЧ СВЕТА

Более-менее сносно на этом фоне выглядели только два проекта. Что показательно, оба с немалой примесью action. Gothic II: Night of the Raven, даром что просто дополнение, может показать конкурентам, какими должны быть ролевые игры, а в своем классе по праву носит чемпионский пояс. Мир стал больше, здания — разнообразнее, монстры — опаснее. Вот только с последним, пожалуй, немного переборщили. Выживание и в оригинальной второй части было делом весьма нелегким, а здесь, с появлением толстых чудовищ и резким «удорожанием» прокачки и вообще рисковало вылиться для некоторых в непосильную задачу. Пришелец с Xbox, Fable: The Lost Chapters поначалу кажется очень похожим на своего «готического» собрата: знакомые ракурсы, тот же бой на мечах и почти живые NPC. Но это лишь на первый взгляд. Если в Gothic заключен целый мир, то в Fable — лишь парк аттракционов. Питер Мулине выполнил все свои обещания (за вычетом, разве что, теряющих листву деревьев), но люди, замечаящие не только поступки, но и внешний вид героя, и даже карьера многоженца оставляют впечатление какой-то игрушечности. Налет лубочности, впрочем, не мешал наслаждаться симпатичной графикой, мини-играми и огромными возможностями по настройке своего персонажа. Тем более что опытный игрок проходил путь от начальной заставки до финальных титров за какие-то 2-3 дня.

### БРИТВА ОККАМА

В очередной «онлайновой революции», Guild Wars (и снова от NCsoft — у Sony Online Entertainment появился серьезный конкурент), в отличие от предшественников, геймплей действительно изменился. Чего только стоит упразднение таких неизблемых вещей, как прокачка и ежемесячная плата. Только что созданный персонаж в игре равнялся силой прошедшему не одну битву долгожителю — вместо опыта, наградой героям здесь служили новые умения, что, по замыслу, создателей должно было подстегивать тактический гений и работу серого вещества в бою. Но даже это казалось мелочью по сравнению с третьим нововведением. В стремлении излечить извечные болезни MMORPG (безудержный PKilling, очереди к особо ценным монстрам, спекуляция редкими предметами), ArenaNet пошла на крайние меры — игрокам просто запретили встречаться «в поле». Больше всего это напоминало Diablo и службу battle.net: в городе, где никого убить было просто нельзя, заседали торговцы, отдыхали воины с магами, собирались партии для новых походов. А выйдя за ворота, каждая команда приключенцев попадала в свой собственный, только что созданный кусок мира, внутри которого проходила самая обычная action/RPG на пять-шесть человек. Единственное исключение составляли те самые Guild Wars (войны гильдий), куда для выяснения отношений допускались сразу все враждующие группировки. Цель, безусловно, была достигнута, но только ценой забвения жанровых основ.

Настало время подвести итоги. Начиная еще с Gothic II, отличные, выдающиеся по всем статьям игры не находят себе покупателя. Ключевое слово здесь последнее — «покупатель», то есть каждый из нас. Это нам решать, на кого наденут лавровый венок, а кому сгинуть в пучине забвения. А раз так, то еще далеко не все потеряно, и надежде на светлое будущее умирать еще рано. Не потому, что мы так сильно верим в чудеса, а просто потому, что история частенько повторяется. 10 лет назад, до выхода Fallout и Baldur's Gate, положение казалось почти столь же безрадостным, а все действительно хорошие ролевые игры как будто остались в прошлом. Будь она фэнтезийной или фантастической, любая CRPG почти всегда оказывается историей одного, главного героя. Но герой, которому суждено на этот раз спасти жанр, как бы его ни звали — The Elder Scrolls IV: Oblivion, Neverwinter Nights 2, Gothic III или как-то еще, в одиночку ни за что не справится. Поэтому, когда придет время, не пожалейте, отложите в сторону несколько лишних банкнот. А уж узнать в толпе нужное лицо мы вам поможем, не сомневайтесь! ■



В ГРАФИКЕ GUILD WARS СОЧЕТАЮТСЯ ВОСТОЧНЫЕ И ЗАПАДНОЕВРОПЕЙСКИЕ МОТИВЫ.



### The Matrix Online

Невероятно привлекательно выглядевшая на бумаге, The Matrix Online, при всем своем потенциале, оказалась просто попыткой подзаработать на известном названии. Огромный, но пустой город, устаревшая графика и огрызки невнятного сюжета — вот что ждало тех немногих Избранных, кто согласился заплатить за «подключение» свои 50 долларов. Смотреть стоило только на драки — анимацию кунг-фу проработали на славу, а специальный механизм combat lock обеспечивал точное взаимодействие всех конечностей с телом противника, в отличие от соседних миров, где результативные удары по воздуху были обычным делом. Результат — финансовые убытки, резкое сокращение числа серверов и роспуск команды разработчиков.

# СЛОВО КОМАНДЫ

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

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Страна Игр»  
РЕКОМЕНДУЕТ



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

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

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

## Прямая речь

### Скотт Маклин



**КОМПАНИЯ:**  
Ritual Entertainment

**ДОЛЖНОСТЬ:**  
дизайнер

**ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:**  
America's Army: Operations,  
Men of Valor

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Prince of Persia: The Two  
Thrones, Unreal Tournament  
2k4, Burnout: Revenge, Sniper  
Elite, Dungeon Siege II

**ХОББИ:**  
игры, вкусная еда, гольф, сон

В большинстве случаев разработчики не могут позволить финансирование проектов из своего кармана. Поэтому они подписывают контракт с издателем, который диктует свои правила по содержанию будущей игры. С постоянным увеличением стоимости разработки издатели присматривают те игры, которые с большой вероятностью станут успешными.

Вследствие этого по-настоящему инновационные проекты очень редко появляются на свет. Таких игр, как Katamari Damacy – единицы, зато сиквелов популярных игр и проектов по кинолицензиям – легион.

Что дает возможность онлайн-дистрибуции? Продавая продукт напрямую потребителю, разработчик получает больше прибыли с каждой копии, нежели в случае работы с издателем и традиционной сетью распространения. Это означает, что для того, чтобы проект окупился, необходимо значительно меньше проданных копий – это сильно помогает разра-

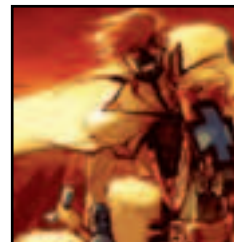
ботчикам полагаться на свои финансовые возможности. Цифровая дистрибуция также позволяет разработчику создавать и продавать игры, разбитые на серию небольших, но законченных эпизодов. Вместо того, чтобы тратить несколько лет на разработку одного проекта, можно создавать игры-эпизоды за более разумные сроки.

Совместите сравнительно низкую стоимость производства игр-эпизодов с высоким доходом на каждую копию в случае онлайн-дистрибуции – разработчики могут создавать инновационные в плане гейм-дизайна проекты, не сильно рискуя оказаться в минусах. Забудьте о бюджетах, которые требуют последующей продажи сотен тысяч копий игры. Вместо этого – короткие сроки, больший доход – можно рисковать и экспериментировать с гейм-дизайном. В конечном итоге все это приведет к большему числу инноваций во всех играх. Мне просто не терпится увидеть, каким будет будущее игр!

#### ЦИТАТА:

С постоянным увеличением стоимости разработки издатели присматривают те игры, которые с большой вероятностью станут успешными.

МС.Булохов mk2  
hate008@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Пиароборец  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ «Магню Крови»  
■ Guilty Gear XX#Reload  
■ Медиапланирование

Единственный, кому не нравится, что Gameland Award и первая часть fighting.ru Winter Invitational пройдут в один день, – МС.Булохов. Ох, 25 февраля обещает быть очень насыщенным днем. Но впереди еще месяц подготовки: встречи, письма, переговоры. Потренироваться в GG тоже было бы неплохо. Та-а-к, где там мои верные клоны?

## МЫ – ЭТО ВОТ ➔

Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Ничего себе зонтик!  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ MGS3: Subsistence  
■ Yogurting  
■ KAL online

Проект «Шагоход»: в разумный срок создать лучший в стране перевод трех частей Metal Gear Solid, облеечь его в форму субтитров и выложить на DVD-часть нашего диска. Мы планируем разбить фильм по MGS1 на пять частей, а дальше... а дальше видно будет. Если вам нравится наша затея, не ленитесь, отправьте весточку в редакцию.



# 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  | Dragon Quest VIII                 | PS2           |
| 3  | Call of Cthulhu: DCotE            | Xbox          |
| 4  | Soul Calibur III                  | PS2           |
| 5  | Resident Evil 4                   | PS2, GC       |
| 6  | Fire Emblem: Path of Radiance     | GC            |
| 7  | Burnout: Revenge                  | PS2, Xbox     |
| 8  | Advance Wars: Dual Strike         | DS            |
| 9  | Nintendogs                        | DS            |
| 10 | Tekken 5                          | PS2           |



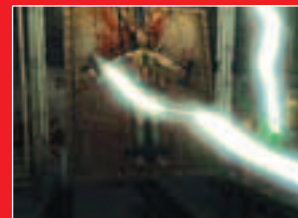
**СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ  
МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА  
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ**

# ИГРА НОМЕРА



**Call of Cthulhu: DCotE** стр. 128

На удивление хорошая игра по мотивам ужасов Говарда Лавкрафта. Древнее зло сводит с ума геймеров на Xbox, а чуть позже доберется и до ПК. Графика, геймплей, управление – на высоте.



- **ГЕЙМПЛЕЙ:**  
Отличный баланс между суровым экшном и зубодробительными головоломками. А еще враги умеют наносить урон психике главного героя.
- **ГРАФИКА:**  
К сожалению, визуально игра не слишком выделяется – обычный средний уровень.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:**  
Разработчикам удалось кропотливо перенести в игру атмосферу оригинальных романов.

## 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:**  
Любит просто смотреть  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ игру без названия

Пока я собирался написать свое Слово, на месте моей фотографии появилась та самая композиция, которую вы сейчас можете увидеть слева. Что ж, подумаем, что можно в связи с этим написать. Если этот, с красными глазами, – я, тогда, видимо, мне повезло. Симпатичная барышня. :) Только не пойму, в каких мы отношениях...

**Константин Говорун**  
wren@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Brand New Wren  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Soul Calibur III

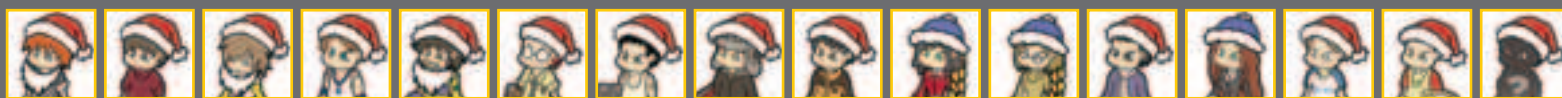
Однажды Врен проснулся и понял, что на дворе новый год. Старые книги и игры он раздал знакомым. Собрал и сложил в далекий шкаф всю одежду и обувь и купил новую. Запустил ICQ и удалил все контакты, которые не использовал больше трех месяцев. Переустановил Windows и подарил бабушке свой эксклюзивный мобильный телефон. Вроде все.

**Александр Трифонов**  
operf1@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Паладин 3го уровня  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Baldur's Gate Trilogy  
■ Звездные Волки

Мод Trilogy к Baldur's Gate позволяет пройти обе части, объединенные в одну большую игру, и переносит все изменения из сиквела в оригинал. Помимо очевидного улучшения графики и интерфейса, это дает возможность поиграть разными китами, биться двумя мечами и получать экспу за заучивание заклинаний и взлом замков. Сказка!



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



**СТАТУС:**  
Просто устал  
**СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:**  
■ Blonde Redhead  
■ Daturah  
■ Red Sparowes

Как же сложно входить в рабочий режим после того, как неделю отдыхал. Ничегонеделание – затягивающая штука. Стоит раз попробовать, и вызывает почти стопроцентное привыкание. Нет-нет, ты должен сопротивляться, проявив силу воли, откажись! Перестань слушать эту медитативную музыку, включи новый Caliban. Я знаю, ты можешь!

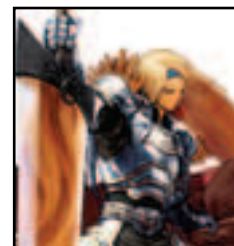
**Артем «cg» Шорохов**  
cg@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Совсем крыша поехала  
**МЕЧТАЕТ СЫГРАТЬ В:**  
■ «Жмурки»  
■ Rat Hunter  
■ «Маски-шоу»

Плохо работает наша рубрика «Банзай!», мало там про родные палестины. Может, еще пару полсот добавит, как думаете? А дело вот в чем: ищущий я, значит, шестой том «Ранмы!» в книжном магазине – нету. А что есть? А есть манга по мотивам «Звездных войн»! С хорошим русским переводом, в четырех томах (61 кровный рубль за штуку). И, знаете, отличная штука!

**Наталья Одинцова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Паладин по призванию  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Fire Emblem: Path of Radiance  
■ Popolocrois

Японские сайты стараются не публиковать скриншоты крупнее 200x200 пикселей. Не отстают и японские игровые компании – редко когда балуют журналистов, особенно иностранных, качественными иллюстрациями. Тем удивительней находить на сайтах не самых последних разработчиков, вроде Idea Factory, целые рекламные плакаты – распечатывай, не хочу!



**Автор:**  
Михаил Бузенков  
buzenkov@gameland.ru

После выхода *Warcraft III: Reign of Chaos* прошло почти 4 года. Но с тех пор жанр классических RTS топчется на месте. Другие стратегии никак не могут сместить титана с почетного места. Нет, выходило немало неплохих проектов, но такого, чтобы с ним сравнивали все вышедшие позже – увы. Кто через год вспомнит вздовых коз из *Rising Kingdoms*, тактическую карту из *Empire Earth 2* или, скажем, «посылки из дома» в *Age of Empires III*? Был ли хоть какой-то прорыв за это время и что готовит нам нынешний год?

**В** 2004 году жанр поддержала *Warhammer 40000: Dawn of War*, но и в ней не обошлось без заимствований. Контрольные точки, принятые многими игроками за новшество, были еще в старенькой Z. Ну хорошо, оживили старую идею. Но встретим ли мы ее в каждой новой стратегии? Вряд ли. Игра получила признание у игроков и принесла создателям немало денег, только вот чемпионаты по *Warcraft III* по-прежнему гораздо популярнее. Дизайнеры Blizzard действуют тонко. На привычный геймплей они накладывают всего лишь пару точных штришков. А затем тратят годы на отработку баланса. Не у каждой компании хватит на это средств (и терпения издателя).

Вот и приходится остальным бить наугад, смешивать жанры, запикивать в игру десятки подчас совершенно безумных идей в надежде, что хоть одна в цель да угодит. А если не угодит? Предсказать, как долго проживет та или иная задумка, практически невозможно. Можно положиться на дорогущую лицензию, впечатляющий графический движок и успешного предшественника. Как это делает Electronic Arts, которая скупил права на произведения Толкиена и может клепать одну *Battle for Middle-Earth* за другой. Но то EA, ей это по карману.

А как быть небольшим студиям, для которых провал игры означает неминуемое разорение? Можно дерзнуть, как Крис Тейлор, и пообещать самую колоссальную RTS в истории. Смесь жанров, где игрок руководит наступлением, а по хозяйству хлопочет AI. Тренажер по тактическому планированию. Точечные ядерные удары, переброска сил морем и лобовая атака гигантских роботов. Кому, как не создателю *Total Annihilation*, бало-

вать нас диковинным геймплеем? А вот создатели *Rise & Fall: Civilizations at War* полагают, что секрет успеха *Warcraft III* заключается в героях. Историческими персонажами в творении Stainless Steel Studios можно будет управлять от первого лица, как в заправских шутерах. На этой особенности строится множество миссий и частично игровой процесс. Но недавно компания пошла по миру. Теперь игру дорабатывают в Midway. Незначительная ошибка, недосмотр или вольная трактовка авторских замыслов (а ведь Midway обходится без главного дизайнера SSS Рика Гудмана) – и старания разработчиков превратятся в пшик. Неожиданная весточка прилетела к нам с Украины. Сотрудники GSC Game World придумали новый жанр «RTS vs. RPG». Суть его такова: вместо тысячной армии можно сражаться и побеждать одним лишь героем. Причем не только в одиночной, но и в сетевой игре. Нетрудно догадаться, кто выживет в этом противостоянии. Чем меньше бойцов, тем проще ими руководить – прописная истина любой RTS. Также важно знать «горячие клавиши», развиваться (и строить войска) быстрее противника. Но если юнит всего один, от чего же зависит мастерство игрока? Очень интересно увидеть, каким в итоге станет мультиплеер «Героев уничтоженных империй».

Тяжелой поступью древнего исполина идет к нам навстречу *ParaWorld*. Авторы преподносят ее как самую красивую стратегию, да еще и с динозаврами. Казалось бы, что еще надо для успеха? Но глава проекта Томас Ланганки, похоже, думает иначе. Для успеха ему мало завлекательной картинкой и необычного мира. В ход пошла мудреная система *Army Controller*.

Все юниты в *ParaWorld* распределены по пяти уровням. Количество бойцов на каждом уровне жестко ограничено. Если на первом уровне гремят костями двадцать пять новобранцев, то на пятом царствует единственный чемпион. А продвигать юнитов по уровням придется вручную, прямо во время боя. Представьте себе: враг нападает, база в руинах, а игрок в это время срочно передвигает юнитов по иерархии. Насколько удобно будет это сделано? Много вы помните хитовых RTS со сложной иерархией юнитов? А все почему, то самое желание засыпать игрока невиданными доселе диковинками. Другие разработчики стремятся разгрузить управление и переложить часть забот на AI. В *Warhammer: Mark of Chaos* есть фермы, но нет крестьян, а в *Rise&Fall: Civilizations at War* ресурсы вырабатывают захваченные форпосты и поселение. Таким образом, закрома пополняются без участия игрока. Повесив бараки на «горячие» клавиши, можно сосредоточиться только на битвах. Интересен побочный эффект: в некоторых стратегиях «пеоны» одной из рас заметно сильнее остальных. А значит, стремительное нападение в начале партии (оно же «раш») неизбежно. Отказ от крестьян, если не исключает раш полностью, то значительно его усложняет. Опять таки, а надо ли это игрокам? Нынешний год для RTS вряд ли будет прорывом. Нас ожидает немало новшеств, но ни одно из них не выглядит настолько революционным, чтобы потом появиться во всех новых проектах, как в свое время «резиновая рамка». Обещанные хиты, может, и станут хитами, но двигать жанр вперед? Больше они похожи на костыли. Шагать толком нельзя, зато можно неплохо раскачиваться. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





Microsoft  
**Windows<sup>XP</sup>**  
 Media Center Edition

## ГЛАВНОЕ - это ИДЕЯ!!!

Тебе нужен цифровой видеомэгафон, фотоальбом, DVD-проигрыватель, телик, радио, игровая приставка, mp3 и CD-плеер? Kraftway iDEA MC с Microsoft<sup>®</sup> Windows<sup>®</sup> XP Media Center Edition 2005 легко заменит тебе все это.

И не забудь, что это еще и МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР!



товар сертифицирован

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

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ!

**kraftway**<sup>®</sup>  
 ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Kraftway является зарегистрированным товарным знаком «Крафтвей корпорэйшн ПЛС»  
 Microsoft, Windows, логотип Windows XP Media Center Edition являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft или ее отделений в США и других странах.

# ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ



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

Наконец и в России появился свой преступник, напавший на мирных жителей исключительно потому, что переиграл в Postal 2. Было очень забавно следить за тем, как эта версия кочевала из одного издания в другое – прямо заразная болезнь. Но допустим на минуту, что игры и вправду вызывают желание подражать персонажам. Что тогда?

**Ж**изнь тогда окажется совершенно страшной. Например, сотни тысяч подростков покалечатся, прыгая с крыши. В самом деле, если персонажи видеоигр могут сваливаться с высоты пары этажей (или даже больше), а затем спокойно идти дальше, то почему бы не начать им подражать? Помните, даже Сергей Лукьяненко, описывая Диптаун, уточнил – на прыжки программисты специально наложили ограничение. Ровно из тех же соображений. К собственному здоровью геймеры вообще должны относиться наплевательски. Ведь от всего – кроме Проклятья Темного Властелина – можно вылечиться банальной аптечкой. Если одной не хватило, нужно применить еще одну, две – пока не почувствуете себя полным сил. Запасные жизни, опять же...

Выйдя на улицу в жуткий мороз (я пишу эти строки, когда в Москве – под минус тридцать), геймер не станет дожидаться автобуса на остановке. Он банально тормознет первую попавшуюся машину, выкинет из нее водителя и покатит по своим делам. По дороге не забывая сшибать зазевавшихся пешеходов. Ибо Grand Theft Auto – самая популярная игра не только на Западе, но и у нас. А когда-то очень любили Carnageddon. Кстати, если водитель вдруг заартачится, геймер ткнет его кухонным ножом. Откуда он возьмется? Если уж ржавого меча или топорика для разделки мяса дома не нашлось, нужно экипировать какое-то оружие. Кто знает, что ждет впереди? В играх ведь почти никогда нет многочасовых сцен из обычной жизни (даже в The Sims скучать не приходится), очень быстро случается что-то грандиозное, яркое. Ядерная война, вторжение пришельцев, бандитская разборка. Если же геймер предпочтет общественный транспорт, то наверняка вспомнит правила приключенческих игр и RPG. Они гласят, что с каждым NPC необходимо поговорить –

вдруг это важно для продвижения сюжета. Вот и начнет человек заводить разговоры на странные темы: «А что вы думаете о Темном властелине?» и «Не видели ничего подозрительного в тот день?» Начало первой части Shenmue вспомните. Ужас! В поезде геймер непременно дернет за стоп-кран, потому что он привык – любой триггер надо активировать. Что из этого выйдет – непонятно, но что-нибудь интересное – обязательно. И если поезд метро остановится в туннеле, то геймеру обязательно взбредет голову открыть двери и отправиться гулять по подземным коммуникациям в поисках гигантских крыс. Вот только если найдет – судьбе несчастного не позавидуешь... Ведь жизнь – не Silent Hill, наткнуться на шкафчик с шотганом или хотя бы найти увесистый обрезок трубы не всем удастся. Самое же интересное – поведение геймера на работе. Ведь почти в любой игре офис – лишь одна из локаций, повод для того, чтобы побегать от монстров, сшибая попутно оргтехнику со столов. Посмотрите Fahrenheit – именно так должен вести себя с утра программист, всю ночь гонявший монстров в Doom 3. Вот только начальство вряд ли оценит... Или, скажем, придет геймер в гости. Он привык, что в чужом доме нужно обязательно обыскать все углы на предмет сундуков с ценными артефактами, а на худой конец – с деньгами. И начнет искренне удивляться, когда хозяева погонят его взащей, бросая вслед комментарии, вроде «клептоман чертов». Кстати, если геймер любит в ролевых играх героев класса Thief или Rogue, то он еще и обчистит карманы всех встречных. Конечно, если геймеры начнут подражать героям игр, жизнь слегка изменится и к лучшему. Например, если девочка попросит снять котенка с дерева, обычный парень ее может проигнорировать, а наш человек – никогда. Вдруг его за выполнение

квеста щедро вознаградают? Еще геймеру – самая дорога записываться в секцию карате. Ведь зло не дремлет, и справиться с ним помогут не пистолет с гранатометом, а навыки восточных боевых искусств. Девушку от гопников защитить, опять же. Правда, если против хулигана, требующего отдать мобилу, поклонник игр попробует применить файербол или выполнить спецприем в духе Soul Calibur, закончится история печально. Огнестрельное оружие тоже не надо списывать со счетов. У военкоматов выстроится целая очередь поклонников игр, желающих лично сравнить реальный автомат Калашникова с виртуальным. Вернее, сравнить – целых два года. И будут они стойко выносить тяготы и лишения военной жизни – это ведь не так страшно, как в десятый раз одну и ту же миссию в каком-нибудь сложном FPS заново начинать. Популярностью будут пользоваться сатанистские секты и сайты, где общаются поклонники магии. Пусть ничему толковому там не научатся, всегда есть шанс, что Силы Зла начнут вербовать сторонников, и можно будет к ним присоединиться. Или сорвать планы Тьмы – это уж кому как больше нравится. Перечитывая все это, так и хочется задать себе вопрос – а почему же тогда мы все давно не в тюрьме или хотя бы психушке? А это не так важно. Зато ясно другое. Если очень захочется, можно все вышесказанное расценить, как убедительное доказательство от противного. Доказательство одного простого факта – игры на психику влияют очень и очень слабо. Ведь иначе получается, что превратить обычного человека в убийцу (!) они могут, а заставить его снимать котят с дерева и за стоп-кран дергать – никак. Хотя... интересно, а почему я сам в такой мороз упорно не хочу надевать шапку? На заклинание Heal надеюсь? ■

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 компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@buka.ru).





Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



Секретный театр в Subsistence хранит немало сюрпризов.



Куча бойцов в Narutimate Hero 3.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

В последние недели прошедшего года на нас сошла лавина именитых релизов – причем не столько англоязычных, сколько японских. Политика редакции в отношении заморских игр на непонятном языке остается постоянной: обзор – только после появления европейского издания. Однако умолчать о том, что я испытал за прошедшие дни, никак невозможно. Неудивительно, что Xbox 360 более чем скромно стартовала в Японии: когда на приставках текущего поколения выходят такие игры, о next-gen и думать не хочется.

### Metal Gear Solid 3: Subsistence

Расширенное издание Snake Eater выходит на двух DVD. А к первому тиражу Subsistence прилагается DVD с трехчасовым фильмом из заставок – поэтому если уж брать европейскую версию игры, то сразу в марте, с дополнительным диском. Я, честно говоря, успел уже забыть, насколько невероятно выглядит MGS3; после Subsistence хочется снова вздуть руки к небу и провозгласить Snake Eater самой красивой игрой на PS2. До сих пор трудно поверить, что PlayStation 2 способна выдавать такую фантастическую картинку, такие живые «джунгли» и такую роскошную лицезвую анимацию. На первом диске – кампания Snake Eater. На втором – онлайн-режим (господа с чипованными приставками, вы в курсе, что играть по сети можно только на официальной PS2 с легальным диском?). Товарищам, фанатеющим от MGS, с прискорбием сообщая, что в демо-театре можно выбрать только камуфляж Снейка, а модели менять не разрешается. Зато в «секретном театре» – аж шестнадцать прикольных роликов, включая показанный на TGS Metal Gear Raiden. А чего стоит другая зарисовка, в которой The End возвращается к жизни, увидев чудесную грудь Евы, и проникается к девушке нежными чувствами! Остается только повториться: «Выхода нет. Нам всем придется купить Snake Eater еще раз».

### Kingdom Hearts II

Невероятно. Недостигаемо. Неопишимо. Теперь ясно, почему Square Enix задерживает Final Fantasy XII: просто компании пришлось вбухать необъятную кучу сил и средств в Kingdom Hearts II. Получилась игра на все времена, одновременно блестящая JRPG и технологическое достижение, готовое одной левой уложить на лопатки Enchant Arm для Xbox 360. Сначала видишь в игре только

«обычную» Kingdom Hearts, и после нескольких часов кажется, что вот-вот, сейчас начнут переливать из пустого в порожнее. А потом попадаешь в черно-белый мир старых мультфильмов, где вся графика переработана наново. А потом – в мир «Пиратов Карибского моря», обитатели которого выглядят едва ли менее правдоподобно, чем герои Snake Eater. А потом – в «Короля льва», где Сора сам превращается в львенка. Потом видишь чумовую ритмическую мини-игру в «Русалочке», находишь десятки костюмов для Соры, встречаешься со Скволлом и Клаудом, Айрис и Сефиротом... Все сорок часов прохождения Kingdom Hearts II вытаскивает из рукава все новые и новые тузы, и не влюбиться в игру невозможно. Кому-то придется очень постараться, чтобы Final Fantasy XII оказалась не то что лучше – хотя бы не хуже Kingdom Hearts II. И уж не знаю, насколько это можно считать показателем качества игры, но Kingdom Hearts II – первая JRPG после Final Fantasy VIII, которую я прошел до конца.

### Front Mission 5: Scars of War

А не постеснялась же Square Enix выбросить на прилавки Front Mission 5 всего через неделю после Kingdom Hearts II. Потому что миллион японцев, купивших легкомысленные приключения Дональда и Гуффина (а вы, кстати, знаете, что Дональда озвучивает Коити Ямадера, голосовой актер Спайка Шпигеля из Cowboy Bebop?), на расстояние пушечного выстрела не подойдут к стратегической Front Mission. Битвы на мехах больше похожи не на обычные тактические RPG от Nippon Ichi, а на тактические сражения в Fallout; заставки приправлены должной дозой военного пафоса и музыкальной «как в MGS». И только вольные путешествия между заданиями совсем терпеть не хочется. В ангарах встречаются статичные силуэты сослуживцев,

изрыгающие строки неозвученного текста. Да и говорящие головы в обычных заставках тоже не лучше. Короче, середняк.

### Rogue Galaxy

Симпатичная ролевая игра про космических пиратов, впечатление от которой было напрочь испорчено флагманами от Square Enix. Сравнивать Rogue Galaxy и Kingdom Hearts II – все равно что ставить в один ряд современную научную фантастику и, скажем, прозу Чехова. В игре есть свои удачные находки (к примеру, кот – первый помощник капитана или главный герой, в битве способный чередовать рубку мечом с пальбой из бластера), но с классикой ей не тягаться.

### Naruto: Narutimate Hero 3

Есть в Японии много разного аниме. И хотя Naruto (телесериал) не назовешь лучшим, но игры про оранжевого ниндзя – впереди планеты всей. Первая часть Narutimate Hero была образцовым анимешным файтингом, во второй появился не особенно удачный ролевой режим, а система исполнения дзюцу (приемов ниндзя) отчего-то была изменена в худшую сторону. На третий раз в игре объединили все лучшее из прошлых частей. Дзюцу снова надо исполнять, выстукивая сложные комбинации клавиш; ролевой режим перестал быть основным, но стал интересным; появился отдельный режим «История Наруто», битвы в котором повторяют события аниме-сериала (есть даже эпическое противостояние Сарутоби и Оротимару), а количество бойцов превысило все разумные рамки: сорок человек! Сорок ниндзя со своими комбо и суператаками. Мы тут млеем от одного упоминания One Piece, но ни One Piece: Grand Battle, ни Fighting for One Piece, ни One Piece: Pirates Carnival не идут ни в какое сравнение с потрясающим Narutimate Hero 3. ■



# NEURO

МЫСЛЬЮ МОЖНО СПАСТИ.  
МЫСЛЬЮ МОЖНО УБИТЬ.



В ПРОДАЖЕ  
С ФЕВРАЛЯ



«Потрясение 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

**В каждой коробке с игрой Neuro - шанс выиграть домашние кинотеатры AVE!**

AVE  
ВЫХОДИТ  
НА НОВЫЙ  
УРОВЕНЬ



7 940\* руб.

## AVE EC 360

Одна из самых универсальных систем AVE. Высокая четкость, детальность звучания — одни из лучших в данном ценовом диапазоне. В кино формирует очень точную картину с четкой локализацией источников. В музыка — одинаково уверенная работа и на роке, и в джазе...

**— Соблазнительная цена и масштабное воспроизведение кино- — журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео»**

# AVE

Генеральный дистрибьютор:  
«Egimesh — Акустические системы»  
тел. +7 (095) 221-6180, 221-6190



© 2005 «Revolt Games». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-М». Все права защищены.  
Одним изданием: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,  
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа и установка фирмы





# Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Автор:  
**Priggan**  
 priggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Level 5
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:  
<http://www.dragonquest8.com>

Пестрая упаковка гласила: «Национальное достояние Страны восходящего солнца, brand new». А никто и не сомневался.

Площадь близ крупного синтоистского храма запружена людьми. Кто только не явился на звон колокольчика: школьницы и сараримены, работники JR и учителя, студенты Токийского университета и завсегдатаи баров, маньяки «патинко» и раздолбай-отаку. Даже представители закона отважились улизнуть со службы и присоединились к страждущим. И хотя посетителей пришло столько, что и яблоку упасть негде, никто не решился подступиться к небольшому пьедесталу, увешанному разноцветными табличками. Бог весть, что на них было выведено: дощечки изрядно отличались друг от друга, а гармония иерогли-

фов нарушалась римской цифрой «VIII». Вдруг какой-то шустрый мальчонка шагнул вперед, робко сложил руки, закрыл глаза, слегка наклонился и шепотом произнес: «Хаяку дэмасу йо ни!». «Дэмасу йо ни! Дэмасу йо ни!» – подхватили первые ряды толпы. Когда раздалися два хлопка в ладоши и началась молитва за скорейший выход Dragon Quest VIII: Sora to Umi to Daichi to Norowareshi Himegimi, главы Square Enix – крупнейшего игрового издательства страны – решили: «Пора». Как ни верти, а томить ожиданием четыре миллиона соотечественников – не дело. Появления Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (далее – DQVIII)

ждали менее остервенело, ибо седьмая часть так и не завоевала признание западного игрока. Находившаяся в разработке с середины девяностых и явившаяся лишь во времена PlayStation 2, Dragon Warrior VII многим немало напугала: неказистый 3D-движок, безобразный интерфейс, ужасающая анимация и раздражающая игровая механика не смутили разве что закоснелых почитателей сериала. Никто уже и не верил, что Юдзи Хории так скоро сподобится оживить свое детище, и все же: восьмой эпизод разительно отличается от всего, что когда-либо носило имя Dragon Quest/Warrior. DQVIII – первая игра сериала, которую можно с чистой совестью назвать технически превосходной. Особого внимания заслуживают модели персонажей: недостатки cel-shading незаметны, безошибочно узнаваемый стиль Акиры Ториямы придает особое очарование, а правдоподобная анимация делает фигурки почти живыми. Не меньше восхищают эффекты – любо-дорого посмотреть на блестящий лед, полыхающий огонь и аккуратно колышущуюся поверхность водоемов. Немного портит впечатление дизайн, едва ли сменившийся со времен DWVII, – городам и весям все еще недостает красочности, равно как и архитектурного разнообразия. Тем не менее, мир DQVIII достаточно привлекателен, чтобы с интересом его изучать. Впервые за всю историю линейки оригинальных DQ звуковой ряд сос-

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **9.0**

Наше резюме:  
 Кардинально переделанная Dragon Quest умудрилась стать еще краше и ничего при этом не потерять. Одна из лучших RPG ушедшего года.



**Все любят алхимию**  
 В начале длинного путешествия король Труд может показаться неустанно бубнящим занудой, однако у него найдется, чем порадовать игрока – примерно на десятом часу. Зеленый коротышка презентует команде ценнейшую вещь – Alchemy Pot. Украдкой намекает: это чудесное устройство позволяет вспомнить самое лучшее, чем занимал сериал Star Ocean.

## Новое старое имя

«Драконий» сериал наступает на западный рынок – об этом свидетельствует не только изумительное качество англоязычного дубляжа, но и название. Напомним, раньше американцы не знали Dragon Quest – они знали Dragon Warrior. Давняя отличительная черта логотипа – меч в виде буквы «Т» – вновь бросается в глаза.



### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
 Чарующая графика, приличная озвучка диалогов, недурственный сюжет, крепкая ролевая система, внушительная продолжительность, обширный мир.
- Минусы:**  
 Надоедливые «случайные» схватки, заунывная прокачка и несколько топорный дизайн вселенной в целом.





ДА, ЭТО DRAGON QUEST, А НЕ СКРИНШОТ ИЗ СЛУЧАЙНОЙ «ЦИВИЛИЗОВАННОЙ» JRPG. КАМЕРА ШЕВЕЛИТСЯ, ГЕРОИ КРАСЮТСЯ, УДАРЫ ТАК И СВИЩУТ! ПРОШЛЫЕ ИГРЫ СЕРИАЛА О ТАКОМ И НЕ МЕЧТАЛИ.

тавляют не только эффекты, но и озвучка. Нельзя с уверенностью сказать, что американский кастинг проводился среди мастеров своего дела, но выбранные голоса, кому бы они ни принадлежали, воспринимаются как надо. Вполне верится, что грубиян

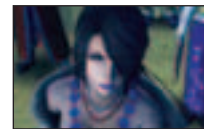
Янгус – бандит, «бисенен» Анджело – тамплиер, а волшебница Джессика, успевшая стать героиней хентайных додзинси, обладает взрывным и своеобразным характером. Совсем уж непривычная черта – удобство. До сих пор не верится, что

Dragon Quest теперь не окрестить «настоящим испытанием для казуалов». Архаичные и лениво всплывающие черные окна уступили место замечательно оформленному меню, в котором все логично, просто и отзывчиво. От стройной цепочки путников

остался один-единешенек Герой, которому даровали возможность обозревать местность от первого лица – что очень помогает осматривать дальние земли, стоя на вершине какого-нибудь холма. Вот что случается, когда об игроке хоть немного заботятся.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА

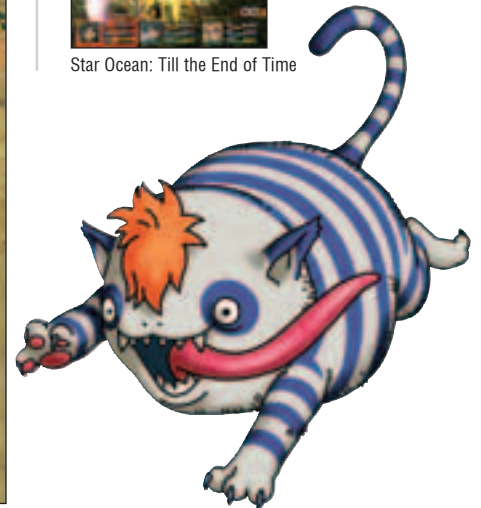


Final Fantasy X

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

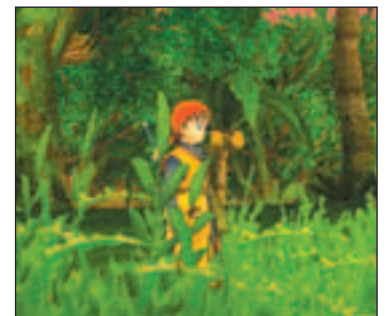


Star Ocean: Till the End of Time



Будущее

Из последних проектов со словами «Dragon Quest» в названии выделяется Slime MoriMori Dragon Quest II для DS – сиквел Slime MoriMori Dragon Quest: Shougeki no Shippo Dan, что вышел на Game Boy Advance в 2003 году. Едва стартовавший сериал выгодно отличается как от Dragon Quest, так и от Dragon Warrior Monsters: игрок управляет маленьким слаймом и, полагаясь на его забавные способности, решает головоломки и борется с противниками. Что касается Dragon Quest IX, то, согласно сложившейся традиции, ожидать ее следует ближе к концу жизненного цикла PlayStation 3.



МАГИЧЕСКИЕ ФЕЙЕРВЕРКИ ВЫГЛЯДЯТ КАК НИКОГДА КРАСИВО.



НАЧИНАЮЩАЯ ВОЛШЕБНИЦА С КОСИЧКАМИ НЕ ТОЛЬКО СИМПАТИЧНА, НО И ОСТРА НА ЯЗЫК.

Jessica  
Not this, again!  
Of course I'm sad!  
I can't believe I even have to say it!

**Веселые мелодии**

Коити Сугияма, обожаемый фанатами не меньше каких-нибудь слаймов и драко, записал для игры сладкозвучный саундтрек. Музыкант не достиг вершин Нобуо Уэмацу и Ясунори Мицуды, но, вне всяких сомнений, превзошел себя. Японским поклонникам доступно двухдискковое OST-издание: по одиннадцать композиций на каждом CD.



ЧЕРТЫ ЛИЦА АНДЖЕЛО ПРИСУЩИ ДОБОРОЙ ПОЛОВИНЕ ПЕРСОНАЖЕЙ DRAGON BALL Z. ХОРОШО СТАРАЕТЕСЬ, ТОРИЙАМА-САНИ

**DQVIII – первая игра сериала, которую можно с чистой совестью назвать технически превосходной.**

Ветер перемен ласково коснулся и боевой системы – на смену пресному минимализму пришла обыденная для прочих, но все же зрелищная пошаговая схема. Камера, словно по мановению волшебной палочки, ожила и теперь четко отображает все атаки. Героев и монстров уравнили в правах, отмерив «экранного времени» обоим классам – смешно, однако для DQ это серьезный шаг. Противники научились совершать разные дерзости – усердно лечатся и зовут подмогу, которая зачастую доставляет немало хлопот. Авторы решили не изобретать нечто, подобное спорной Sphere Grid из Final Fantasy X, и организовали заурядный, но в меру гибкий «character building».

Очередной уровень влечет повышение основных характеристик, а также приносит определенное число очков, которые тратятся на индивидуальную особенность (Courage, Humanity, Charisma и даже Sex Appeal) и умения обращаться с разнотипным оружием – здесь от вашего выбора напрямую зависит тип разучиваемых спецприемов и магии. Random-схватки вкупе с острой необходимостью регулярной прокачки – та самая капля жира в чане клубничного варенья, из-за которой финальная оценка не поднимается выше 9.0 баллов. Безусловно, в Square Enix и так пошли на радикальные изменения, однако... DQVIII – продолжительная RPG, требующая шестидесяти часов только на озна-

комление с сюжетом и самое необходимое развитие персонажей («если бы роботы играли в игры», несомненно). Дополнительные квесты с разучиванием сильных заклинаний и обретением наиболее полезных умений задержат это число, по меньшей мере, до восьмидесяти. Между прочим, весомый повод перепланировать отпуск. Под конец позволим себе перефразировать Джорджа Мартина: «Такой и должна быть японская ролевая игра! На нынешнем переполненном рынке проектов этого жанра Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King выделяется, как алмаз в море стекляшек!». **Thou has found a new great RPG. Go on, play it!** ■

**Пятерочка!**

Level 5 – небольшая (менее полсотни сотрудников) студия, основанная в 1998 году. Дебютный проект – Dark Cloud (2000 год), одна из первых RPG для PS2. Далее последовали Dark Chronicle (2002 год, PS2) и героиня статьи, в то время как True Fantasy Live Online (Xbox) умерла в зародыше. Будущее сулит нам Rogue Galaxy, «секретную» RPG для PSP и еще одну «темную» историю.



КАДР ОБМАНЧИВ: КАМЕРА НЕ РАЗ ПОВЕРНЕТСЯ В СТОРОНУ КОМАНДЫ.





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



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1.8 ГГц, 256 Мбайт RAM,  
3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:  
<http://www.gaijin.ru/projects/murki.htm>

# «Жмурки»

Спешим заявить: ничего существенного от фильма «Жмурки» в игре не обнаружено. Она могла называться как угодно.



МИССИЯ «КРОТ» – БЕЗУМНОЕ АРКАДНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ. ОГНЕМЕТ – ОДНОЗНАЧНЫЙ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ».



Эх, побольше бы медленно летящих снарядов!



БРАТАНАМ БЕЗ SLO-МО НИКАК.

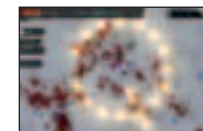
Сурово, да? Что ж, без лишних предисловий отвечаем за базар. Экшн-движок привязывается к антуражу «эпохи малиновых пиджаков» с помощью трех ниточек-шнурочков. Очень хлипких шнурочков. Первый – видеоцитаты (отличного, кстати, качества) из фильма, предваряющие каждую миссию. С простецким сюжетом заданий, которые укладываются в два предложения на экране загрузки, они не связаны никак. Цели вроде «Защищай братков, пока они перетаскивают деньги» поначалу забавляют, только вот вместо омонвцев и бандитов можно было бы расстреливать инопланетных мутантов, и мало что изменилось бы. Да и умения типа «Вампиризм» или ауры, ухудшающей меткость врагов, смотрятся несколько неуместно. Второй – музыка. Разработчики сделали ставку на специально лицензированный для игры «пацанский» рэп группы «Крестная Семья». Дело вкуса, конечно, но неспешный речитатив про братанов – совершенно не та музыка

для экшна. На мой взгляд, для творящегося на экране беспредела больше подошел бы забойный металл. Третий – персонажи. Выбор между героями фильма, «старопочвенником» Сергеем и «неозападником» Саймоном, влияет на внешний вид модели, которой мы управляем. В игре без продуманного сюжета их характеры, естественно, не раскрываются. Хорошо спрятанные отличия все-таки стали нам известны: Саймон сильнее, но опыта получает меньше, а Сергей наоборот, слабее, но прокачивается быстрее. Впрочем, отвлекаемся от фильма и взглянем на геймплей. Взглянем без слез, по-пацански. Еще бы, ведь перед нами попытка пересадить Crimsonland в российский огнестрельный сухоглинок! Для тех, кто не знаком с этим хрестоматийным 2D-экшном, поясним: на главгероя изо всех щелей лезут монстры и рвутся его загрызть, он бегает по небольшой карте и отстреливается, собирая бонусы, получая опыт и развивая способности. Смелость пере-

делки классического, почти идеально-го игрового процесса заслуживает всяческих похвал, но вот с воплощением не все гладко. Портит недурное начинание невыверенное игровое равновесие. В игре-оригинале, кроме игрока, стреляли только «боссы». От их «пулек» можно и нужно было уклоняться, и это прекрасно оживляло общее аркадное действо. Здесь же заваливающий ПМ найдется почти у каждого врага, а от пуля невозможно увернуться даже во время bullet-time. Все маневры сводятся к тому, чтобы держать врагов за пределами экрана и палить в их скопления, ориентируясь по мини-карте. А как только вы потеряете их из виду, они перестанут стрелять, став слишком легкой добычей и источником безопасного получения «Авторитета» и халявной прокачки. Но если смириться и принять этот «русский Crimsonland» как он есть, то можно найти в нем несколько по-настоящему взрывных моментов. В нее стоит поиграть хотя бы ради возможности сжечь «Камаз» из огнемета. ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

### ПОХОЖЕ НА



Crimsonland

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Братки»

## ВЕРДИКТ

### НАША ОЦЕНКА:



6.5

### Наше резюме:

Она могла бы лететь и сверкать, орошая угаром и кровью наши счастливые лица. А так – развлечение на выходные.

## Есть что лечить?

К нашему превеликому сожалению, в последнее время качество кода, выдаваемого отечественным игропромом, оставляет желать лучшего. Но поиграть в «Жмурки» можно и без патчей. А если при запуске все-таки возникнут трудности, включите «DirectX7» в звуковых настройках.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Проблески великолепного экшна, каким могла бы стать игра. Добротный игровой звук. Геймплей родом из Crimsonland.



#### Минусы:

Больше половины миссий – скучны, незатейливы и затянуты. Неидеальный баланс и не самая лучшая реализация игрового процесса.



СПРАЙТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ НЕ СМОГУТ ИСПОРТИТЬ ОЩУЩЕНИЕ ЭКШН-ПРАЗДНИКА!



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# One Piece

«Один кусок: Резиновое правосудие».



Ее нет! Нет! В американской One Piece для GBA не слышно чудовищной англоязычной озвучки, нет дурного репа в титрах, не вырезано ни одной сцены. Игра в точности следует сюжету сериала, начинается с приключений на базе капитана Моргана и заканчивается в районе пятидесятих серий телевизионного One Piece. В последнем уровне Лuffy и команда бегут от капитана Смокера и в финальных кадрах берут курс на Grand Line. Об умопомрачительном аниме One Piece мы писали в рамках рубрики «Банзай!» в №17(194) за прошлый год, к которому и отсылаем всех заинтересовавшихся. One Piece – одна из лучших лицензированных игр для GBA. Создатели ее, японская команда Dimps из Осаки, собаку съели на портативных разработках. На их счету три части Sonic Advance, отличная Dragon Ball Advance Adventure и совсем недавно вышедшая Sonic Rush для Nintendo DS. И хотя One Piece на GBA обла-

дает букетом очевидных недостатков, пройти ее на одном дыхании – левое дело. Главный герой – капитан Лuffy, скушавший в детстве дьявольский фрукт Гому Гому. Дьявольские фрукты, как известно, наделяют своих пожирателей необычными свойствами. Тело Лuffy превратилось в резинку (или тянучку). One Piece на GBA – простенький платформер, в котором нужно идти слева направо, мочить врагов одним комбо и преодолевать редкие акробатические прыгушки. И предыдущее предложение, если кто не понял, комплимент. Несмотря на примитивность геймплея, единственное комбо не надоедает до последней заставки. Герои симпатично нарисованы и прекрасно анимированы, и для каждой задачки на уровне сначала нужно придумать решение, а потом постараться его воплотить. Уровни можно проходить разными маршрутами: на каждой карте есть несколько неочевидных развилок и спрятанных при-

зов. По ходу игры вы встречаетесь с Зоро, Нами, Усоппом и Сандзи. Играть можно только за капитана Лuffy, зато он всегда может призвать одного из найденных товарищей – тот вмажет противнику по башке и мгновенно исчезнет. Очки в игре зовутся «наградной за голову»: чем больше врагов отметил Лuffy, тем больше число на плакате «Разыскивается». С известностью приходят новые удары, растет здоровье. Графика – первоклассная, музыка – бесподобная (в игре часто звучат ремиксы тем из телесериала). Многие уровни One Piece – просто прелесть. Многие боссы (особенно клоун Багги и гипнотизер Джанго) – одно удовольствие. Но некоторые дизайнерские решения отжили свое много лет назад. Например, вездесущие пропасти, падение в которые означает мгновенную гибель. Или уровни с движущимся экраном, на которых надо демонстрировать чудеса акробатики или отправляться в ту же пропасть. Если бы не они, игра легко перемахнула бы из области «журналисты и игроки в целом довольны» в стан «претендентов на звание «игры года»».

■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action/platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Bandai
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Dimps
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.bandai.com/games/onepiece_agb.html">http://www.bandai.com/games/onepiece_agb.html</a>	

## АЛЬТЕРНАТИВА

### НА УРОВНЕ



Dragon Ball GT: Transformation

### ХУЖЕ, ЧЕМ



The Legend of Zelda: The Minish Cap

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

### Наше резюме:

Очень бодрый платформер на основе лучшего в мире аниме. Если бы только убрать из игры эти кошмарные пропасти...

## Сандзи сосет

Ужас англоязычного One Piece обошел стороной игру для GBA. Вернее, почти обошел. Большинство сцен в игре никак не изменены, и только на логотипе морской полиции вместо Marine красуется Navy. И еще: плейбой Сандзи не курит, а сосет леденцы на палочках. Фу, гадость какая.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Симпатичная графика, клевая музыка, точное соответствие сюжету сериала, нелинейные уровни, сотни скрытых бонусов, интересные боссы.



#### Минусы:

Единственное толковое комбо и однообразные враги. Мгновенно убивающие пропасти, свалиться в которые проще простого. Неоправданно сложные уровни с движущимся экраном.



ИГРАТЬ МОЖНО ТОЛЬКО ЗА ЛУФФИ. ОСТАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ПОЯВЛЯЮТСЯ ЭПИЗОДИЧЕСКИ.



ЗА ЛУФФИ ГОНЯТСЯ СТО ТЫСЯЧ МИЛЛИОНОВ ПИРАТОВ-БЛИЗНЕЦОВ, ОТЛИЧАЮЩИХСЯ ТОЛЬКО ЦВЕТОМ ШТАНОВ.



АКРОБАТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧКИ: НАЙДИ НОВОЕ (СТО ДВАДЦАТЬ ВОСЬМОЕ) ПРИМЕНЕНИЕ ОЧУМЕЛЫМ РУЧКАМ ЛУФФИ.



# Лучшие из Лучших

РУССОБИТ-М И КОМПАНИЯ GFI ПРЕДСТАВЛЯЮТ  
САМАЯ ИЗВЕСТНАЯ СПОРТИВНАЯ СЕРИЯ  
ТОЛЬКО НОВЫЕ ЖИТЫ!



Ищите в магазинах вашего города!



© RTL Television 2006, marketed through RTL Enterprises GmbH | © 2006 by 49Games GmbH. All rights reserved.  
© 2006 JoWood Productions. All rights reserved. Developed by ColdWood and published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a,  
A-6706 Rottemann, Austria. © 2006 «РуссоБит-Публишинг» Все права защищены. © 2006 «Game Factory Interactive» All rights reserved.  
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-42-85,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/> Розничная продажа в магазинах





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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

# Castlevania: Curse of Darkness

Кто с кнутом к нам придет, от кнута и погибнет.

**В**ерните в игры радость! Нельзя сказать, чтобы готический сериал Castlevania веселил геймеров так же, как Петросян – зрителей передачи «Аншлаг», но у двухмерных игр были свои бесспорные достоинства. Команда Кодзи Игараси раз за разом мешала образцовую графику, вдохновенную музыку и мировой геймплей, получая такие салатики, что пальчики оближешь. И лишь трехмерные Castlevania не выходят у Игараси-мастера. «Оставь надежду» – удачный призыв не только для входящих в Ад, но и для покупающих Curse of Darkness. На бумаге все выглядело гладко. Добрый экс-дьявольский кузнец

Гектор мстит злему дьявольскому кузнецу Исааку за убийство любимой, по ходу пьесы вспоминая былые навыки дьявольской кузни. Гектор шастает не только по замку погибшего несколько лет назад графа кровососа, но и по всей Валахии. Он собирает «материалы», из которых выковывает (дьявольски) новое оружие, доспехи и бейсбольные биты с гвоздями. Он пробуждает «невинных дьяволов» – небольших существ-слуг, что помогут герою в поисках. Он свободен шляться где угодно, совать нос в каждый угол, искать спрятанные артефакты и извлекать скелеты из пыльных шкафов Дракулы. Гектор и его подручные набираются

опыта, становятся более живучими, приобретают иные способности. Почему-то именно эти ролевые (или, точнее, стратегические) элементы стали камнем преткновения авторов игры, словно они работали над Dracula Tусооn, а не над Castlevania. Вся статистика персонажей расписана с маниакальной точностью. Напротив, все, что отличало старые игры-столпы сериала, в Curse of Darkness сделано из рук вон плохо. Беда начинается с внешнего вида монстров, похожих на чудищ с картинок в сборнике русских народных сказок. Или на монстров из советского издания «Властелина Колец». Сам Гектор выглядит не как прислужник Дракулы, а словно завернутый в занавески толкинист (ролевик, если угодно) с деревянным мечом. Его соперник Исаак еще во времена превью заслужил прозвище «Мистер Штаны Спадают», а прочие персонажи еще более гротескны, чем даже в больном на голову Devil May Cry 3. Сюжет Curse of Darkness напоминает о себе CG-заставками где-то раз в час, но отнести эту готическую кашу-малашу к достоинствам игры мы поостережемся. В Lament of Innocence поинтереснее было. Дизайн новых уровней поражает... только тех, чей идеал красоты – серый параллелепипед. Все карты Curse of Darkness составлены из правильных геометрических фигур, и даже путеше-



«ПОХОЖ НА БАБУ», – ТАК ПРОКОММЕНТИРОВАЛ ЭТУ КАРТИНКУ УБЕЖДЕННЫЙ КОМПЬЮТЕРЩИК А. ТРИФОНОВ.

ствия по Валахии оборачиваются беготней по коридорам, на стенах которых нарисованы поля, леса и огороды. Нелинейный дизайн уровней неизбежно приводит к долгим поискам следующей двери, поэтому часенко вам придется сидеть перед экраном и ждать, пока герой доберется до открывшейся двери в другой части замка. А бегают Гектор медленно и готично. После Devil May Cry 3 стыдно даже ставить слова «боевая система» в одном предложении с названием Curse of Darkness. Видите ли, у Гектора есть одно основное комбо, с помощью которого можно пройти хоть всю игру. Из собранных с чудищ

## А как же Бельмонты?

Жизнь веселой семейки Бельмонт, героев многих прошлых частей Castlevania, в Curse of Darkness показывается лишь мимоходом: например, один из боссов – сам кнутастый Тревор Бельмонт. Более того, если при втором прохождении задать имя @TREVOR, то вместо Гектора вы будете играть за самого Тревора. Сама игра и сюжетные вставки нисколько не изменятся.



**КНУТ И ПРЯНИК**

**Плюсы:**  
Много циферок на странице статистики персонажа, запоминающаяся музыка, удачные и интересные боссы.

**Минусы:**  
Рудиментарная боевая система, неандертальский дизайн уровней, повторяющиеся монстры, не самый лучший художественный дизайн.





НИЧТО ТАК НЕ РАЗРУШАЕТ НАСТРОЙ ВАМПИРСКОЙ ИГРЫ, КАК ОТЛЕТАЮЩИЕ ОТ МОНСТРОВ ЦИФРЫ СТАТИСТИКИ.

«материалов» герой может выковать новенькое оружие, но любого монстра в игре несложно уложить на лопатки самым первым коротким мечом или его прокачанным эквивалентом. Чудища, как правило, умирают охотно и не пытаются защищаться

(за исключением рыцарей с железными щитами. Этих нужно перепрыгивать и бить по спине). Не помогает и то, что на протяжении игры вас будут преследовать одни и те же противники, по-разному раскрашенные. Двуручное оружие оказывается беспо-

лезным – пока герой замахивается, он успевает не раз получить по башке, а выбор между кастетами и топорами – замена шила на мыло. Да и сама система создания нового оружия никак себя не оправдывает. С таким же успехом Гектор мог бы

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

**ХУЖЕ, ЧЕМ**

Castlevania: Lament of Innocence

**ВЕРДИКТ**

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★☆☆

**6.5**

**Наше резюме:**  
Разочарование, которое лишний раз доказывает, что Кодзи Игараси и трехмерные игры – две вещи несовместные.

собирать обновления с убитых монстров, и все дела. Наш молодец также умеет воровать «материалы», но ни один сюжетный ход не помогает понять, зачем дьявольскому кузнецу красть чешуйки у болотного троглодита. Нужно выждать, когда прицел на монстре превратится из зеленого в розовый (почему в розовый? Зачем в вампирской игре розовый цвет?), и только в это мгновение вы, нажав нужную кнопку, можете стащить редкий предмет. Ждать, как правило, приходится долго. А еще Гектор волшебной силой пробуждает «невинных дьяволов», которые на радостях становятся его союзниками. Бесенята бывают разные: одни подлечивают Гектора, другие вламывают монстрам, третьи па-

**Собери их всех!**

При должном настрое от Curse of Darkness можно получать удовольствие. Можно даже растянуть диск часов этак на сто игры – если поставить себе цель прокачать всех невинных дьяволов всеми доступными способами, открыть все карты на 100%, выковать все существующее оружие и убить даже секретных боссов. Как в «Покемонах»: игра, может, и не фонтан, а «собирать всех» интересно. Именно в расчете на это кампания и создавалась: при первом прохождении легко пропустить добрую половину всего, что есть в игре. Другое дело, что если бы в Curse of Darkness были интересные уровни, необычные монстры и более компетентная боевая система... а так – сотней серых коробок больше, сотней меньше. Какая разница?



У БОССОВ НУЖНО КРАСТЬ САМЫЕ РЕДКИЕ МАТЕРИАЛЫ, БЕЗ КОТОРЫХ НЕ ВЫКОВАТЬ ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ.



ГЕКТОР И БОЛОТНЫЙ МСТИТЕЛЬ. ФОТО НА ПАМЯТЬ.

**Lament of Innocence против Curse of Darkness**

Сравнение простое: в Lament of Innocence лучше сюжет, интереснее бои и повеселее уровни, зато в Curse of Darkness есть ролевые элементы. Мы как-то не приходим в восторг от ни на что не влияющих циферок, ради которых нужно убивать очень много одинаковых монстров, поэтому головуем за Lament of Innocence.



НЕКОТОРЫЕ АТАКИ ВЫГЛЯДЯТ ОЧЕНЬ ЭФФЕКТНО. ЭХ, ВСЕГДА БЫ ТАКИ



рят в воздухе и устраивают ковровые бомбардировки. Можно лично командовать помощниками, а можно перевести их в автоматический режим и ни о чем не думать. Со временем «дьяволы» получают новые способности, растут в плечах, но бегать по серым параллелепипедам от этого почему-то веселее не становится. Сам Гектор, кстати, тоже не дурак получить Level Up. На новых уровнях у него увеличивается количество здоровья и объем маны. Ух ты. Беда игры в том, что место боевой системы заняли три экрана статистики, а место геймплея – менеджмент. Например, вам приходится играть не с любимым оружием, а с тем, которое позволит развиваться нужному невинному дьяволу. Приходится по десять раз убивать одинаковых монстров в одинаковых коридорах в надежде, что из кого-нибудь вывалится наконец редкий материал. Приходится бегать из конца в конец игры

**Место боевой системы заняли три экрана статистики, а место геймплея – менеджмент.**

по пустым параллелепипедам, чтобы собрать новый бонус, на пару единиц увеличивающий циферки в статистике персонажа. После пары первых уровней я поймал себя на том, что мне уже не хочется играть в Curse of Darkness, а именно «приходится». О былом величии напоминает только восхитительная музыка, написанная композитором сериала госпожой Митиру Ямане. Еще боссы. Боссы встречаются редко, но битву со скелетом-Посейдоном, скачущим верхом на скелете акулы, запомнишь надолго. Но даже и боссов коснулось тлетворное дыхание менеджмента. Первые главари умирают чуть ли не от одного щелчка, а последние, наоборот, напрочь отка-

зываются возвращаться в могилы. И чтобы одолеть их, не нужно учиться лучше играть. Нужно побегать по параллелепипедам еще пару часов, убить двести болотных троглодитов и получить новый уровень. Вряд ли кто-нибудь взялся бы играть в Curse of Darkness, если бы на обложке было написано не Castlevania (а, скажем, Ainaveltsac), а Гектор звался не дьявольским кузнецом (а, скажем, божественным пекарем). Если же выкинуть из игры основы менеджмента, останется позорище уровня Nanobreaker, прошлого 3D-опуса Игараси и компании. Castlevania – отличный сериал, но на его трехмерные части, кажется, пало «проклятие тьмы». ■

**Чей шворц толще?**

Завершив игру однажды, можно начать проклинать тьму по второму разу в режиме Crazy. В этом случае кампания не изменится ни капельки, зато все противники будут как минимум на двадцать уровней круче. Не правда ли, такой подход больше напоминает несносную Diablo, чем обычные Castlevania?



СЕРЫЕ ЗАДНИКИ И ОДИНАКОВЫЕ МОНСТРЫ – ЭТО ЛИ НУЖНО ХОРОШЕЙ ВАМПИРСКОЙ ИГРЕ?



НЕВИННЫЕ ДЬЯВОЛЫ ДЕЛАЮТ ИГРУ ДОВОЛЬНО ПРОСТОЙ. МОЖНО ВСЕ НЕ ДРАТЬСЯ С МОНСТРАМИ, А НАТРАВИТЬ НА НИХ ГОТИЧНОГО ДУБОЛОМА.





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



# «АЛЬФА: Антитеррор – Мужская работа»

Легко ли мотострелку стать бойцом «Альфы»? Немногом сложнее, чем пройти эти девять миссий...

Секретные спецоперации, автоматы с глушителями и здоровенные мужики, каждый из которых укокошит пол-армии... Хватит мечтать! Пока в нашем распоряжении лишь «зеленый» мотострелок, пускающий слюни по домашнему супчику. А тут на тебе – засады, боевики, пулеметные трели... Первые пять миссий напоминают скорее стратегию, чем быструю «ювелирную тактику». Десятки союзников, толпы врагов, танки и тяжелая артиллерия уютжат друг друга так, что страшно и нос из укрытия показывать. А надо ведь еще наводчиков на позиции выводить. Бомбовые удары – настоящая находка разрабочников и суровая необходимость военных будней. Противники ведь



ЛУЧШЕЕ МЕСТО В БОЮ – ЗА СПИНОЙ «КОМПЬЮТЕРНОГО» ТОВАРИЩА...

## Большие пушки

Стоит только наводчику огня оказаться на позиции, заботливо отмеченной биноклем, как соответствующий квадрат накроев артиллерия или минометы. Главное – точно продумать последовательность ударов, чтобы не разбомбить союзников и не остаться без артиллерийской поддержки в трудную минуту.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Уйма востребованных доработок, отлично продуманные карты и четкая линия сюжета.



#### Минусы:

Довольно экзотичный и неудобный режим боя поднимает до небес и без того задранный планку сложности.

действительно поумнели. Ровно настолько, чтобы ходить в атаку «мелкими» группами по сто-двести человек...

Так что наступать самому лучше всего за танковой броней или широкими спинами десантников. Тем более союзники наконец стали использовать ракеты для дела, а не одного только красного словца. Да и штурм зданий больше не смахивает на закалку терпения. Солдаты научились выглядывать из укрытий и двигаться боком в поисках удобной линии огня. Достаточно поставить бойца за угол дома, а уж он сам, заслышав шаги, будет поливать свинцом супостатов, не забывая возвращаться в укрытие. Вот только сложность игры, несмотря на новшества, вовсе не сни-

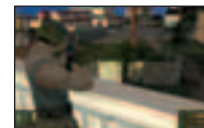
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	tactics
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Руссобит-М» / GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	«MIST land - South»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБЗРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.russobit-m.ru/rus/games/alfaman>

## АЛЬТЕРНАТИВА

### ХУЖЕ, ЧЕМ



«Бригада ЕБ: Новый альянс»

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«АЛЬФА: Антитеррор»

## ВЕРДИКТ

### НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆

7.0

### Наше резюме:

Игра действительно стала вдвое лучше... Но вдвое запутаннее. Удовольствие только для истинных фанатов.

зилась. И даже возможность сохраняться посреди миссии, и пушечное мясо, которое можно смело бросать на амбразуру, ее не слишком-то умаляют.

Удерживать длинную дорогу или зачистить район от сотни боевиков – как вам такие задания? Проект изобавился от досадных глюков и нелепых ошибок, стал полнее и ярче, но по-прежнему не жалует новичков. Для поклонников оригинальной игры и ветеранов спецназа вопрос о покупке этого дополнения не стоит. А вот всем прочим есть смысл хорошенько подумать... ■



РАЗМАХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ ВПЕЧАТЛЯЕТ. БОИ ИДУТ ТАК ДОЛГО, ЧТО У НЕКОТОРЫХ ОТДЕЛЕНИЙ ДАЖЕ КОНЧАЮТСЯ БОЕПРИПАСЫ.



СОЛДАТЫ ИСПОЛЬЗУЮТ МАЛЕЙШУЮ ОСОБЕННОСТЬ МЕСТНОСТИ.



СНАЙПЕР МОЖЕТ НЕЗАМЕТНО ПРОПОЛЗТИ В ВЫСОКОЙ ТРАВЕ ХОТЬ ПОД САМЫМИ НОГАМИ ВРАГОВ.



# Devil Kings

Смотрите, смотрите! Опять Koei решила заработать денег на Dynasty Warriors? Хуже! Это Capcom и его Devil Kings.

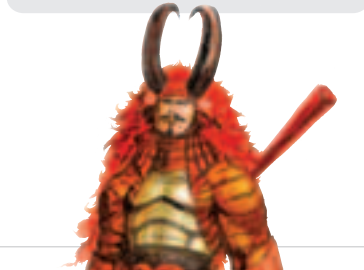
**М**ногоуважаемое издательство Capcom способно повергнуть в ужас кого угодно, когда зарится на чужие идеи. Притом идеи затрепанные до изнеможения. Кто бы мог подумать, что Capcom ни с того ни с сего возьмется копировать Dynasty Warriors – сериал, растерявший новизну уже года три-четыре назад. И тем не менее, факт налицо: новоявленную Devil Kings от однообразных творений Koei сходу отличат лишь самые наблюдательные.

## ЧЕРТОВЩИНА ВМЕСТО КИТАЯ

Вместо более-менее правдивых сводок из истории Поднебесной нам предлагают поучаствовать в междоусобной резне, затеянной шестеркой великих полководцев-воинов, решивших подчинить себе некое государство. Что ж, мотивация понятна, и то хорошо. Выбрав персонажа по вкусу и полюбившись бестолковой, но яркой

заставкой, начинайте рубить врагов в мелкую крошку – основной, либо вспомогательной атакой. Через какое-то время герой наберет достаточно энергии, чтобы достать из ножен специальное оружие и устроить грозный геноцид доброй половине уровня. Противников много, и они очень любят появляться из пустоты – разработчики называют подобный фокус «засадой». В чем-то они, безусловно, правы... Кстати, на многих картах большую часть супостатов составляют крестьяне, но встречаются неприятели и других типов – например, камикадзе с огромными бомбами или громилы с дубинами таких размеров, что просто диву даешься, как они вообще могут их поднять. Минутка разнообразия. Уровни, где приходится трудиться на благо будущего суверенного государства, сравнительно велики, но в то же время маловразумительны. Вдобавок, вы можете и не увидеть большую часть карты – просто пото-

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



му, что раньше времени укукошите босса. Впрочем, вдруг вы захотите попробовать еще раз, а потом еще раз? И так – пока пальцы в состоянии нажимать на кнопку?

## НЕ ИЩТЕ ЛЕГКИХ ПУТЕЙ

Если желаете получить от Devil Kings хоть какое-то удовольствие – по крайней мере, не играйте на сложности Easy, ставьте Normal, а еще лучше – сразу Hard. Тогда появляться хоть какая-то интрига: убьют вас когда-нибудь или все-таки удастся дотянуть до финала? Опять-таки, тут вы обнаружите, что персонаж, оказывается, умеет блокировать выпады соперников и иногда это даже полезно! Наконец, только на Normal и Hard разрешается заполучить новые виды оружия и освоить еще более зрелищные суператаки, без которых становится совсем уж тоскливо. Ну а когда все оружие будет найдено, все приемы освоены и каждый враг персонально посрамлен, можно смело вытащить диск с Devil Kings из любимой консоли, завернуть его в тряпочку и спрятать в надежно защищенное от света и пыли место – не дай бог поломается. Честное слово, у Capcom хватает игр и красивее, и интереснее. Однако мы надеемся, что Koei все же испугается конкуренции и сменил наконец движок Dynasty Warriors. Хоть какой-то толк... ■

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.capcom-europe.com">http://www.capcom-europe.com</a>	

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★ **5.5**

**Наше резюме:**  
Devil Kings идеально подойдет тем, кто в силах без передышки нажимать на одну кнопку в течение нескольких часов.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**НЕ ПОХОЖЕ НА**

Devil May Cry

**ХУЖЕ, ЧЕМ**

Dynasty Warriors 5

## Достичь нового уровня

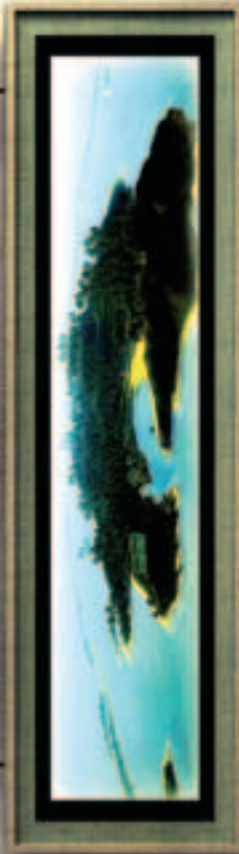
Чем больше противников мы сможем зарезать/застрелить, не делая передышек и не отвлекаясь на хлопоты государственной важности, тем больше получим опыта – как личного, для самого героя, так и для его оружия. Впрочем, рост уровня и того, и другого ни на что особенно не влияет, так что дело это, как говорится, добровольное.



## КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Ничего такого, что заставило бы воспринимать Devil Kings всерьез. Разве что яркая и местами весьма симпатичная графика да красивые видеоролики.
- Минусы:**  
Полнейшее однообразие, посредственные модели солдат, никудышный звук, полное отсутствие оригинальных идей и тактических элементов... И далее по списку.





В школе тебя научили считать до десяти.  
Здесь тебя научат считать до последнего патрона.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

**1C**  
snowball.ru  
ураганная бесовина

Новый проект  
Novalogic:  
«Первая кровь»

**NOVALOGIC**  
www.novalogic.ru





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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Genuine Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.the50centgame.com>

# 50 Cent: Bulletproof

Def Jam Fight for NY доказала, что знаменитые рэперы могут «сниматься» в играх. 50 Cent: Bulletproof уточнила: не все.

«Candy Shop», «This is 50», «I'm Supposed To Die Tonight» – у 50 Cent есть стоящие песни. Еще у рэпера есть богатый продюсер (вряд ли Эминем бедствует) и запас тщеславия на четверых. Мускулистый афроамериканец явно мнит себя королем улиц, эдаким крутым мачо, прожигающим жизнь в бандитских разборках. О своих амбициях 50 громко заявляет в песнях, в кино (достаточно взглянуть на название его автобиографического фильма – «Get Rich or Die Tryin'»), а теперь и в видеоигре.

## THIS IS 50

Мы долго думали, чего в 50 Cent: Bulletproof больше: собственно игры или дешевого позерства. Пришли к выводу, что все-таки позерства, только дорогого. 50 и компания

в своем человеческом обличье всплывают на экране не многим реже полигональных кукол: рэперы танцуют, читают «уличные» тексты, демонстрируют золотые цепи в палец толщиной и дорогие машины. Их сопровождают аппетитные крошки с «правильными» попами, что развеивает последние сомнения в немалой стоимости этих съемок. 50 не поленился сочинить несколько композиций специально для игры и лично озвучил все диалоги с участием своего героя. Поскольку голос у парня что надо, получилось неплохо. Но если копнуть чуть глубже роскошного видео и модного рэпа, мы увидим такое...

## OUTTA CONTROL

50 Cent: Bulletproof продолжает традиции The Warriors, Beat Down: Fists

of Vengeances и недавней Crime Life: Gang Wars, то есть отправляет нас на мрачные улицы угрюмого мегаполиса. Но 50 и его друзья – не бандиты! Что вы, как можно?! Они – законопослушные граждане, бросившие вызов коррумпированным властям. На протяжении всей игры справедливые негры расстреливают нехороших спецназовцев и простую шпану. Да и черт бы с ней, с этой шпаной. Не в виртуальном мире искать милосердия, лишь бы стрелять и от пуль уворачиваться интересно было. Но в том-то и дело, что стрелком наш певец оказался паршивым (или Genuine Games – плохим разработчиком?). 50 Cent: Bulletproof – чистой воды TPS, однако управление почему-то выполнено по ГОСТу экшнов от первого лица. 50 совсем не умеет целиться, вместо этого он резко вскидывает оружие и начинает палить туда, где «зависла» серая окружность «мушки». Львиная доля боеприпасов уходит «в молоко», ибо сосредоточить огонь в одной точке, а именно – на теле противника, дело почти безнадежное. Из-за такой неловкости идут насмарку прочие «находки» студии. 50 умеет прижиматься к стенам и выглядывать из-за углов; знает, как использовать тело врага в качестве живого щита; пронижливо прячется за мусорными баками. Но что толку спасать свою брентную тушку (вполне уязвимую, кстати), если шанс ответить пулей на пулю ничтожно мал? Дело со скрипом движется только за счет меткости поделщиков рэпера. Парни, конечно, далеко не

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



5.5

### Наше резюме:

50 Cent: Bulletproof хороша как придаток к новому альбому музыканта или модный аксессуар для фанатской коллекции, но как самостоятельная игра – не шедевр и близко.



## На задворках цивилизации

От мрачных переулков и грязных подворотен никто не ждал торжественных красот. Но что помешало разработчикам добавить хорошие спецэффекты и нарисовать правдоподобные текстуры? Мы знаем, на какие чудеса способна PlayStation 2, а Genuine Games едва ли наполовину использовала возможности консоли.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Классная музыка, роскошный видеоряд с живым 50 Cent, «фигуристыми» девочками и шикарными автомобилями. Эффектные сцены насилия крупным планом.



#### Минусы:

Бестолковое управление, неказистая графика, рудиментарный сюжет. Уровни и враги однообразны, как и перестрелки в целом. Arcade Mode практически неиграбелен.







МНОГОУГОЛЬНЫЕ КОЛЕСА, КВАДРАТНЫЕ КОРПУСА МАШИН... ИГРУ НЕ НАЗОВЕШЬ КРАСАВИЦЕЙ.

снайперы, зато проблемы с управлением их, искусственных болванов, волнуют в последнюю очередь. А вот так называемый Arcade Mode – уже чистой воды фарс. Режим сродни стандартному Deathmatch: выбирае-

те бойца (кроме 50 доступны и другие персонажи игры), карту и начинаете мочить всех, кто дышит. Главное отличие Arcade Mode от рядового «турнира смерти» – ваш герой один, врагов много. Выжить можно,

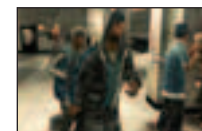
лишь зажав гашетку и прыгая в разные стороны – авось кого зацепит.

**I DON'T NEED EM**

50 Cent – хороший певец, лично мне нравится его творчество, но каждый

**АЛЬТЕРНАТИВА**

ЧУТЬ ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Crime Life: Gang Wars

ЧУТЬ ХУЖЕ, ЧЕМ



The Warriors

На протяжении всей игры справедливые негры расстреливают нехороших спецназовцев и простую шпану.

должен заниматься своим делом. Вот, например, Вин Дизель – отличный актер, и в игре он предстал настоящим героем, однако лысый Риддик не порывается петь! А 50 лучше держаться подальше от электронных развлечений. Впрочем, если расценивать 50 Cent: Bulletproof как сборник классного музыкального видео, то половина претензий сразу отпадает. ■

**Звездный состав**

50 Cent человек не жадный, славу от участия в видеоигре он честно разделит с товарищами, Эминемом и Доктором Дре. Первому досталась роль детектива Мак Викара, второму – теплое местечко торговца по имени Гризз. Вот только рады ли будут ребята такой известности? Ведь 50 Cent: Bulletproof не сорвала аплодисментов.

**Рэп-резня**

Стрелок из 50 Cent неважный, зато мясник неплохой. Заносчивый негр умеет не только палить из пистолетов, но и драться. Хотя зрелищные восточные приемы не по его части. Подбравшись вплотную к врагу, герой вытаскивает нож и красиво вспарывает неприятельское брюхо. Как вариант – перерезает горло, смотря с какой стороны зайти. Разработчики не испугались насилия, так что зверство сопровождается обильными выделениями густого кетчупа. Камера демонстрирует сцену крупным планом, предоставляя хорошую возможность разглядеть героя как следует – на свою звезду Genuine Games полигонов не пожалела, зато на рядовых супостатах прилично сэкономила.



ПРИВЫКНУТЬ К СИСТЕМЕ ПРИЦЕЛИВАНИЯ – ГЛАВНАЯ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ.



НА АРСЕНАЛ РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ПОСКУПЛИЛИСЬ. А ВОТ НА ВЗРЫВЫ...



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



# Guitar Hero

В утиль Mario Party! Нет ничего лучше на вечеринке, чем на пару с другом взять две гитары и запилить Smoke on the Water!



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	music
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	RedOctane
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Harmonix Music Systems
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

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

Уж так повелось, что все лучшие музыкальные игры как одна японские. Lumines, Gitaroo-Man, Space Channel 5, Dance Dance Revolution, Para Para Paradise — этого добра в Стране восходящего солнца навалом, а Европе и США достаются придурочные адаптированные версии. Неохваченные европейский и американский рынки не дают спокойно спать многим издателям. Корейская Andamiro переводит свои автоматы Pump it Up! на русский язык; американская RedOctane, производитель отличных ковриков для Dance Dance Revolution, расширяет бизнес и выпускает Guitar Hero для PlayStation 2 — звездно-полосатый ответ старой как мир Guitar Freaks от Konami. Игровые автоматы Guitar Freaks выдержали в Японии одиннадцать переизданий, и создателям Guitar Hero только и оставалось, что перенести успешную идею из аркад в гостиные. Диск Guitar Hero продается только

в комплекте с гитарой-контроллером, решительно необходимой для нормальной игры. Вы берете «гитару», кладете правую руку на «струны», а левой зажимаете «гриф». Под пальцами левой руки у вас оказываются пять кнопок, символизирующих аккорды. По экрану, как в любой музыкальной игре, едет последовательность «нот», и ваша задача — зажимать нужные кнопки на «грифе» и теревить «струну», попадая в ритм. Если успеете, гитара звучит как положено. Если оплошаете, услышите позорный бдзынь. Строить из себя великих гитаристов — одно удовольствие, и оттащить горе-музыкантов от телевизора приходится чуть ли не насильно. Игра начинается с простых мелодий, где неторопливо используются всего три клавиши, и заканчивается зубодробительными соло на тысячу нот. Все это было придумано инженером Konami еще семь лет назад, в 1999-м. Заслуга создателей Guitar



НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ТАК ВЫГЛЯДЕТЬ, ЧТОБЫ НАСЛАДИТЬСЯ ГИТАР HERO...



Hero в том, что они не испортили проверенный временем геймплей, а заботливо пересадили его на родную почву и открыли простым американцам прелести гитарного исполнения Bark at the Moon Оззи Осборна, Killer Queen группы Queen, Infected от Bad Religion, Smoke on the Water легендарных Deep Purple или Ziggy Stardust Дэвида Боуи. Подборка песен и правда убийственная. Все без исключения американские игровые издания ставят игре оценки не ниже девяти баллов из десяти, превозносятся дружелюбный сингл-режим, симпатичную графику и блистательную подборку песен. Мы не можем разделить их энтузиазм. Американский клон Guitar Freaks бледнеет на фоне любой заводной японской игры, будь то репортаж космической журналистки Улалы или похождения храброго Гитарумэна и его верной меха-собачки. В отсутствие англоязычных консольных изданий Guitar Freaks игра найдет свою аудиторию, но не более того. ■

**ВЕРДИКТ** ➔

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★☆☆ **7.5**

**Наше резюме:**  
Американский ответ Guitar Freaks. Но поскольку Guitar Freaks существует только на автоматах, на PS2 мы с удовольствием поиграем и в Guitar Hero.

## Я гитарный герой!

Играть в Guitar Hero можно и с обычного геймпада для PlayStation 2. Тогда движок заменит клавиши на грифе на кнопки Dual Shock 2. Удовольствие от такой игры — где-то между «весьма специфическое» и «вовсе никакое». Все равно что играть в Dance Dance Revolution с геймпада. Спросите об этом любого энтузиаста DDR, и он покрутит пальцем у виска.



КНУТ И ПРЯНИК	
	<b>Плюсы:</b> Отличный набор песен, удобный и необычный контроллер, дружелюбная кампания и прикольное оформление игровых меню.
	<b>Минусы:</b> В основу игры заложена идея семилетней давности. Идея-то хорошая, но уж больно заезженная.

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**НА УРОВНЕ** ➔

Guitar Freaks

**ХУЖЕ, ЧЕМ** ⬇

Space Channel 5



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





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



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Synetic
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1.8 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.worldracing2.com>

# World Racing 2

Каких только гонок мы с вами не повидали в прошедшем году: аркады и симуляторы, машины и мотоциклы, все, кажется, уже было.

**Н**о жанр racing, похоже, и вправду бессмертен. Что бы ни случилось в мире, гонки продолжают выходить и не утратят народного признания. Конечно, любви покупателей добьются не все. О проектах, вроде Live for Speed или rFactor, знают единицы, но вот нестареющий Need for Speed или Forza Motorsport у всех на слуху, да и к аркадным автоматам с «псевдосимуляторами» народная тропа все не зарастает. Вот и команда разработчиков Synetic решила подзаработать на модных веяниях и выпустила вторую часть гоночного проекта World Racing.

«Первая серия» теплого приема у геймеров не получила. Она была красивой, добротной, но без изюминки, и больше напоминала интерактивный справочник истории концерна Mercedes-Benz, чем игру. На этот раз нас ждет совсем другое. Оставив наилучшие составляющие, в числе которых графика и трассы (как в городах, так и по бездорожью), немецкие кудесники добавили множество новинок. Сразу видно, что в Synetic времени не теряли и изучали чужие наработки. Похоже, больше всего им приглянулся сериал Project Gotham Racing.

Особенно пришлось по нраву система поощрения игрока за эффективное вождение. Как и в PGR, здесь нужно ездить красиво: не бодать соперников, не срезать дорогу, выделять всевозможные заносы, прыжки и прочие трюкачества. Хорошо проехали круг? Получите бонусные очки. Врезались со всей дури в фонарный столб? Извините, но за бестолковую езду с вас штраф. Затем результат суммируется, и полученные очки в мгновение ока превращаются в деньги.

И вот тут дает о себе знать первый подводный камень WR2 – режим карьеры. Настолько прямолинейно-дуболомного его воплощения я не припомню уже давно. Вот скажите, зачем игре вся эта кутерьма с бонусами и деньгами, если в режиме карьеры даже выбрать машину нельзя? Мало того, здесь вообще все за вас уже выбрано. Никакой свободы, только поэтапное прохождение около сотни миссий. Прямо Urban Reign какой-то. Там хоть персонаж прокачивался, а здесь что? Просто сидим и смотрим.

Что еще припасли разработчики? Ага, нужно проходить трассу заносами и набирать дрифт-очки на трехсотом «Мерседесе». О, надобно проехать из точки А в точку Б, не поцарапав наш Volkswagen. А правда, что вы дадите нам поучаствовать в гонке на Pagani Zonda на Нюрбур-

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★☆☆☆ | **7.0**

**Наше резюме:**  
Весьма неплохая аркадная гонка с красивыми трассами и большим количеством автомобилей.

### PC-шные радости

Конечно, больше всего внимания разработчики уделили PC-версии игры. Она мало того что краше всех выглядит, так еще и патчи с дополнениями тут как тут. На официальном сайте можно скачать уже шесть новых машин от V8abus, десять колесных дисков и семь винилов. И разработчики обещают радовать нас так очень часто.

## Фермеры

Похоже, что в последнее время все разработчики превратились в каких-то фермеров-колхозников. Любой новый проект пытается поразить нас настоящей травой. Не стала исключением и WR2. Причем трава здесь не столько реалистичная, сколько интерактивная! Если вы где-то проехали по полю, она обязательно приметется.



### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Хорошая графика, зрелищная система повреждений, лихие трассы, неплохая подборка автомобилей.
- Минусы:**  
Непомерная сложность, скучный, примитивный режим карьеры, модели автомобилей могли бы быть намного лучше.





И НЕ ПРИПОМНЮ, ЧТОБЫ ГДЕ-ТО АВТОМОБИЛИ НЕ ПРОСТО МЯЛИСЬ И ПОКРЫВАЛИСЬ ГРЯЗЬЮ, НО ЕЩЕ И ЦАРАПАЛИСЬ ПРИЧЕМ РАЗМЕР И ГЛУБИНА ЦАРАПИН ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, НАСКОЛЬКО СИЛЬНО ВЫ ПРИЛОЖИЛИСЬ.

ринге? Ой, вот спасибо-то! Но это было бы, может, и хорошо, если бы все задания можно было пройти с первого-второго раза. И на все машины в игре посмотрели бы, и в разнообразных заездах поучаствовали. Но вот тут вылезает вторая беда – соперники. Им бы не на спорткарах ездить, а в каком-нибудь Carmageddon'e, на тракторе. Они подрезают, толкаются и вообще ведут себя совсем не по-спортивно. Благо, в последнем патче разработчики догадались включить настройку AI. А что прикажете делать тем, кто из-за этого

## Компьютерным соперникам не на спорткарах ездить, а на тракторах в каком-нибудь Carmageddon'e!

в двадцатый раз проходил заезд, проклиная все на свете? Но все-таки игра оставляет приятные воспоминания. Здесь очень красивые уровни, хорошие текстуры, яркое солнце. Есть кольцевые трассы и огромные уровни со свободой передвижения: хотите с моста прыгайте, хотите по полю катайтесь, никто не мешает. Может быть, моде-

ли автомобилей здесь далеки от совершенства или хотя бы своих собратьев из GT Legends. Но как они красиво бьются и пачкаются – одно загляденье! Вообще World Racing 2 – хорошее развлечение на полчаса после работы. Пришел, включил Майами или какую-нибудь Италию, загрузил любимую машину и катайся как и сколько хочешь. ■

### АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



World Racing

ХУЖЕ, ЧЕМ



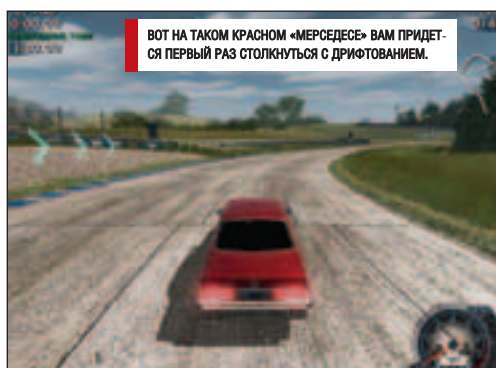
Project Gotham Racing 2



ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ ВАМ В ОБЯЗАТЕЛЬНОМ ПОРЯДКЕ ПРЕДЛАГАЮТ ВЫБРАТЬ ВНЕШНОСТЬ ВАШЕГО ГОТЦИКА.

### Гараж

Автопарк в новом World Racing весьма внушительный, причем берет не столько количеством самих машин (их-то осталось, как и раньше, под девяносто), сколько количеством марок. Ведь в прошлой части, как все помнят, были только «Мерседесы», в этот же раз количество производителей повысилось аж до семнадцати штук, причем здесь есть и всемирно известные марки вроде Skoda или Volkswagen, и экзотика вроде Caterham или Morgan. Жаль, конечно, что нет всеми любимых Lamborghini или Ferrari, но шанс разбить в хлам такой эпохальный спорткар, как Pagani Zonda, стоящий далеко за пятьсот тысяч долларов, выпадает тоже не каждый день.



ВОТ НА ТАКОМ КРАСНОМ «МЕРСЕДЕСЕ» ВАМ ПРИДЕТСЯ ПЕРВЫЙ РАЗ СТОЛКНУТЬСЯ С ДРИФТОВАНИЕМ.



ВАМ ПРЕДЛОЖАТ ПОПУТЕШЕСТВОВАТЬ НЕ ТОЛЬКО ПО АСФАЛЬТУ.



КАКАЯ АРКАДНАЯ ГОНКА ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ НИТРО-УСКОРЕНИЯ?



Автор:  
Наталья Одинцова  
odintsova@gameland.ru



# Magna Carta: Tears of Blood



По-настоящему украшают Magna Carta: Tears of Blood не фигуристые героини, а белые рояли в кустах.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Softmax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2
ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.atlus.com/magna_carta">http://www.atlus.com/magna_carta</a>	

**В**озвышенный настрой сюжетов RPG успел надоесть хуже горькой редьки. От очередной «героической саги» тянет с головой окунуться в бесшабашную сечу, а «трогательные истории о вечной любви» вызывают лишь ухмылку. О нет, это не цинизм. Действительно стоящих историй становится все меньше, а юмор так и вовсе вызывает сенсацию в жанре, мол, посмотрите, в кои-то веки что-то свеженькое! Так вот, Magna Carta: Tears of Blood – ошеломительная, сногшибательная RPG. И вовсе не потому, что сюжет в ней глубок, как Атлантический океан, драматургии видеосцен позавидуют театральные режиссеры, а блестяще отлаженный игровой механизм не осквернен ни единым недостатком. Просто даже Disgaea: Hour of Darkness и Makai Kingdom с их расщепленными порциями смеха бледнеют перед творением корейских разработчиков. Ну-ка, вспомните еще хоть одну боевую систему, в которой на очередность хода влияет не ловкость или проворство персонажа, а его обаяние! Причем наибольшим обаянием отличаются не героини с всепокрушающей вместительностью

лифчика (все равно при таком изобилии бюстов невероятных размеров уже пора считать их нормой), а суровые воины. Или же хоть одного непобедимого мечника-наемника, который бы заваливал подчиненных подарками, а после пары рядовых битв вновь лишался любви и почета? Нет, сценаристы Magna Carta из кожи вон лезут, чтобы заинтриговать зрителя. Наверняка полагают, что предсказуемый сюжет – бесчестие для всякого уважающего себя рассказчика. Поэтому здесь (особенно в начале игры) сразу попадаешь в настоящий водоворот имен, географических названий и событий, из которого успеваешь выхватить лишь ключевые моменты. Расы людей – не исконные обитатели континента Эйфферия (Eifferia), а захватчики, пришельцы из-за моря. Стоило им обжиться на новом месте, как они тут же принялись облизываться на земли коренных обитателей, расы Ясон (Yason). Маленькой победоносной войны в духе покорения Америки конкистадорами не вышло – от людей Ясон отличаются не только замысловатыми ушами, но и улучшенными способностями. А все потому, что умеют черпать энергию стихий (ту самую

китайскую Ци) из природы. Кровавое противостояние затянулось на несколько столетий, люди терпят поражение, а в самом начале игры Ясон одерживают очередную сокрушительную победу... Где же соль шуток, где начинать смеяться? Удивительно, но мелодраматическую историю спасают логические противоречия и «рояли-изкустов». Без них Magna Carta была бы посредственностью, несмотря на все

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.0**

**Наше резюме:**  
Корейский ответ на многочисленные японские RPG: эпический сюжет, интересные бои с элементами экшна и очень даже симпатичная анимация.



ОСОБЫЕ СВЕТИЛЬНИКИ УСИЛИВАЮТ СКОПЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ ЦИ – А ЗАОДНО И ДЕЙСТВЕННОСТЬ БОВЕНЫХ СТИЛЕЙ СО СХОЖИМ АТТРИБУТОМ.

**Аттракцион невиданной щедрости**  
Нелегко задабривать подчиненных подарками, чтобы повысить их доверие к лидеру, а заодно и скорость в бою. Например, милая героиня Рит долго клялась помирить враждующие расы. Как не вручить ей книгу об истории войн! «Тут что-то слишком много букв», – вздохнула красавица, и уровень ее доверия к лидеру резко упал.

- КНУТ И ПРЯНИК**
- Плюсы:**  
Своеобразная боевая система, бойко развивающийся и богатый на сюрпризы сюжет, «запланированный» юмор и незапланированные курьезные ситуации.
  - Минусы:**  
Половиной условий боевой системы легко пренебречь, чудичь маловато, а вот хождений по кругу – сколько угодно. Озвучка и вовсе ужасна.



ВРАГИ НЕДАЛЬНОВИДНЫ – КИДАЮТСЯ КУЧЕЙ-МАЛОЙ НА ОДНОГО ПРОТИВНИКА. ТУТ САМОЕ ВРЕМЯ ДАТЬ ПОРЕЗВИТЬСЯ БОЙЦАМ С ДАЛЬНОЙ АТАКОЙ – МАГАМ ИЛИ СНАЙПЕРАМ.



ВЫТАСКИВАНИЕ ПРИПАСОВ ИЗ ВЕЩЕШКА ПРИРАВНИВАЕТСЯ К БОЕВОМУ ПРИЕМУ – РАНЬШЕ ВРЕМЕНИ НИ-НИ!

богатство интриг и неожиданных острых развязок. С ними – это своего рода шедевр, история в истории. Чего только стоит сцена встречи друзей детства: главного героя и одного из генералов армии людей. Думаете, они раньше не виделись? Ничего подобного! Оба уже давно сражались бок о бок, главный герой заслужил особое доверие генерала. Но как только начальник находит у него знакомый кинжал, то разом прозревает: «Не может быть! Закадычный товарищ по проказам!» Еще бы – и прическа другая, и эффектных перьев на костюме прибавилось, без кинжала не узнать! «Ты всегда был моим лучшим другом, но теперь ты самый лучший мой друг», – умиротворенно подводит итог герой. Индийским мелодрамам такой полет мысли только снится.

Битвы за Эйферию – вот когда становится не до шуток. Вроде бы рядовые стычки не заставляют проклинать на разные лады садистов, которые считают обязательную прокачку лучшим элементом RPG. Нет, вначале все как в лучших Final Fantasy – подземелья коротки, враги не норовят воскреснуть из мертвых, пройти по местам боевой славы, если прогулка не предусмотрена сюжетом, невозможно. Вроде бы вас ведут за ручку от пункта А в пункт Б. Разве что забывают придать боевой системе ненавязчивую легкость и вручают свод правил, который бы уместнее смотрелся в любой традиционно сложной игре вроде Shin Megami Tensei: Digital Devil



СОРАТНИКИ ОТВЛЕКАЮТ ВНИМАНИЕ МОНСТРОВ И СЛУЖАТ ЖИВЫМ ЩИТОМ, ПОКА «КОЗЫРНЫЙ БОЕЦ» ГОТОВИТСЯ НАНЕСТИ РЕШАЮЩИЙ УДАР.



СЕРЬГАМИ И ОЖЕРЕЛЬЯМИ УВЕШАНЫ ВСЕ ПЕРСОНАЖИ. ДА, КРАСОТА – СТРАШНАЯ СИЛА.

АЛЬТЕРНАТИВА

СМЕШНЕЕ, ЧЕМ



Final Fantasy X

ПРОЩЕ, ЧЕМ



Shin Megami Tensei: Lucifer's Call



ЛЕГКО ПОВЕРИТЬ, ЧТО ЧИСТОКРОВНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ РАСЫ ЯСОН И СИЛЬНЕЕ, И ПРОВОРНЕЕ ЛЮДЕЙ. ОДНИ УШИ ЧЕГО СТОЯТ!

Формула красоты

Его стиль не перепутать ни с чьим. Он рисует своих героев в причудливых ракурсах и непременно украшает их нарядами множеством деталей и деталей. Корейский художник Хюн-Тхэ Ким (Hyung-Tae Kim) создавал дизайны персонажей к Magna Carta, но сердца поклонников во всем мире успел покорить гораздо раньше. Так что выход новой игры стал хорошим поводом издать еще один альбом с иллюстрациями.



ХОРОШАЯ РЕАКЦИЯ ПОЗВОЛЯЕТ НЕ ТОЛЬКО САМ УДАР СДЕЛАТЬ ЧУТЬ СИЛЬНЕЙ, НО И НАКОПИТЬ ЭНЕРГИИ ДЛЯ СОКРУШИТЕЛЬНЫХ АТАК.



ОСОБЫЙ РЕЖИМ (ДЕТЕСТ МОДЕ) ПОМОГАЕТ КОМАНДЕ ЗАСТИГНУТЬ МОНСТРОВ ВРАСПЛОХ И ВЫИГРАТЬ ВРЕМЯ НА ПАРУ ЛИШНИХ АТАК.

Новый способ сломать геймпад!



Боевые стили, которые герои разучивают с помощью специальных свитков, поначалу не отличаются разнообразием приемов. Но стоит несколько раз безупречно отбить нужную комбинацию кнопок, как персонаж мгновенно выучивает новый удар или заклинание. И все равно в бою сначала исполняет простейшие техники, а затем более сложные. Некоторые стили предлагают вдобавок к обычному режиму боя комбо-режим или даже режим контратак. Оба испытывают ловкость игрока на свой лад. Комбо-режим позволяет провести 10-15 ударов подряд, но и требует вовремя отбить комбинацию из 12 кнопок. А в режиме контратак придется угадывать, какую комбинацию кнопок использовал противник.



- ТЫ ЗНАЕШЬ, РИТ МЕЧТАЕТ ОСТАНОВИТЬ ВОЙНУ МЕЖДУ РАСАМИ...  
- ДА? А ПО-МОЕМУ, ОКРУТИТЬ НАШЕГО ПРЕДВОДИТЕЛЯ!

Здесь водятся саблезубые зайцы!

О свободном исследовании мира в Magna Carta нельзя даже заикнуться – все маршруты определены. Но порой все же случаются забавные казусы. Так, например, команде главного героя удается случайно истребить всех монстров на дороге, по которой позже пойдут главная героиня с напарницей. В начале пути барышни обсуждают, как будут избегать стычек, но драться уже не с кем.



ЕСЛИ УДАСТСЯ ПОБИТЬ СОБСТВЕННЫЙ РЕКОРД ПО ЭФФЕКТИВНОСТИ БОЕВЫХ ПРИЕМОВ, ВСЯ КОМАНДА ПОЛУЧАЕТ ПРИЗОВЫЕ ОЧКИ ОПЫТА.

И ВСЕ-ТАКИ КОМАНДИР ОТРЯДА НАЕМНИКОВ СО ЗВУЧНЫМ НАЗВАНИЕМ «КРОВАВЫЕ СЛЕЗЫ» – ПАРЕНЬ, СУРОВЫЙ И НЕМНОГОСЛОВНЫЙ. А ГОЛЫЕ БЕДРА И ПУЧКИ ПЕРЬЕВ – ПРОСТО МАСКИРОВКА!

Saga. Причем игровые тренеры разъясняют их настолько замысловато, что скорее только запутывают. Все бои ведутся в реальном времени. Двойной секундомер – для героев и их противников – показывает, когда и сколько ходов успеет сделать за раунд выбранный персонаж. Ход – не только шанс провести стремительную атаку, но и единственный момент, когда враги отвлекаются настолько, что прощают судорожное рытье в вещмешке. Успех любого боевого приема зависит от проворства игрока. Сумеешь отбарабанить комбинацию кнопок, да не абы когда, а именно подловив момент появления нужной иконки, – удар мечом будет силен. Не сумеешь – таймер обнуляется, враги ликуют и успевают пару раз дополнительно наподдать команде. И даже если рука сорвалась на последней кнопке, безликий судья засчитывает провал. Одними упражнением на сноровку не отделаться – Ци, о которой постоянно твердят герои, влияет и на поединки. Боевые приемы и заклинания расходуют энергию стихий. Ничего удивительного, если в жерле вулкана водяную магию невозможно применить, – не хватает Ци. И конечно же, Ци питает противников, поэтому земноводные так уязвимы к атакам с атрибутом молнии. А возможности персонажей дополняют друг друга – и для сражений на новых территориях состав команды придется пересматривать. Нельзя же упускать шанс контратаковать максимально эффективно!

После пары схваток так и тянет воскликнуть – вот боевая система, не стесняющаяся бросить вызов интеллекту игрока! Увы, сложные взаимоотношения стихий связывают руки исключительно тем, кто и вправду стремится к наилучшим результатам в нелегком деле истребления монстров. Все равно активный боец в каждом раунде только один, а остальные участники сиротливо жмутся в сторонке в качестве группы поддержки. Стоит ли удивляться, что так и подмывает отдать право хода персонажам с высокой скоростью и развитыми мускулами? Ведь серьезного наказания за пренебрежение балансом энергий не последует – разве что магические атаки еле царапают существ со схожей Ци. Одним словом, хочешь – усложняй себе задачу, не хочешь – не усложняй, хотя и будь готов потратить больше времени на битвы. Куда хуже другое: ближе к финалу короткие подземелья превращаются в бесконечные вереницы небольших комнат, причем посещать их придется по несколько раз. О, как обманчиво было первое впечатление, как ловко Magna Carta подделывалась под фильм с периодической передачей управления игроку! Но даже гордость блестящими победами уступает место детскому восторгу перед новыми поворотами сюжета. Курьезы затмевают все – и нестандартную боевую систему, и впечатляющий дизайн персонажей, и на удивление неплохие видеоролики. И все огрехи хочется разом простить – просто за доставленную радость. ■

Наибольшим обаянием отличаются не героини с всепокрушающей вместительностью лифчика, а суровые воины.

ПРЕДСКАЗАТЕЛИ ОХОТНО ГАДАЮТ ГЕРОИМ – В УДАЧНЫЙ ДЕНЬ И ОПЫТ НАБИРАЕТСЯ БЫСТРЕЕ, И БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ РАЗУЧИВАЮТСЯ ПРОЩЕ.







Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Koei
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Koei
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:  
<http://www.koei.co.uk>

# Dynasty Warriors

С оригинальными проектами на PSP дела по-прежнему из рук вон. Чем некоторые издатели и пользуются. Не без успеха.

Кто бы сомневался, что первым более-менее заметным проектом Koei для PSP станет очередной представитель сериала Dynasty Warriors. Плохо это или хорошо? Вот так с ходу ответить довольно трудно. Ведь, с одной стороны, владельцы портативной консоли не получили ничего нового. С другой, в их распоряжении оказалась не самая плохая игра, пусть и рассчитанная скорее на верных фанатов, нежели на привлечение новой аудитории. В который раз авторы Dynasty Warriors пытаются увлечь нас подробностями феодальной борьбы в средневековом Китае. Три основных воюющих стороны, множество персонажей, каждый со своей судьбой, десятки сражений – те, кого не донимает однообразие, вполне могут провести за карманной версией DW часы, а то и дни. Правда, распутать сюжетный клубок теперь посложнее: оставив вступительный и финальный ролики, разработчики избавились от промежуточных заставок, заменив их километрами текста. Довольно странное решение, если учитывать,



КРОМЕ ОФИЦЕРОВ И ВАШЕГО ГЕРОЯ В БИТВЕ ПРАКТИЧЕСКИ НИКТО НЕ УЧАСТВУЕТ.



КАМЕРА ОБЫЧНО ПОДВЕШЕНА СПЛИШКОМ НИЗКО – ВИДНО ТОЛЬКО ТЕХ ВРАГОВ, ЧТО ПОДОШЛИ ВПЛОТНУЮ.

что объем UMD-диска вполне позволяет «оставить все как есть». Ну да черт с ними, с заставками. Не в них счастье. Тем более что в жертву принесли не только их. Ветераны сразу обратят внимание на резко уменьшившийся размер карт – еще одно изменение, продиктованное новыми условиями. Если в PS2-версии этапы представляли собой огромное пространство, с рассеянными тут и там вражескими отрядами, то в PSP-варианте ничего такого и не ищите. Фактически, те же карты оказались разбиты на множество небольших зон, которые и

нужно «зачищать». Соответственно, сократилось и время, отводимое на лихую резню, – примерно 20 минут вместо пары часов. И системе повышения уровня героев упростили: канул в Лету поиск предметов и артефактов, остался лишь банальный подсчет набранных во время сражений очков. Но, разумеется, больше всего в процессе переезда пострадали различные технические особенности. Управление стало безнадежно неуклюжим, особенно когда герой сидит верхом на верном скакуне. Вдобавок, отклик персонажей на команды кажется слегка запоздалым, что, учитывая особенности жанра, уж совсем непростительно. Согласитесь, не слишком приятно пропускать удары только потому, что ваш боец вдруг решил вздремнуть в пылу битвы.

Графику упростили от души и со знанием дела. Использовать возможности консоли даже и не пытались (действительно, кому это нужно?), зато пригнали туман, приволокли уродливые размазанные текстуры, не пощадили даже анимацию! На конечный результат смотреть не то чтобы противно, но как-то грустно. И хотя мы знаем, что человек может привыкнуть ко всему, хотелось все же чего-то посвежее и поярче. Видимо, в другой раз. И уже в другой Dynasty Warriors. ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

### НЕ ПОХОЖЕ НА



MediEvil: Resurrection

### НА УРОВНЕ



Untold Legends: Brotherhood of the Blade

## Один в поле не воин

И опять сменилась система телохранителей: теперь их можно набирать как из числа основных персонажей, так из второстепенных героев. Охранять они, конечно, никого не станут – умишком не вышли. Но кой-какую поддержку в трудную минуту оказать все-таки смогут.



### КНУТ И ПРЯНИК



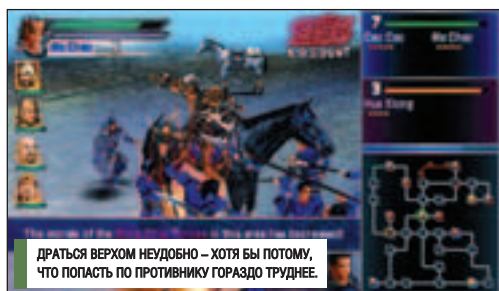
#### Плюсы:

Знакомая история в миниатюрном переплете. Множество персонажей, все еще масштабные сражения, общая похожесть на «взрослые» игры сериала, появление офицеров-помощников.



#### Минусы:

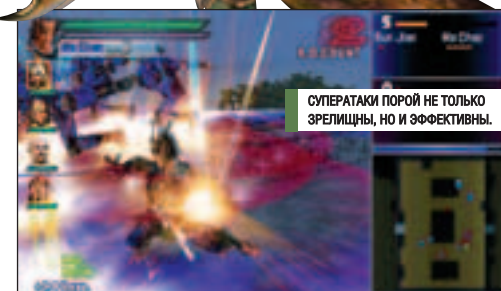
Полное отсутствие свежих идей, не самое отзывчивое управление, «пошаговость» перемещений по главной карте, общая упрощенность, невзрачная графика и убогий звук.



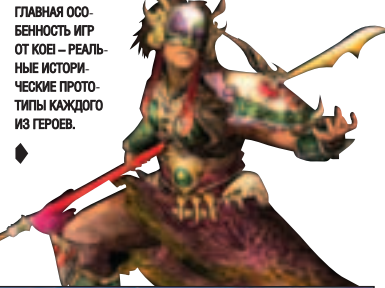
ДРАТЬСЯ ВЕРХОМ НЕУДОБНО – ХОТЯ БЫ ПОТОМУ, ЧТО ПОПАСТЬ ПО ПРОТИВНИКУ ГОРАЗДО ТРУДНЕЕ.



ИНОГДА КАРТИНКУ НЕНАДОЛГО ОЖИВЛЯЮТ СПЕЦЭФФЕКТЫ.



СУПЕРАТАКИ ПОРОЙ НЕ ТОЛЬКО ЗРЕЛИЩНЫ, НО И ЭФФЕКТИВНЫ.



ГЛАВНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ИГР ОТ КОЕИ – РЕАЛЬНЫЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ПРОТОТИПЫ КАЖДОГО ИЗ ГЕРОЕВ.





Автор:  
Наталья Одинцова  
odintsova@gameland.ru



# Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2

**IMPORT REVIEW**



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.atlus.com/dds2>

Порождения Света или исчадия Тьмы? Долгожданное продолжение саги о демонах оборачивается повестью о людях.

Приключения героев Digital Devil Saga не закончились побегом из унылого мира Свалки (Junkyard), где никогда не звучали детские голоса и не светило ласковое солнце. Они-то надеялись очутиться в граде обетованном, Нирване, забыть о ежедневной борьбе за выживание в войне кланов, как о кошмарном сне. Они мечтали излечиться от страшного «вируса», который превращает людей в демонов, одержимых единственной страстью – утолить нестерпимый голод, пожирая себе подобных. Они воплощали собой надежды других – тех, кто отдал жизни, чтобы горстка храбрецов вырвалась из замкнутого круга Свалки. Но пропуск в рай оказался билетом в ад.

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 подхватывает эстафету у первой части, продолжая повествование ровно с той сцены, на которой оно и закончилось. Поначалу даже сложно поверить, что перед глазами самостоятельная игра, а не второй диск Digital Devil Saga номер раз. Но как только сюжетные ролики подходят к концу и герои отправляются исследовать Нирвану, выясняется, что начинают они с нуля. Весь былой опыт за время путешествия растаял, как туман. Но незнание событий первой части все же не помешает полноценно сыграть во вторую. Предыстория обстоятельно рассказывается в видеовставках. Начало саги не всегда отличалось бойкостью повествова-

ния – намеки на тайну Свалки и войны кланов строго дозировались и дразнили воображение своей неясностью. Продолжение куда богаче на ответы, череда интриг превращается в настоящий триллер. Ведическая и индуистская мифологии – словно легендарные слоны, держащие землю на своих спинах, – стали основой миру Digital Devil Saga. Герои обладают способностью перевоплощаться в демонов – называются они «асурами» и носят имена небесных богов из «Ригведы», сборника священных гимнов. Для освоения «мантр», помогающих обучиться как магии, так и боевым приемам, им требуется жизненная сила «атма». Ее добывают либо в честном бою (вместе с обычными очками опыта), либо попросту сожрав врагов по зову демонической природы. Но при этом главное – вовсе не преподать игрокам урок по толкованию «Махабхараты» или «Рамаяны». Истории Варуны и Агни, Дьяуса и Притхиви оставлены для «вневластного чтения». DDS2, как и предшественница, – прежде всего о людях. Самопожертвование и эгоизм, сострадание и жестокость куда важнее легенд или очередного противостояния систем: хаоса и порядка. О нет, тут не найти героев-марионеток, созданных исключительно для демонстрации высокоморального облика и достойного поведения. В человечность персонажей невозможно не поверить, и именно поэтому им легко сопереживать. Несомненный козырь игры – боевая система. Другие RPG отказываются от пораундовых сражений в пользу экшн-драк, чтобы удержать внимание



КОШКА ШРЕДИНГЕРА ПЕРЕКЛЮЧАЛА В DIGITAL DEVIL SAGA ПРЯМЫМ ИЗ КВАНТОВОЙ ФИЗИКИ.

**ВЕРДИКТ**

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★☆☆ **8.0**

**Наше резюме:**  
Ответы на старые загадки и новые интриги, улучшенная схема разучивания навыков и напряженные схватки... Atlus не разочаровывает!

## Редкий монстр обрадуется встрече с берсерком

Нападения чудовищ иногда заставляли героев DDS1 врасплох, и сражаться им приходилось в своем обычном облике. В DDS2 к неожиданным сюрпризам добавилась потеря контроля над демонической сущностью. Персонажи частично перевоплощаются в демонов, становятся сильнее физически, но не могут воспользоваться выученными навыками. А вот убегают от врагов – идеально.

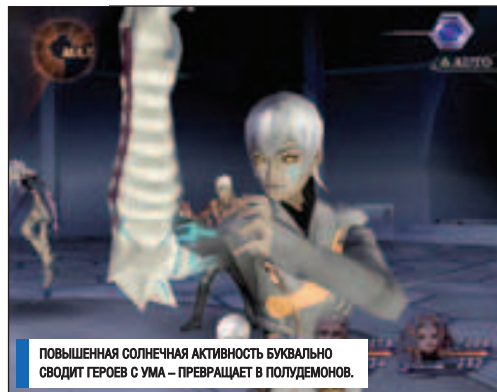
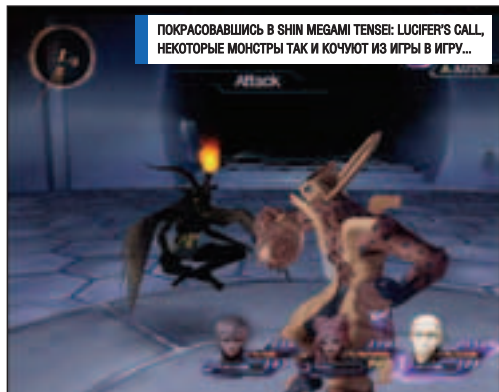


### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Жаркие сражения, необычный сюжет, запоминающиеся персонажи. Бои – настоящее испытание памяти и тактических навыков.
- Минусы:**  
Неравномерное распределение случайных битв, искусственно навязанная необходимость дополнительной прокачки персонажей.

## Школа начинающих демонов

В DDS2 схема мантр, по которой герои разучивают новые способности, напоминает соты. Познаешь содержимое одной ячейки – пустят к соседним. Командная работа крайне важна для получения особых – бонусных – мантр. Доступ к ним открывается после того, как освоены все соприкасающиеся с заветной клеткой ячейки.





игроков. Бои в Digital Devil Saga сохраняют напряженность за счет постоянного интеллектуального вызова. Все ваши ухищрения направлены на перехват у соперников права хода. За раунд каждый из трех бойцов активной команды может совершить одно действие – или выиграть для соседа право на добавочный ход, сыграв на слабости противника. Уязвимое место есть почти у всех монстров – кто-то боится огня, кто-то грохота пистолетных выстрелов. Воспользуешься чужой слабостью – отберешь инициативу еще на один ход. Позволишь то же самое противнику – можешь и не дожить до следующего раунда. Предыдущая игра, при всей увлекательности, порой грешила скудным набором монстров в лабиринтах. Зайдешь в очередную клановую крепость, одолеешь пару уровней – и ходы врагов уже известны на много коридоров вперед: все равно новых типажей не попадет. DDS2 ку-

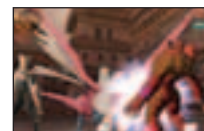
## Уязвимое место есть почти у всех монстров – кто-то боится огня, кто-то грохота пистолетных выстрелов.

да изворотливее – старательно тасует колоду монстров, подкидывая героям сюрприз за сюрпризом. Вручную изменить параметры героев, за исключением лидера группы, Серфа, по-прежнему нельзя. Но оставлена лазейка для улучшения характеристик – «кольца кармы» в качестве экипировки. Вот они и отдаются на откуп игроку – совершенствуй украшения всласть, вставляя в оправу драгоценные камни, дающие бонус к отдельным пунктам. Разве что выковырнуть обратно бриллианты не удастся – поэтому эксперименты все же требуют вдумчивости.

Пожалуй, без улучшений остались лишь две «фирменные» беды Megami Tensei, благодаря им прокачивать команду все еще жизненно необходимо: неравномерное распределение случайных битв и слишком уж нищие монстры. Убеждаемся в очередной раз – не спешат разработчики из Atlus создавать RPG с комфортным путешествием от одного видеоролика к другому ради того, чтобы покорить широкую аудиторию игроков. Не торопятся отказываться от привычной формулы, которую вновь воплотили в Digital Devil Saga 2. Достойный сюжет и достойный вызов – в одной упаковке, и никак иначе. ■

### АЛЬТЕРНАТИВА

СБАЛАНСИРОВАННЕЕ, ЧЕМ



Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

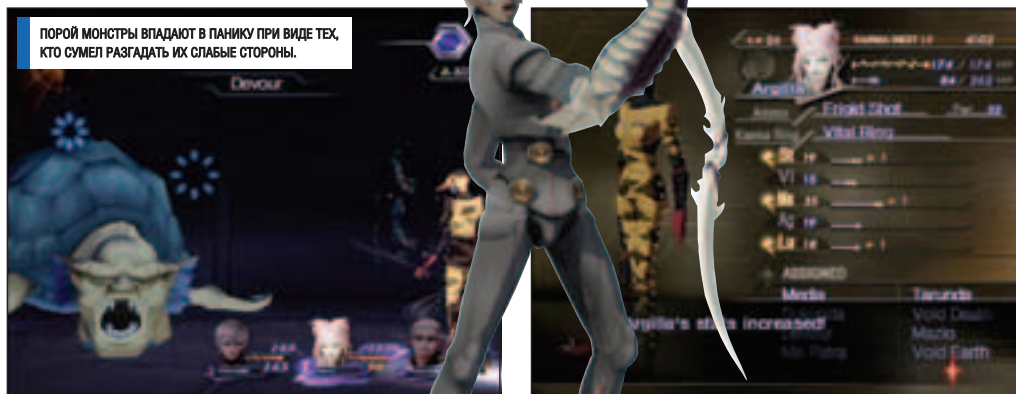
СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ



Magna Carta: Tears of Blood



НАГЛЫЙ ПАРНИШКА ФРЕД ПОСТОЯННО СОПРОВОЖДАЕТ ГЕРОЕВ, НО НЕ УЧАСТВУЕТ В БОЯХ. СИЛЕНОК НЕ ХВАТАЕТ.





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

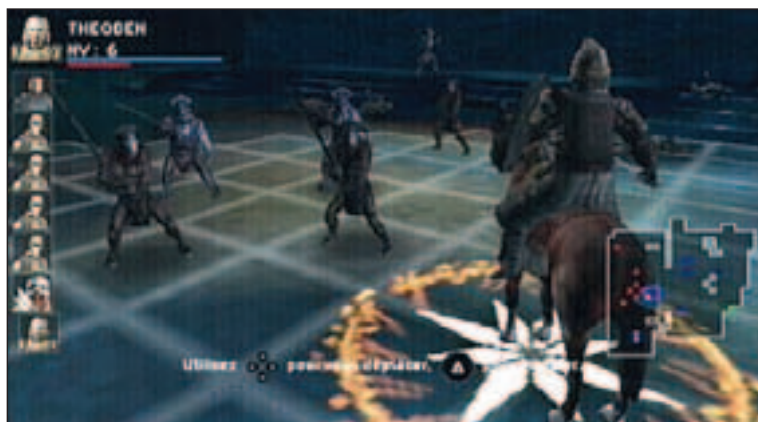


■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	RPG/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Amaze
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

■ ОНЛАЙН:  
<http://eagames.co.uk>

# The Lord of the Rings: Tactics

Вы еще не устали от орков, хоббитов и прочих деток профессора Толкиена? Тогда они снова стучат к вам в двери всей толпой.



О тветственность за визит незваных гостей опять берет на себя издательство Electronic Arts, которое явно задало целью использовать лицензию The Lord of the Rings на полную катушку – в самых разных жанрах. После beat'em up, нескольких стратегий и классической RPG наступил черед пошаговой тактики: новый проект предназначен специально для тех, кто нежно любит многочисленные минималистские творения Nippon Ichi, Final Fantasy Tactics и прочие Fire Emblem.

## ЗНАКОМСТВО С ЛИЧНЫМ СОСТАВОМ

Война с Сауроном и его прихвостнями в самом разгаре, и нужно положить ей конец – если не силами Света, то кознями Тьмы. Да-да, есть кампания и за Мордор, поэтому, если желаете отправить на тот свет Арагорна или Гэндальфа, вам сюда: орки, тролли и могучие урук-хаи только и ждут случая проявить себя. Кстати, в строю оказались и злодеи рангом повыше, вплоть до Сарумана и Саурана. И даже хилый нытик Горлум не избежал всеобщей воинской повинности.

### КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
 Любопытная боевая система, две кампании – за силы Света и Тьмы, многопользовательский режим. Да и где еще удастся натравить Фродо на Балрога?

**Минусы:**  
 Кусающаяся сложность многих миссий, странноватый баланс персонажей, некоторые графические огрехи, неудовлетворительная работа камеры.

## БОЕВАЯ ПОДГОТОВКА

Обе кампании начинаются с нападения Назгулов на Арагорна и хоббитов, и далее развиваются примерно в одном ключе. Практически перед каждой миссией вам показывают видеоролики, щедро нарезанные из кинотрилогии Питера Джексона, и только потом дают задание. Например, нужно защитить или, наоборот, убить кого-то, добраться до определенной точки на карте, удержать позиции и так далее. Откровенно говоря, разнообразие невелико. Другое дело, что требуемого результата далеко не всегда можно достичь одним и тем же способом – приходится хитрить, как следует изучать сильные и слабые стороны своих подопечных и внимательнее читать нарочито туманные подсказки в начале сражения.

## ХОД КОНЕМ

Главное отличие LotR: Tactics от собратьев по жанру – деление хода на фазы движения и боя. Во время первой вы указываете, куда (и как) должны переместиться все персонажи. И лишь после того, как они заняли новые позиции, отдаете приказ атаковать. Вроде бы просто и ясно, но на деле оказывается совсем наоборот. Фактически, требуется продумывать сражение не на одно, а на два действия вперед, притом, что местный AI не отличается предсказуемостью и в любой момент готов преподнести пару-тройку неприятных сюрпризов. За подобную стара-

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
 ★★★★★★☆☆ **7.5**

**Наше резюме:**  
 Не очередная «пустышка», но и не безусловный хит. LotR: Tactics на PSP чувствует себя хозяйкой: на безрыбье и рак – рыба.

## Что купить?

Заработанное нелегким трудом золото предстоит потратить на экипировку (прежде всего, медикаменты) и магию/умения, коими в LotR: Tactics хоть пруд пруди, хоть дороги мости. Иногда получается сэкономить – приобретенный скилл оказывается у всех, кому пригодится. Но большая часть навыков и суперприемов все же индивидуальны.



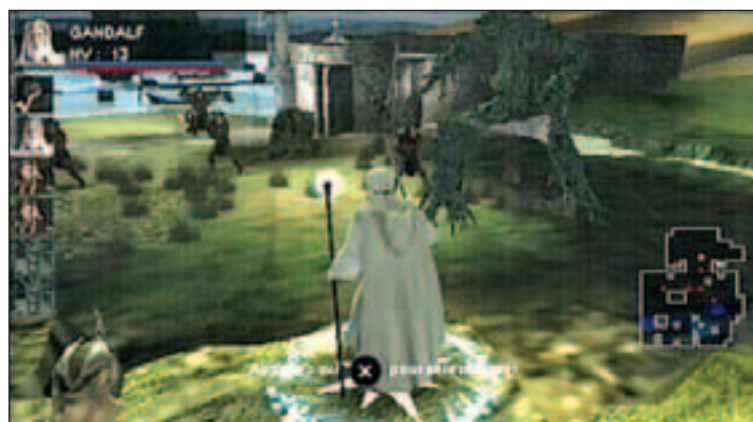
ЛУЧНИКИ ДОСТАВЯТ НЕМАЛО ХЛОПОТ, ЕСЛИ НЕ НАВЯЗАТЬ ИМ РУКОПАШНЮ.



НАЗГУЛЫ ЗДЕСЬ ВПОЛНЕ МОГУТ ПΑΣТЬ ЖЕРТВОЙ КРОВОЖАДНЫХ ХОББИТОВ.



НЕ ЗАБЫЛИ ДАЖЕ ЛОГОВО ШЕЛОБ . И ПАУЧИХА ТУТ НЕ ОДНА – С ПОТОМСТВОМ.



## Фактически, от вас требуется продумывать сражение не на одно, а на два действия вперед.

тельность искусственный интеллект, безусловно, достоин похвалы. Однако итог зачастую случаен. Противник может увернуться либо парировать удар – в этом случае урон окажется нулевым. Бывает и наоборот: перестрашуешься, направив все атаки на израненного, но зело вредного противника, а он, зараза, скопытится с первой же стрелы – все прочие-то действия пропадут зря! И предсказать результат чаще всего нельзя. Особенно обидно, когда впустую пропадают выполненные казалось бы наверняка суперприемы – ведь на них приходится тратить драгоценные AP (Action Points), и в немалом количестве.

В сражениях обычно участвуют несколько сюжетных героев и вспомогательный отряд, например, всадники Рохана. Обязанности между ними делятся по желанию игрока:

хотите – держите главных храбрцов в сторонке, а группу поддержки бросайте в самое пекло, хотите – придумывайте иную комбинацию. Главное не забывать, что героям еще воевать и воевать. Следовательно, им потребуется опыт для дальнейшего роста. Кстати, о нем, о росте. Развиваются персонажи относительно шустро, в среднем прибавляя один-два уровня за сражение (в зависимости от активности). Но вот какая странность : супостаты все равно то и дело умудряются превзойти даже лучшего из лучших в вашем отряде. Приходится на лету менять тактику и, отказавшись от разрозненных поединков, бросать все силы против кого-то одного, подавляя сопротивление уже не умением, а числом. Что поделаешь: крутые времена требуют крутых решений.

### ОТСТУПЛЕНИЕ

Многие карты в The Lord of the Rings: Tactics скромны в размерах и сооружены довольно топорно. Похоже на кино, и ладно. То же самое относится и к графике в целом. Да, декорации и герои выполнены в 3D, но спецэффекты скудны, а текстуры, как правило, если не убоги, то уж неказисты точно. Да еще и с просветами в местах стыковок. Вдобавок подкачала камера. Вот уж на что в пошаговых стратегиях жаловаться приходится нечасто. Но здесь временами творится полнейший кавардак, будто перед вами беспородный action с видом от третьего лица.

С другой стороны, выбранный разработчиками жанр вполне позволяет через некоторое время привыкнуть к техническим огрехам и законно получать гарантированное удовольствие

### АЛЬТЕРНАТИВА

#### НЕ ПОХОЖЕ НА



Metal Gear Acid

#### ЛУЧШЕ, ЧЕМ ЖДАТЬ



Field Commander

от игрового процесса. Пусть он не без изъяна, но и никакой альтернативы LotR: Tactics на PlayStation Portable пока нет и в помине. Разве что танки и артиллерия из Field Commander маячат на горизонте. ■

## Гном на Балрога? Легко!

Стремясь по мере сил соблюсти баланс, разработчики заметно ослабили многих героев, в книге и фильмах-первоисточниках творивших на поле брани настоящие чудеса. Больше всего досталось бедняге Саурону и магам, чуть легче пришлось Арагорну – драться он все же не разучился. Леголас, которому вроде как полагается быть лучшим стрелком во всем Средиземье, иногда доводит до отчаяния своим косоглазием, не попадая с десяти шагов в упитанного пещерного тролля. Зато подозрительно крепки хоббиты и гном Гимли – последний легко сдерживает Балрога в подземельях Мории, пока Гэндальф и вся шайка-братья дружно делят ноги через мост Казад-Дума.



В БОВЕВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯХ НАШЛОСЬ МЕСТО ДАЖЕ ИСПОЛИНСКИМ МУМАКАМ.



ЭНТАМ НЕ ПОВЕЗЛО – ИЗ-ЗА НЕХВАТКИ ПОЛИГОНОВ ВЫГЛЯДЯТ ОНИ ЖУТКОВАТО.



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



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	Evolution Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:  
<http://www.evos.net>

# WRC: Rally Evolved

Еще, казалось, совсем недавно первая WRC была верхом совершенства, сегодня же нам предлагают оценить уже пятую ее часть.

Главное отличие от всех прошлых игр серии – это, конечно же, новые трассы! Еще, наверное, ни в одной раллийной гонке не уделяли столько внимания трекам и кипящей на них жизни. Да-да настоящей жизни, теперь это не набор поворотов и картонные деревья – тут то и дело что-то происходит. Поначалу это жутко отвлекает от вождения (оно в ралли и без того не самое простое), на первый взгляд кажется, что все эти украшения не пошли игре на пользу. Но после нескольких часов знакомства с игрой принимаешься разглядывать местную красоту и забываешь о том, что нужно бороться за

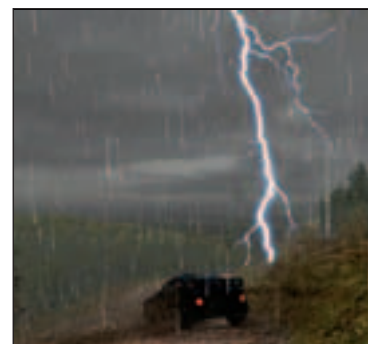
первое место, выигрывать заезды... Не о них новая WRC. Игра вышла размеренная и почти медитативная. Едешь себе не спеша по красочным просторам Японии или Новой Зеландии и понимаешь, что раньше они были игрушечными, а теперь и впрямь как настоящие. Текстуры стали лучше, а трава и цветочки по бокам трассы – только что не пахнут. Проезжаешь мимо сакуры, и ветерком листья срывает с ветвей, они поднимаются в воздух, кружатся перед автомобилем. А вот и мост у водопада. Дорога здесь сверкает лужицами, по которым так приятно шуршать покрышками, а лобовое стекло покрывается капельками во-

дяной пыли. Все красиво и вправду. А чтобы с каждым новым посещением моста впечатление не истерлось, разработчики разрешили погоде меняться совершенно произвольно. Выехали – было солнце и пели птички, а на середине спецучастка взял да и пошел проливной дождь и получасовое буриданово тщание над выбором покрышек покатило коту под хвост. Но и это еще не все, раз уж разработчики решили поддерживать видимость жизни на трассе, одной погодой тут не отделаться. Отныне все зрители не просто трехмерные (вместо давно надоевших плоских «картонок»), они еще и живые! Нет, конечно, анимацию «мы глупые роботы, мы умеем бегать на месте» правдоподобной не назовешь, но это веселее и несомненно лучше, чем раньше. Людишки лезут под колеса с фотоаппаратами, бросаются врасыпную, когда вы рвете ограничительную ленточку в попытке их задавить, и вообще проявляют горячий интерес к происходящему на трассе, в отличие от старых деревянных статуй, вкопанных по краям дороги. Однако самое интересное, что и это еще не все! За рулем старайтесь не только внимательно слушать штурмана, но и присматривайтесь к фигурам в красном, всю размахивающим руками, – это комиссары, они предупреждают подъезжающих гонщиков об опасности на трассе. А опасностей тут много – упавшее де-

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:  
WRC осталась самым красивым раллийным развлечением для PS2, но при этом так и не смогла стать самым реалистичным.



### Сварливый штурман

Штурман в WRC: Rally Evolved отныне не бесстрашный киборг, без устали бубнящий вызубренный текст о поворотах, а почти настоящий человек, который стремится к победе и очень не любит, когда вы врзаетесь в деревья, особенно его сто- роной. В таких случаях готовьтесь к фразе вроде «Моя мама во- дит лучше, чем ты!».

## Автобанк

В отличие от прошлых частей игры, которые не сильно баловали нас разнообразными моделями раллийных авто, новая WRC радует огромным автопарком, где есть не только все участники чемпионата мира 2005, но и всевозможные прототипы, заводские версии, да и просто классические раллийные тачки.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Отличный дизайн трасс, очень приличная для PS2 графика, новая система повреждений, живой мир и сварливый штурман.



#### Минусы:

Совершенно бездарный режим Rally Cross, глючный физический движок, малое число спецучастков.



Появление младшего класса машин пошло игре на пользу. Ведь на них просто приятно ездить, в отличие от непослушных сумасшедших авто рангом повыше.



Те самые разбегающиеся зрители – двигаются, словно парализованные, но сама возможность погонять их по трассе весьма радует.

А ВОТ И СОВЕРШЕННО БЕЗДАРНЫЙ РЕЖИМ RALLY CROSS. МАЛО ТОГО, ЧТО ГРАФИКА ЗДЕСЬ УХУДШАЕТСЯ В НЕСКОЛЬКО РАЗ, А МАШИНКИ СТАНОВЯТСЯ СОВСЕМ ИГРУШЕЧНЫМИ, В НЕГО ЕЩЕ И ИГРАТЬ НЕПРИЯТНО. В НАСТОЯЩЕМ «РАЛЛИКРОССЕ», КСТАТИ, УЧАСТВУЕТ В ЗАЕЗДЕ НЕ 4 МАШИНЫ, А БОЛЬШЕ.



**АЛЬТЕРНАТИВА**

НЕ ТАК ПРАВДОПОДОБНО, КАК



Richard Burns Rally

ЖИВЕЕ, ЧЕМ



World Rally Championship 4

♦ FORD FOCUS, ПРЕДСТАВЛЕН В ИГРЕ АЖ В ТРЕХ РАЗНОВИДНОСТЯХ.

рево, оставленный подвыпившим пейзажином прямо на дороге трактор, врезавшаяся в забор машина соперников... Каждое такое событие первое время жутко забавляет (что может быть лучше, чем ехать на Skoda Fabia и увидеть двух руга-

ющихся прямо на дороге гонщиков, а затем – въехавший в дерево Citroen?), но после пяти-шести таких случаев подряд веселье утихает. Тем не менее, придумка отличная, ни в одной другой игре о ралли такого нет. Расстраивает только,

что из-за такой бурной жизни на дороге, количество спецучастков в каждой стране разработчикам пришлось сократить до трех (!) штук. Из новинок, не относящихся к графике или оживлению трасс, хоте-

лось бы отметить целиком переработанную систему повреждений. Теперь на уровне сложности Extreme (на нем играют все уважающие себя гонщики) ни одно столкновение не проходит даром. При этом повреждения делятся не

**Занимательная физика**

Физический движок в WRC, похоже, так никто и не захотел дорабатывать. А зря, ведь на трассе порой творятся уж совсем «занимательные» вещи. Мало того что машину слишком часто срывает в неконтролируемый занос, так еще время от времени можно наткнуться на невидимый «трамплин», сделать три-четыре переворота через крышу и, приземлившись на колеса, ехать дальше как ни в чем не бывало. И такие глупости вылезают довольно часто, а что самое обидное – при вождении с рулем их становится существенно больше! Будто игра специально затачивалась под джойпад, даже включение 2.5 оборотов не дает полного контроля над сумасшедшей машиной.



ПРИВЫЧНЫЙ ВИД ИЗ КАБИНЫ, БЕЗ РУЛЯ И С ГИГАНТСКИМИ ДВОРНИКАМИ. НУ ГДЕ ОНИ ВИДЕЛИ ТАКИЕ НА РЕАЛЬНЫХ МАШИНАХ?

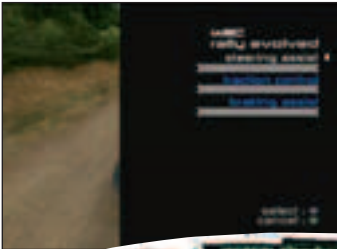


ЕСЛИ В ПЕРВОМ WRC О СУЖЕНИЯХ НА ТРАССЕ МОЖНО БЫЛО ТОЛЬКО МЕЧТАТЬ, ТО ТЕПЕРЬ УЖЕ МЕЧТАЕШЬ ОБ ОБРАТНОМ...



**Чудо-помощники**

В настройках новой WRC появилось три весьма интересных «ползунка», отвечающих за легкость управления машиной. Помимо системы Traction Control здесь есть регулятор «помощника по торможению», а также «помощника по подруливанию»! Если все выкрутить на максимум, единственное что останется – вовремя жать на газ.



Одна из главных новинок игры – дымящиеся на дороге машины соперников. За одно ралли вы точно пару раз встретите таких вот неудачников. И что самое приятное, перед нами не просто декорация – именно этот экипаж затем пропадает из списка участников.

просто на поломку двигателя и коробки передач, а на еще более мелкие, вроде полетевшего дифференциала или потекшего масла. А самое главное: на ремонт выделено, как и в настоящем ралли, определенное время, из-за чего отремонтировать все и сразу вряд ли удастся – приходится выбирать между устранением значительных поломок и всякой мелочовкой. К примеру, один раз я сильно разбил радиатор на двух спецучастках, попутно повредив еще и подвеску с коробкой передач. Решив, что радиатор переживет еще пару проездов, я не стал тратить на него драгоценное время и выходить на старт с пенальти. Очень, как оказалось, зря: через сто метров после старта закипел мотор, и машина отказалась ехать быстрее двадцати километров в час. Гонка был проиграна. И последняя заметная новинка – новый режим Rally Cross. Здесь вы участвуете

**Дорога у водопада сверкает лужицами, по которым так приятно шуршать покрышками, а лобовое стекло покрывается капельками водяной пыли.**

те не в раллийных заездах на время, а в круговых гонках с тремя живыми соперниками. Вроде как, режим обещал быть весьма увлекательным и зрелищным. Но, похоже, что-то не заладилось у разработчиков, и режим получился не просто плохим, а вовсе непригодным к использованию. И главный недостаток не в ухудшившейся в несколько раз графике – из-за четырех машин на трассе. Не в трассах, на скорую руку слепленных, а в совершенно сумасшедшем, невероятно смышленном и чрезвычайно наглом AI. Стоит только чуть-чуть вырваться вперед, как в первом же повороте один из соперников посадит вас на бампер, развернет и

спокойненько укатит дальше, оставив барахтаться в кювете. После трех-четырёх таких кульбитов хочется убить программиста, который делал этот искусственный интеллект. В итоге, несмотря на не самую лучшую физику, малое количество трасс и отсутствие какого-либо внятного режима карьеры, WRC: Rally Evolved очень любопытный проект, явно созданный не для тех, кто ездит ради результата, а для тех, кто хочет полюбоваться окрестными красотами из летящей по пересеченке машины на скорости «за сто». Поверьте, в этой игре есть на что посмотреть, а для любителей симуляторов всегда остается Richard Burns Rally. ■

**Спиритизм по-раллийному**  
Самое интересное в новом штурмане не только то, что он стал позволять себе всякие вольности, но он теперь еще и супермеханик определяющий поломки сразу после столкновения и возвещающий вам – «у нас течет масла в двигателе и мы повредили коробку передач». Телепат-автослесарь, не иначе! И ведь в техзоне все его предсказания сбываются...







Автор:  
Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru



# «Звездное наследие», часть I: «Черная кобра»

Как давно вы проверяли состояние вашего нижнего зуба? Сделано артангами для артангов!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Step Creative Group
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**  
<http://www.stepgames.ru/projects.php?id=1>

Мало кто помнит игрушки десяти-пятнадцатилетней давности. Нет, не отдельные шедевры, названия которых до сих пор на слуху. Из-за своей былой революционности эти любимцы рубрик «ретро» скорее похожи на современные хиты. А вот «старички-средняки» являют нам совершенно иную картину забытых традиций. «Звездное наследие» — представитель старой школы. Несмотря на обновленную графику и переработанный сюжет. Суть игры осталась прежней, поэтому сейчас игра смотрится белой вороной, и в этом ее огромное достоинство. И столь же существенный недостаток. Смотрите сами. Сценарная канва на уровне «доморощенная фантастика» никуда не делась. Вовсю кипит «борьба с плохими захватчиками-инопланетянами», но это не Beyond Good &

Evil, а скорее «Велиан». Для шутера «наследного» сценария хватило бы как раз, а для шпионского приключения — чересчур наивно и коротко. Достаточно сказать «Я — секретный повстанец», как доверчивые граждане радостно бросаются в объятия героя. В оправдание авторам можно записать альтернативную возможность изобразить из себя пришельца и проходить игру «за плохих». Идем дальше. Несмотря на замечательно прорисованные фоны, дающие полное представление об окружающем пейзаже, каждая локация все равно снабжена вводной речью героя вроде «Я взшел на поросший лесом пригорок» (либо «Я снова взшел на поросший лесом пригорок», при повторном посещении). Добавьте сюда неторопливый, убаюкивающий голос чтеца. Будто профессор Селезнев сбежал в эту игру



из предыдущего опуса компании «Степ», не иначе. Несомненно, в оригинале на ZX Spectrum пространные описания помогли игроку: в мешанине красно-желто-черных пикселей трудно было угадать детали пейзажа. Теперь мешают. Особенно, когда лирическое отступление предшествует драке с очередным монстром. Да-да, здесь есть action, больше похожий на пляски Para Para Paradise. Главное — услышать, как чудище подает сигнал к атаке и поставить блок: через «волшебные» перчатки героя ни одна тварь не пробьет... если внезапно игра не решит что-нибудь подгрузить. Да, и не забывайте, что герой все время умирает «просто так». Потому что только в «Наследии» между экранами не пара метров в сторону, а четверть суток пути. Здоровье восполняется дикими ягодами, специальными капсулами и просто отдыхом. Вот только частенько ночью приходят страшные враги и ловят сонного героя, или некстати дождь начинается. Нужно быть непревзойденным следопытом, чтобы без потерь путешествовать по миру «Звездного наследия». Фаната оригинального спектрумовского приключения такие сложности не остановят, но заинтересует ли игрой кто-нибудь другой? ■



## ВЕРДИКТ

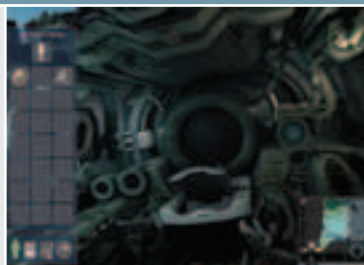
НАША ОЦЕНКА:  
★★★★★☆☆

6.0

**Наше резюме:**  
Сейчас так уже не делают. Поиграв, вы поймете почему.

## Налево пойдешь — коня потеряешь!

Способ передвижения между локациями в «Звездном наследии» — тоже привет из прошлого. Никаких «точек перехода» на красивой картинке. Попасть в соседний экран можно через всплывающее меню с картой: квадраты доступных областей зазывно подмигивают, ожидая клика мышью.



### ПЛЮСЫ И МИНУСЫ



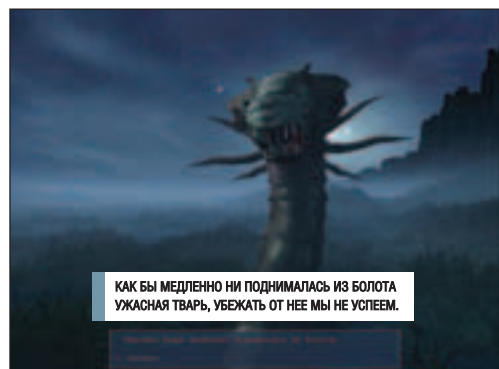
#### Плюсы:

Великолепные пререндеренные фоны.  
Возможность проходить игру различными путями.



#### Минусы:

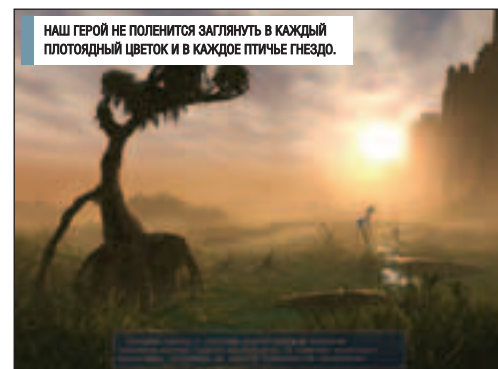
Упрощенный, нескладный сюжет.  
Повышенная «умираемость» героя.



КАК БЫ МЕДЛЕННО НИ ПОДНИМАЛАСЬ ИЗ БОЛОТА УЖАСНАЯ ТВАРЬ, УБЕЖАТЬ ОТ НЕЕ МЫ НЕ УСПЕЕМ.



ПРИШЕЛЬЦЫ-ОХРАННИКИ В ПОРТУ ПОЧЕМУ ТО В ТЮРЬМУ НЕ САЖАЮТ. НО И ПРОЙТИ НЕ ДАЮТ.



НАШ ГЕРОЙ НЕ ПОЛЕНИТСЯ ЗАГЛЯНУТЬ В КАЖДЫЙ ПЛОТЯДНЫЙ ЦВЕТК И В КАЖДОЕ ПТИЧЬЕ ГНЕЗДО.



Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



# Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

**IMPORT REVIEW**



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	FPS/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Bethesda Softworks
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Headfirst Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.callofctulhu.com">http://www.callofctulhu.com</a>	

Всем известно: планета Земля хранит множество тайн. Но встреча с ними легко может обернуться трагедией.

**16** февраля 1922 года, психиатрическая больница. Чудное местечко, где дежурный врач не прочь послушать музыку на сон грядущий. Последний приют несчастного Джека Волтерса (Jack Walters), решившего именно в этот день свести счеты с жизнью. Веревка и стул – что еще нужно отчаявшемуся сумасшедшему?.. 6 сентября 1915 года. Частный детектив Джек Волтерс по просьбе полиции прибывает к заброшенному особняку, в котором засели члены странного культа. Один из них, по имени Виктор, требует встречи с Джеком, хотя тот никакого Виктора

не знает. Не проходит и пяти минут, как полиция и сектанты затевают ожесточенную перестрелку, а Волтерс, воспользовавшись суматохой, пробрается в дом. То, что он там обнаружит, изменит его жизнь навсегда.

## В СОБСТВЕННОМ ДОМЕ В Р'ЛЬЕХЕ МЕРТВЫЙ КТУЛУХ СПИТ, ОЖИДАЯ СВОЕГО ЧАСА

Английская студия Headfirst трудилась над Call of Cthulhu долго. Пожалуй, слишком долго: когда игра появилась в магазинах, о проекте помнили разве что ярые поклонники произведений Лавкрафта (положен-

ных в основу сюжета), да и то далеко не все. Впрочем, на качестве продукта затянувшаяся разработка почти не сказалась. Да, здесь нет выдающейся графики и целого списка уже привычных глазу технологий. Зато Call of Cthulhu может напугать неподготовленного прохожего так, как никаким Silent Hill или Resident Evil и не снилось – до дрожи в коленках и искреннего страха перед темнотой.

Ощущение, будто где-то там, за углом, в сгустившемся сумраке притаилась неведомая опасность, покидает лишь на считанные минуты. Каждая сюжетная сцена становится ис-

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



**8.0**

### Наше резюме:

Великолепный триллер, который неуклюже прикидывается 3D-экшном. Слегка подпорчен не самой современной графикой и завышенной сложностью.

### Новый способ сломать геймпад!

Аналогов у Call of Cthulhu что на Xbox, что на других платформах, практически нет. Разве что вспоминается проект Eternal Darkness: Sanity's Requiem для GameCube, где также эксплуатировалась тема пробуждения древнего зла, а герои сходили с ума, если игрок оказывался чересчур нерасторопным. Рекомендуем!



### КНУТ И ПРЯНИК

#### Плюсы:



Ощущение опасности и неподдельный страх – на протяжении всей игры. Захватывающий сюжет, умные загадки, оригинальный интерфейс, великолепная музыка.

#### Минусы:



Затянувшаяся разработка сказалась на качестве графики, некоторые эпизоды и головоломки получились невероятно сложными, AI противников недоработан.



### Литература на заданную тему

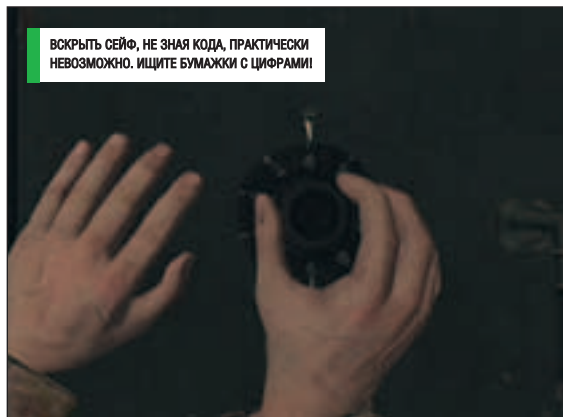
Таинственное существо Ктулху (Цтулху в некоторых переводах) не раз появляется на страницах произведений Говарда Лавкрафта. Однако в первую очередь стоит отметить небольшой рассказ «Зов Ктулху» и роман «Тень над Иннсмаутом» – именно они вдохновляли сценаристов и дизайнеров Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.



СОГЛАСНО ВСЕМ КАНОНАМ, ПОПАДАНИЕ В РАЗНЫЕ ЧАСТИ ТЕЛА ПРОТИВНИКА ПРИВОДИТ К РАЗЛИЧНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ.



НЕКОТОРЫЕ ВРАГИ ТОЖЕ НЕ ПРОЧЬ ПОСТРЕЛЯТЬ В ВАС.



ВСКРЫТЬ СЕЙФ, НЕ ЗНАЯ КОДА, ПРАКТИЧЕСКИ НЕВОЗМОЖНО. ИЩИТЕ БУМАЖКИ С ЦИФРАМИ!

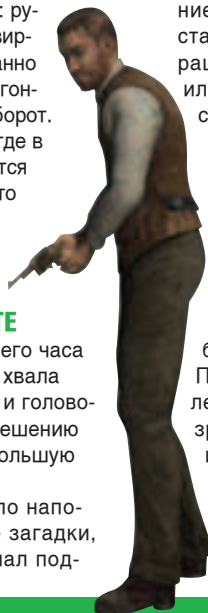


тинным подарком небес, позволяя перевести дух и собраться с мыслями, пусть даже немедленно после ее завершения на Уолтерса набросятся десятки озверевших аборигенов. Давное известно: видимая угроза страшит куда меньше, чем пугающая неизвестность. Кстати о туземцах: палить в разношерстный недружелюбный сброд (в том числе и чудищ всех мастей) придется достаточно часто. И не сказать, чтобы action-составляющая доставляла море удовольствия. Причина кроется в несколько странном поведении противников: они то проявляют чудеса сообразительности, то демонстрируют невероятную ограниченность. В Call of Cthulhu никогда не знаешь наперед, как поступит следующая тварь – оставит в покое, едва потеряв из виду, или начнет утомительное преследование. Оттого ис-

ход многих перестрелок совершенно непредсказуем: рутинно-однообразный виртуальный тир неожиданно сменяется настоящей гонимой со смертью и наоборот. Предугадать, когда и где в очередной раз взбесится AI, невозможно. Так что сводись игровой процесс к одной лишь стрельбе...

### ЗАГАДКИ В ТЕМНОТЕ

...Ктулху ждал бы своего часа очень долго. Однако, хвала Создателю, есть еще и головоломки. И именно их решению придется посвятить большую часть времени. Местные ребусы мало напоминают простенькие загадки, к которым нас приучал под-



жанр survival horror все последние годы. Не приходится двигать статуи и шкафы, постоянно возвращаться в одни и те же комнаты или играть на пианино «Лунную сонату», чтобы открыть потайную дверцу. Все гораздо изящнее, динамичнее и... сложнее. Никаких подсказок, никаких инструкций, как вскрыть сейф, и тому подобных послаблений не ждите! Работаем вслепую, не зная наперед, что ждет за углом и каким должно быть правильное решение. Проверке на «полезность» подлежит любой попавший в поле зрения предмет: ключ, бумажка, исписанная странными значками, книга, часы... Порою кажется, правильный путь никогда не будет найден. Но подождите отча-

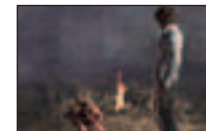
### АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Cold Fear

ПУГАЕТ ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Silent Hill 4: The Room

### Сохранить рассудок

Помимо ран физических, персонаж в Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth может получить и серьезную психическую травму. Вдруг начинает кружиться голова, перед глазами все плывет, он слышит потусторонние голоса и разговаривает сам с собой. Вы уж постарайтесь не просто выжить, но еще и не сойти с ума.

### Скоро Ктулху позовет снова

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth еще не успела появиться в продаже, а уж разработчики объявили о создании продолжения – Call of Cthulhu: Destiny's End. События вернут нас в город Иннсмут (Innsmouth), разрушенный по приказу правительства в 1928 году. Два главных героя, Эмили и Джейкоб, должны обыскать руины и пролить свет на те тайны, которые не удалось раскрыть Джеку Волтерсу. От игрока потребуются задействовать обоих персонажей, причем на этот раз используется вид как от первого, так и от третьего лица. Выход проекта пока назначен на лето 2006 года, хотя медлительность Headfirst может все изменить.



ПАЛЬБА ИЗ КУЗОВА ДВИЖУЩЕГОСЯ ГРУЗОВИКА – ДОСТАТОЧНО СОМНИТЕЛЬНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ.



ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ У НАС БУДУТ ПЯВЛЯТЬСЯ ПОМОЩНИКИ. ПРАВДА, ТОЛКУ ОТ НИХ НЕМНОГО.



### Зайдите в другой раз

Тех, кто, пройдя Call of Cthulhu однажды, решится повторить подвиг, ждет не слишком внушительная награда. Дополнительные уровни сложности (для законченных мазохистов), кое-какие сюрпризы по мере прохождения, да похвала за прыткость, меткость и выносливость – вот и все. Три-четыре концовки явно пригодились бы.



**В Call of Cthulhu никогда не знаешь наперед, как поступит следующая тварь – оставит в покое, едва потеряв из виду, или начнет утомительное преследование.**

иваться! Необходимое звено может неожиданно обнаружиться под самым носом – стоит только поискать как следует.

### НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРО ПАТРОНЫ!

Разработчики Call of Cthulhu решительно отказались от счетчиков, датчиков и прочей ерунды на экране. И теперь мы вынуждены постоянно держать в уме, сколько патронов осталось в запасе, и вовремя исцелять полученные Джеком увечья. Последние основательно влияют на боеспособность героя: сломанная нога резко замедлит скорость передвижения, раны рук и головы сказываются на меткости стрельбы и зрении. Так что бинты

и медикаменты никто не отменял – и чем их больше, тем спокойнее. Кроме медицины, есть и другой способ оставаться большую часть времени в хорошей форме. Он прост: не лезть на рожон! Если враг нас не заметил, обязательно начинать крупномасштабное наступление. Можно, воспользовавшись темнотой, обойти супостата и скрыться, так и не обнаружив своего присутствия.

### НА ЗВУК И ЦВЕТ

Как уже было сказано чуть выше, неторопливость авторов все же сказалась на качестве графики. Но это не означает, что картинка убога и вызывает исключительно негатив-

ные эмоции. Просто ей не хватает того уровня детализации, к какому нас приучили Halo 2 и Far Cry Instincts. Да и сумрак, окутывающий большую часть игрового мира, порой вызывает не страх, а раздражение. Нередко нужный нам предмет или дверь не удастся найти лишь потому, что его вообще не видно, нет поблизости никаких источников освещения.

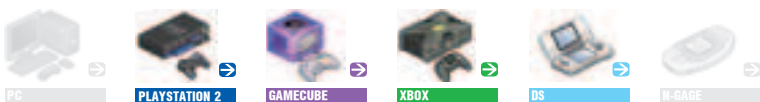
Музыке повезло больше. Мелодий довольно много, они, несмотря на диктуемые жанром условия, разнообразны и четко соответствуют общему настрою. Чуть хуже потрудились над звуковыми эффектами и голосами персонажей. Джек озву-

чен практически безупречно, а вот кое-кто из второстепенных героев произносит положенный по сценарию текст откровенно невыразительно. Хотя это уже придирки: когда речь идет о жизни и смерти, кто обратит внимание на такую мелочь?

### ВЛАДЕЛЬЦАМ ХВОХ ПОСВЯЩАЕТСЯ...

Смертные, прислушайтесь к зову Ктулху, великого Жреца древних повелителей Земли, кто крепко спят в Городе под водой! Встречу с ним вы едва ли скоро забудете... Отличное приключение – только для Хвох. ■





**Автор:**  
Алексей Старовойтов  
starcad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube, DS
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.konami.com/qs/gameinfo.php?id=153">http://www.konami.com/qs/gameinfo.php?id=153</a>	

# Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare

Третья попытка возродить из пепла когда-то популярный сериал. По уже устоявшейся традиции – неудачная.

**И** ведь ничего плохого в самой идее воскрешения кумиров прошлого нет, другое дело, что случаи, когда подобные попытки оказывались действительно удачными, можно пересчитать по пальцам. Mutant Nightmare (равно как и две ее предшественницы), как ни прискорбно, к ним не относится. Хорошо хоть, что на сей раз удалось избежать того позора, которым обернулась в свое время TMNT2: Battle Nexus. Третья часть, как и первая, – самый обычный beat'em up, со всеми присущими еще оригиналу достоинствами и недостатками. И последних, признаемся, немало. Минут за сорок игра успевает осточертеть до невозможности: на службе у его величества Однообразия состоит практически все – на скорую руку сляпанные уровни (больше подходящие на плод «фантазии» компьютерера, но никак не человека), мягко говоря, «незамысловатая» игровая механика, никудышная,



КОГДА У ВСЕХ НАКОПИТСЯ ЛИНЕЙКА СПЕЦПРИЕМА, КАЖДОМУ УЧАСТНИКУ ПОТАСОВКИ НУЖНО БЫСТРО НАБРАТЬ НА «КРЕСТОВИНЕ» УКАЗАННУЮ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ КНОПОК.

не считая пары треков, музыка, сюжет в худших традициях сериала... Перечислять можно и дальше: стыд-

ных мест, где халтура видна невооруженным глазом, – море разлитое. В идеале игра рассчитана на четверых: недостающих игроков вам легко возьмет AI. Геймплей по сравнению с первой частью мало изменился, боевая система все так же незатейлива – любая драка сводится к своевременному нажатию пары кнопок. Зато нужно собирать драгоценные камни на уровнях – их впоследствии предстоит расходовать на улучшение характеристик героев. Стычки с боссами ничего особенного собой не представляют – главы разве лишь сильнее рядовых врагов, коих в обычном случае за раз выскакивает не больше десятка голов. Удручающую картину отчасти скрашивает приятная стилистика, позаимствованная из мультсериала, в очередной раз доказывающая: технология cel-shading способна вытянуть даже самые безыскусные трехмерные модели. Не подкачала (в основе своей) озвучка – 3 главы по

## Портативные радости

DS-версия куда уместнее бы смотрелась на GBA, ведь уникальные возможности DS здесь задействованы от силы процентов на десять. Тачскрин служит скорее необязательным довеском – к примеру, с его помощью на уровнях открывается канализационный вентиль (см. скриншот).



### КНУТ И ПРЯНИК



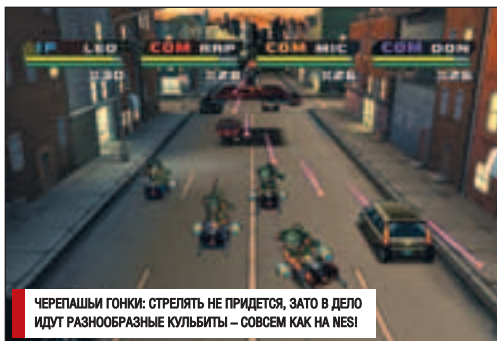
#### Плюсы:

Любимые герои, вполне приличная озвучка, симпатичные анимационные вставки, возможность играть вчетвером.



#### Минусы:

Унылый игровой процесс, кошмарный дизайн уровней, трудности с камерой и управлением, ужасно однообразный саундтрек.



ЧЕРЕПАШЬИ ГОНКИ: СТРЕЛЯТЬ НЕ ПРИДЕТСЯ, ЗАТО В ДЕЛО ИДУТ РАЗНООБРАЗНЫЕ КУЛЬБИТЫ – СОВСЕМ КАК НА NES!



МИНИ-ИГРА, ИМИТИРУЮЩАЯ ТИП. ЗАРАБАТЫВАТЬ БОНУСЫ ЗДЕСЬ НУЖНО МЕТКИМИ БРОСКАМИ СЮРИКЕНОВ.



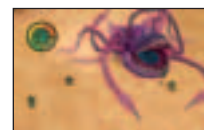
## АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Teenage Mutant Ninja Turtles

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



5.5

### Наше резюме:

Советовать TMNT3: Mutant Nightmare не побоимся лишь младшим школьникам из числа фанатов сериала. Да только таких нынче днем с огнем не сыщешь.

15-20 миссий стоило пройти только ради того, чтобы удостовериться в участии Камерона Кларка (именно он озвучивал Леонардо в телесериалах 90-х; много позже он же подарил голос Ликвиду Снейку). Но спасти более чем средний проект это обстоятельство, как вы понимаете, неспособно. ■





**Автор:**  
Алексей Кеменов  
kemenov@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cauldron
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 1.8 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

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

# Gene Troopers («Совершенные убийцы»)

Кунсткамера размером в шесть планет. Оскорбленное самолюбие, обещанная семья и много злости. Генотипом по мерзким типам!

Поначалу кажется, будто бы Gene Troopers – обыкновеннейшая компиляция, сборная солянка, вряд ли достойная какого бы то ни было внимания. Но нет, пройдя игру, понимаешь: несмотря на аляповатый игровой мир, на наивно-яркие краски, игра вполне самостоятельна и своеобразна. Шесть планет кишмя кишат отборными отрядами бойцов-мутантов без страха и упрека, что везде и всюду ищут генетический материал, основную тамошнюю ценность. А главный герой – жертва чудо-

вищного эксперимента, в котором он лишается дочери и, что самое главное, собственного тела. Впрочем, у него есть возможность отплатить захватчикам их же научно-фантастической монетой, ведь пресловутый эксперимент сделал его таким же суперменом, ни в чем не уступающим своим обидчикам. В этом приключении будет и любовь, и древняя раса Паразитов, и могущественный Артефакт... Если бы новоявленный мутант пошел мстить системе в одиночку, его прихлопнули бы еще во вступитель-

ном ролике. У главного героя всегда будет с кем перекинуться парой необыкновенно выпернутых фраз или поохотиться на фауну – даже киборг Trigger в состоянии поддержать беседу. Плохо лишь, что этим все и ограничивается – никаких тактических операций, клятвенно обещанных пресс-релизами, нет и в помине, а лишний ящик или бочка становятся совершенно непреодолимым препятствием. Поэтому единственным помощником, на которого можно положиться, остается оружие, благо, арсенал главного героя внушает уважение. Дизайнеры Cauldron придумали весьма оригинальное снаряжение, даже шестиствольный пулемет – и тот удвоенный! Не обошлось и без пистолета с оптическим прицелом, и без энергетической винтовки, и без весьма эффектного электрического ружья – это лишь часть солидного героического арсенала. А уж про гравитационную перчатку, прямую наследницу Gravity Gun из Half-Life 2, и говорить нечего. Думается, «привет от мистера Фримена» неслучаен: оружие оправдывает средства, вложенные в лицензирование физического движка Havok, нещадно его эксплуатируя. Практически на каждом уровне найдется пара головоломок, в которых никак не обойтись без вышеупомянутого устройства. Да и точно шмяк-

**ВЕРДИКТ** ➔

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★☆☆ **7.0**

**Наше резюме:**  
На удивление пристойный и яркий кроссплатформенный FPS.

нуть мутанта-другого ящиком подчас бывает куда проще, чем устроить с ним перестрелку. Но не спешите записывать это в добродетели, потому как, пытаясь выжать из Havok все соки, разработчики нарочью забыли об игровом балансе как таковом. Можно без каких-либо трудностей пройти игру на высоком уровне сложности, вооружившись одной лишь перчаткой. Впрочем, сделать оружие по-настоящему действенным все-таки можно – на это у Gene Troopers есть достаточно богатая (для шутера, конечно) RPG-составляющая, что позволяет приобрести на собранный с вражеских трупов генетический материал разнообразные мутации, улучшающие характеристики персонажа. Например, игрок может экипироваться ночным видением, способностью к восстановлению или же местным bullet time – была бы кислота. Дезоксирибонуклеиновая, разумеется. Несколько раз-

## Сетевые мутанты на выгуле ➔

Мультиплеер в Gene Troopers не уступает одиночной игре в самобытности. Здесь не только другая игровая механика, но и привычное оружие обладает совершенно иными свойствами, а про антураж да технику и говорить нечего. Единственное «но» – режимов игры всего два. Это, увы, лишь Deathmatch и Team Deathmatch.



### КНУТ И ПРЯНИК + -

**Плюсы:**  
Диалоги, световые эффекты, двойная порция шестиствольных пулеметов, анимация моделей, the grip glove, «ролевые элементы».

**Минусы:**  
Местами отвратные текстуры и дизайн уровней, безумный сюжет, заскриптованность и излишняя пестрота картинки.





ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ПУШКА — ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ В ИГРЕ. НО ПРОТИВ ДВУНОГИХ МАХИН НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ ОНА БЕССИЛЬНА.

## Игрок волен экипироваться ночным видением, способностью к восстановлению или местным bullet time.

бавляют геймплей футуристические боевые машины с бластерами и большими пулеметами, на которых борьба за чистоту генофонда ведется еще эффективнее.

Все прелести архитектурного, животного и природного разнообразия шести здешних планет сводятся на «нет» странноватым дизайном уровней. По-настоящему удач-

ные и игральные локации встречаются еще реже, чем интересные скриптовые сцены. Несмотря на это, графическую составляющую игры можно считать весьма качест-

### Спасибо тебе за все, Navok!

В Gene Troopers задействованы технологии знаменитой компании Navok, подарившие проекту не только взаврадающую физику. Мертвые вражеские мутанты падают на пол, ударяются об стену или эффектно подбрасываются вверх в соответствии со всеми законами физики и анатомии. Мало того, грамотно примененный пакет Navok Animations стал залогом действительно качественной анимации. Наконец, именно благодаря принятой на вооружение в Navok оптимизации использования памяти игра умудряется не «тормозить» даже на средних по сегодняшним меркам PC.



ПОЖАЛУЙ, «ПЕЩЕРНЫЙ» СВЕТ ВЫШЕЛ У CAULDRON ЛУЧШЕ ВСЕГО. ВПРЧЕМ, И В ЭТОМ ЖИВОПИСНОМ МЕСТЕ НУЖНО СТРЕЛЯТЬ. И МНОГО.



БОЛЬШЕ ВСЕГО ЭТА СЦЕНА НАПОМИНАЕТ СОВРЕМЕННУЮ ВЕРСИЮ DESCENT.

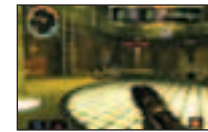
### АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Half-Life 2

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Project: Snowblind



венно проработанной хотя бы за световые эффекты. Спецэффекты, словно добрая ирония, заставят бывалых игроков долго тосковать о временах SNES и тамошних научно-фантастических шутерах. И, что особенно радостно, в Cauldron сумели не заступить за тонкую грань, отделяющую стильную, оригинальную иронию от пошлой безвкусицы. Играть в Gene Troopers можно и нужно. Улыбнуться какой-нибудь беседе, вдоволь позабавиться с Neuron Drift (привычный bullet time называется в игре именно так), изничтожить парочку «вон тех парней» и, наконец, вспомнить про собственную дочь. Ведь концовка, в лучших традициях JRPG, целиком и полностью зависит от степени изощренности прохождения — есть вероятность, что все кончится весьма плачевно. ■



**Автор:**  
**Spriggan**  
 spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
■ ЖАНР:	action/platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб» (PS2)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Blitz Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://pacmanworld3.namco.com>

# Pac-Man World 3

**Namco напрасно считает, что если у мэскота юбилей, то можно немедленно клепать посредственность с его участием.**

**П**ризнаться, не ожидали такой подлянки от Масаи Накамуры. Казалось бы, 25-летие Пакмена – главнейшего персонажа «компании N, но не Nintendo» – достаточно знаменательное событие, чтобы отпраздновать его роскошной игрой. После изумительных Pac'n Roll и Pac-Pix и в голову бы не пришло, что японский колобок отметит свою четверть века (только вчитайтесь!) во втором сиквеле не самого лучшего платформера. («Возможно, бранное слово. Его употребление в литературном языке нежелательно», – поправляет Microsoft Word.) С синим ежом «платформенного» Пакмена не сравнивал только ленивый, но господ разработчиков это нисколько не смущает. Тотем Namco не научился скакать по головам и кататься на огромной ско-

рости – прямо как Соник. Отличие, конечно, есть – колючий спринтер моментально сворачивался клубком, а вечновеселый блин комом сначала дергано шевелит ногами, изображая бег на месте. Не стесняется он обезьянничать и с ехидны Наклза – точно так же буцкает врагов кулаками, из вежливости не завершая комбинацию апперкотом. Сколько бы спектральных монстров это существо ни съело, нас теперь не переубедить: это не Пакмен. Индивидуальности настоящего Пакмена хватало на десятерых, а местный заменитель настолько жалок, что к нему приставили призраков Блинки и Клайда. Погода в Пакляндии, увы, не задалась.

Значимость Pac-Man World 3 подчеркнута лишь сюжетом – с графикой заморачиваться никто и не помышлял, приторочив движок второй части. Напомним, что Pac-Man World 2 родилась в 2002 году, в то время казалась убожеством на фоне прошлогодней Sonic Adventure 2 и уже спустя пять месяцев была растоптана коваными башмаками Super Mario Sunshine. Третья игра геройствует пуще прежней – ведь за минувшие годы мы налюбовались на приключения Джека с Декстером, Рэтчета с Кланком, команды Соника, енота Слая и камрада Разлутина. Пресная цветовая гамма и безобразно малое количество текстур – красоты очень сомнительные. И пусть бы даже так – в конце концов, невзрачная внешность почти не испортила сумасшедшую I-Ninja, – но никто не соизволил устранить баги. Ноженьки Пакмена проваливаются в пол, прыжки по верхушкам часто оборачиваются зависанием в воздухе, а двери порой забывают открываться, предлагая проходить сквозь них. Не объявись приличный Пакмен на DS, Pac-Man World 3 легко бы похоронила репутацию колобка. Игра, заслуживающая сравнения разве что с бюджетным вторсырьем по мотивам голливудских кинолент, – не то, чего мы привыкли ждать от Namco. Скоро грозе приведений предстоит выдержать еще один удар по чести и достоинству – в 2006 году нас ошарашит нечто с пугающим названием Pac-Man World Rally. – **С Днем Рождения, Пакмен! – Катитесь к черту, грязные халтурщики!** И Пакмен повесился. ■

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★ **5.5**

**Наше резюме:**  
 Что поставь, что положи – рядовой платформер с усредненным геймплеем и довольно-таки неприятной графикой четырехлетней давности.



## Масляный голосок

Поскольку 25 лет – не 24, Пакмен заговорил. Это свершилось на Outsorce Media – крупнейшей студии по созданию музыки и звуковых эффектов. На самом деле голос желтого шарика принадлежит Мартину Т. Шерману (см. фото), который успел отметить в Driv3r, Second Sight и TimeSplitters: Future Perfect.



### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
 Пакмен, руки Пакмена, ноги Пакмена, лицо Пакмена, перчатки на руках Пакмена, ботинки на ногах Пакмена, голос Пакмена, Блинки и Клайд.
- Минусы:**  
 Устаревшая графика, простецкий дизайн, косо спланированные уровни, лавина штампов, нескончаемые прыжки, платформы, пропасти.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**НА УРОВНЕ**



Scaler

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



I-Ninja



СЮДА БЫ ТЕКСТУР РАЗА В ДВА ПОБОЛЬШЕ – ВЫШЕЛ БЫ КРАСИВЫЙ ЗАМОК.



ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО СМОТРИТСЯ БЕЗУПРЕЧНО, – ЭТО САМ ПАКМЕН.



ТАКОЕ КОЛИЧЕСТВО ПЛАТФОРМ И ПРОПАСТЕЙ ДОКОНАЕТ КОГО УГОДНО.



Выиграй 15 000 рублей!!!

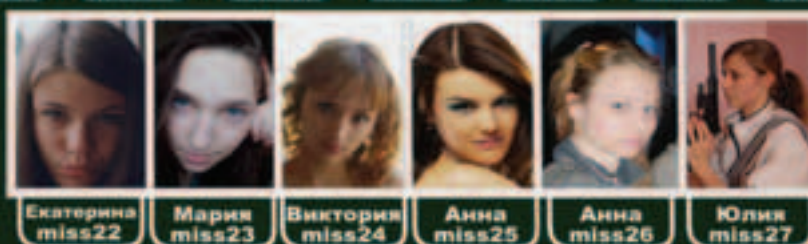
Угадай, кто из 27 претенденток станет обладательницей титула "Мисс Gameland Award" и получи 15 000 рублей!!!

Отправь sms с кодом участницы (miss1, miss2...), которая по-твоему победит, на короткий номер 3080.



(game)land

Русс ГИМТ-М  
www.russgimtm.ru



Имя победительницы будет объявлено на церемонии Gameland Award в начале марта 2006 года, и если именно ты пришьешь 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



## КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

**1.** В последнем фильме **Кинг Конг** забрался на:

1. Всемирный торговый центр
2. Эмпайр Стейт Билдинг
3. Пизанскую башню

**2.** Торговые суда обычно занимают:

1. Каботажем
2. Саботажем
3. Абордажем

Ответы присылайте по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 28 февраля. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 3/2006» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 24 (201) – Марина Косых (Перль).  
Правильные ответы – А (два) и А (Шле).

## АГЕНТЫ 008: КИНОПЕРИИ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Fred & Jeff: Terror, Fright and Dead
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	adventure
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Zeta Games
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С» / snowball.ru
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Alcachofa Soft
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	До 2

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://games.1c.ru/agents008kino>

### РЕЗЮМЕ:

Забавная adventure с неплохим юмором и безнадежно устаревшими графикой и управлением.



**М**ортадело и Филемоне продолжают сеять ужас в сердцах злоумышленников. На сей раз циничные кино-террористы превращают женщин в дюймовочек и, вообще, всячески мешают творческому процессу. Распутывая совершенно бредовое дело, героям придется побывать на Диком Западе, оценить пение Франкенштейна и сделать маникюр Фредди Крюгеру... Как и в предыдущих сериях, управлять придется обоими агентами сразу, что на самом деле доставляет одни неудобства – чего стоит только раздельный инвентарь. Зато ценители анти-детективных методов смогут играть вдвоем, поделив между собой роли. Графикой, как обычно, нас баловать не стали, но отличная российская озвучка сглаживает досадное впечатление. Как ни крути, а шутки попадутся на редкость удачные. ■

## PETER JACKSON'S KING KONG



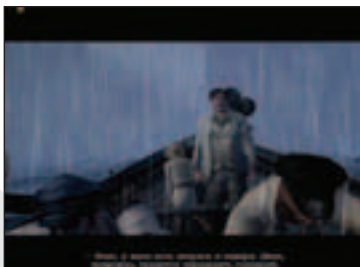
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Peter Jackson's King Kong
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	action
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Ubisoft Entertainment
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Бука»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Ubisoft Montpellier
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.king-kong.ru>

### РЕЗЮМЕ:

Отличная игра по отличному фильму. Пример для подражания всем проектам по кинолицензии.



**О**фициальная игра по фильму «Кинг Конг» – и этим все сказано. Эпизоды из фильма, максимальная схожесть сюжета и море приключений и головоломок будут преследовать вас ближайšie двенадцать часов. Знакомьтесь – Джек Дрисколл. В его компании придется провести большую часть игры, без усталости метая копыя в бесчисленную пресмыкающуюся живность. Но гвоздь программы, конечно, Кинг Конг. При его появлении невозможно оторваться от монитора. Можно часами напролет бить морду динозаврам и лазать по небоскрегам. Вот если бы врагов было чуть больше – зверинец до неприличия скуден. Зато глаз радуется – сразу видно, откуда у игры ноги растут – графика весьма недурна, а актеры озвучки потрудились не хуже, чем в фильме. Красиво, с размахом, интересно. ■

## SILENT HUNTER 3



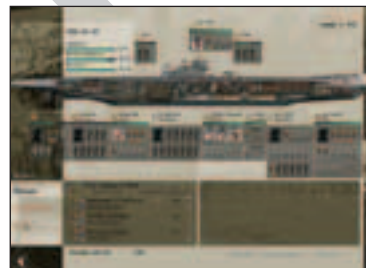
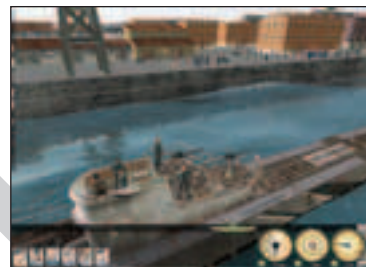
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Silent Hunter 3
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	simulator
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Ubisoft Entertainment
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С» / «Лорпус»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Ubisoft Romania
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
P4 1.4 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://games.1c.ru/sh3>

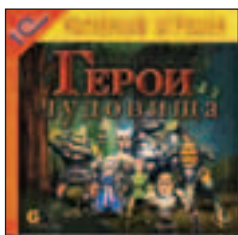
### РЕЗЮМЕ:

Лучший симулятор подводных лодок с потрясающей графикой и вниманием к деталям.



**С**имуляторы подводных лодок – чрезвычайно редкий и норовистый зверь. До сих пор никому не удалось совместить красивую обертку с добротной начинкой. Но это первая игра, которая порадует и видавших виды подводников, и зеленых салага. Ну а графике поражаются все. Ночные пожарища, вспышки осветительных снарядов и с любовью прорисованные отсеки подлодки. Да по ним экскурсии можно водить! Покопавшись в настройках, можно мгновенно превратить легкую морскую прогулку в работу для профессионалов. Но даже если вы и не умеете рассчитывать торпедный треугольник, команда замечательно говорит по-русски, а тонны отличных переведенных инструкций со временем сделают из вас настоящего капитана-подводника. Эта игра поражает вас первой же торпедой... ■

## ГЕРОИ И ЧУДОВИЩА



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Medieval Conquest	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	RTS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Global Star Software
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С» / «Логрус»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Cat Daddy Games
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
[http://games.1c.ru/medieval\\_conquest](http://games.1c.ru/medieval_conquest)

### ■ РЕЗЮМЕ:

Очень своеобразная стратегия в мультяшном стиле. Непременно понравится поклонникам Settlers.



## УТОПИЯ СИТИ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Utopia City	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	FPS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Не объявлен
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Руссобит-М» / Play Ten Interactive
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Parallax Arts Studio
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	До 32

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
P4 1,5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.utopiareal.com/city>

### ■ РЕЗЮМЕ:

FPS с нелинейным сюжетом. Гораздо больше, чем обыкновенный шутер, но, к сожалению, еще не RPG.



Оригинальные стратегии нынче можно смело возводить в ранг вселенского чуда, и эта – одна из них. Очарование от приятной графики и умильных карапузов на экране быстро сменяется удивлением и неподдельным интересом. Весь процесс строится вокруг трех типов героев, ради которых придется возводить огромные города – фермы, кузницы и даже публичные дома... А вот добычи ресурсов нет совсем! Зарабатывать предлагается исключительно огнем и мечом. Как вам, например, охота на гигантских опарышей? Система чрезвычайно проста и невероятно запутана одновременно. Спасают только дотошный перевод и бесконечные подсказки, которые вы вряд ли отключите до конца игры. Удовольствие портит лишь предельная однобокость заданий – право, охота на опарышей быстро надоедает... ■

Матрица не перестает будоражить умы разработчиков. Добро пожаловать в очередной виртуальный мир. Правда, на этот раз люди живут в нем вполне добровольно и вовсе не собираются его покидать. А пока они нежатся в электронной неге, Земля катится в тартарары. Нам же поручено вернуть заигравшееся поколение в реальный мир наиболее простым способом – превратить утопию в ад. От банального FPS игру отличает свобода действия. Хотите – бросайтесь на каждого встречного с автоматом, нет – вливайтесь в ряды виртуальных жителей, забыв про приказы начальства и спасение человечества. Но задания для вас найдутся при любом развитии сюжета, и многочисленные устройства пойдут в ход. Поклонникам киберпанка посвящается. ■

## THE SIMS 2



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
The Sims 2	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	lifesim
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Electronic Arts
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Софт Клуб»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Maxis
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10446>

### ■ РЕЗЮМЕ:

Блестящее продолжение культовой игры – придаться практически не к чему, да и не хочется.



За несколько лет виртуальные человечки успели поселиться в миллионах настоящих домов, стать предметом обожания, ненависти и бесконечных споров. Оригинальная игра породила бесчисленные дополнения и кучку подражаний. Теперь же полноправный наследник готов дать отпор любой критике. Устаревшую изометрию сменил изумительный трехмерный движок с подobaющими запросами. Свободная камера, динамическое освещение и детальная анимация тысяч разнообразных движений – настоящий живой мир по ту сторону экрана. Тем более что наши подопечные теперь обрели смысл жизни – короткой, но насыщенной, как голливудская мелодрама. Они рождаются, учатся говорить и

ходить в туалет, поступают в колледж, влюбляются, женятся... Всего один виртуальный месяц отделяет их от уютной могилки на городском кладбище. И за это время нужно успеть исполнить все их бесчисленные желания – от претивной работы до секса в примерочной кабинке или особо изощренной диеты. А самое главное – успеть передать бесценные гены детям, которых вам снова придется учить говорить, ходить в туалет... На сколько вас хватит? Ведь можно взять под опеку целый город в российской глубинке. Да-да, качество перевода заставляет поверить, что все действительно происходит именно там. Хотя вслух местные жители по-прежнему переговариваются на непонятном «симском» диалекте... ■





Рассказывает  
Константин Говорун:  
**Xbox 360 vs.  
PlayStation 3**

В субботу, когда на выставке появилось много добросовестных школьников, не прогулявших занятия в пятницу, почувствовал себя, как на форуме «СИ».

- А что будет в 200-м номере?
- А почему Купер так мало пишет?
- Куда подевался Назаров?

Единственный неожиданный вопрос задал солидный дядечка: «А почему вы не демонстрируете PlayStation 3? Я думал, здесь будет PlayStation 3, поэтому и пришел».

Но это еще что – Другой стал спрашивать, в какую цену ему обойдется покупка Xbox 360. У нас, понятное дело. В ноябре 2005 года.



**Конкурсы**

Очаровательная Инна Яшина (наш PR-менеджер) и подконтрольные ей студенты развлекали посетителей конкурсами с ценными призами от Beyerdynamic. Бедным геймерам пришлось срочно научиться петь, танцевать и выполнять другие нетипичные для мастеров джойпада действия. Фишшш! Самые ловкие и умелые получали новые наушники, а все остальные – любимые журналы и постеры. При желании можно было тут же организовать себе автографы любимых авторов.



# Home Cinema & Interactive



Рассказывает  
Константин Говорун

**Петербург-на-Днепре**

Семинар для игровой прессы устроители выставки начали с трех тезисов. Первый: в наших журналах нет серьезных аналитических материалов, в то время как в украинских они в избытке. Второй: в России не проводятся специализированные выставки для консьюмеров, а если и проводятся – узконаправленные и с малой посещаемостью (на PlayStation Experience – «до 2 тыс. человек»). То ли дело – «Игроград». Третий я забыл.

**Н**аш журнал не раз устраивал праздники для своих читателей, но чаще всего в Москве. Были и выездные мероприятия, но из сотрудников издательства на них приезжали PR-менеджеры или высокое руководство, но не те, кто непосредственно делает журнал. И вот, наконец, в рамках выставки Home Cinema & Interactive, прошедшей 24 ноября

в Манеже города Санкт-Петербурга, состоялся День читателя игровых журналов (game)land, куда в командировку были отправлены более знакомые вам люди. «Страну Игр» и «РС ИГРЫ» представляли заместители главных редакторов – Константин Говорун и Алексей Ларичкин соответственно. Наш новый проект – электронный журнал Game Developer Russia –

не так известен обычным геймерам, но его руководитель, Анатолий Норенко, уже несколько лет публикуется в «СИ». На втором этаже наш стенд соседствовал с инсталляциями коллег-конкурентов, напротив располагались «1С» и петербургские студии разработки игр. Например, студия VZ Labs, авторы «Ядерного Титбита», показывала пару-тройку новых

проектов. Издательство «Новый диск» активно продвигало консоль Nintendo DS – все желающие могли оценить самые свежие хиты для нее, включая знаменитый Nintendogs. Знакомая история Nintendo было предложено участвовать в викторине с концептуальными вопросами. Один из них звучал следующим образом: «Как называется новая игровая пристав-

## «Страна Игр» в Санкт-Петербурге



Рассказывает  
Константин Говорун

### «СИ» издает Soul Calibur?

«А можно автограф?» – просит мальчик лет четырнадцати от роду. В руки он сует постер с Засаламелем, на нем – логотип Official PlayStation 2 Magazine. Напускаю на себя суровый вид и говорю: «Извини, но это вражеский журнал и вражеский постер». «Какой же он вражеский?» – недоумевает читатель. – Это же Soul Calibur III! A Soul Calibur III – это «Страна Игр», разве нет?»

Автор:

Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru



Рассказывает  
Анатолий Норенко

### Gameway to Russia

Семинар для игровой прессы, проведенный в рамках выставки, позволил представителям различных изданий поделиться своим опытом и проблемами. Огорчало малое количество участников, искренне надеемся, что ситуация исправится в будущем. Мое выступление было посвящено тому, каким образом компания (game)land занимается PR российского игрового рынка и привлечением иностранных компаний в нашу индустрию.



# «Страна Игр» в Санкт-Петербурге



ка от Nintendo?» Вариантов ответа три – Nintendo Evolution, Nintendo Destruction и Nintendo Revolution. По-моему, гениально. На стенде «СИ» можно было принять участие в конкурсах, пообщаться с редакторами или приобрести номера наших журналов по смешной цене в 50 рублей. Помимо всего прочего, на Home Cinema & Interactive прошел пер-

вый открытый семинар игровой прессы. Помимо типичных проблем, вроде заниженных зарплат и гонораров (по сравнению с специализированными изданиями), обсуждались и более интересные. Например, представитель рекламного агентства Entermedia рассказал о Product Placement в играх на примере блокбастера «Ночной дозор» от Nival Interactive. Напом-

ним, что там активно рекламировался «Альфабанк». Он же поведал о первых в России серьезных исследованиях аудитории компьютерных и видеоигр – ее качественного состава. Они еще не завершены, но в итоге мы узнаем, какие социальные группы интересуются интерактивными развлечениями, насколько платежеспособны геймеры и, естественно, сколько

девушек предпочитают Devil May Cry куклам «Барби». В будущем мы обязательно постараемся отправлять на все Дни читателя редакторов или хотя бы известных авторов журнала. И, если будет возможность, организуем популярные среди посетителей мини-турниры по видеоиграм (по Soul Calibur III – непременно!). Читайте «СИ» и следите за анонсами! ■

**GAMELAND  
AWARD 2**

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



**ШЕЛЕСТ**



**АНТОН КОМОЛОВ**

ОРГАНИЗАТОР

**(game)land**

ОРГАНИЗАТОР

**YRP RU**

ОРГАНИЗАТОР



Организатор

**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



Участники церемонии Gameland Award об отношении к компьютерным играм и своим любимым играм

# ЗВЕЗДНЫЕ ИГРЫ



**Винс Дези,**  
президент компании Running With Scissors,  
специальный гость церемонии:

– Для меня игры начались на улицах Бруклина, в Нью-Йорке. Мы играли в стикбол, в скельзи, в гандбол. Детвора вечно болталась во дворе. А потом появилась Atari – и мир навеки изменился. У всех у нас есть история и культура, поэзия и литература, музыка и кино. А сегодня нас всех, со всей историей человечества до наших дней, объединяет то, о чем прежде никто не мог и помыслить. Старость повержена – отныне все мы молоды. Через границы, минуя языковые преграды и презрев законы, компьютерные и видеоигры несут грядущую революцию.



**Антон Комолов,**  
радиоведущий,  
ведущий Gameland Award:

– Вообще, я крайне редко играю в какие-либо игры, поэтому абсолютно не слежу за новинками. Возможно, из-за того, что в свое время слишком много играл. Правда, сейчас мало кто помнит те игры: F-19, Budokan, Goblins, SimCity и некоторые другие. Последние мои серьезные игрища пришлись на только-только появившийся Doom и самый первый Quake. А теперь как-то не получается. Какое-то время назад купил себе «Следствие ведут Колобки» (давно люблю всякие квесты), так до сих пор даже не попробовал! Все времени нет!!!



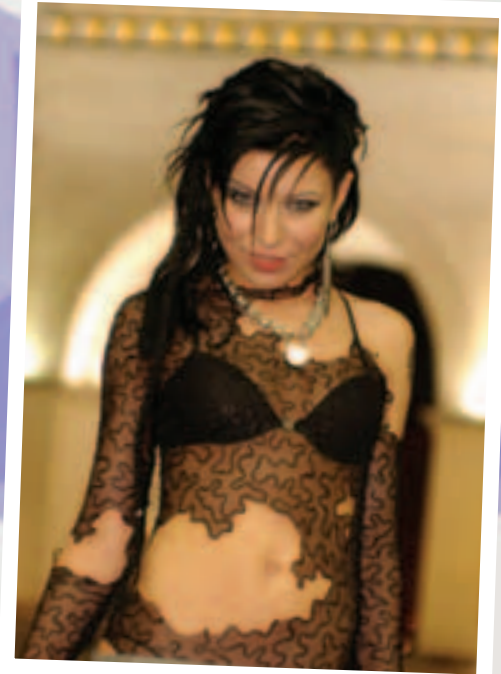
**Дельфин,**  
певец, ради участия в церемонии прервал свой  
зарубежный гастрольный тур:

- **Как ты относишься к компьютерным играм?**
- Как и любой нормальный человек, хорошо отношусь. Сам начал играть, когда появились первые телевизионные приставки, в играх которых летали какие-то квадратики
- **Сейчас играешь?**
- Да, иногда люблю часок-другой поиграть.
- **Есть любимая игра?**
- Ratchet & Clank – игра про космического лисенка, любимая игра всей моей семьи.
- **Если бы тебе предложили стать прототипом героя компьютерной игры, кем бы ты хотел быть и в игре про что?**
- Хотел бы быть каким-нибудь совершенно нереальным героем... Чем меньше бы это соответствовало реальности – тем интереснее.





Во второй церемонии Gameland Award, которая пройдет 25 февраля 2005 года в Театре Российской армии, примут участие как звезды игровой индустрии России и СНГ, так и известные рок- и поп-исполнители, телеведущие, актеры кино и многие другие. Почетным гостем станет Винс Дези, который специально для участия в церемонии прилетит из Америки. Незадолго до мероприятия мы решили пообщаться с некоторыми участниками шоу и уточнить их отношение к компьютерным играм, их игровые пристрастия...



## Шым,

участник группы «Каста», на церемонии исполнит композицию «Затмение», которая будет сопровождаться необычным световым шоу:

– Игры, пожалуй, самый занятный «утилизатор» времени. Раньше я довольно много в них играл. Не знаю, помнит кто следующие названия, но в свое время я часами сидел за UFO (X-COM), Dune, Police Quest, Space Quest. Сейчас не играю. Сторонюсь.

– **Какая из перечисленных игр была самой любимой?**  
– X-COM 2

– **Если бы вы могли стать героем компьютерной игры, кем бы вам хотелось быть и почему?**

– Иногда хочу стать Рас-Ман'ом и проглотить какого-нибудь негодяя.

## Юля Савичева,

поет на церемонии о любви:

– **Юля, играла ли ты в детстве в какие-нибудь компьютерные игры?**

– Компьютерных игр и приставок у меня в детстве не было, поэтому если и играла, то изредка, у кого-то в гостях. Но зато у меня была игра типа «Тетрис», такая средневековая змейка, пожирающая какие-то частички, попадающиеся ей на пути.

– **Не густо. А кроме пожирающей змейки были какие-нибудь еще запомнившиеся игры?**

– Мне запомнилась одна игра, в которую я как-то играла в гостях. Не помню, как называлась. Там некая девушка бродила по замку с призраками, где можно было делать много разных превращений и еще бог знает каких фокусов. Но я в этом не разбираюсь, поэтому просто бродила и все...

– **Если бы тебе предложили стать прототипом героини компьютерной игры, то кем бы ты хотела стать?**

– Наверное, какой-нибудь всеразрушающей на своем пути машиной, вернее – устройством, которое крушит все вокруг!!! Шутка.

## Елка,

певица, «девочка в Пежо»:

– **Играешь ли ты в компьютерные игры?**

– Кроме «пасьянса» сейчас ни во что не играю. Некогда – гастролы, съемки, записи песен. Да и все-таки компьютерные игры – удел мальчишек. В детстве играла лишь в «Ну погоди!».

– **А если бы тебе предложили стать прототипом героини компьютерной игры, кем бы ты хотела стать и почему?**

– Бессмертной блондинкой с роскошным бюстом... Дайте человеку помечтать.

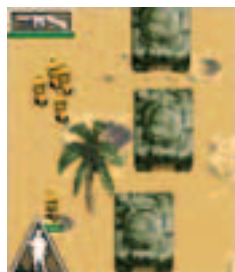
Мобильные игры дают фору компьютерным!

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



## БОЛЬШАЯ ВОЙНА

На днях компания Mforma явила общественности свой очередной проект – Call of Duty 2. На этот раз дух игры оказался максимально приближен к компьютерной версии. А десяток рвущихся в бой союзников и огонь артиллерии должны передать настоящую атмосферу войны. Хотя, судя по скриншотам, лучше всего соратники справляются с ролью живого щита. Куда приятнее информация о разросшемся арсенале. Пистолеты, автоматы, карабины, снайперские винтовки и противотанковые ружья – еще не полный список обещанных нам игрушек. Причем большая часть из них будет иметь альтернативный режим огня. Например, из «Томпсона» можно обстрелять весь экран сразу – хватило бы только патронов. В ближайший месяц эта игра появится и в России. ■



## ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Международная ассоциация игровых издателей ELSPA представила очередной отчет о самых продаваемых мобильных играх в Европе. Увы, многие названия все еще не знакомы большинству отечественных обывателей. Итак:

- 1) Tetris (Jamdat)
- 2) EA Sports Tiger Woods PGA Tour Golf 2005 (iPlay)
- 3) Doom RPG (Jamdat)
- 4) Pacman (Namco)
- 5) Block Breaker Deluxe (Gameloft)
- 6) 3D Pool (iPlay)
- 7) Monopoly (iPhone)
- 8) EA Sports FIFA Football 2005 MIE (iPlay)
- 9) The Weakest Link (iPlay)
- 10) Midnight Bowling (Gameloft)

Список лучших проектов изменился до неузнаваемости. Зато совершенно очевидно, что потребители по-прежнему предпочитают недорогие модели телефонов и, как следствие, наиболее простые игры для них. Впрочем, «Тетрис», как всегда, непогрешим и непобедим. ■




## АТАКА КЛОНОВ

Компьютеры которых год кряду подвергаются атакам Симов, и вряд ли стоит ожидать, что они пойдут на убыль. Зато более удачную игру для мобильных телефонов и придумать нельзя. Ведь «Тамагочу» лучше всегда носить с собой... Все основные элементы жизни наших «питомцев» заботливо перенесены в мобильную версию. Причем графика от этого ничуть не пострадала. Но память у телефона не резиновая, да и Electronic Arts славится умением изымать денежные средства у населения. Так что соседней и некоторые предметы придется регулярно обновлять на специальном сервере в Интернете. За отдельную плату, конечно. А вот собственных персонажей можно даже импортировать из компьютерной версии, что позволит в ближайшем будущем вообще не расставаться со своими любимыми питомцами. ■



**ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ,**  
ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.


Все о мобильных играх
<http://playmobile.ru/games>

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

**ПРИНЦ ПЕРСИИ:  
ДВА ТРОНА – 2555  
112644096**

- Motorola C380
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola E550
- Motorola RAZR-V3
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V600
- Motorola V620
- Motorola V635
- Nokia 2650
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6020
- Nokia 6100
- Nokia 6220
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6610i
- Nokia 6630
- Nokia 6680
- Nokia 7210
- Nokia 7260
- Nokia N-Gage
- Samsung D500
- Samsung E330
- Samsung E630
- Samsung E700
- Samsung E720

- Samsung E800
  - Samsung E820
  - Samsung X460
  - Siemens C65
  - Siemens CX65
  - SonyEricsson K300
  - SonyEricsson K500
  - SonyEricsson K750
  - SonyEricsson T610
  - SonyEricsson W800i
  - SonyEricsson Z600
  - SonyEricsson Z800
- БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ:  
ИСКУПЛЕНИЕ  
КРОВЬЮ – 2555  
113568096**
- Motorola C380
  - Motorola C650
  - Motorola E398
  - Motorola E550
  - Motorola RAZR-V3
  - Motorola V300
  - Motorola V635
  - Nokia 2650
  - Nokia 3100
  - Nokia 3200
  - Nokia 3510i
  - Nokia 5100
  - Nokia 5140
  - Nokia 6020
  - Nokia 6060
  - Nokia 6100
- МАШИНА  
ХАОСА – 2333  
9843235096**
- LG C1100
  - Motorola C380

- Nokia 6230i
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6680
- Nokia 6681
- Nokia 7210
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia N-Gage
- Samsung D500
- Samsung E330
- Samsung E630
- Samsung E820
- Samsung X460
- Siemens C60
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- SonyEricsson K300
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K750
- SonyEricsson S700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z800

- Motorola C650
  - Motorola E398
  - Nokia 6680
  - Motorola RAZR-V3
  - Motorola V180
  - Motorola V220
  - Motorola V635
  - Nokia 6230
  - Nokia 6230i
  - Nokia 6260
  - Nokia 7270
  - Nokia 7600
  - Nokia N70
  - Sharp GX17
  - Sharp GX20
  - Siemens CV65
  - SonyEricsson K300
  - SonyEricsson K500
  - SonyEricsson K600
  - SonyEricsson K700
  - SonyEricsson V800
  - SonyEricsson Z1010
  - SonyEricsson Z800
- КИНГ КОНГ – 2555  
112429096**
- Motorola C380
  - Motorola C650
  - Motorola E398
  - Motorola E550
  - Motorola RAZR-V3
  - Motorola V300
  - Motorola V500
  - Motorola V600

- Motorola V620
- Motorola V635
- Nokia 2650
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3230
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6020
- Nokia 6100
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6230i
- Nokia 6600
- Nokia 6680
- Nokia 6681
- Nokia 7210
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia N-Gage
- Samsung D500
- Samsung D600
- Samsung E330
- Samsung E630
- Samsung E720
- Samsung E820
- Samsung X460
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- SonyEricsson K300

- SonyEricsson K500
  - SonyEricsson K700
  - SonyEricsson K750
  - SonyEricsson S700i
  - Samsung X450
  - SonyEricsson T630
  - SonyEricsson Z600
- НОВОГОДНИЕ ТУРБО-  
ГОЛКИ НА  
ВЕРБЛУДАХ – 2333  
116919096**
- Motorola C380
  - Motorola C650
  - Motorola E398
  - Motorola V300
  - Motorola V500
  - Nokia 3100
  - Nokia 3200
  - Nokia 3510i
  - Nokia 5100
  - Nokia 5140
  - Nokia 6020
  - Nokia 6021
  - Nokia 6100
  - Nokia 6170
  - Nokia 6220
  - Nokia 6600
  - Nokia 6610
  - Nokia 6681
  - Nokia 7210
  - Nokia 7610
  - Nokia N-Gage
  - Samsung D500
  - Samsung D600
  - Samsung E330
  - Samsung E630
  - Samsung E720
  - Samsung E820
  - Samsung X460
  - Siemens C65
  - Siemens CX65
  - Siemens M65
  - Siemens S65
  - SonyEricsson K300

- Samsung D600
  - Samsung E330
  - Samsung E820
  - Samsung X100
  - Samsung X450
  - Samsung X600
  - Siemens C65
  - Siemens CX65
  - Siemens S65
  - SonyEricsson K500
  - SonyEricsson K700
  - SonyEricsson K700i
  - SonyEricsson K750
  - SonyEricsson P800
  - SonyEricsson S700i
  - SonyEricsson T610
  - SonyEricsson T630
  - SonyEricsson Z600
- РЕМБО – 2555  
114153096**
- MLG C1100
  - Motorola C650
  - Motorola RAZR-V3
  - Motorola V300
  - Motorola V535
  - Motorola V600
  - Motorola V635

- Nokia 6100
  - Nokia 6230
  - Nokia 6600
  - Nokia 6610
  - Nokia 6680
  - Nokia 7610
  - Nokia N-Gage
  - Samsung D500
  - Samsung E300
  - Samsung E330
  - Samsung E630
  - Samsung E700
  - Samsung E800
  - Samsung X450
  - Siemens A65
  - Siemens C65
  - Siemens CX65
  - Siemens M65
  - Siemens S65
  - Siemens SX1
  - SonyEricsson K700
  - SonyEricsson K700i
  - SonyEricsson K750
  - SonyEricsson T610
  - SonyEricsson Z1010
- СОБРА 11 – 2333  
116918096**
- Motorola C380
  - Motorola C650
  - Motorola E398
  - Motorola RAZR-V3
  - Motorola V300
  - Motorola V220

- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V600
- Motorola V635
- Motorola V80
- Nokia 2650
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6020
- Nokia 6021
- Nokia 6030
- Nokia 6100
- Nokia 6170
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6610i
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6680
- Nokia 7210
- Nokia 7250i
- Nokia 7270
- Nokia 7610
- Nokia N-Gage
- Samsung D600
- Samsung E330
- Samsung E630
- Samsung E700

- Samsung E820
- Samsung X460
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K700
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson K750
- SonyEricsson S700i
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z800



## ПРИНЦ ПЕРСИИ: ДВА ТРОНА

■ РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 долларов

■ ОНЛАЙН: <http://www.gameloft.com>

Принц возвращается на экраны мобильных телефонов. За время отсутствия он успел выучить еще десяток акробатических трюков и заработать ярко-выраженную магическую шизофрению. Буквально в каждой миссии он ненадолго превращается в Темного цесаревича с длиннющей цепью и манной убийства. А мы и рады... Еще бы, наш персидский друг и так размахивает шашкой, как Кабаева ленточкой, а уж теперь все его комбо и в голове не удержишь. Да и не надо – в самые ответственные моменты нам заботливо подсказывают, какую кнопку нужно жать. Что очень полезно, особенно когда летишь в тартарары на очередной платформе или получаешь по голове огромной дубиной. Едва успеваешь следить за происходящим на экране... Герой и раньше покушался на лавры человека-пау-

ка, а нынче только и делает, что прыгает, летает и карабкается по стенам. И даже на колеснице пытается перепрыгивать огромные ямы. Получается, правда, далеко не всегда. Признаться, гонки по разрушенному Вавилону – единственный скучный момент в игре. Все остальные миссии проходятся на одном дыхании, длится которое теперь часа три – не меньше. Так что советую не портить себе удовольствие и выбирать максимальную сложность. Хотя большинство стражей и уходят в мир иной за считанные секунды, с драконами и минотаврами приходится повозиться. Впрочем, благодаря вездесущим подсказкам сыграть в ящик практически невозможно. Зато в режиме выживания нам спуска не дадут. Правила прежние – здоровье, как говорят доктора, у нас одно, а вот врагов – много. Так что шлифовать мастерство можно до бесконечности. Комментарии по поводу графики, анимации, звука и прочего «макияжа» и вовсе излишни. Разве только интерьеры могли бы быть и разнообразнее. Но на них едва ли кто обратит внимание, уверяю... ■



## БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ: ИСКУПЛЕНИЕ КРОВЬЮ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 долларов

■ ОНЛАЙН: <http://www.gameloft.com>

Жуткое название, правда? Оригинальная игра рассказывала нам трагичную историю фронтальных будней... Расслабьтесь, мобильные разработчики куда более циничны. Ведь война – это весело! Особенно если у вас есть огнемёт и сотня-другая кандидатов в барбекю. На самом деле от собратьев по жанру игру отличает только неве-

роятная зрелищность. Бойцы не смахивают на гномиков и качественно прорисованы, пейзажи красивы, а дымящиеся останки врагов вызывают злорадный смех. Словом, полный Gameloft. Бегать можно во всех направлениях, так что придется учиться пользоваться сразу восьмью кнопками. Да и про любимую «пятерку» забывать не стоит. Винтовка, автомат, гранаты и огнемёт – будет чем поразвлечься. Мало? Получите танк, чем-то смахивающий на корабль пришельцев. Враги, кстати, тоже не брезгают бронетехникой, зато наши бойцы с легкостью пережива-

ют выстрел из пушки. И даже два. Или три... Словом, не надейтесь блеснуть тактическим гением и наслаждайтесь картинкой. Тем более разработчики не покупались на «классические» сцены, вроде пляжа Омаха. А если спасение докторов из плена или штурм немецкого бункера все же окажутся для вас непосильной задачей, вам заботливо предложат снизить сложность до минимума. Хотя проблемы возникают лишь в самых последних заданиях, так что вы без проблем пройдёте все миссии за час-полтора. Собственно, это и есть единственный недостаток игры. ■



## МАШИНА ХАОСА



■ РАЗРАБОТЧИК:	Glu
■ ЖАНР:	shooter
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://glu.com>

В далекие и счастливые времена некоторым ученым показалось мало карманных «тамагоч» и они создали себе огромное чудовище – Машину Хаоса, которая ими, собственно, и позавтракала. А также всем, что оказалось поблизости. Сотню лет адское творенье терроризировало планету, грозя уничтожить все живое, пока не появились два отважных героя...

Вы правы, полный бред. Но мы ведь просто хотим немного пострелять. Так что выбираем двух подопечных – и в путь. Да-да, именно двух – одним из них будет управлять компьютер, точнее ваш телефон. Признаться, умственными способностями он не блещет, так что лучше выдать ему пушку побольше и не мешать рваться в бой – целее будете. Оружие, кстати, можно совершенствовать в процессе игры, равно как и протагонистов. Правда, не ждите развесистых меню. «Живучее» и «сильнее» – вот все возможные параметры. Ведь это чистой воды шутер –

враги лезут на амбразуру десятками, а светопреобразование на экране не прекращается ни на секунду. И есть на что посмотреть. Карты довольно мрачны и однообразны, а вот персонажи и спецэффекты удались на славу. Единственная настоящая проблема – управление. Справиться сразу с девятью кнопками при таком темпе игры, мягко говоря, сложно, а особенно – на маленькой клавиатуре. Зато при наличии джойстика процесс превращается в сплошное удовольствие. И длится оно будет часа два, не меньше. Отличный способ бездумного и циничного убийства времени. ■



## КИНГ КОНГ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 долларов

■ ОНЛАЙН: <http://www.gameloft.com>

Хотите честно? Эта игра – самое обыкновенное брутальное «месилово», перемежаемое лазаньем по стенам и головоломками на уровне детского сада. И, тем не менее, это один из лучших мобильных проектов последнего времени. Почему?

Кинг Конг жив! Этого, пожалуй, вполне достаточно. Тем более чудище в телефоне совсем не смахивает на мартышку, не взирая на скромные размеры экрана. Перед нами предстает истинный повелитель джунглей, мало отличимый от своего прототипа. А благодаря отличной анимации начинаешь взаправду ощущать себя настоящей машиной. Кстати, такая вот мания величия выгодно отличает мобильную версию от старших собратьев. Большую часть девяти игровых миссий нам предстоит про-

вести в мохнатой шкуре. Сами посудите, разве интересно управлять тщедушным человечком с духовой трубкой в зубах после кулачных боев с динозаврами? В качестве дополнительного развлечения можно подвигать каменные блоки и решить еще пару нехитрых задачек. С тем чтобы снова вернуться к старине Конгу и крушить, крушить, крушить...

Вот только в единоборствах наш дикий друг не искушен. Да и зачем ему? Арсенал ограничен двумя приемами – «покрепче дать» и «подальше бросить». Причем проделывается все это одной и той же кнопкой. Скучно? Попрыгайте – очень зрелищно. Хотя и по стенам карабкаться оказывается довольно интересно – так и встают перед глазами сцены из фильма. Кстати, в финале нас ждет та самая крыша ESB и расстрел из пулеметов «невинной зверушки». Вы ведь не член «Гринпис»?

Разработчики в этот раз превзошли себя – игра настолько ярка и красива, что оторваться от нее невозможно до самого конца. Если бы он не был еще и таким скорым... ■

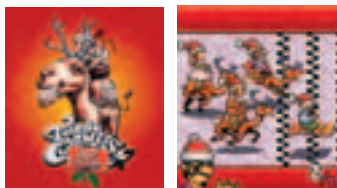


## НОВОГОДНИЕ ТУРБО-ГОНКИ НА ВЕРБЛЮДАХ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Mr. Goodliving
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://www.mrgoodliving.net>



Новогоднее помешательство, издевательство над животными, надругательство над Санта Клаусом – называйте как хотите, но это весело. Для участия в гонках нужно всего лишь раздобыть красный колпак, верблюда и... рога. Не спрашивайте, как их им наставляю.

По сути, это лишь невинная забава, призванная вызвать у вас улыбку в канун Рождества. Да и осталось-то до него только одиннадцать месяцев. Зато победить в этих гонках оказывается сложнее, чем спасти персидского принца. Корабли пусты-

ни хорошо вжились в роль и дадут прикурить даже ковру-самолету. Хотя, в отличие от него, умеют кусаться и лягать копытами конкурентов. Трассы, к сожалению, невероятно похожи, меняется только расположение снеговиков на дороге... А вы попробуйте их объехать! Разгоняются верблюды значительно лучше, чем поворачивают и тормозят. Едва ли эти сумасшедшие гонки отнимут у вас больше часа, но заменить килограмм сметаны они определенно способны. К тому же приятно снова вспомнить о праздниках... ■



## РЭМБО



■ РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	5 долларов

■ ОНЛАЙН: <http://www.in-fusio.com>



Названия вполне достаточно для исчерпывающего описания игры. Одухотворенное лицо Сталлоне в заставке, крутой дядька с красной тряпкой на лбу в игре, пулемет в руках и трупы, трупы, трупы... Фильмов было чересчур много, а разработчики не стали обременять нас сюжетом. Так что не совсем понятно, кого именно мы спасаем в далеких тропических джунглях. Но ведь главное – сам процесс! Четыре кнопки движения и курок в придачу – что еще нужно настоящему борцу за справедливость? Любители отборного «мяса» это, несомненно, оценят. А вот всем прочим лучше подыскать игру посимпатичнее. Уж слишком бледно смотрятся местные фейерверки... ■

## СОВРА 11



■ РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара

■ ОНЛАЙН: <http://www.in-fusio.com>



Наверняка многие уже успели хоть одним глазком взглянуть на сериал про бравое германское ГАИ. Дорожная полиция в нем часами напролет пьет кофе и пристает к прохожим с глупыми вопросами. Теперь вот наконец можно заняться настоящим делом. Конечно, если вы обгоните всех нарушителей на трассе, прокатитесь по встречной полосе и раздобьете пару машин, бандиты поймут, что им тут делать нечего и побегут сдаваться в «райотдел». На самом деле это банальные гонки на выживание с весьма неплохой графикой и шустрыми соперниками – их проще уничтожить, чем обогнать. Пожалуй, подкачали только трассы – у практичных немцев, похоже, все дороги прямые. ■

Все дело  
в технике

Слоган,  
который  
не приняли: **Все  
Тело  
в Технике**



## Читай в феврале:

**Ирина Волк:**  
красота внутренних органов

**Удобства автосекса:**  
рассказ производителей

**Как поставить девушку...**  
на сноуборд

**Подарки на 14 февраля**

**6 Мужских фантазий**  
с переодеванием

**Зимний вариант дайвинга**

**История стриптиза**

**Роботы в твоём теле:**  
нанотехнологии уже рядом

Исходное  
фото, до  
обработки  
в Photoshop'e





# Initial D: Arcade Stage

Первая версия игрового автомата Initial D: Arcade Stage появилась не с бухты-баракты, а на основе безумно популярной гоночной манги Сюити Сигено и снятого по ее мотивам аниме в четырех сезонах. Коммерческие и творческие достижения Initial D – тема для отдельного выпуска рубрики «Банзай!». На борту игрового автомата Initial D: Arcade Stage стоит наклейка «Presented by Sega». А все, что делает Sega, неизменно прекрасно.

**В**идите фотографию справа? Так вот, в большинстве японских и российских аркад стоят не такие махины, а обычные приземистые гоночные автоматы Initial D: Arcade Stage. Справа – огромная установка Suscraft, способная работать с несколькими гоночными играми. Ваш покорный ведущий, например, встречал точно такие же бандуры с симулятором картинга Club Kart: European Session. Установка работает предсказуемым образом – играющего трясет на колдобинах, бросает в стороны на поворотах. Наибольший толк от такого агрегата можно получить в симуляторах, скрупулезно обсчитывающих поведение машины. Initial D: Arcade Stage не относится к их числу, и не совсем понятно, зачем было ставить в «Мегах» в Химках эту машину, когда рядом стоит безупречный трехэкранный симулятор Ferrari F355 Challenge. Вернемся, однако, к самой игре. Initial D: Arcade Stage и не старается отобразить физически верные автомобильные гонки. Цель этой игры – отправить вас в мир уличных гонок Initial D, посадить за руль машины и дать попробовать свои силы в гонке с известными персонажами. Поклонники конкурирующей аркадной игры



1 В АРКАДНОМ INITIAL D ЗВУЧИТ ТОТ ЖЕ ЗАБОЙНЫЙ ЕВРОБИТ, КОТОРЫЙ ОБОЖАЮТ ЗРИТЕЛИ ОДНОИМЕННОГО АНИМЕ И ПЛЯСУНЫ НА АВТОМАТЕ PARA PARA PARADISE. 2 ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: ЕСЛИ РЕМЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ НЕ ПРИСТЕГНУТ, ПЛАТФОРМА СУСЦРАФТ НЕ БУДЕТ ДВИГАТЬСЯ. 3 ЕСЛИ НЕОБХОДИМО СРОЧНО ВЫЙТИ ИЗ ТРЯСУЩЕГОСЯ АВТОМАТА, ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ КРАСНОЙ КНОПКОЙ СПРАВА ОТ ЭКРАНА. 4 ГРАФИКА ЗВЕЗД С НЕБА НЕ ХВАТАЕТ. ПРЯМО СКАЖЕМ, СРЕДНЕНЬКАЯ ГРАФИКА.

## Скорее в номер!

Namco обещает выпустить Soul Calibur III для игровых автоматов уже этой весной (само собой, в Японии). Что тут скажешь? Мы, конечно, рады видеть еще один аркадный файтинг, но верится в талант программистов Namco с трудом: совсем недавно компания втихаря отправила в печать обновленную версию консольного Soul Calibur III, где без ошибок работает автосохранение, изменены некоторые комбо и удары. Прежде чем тягаться с Virtua Fighter 4: Final Tuned за звание лучшего аркадного файтинга, нужно для начала научиться выпускать консольные игры, которые не запарывают свои же сохранения.



## ХОЧУ!

Игровой автомат Initial D: Arcade Stage Ver. 3 мы нашли в аркаде «Гейм Зона» в мегамолле «Мега-2» в фойе кинотеатра Kinostar de Lux в г. Химки. Проще всего добраться туда на автомобиле или автобусом со станции метро Планерная или Речной вокзал. В «Мега-2» собрана одна из лучших столичных коллекций автоматов: здесь есть Dance Dance Revolution Extreme, Virtua Cop 3, Daytona USA 2, MechWarrior 4, F-Zero AX, Jurassic Park: The Lost World, Battle Gear 3, трехэкранный суперсимулятор Ferrari F355 Challenge и еще с десяток отличных машин. Цена жетона – 30 рублей.

м. Речной вокзал - МЕГА		м. Планерная - МЕГА	
билеты 10 руб.	8:10-22:00	билеты 10 руб.	8:10-22:00
билеты 13 руб.	22:15-23:00	билеты 20 руб.	22:30-23:00
МЕГА - м. Речной вокзал		МЕГА - м. Планерная	
билеты 10 руб.	8:00-22:15	билеты 10 руб.	8:10-22:15
билеты 13 руб.	22:30-00:15	билеты 20 руб.	22:45-00:15



Wangan Midnight Maximum Tune от Namco на дух не переносят Initial D: Arcade Stage за «усредненные» характеристики машин. Да плевать Sega хотела на правдоподобные ТТХ. Initial D: Arcade Stage – не симулятор, и разработчики сбалансировали машины так же, как балансируют бойцов в Virtua Fighter. Один в чем-то сильнее, другой в чем-то слабее, но мастер за рулем самого слабого авто запросто оставит позади дюжину новичков на гоночных «Феррари». Любители Initial D: Arcade Stage до сих пор соревнуются между собой в надежде побить мировые рекорды. Давно задокументированы и изучены все хитрые приемы, позволяющие входить из поворотов на максимальной скорости, а сами разработчики записывают пожелания игроков и выпускают обновленные версии машины. Последняя на текущий день – Initial D: Arcade Stage Ver. 3 (кстати, в феврале в Японии выходит Initial D: Street Stage – основанная на аркадной версии игра для PSP). Initial D: Arcade Stage была одной из первых машин, на которой Sega ввела карточки сохранения (впоследствии игроки могли переносить свои достижения с карт для Arcade Stage на карты для новых версий игры). При пер-

вой гонке вы выбираете авто и один из базовых «путей» тюнинга. Преуспевая в различных режимах, вы одновременно учитесь ездить и улучшаете авто. Legend of the Streets – сюжетный режим, в котором нужно одолевая известных по манге гонщиков одного за другим. Time Attack – место, где ставят рекорды. Когда вы финишируете в режиме Time Attack, игра выдает код, который затем можно ввести на странице мирового рейтинга и сравнить свои результаты с достижениями лучших гонщиков. Challenge Bunta – автомобильное противостояние с Бунтой Фудзиварой, одним из богов мифологии Initial D. Наконец, достичь максимального гоночного рейтинга невозможно, не играя с живыми соперниками. Подобно Virtua Fighter, Initial D: Arcade Stage придумана в первую очередь для состязаний, которые решительно невозможно устроить на машине, где нет блока сохранения. В наши, российские автоматы, опять отказываются выдавать карты сохранения, а значит, нельзя ни сохранить свои достижения, ни толком улучшить машину, ни серьезно потренироваться на любимых трассах. А без этого Initial D: Arcade Stage мгновенно теряет свое очарование. ■



6 В ЕВРОПЕ АВТОМАТЫ ВЫДАЮТ ВОТ ТАКИЕ КАРТЫ СОХРАНЕНИЯ. ВЛАДЕЛЬЦА ЭТОЙ ЗОВУТ ZONT И ОН ОДОЛЕЛ ВСЕХ ОППОНЕНТОВ НА ТРАССЕ MYOBI (О ЧЕМ СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ КЛЯКСА НАПРОТИВ AREA CLEARED), НО НЕ ЗАРАБОТАЛ НИ ОДНОЙ ЗВЕЗДЫ В ГРАФЕ RACER LEVEL. 7 МНОГИХ ОТТАЛКИВАЕТ СТИЛЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ ГЕРОЕВ INITIAL D. НА САМОМ ДЕЛЕ, ГЛАВНОЕ В МАНГЕ НЕ ГЕРОИ, А ИХ МАШИНЫ. 8 КАК ПРАВИЛО, НЕКРУГОВЫЕ ТРАССЫ INITIAL D ПРОЛОЖЕНЫ ПО СКЛОНАМ, А ЗАЕЗДЫ БЫВАЮТ ДВУХ ТИПОВ – В ГОРУ И С ГОРЫ. 9 СО СТОРОНЫ СУСАКАТ ПОХОЖ НЕ СТОЛЬКО НА ИГРОВЫЙ АВТОМАТ, СКОЛЬКО НА КОСМИЧЕСКИЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ.

# Человек года в киберспорте



Ведущий рубрики:  
Роман Тарасенко  
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Quake 4 набирает и набирает обороты – практически каждую неделю в разных уголках СНГ проходят чемпионаты различного масштаба. Похоже, клубная жизнь и настоящая геймерская тусовка снова становятся актуальными – отныне мы будем уделять новому шутеру от id Software больше внимания. Также сегодня в номере: плей-офф Clanbase Euro Cup, тактика Q4 на Phrantic'e.

Популярный забугорный сайт Complexityclan.com провел необычный опрос, целью которого являлось определение человека, внесшего наибольший вклад в развитие киберспорта в 2005 году. Нетрудно догадаться, что геймеры среди номинантов представлены не были – в основном на престижный титул претендовали руководители тематических сайтов и организаций-устроителей крупных соревнований. В результате, обогнав восьмерых конкурентов с огромным отрывом, победил президент американской лиги CPL (Cyberathlete Professional League) Эйнджел Муньоз. Вторым стал глава проекта SK Gaming – Андреас «Bds» Торстенссон. Двенадцать же месяцев назад аналогичное звание получил менеджер команды 3D, Крейг «Torbull» Ливайн. ■



## InCup Fall Season 2005



WE.SNECK НА ДАННЫЙ МОМЕНТ ЯВЛЯЕТСЯ ОДНИМ ИЗ СИЛЬНЕЙШИХ ДУЭЛЯНТОВ ЗА НОЧНЫХ АЛЬФОВ.

В начале января на просторах Battle.Net состоялся финал престижного турнира по Warcraft III – InCup Fall Season. Помимо огромного количества корейцев и нескольких представителей западной Европы, за чемпионское звание боролись литовец Winner и украинец Fix. Последний уже в дебюте уступил будущему победителю WE.Check'у. Прибалтиец же, выиграв на первой карте у самого SK.Zacard'a (в итоге «бронза»), был вынужден сдаться из-за плохого соединения с Интернетом. Традиционно сильно выступил Spirit\_Moon, заняв

второе место. Россияне, к сожалению, даже не смогли пройти квалификационный барьер. Кстати, если оглянуться назад, нельзя не заметить тотальное превосходство азиатских дуэлянтов в 2005 году. ACON5 и World Cyber Games выиграл WE.Sky, два сезона WEG остались за Moon'ом, да и на всех десяти этапах InCup'a сильнее оказывались корейцы. Все это очень напоминает ситуацию с дисциплиной StarCraft: Broodwar, в которой игрокам из Страны утренней свежести нет равных уже пять лет. Похоже, они и до Warcraft III добрались. ■

## Кто сколько заработал?

Считать чужие деньги – дело неблагодарное, хотя и интересное. Киберспортивный портал Global Gaming League подвел так называемые финансовые итоги минувшего года, собрав единую статистику по геймерам и заработанным ими призовым. В первой четверке оказались сразу четверо дуэлянтов, принимавших участие в состязаниях CPL World Tour по Painkiller – игре, которая не нравилась

практически всем профессиональным геймерам. А впереди новый World Tour с таким же призовым фондом в один миллион долларов, но на этот раз игрой года станет Quake 4, и конкуренция возрастет в десятки раз. Сейчас мало кто осмелится предсказать победителя первого этапа соревнований, ну а на звание чемпиона Grand Final претендуют такие геймеры, как Cooller, Fatal1ty, Vo0, Toxic, Ztrider, Lexer и многие другие. ■



ШВЕДА ZTRIDER'A (НА ФОТО) ЕВРОПЕЙЦЫ СЧИТАЮТ ГЛАВНЫМ ПРЕТЕНДЕНТОМ НА ЧЕМПИОНСТВО ПО QUAKE 4. НУ А МЫ БУДЕМ БОЛЕТЬ ЗА COOLLER'A.

- 1 место – **Vo0** (Голландия, Painkiller) – \$238000;
- 2 место – **Fatal1ty** (США, Painkiller) – \$236000;
- 3 место – **Stermy** (Италия, Painkiller) – \$115000;
- 4 место – **ZyZ** (Германия, Painkiller) – \$102750;
- 5 место – **Spirit\_Moon** (Корея, Warcraft III) – \$83000;

- 6 место – **Ztrider** (Швеция, Painkiller) – \$76000;
- 7 место – **JulyZerg** (Корея, StarCraft) – \$60000;
- 8 место – **Grubby** (Голландия, Warcraft III) – \$51300;
- 9 место – **Booms** (Италия, Painkiller) – \$40200;
- 10 место – **GoRush** (Корея, StarCraft) – \$40000.



# Плей-офф Euro Cup Quake 4

## Выбор Полосатого



Подошел к стадии плей-офф европейской онлайн-лиги Clanbase Euro Cup по Quake 4. На групповом этапе участники подарили зрителям множество зрелищных боев, однако самое интересное только впереди. К сожалению, некоторые титулованные в прошлом дуэлянты пока еще не приступили к тренировкам в новый шутер и, приняв в начале приглашение на чемпионат, так и не провели ни одного матча. В числе «звездных» ветеранов GitzZz, FragAm, Stermy, Stelam, Neok и другие. Впрочем, и без них конкуренция за выход в Double Elimination была высочайшая. Прекратил дальнейшую борьбу за Кубок россиянин Mikes, зато его земляки Cooler и Jibo (последний родом из Китая, но уже больше десяти

лет живет в Москве), пусть и со вторых строчек в своих группах, но все-таки пробились в плей-офф. Куллер уступил лидерство Ztrider'у и попал в крайне непростую часть турнирной сетки. Сначала ему предстоит сразиться с англичанином TooGooood'ом (седьмое место на декабрьском CPL Winter) и в случае успеха следующим противником, скорее всего, станет швед Toxic, которому по жребию выпал Джибо. За еще одну путевку в полуфинал поборются Fox и Vo0. В командной дисциплине TDM 4x4 в рейтинговой восьмерке сильнейших числятся IC, aAa, FOE, 4Kings, Eyeballers, Gunk, Action и Dignitas. Отечественная сборная солянка под названием Rush3d стала лишь четвертой в своей группе. ■

## Перемены в российских CS-кланах

Один из лучших отечественных стрелков из AWP – Sally – в очередной раз остался без команды. В начале 2005 года он отлично выступал за Virtus.Pro, поспособствовав завоеванию главного титула на чемпионате мира в Китае, однако вскоре пути его и «виртусов» разошлись. Затем последовало приглашение в проект CSKA, и вот в конце декабря Салли уже в составе ForZe стал победителем крупного турнира в Киеве, где также участвовали VP. Но, не пробыв в новом клане и месяца, «извечный скиталец» решил

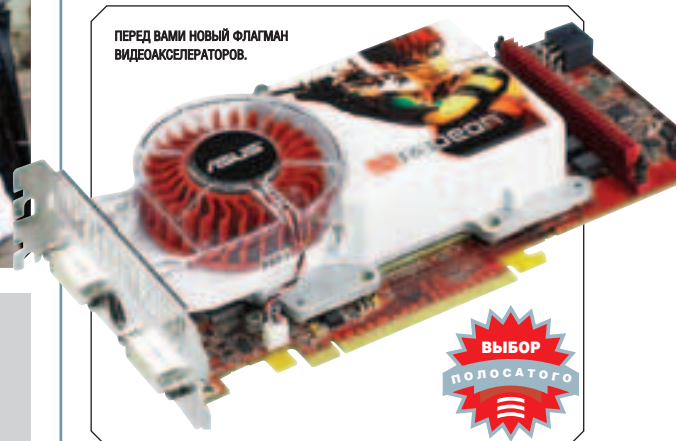
снова уйти. К кому он присоединится на сей раз, пока неизвестно. Серьезные изменения произошли и в стане сильнейших питерцев из x4team. Некоторое время назад команда вообще прекратила тренировки, но все же нашла в себе силы вернуться к активной киберспортивной жизни. После того как KALb4 перешел в ClickMouse, а из Arctica возвратился Dant1k, вместе с последним состав выглядит таким: Nook, 400kg, Rado, Void и Vortex. Ближайшим испытанием для геймеров из Северной столицы станет февральский кубок ASUS Winter 2006. ■



### КАРТЫ ASUS НА БАЗЕ ATI RADEON X1900XT И X1900XTX

В этом выпуске мы расскажем вам о линейке графических ускорителей ASUS EAX1900XT/2DHTV/512M и ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M. Они базируются на новых, еще официально не анонсированных чипах ATI Radeon X1900XT и X1900XTX. Напомним, что осенью 2005 года канадская компания представила видеокарты, основанные на процессоре R520 (семейства X1800XT и X1800XL). Это был вполне достойный ответ NVIDIA GeForce 7800 GTX, однако с выпуском версии GeForce 7800 GTX 512 Мбайт калифорнийцы вновь существенно вырвались вперед. Между тем в лабораториях ATI еще с весны прошлого года независимая команда инженеров разрабатывала чип R580. Именно на этот GPU была сделана основная ставка ATI. Видеокарты на базе данного процессора, по неофициальным заявлениям сотрудников канадской компании, надолго отодвинули конкурентов из NVIDIA с первых строчек рейтингов производительности. У нас пока нет на руках образцов ASUS EAX1900XT/2DHTV/512M и ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M, чтобы это проверить, однако, как вы можете судить по фотографиям, карты на базе X1900XT и X1800XT весьма похожи. Единственное внешнее отличие заключается в силовой группе элементов питания – она стала более мощной (количество конденсаторов увеличилось с 5 до 7 штук). Известно также, что R580 несет в себе 384 млн. транзисторов, тогда как у R520 их 320 млн. Архитектура GPU, выполненного по нормам 90-нм техпроцесса, включает в себя 48 блоков пиксельных шейдеров и 8 блоков вершинных процессоров. Частоты, на которых работают ядро/память у модели X1900XTX, составляют 695/1550 МГц, а версия X1900XT функционирует на значениях 625/1450 МГц. Объем 256-битной памяти у обеих видеокарт составляет 512 Мбайт. Как и большинство моделей ASUS, новинки поддерживают фирменные геймерские технологии GameReplay, GameLiveShow, GameFace Messenger, а также механизм оптимизации качества изображения Splendid. ■

ПЕРЕД ВАМИ НОВЫЙ ФЛАГМАН ВИДЕОАКСЕЛЕРАТОРОВ.



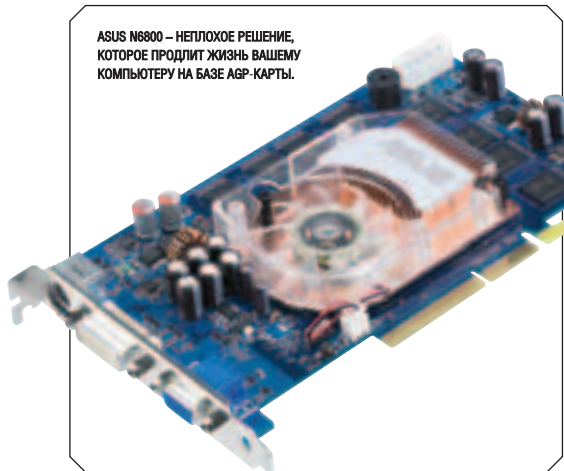
#### На нашем DVD

Коллекция демо-записей с Clanbase Euro Cup 11, M19 Quake 4 1x1 и ESReality VIA Invite, ролики Counter-Strike с CSCL season III и Nations Cup, риплеи с InCup Fall Season 2005, WC3L #9, King of The Hill и ladder, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

# Выбор опытных геймеров

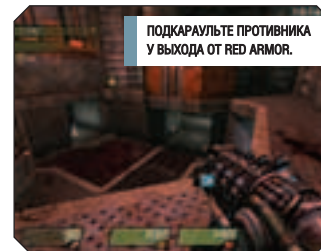
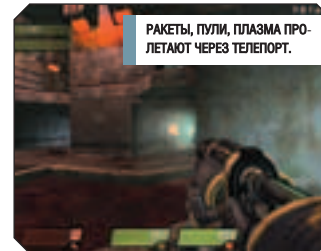
## AGP НЕ СДАЕТСЯ: ASUS N6800 И ASUS N6800XT

Несмотря на мощное давление производителей, продвигающих платформы на базе PCI-Express, практичные пользователи (в том числе и геймеры) не спешат расставаться с AGP-слотом и деньгами. Ведь обновлять приходится не только видеокарту и материнскую плату, но, как правило, и процессор. А в некоторых ситуациях замена AGP на PCI-Express требует и апгрейда оперативной памяти с DDR на DDR2 (для современных плат от Intel с разъемом LGA775 и будущих наборов системной логики от AMD под Socket M2). Именно поэтому владелец десять раз подумает, прежде чем решиться на такие траты. Совсем недавно достаточно сенсационные сведения опубликовал популярный британский ресурс The Inquirer (<http://www.theinquirer.net>) – по данным на декабрь 2005 года, каждые две из трех покупаемых видеокарт представляли собой AGP-модификации. Разумеется, собирать новую систему на AGP мы вам не посоветуем – вряд ли выйдет намного дешевле. А вот добиться значительного увеличения производительности геймерской системы с помощью апгрейда только лишь графического адаптера – достаточно выгодный шаг с точки зрения цена/производительность. Во-первых, сегодняшние игры, наподобие F.E.A.R и Quake 4, настолько сильно зависят от скорости видеоускорителя, что по сравнению с эффектом от замены старой графической платы на новую и мощную AGP-видеокарту, разница между процессорами и платформами играет второстепенную роль. Тем более что производительность PCI-Express моделей не отличается ни в большую, ни меньшую сторону. Если говорить о конкретных моделях, то несомненный интерес вызывают две новинки от ASUS – N6800 с памятью на 512 Мбайт и N6800XT (128 Мбайт). Они вполне соответствуют своим PCI-Express аналогам и прекрасно подойдут для геймерской системы. ■



ASUS N6800 – НЕПЛОХОЕ РЕШЕНИЕ, КОТОРОЕ ПРОДЛИТ ЖИЗНЬ ВАШЕМУ КОМПЬЮТЕРУ НА БАЗЕ AGP-КАРТЫ.

# Quake 4: дуэль на Phrantic'e



В каждом шутере есть карта, на которой геймеры рубятся днями и ночами. В Quake 2 популярной была q2dm1, в Q3 – ztn3tourney1. Четвертая же часть «кваки» ассоциируется у всех бойцов с уровнем под названием swq4dm1 или просто Phrantic, являющимся римейком арены srm24 из Challenge Promode. Далее мы опишем базовую стратегию на «Франтике», а также расскажем о некоторых фишках, дающих преимущество в отдельных элементах сражения.

### НАЧАЛО ДУЭЛИ

Практически любой респаун на Phrantic при правильном порядке действий позволяет захватить инициативу или, как минимум, не отдать противнику легкой фраз. Самое удачное место при появлении на старте – пятачок рядом с Hyperblaster'ом. Повремените с красной броней и прыгните в телепорт. Если противника поблизости нет, хватайте ракетницу, желтые доспехи, по пути возьмите Lightning Gun и только после этого отправляйтесь за Red Armor. Вам останется лишь найти и уничтожить врага, а затем продолжать подбирать ключевые предметы в том же порядке. Но предположим, начальный респаун произошел рядом с джампадом. С Shotgun'ом наперевес аккуратно пройдите по второму этажу в основное помещение и прислушайтесь, что делает оппонент. Если тот спустился за красной броней, берите «шафт» и готовьтесь дать бой – в случае опасности отходите назад к дробовику.

### НЕСТАНДАРТНЫЕ СИТУАЦИИ

Даже контроль над всеми девайсами на Phrantic'e не обеспечит играющему стопроцентную победу. За счет сложной архитектуры уровня регулярно возникают ситуации, когда даже раненый боец способен завалить врага. Поэтому, пусть даже у вас 200 единиц брони, будьте бдительны. Во-первых, не вступайте в перестрелку, если соперник находится на верхних уровнях, – любой снаряд может столкнуться в лаву, которая хоть и не слишком болез-

ненна для здоровья, но ухудшает ваши движения. Во-вторых, не гоняйтесь за неприятелем, как бы мало хитпойнтов у него ни было – если вы вот-вот добьете его, риск получить ракету из-за угла крайне велик. Лучше воспользуйтесь телепортом (и тем, что через него пролетают пули) и подкараульте противника. В-третьих, чаще применяйте дробовик – даже на дальних дистанциях он наносит огромные повреждения. Ну и, наконец, не позволяйте оппоненту брать Lightning Gun. Избегая ближнего боя, вы будете практически неуязвимым для остальных стволов.

### ИНОГДА ЛУЧШЕ И ПОСТОЯТЬ

Предположим, дуэль близится к концу, вы лидируете и вдруг оказались «взаперти» рядом с красными доспехами. Лезть напрямик к телепорту слишком опасно – можно даже не добежать до него. Правильнее всего вообще не маневрировать, а дожидаться еще одного Red Armor. С двумя сотнями единиц брони даже самый меткий стрелок вряд ли вас завалит. Аналогичное решение, если вы находитесь рядом с Shotgun'ом и кажется, что некуда бежать. Пойдите на месте, возьмите парочку YA. А в случае опасности у вас будет два пути для отхода. Враг же в данной ситуации почувствует себя не слишком уверенно – вроде бы и вся карта его, но за RA ходить неразумно, так как тогда вы легко захватите верхнюю ракетницу. ■

### Смена карт на турнирах CPL

Администрация американской лиги объявила о вычеркивании карты pro\_bliptourney1 из списка официальных уровней для всех предстоящих соревнований. Ее заменит новинка под названием Monsoon (ищите на DVD), автором которой является небезызвестный Lukin, создатель Galang. Также представители CPL сообщили, что практика с заменой будет применяться постоянно и уже известен следующий кандидат на вылет – TPM Lost Fleet.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес [polosatiy@gameland.ru](mailto:polosatiy@gameland.ru), я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты питерских состязаний по Quake 4, а также репортаж с финала турнира «Бесконечность» по Counter-Strike.

**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](mailto: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 Тинке в московской комнате (подробности на сайте [www.cyber-sport.ru](http://www.cyber-sport.ru))

**ЗНАЙТЕ ПРЕДЫДУЩИЕ НОМЕРА ЖУРНАЛА НА [WWW.CYBER-SPORT.RU](http://WWW.CYBER-SPORT.RU)**



## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### «Аура леса» 2.3.8.58

<ftp://listsoft.ru/pub/11313/Aura.zip>

Последняя версия утилиты от умельцев «Узла Мозгового Питания». Появился выбор между звуками ночного и дневного леса, есть функции автовыключения и многое другое. Отличная находка для расслабления, медитации и здорового сна.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 20012 Кбайт

### Fasterfox 1.0.2

<http://fasterfox.mozdev.org>

Плагин для браузера Firefox, позволяющий заметно ускорять загрузку веб-страниц. Включает в себя несколько схем оптимизации работы Firefox, а также немало дополнений – таймер загрузки, блокиратор всплывающих окон и т.д.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 85 Кбайт

### Recolored 0.6.0 BETA

<http://www.recolored.com>

Очень спорная утилита для... придания цвета черно-белым фотографиям! Пользователю надо лишь выделить области на фото, задать их желаемые цвета, а все остальное программа сделает сама. Удивительно, но это почти всегда работает...

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 1318 Кбайт

ВСЕ >

## Еще одно казино?

Rambler объявил о скором запуске еще одного проекта – онлайн-центра развлечений для русскоговорящей аудитории. На сайте, который по заказу Rambler Media (<http://ramblermedia.com>) создает St Minver, все будет устроено «по-взрослому». На первом этапе появятся онлайн-версии классических игр, а затем, по мере выявления пристрастий российских геймеров, их, возможно, дополнят сетевыми забавами иного рода. Более точных сведений о том, какими именно играми порадует нас Rambler Media, пока нет. Но, учитывая, что гибралтарская St Minver известна как разработчик онлайн-казино и сайтов типа Pokerheaven.com, можно смело предположить, что Rambler готовит для Рунета еще один игровой зал для взрослых и – обязательно! – состоятельных геймеров.

## GOOGLE ПОМОЖЕТ СПЕТЬ. ПОКА НЕ ПО-РУССКИ...

Стараясь одержать победу в конкурентной борьбе, Google предоставил публике новую услугу – поиск исполнителей и одновременно текстов их песен, альбомов и даже мест, где все это можно приобрести. Сервис называется очень незатейливо – Google Music, и воспользоваться им напрямую пока нельзя. Однако если набрать в поле запроса главной страницы Google (<http://www.google.com>) имя исполнителя, название группы, альбома или песни, то в верхней части страницы результатов появится особая ссылка, начинающаяся словами: «More music results for...». Кликнув по ней, пользователь автоматически подключается к «музыкальному поисковику» Google Music. Первое впечатление от службы самое приятное. Ресурсы удобно разделены по категориям («Исполнитель», «Альбомы», «Песни»). Каждую найденную ссылку внутри категории сопровождает краткая аннотация, картинка (обычно – обложка диска), ссылка на онлайн-выпуск магазина и рейтинг, вычисляемый по оценкам нескольких авторитетных СМИ, например, Rolling Stone. Увы, любителям отечественной музыки пользы от Google Music пока мало. Сервис находит лишь нескольких избранных исполнителей из России, а из отечественных альбомов – кое-что из классики или хорошего пения. Будем надеяться, что дело вскоре пойдет на лад.

## ГОНКОНГ ВЗЯЛСЯ ЗА «ФИШЕРОВ»

В парламент Гонконга представлен на рассмотрение законопроект, предусматривающий строгое наказание для сетевых мошенников в области «социальной инженерии» – специалистов по обманным электронным письмам и подложным сайтам. Удивительно: до сих пор законы



НОВЫЙ ИГРОВОЙ ПОРТАЛ RAMBLER'A ПОРАДУЕТ ИНТЕРНЕТЧИКОВ КЛАССИЧЕСКИМИ ИГРАМИ.

Гонконга были снисходительны к «фишерам» и не привлекали к прямой ответственности за такое жульничество. Теперь, если закон будет принят, сетевые мошенники рискуют получить до 10 лет тюрьмы и до \$30 миллионов штрафа.

## БЫСТРЕЕ, ЧЕМ КРОЛИКИ!

По данным финской антивирусной компании F-Secure (<http://www.f-secure.com>), за последние 6 месяцев минувшего года заметно возросла скорость появления на свет новых разновидностей вирусов. К концу 2005-го вредоносных программ насчитывается уже 150 тысяч штук, что стало абсолютным рекордом. Среди многочисленных компьютерных паразитов по степени распространения и наносимому ущербу сейчас лидируют вирусы семейства Zotob, Sober и Zafi. Год также стал переломным для мобильных телефонов и КПК – в этом сегменте количество выявленных вредоносных программ впервые превысило отметку в 100 штук. Но самыми «прославленными» вирусами 2005-го года, несомненно, стали утилиты защиты авторских прав (Sony BMG), устанавливающиеся на компьютер незаметно для пользователя при запуске защищенного музыкального диска. Лишь после того, как разразился международный скандал и выяснилось, что эти так называемые DRM rootkit'ы грубо нарушают безопасность операционной системы, Sony согласилась пересмотреть политику защиты дисков от копирования.

## WIKIPEDIA ЛУЧШЕ «БРИТАННИКИ»

Окончательно и бесповоротно установлено – бесплатная сетевая Wikipedia (<http://www.wikipedia.org>) так же точна в вопросах науки, как всемирно известная английская энциклопедия «Британника». Почему за эталон была взята «Британника», а не, скажем, Большая советская энциклопедия? Наверное, потому, что исследование проводил британский журнал Nature, сотрудники которого придирчиво сравнивали массу статей в обоих изданиях. Это уже не первое признание экспертами Wikipedia. Тем не менее, всякий раз приятно убеждаться, что проект, поддерживаемый исключительно энтузиастами, оказался самого высокого качества. Напомним, что добавлять и редактировать статьи в Wikipedia может любой желающий. Россиянам это удобно де-

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Оборот средств, взимаемых и вымогаемых киберпреступниками в Интернете, ощутило перепал обороты наркоторговли в 2004 году, составив около \$105 млрд.

...Побит рекорд по скорости передачи данных. Расстояние между конечными точками составило 35755 км. Пиковая скорость – 151 Гбит/с, а зарегистрированный рекорд – 131.6 Гбит/с. Всего было передано 475 терабайт по 22 оптоволоконным каналам. В качестве ОС использовалась ОС Linux.

...Уже в первом квартале этого года Microsoft представит широкой публике бета-версию браузера Internet Explorer 7 для Windows XP.

...Хоккеисты, футболисты и теннисисты, включающие в свои тренировки компьютерные игры, могут заметно улучшить время реакции и волевые характеристики.

...Mail.Ru отчиталась в том, что к концу 2005 года ее сервис Рассылки@Mail.Ru перешагнул рубеж в 5 млн. подписчиков.

...Самый популярный спам – это рассылки, рекламирующие медицинские товары, на их долю приходится 40% всей нежелательной корреспонденции. Позицию второго по популярности типа нежелательной почты сохраняет за собой порнография (около 28%).

...Обнаружен ген, в результате мутации которого, произошедшей несколько тысяч лет назад, побелела кожа выходцев с африканского континента, мигрировавших в Европу.

...У людей, как и у других млекопитающих, заметное отклонение от среднестатистической внешности (при прочих равных условиях и способностях) дает преимущество в борьбе за полового партнера. По мнению биологов, эта



## Мини-игры

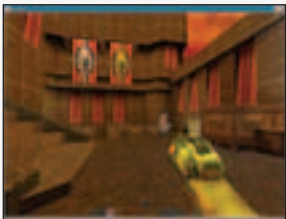
Наш выбор

Ну, вот и дождался: великий Quake 2 стал... мини-игрой, запускаемой кликом мышки по ссылке на сайте. Конечно, Java-версия пока сыровата и не всякий справится с запуском, но сам факт, согласитесь, впечатляет. На этом фоне обычные мини-игры, увы, незаслуженно блекнут.

### JAKE 2

[http://www.bytonic.de/html/jake2\\_webstart.html](http://www.bytonic.de/html/jake2_webstart.html)

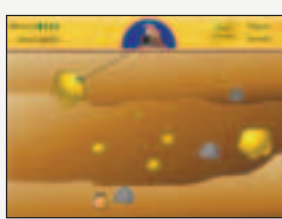
Quake 2, изначально написанный на C++, полностью переведен на Java! При этом и высокие FPS достигнуты, и все игровые функции, включая мультиплеер, сохранены. Внимание: для игры необходимо иметь JRE не ниже версии 1.4 (<http://java.sun.com/2s9/downloads/index.html>).



### GOLD MINER

<http://www.grab.com/games/view.php?game=207>

Золото, алмазы и динамит? Все правильно, ведь вы гном-шахтер, и драгоценные материалы – всего лишь ваш заработок. Впереди много уровней, пройти которые можно лишь, умело работая лопаткой и покупая в магазине важные бонусы (сила, ловкость, динамит, книга счастья и т.п.).



### TOWER BLASTER ONLINE

<http://gamerival.grab.com/index.cfm?game=7388A636>

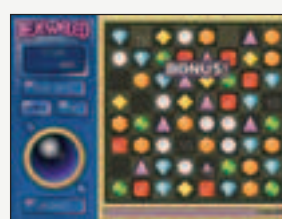
Помните, в Tower Blaster мы наперегонки с компьютером строили из нумерованных блоков башню? Перед нами та же игра, но облагороженная мультиплеером – чат-комнаты для подростков; 20-30 летних; тех, кому за 40, и, наконец, «вневозрастные» для выявления абсолютного чемпиона!



### BEJEWELED

<http://www.popcap.com/gamepopup.php?theGame=diamondmine>

Обратите внимание: в этой забаве шариков нет! В остальном же все по-прежнему: меняйте места соседние драгоценные камни так, чтобы из них образовывались группы по три одинаковых минерала. А вот если в группе окажется 4 или 5 камешков, вас ждет бонус.



## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

особенность полового отбора связана с необходимостью поддерживать генетическое разнообразие популяции.

...Марсоходы Spirit и Opportunity исследуют красную планету уже около 700 дней, хотя их ресурс был рассчитан всего на 90 дней, а большинство деталей пережили испытания с учетом 270-дневного срока службы. К настоящему времени Spirit прошел 5.5 км, а Opportunity — 6.5 км. Вместе они прислали на Землю 130 тысяч изображений. Напомним, что на Марсе разница между дневными и вечерними температурами может достигать 100 и более градусов Цельсия.

...За планетой Плутон обнаружен массивный объект диаметром 500 – 1000 км, движущийся практически по круговой, но при этом очень сильно наклоненной к плоскости эклиптики, орбите. Астрономы уже сейчас полагают, что вновь открытый объект способен подорвать основы современной теории образования Солнечной системы.

...Группа австралийских ученых, ведущая раскопки на индонезийском острове Флорес (600 км к востоку от Бали), обнаружила свидетельства существования карликовых особей доисторического человека. Поскольку рост человекообразных существ не превышает 90 см, а объем головного мозга почти в 4 раза меньше, чем у «хомя сапиенса», то этих гоминидов прозвали «хоббитами» в честь персонажей трилогии Толкина «Властелин колец». Некоторые исследователи предполагают, что такие «хоббиты» могли дожить и до наших дней.

«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>)

## ФАКТ

В 2005 году сотрудниками Федеральной службы безопасности России отражено более 1 млн. сетевых атак хакеров на информационные ресурсы российских федеральных органов государственной власти.

## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### Registry Tweaker 1.6

<http://www.registrytweaker.net>

Программа тонкой настройки Windows. Позволяет изменять данные в системном реестре, тем самым оптимизируя работу всей системы. Также позволяет увидеть лицензионный ключ Windows и список автоматически загружаемых программ.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 625 Кбайт

### «Домашний доктор» 2.1

<http://www.vkim.ru>

Заболели? Хандрите? Конечно, компьютер не заменит врача, но ответив на семь десятков вопросов программы, вы узнаете возможные диагнозы, равно как и способы лечения. В базе данных – 100 самых «популярных» заболеваний.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 625 Кбайт

ВСЕ >

лать на русском зеркале энциклопедии – <http://ru.wikipedia.org>.

### РОССИЙСКИЕ ИНТЕРНЕТЧИКИ – ПАТРИОТЫ

Согласно результатам исследования, проведенного экспертами ROMIR Monitoring, каждый пятый российский интернетчик (19%) хотел бы эмигрировать из России. Несколько чаще об эмиграции говорили мужчины (21%), чем женщины (15%), а также молодые люди в возрасте 18-24 лет (24%). Сообщая об этом, портал «КМ.ру» подчеркивает, что две трети участников опроса (63%) отрицательно ответили на заданный вопрос. При этом среди респондентов старше 45 лет об отъезде за границу не мечтают уже 67% опрошенных, в то время как среди молодых людей только 59%. Ну а 18% российских пользователей Сети затруднились с ответом.

### ТВ – «ТОЛЬКО ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ»

Многие эфирные и спутниковые телеканалы дублируют свое вещание в Интернете. Увы, по целому ряду причин такое сетевое телевидение не слишком распространено. В первую очередь потому, что обычные телепрограммы ни по длительности, ни по содержанию не подходят для формата «видео-по-запросу» или просмотра на мобильных устройствах. С этого года положение меняется. Американская Comcast еще минув-

шей осенью запустила первое бесплатное и исключительно сетевое телевидение RipeTV (<http://www.ripe.tv>), а сейчас проект вышел на заданную «мощность вещания».

Для просмотра ТВ «нового поколения» достаточно зайти на сайт RipeTV и выбрать один из 11 каналов. При хорошей связи (не хуже DSL) качество картинки приличное, средством же просмотра может служить компьютер, мобильный телефон или игровая приставка PSP. А чем же отличается специальное интернет-телевидение от привычного эфирного? Уловить разницу можно как из названий каналов («Мир бикини», «Беспредел», «Кастинг», «Дела роботов» и т.д.), так и из малой продолжительности каждого сюжета (от 5 до 15 минут). ■



ОТ 18 ДО 34? ВОДЯТСЯ ДЕНЬЖАТА? ПОЗДРАВЛЯЕМ, СЕТЕВОЕ СПЕЦ-ТВ ОРГАНИЗОВАНО КАК РАЗ ДЛЯ ТАКИХ, КАК ВЫ...



## ЗДРАВСТВУЙ, АСЯ!

**Т**ехнологии в наше время развиваются так стремительно, что за ними порой трудно уследить. Пять лет назад мы дивились людям, «общавшимся» посредством Глобальной Паутины, а сегодня такой отклик вызывает человек, не знакомый с ICQ.

Но случается, что новшество с трудом пробивает себе дорогу. Скажем, привычное для большинства из нас голосовое общение так и не стало в Интернете общепринятым стандартом. Многие «сетенавты» и поныне не готовы купить заваливающий микрофон, дабы излагать мысли вслух, а не набивать одним пальцем на клавиатуре. На просторах СНГ положение хуже мирового: у многих пользователей пропускная способность интернет-канала настолько низка, что разговаривать, например, с помощью Skype они просто не в состоянии.

Потому морально устаревшая, но такая привычная «Аська» по-прежнему безумно популярна. Дело вряд ли изменится в ближайшем будущем, и это прекрасный повод в очередной (который по счету?..) раз поговорить об ICQ-совместимых клиентах.

### И вечный бой...

Для начала определим критерии оценки. Главный из них – стабильность. Если программа не может удержать соединение с сервером даже при качественном подключе-



нии к Сети, она не заслуживает внимания. Второй критерий – удобство использования. Здесь важен не только понятный интерфейс, но и наличие дополнительных функций: импорт контакт-листа, подключение плагинов и т.д. Последний, третий параметр – потребление трафика в единицу времени. Согласитесь, неприятно, если ваш интернет-пейджер съедает по 10 Мбайт в час...

Начнем с одного из самых популяр-

**ICQ LITE – ПРЕДЕЛЬНО ПРОСТО, УДОБНО, НО, УВЫ, С РЕКЛАМОЙ.**

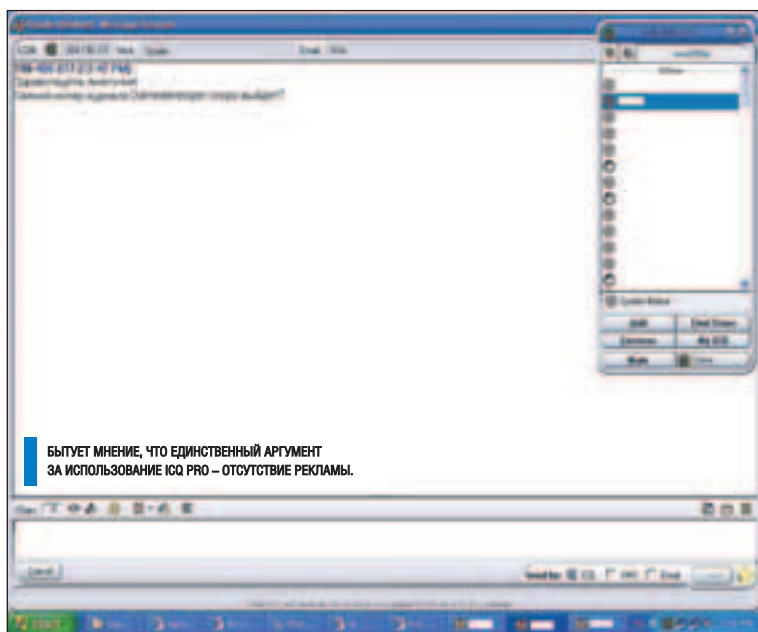
ных ICQ-клиентов – Miranda (<http://www.miranda-im.org>). Сразу после инсталляции программа не хвастает ничем выдающимся, поскольку ее функциональность, мягко говоря, не на высоте. Но после установки плагинов все в корне меняется. Свежая версия «Миранды» (04.01) обзавелась поддержкой множества различных протоколов (Jabber, IRC, AIM). Правда, по неясным причинам пропала возможность импорта контакт-листа, что, опять же, вполне поправимо. Программа расходует трафик довольно экономно и, вдобавок ко всему, работает очень устойчиво: вам не следует опасаться, что в разгар важной дискуссии появится табличка «connection lost». В общем, Miranda после установки дополнений с легкостью превосходит конкурентов и занимает заслуженное 1-ое место. Рекомендую!

ICQ Pro (<http://www.icq.com>) и безо всяких плагинов обладает широкими возможностями. Импорт контакт-листа, настройки, существенно облегчающие работу с «аськой», в общем, все, что надо, на месте. Кроме того, ICQ Pro очень стабильна, обрывов связи практически не бывает. Единственный недостаток – большое потребление

### Как не потерять номер?..

«У меня украли ICQ! Ужас, беспредел!..» Увы, это так – аккаунты нередко воруют, причем цели у «похитителей» совершенно разные: кто-то просто забавляется, а кто-то хочет заполучить короткий номерок. Чтобы защититься от кражи, следуйте несложным хитрым правилам.

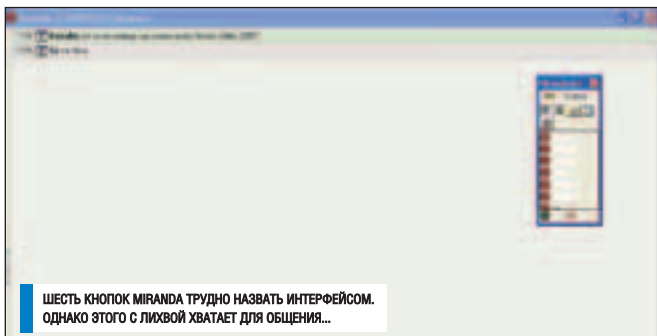
- 1-й совет: исправно меняйте пароль и делайте его как можно более сложным. Ясное дело, подобрать комбинацию цифр «11112222» довольно легко, и это вряд ли отнимет у взломщиков много времени. Если же password представляет собой несуслаицу вроде «Mj3faU7R», вероятность того, что вы лишитесь номера, резко снижается.
- 2-й совет: будьте внимательны. Пользуясь ICQ в общественных местах (библиотека, интернет-кафе), не забывайте снимать галочку напротив графы «запомнить пароль». Кроме того, по окончании работы попытайтесь зайти в папку ICQ-клиента, найти там файл, название которого совпадает с вашим «асечным» номером, и удалить его с диска. Это тоже помогает.
- 3-й совет: не поддавайтесь на обман. Никогда не сообщайте пароль незнакомым людям, даже если за него сулят золотые горы и телевизор с алмазами в придачу. Все ресурсы, действующие по принципу «предоставьте нам конфиденциальную информацию, и вы получите \$10», – очередное не слишком хитрое «кидалово».



**БЫЛУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО ЕДИНСТВЕННЫЙ АРГУМЕНТ ЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ICQ PRO – ОТСУТСТВИЕ РЕКЛАМЫ.**

трафика. Но ведь это мелочи по сравнению с удобством в работе? А посему ICQ Pro, как и Miranda, тоже заслуживает внимания, особенно для тех, у кого трафик не ограничен. Некоторую конкуренцию вышеупомянутым программам составляет украинская ICQ Lite. В полном соответствии с названием, этот клиент об-

## СТАТЬИ



ШЕСТЬ КНОПОК MIRANDA ТРУДНО НАЗВАТЬ ИНТЕРФЕЙСОМ. ОДНАКО ЭТОГО С ЛИХВОЙ ХВАТАЕТ ДЛЯ ОБЩЕНИЯ...

ладает лишь самыми нужными функциями, а вся дополнительная «мишура» здесь попросту отсутствует. Расход трафика не слишком велик, а соединение достаточно стабильно. Словом, основную задачу – обеспечивать общение – ICQ Lite выполняет исправно, что наверняка придется по вкусу практичным пользователям.

Если вас по каким-то причинам не устраивают вышеописанные утилиты, попробуйте Trillian (<http://www.ceruleanstudios.com>) или ICQ версии 5. Первая – типичный середнячок по всем параметрам, однако с очень удобным интерфейсом и красивой оболочкой. В ICQ 5 функций – конечно, больше, чем в ICQ Lite, но, с другой стороны, повышенный расход трафика и обилие глюков портят впечатление от программы.

### Оригинальность – превыше всего?..

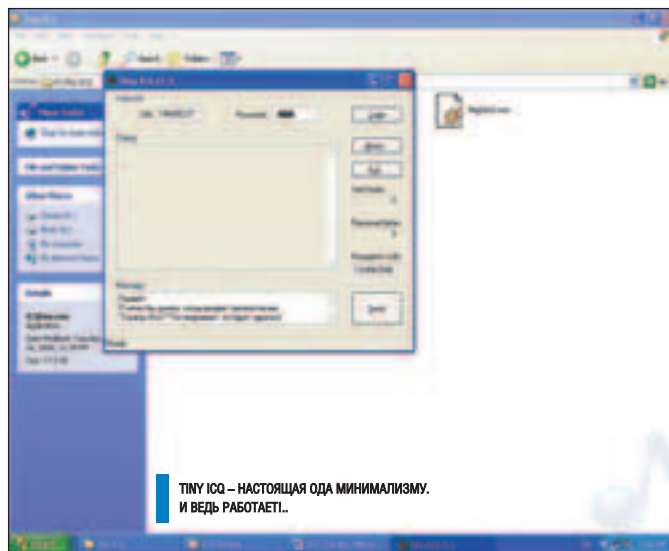
Теперь пара слов о необычных программах, рассчитанных на узкие группы юзеров. Tiny ICQ (<http://www.ber.te.ua/~malv/>) адресована тем пользователям, у кого качество и скорость соединения с Сетью оставляют желать лучшего. В этой программе все

очень просто: указываете номер адресата, набираете послание, щелкаете на кнопку Send – и сообщение отправлено! Подчеркнем: на все эти операции требуются ничтожно малые объемы трафика, всего несколько сотен байт, так что Tiny ICQ наверняка подойдет владельцам вялого dial-up или же дорогостоящего GPRS. Еще один оригинал, Simple Instant Messenger (<http://sim-icq.sourceforge.net>), представ-

ляет собой эдакий комбайн «все в одном». Основные преимущества этой утилиты в поддержке множества протоколов: AIM, ICQ, Jabber, MSN, Yahoo и даже, не поверите, Livejournal! В общем, если лень устанавливать несколько программ, предназначенных для общения в разных сетях, пользуйтесь Simple Instant Messenger.

### Последнее слово

«Аська» существует уже немало лет, и вряд ли ее жизненный цикл оборвется в ближайшее время. Голосовое общение в Сети до сих пор не стало общепринятым стандартом (и неизвестно, как скоро станет и станет ли вообще...), посему привычные текстовые послания еще долго будут нежиться на гребне популярности. И если не хотите прослыть закомплексованным молчуном – не ждите, присоединяйтесь. ■



TINY ICQ – НАСТОЯЩАЯ ОДА МИНИМАЛИЗМУ. И ВЕДЬ РАБОТАЕТ!..

### Как получить короткий номер?..

При желании любой пользователь может получить короткий (6-7 цифр) номер ICQ. Сделать это можно несколькими способами.

■ 1-й метод: найдите специальные сайты, которые предоставляют всем желающим лаконичные номера. Конечно, большая часть подобных ресурсов (не все!..) предлагает ворованный «товар», но коли вас это не смущает – действуйте. Однако не расслабляйтесь: бесплатный сыр только в мышеловке. Если вас попросят ввести какие-либо личные данные или пароль от «почты» – бегите на всех парах, вас хотят обмануть!

- 2-й метод: узнайте у знакомых пользователей ICQ, нет ли у них «бесхозного» номерка. Как известно, несколько лет назад семи-, а то и шестизначный номер выдавался еще при регистрации. И если кто-то загодя обзавелся дополнительным аккаунтом, он им может запросто поделиться. Банально, но эффективно.
- 3-й метод: в Рунете есть несколько ресурсов (увы, «живут» они недолго, как тропические мотыльки), на которых короткие номера выдаются победителям викторин или даже просто так. Конечно, выиграть в конкурсе не так-то легко, но если постараетесь...

# ВЗРЫВООПАСНЫЙ НОМЕР!

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



## Проверено, МИНЫ ЕСТЬ!

В ДЕКАБРЬСКОМ  
«ХУЛИГАНЕ» НЕТ  
НИ ПОРОХА,  
НИ ТРОТИЛА,  
НИ ГЕКСОГЕНА.  
НО ОТ ЭТОГО ОН НЕ  
СТАНОВИТСЯ МЕНЕЕ  
ОПАСНЫМ.

ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ  
БОЛЬШЕ?

ЧИТАЙ.



Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/204/СЕРГЕЙ\_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

## УГОЛОК НОВИЧКА

**r\_u\_s13-13b@mail.ru:** У меня беда: как только подключаюсь к Интернету (dial-up), начинают выскакивать сообщения об обнаружении «критических ошибок». Начал подозревать, что это шпион или вирус. Но проверка программой Ad-Aware SE Personal показала, что ни опасных, ни подозрительных файлов нет. На компе стоит Outpost Firewall и «Касперский» (последняя версия!). Проверка на вирусы также не дала результатов. Что посоветуете? Прошу ответить поскорее. Рустам.

**О:** Такое странное поведение компьютера, подключенного к Интернету, наблюдается в случае получения из Сети сообщения «Службой сообщений Windows» (NetSend). Этот сервис предназначен для показа во всплывающих окошках сообщений и оповещений между клиентскими компьютерами и серверами. Например, так пользователям Сети рассылаются административные оповещения. «Служба сообщений» также используется операционной системой и некоторыми программами, например, для сообщения о завершении печати или об отключении электричества и переходе на ИБП. Иногда с помощью службы сообщений передаются уведомления антивирусной программы. Заметим, что служба не имеет отношения ни к браузеру, ни к электронной почте, ни к интернет-пейджерам (Windows Messenger и т.п.). В вашем случае «страшные» сообщения об ошибках и вирусах попали на компьютер стараниями недобросовестных разработчиков программ, пытающихся таким образом рекламировать свой продукт. Чтобы закрыть эту лазейку для спама настройте имеющийся брандмау-

эр так, чтобы он блокировал входящие широковещательные пакеты NetBIOS и UDP.

**papik@atomlink.ru:** Я хотел бы задать вопрос: вот купил диск под названием Windows Live Edition. Эта операционка – обычная Win XP, и загружается она прямо с CD и не просит устанавливать ее на винт. Хотел бы сделать подобный диск для себя, подскажите, где найти информацию про это? Пожалуйста, ответьте! Papik.

**О:** Думаем, речь идет о так называемом Windows Live CD – загрузочном диске, на основе дистрибутива Windows XP. Это замечательный инструмент при выполнении спасательно-восстановительных работ на засбоившем компьютере. Инструкции по изготовлению такого диска можно найти на многих сайтах, например, на <http://www.pcquest.com/content/hands-on/2004/104050802.asp>, <http://oszone.net/display.php?id=3200>, <http://ru-board.com/new/article.php?sid=172>, где подробно рассказано о сборке Windows XPE Live CD. Кстати, на последних двух сайтах можно еще и узнать, как помимо операционной системы добавить на Live CD другие необходимые для работы программы.

**wordnet@mail.ru:** Привет, редакция «СИ»! Подскажите, пожалуйста, как правильно разогнать видеокарту GeForce FX5500 256 Мбайт, чтобы ее не испортить? Напишите поподробнее! Venom.

**О:** Для разгона проще всего использовать специально разработанные утилиты. Среди многих shareware-продуктов выделяется Power Strip



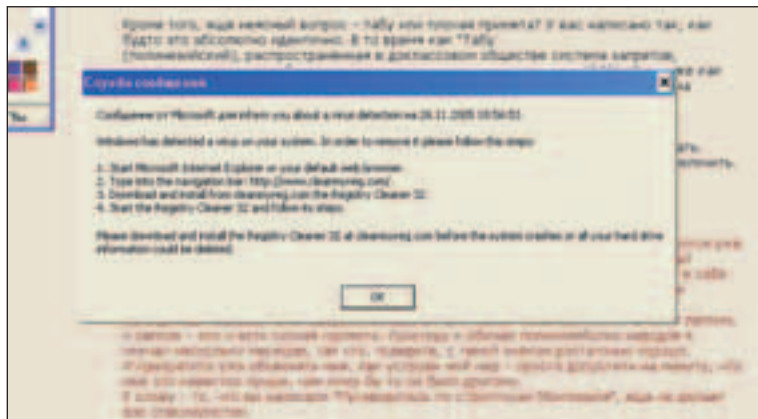
(<http://entechtaiwan.net/util/ps.shtml>) – это самая универсальная программа такого рода с более чем 500 настройками параметров видеокарты и изображения. Она позволяет разогнать практически любую видеокарту и постоянно обновляется. Из бесплатных программ-твикеров для настройки и разгона видеокарты на чипах фирмы Nvidia очень хороши RivaTuner (<http://nvworld.ru/downloads/rivatuner.zip>) и NVmax (<http://www.3dcht4u.de/3dc/kfd53t5fes8z/nvmax.zip>).

Теперь о процедуре разгона. Частоту ядра и памяти видеокарты повышайте постепенно, шагами по 5-10 МГц. После каждого шага проводите краткую проверку и повышайте частоту дальше. По достижении нестабильности (ошибки, артефакты, зависания), необходимо откатиться на последние рабочие частоты. Теперь отдельно повышайте частоты памяти/ядра, чтобы определить, что именно (ядро или память) ограничивает дальнейший разгон. После выявления самого медленного компонента видеокарты максимально разгоните его «напарника». После достижения предельных частот проведите тщательную проверку системы на устойчивость работы и степень нагрева (потрогайте радиатор на плате или посмотрите на показания термодат-

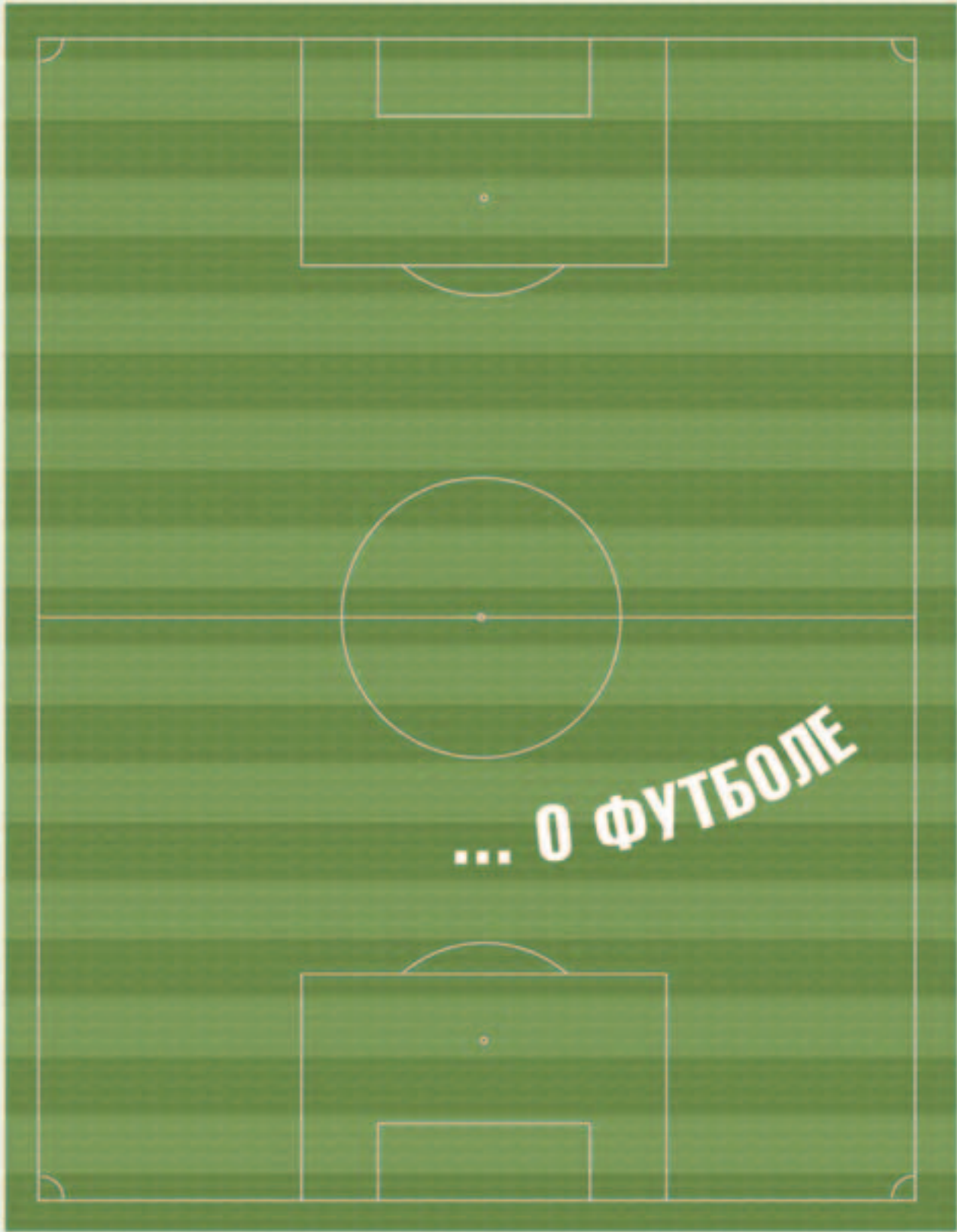


чика) – если температура высокая, порядка 70 градусов Цельсия (руку на радиаторе долго не удержишь...), то позаботьтесь о дополнительном охлаждении. Если же температура в норме, то можно попробовать разогнать видеокарту еще на несколько мегагерц. О тонкостях разгона видеокарт можно узнать из специального FAQ'a на <http://www.overclockers.ru/lab/15146.shtml#161>.

*P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru).*









TOTALL FOOTBALL

НОВЫЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ



**В ФЕВРАЛЬСКОМ НОМЕРЕ:**

**Эксклюзив.** Руни и Робинью. Кто из них лучше?

**Тема номера.** Полузащитник «Спартак» Владимир Быстров рассказывает о себе

**Сделка.** Как «Арсенал» покупал белоруса Александра Глеба

**Будь в форме.** Как правильно выбрать футбольную экипировку

**Постер.** Марат Измайлов и откровенная фотосессия болельщиц ЦСКА

**Уникальный конкурс.** Суперприз – поездка на финал Лиги чемпионов!

**НА DVD**  
ЛУЧШИЕ ГОЛЫ  
АНГЛИЙСКОЙ  
ПРЕМЬЕР-ЛИГИ



## [PS2] DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING

PLAYSTATION 2

**1. Альтернативные костюмы:**  
**Bunny Girl Jessica** – экипируйте Джессику предметами Bunny Suit, Bunny Ears и Fishnet Stockings;  
**Dancer's Costume Jessica** – экипируйте Джессику предметом Dancer's Costume;  
**Dangerous Bustier Jessica** – экипируйте Джессику предметом Dangerous Bustier;  
**Divine Bustier Jessica** – экипируйте Джессику предметом Divine Bustier;  
**Jessica's Outfit** – экипируйте Джессику предметом Jessica's Outfit;  
**Magic Bikini Jessica** – экипируйте Джессику предметом Magic Bikini;  
**Dragovian Armor Hero** – экипируйте героя предметами Dragovian Armor и Dragovian Helmet.

**2. Перечисленные ниже предметы можно получить в казино после того, как вы наберете достаточное количество Tokens для их приобретения:**

**Magic Water (Pickham)** – 100 Tokens;  
**Silver Platter (Pickham)** – 500 Tokens;  
**Prayer Ring (Baccarat)** – 1000 Tokens;  
**Agility Ring (Pickham)** – 1000 Tokens;  
**Titan Belt (Pickham)** – 1500 Tokens;  
**Rune Staff (Pickham)** – 3000 Tokens;  
**Spangled Dress (Baccarat)** – 3000 Tokens;  
**Saint's Ashes (Baccarat)** – 5000 Tokens;  
**Platinum Headgear (Pickham)** – 5000 Tokens;  
**Falcon Blade (Baccarat)** – 10000 Tokens;  
**Liquid Metal Armor (Baccarat)** – 50000 Tokens;  
**Gringham Whip (Baccarat)** – 200000 Tokens.

**3. После выполнения нескольких сюжетных миссий персонаж Dodgy Dave откроет свой специальный магазин. Он будет просить у вас различные вещи, взамен которых выдаст следующие призы:**

**500 Gold** – дайте Dodgy Dave a Special Medicine;  
**1200 Gold** – дайте Dodgy Dave Reinforced Boomerang;

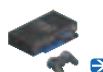
**6000 Gold** – дайте Dodgy Dave Robe of Serenity;  
**Bandit Axe** – дайте Dodgy Dave Ring of Immunity;  
**Big Boss Shield** – дайте Dodgy Dave Crimson Robe;  
**Happy Hat** – дайте Dodgy Dave Sandstorm Spear.

**4. Список призов, которые можно получить в обмен на Mini Medals у Princess Minnie:**  
**Fishnet Stockings** – 28 Mini Medals;  
**Posh Waistcoat** – 36 Mini Medals;  
**Staff of Divine Wrath** – 45 Mini Medals;  
**Gold Nugget** – 52 Mini Medals;  
**Meteroite Bracer** – 60 Mini Medals;  
**Miracle Sword** – 68 Mini Medals;  
**Sacred Armour** – 75 Mini Medals;  
**Orichalcum** – 83 Mini Medals;  
**Metal King Helmet** – 90 Mini Medals;  
**Dangerous Bustier** – 99 Mini Medals;  
**Flail of Destruction** – 110 Mini Medals.

**5. В награду за получение различных рейтингов на Monster Arena можно получить какой-либо предмет и специальный приз от Morrie:**  
**Unlock Rank S** – Rank A;  
**Hero Spear** – Rank A;  
**Bardiche of Binding** – Rank B;  
**Second Monster Team** – Rank B;  
**Saint's Ashes** – Rank C;  
**Mighty Armet** – Rank D;  
**Three Additional Reserve Monster Slots** – Rank D;  
**Ring of Clarity** – Rank E;  
**Call Team Ability For Hero** – Rank E;  
**Bunny Suit** – Rank F;  
**Option To Fight Against Your Team** – Rank F;  
**Strength Ring** – Rank G;  
**Three Additional Reserve Monster Slots** – Rank G;  
**Dragon Robe** – Rank S;  
**Hero Statue** – Rank S;  
**No Entry Fees** – Rank S.

**6. После прохождения игры откроется доступ к бонусному подземелью под названием Dragovian Trials.**

**7. Чтобы увидеть вторую концовку игры, повторно пройдите бонусное подземелье и снова победите финального босса.**



## [PS2] DEVIL KINGS

PLAYSTATION 2

**Дополнительные персонажи:**

**Frost** – пройдите режим Conquest на любом уровне сложности за Venus;  
**Hornet** – пройдите режим Conquest на любом уровне сложности за Devil King;  
**Iron OX** – пройдите режим Conquest на любом уровне сложности за Scorpio;  
**Puff** – пройдите режим Conquest на любом уровне сложности за Azure Dragon;



**Q-Ball** – пройдите режим Conquest на любом уровне сложности за Lady Butterfly;  
**Talon** – пройдите режим Conquest на любом уровне сложности за Red Minotaur.

## ЕЩЕ

### ▶ [PS2] OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED

Введите указанный ниже код во время игры, не ставя ее на паузу, и тогда прелести всех женских персонажей значительно увеличатся в размерах:

Зажмите **□**, затем нажмите **○, ▲, △, ○, ▲**.

Введите код повторно, чтобы вернуть дамам нормальный размер бюста.

### ▶ [DS] HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

**Game Cutscenes** – соберите все 99 Tri-Wizard Shields.

**Movie Photo Gallery** – соберите все 74 collector cards.

### ▶ [PSP] FIFA FOOTBALL

**1.** Пройдите все соревнования в Challenge Mode, чтобы получить возможность создавать собственные турниры.

**2.** В главном меню зажмите **[L]**, а затем введите код **○, ○, ○, ×, ○** – теперь Challenge Mode считается полностью пройденным.



**Автор:**  
**Максим Поздеев**  
 bw@gameland.ru



## [PS2] CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

PLAYSTATION 2

**1. Boss Rush Mode** – после прохождения игры и победы над секретным боссом войдите в Warp Room, чтобы получить доступ к режиму Boss Rush.

**2. Crazy Mode** – после однократного прохождения, если начать новую игру и ввести @CRAZY в качестве имени, игропроцесс будет проходить на более высоком уровне сложности.

**3. Moai Statue** – если на вашей карте памяти есть save-файл Castlevania: Lament of Innocence, в начале игры на уровне с заброшенным замком, выйдите из него чтобы найти Moai Statue. Этот предмет можно выгодно продать или использовать для восстановления здоровья.

**4. Moebius Brooch** – после прохождения Crazy Mode в магазине появится предмет Moebius Brooch. Экипировав его, вы сможете выполнять специальные движения, не тратя на них сердца.

**5. Sound Mode** – прохождение Boss Rush Mode откроет в Warp Room «музыкальную шкатулку», с помощью которой можно будет послушать композиции из игры.

**6. Trevor Mode** – после однократного прохождения игры начните новую и введите в качестве имени @TREVOR, чтобы управлять Тревором Бельмонтом.



## [PSP] DYNASTY WARRIORS

PLAYSTATION 2

**1.** Завершите игру одним персонажем из каждого королевства, чтобы открыть пункт Sound Test в меню Options.

**2.** Завершите режим Musou указанными персонажами, чтобы открыть новых героев:

**Other:** Lu Bu – Diao Chan – Zhu Rong – пройти за любого дефолтного Other-персонажа;  
**Other:** Yuan Shao – Dong Zhuo – пройти за одного персонажа из каждого королевства;  
**Other:** Zhang Jiao – Meng Huo – пройти за одного персонажа из Shu, Wu и Wei;  
**Shu:** Jiang Wei – Huang Zhong – Wei Yan – пройти за Liu Bei;  
**Shu:** Zhuge Liang – Lui Bei – Pang Tong – пройти за любого дефолтного Shu-персонажа;  
**Wei:** Cao Cao – Cao Ren – Sima Yi – пройти за любого дефолтного Wei-персонажа;



**Wei:** Zhang He – Zhang Liao – Xu Huang – пройти за Cao Cao;  
**Wu:** Da Qiao – Xiao Qiao – пройти за Sun Ce;  
**Wu:** Sun Jian – Sun Ce – Sun Quan – пройти за любого дефолтного Wu-персонажа;  
**Wu:** Zhou Tai – Huang Gai – Lu Meng – пройти за Sun Jian.



PLAYSTATION 2

## [PS2] TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: MUTANT NIGHTMARE

1. Пароли следует вводить в меню Passwords, что располагается в Options:

- SLLMRSLD** – все исцеляющие предметы превращаются в суши;
- SLRMLSSM** – у врагов вдвое улучшается защита;
- MSRLSMML** – сила врагов увеличивается вдвое;
- MDLDSLR** – неуязвимость;
- RRDMLSDL** – максимальная Ougi;
- DMLDMRLD** – нет исцеляющих предметов;
- LLMSRDMS** – Shuriken Loser;
- LDMSLRDD** – черепахи мрут от первого же удара;

**LMDRRMSR** – бесконечные сюрикены.

2. Выполните соответствующие требования, чтобы получить доступ к бонусам:

- Turtles in Time** – пройдите первый эпизод в Mission Mode;
- Nightmare-эпизоды** – пройдите первый, второй и третий эпизоды;
- Final Nightmare** – пройдите все Nightmare-эпизоды;
- Free mode Area 12 and 13** – пройдите все Nightmare-эпизоды и Final Nightmare;
- Ultima Turtle Scroll** – пройдите Free Mode 12 и 13.



PLAYSTATION 2

## [PS2] OUTLAW TENNIS



- Ball Boy** – выполните все drills для всех шестнадцати персонажей и Heavy G;
- Bruce** – пройдите tour-режим для Luther;
- Harley** – пройдите tour-режим для Afroditе;
- Heavy G.** – пройдите все шестнадцать tour-режимов;
- Ice Trey** – пройдите tour-режим для Shawnee;
- Kiku** – пройдите tour-режим для Donna;
- Lizzy** – пройдите tour-режим для Harley;
- Luther** – пройдите tour-режим для Ice Trey;
- Natasha** – пройдите tour-режим для Summer;
- Shawnee** – пройдите tour-режим для Sven;
- Sven** – пройдите tour-режим для Killer;
- Tommy** – пройдите tour-режим для Kiku;
- Vinny** – пройдите tour-режим для El Suave.

1. **Дополнительные карты: Apocalypse** – пройдите все шестнадцать tour-режимов; Slaughterhouse – выполните все drills для любого персонажа.

2. **Открытие доступа ко всем персонажам в игре: Afroditе** – пройдите tour-режим для Vinny;



PSP

## [PSP] WIPEOUT PURE

Количество медалей, необходимое для получения определенного рейтинга:

- 12 медалей** – Trainee;
- 24 медали** – Amateur;
- 36 медалей** – Geek;
- 48 медалей** – Enthusiast;
- 60 медалей** – Addict;
- 72 медали** – Veteran;
- 84 медали** – Master;
- 96 медалей** – Ace;
- 108 медалей** – Guru;
- 120 медалей** – Junkie;
- 132 медали** – Legend;
- 144 медали** – Purist.



## ЕЩЕ

### ▶ [PC] WORLD RACING 2

Введите следующие коды в качестве названия своего профиля, чтобы получить деньги:

- EG** – 100;
- Visa** – 1000;
- MASTERCARD** – 10000;
- AmEx** – 100000.

### ▶ [PSP] MEDIEVIL: RESURRECTION

1. В любом месте поставьте игру на паузу и зажмите [R], а затем наберите комбинацию  $\nabla$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\odot$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\odot$ ,  $\nabla$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\odot$ ,  $\blacktriangle$ . После этого в меню паузы появится дополнительный пункт, позволяющий включить неуязвимость и доступ ко всем видам оружия.

### ▶ [DS] TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: MUTANT NIGHTMARE

В меню Options выберите пункт Input Password и введите любой из приведенных ниже кодов:

- SRDSSLMS** – кристаллы превращаются в пасхальные яйца;
- DRSSMRD** – кристаллы превращаются в тыквы для Хэллоуина;
- LLDMSRMD** – кристаллы превращаются в Санта-Клаусов;
- DDRMLRDS** – Life-иконки превращаются в пиццы.



PLAYSTATION 2

## [PS2] THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

1. На стартовом экране нажмите  $\times$ , после чего зажмите  $\square$ + $\triangle$  и наберите комбинацию  $\nabla$ ,  $\nabla$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangle$ . Если все сделано правильно, то надпись Please Press Start to Begin сменит цвет на зеленый. Теперь можно вводить коды в игре, зажав предварительно  $\square$ :

- $\nabla$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\nabla$ ,  $\nabla$  – получить 10000 Coins;
- $\nabla$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\nabla$ ,  $\blacktriangleright$  – неуязвимость;
- $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\nabla$  – выбор уровня;
- $\nabla$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\nabla$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangle$  – перейти на следующий уровень;
- $\nabla$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleright$  – восстановить здоровье всех детей;
- $\nabla$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangle$  – открыть все Abilities в инвентаре.

2. В Bonus Drawer зажмите  $\square$  и введите комбинацию  $\nabla$ ,  $\nabla$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\nabla$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangle$ , чтобы открыть все бонусные уровни.



PLAYSTATION 2

## [PS2] TRUE CRIME: NEW YORK CITY

1. На экране CompStat/Map зажмите  $\square$ + $\triangle$ , после чего смело вводите коды:

- $\odot$ ,  $\odot$ ,  $\odot$ ,  $\odot$  – все музыкальные композиции открыты;
- $\times$ ,  $\times$ ,  $\odot$ ,  $\times$ ,  $\times$ ,  $\times$  – удвоенные повреждения;
- $\square$ ,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\square$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\square$  – миллион долларов;
- $\blacktriangle$ ,  $\times$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\times$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$  – режим Super Cop;
- $\odot$ ,  $\square$ ,  $\times$ ,  $\times$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\odot$  – ультралегкий режим;
- $\odot$ ,  $\square$ ,  $\times$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\blacktriangle$  – бесконечные патроны;
- $\odot$ ,  $\square$ ,  $\times$ ,  $\square$ ,  $\times$ ,  $\odot$  – бесконечная выносливость;
- $\blacktriangle$ ,  $\times$ ,  $\times$ ,  $\odot$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\square$  – открыть Redman Gone Wild Mini-Game;
- $\blacktriangle$ ,  $\times$ ,  $\odot$ ,  $\square$  – открыть Puma Outfit в Puma Store.



PLAYSTATION 2

## [PS2] HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

20 House Points – пройдите Beasts, Vampires, Giants или Goblins Card Sets.

Extra Endurance для Harry – пройдите Wizards или Quidditch Card Sets.

Extra Endurance для Hermione – пройдите Hags или Witches Card Sets.

Extra Endurance для Ron – пройдите Classical Beasts или Dragons Card Sets.



## EASTER EGGS

### [PC, PS2, XBOX, GC] PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

#### Список Credits

Во время второй трансформации, как раз перед Chariot Race в углу двора найдите место, откуда возрождаются враги, и заберитесь на ближайший к нему столб. Если все сделано правильно, то вы услышите, как премьерский голос начнет зачитывать список разработчиков игры.

## SECRET AREA



GAMECUBE

### [GC] FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

1. Для получения доступа к Sound Room и Theater, которые позволят прослушать все музыкальные композиции из игры и просмотреть все ролики, пройдите игру один раз.

2. Для того, чтобы играть на Trial Maps, необходимо после прохождения игры выбрать файл Epilogue. Во время сражений на этих этапах персонажи будут на тех уровнях развития и с тем оружием, с какими вы оставили их после прохождения последней сюжетной миссии.

**Map 1** – Hillside Battle – пройдите Story Mode на любом уровне сложности.

**Map 2** – Lonely Isle – пройдите Story Mode на Normal или Difficult.

**Map 3** – Strange Turn – пройдите Story Mode на Difficult.

**Map 4** – Desperation – подключите к GameCube GBA с вставленной английской версией Fire Emblem.

**Map 5** – Escape – подключите к GameCube GBA с вставленной американской версией Fire Emblem.

**Map 6** – Trapped – подключите к GameCube GBA с вставленной Fire Emblem: The Sacred Stones.

3. В игре есть несколько скрытых персонажей, которых можно использовать только во время игры на Trial Maps.

**Oliver** – пройдите игру три раза.

**Shihiram** – пройдите игру пять раз.

**Petrine** – пройдите игру семь раз.

**Bryce** – пройдите игру десять раз.

**Ashanard** – пройдите игру пятнадцать раз.

4. Персонажи (в список не включены те герои, которые присоединяются к игроку автоматически).

**Astrid** – поговорите с ней в присутствии Ike.

**Devdon** – поговорите с Soren, Mist, Rolf, Tormod и Sothe.

**Ena** – присоединится, если в Chapter 27 не будет убит Dark Knight.

**Gatris** – поговорите с ним в присутствии Astrid.

**Geoffrey** – должен выжить в Chapter 24.

**Haar** – поговорите с Jill.

**Ilyana** – поговорите с ней в присутствии Ike.

**Jill 0** – позвольте ей поговорить с Ike.



**Kieran** – освободите его и поговорите с ним в присутствии Oscar в Chapter 10.

**Lethe и Mordecai** – присоединятся к партии, если выживут в Chapter 9.

**Makalov** – поговорите с ним в присутствии Marcia.

**Marcia** – поговорите с ней в присутствии Ike.

**Mia** – поговорите с ней в присутствии Ike.

**Nasir** – присоединится, если Dark Knight будет убит в Chapter 27.

**Nephenee и Brom** – освободите их, а потом поговорите в присутствии Ike в Chapter 10.

**Shinon** – поговорите с ним в присутствии Rolf, а затем убейте в присутствии Ike.

**Tauroneo** – поговорите в присутствии Ike.

**Volke** – присоединится, если наймете его в начале Chapter 10.

**Zihawk** – поговорите с ним в присутствии Lethe или Mordecai.

5. Чтобы получить предмет Ashera Staff, позволяющий восстановить все HP находящихся поблизости персонажей, на уровне с монахами не убивайте никого из них.

6. В последней части Bishop использует предмет Rex Aura, который нельзя получить в игре никаким способом, кроме описанного ниже. Для начала заставьте Бишопа онеметь, после чего лупите его до тех пор, пока он не потеряет как минимум половину своих HP. В этот момент он должен использовать Elixir, если этого не произойдет – продолжайте избиение. После применения Elixir Bishop де-экипирует Rex Aura и теперь предмет можно будет выкрасть из его инвентаря.



PLAYSTATION 2

### [PS2] SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

1. Чтобы получить возможность выбирать уровень сложности Hard, необходимо один раз пройти игру. Кроме того, для достижения аналогичного эффекта можно воспользоваться save-файлом, оставшимся после прохождения первой части игры.

2. Чтобы сыграть в режиме New Game +, после однократного прохождения сохраните свой результат, загрузите полученный save-файл и начните игру заново. Теперь процесс пойдет куда веселее, так как при персонажах останутся все заработанные во время предыдущего прохождения Karma Ring, Mantra/Skill и Linkage.



PLAYSTATION 2



XBOX

### [PS2, XBOX]

50 CENT: BULLETPROOF

Во время игры включите «паузу», выберите режим Options, где найдите пункт меню Cheats, чтобы ввести коды:

- orangejuice – Action 26;
- GrabAllThat50 – все музыкальные треки;
- GotThemRachets – все оружие;
- ny'sfinestyo – неуязвимость;
- the hub is broken – оружие становится большее мощным;
- workout – Empty n' Clips Counter Kill;
- sayhellotomylittlefriend – My Buddy video;
- yayoshome – Tony Yayo So Seductive video.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на [bw@gameland.ru](mailto:bw@gameland.ru). И пусть все тайное станет явным.



**ONBOARD**  
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ  
О СНОУБОРДИНГЕ

Автор:  
Red Cat  
chaosman@gameland.ru



# Fire Emblem: Path of Radiance

Жестокий Ашнард, король Дайена, затеял кровопролитную войну с соседями. Не пора ли поставить тирана на место?

## НАПУТСТВИЕ ХРАБРЫМ

Как всегда – немного общих советов для начинающих генералов.

■ 1. Ни в коем случае не подставляйте под удар магов, целителей, а заодно, по возможности, воров и лучников. Некоторые из них через какое-то время смогут противостоять лобовым атакам, но лучше все же не рисковать.

■ 2. Воздушные юниты, в том числе ястребы, должны держаться подальше от стрелков, магов, владеющих магией грома (Thunder) и катапульт.

■ 3. Лето, Мордехая, Ранульфа и Муарима лучше не подпускать к магам, вооруженным огнем (Fire), особенно если вы не уверены, что ваш подопечный сможет пережить контратаку противника.

## ПЕРСОНАЖИ

### ■ Айк (Ike)

Главный герой, его присутствие обязательно во всех главах. Специализация – мечи. После 17 главы становится Лордом и, фактически, сильнейшим персонажем игры.

### ■ Бойд (Boyd)

Поначалу (будучи Fighter) – полнейшая посредственность. Но с ростом уровня и последующим переходом в класс Warrior очень пригодится.

### ■ Титания (Titania)

Ударная сила вашего отряда на протяжении первых миссий. Позднее ей вполне можно найти замену в лице других паладинов.

### ■ Оскар (Oscar)

Рыцарь (Knight), после 20-го уровня – паладин (Paladin). Мощный, пусть и не лучший всадник. При смене класса рекомендуется обучить его пользоваться стрелковым оружием.

### ■ Кирэн (Kieran)

Вылитый Оскар, но предпочитает копьям топоры. Разумеется, может стать паладином, но до Оскара и прочих собратьев по классу не дотягивает.

### ■ Астрид (Astrid)

Рыцарь-лучник, Астрид присоединяется к вам в 13 главе. Из-за очень низких начальных показателей многие почти наверняка решат держать ее в резерве, хотя, вообще-то, из нее может получиться неплохой паладин.

### ■ Макалов (Makalov)

Когда появится возможность завербовать Макалова, в отряде будет достаточно куда более выдающихся героев, в том числе и рыцарей/паладинов.



НА КАРТАХ, ГДЕ ЕСТЬ СУНДУКИ И ЗАПЕРТЫЕ КОМНАТЫ, ПРИСУТВИЕ ВОРА ОБЯЗАТЕЛЬНО.

### ■ Джеффри (Geoffrey)

Хотя Джеффри присоединяется лишь в 25 главе, он составит отличную команду Оскару и Титании, серьезно усилив ваш кавалерийский корпус.

### ■ Гатри (Gatrie)

Появится в самом начале, но потом исчезнет и вернется лишь к середине игры. Ходячий танк, медлительный, но невероятно надежный. После 20 уровня становится Генералом (General).

### ■ Бром (Brom)

Единственная причина, по которой вы можете захотеть отправить в бой Брома, – временное дезертирство Гатри. Так что после возвращения последнего Брома можно смело отправлять в запас.

### ■ Тауронео (Tauroneo)

Настоящий Генерал, Тауронео перейдет на вашу сторону в 21 главе – если Айк поговорит с ним. Может оказаться неплохой заменой Гатри, но не более того.

### ■ Марсия (Marcia)

Первый Pegasus Knight на вашем пути – и, заметим, не самый слабый. У Марсии в начале довольно хлипкое здоровье, вдобавок она чрезвычайно уязвима для лучников и любого метательного оружия, но со временем из нее выйдет отменный Falcon Knight.

### ■ Танит (Tanith)

Возможная замена Марсии – особенно, если та не успела еще сменить класс. Танит быстра, сильна и умеет призывать на помощь подкрепление (три Pegasus Knights за раз). Наш выбор.

### ■ Шинон (Shinon)

Единственный Sniper (Sniper) в начале игры, Шинон, однако, как и Гатри, оставит отряд на довольно долгий срок. А когда вернется, ему уже вполне может найтись замена. Кстати, чтобы завербовать Шинона вторично, с ним сначала должен поговорить Рольф. Потом надменного Снайпера придется как следует побить руками Айка.



ДВА ТРИ СИЛЬНЫХ ГЕРОЯ В УЗКОМ КОРИДОРЕ ВОПЛНЕ СМОГУТ ПРИКРЫТЬ НАСТУПЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ СИЛ.



НЕКОТОРЫЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ НАДЕЛНЫ МАГИЧЕСКИМИ СВОЙСТВАМИ И ПОРАЖАЮТ ВРАГА НА РАССТОЯНИИ.



МАГОВ, ЕСЛИ ИХ НИКТО НЕ ЗАЩИЩАЕТ, ЛУЧШЕ УНИЧТОЖАТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ.

■ **Рольф (Rolf)**

Сменщик Шинона на посту главного стрелка. Начинает военную карьеру совсем хилым, но впереди маячит превращение в первоклассного Снайпера и, кроме того, сильнейшая коллективная атака в связке с Оскаром и Бойдом.

■ **Миа (Mia)**

Представитель довольно экзотического класса – мирмидонян (Mirmidons), воинов, специализирующихся исключительно на мечах. После 20 уровня становится мастером меча (Swordmaster). На наш взгляд, Миа слабовата, хотя обладает отличной скоростью, навыками (Skills) и может всегда атаковать первой.

■ **Зихарк (Zihark)**

Еще один мирмидонянин. Гораздо сильнее Мии, поэтому, вероятнее всего, быстро займет ее место. Чтобы завербовать его в 11 миссии, нужно, чтобы он сам подошел к одному из лагуз и заговорил с ним.

■ **Штефан (Stefan)**

Его можно обнаружить в 15 главе, если как следует прочесать местность. Штефан приходит в отряд уже мастером меча, и к тому же владеет навыком Astra (5 ударов подряд). Его единственный недостаток – почти полное отсутствие удачи, из-за чего он практически не может уклоняться от вражеских ударов.

■ **Люсия (Lucia)**

Присоединяется к вашей армии в 24 главе, и слишком слаба, чтобы стать полезной в финальных битвах.

■ **Вольке (Volke)**

Вор – он и в Африке вор. Вольке не слишком силен (хотя вполне способен за себя постоять), но во многих главах его присутствие необходимо, чтобы без лишних проволочек открыть двери и сундуки. После очередного сюжетного поворота превращается в убийцу (Assassin), что только добавляет ему ценности.

■ **Соте (Sothe)**

Совершенно бесполезное создание, к тому же не может сменить класс. Поэтому воспользоваться воровски-

ми навыками Соте вам, скорее всего, не захочется.

■ **Нефени (Nephenee)**

Солдат (Soldier) с весьма умеренными характеристиками. Как и остальные представители класса, специализируется исключительно на копьях. После 20 уровня становится алебардщиком (Halberdier), но особой роли на поле боя все равно не играет.

■ **Девдан (Devdan)**

Почти полный двойник Нефени, но с еще менее впечатляющими способностями. Едва ли найдется причина отправить Девдана в бой.

■ **Джил (Jill)**

Наездница на виверне (Wyvern Rider), Джил неповоротлива, но достаточно подвижна и преодолевает за один ход немалые расстояния. Тем не менее, пользы от нее не слишком много, пока она не станет Wyvern Lord'ом. Однако к тому времени, вероятно, в вашей армии уже будет служить Хаар.

■ **Хаар (Haar)**

Присоединится в 23 главе (Джил должна поговорить с ним) и почти наверняка пригодится в дальнейшем. Хаар очень силен, наделен очень неплохой защитой и просто-таки создан для стремительных нападений на любых копейщиков, конных или пеших.

■ **Сорен (Soren)**

Отлично сбалансированный маг, после 20 уровня становящийся мудрецом (Sage). Если не покинет действующую армию раньше времени по вашей вине, заслуживает того, чтобы быть единственным используемым магом. Кстати, чуть не единственный герой в игре, который, даже погибнув на поле боя, нигде не исчезает, помогая Айку советами.

■ **Илиана (Ilyana)**

Присоединяется в 8 главе (с ней должен поговорить Айк). При наличии Сорена совершенно не нужна.

■ **Тормод (Tormod)**

Еще одна посредственность от чародеев. Бесполезен.

■ **Калил (Cailll)**

Опять волшебница... и очередной кандидат в запас.

■ **Бастиян (Bastian)**

Самый слабый маг в игре. К тому же появляется слишком поздно.

■ **Риз (Phys)**

Сначала священник (Priest), затем епископ (Bishop). Со сменой класса получает возможность не только лечить, но и атаковать светлой магией. И ею же лечить себя. В отряде обязательен.

■ **Мист (Mist)**

Клерик с невероятно низкими показателями. После – Валькирия без особых талантов (владение мечом – просто насмешка). Однако стоит помнить, что Мист по сюжету участвует в очень важной и непростой схватке, поэтому лучше все-таки уделить внимание ее развитию.

■ **Ларго (Largo)**

Берсерк, появляется в 25 главе. Едва ли может рассматриваться как замена Бойду. Поэтому – в запас.

■ **Элинсия (Elincia)**

Крымская принцесса, решившая ближе к финалу взять в руки оружие и оседлать бабушкиного (мы не шутим!) пегаса. Как воина рассматривать ее не стоит, а вот как выездного целителя – очень даже.

■ **Лете (Lethe)**

Превращается в здоровенную рыжую кошку. После появления Ранульфа от услуг Лете можно отказаться.

■ **Ранульф (Ranulf)**

Еще одна кошка, на этот раз синяя. Гораздо способнее Лете, но недотягивает до Мордехая и Муарима.

■ **Мордехай (Mordecai)**

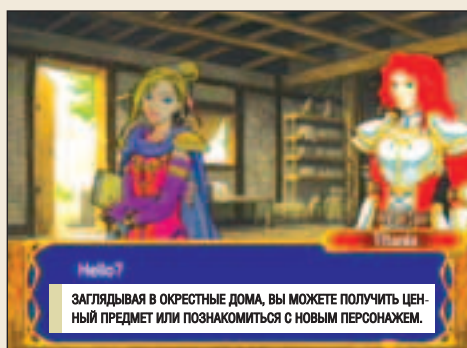
Тигр, быстрый и сильный. Может выстоять практически в любой схватке.

■ **Муарим (Muarim)**

Тот же Мордехай – но пошустрее и послабее. Кого из них выбрать – решайте сами.

**ДЛЯ ОСОБОГО СЛУЧАЯ**

Все вооружение (топоры, мечи, копья и луки) в Path of Radiance делится на несколько категорий. Некоторые из них (Iron, Steel, Silver) показывают, из какого материала сделан клинок/лук (чем лучше материал, тем мощнее оружие). Но есть и специальные категории, обозначающие некие особые свойства. Скажем, Long Sword в руках мечника становится серьезной угрозой для кавалеристов, любое оружие с префиксом Laguz исключительно хорошо работает против оборотней, а оружие с префиксом Killer повышает шансы персонажа нанести два удара за один раунд.



ЗАГЛЯДЫВАЯ В ОКРЕСТНЫЕ ДОМА, ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ ИЛИ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С НОВЫМ ПЕРСОНАЖЕМ.



КОННИКИ НЕСПОСОБНЫ ПЕРЕХОДИТЬ РЕКИ ВБРОД. ПРИДЕТСЯ ТРАТИТЬ ВРЕМЯ НА ПОИСКИ МОСТА.



ПЕРЕД ТЕМ КАК НАПАСТЬ, СРАВНИТЕ ПОКАЗАТЕЛИ СВОЕГО ПОДЧИНЕННОГО И ПРОТИВНИКА.

**КУСТЫ И БОЛОТА**

Разнообразие ландшафта во многих миссиях оказывает существенное влияние на способности персонажей – прежде всего, их скорость и меткость. Песок становится нештучной преградой для всадников – кони вязнут в песке и двигаются очень медленно. Болото задержит и пешего, и конного воина, точно так же, как и густые заросли. В то же время, спрятавшись в ближайший терновый куст, герой с большей вероятностью увернется от вражеского меча/стрелы или заряда магии. Да-да, волшебники тоже люди и могут промахнуться. А их слабое здоровье делает подобный промах смертельно опасным.



БОССЫ УРОВНЕЙ РЕДКО ПОКИДАЮТ ПОСТ. НО, КАК ПРАВИЛО, ИХ СОПРОВОЖДАЕТ МНОГОЧИСЛЕННАЯ ОХРАНА.



ЗАМЕНА ПЕШЕМОУ СТРЕЛКУ – ПАЛАДИН-ЛУЧНИК. ОН ГОРАЗДО БЫСТРЕЕ И КУДА ЛУЧШЕ ЗАЩИЩЕН.



НАЕЗДНИКИ НА ВИВЕРНАХ ОЧЕНЬ ВЫНОСЛИВЫ, НО ДО ПОРЫ ДО ВРЕМЕНИ НЕ СПЛИШКОМ МЕТКИ.



ОСТАВЛЕННЫЙ БЕЗ ПРИСМОТРА ЛУЧНИК ПОЧТИ НАВЕРНЯКА ПРИВЛЕЧЕТ ВНИМАНИЕ ПРОТИВНИКА.

**■ Джанафф (Janaff)**

Ястреб, быстрый, но чересчур слабый. В бою вряд ли пригодится.

**■ Ульки (Ulki)**

Отличная скорость, плохие прочие показатели. Может понадобиться только в одной главе (см. ниже).

**■ Рейсон (Reyson)**

Принц белых цапель – не боец. Его главный талант – давать союзникам возможность совершать два хода подряд. Советуем.

**■ Эна (Ena)**

Хотя и дракон, но присоединяется слишком поздно, так что не стоит тратить на нее время.

**■ Назир (Nasir)**

Гораздо предпочтительнее Эны. Одна беда – чтобы заполучить его, нужно одолеть Черного Рыцаря.

**■ Гиффка (Giffca)**

Огромный черный лев, может присоединиться только в одной главе, но в сражении творит чудеса.

**■ Найзала (Naesala)**

Король воронов, в конце концов определившийся с выбором союзников. Очень быстр и может атаковать противника на расстоянии.

**■ Тибарн (Tibarn)**

Предводитель ястребов. Чуть медленнее, но одновременно сильнее Найзалы. Так что выбор за вами.

**РАЗБОР ПОЛЕТОВ**

Чуть ниже вашему вниманию предлагается краткий обзор наиболее интересных глав Path of Radiance, в том числе тех, где вам предстоит встретиться с ключевыми сюжетными противниками – Петрин, Черным Рыцарем и самим Ашнардом.

**ГЛАВА 10****■ Prisoner Release**

Вероятно, самая любопытная глава в игре – и самая трудная, пожелай вы получить в итоге максимальный бонус. Ваше войско проникло в тюрьму, и главная задача на повестке дня –

освобождение заключенных. Но в этом-то и состоит сложность: тюрьму хорошо охраняют, а награда полагается только в том случае, если вам удастся выпустить пленников, не подняв тревоги! Тюремные коридоры патрулируют три солдата: они поднимают тревогу, едва заведя кого-то из ваших подчиненных. В случае обнаружения миссия не считается проигранной, но на бонусные очки уже не рассчитывайте. Вам останется лишь истребить подоспевшую стражу, победить босса и проследить, чтобы недавние узники благополучно достигли выхода. Да, и не пытайтесь завербовать Сефирана – все равно ничего не выйдет.

**ГЛАВА 17****■ Day Breaks**

Самое длинное из сражений, какие вам приходилось или еще придется вести в Path of Radiance. Настолько длинное, что его даже разделили на четыре части. Имейте в виду: в перерывах разрешат только сохраниться, но не пополнить запасы и обновить амуницию. Поэтому тщательно проверьте снаряжение каждого персонажа в расчете, что его должно хватить надолго. Также при подготовке учтите: среди вражеских солдат множество магов и конников, и, кроме того, у них есть чем поживиться – стало быть, вор может быть очень полезен. В ходе битвы обратите внимание, что местность вокруг не только лесистая, но и болотистая. Оба обстоятельства можно обратить себе во благо – достаточно лишь держать оборону, контратакуя, когда противник будет достаточно ослаблен. В конце вам придется убить ценителя прекрасного, герцога Оливера, что, в общем-то, совсем нетрудно сделать.

**ГЛАВА 19****■ Entrusted**

Дайенцы решили всерьез взяться за армию Айка и Элинсии – впереди вас поджидает не только многочисленная пехота и конница, но и катапульты. Кроме того, король воронов Найзала также встал на сторону врага, и его подчиненные уже всюду кружат над полем боя. Впрочем, на всех можно найти управу.

Катапульты выводить из строя легче легкого: нужно поставить одного-двух наиболее живучих воинов в зону поражения и ждать, пока у противника кончатся заряды. Лучше всего предложить в качестве наживки Титанию или кого-нибудь из лагуз (но не птиц, разумеется) – они не только обладают необходимой выносливостью, но и имеют неплохие шансы вернуться от части выстрелов благодаря отличному показателю Luck.

Теперь что касается воронов и лично Найзалы. Вы, разумеется, вольны разделаться с подловатым оборотнем, НО это наверняка будет стоить жизни одному, а то и двум вашим подопечным и грозит непредвиденными осложнениями в будущем. Гораздо разумнее взять с собой в битву Рейсона и любого из двух ястребов (Джанафф или Ульки). Дождавшись, когда первая из катапульт перестанет представлять угрозу для ваших ВВС, прикажите ястребу заговорить с Найзалой. Все – считайте, король воронов вас больше не побеспокоит. Нужно только дать ему возможность приблизиться к Рейсону, после беседы с которым Найзала бросит союзников на произвол судьбы.

**ГЛАВА 20****■ Defending Talrega**

Одна из немногих глав, где требуется не только вдумчивый подход, но и скорость – если генерал противника не будет повержен в течение 15 ходов, вам засчитают поражение. Поэтому не стоит мешкать: соберите наиболее могучих солдат, учитывая, что среди неприятелей будет много наездников на вивернах (Wyvern Riders), и без промедления штурмуйте вражеские позиции. Кстати, руководит обороной дайенцев Шихарам, отец Джил, однако брать с собой ее совершенно необязательно – встреча родителя с блудной дочерью закончится не присоединением Шихарама к вашей армии, как могут предположить некоторые, а дезертирством Джил. Вернуть ее назад можно, но для этого понадобится персонаж, у которого с Джил совет да любовь во взаимоотношениях (то есть support level «А»).



# НЕ ХВАТАЕТ ЧЕГО-ТО ОСОБЕННОГО?

Играй  
просто!  
GamePost



Age of Empires III  
Collector's Edition

**\$125.99**



Call of Duty 2  
Collector's Edition

**\$99.99**



Command & Conquer:  
Collection

**\$49.99**



Diablo Action  
Figure:

**Necromancer**

**\$42.99**



У НАС ПОЛНО  
**ЭКСКЛЮЗИВА**

\* Эксклюзивные  
игры

\* Коллекции  
фигурок  
из игр

\* Коллекционные  
наборы



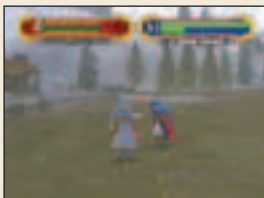
Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

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



**ПОСЛЕ БАЛА**

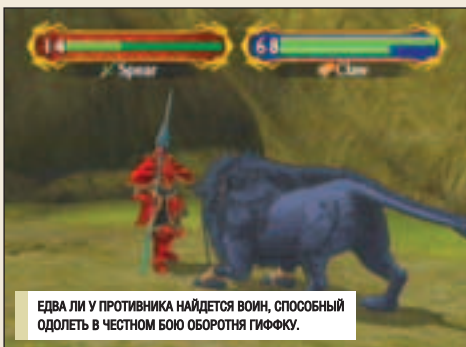
Победив Ашнарда, вы заслужили отдых. Но вдруг вам захочется еще немного поразмяться на скорую руку? Для этого советуем заглянуть в раздел Extras. Помимо различных «вкусок», вроде виртуального кино-театра, где собраны все видеоролики из игры, здесь припрятано несколько дополнительных карт. Карта Hillside Battle открывается после прохождения сюжетного рожима на любом уровне сложности. Карта Lonely Island доступна после завершения кампании на Normal или Hard, карта Strange Turn – только после невзгод на Hard. А еще три карты откроются, если присоединять к Game Cube GBA с установленными Fire Emblem (американская и европейская версии) и Fire Emblem: Sacred Stones.



ИЗБАВИВШИСЬ ОТ ВРАЖЕСКИХ ЦЕЛИТЕЛЕЙ, ВЫ СЕРЬЕЗНО СБЕРЕЖЕТЕ СИЛЫ И ВРЕМЯ.



РЕЙСОН БЕЗОРУЖЕН И ДОЛЖЕН ПОСТОЯННО НАХОДИТЬСЯ ПОД ЗАЩИТОЙ ДВУХ-ТРЕХ СОЮЗНИКОВ.



ЕДВА ЛИ У ПРОТИВНИКА НАЙДЕТСЯ ВОИН, СПОСОБНЫЙ ОДОЛЕТЬ В ЧЕСТНОМ БОЮ ОБОРОТЯ ГИФКУ.

**ГЛАВА 22****■ Solo**

Эдакая головоломка и одновременно тест на человеколюбие. Противник смешался с толпой священников, и в идеале от вас требуется не просто перебить врагов, но сохранить при этом жизнь наибольшему числу священнослужителей. Что, в общем-то, не так уж сложно, за одним-единственным исключением: большинство жрецов не двигаются с места и не атакуют ваших солдат, но вот настоятель храма (он стоит в самом центре карты) вооружен ну очень дальнобойным посохом и пользуется им почем зря. Только самые терпеливые снесут подобное обращение и не пристукнут епископа. Также обратите внимание на вражеского вора в левой нижней части карты – его желателен скрутить как можно быстрее, чтобы не добрался до сундуков раньше вас. А вот собственный вор в этой миссии наверняка пригодится – сундуков в храме предостаточно.

**ГЛАВА 23****■ The Great Bridge**

Ну-с, наконец-то мы получили возможность поквитаться с неугомонной генеральшей Петрин за прошлые обиды. Нужно только перейти мост... утыканный оборонительными сооружениями, катапультами и ловушками. В этой миссии к вам автоматически присоединится остряк Ранульф, а если взять в отряд Джил, то получится завербовать еще одного ценного бойца – Хаара. С катапультами придется разбираться классическим способом «на живца» – подставить под удары самых сильных и живучих и ждать, пока у противника кончатся снаряды. Можно, конечно, попробовать и стремительную атаку – однако в этом случае очень внимательно следите, чтобы в радиусе поражения не оказались ваши маги/целители/крылатые юнты. Еще одна головная боль – ловушки, парализующие попавших в них солдат до следующего хода. Ловушки встречаются около каждой насыпи на мосту, причем расположены на наиболее вероятных маршрутах вашего дальнейшего продвижения. Избежать их, по всей вероятности, не удастся.

Обратите внимание, что противник во время сражения получит подкрепление – кое-кто из дайенцев появится и у вас в тылу, поэтому лучше всего придержать пару-тройку героев посильнее и прикрыть наступление основных сил. Как ни странно, поединок с самой Петрин большими трудностями не грозит. Вооружена она Flame Lance, с места двигаться не желает и, скорее всего, проиграет Айку после первого же раунда.

**ГЛАВА 25****■ Strange Lands**

Необходимо справиться с непростой задачей – взобраться на вершину горы по двум узким тропинкам, стараясь не попасть под огромные валуны, которые будет сбрасывать вниз противник. Удар такого камушка лишает любого из союзников 10 хитпойнтов, а если затем на пути снаряда окажется еще кто-нибудь – история повторяется. Соответственно, действовать можно, по меньшей мере, двумя способами. Первый – разделить армию на два отряда (и в том, и в другом должен быть целитель), и начать восхождение по обеим тропинкам, уничтожая врагов и время от времени восстанавливая здоровье тех, кто пострадал от обвалов. Способ №2 – выслать вперед двух-трех самых сильных воинов, дабы все шишки достались им, а уж потом переходить в наступление.

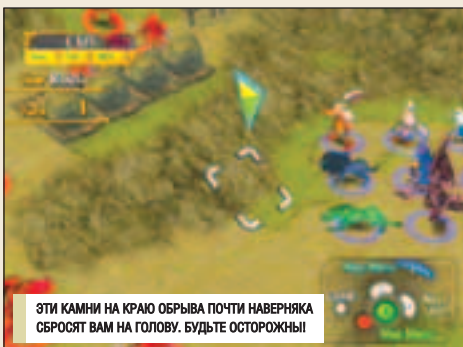
**ГЛАВА 27****■ Moment of Fate**

Данный уровень можно условно разделить на две части – собственно сражение с основными силами дайенцев и поединок Айка с Черным Рыцарем. Перед началом главы убедитесь, что Аик достиг хотя бы 18-19 уровня. Если играете на Hard, 20-й уровень становится, фактически, обязательным для достижения наилучшего результата (то есть победы и в битве, и в поединке). Также, если вы до сих пор держали в тылу Мист, самое время о ней вспомнить и по возможности прокачать с помощью Bonus Experience. Наконец, чтобы нанести поражение дайенцам, следует использовать только самых сильных воинов – тренировать новичков здесь чрезвычайно опасно. А вот ветераны

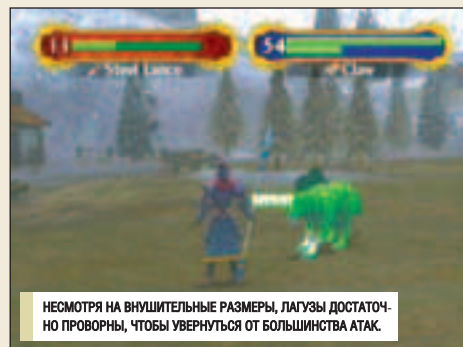
наверняка смогут набрать уровень другой, не рискуя при этом жизнью. Что же касается Черного Рыцаря, то победа над ним во многом зависит от удачи. Теоретически Аик должен атаковать Рыцаря, а Мист – лечить брата после каждого раунда. Но на деле все сводится к тому, как часто Аик будет использовать свое умение Aether, а Рыцарь – сокрушительную атаку Луна. Кстати, выиграть бой можно и без участия Мист. Нужно только снабдить Айку наибольшим количеством эликсиров и от нападения перейти в глущую оборону. Стоит также помнить, что через некоторое время к Рыцарю присоединятся помощники, которые будут его лечить и заодно попробуют избавиться от Мист.

**ГЛАВА 29****■ Endgame: Repatriation**

Последнее сражение в игре – не считая секретных уровней, разумеется. Аик сотоварищи должен победить короля Ашнарда, вольготно расположившегося в северной части карты под защитой многочисленных телохранителей. На Easy и Normal этот бой едва ли следует записывать в число самых трудных – хотя бы потому, что после первого же хода к вам присоединится один из бойцов «большой тройки», Тибарн, Найзала или Гиффка. Любой из них стоит половины ваших сторонников и с легкостью расправится с любым вражеским солдатом, даже с драконами. К тому же сам Ашнард в схватке почти не участвует, отбиваясь лишь от тех, кто подобрался к нему слишком близко. Иное дело – Hard. Число рядовых противников заметно уменьшается, зато их качественный состав и расположение изменяется не в лучшую для вас сторону. Но самое главное – Ашнард выходит из спячки, не дожидаясь, пока разделаются с его подчиненными. Кроме того, проиграв первый раунд, он возвращается еще более могучим, чем раньше. Поэтому из всей армии только Аик, любой из генералов-лагуз, да, пожалуй, еще Назир или Эна могут выдержать удары дайенского короля без серьезного риска для жизни. Разумеется, присутствие целителей (Риз, Элинсия и Мист) становится не просто желательным – обязательным! ■



ЭТИ КАМНИ НА КРАЮ ОБРЫВА ПОЧТИ НАВЕРНЯКА СБРОСЯТ ВАМ НА ГОЛОВУ. БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ!



НЕСМОТЯ НА ВНУШИТЕЛЬНЫЕ РАЗМЕРЫ, ЛАГУЗЫ ДОСТАТОЧНО ПРОВОРНЫ, ЧТОБЫ УВЕРНУТЬСЯ ОТ БОЛЬШИНСТВА АТАК.

# 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)

**\$65.99**



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**



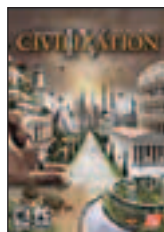
World of Warcraft

**\$59.99**



Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)

**\$59.99**



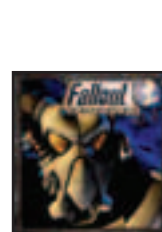
Sid Meier's Civilization IV (EURO)

**\$69.99**



Baldur's Gate Original Saga

**\$49.99**



Fallout 1 / Fallout 2 Bundle (Dual Jewel)

**\$49.99**



Fable: The Lost Chapters

**\$75.99**

Играй просто!  
GamePost

## ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

**МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!**



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

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



Автор:  
Алексей Кочеров  
k8@yandex.ru



# Ratchet: Gladiator

Пали во все, что движется!

## БОТЫ

В сингле неоценимую помощь Рэтчету оказывают два бота. Они поддерживают его огнем, отвлекают врага на себя и даже выполняют различные контекстные команды (например, можно заставить их нейтрализовать турель с помощью EMP-гранаты). Самых ботов разрешается ремонтировать прямо на поле боя (если бот был сбит, нажмите на «крестовине» клавишу **▼**), а вот улучшать их можно только между миссиями — на своей базе.

## СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

### ■ Двигайтесь

Постоянно двигайтесь. Несмотря на располневшую экшн-часть, Ratchet по-прежнему остается платформером. Постоянно меняя направление и прыгая, вы с легкостью избежите большинства вражеских атак. От выстрелов из тяжелых орудий (вроде Landstalker или howling missile) хорошо помогает «внезапный отпрыг» в сторону.

### ■ Используйте помощь ботов

Два железных истукана приставлены к вам не просто, чтобы отвлекать на себя часть врагов. Помимо этой (несомненно, очень благородной) задачи, они могут выполнять кучу других действий. Например, нажимать на кнопки, закручивать болты или выполнять другую необходимую работу, пока ваш герой занят отстрелом врагов. Также не забывайте вовремя «воскрешать» своих ботов, когда их сбьют (кнопка **▼**) и постоянно улучшать их технические характеристики на базе.

### ■ Ускоряйтесь

Рэтчет здорово облегчит себе жизнь, да и передвижение по этапу, если почаще будет пользоваться ускорением (дважды нажмите **□**). Прием можно применять как в нападении (напрыгивая на противников и расстреливая шевелящуюся массу на земле из чего-нибудь бронебойного во время затяжного прыжка), так и в отступлении. И, конечно же, ускорение всегда подсобит быстро покинуть опасную зону.

### ■ Следите за боезапасом

Не особенно приятно узнать, что в разгар боя ваша любимая пушка вдруг перестала стрелять. А все из-за того, что боезапас подошел к концу. Старайтесь приберегать мощное



оружие для крупных и сильных противников, не растрачивайте его на мелюзгу. Также не забывайте о своевременном апгрейде оружия. Чем больше вы стреляете из какой-либо пушки, тем выше ее уровень. А чем выше ее уровень, тем больше боеприпасов в нее помещается.

### ■ Вовремя закупайте вооружение

На каждом новом этапе перед началом боевой зоны есть магазин. Не поленитесь в него заглянуть: вы прикупите боезапас для всех стволов, а также обзаведетесь новыми пушками.

## ПРОЧИЕ СОВЕТЫ

Чтобы разнести Landstalker Turret, необходимо первым делом вывести ее из строя. Тут помогут ваши боты. Пусть один из них бросит EMP-гранату, после чего сразу же довершайте дело прицельным огнем.

С Laser Turrets бороться сложнее. Прячьтесь за укрытием, пока пушка не прекратит стрельбу. Затем вылетайте с чем помощнее наперевес и скорее палите изо всех стволов. Десантные боты (Dropships) стоит сбивать еще на подлете. Так вы убьете двух зайцев разом: во-первых, нет корабля — нет десанта, который до поры прячется внутри;

во-вторых, за сбитую БМП причитается приличное количество опыта. Старайтесь запоминать расположение укрытий и предметов, которые остались за спиной. Возможно, вам придется к ним вернуться, спасаясь от преследователей.

За определенное количество убитых врагов начислят бонус в виде нанотеха. Он увеличит здоровье на определенное количество пунктов.

## ОРУЖИЕ

### ■ Что такое перки?

Перед тем как перейти к описанию оружия, скажем пару слов о модификациях. К любой пушке можно приобрести набор различных перков. К примеру, некоторое оружие оснащается электрическими пулями, которые после попадания бьют током даже врагов, стоящих рядом. Всегда смотрите, какие перки вы приобретаете, ведь иногда полезнее пользоваться оригинальным оружием, чем, к примеру, страдать от своих же выстрелов, которые оставляют на земле раскаленные лужи.

### ■ Улучшение оружия и покупка перков

В сингле оружие улучшается или с помощью перков (покупаются за отдель-



РАЗБОРКА С БОЛЬШИМ ПАРНЕМ: РЭТЧЕТ ИСПОЛЬЗУЕТ В БЛИЗКОМ БОЮ MAGNA CANNON.



SO-OP РЕЖИМ. ИГРОК СВЕРХУ ЗАКЛАДЫВАЕТ МИНЫ, ПОКА НИЖНИЙ ИДЕТ В АТАКУ.



ДЕСАНТНЫЕ БОТЫ. ГЛАВНАЯ ВАША ЗАБОТА НА ПЕРВЫХ ЭТАПАХ ИГРЫ.

ную плату в магазине), или же «естественным» путем: чем больше вы стреляете из понравившейся вам пушки, тем больший уровень она набирает. С каждым новым уровнем увеличивается боезапас, наносимый урон, скорость или дальность стрельбы.

#### ■ Dual Vipers

Основное огнестрельное оружие Рэтчета. Плюсы: высокая скорострельность и точность. Минусы: все остальное. На поздних этапах использовать это оружие стоит только тогда, когда закончились боеприпасы ко всему остальному вооружению.

**Базовый боезапас:** 200 патронов

**Базовый урон:** слабый

**Скорострельность:** высокая

**Дистанция стрельбы:** большая

#### ■ Полный апгрейд – Dual Raptors

Продвинутый вариант Dual Viper. Отличается повышенной скорострельностью, а также интересным набором боеприпасов.

#### ■ Magma Cannon

Местная разновидность шотгана. Идеальна против больших противников, а также тесных скоплений пехоты.

Единственный недостаток – небольшой поначалу боезапас. Незаменимая пушка на первых этапах игры.

**Базовый боезапас:** 20 патронов

**Базовый урон:** зависит от расстояния до цели; если бьете в упор, урон будет максимален

**Скорострельность:** средняя

**Дистанция стрельбы:** меньше средней

#### ■ Полный апгрейд – Vulcan Cannon

Ваша магмапушка отныне сама наводит снаряды на соперника. Практически всегда наибольший урон, вне зависимости от расстояния.

#### ■ B-6 Obliterator

Мины. Эффективное оружие при тактическом отступлении от больших скоплений врага. Повреждения получают все супостаты в небольшом радиусе. К минусам можно отнести относительно небольшой боезапас и медленность миноукладчика.

**Базовый боезапас:** 6 патронов

**Базовый урон:** средний

**Скорострельность:** низкая

**Дистанция стрельбы:** очень маленькая

#### ■ B11 Vaporizer

Разновидность миноукладчика с чуть большим набором перков.

#### ■ Fusion Rifle

Снайперская винтовка. Оружие для нанесения предельного урона отдаленно взятой цели. Стреляет сгустком концентрированной энергии. После попадания по цели дополнительно повреждает стоящих рядом противников. У этого оружия есть оптический прицел, доступный из режима от первого лица, и это делает ее незаменимым помощником при работе на дальних дистанциях. Fusion Rifle – одно из основных оружий дальнего боя в VS-режиме. Чтобы сохранить баланс, разработчики увеличили разброс «пуль», но эта проблема (малая кучность стрельбы) легко решается с помощью aim-перков. А используя приличную кучу speed-доработок, Рэтчет превратит винтовку в настоящую машину для быстрой переработки полезного вражеского металла в бесполезный.

**Базовый боезапас:** 8

**Базовый урон:** высокий

**Скорострельность:** низкая

**Дистанция стрельбы:** можете пальнуть из одного конца карты в другой, если что-то там разглядите

#### ■ Anti-Matter Rifle

Более продвинутый вариант Fusion Rifle. Особых отличий замечено не было.

#### ■ Arbiter

Ракетница. Еще одно незаменимое оружие в VS-режиме. Ракеты, помимо того что наносят большое количество повреждений, обладают самонаводкой. Идеальное оружие против крупных соперников и чересчур шустрых игроков. В изыяны запишем низкую скорострельность, среднюю скорость полета снарядов, а также тот факт, что ракеты можно сбить на подлете. Перки скорострельности позволяют Рэтчету быстрее стрелять, а перк «напалм» порадует противников дополнительными повреждениями.

**Базовый боезапас:** 8

**Базовый урон:** высокий

**Скорострельность:** средняя

**Дистанция стрельбы:** большая

#### ■ Silencer

Продвинутый вариант отличается тем, что выстреливают одновременно три ракеты, которые сами выберут себе цели в толпе врагов. Недостаток: в ближнем бою все три ракеты не успеют отдалиться друг от друга и, скорее всего, жажнут по одному противнику.

#### ■ Tesla Mine Launcher

Смело выкидывайте ненужный боллее B-6 Obliterator. Расшвыриваемые новой пушкой мины при приближении противника сами активируются, сами подлетят к цели и весело взорвутся рядом с ней. К минусам можно отнести небольшую продолжительность «жизни» мин, которые уже заметили противника. В VS-игре, если против вас используют такое оружие – старайтесь уничтожать мины на дальних подступах – еще до того, как они вас обнаружат.

**Базовый боезапас:** 12

**Базовый урон:** высокий

**Скорострельность:** средняя; скорость полета самих мин довольно маленькая

**Дистанция стрельбы:** небольшая

#### ■ Stalker Mine Launcher

Весьма существенный апгрейд Tesla-миномета. Отличия заключаются в том, что после подрыва мина не исчезает, а распадается на две миниатюрные!

#### ■ Holoshield Launcher

Пушка, которая ставит небольшие голографические щиты, непробиваемые с двух сторон. Использование этого оружия находится под большим вопросом в виду низкой эффективности. Срок действия щита – 10 секунд. Советуем пускать в ход только, когда пора делать ноги, а патроны ко всем остальным видам оружия уже закончились.

**Базовый боезапас:** 8

**Время действия щита:** 10 секунд

**Скорострельность:** маленькая

#### ■ Omni-Shield Launcher

Продвинутое разнообразие щитов. От обычной отличается тем, что после погашения определенного количества вражеских попаданий выплывает сгусток плазмы в ответ.

### ТЕХНИКА

Для уничтожения особо крупных сил врага и быстрого перемещения по уровню в игре предусмотрена военная техника. В «сингле» вас бесцеремонно посадят за руль очередного транспортного средства, выдадут задание и отправят воевать. Скорее всего – на тяжелом танке-шагоходе или скоростном багги, оснащенном тяжелой пушкой. Ну а если вас посадили за мотоцикл – знайте, будет гонка на время. В VS-игре, если вы договорились об использовании техники, вашей первоочередной задачей будет поиск средства передвижения: тяжелому танку можно противопоставить только ракетницу, да и то – лишь с полным боезапасом.



ДВОЕ НА ОДНОГО? ЗАЛОГ УСПЕХА В СО-ОР РЕЖИМЕ.



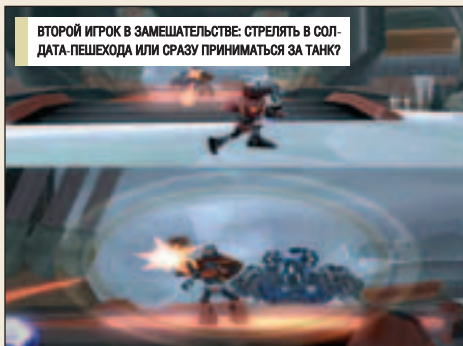
УЛЫБАЙТЕСЬ РЕБЯТА, ВАС СЕЙЧАС СНИМУТ ВНИМАНИЕ, ВЫЛЕТАЕТ ПТИЧКА!



ПРИМЕР СЛАЖЕННОЙ КОМАНДНОЙ ИГРЫ. ПЕРВЫЙ ЗАЩИЩАЕТ, ВТОРОЙ – ЗАКРУЧИВАЕТ ГАЙКУ.



МЕСТНОЕ ПОДОБИЕ ШАГОХОДА. ТАКОМУ ПОПЕРЕК ДОРОГИ НЕ СУЙСЯ!



ВТОРОЙ ИГРОК В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВЕ: СТРЕЛЯТЬ В СОЛДАТА ПЕШЕХОДА ИЛИ СРАЗУ ПРИНИМАТЬСЯ ЗА ТАНК?



ЭТОТ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ БАГГИ НЕ БОГ ВЕЩЬ КАКАЯ ЗАЩИТА, НО КАТАЕТСЯ ШУСТРО – НЕ ОТНЯТЬ.

## КАРТЫ

Все карты в игре можно условно поделить на два типа – открытые и закрытые. Разница заключается в том, что на первых Рэтчету предстоит исследовать большие пространства, иногда используя подвернувшуюся под руку технику, а на вторых чаще всего придется бороться с клаустрофобией и запоминать повороты. Перед выбором арены для многопользовательского сражения, не забудьте договориться с соперником о типе карты.

Как в одиночной, так и в VS-игре по уровням разработаны различные бонусы: дополнительное здоровье, различные усилители оружия, энергетические щиты или ускорение для вашего героя.

### ■ Scorpion Flail

Лучшее оружие контактного боя. Будет куда эффективнее после увеличения переносимого боезапаса и скорости удара.

**Базовый боезапас:** 20

**Базовый урон:** высокий

**Скорострельность:** средняя

**Дистанция стрельбы:** ближний бой

### ■ Leviathan Flail

Продвинутый вариант нанесет противнику еще больше повреждений.

### ■ Miniturret Launcher

Эта пушка менее популярна ввиду того, что находится на второй странице быстрого выбора вооружения. Но это обстоятельство ничуть не уменьшает эффективности данного образчика! Вы выстреливаете автопушку, которая самостоятельно и начинает вести огонь по соперникам. Перки увеличения скорострельности и... гм... общего количества выстреливаемых приспособлений здорово улучшат это оружие.

**Базовый боезапас:** 8

**Базовый урон:** низкий

**Скорострельность:** оружия – маленькая; у самих автопушек – высокая

**Дистанция стрельбы:** оружия – небольшая; у автопушек – высокая

### ■ Quasar Turret Launcher

Это небольшое улучшение позволит вашим автопушкам стрелять со снайперской точностью и накапливать мощность зарядов до приближения противника.

## VS-DEADMATCH: ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Собравшись играть с живым соперником в VS-режиме, постоянно приходится учитывать, что он (как, впрочем, и вы сами) может спокойно подглядывать за вашими перемещениями, и тактика выжидания для данного типа игры не подходит. На мини-карте отображается ваше текущее местонахождение и положение соперника, если он находится поблизости.

Начиная игру, первым делом, определитесь, используете ли вы боевую технику. Если да, то займитесь поиском средства передвижения. Если нет – бегите к ближайшему бесхозному оружию. Досталась ракетница?

Смело ищите соперника и пытайтесь достать его издалека, сохраняя дистанцию. Подобрали Magma Cannon – поищите также силовой щит, затем – вперед, прыжками сокращая расстояние между собой и своим врагом. Помните, самонаводящиеся ракеты и мины можно уничтожить на подходах, не давая им и близко подобраться. Если ракету сбить не удается, воспользуйтесь двойным прыжком – велика вероятность, что вы просто перепорхнете через нее. Выстраивайте свой маршрут так, чтобы ваш путь пролегал через наибольшее количество бонусов. Схватили щиты и усилитель повреждений – бегом выискивать соперника. При усилителе повреждений даже стандартные Dual Vipers быстро превратят неприятеля в фарш.

## СЕКРЕТЫ ИГРЫ

### ■ Карточки персонажей

Главный злодей игры постоянно рекламирует игровые карточки в рекламных перерывах между ожесточенными поединками. Рэтчет также может заполучить эти куски фэн-пластика:

**Ace Harlight** – заработайте 400.000

Dread points

**Eviscerator** – получите 100 Nanotech

(это их максимальное количество)

**Reactor** – купите все Mega-апгрейды для всех видов оружия

**Shellshock** – купите все оружие и все Омега моды (перки) к ним

**Vox** – заполучите все очки умений

**Vox's Pet** – завершите все миссии на максимальном уровне сложности

### ■ Посложнее?

Чтобы открыть режим сложности Exterminator Mode – пройдите игру один раз.

### ■ Ninja Ratchet

Этот персонаж является улучшенной версией Рэтчета. К тому же он быстрее. Чтобы заполучить его, соберите все карточки Экстерминатора (Exterminator Cards).

### ■ Умения

**HUD Color** – необходимо 5 очков умений (Skill Points)

**Gangsta Guns** – необходимо 10 очков умений

**Mirrored World** – необходимо 15 очков умений

**Remove Helmet** – необходимо 20 очков умений

**Exterminator Bot Heads** – необходимо 25 очков умений

**Super Bloom** – необходимо 35 очков умений

**Super Morphing Freeze Wrench** – необходимо 45 очков умений

**Weather** – необходимо 60 очков умений

**Kill Quark!** – необходимо 105 очков умений

**Color Blind** – необходимо 120 очков умений

**Morph Mod on Vehicles** – необходимо 140 очков умений

### ■ Модели персонажей

**Alpha Glank** – выдается сразу после начала игры

**Marauder** – выдается сразу после начала игры

**Liberator** – пройдите Liberator Tournament

**Vindicator** – пройдите Vindicator Tournament

**Avenger** – пройдите Avenger Tournament

**Crusader** – пройдите Crusader Tournament

**Ninja Ratchet** – соберите все карточки Экстерминатора (Exterminator Cards)

**The Muscle** – соберите 25 Glamour Stars

**Kid Nova** – соберите 45 Glamour Stars

**King Claude** – соберите 30 Glamour Stars

**Vernon** – соберите 30 Glamour Stars

**LandShark** – соберите 35 Glamour Stars

**Squidzor** – соберите 40 Glamour Stars

**Jak Skin** (доступен только для второго игрока в Co-op mode) – 50 Glamour Stars

**W3RM** – соберите 55 Glamour Stars

**Starshield** – соберите 60 Glamour Stars

**Venus** – соберите 75 Glamour Stars

Вот, собственно, и все, что мы хотели рассказать о Ratchet: Gladiator. Если вам вконец надоест разносить железных болванчиков, смело зовите своего друга к экрану телевизора и, злобно усмехаясь, выписывайте тактические пируэты, внося смертельное разнообразие в и без того нелегкую жизнь вашего противника. Успехов в бою! ■

Побывали в далеких странах?  
Накопилось много интересных  
фотографий?



Создайте свой цифровой фотоархив на  
<http://foto.mail.ru/> и покажите друзьям!

1. Доступ из любой точки мира
2. Удобная система альбомов
3. Редактирование фотографий
4. Возможность ограничения доступа только для друзей
5. Рейтинги лучших фотографий
6. Творческие конкурсы с призами

**ФОТО@mail.ru**<sup>®</sup>  
Ваш личный цифровой фотоархив!

### НЕОБЫЧНЫЙ АЛЮМИНИЕВЫЙ КОРПУС ОТ GIGABYTE

Компания Gigabyte представила корпус с необычным названием Poseidon, стенки и передняя панель которого целиком выполнены из алюминия. На боковую крышку корпуса Poseidon пользователь может установить (по своему усмотрению) либо вентиляционную решетку, либо прозрачную вставку. Необычная «фича» данной модели – декоративная проекционная панель, изображение на которой выводится на столешницу в районе фронтальной части корпуса, причем текст логотипа можно выбрать самостоятельно.

Poseidon оснащается двумя 12-см тихими вентиляторами с частотой вращения 1000 об/мин, а для минимизации шума производитель рекомендует установить систему жидкостного охлаждения Gigabyte

3D Galaxy. Корпус появится как в серебристой, так и в черной цветовой гамме. Сроки, когда новинки поступят в продажу, и ориентировочные цены пока не сообщаются. ■



### RADEON X1900 XTX: НОВЫЙ ЛИДЕР ПО ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ?

На рынке видеокарт ожидается приход нового «короля» – ATI вскоре выпустит графический адаптер Radeon X1900 XTX, который, согласно заявлениям сотрудников канадской компании, окажется быстрее, чем нынешний лидер по производительности, NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 Мбайт. «Сердцем» новинки является процессор R580, выполненный по нормам 90-нм техпроцесса. Частоты, на которых работают ядро/память X1900 XTX и его младшая версия X1900 XT, составят 695/1550 МГц и 625/1450 МГц соответственно. Вполне возможно, впоследствии появится X1900 XL, однако ее характеристики пока даже приблизительно неизвестны. Как и модели серии X1800, Radeon X1900 будет существовать в двух вариантах – CrossFire Edition и стандартной модификации. Согласно неофициальной информации, для работы X1900 XTX понадобится минимум 450-ватный блок питания, а две карты в режиме Crossfire потребуют 550 Вт. Новинки на базе графического процессора R580 появятся в конце февраля или начале марта 2006 года, стоимость их пока не разглашается. ■



### FAVORIT ВЫПУСКАЕТ СРЕДСТВА ДЛЯ ОЧИСТКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

Компания Favorit представила несколько средств для очистки домашних и офисных ПК.

Сухие чистящие салфетки Universal Clean обладают безворсовой структурой, сохраняют прочность при намокании и не оставляют следов после обработки. Размер салфеток 140x200 мм, цена одной упаковки (20 штук) – \$1.70. Для комплекта можно приобрести тюбик с чистящим составом Profi Clean – жидкость предназначена для жидкокристаллических мониторов, карманных компьютеров и сотовых телефонов. Цена емкости на 200 мл – \$1.85. Кроме того, в ассортименте есть и модель Super clean – очиститель, разработанный для наружных пластмассовых и металлических поверхностей компьютеров, телефонов, факс-аппаратов и другой оргтехники. Цена флакона на 200 мл составляет \$1.60. Если же вам необходимо средство специально для экранов мониторов и разнообразных стеклянных поверхностей, то компания Favorit выпускает влажные салфетки Screen clean. Туба на 100 салфеток продается всего за \$2.05. Тем же, кто столкнулся с проблемой нечитаемого диска или «болванки», может помочь жидкость «Disc Clean», предназначенная для всех видов CD и DVD. Стоимость одного тюбика (200 мл) – \$1.40. Все чистящие средства уже можно приобрести в магазинах. ■

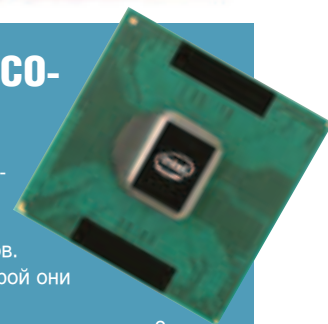


### ПЕРВЫЕ ДВУХЪЯДЕРНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ INTEL ДЛЯ НОУТБУКОВ

В начале 2006 года компания Intel не только сменила свой девиз с «Intel Inside» на «Leap ahead» («прыжок вперед»), но и представила несколько новинок, самой любопытной из которых оказалась линейка двухъядерных мобильных процессоров. Они будут называться Core Duo, а платформа, в рамках которой они будут функционировать, – Centrino Duo.

Процессоры изготавливаются по нормам 65-нанометровой технологии и имеют 2 Мбайт кэш-памяти второго уровня. Частота системной шины составляет 667 МГц. На данный момент уже представлены модификации Core Duo с индексами L2300, L2400, T2300, T2400, T2500 и T2600 с тактовыми частотами 1,5 ГГц, 1,66 ГГц, 1,66 ГГц, 1,83 ГГц, 2,0 ГГц и 2,16 ГГц соответственно. Любопытно отметить небольшой тепловой пакет двухъядерных «камней» – максимальное значение рассеиваемой энергии моделей с литерой «L» составляет 15 Вт, а «T» – 31 Вт. Согласно заявлениям представителей Intel, по сравнению с CPU Pentium M чипы Core Duo способны обеспечить прирост в производительности до 88 процентов.

Что касается платформы Centrino Duo, то она основывается на базе системной логики 945PM Express или 945GM Express, и включает в себя Wi-Fi-контроллер Intel PRO/Wireless 3945ABG. Чипсет Intel 945PM Express поддерживает системную шину с частотой 667 МГц, двухканальную оперативную память DDR2, интерфейсы PCI Express x16 и PCI Express x1. Кроме того, набор логики Intel 945GM Express обладает уже знакомым нам интегрированным графическим процессором Intel GMA 950. Производители уже представляют модели ноутбуков на новой платформе. ■





## LOGITECH V400 – УНИВЕРСАЛЬНАЯ МЫШЬ ДЛЯ НОУТБУКОВ

Мышь, способную работать практически на любой поверхности, представила компания Logitech. Модель V400 оснащена системой двойного лазерного трекинга, разработанной на базе технологии Philips Laser Sensors. Благодаря этому способности «грызуна» практически не зависят от материала покрытия. Кроме того, манипулятор способен поддерживать сигнал на расстоянии до 10 метров от компьютера, а для передачи информации использует радиосигнал с частотой 2.4 ГГц. С помощью индикаторной лампочки, расположенной в задней части корпуса, мышка уведомляет владельца об уровне заряда батареи. Любопытно, что Logitech V400 победила в конкурсе продуктового дизайна German iF – модель выглядит действительно очень стильно. В продаже новинка появится не раньше весны 2006 года, и на первых порах будет поставляться только в США. ■



## ГЕЙМЕРСКИЙ КОМПЬЮТЕР С ВИДЕОКАРТОЙ NVIDIA 6800GS 256 МБАЙТ

Систему для любителей компьютерных игр выпустила компания Эксимер. Модель называется Game Master, а начинка ее состоит, в частности, из процессора Intel Pentium 4 640 3200 МГц с кэшем на 2048К, видеокарты NVIDIA 6800GS 256 Мбайт, оперативной памяти объемом 1 Гбайт, жесткого диска на 160 Гбайт, привода DVD±RW и картридера 6-в-1. Стоит отметить достаточно экспрессивный дизайн корпуса Game Master, который оснащен подсветкой для кулера и жидкокристаллическим индикатором. Новинка уже появилась на прилавках, ее ориентировочная цена составляет \$1299. ■



## ЗВУКОВАЯ ПОДСТАВКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Многие из нас любят слушать музыку в дороге, однако уши очень быстро устают от наушников, особенно если вы пользуетесь «стандартным» комплектом. Кроме того, компактный mp3-плеер – устройство индивидуальное, но что делать, если вы решили выбраться за город с друзьями, а большой магнитофон брать лень. Именно для таких случаев компания A-Data выпустила специальную акустику, состоящую из двух 1.5-ваттных твиттеров и сабвуфера мощностью 2 Вт. Устройство оснащено 3.5-мм аудио-разъемом и позволяет подключить любой портативный медиаустройство. Это может быть MP3-плеер, мобильный телефон, смартфон, КПК или, скажем, PSP. Кроме того, модель оборудована микрофоном. Работа осуществляется от AC-адаптера или же четырех AAA батарей. Сколько будет стоить новинка, A-Data пока не сообщила. ■



## РУЛЬ ОТ THRUSTMASTER СО СЦЕПЛЕНИЕМ И РУЧНЫМ ТОРМОЗОМ

Игровой манипулятор Rallye GT PRO Force Feedback представила компания Thrustmaster. По словам производителя, на сегодня это единственный гоночный руль с эффектом обратной связи, имеющий пять независимых прогрессивных осей. Впервые игрок может настроить одновременно с традиционными газом, тормозом и рулевым колесом еще и сцепление, а также «ручник». Реалистичности добавляет новая бесшумная система силовой обратной связи, два цифровых и пара аналоговых подрулевых рычажка. Производитель рекомендует руль, в частности, для таких игр, как Need for Speed: Most Wanted, TOCA Race Driver (части 1 и 2), GTR FIA GT Racing Game, GT Legends, Richard Burns Rally и NASCAR Sim Racing. Сроки появления новинки на прилавках пока не сообщаются, а ориентировочная розничная стоимость Thrustmaster Rallye GT PRO FFB будет составлять \$160. При первой возможности, мы сразу проведем подробный тест этой явно заслуживающей самого пристального внимания новинки. ■



## CREATIVE FATAL1TY 2020 – ЛАЗЕРНАЯ МЫШЬ С ИЗМЕНЯЕМЫМ ВЕСОМ

Всемирно известная своими аудиокартами компания Creative решила порадовать любителей качественных манипуляторов, разработав мышь Fatal1ty 2020. Как, возможно, вы уже догадались из названия, к настройке «грызуна» приложил руку известный киберспортсмен Джонатан Вендел (Johnathan Wendel), известный по соревнованиям серии Quake. Новинка от Creative оснащена медным основанием, тефлоновыми подошвами и позолоченным USB-разъемом. Наиболее примечательная деталь нового устройства – система грузиков, которые, как и в модели Logitech G5, позволяют изменять его вес. Встроенный в мышь сенсор обладает лазерной подсветкой и разрешением вплоть до 2400 dpi (специальная кнопка на корпусе манипулятора позволяет выбирать значения 1600, 800 и 400 dpi). Помимо Fatal1ty 2020, стоимостью \$69.99, будет выпущена также модификация с индексом 1010 (все то же самое, но максимальное разрешение 1600 dpi, а цена \$49.99). Когда модели окажутся на прилавках, пока неизвестно. ■



# КОМПЬЮТЕРНЫЙ МОЙДОДЫР

### С помощью чего удалить ценник с подарка?

Устаревшая техника может поменять хозяев, или же вам самим покажется, что вы уже выросли из «коротких штанов». Но избавиться от пары десятков наклеек не так-то просто – не отпаривать же каждую над кастрюлей с кипятком! Вот тут и пригодится спрей для удаления этикеток Defender CLN30212 (\$5.5). Мы проверили – действительно удобно. Производитель заявляет, что баллончик поможет удалить разнообразные «фетишизмы» как с пластиковых, так и со стеклянных и металлических поверхностей. Аналогичное средство выпускает и Digitex – DCACLLR-200-AC стоимостью \$4.3.

В фильме «Вечное сияние чистого разума» (Eternal Sunshine of the Spotless Mind) пациентам, страдающим от неразделенной любви, не только стирали отдельные участки памяти, но и заставляли их избавляться от всех вещей, напоминающих о прошлом. А что делать, если жизнь в принципе вас устраивает, да и компьютерный парк не нуждается в апгрейде, но однажды утром вы вдруг обнаруживаете, что монитор, принтер, клавиатура или корпус системы выглядят невероятно старыми и пожелтевшими от времени? Помнится, в одной рекламе телевизоров в таком случае предлагали просто «стереть пыль». Но так ли это просто? В этом материале мы расскажем о средствах для очистки вашего ПК. Их оказалось немало.

**В**ы пробуете пройти тряпочкой с мылом и видите, что пятна не исчезают, а появляются лишь мутные разводы, и в подсознании уже назревает план замены устройства. Однако торопиться не надо – для восстановления былого внешнего вида и поддержания компьютерной техники в чистоте выпускается множество средств. Наиболее популярным решением для регулярного ухода за экстерьером «электронной» мебели являются салфетки – как сухие, так и влажные. Последние уже пропитаны специальным раствором, и от его состава зависит, насколько хорошо ототрется пятно и не сотрется ли вместе с ними краска. Производители учитывают и тип покрытия – например, некоторые средства не рекомендуют применять для экранов мониторов (после очистки могут оставаться разводы или того хуже – исчезнуть защитный слой), другие же, наоборот, предназначены для стеклянных поверхностей. Салфетки, как правило, делают из материалов, не способных повредить или поцарапать покрытие (например, из нетканного состава на основе вискозы или смеси хлопка и полиэстера).

### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Экраны мониторов пачкаются с завидной регулярностью – сколько раз, забывшись, вы просто тыкали пальцем в дисплей или случайно плескали кофе на матрицу своего ноутбука. Для имитации подобных загрязнений мы воспользовались смесью из растопленного куриного жира и сахарного сиропа. Еще не застывший «коктейль» был нанесен тонким слоем на поверхность экрана ЖК-модели Samsung SyncMaster 151BM, а также на дисплей ЭЛТ-монитора Mitsubishi Dimond Pro 920. После того как состав затвердел, мы расчертили рабочую поверхность девайсов на квадраты и приступили к тестированию. Оценивалась как легкость удаления пятен, так и оставляемые салфетками разводы (или же их отсутствие). В поисках естественно загрязненных «экранов» мы отправились на кухню. Верхняя поверхность расположенной над плитой жестяной вытяжки со временем равномерно покрылась конденсатом из жира, пыли, табачной смолы и т.д. Это позволило нам смоделировать процесс очистки металлических частей системного блока. Для оценки эффективности удаления пятен с клавиатуры и других офисных устройств из пластика были ис-







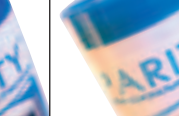
### Список тестируемого оборудования

- 1 Defender CLN 30192
- 2 Defender CLN30100 R/G
- 3 Defender CLN30600
- 4 Defender CLN30102
- 5 Defender CLN30101
- 6 Parity 24062
- 7 Parity 24061
- 8 Паритет AT 24070
- 9 Паритет AT 24069
- 10 Konoos KPS-30
- 11 Konoos KTS-30
- 12 Miraclean 24053
- 13 Miraclean 24099
- 14 Digitex DCACLUWR (P)-100-T

пользованы жалюзи, на которых ровным слоем присутствовали все те же кухонные «осадки». Проверили мы и способность салфеток бороться с чернилами – для этого сначала на пластиковый корпус принтера, а затем и на окрашенную металлическую боковую стенку ПК шариковой ручкой были нанесены «рисунки».

### DEFENDER CLN 30192

Комплект разработан для путешественников и предназначен для протирки опти-

Технические характеристики	Defender CLN 30192	Defender CLN30100 R/G	Defender CLN30600	Defender CLN30102	Defender CLN30101	Parity 24062	Parity 24061
							
<b>Назначение</b>	Линзы, сфетофильтры, экраны мониторов	Универсальные	Для экранов	Для мониторов всех типов	Для ноутбуков	Для мониторов и телевизоров	Для компьютеров и оргтехники
<b>Количество</b>	10 сухих и 10 влажных	100 влажных	50 влажных + 50 сухих	100	100	100+5	100+5
<b>Материал</b>	Безворсовая	Нетканый материал на основе вискозы	Нетканый материал на основе вискозы	Нетканый материал на основе вискозы	Нетканый материал на основе вискозы	Неизвестен	Неизвестен
<b>Основа пропитывающего раствора</b>	Спиртосодержащее вещество	1-пропанол	Дипропиленгликоль-монометилэфир, комбинация ПАВ	Дипропиленгликоль-монометилэфир, комбинация ПАВ	Дипропиленгликоль-монометилэфир, ПАВ'ы	Вода очищенная, четвертичные соли аммония, консервант	Вода очищенная, ПАВ, диссольвин Na, консервант
<b>Упаковка</b>	Запечатанные пары салфеток «сухая + влажная», в картонной коробке	Туба	Туба	Туба	Мини-туба	Туба	Туба
<b>Запах</b>	Сильный запах спирта	Сильный запах спирта, тизаторы	Не слишком приятный спиртовой, «больничный» запах	Не слишком приятный спиртовой, «больничный» запах	Достаточно разкий спиртовой ароматизатора	Легкий, нейтральный запах	Приятный фруктовый аромат



**DEFENDER CLN 30192**  
★★★★○ \$4.75



**DEFENDER CLN30600**  
★★★★○ \$4.42



**DEFENDER CLN30102**  
★★★★○ \$3.32

ки фотоаппаратов, ЖК-экранов, мобильных телефонов, КПК и т.д. Основное достоинство Defender CLN 30192 – компактность. Каждая салфетка запечатана в отдельную упаковку, а всего их тут 20 штук (по 10 сухих и 10 влажных), причем они объединены попарно. Несколько брикетов вполне можно засунуть в задний карман джинсов. Протирая сначала влажной, а затем сухой салфеткой, вы добьетесь желаемого результата, как с ЖК-дисплеями, так и со стеклянными поверхностями. Разводов не остается, однако и скорость получается невыдающаяся. Неприятная их особенность – сильный запах спирта, к тому же присутствие 1-пропанола вызывает риск повредить антибликовое покрытие экранов или вспомогательные надписи на пластиковых корпусах. Жирные пятна с любых поверхностей удаляются неплохо, а вот чернила с пластика и металла данными салфетками вывести не удалось (впрочем, для этого они и не предназначены). В минусы

Defender CLN 30192 стоит занести и достаточно высокую цену (на одну протирку тратится почти половина доллара).

**DEFENDER CLN30600**

Этот набор предназначен для экспресс-очистки экранов мониторов (в том числе и ЖК). Подойдет он и для телевизоров. В верхней части тубы есть двойной дозатор, а внутри – 50 сухих и столько же влажных, упакованных в полиэтилен, салфеток. Увы, вновь нас преследует малоприятный «больничный» запах – в составе есть спиртосодержащие вещества. Усилия, которые требуются для очистки, приблизительно соответствуют предыдущему набору.

**DEFENDER CLN30102**

Увлажненные салфетки в количестве 100 штук предназначены для мягкого очищения дисплеев (ноутбуков, ЖК- и ЭЛТ-мониторов, КПК, телевизоров и т.д.) и любых стеклянных поверхностей. Пропитываю-

щий состав содержит спиртосодержащий раствор, поверхностно активные вещества (ПАВы), стабилизатор и отдушку. По заявлению производителя, салфетки не нанесут повреждения антибликовому покрытию экрана – в состав не входят какие-либо абразивные вещества. Несмотря на целенаправленную работу с жидкокристаллическими дисплеями, разводы на них все же остаются, причем эффективность удаления пятен не слишком высока.

**DEFENDER CLN30101**

Мини-туба на 100 влажных салфеток имеет универсальное назначение (очистка экранов, клавиатур, корпуса), а маленький размер выбран неслучайно – предполагается, что владельцы переносной компьютерной техники будут брать ее с собой. Как и большинство участвующих в тесте наборов, этот обладает антистатическими свойствами. Легко повреждаемые поверхности стоит протирать с осторожностью – в состав входят метиловые компоненты.

**Выдуваем пыль и восстанавливаем DVD-привод**

В ассортименте фирм-производителей чистящих средств существует также продукция, предназначенная для «точной» гигиены компьютерной техники. Например, баллончиком со сжатым воздухом Miracleclean 24050 (стоимостью \$5) можно выдувать пыль из труднодоступных мест. Это актуально для очистки пространств возле лопастей вентиляторов или клавиатур. Есть также специальные диски, которые умеют чистить считывающую головку оптического привода – обратите внимание на Digitex DCACLWC-01-BL (\$2.2).



Паритет AT 24070	Паритет AT 24069	Konoos KPS-30	Konoos KTS-30	Miracleclean 24053	Miracleclean 24099	Digitex DCACLWUR (P)-100-T
Универсальные	Для мониторов и телевизоров	Для пластика	Для ЖК-экранов	Для компьютеров и оргтехники	Для мониторов и телевизоров	Универсальные, антистатические
75	75	30	30	105	105	100
Из нетканого материала	Из нетканого материала	Неизвестен	Неизвестен	Неизвестен	Неизвестен	Хлопок+полиэстр
Вода очищенная, ПАВы	Вода очищенная, ПАВы	Деионизированная вода, смесь неионогенных ПАВ, спирты, комплексоны, отдушка	Деионизированная вода, смесь неионогенных ПАВ, комплексоны, отдушка	Не содержит спирта и растворителей	Не содержит спирта и растворителей	Не содержит спирта
Туба	Туба	Короб из пластика	Короб из пластика	Туба	Туба	Туба
Приятный фруктовый аромат	Приятный фруктовый аромат	Слабый спиртовой запах	Резкий запах	Достаточно легкий, не резкий запах	Достаточно легкий, не резкий запах	Запах перечной мяты довольно естественен, а вот явно «малина» отдает химией

**Лучше без спирта**

Почему же спиртосодержащие вещества в очистительном средстве – это плохо? Во-первых, некоторые разновидности этих спиртов весьма токсичны (например, изопропанол, этиленгликоль или метанол). Во-вторых, эти вещества со временем разрушают очищаемые ими поверхности. Под угрозой находятся как надписи (особенно страдают клавиатуры), так и «нежные» антибликовые покрытия экранов.

Иван Макаренко, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

### Спреи – для сильных пятен

Для въевшейся грязи и трудных пятен рекомендуется использовать спреи. Они удобны также для больших поверхностей, ведь влажные салфетки достаточно быстро высыхают. Большинство фирм выпускают жидкости во флаконах, и по своему составу они, как правило, соответствуют пропитывающему раствору рассмотренных в тесте образцов. Например, если мы приобретем флакончик Parity 24003 на 150 мл (\$2), предназначенный для компьютеров и оргтехники, и купим рекомендованный фирмой комплект сухих салфеток, то получим аналог тубе Parity 24061. Есть и весьма мощные средства, пользоваться которыми следует с осторожностью. Но в случае «тяжелых» пятен без растворителей не обойдешься. К числу таких жидкостей относится очиститель пластика Defender CLN 30504, который содержит скипидар.



**DEFENDER CLN30101**  
★★★★○ \$2.2

Даже застарелые пятна со всех покрытий удаляются без проблем, однако использовать для протирки экранов, особенно ЖК, не стоит – салфетки оставляют весьма сильные разводы.

### DEFENDER CLN30100 R/G

Первое, что привлекает внимание в Defender CLN30100 R и G – это яркий и симпатичный дизайн полупрозрачной пластиковой тубы. Она может быть как зеленой (отдушка с ароматом яблока, индекс G), так и оранжевой (апельсин, R). В ассортименте компании есть вариант и без ароматизатора (Defender CLN30100). К сожалению, фруктами тут и не пахнет – все забивает сильный спиртовой запах. Внутри упаковки находится 100 универсальных салфеток. Они неплохо справляются с очисткой экрана ЭЛТ-монитора (только надо быть готовым, что пропитывающий раствор на основе 1-пропанола со временем «съест» антибликовое покрытие). Что касается ЖК-экранов, то на них после использования Defender CLN30100 остаются достаточно заметные разводы. Лучше всего у этих салфеток получается удалять чернила, причем, как с пластика, так и с металла.

### DIGITEX DCACLUWR (P)-100-T

Универсальные ароматические чистящие салфетки Digitex Office – обычные (без индекса), а также с запахом малины (R)



**DEFENDER CLN30100 R/G**  
★★★★○ \$3.49

и перечной мяты (P). В тубе 100 штук, а пропитывающим составом служит раствор, не содержащий спирта. Аромат перечной мяты довольно естественен, а вот «малина» явно отдает химией. Эффективность удаления пятен на среднем уровне – загрязнения оттираются не слишком быстро (большие трудности вызвало удаление чернил с пластикового покрытия). Разводы на дисплеях всех типов также весьма заметны.

### PARITY 24062

Туба на 105 влажных салфеток, предназначенных для повседневного ухода за экранами мониторов, жидкокристаллическими экранами, дисплеями, оптическими линзами фото- и видеотехники, а также иными поверхностями из стекла. Пропитывающий раствор отличается легким, нейтральным запахом. Салфетки на ощупь кажутся несколько суховатыми, но это как раз то, что нужно – пятна как с ЭЛТ, так с ЖК-дисплея, удаляются очень просто, в процессе чистки жидкость быстро высыхает, а на поверхности разводов совершенно не остается. Чернила Parity 24062 не даются, да и большие площади загрязнений на металле и пластике удалять этими «Паритетами» неудобно – слишком быстро испаряется пропитывающий раствор. Но со своей непосредственной работой – очисткой экранов – салфетки справляются лучше всех.



**DIGITEX DCACLUWR (P)-100-T**  
★★★★○ \$3.6

### PARITY 24061

Влажные чистящие салфетки (в тубе – 105 штук) для ухода за компьютерами и оргтехникой. Отличаются приятным фруктовым ароматом и полным отсутствием алкогольсодержащих веществ. Последний фактор добавляет энтузиазма, ведь чистить, возможно, придется и клавиатуры, которые бы не хотелось лишиться обозначений на клавишах. Учитывая эффективное удаление как въевшихся пятен с любых покрытий, так и чернил, получается очень неплохой комплект, разве что на дисплеях после протирки остаются небольшие разводы – впрочем, об этом честно предупреждают в инструкции.

### ПАРИТЕТ 24070

Параллельная линейка компании Паритет. В данном случае продукция обозначается кириллицей, а в тубе находится 75 салфеток. По своей эффективности они вполне соответствуют Parity 24061 – состав пропитывающего вещества, в котором не содержится спиртов и растворителей, по своему воздействию на загрязнения весьма похож.

### ПАРИТЕТ 24069

Аналогичные модели Parity 24062 салфетки – они также предназначены для дисплеев мониторов и телевизоров. Разводов не оставляют. Существенной



**ПАРИТЕТ 24070**  
★★★★○ \$2.6



**ПАРИТЕТ 24069**  
★★★★○ \$2.6



**KONOOS KPS-30**  
★★★○ \$3.2



**KONOOS KTS-30**  
★★★★○ \$3.2

2000 dpi разрешение  
Лазерная система Razer Precision™

1000 Гц частота опроса  
1 мс время отклика

32 кБ встроенная память  
Технология Razer Synapse™

Совершенная  
игровая мышь



Уже в России

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



**PARITY 24062**  
★★★★★ ○ \$3.7



**PARITY 24061**  
★★★★★ ○ \$3.7

разницы по сравнению с Parity 24062 нет, разве что в тубе Паритет 24069 содержится 75 салфеток, немного по-другому решен дизайн упаковки и ниже цена.

#### KONOOS KPS-30

В стильном коробе из пластика присутствует 30 запечатанных по отдельности салфеток. Они неплохо очищают пластиковые и металлические поверхности, однако по эффективности уступают как универсальной линейке Defender CLN30100, так и «Паритетам». Пропитывающий состав включает в себя спирты. К достоинствам, помимо дизайна, можно отнести практически полное отсутствие какого-либо запаха.

#### KONOOS KTS-30

Эти салфетки в коробе на 30 штук предназначены для ухода за поверхностью ЖК-экранов, однако делают это хуже, чем «Паритеты» и Miraclean'ы. Разводы, несмотря на заявленное их отсутствие, все же остаются. Хотя в составе пропитывающей смеси отсутствуют алкогольсодержащие элементы, салфетки издают достаточно резкий и не слишком естественный запах – с душкой производитель перестарался.

#### MIRACLEAN 24053

Выдающиеся салфетки по соотношению цена-качество. Они предназначены для компьютеров и оргтехники – другими словами, специализируются на очистке пластиковых и металлических поверхностей. И делают это весьма эффективно, справляясь как с чернилами, так и с жирны-

ми пятнами. Однако и на экранах (ЖК и ЭЛТ) оставляемый жидкостью уровень разводов практически не заметен. Надо подчеркнуть и тот факт, что пропитывающий состав не содержит спирта и растворителей, а значит угроза антибликовым и окрашенным покрытиям минимальна. За \$2 вы получаете тубу на 105 салфеток, что является лучшим предложением на рынке. Запах нам показался чересчур пряным, однако резким или неприятным его назвать сложно.

#### MIRACLEAN 24099

Недорогая туба на 105 салфеток предназначена для ухода за дисплеями компьютеров и телевизоров. Разводов практически не остается, однако продукция компании «Паритет» делает эту работу все же немного качественней. Пропитывающий состав, как и в предыдущей модели, не содержит спирта и растворителей.

#### Выводы

За великолепную способность чистить как жидкокристаллические экраны, так и «стеклянные» ЭЛТ-дисплеи, совершенно не оставляя при этом разводов, награду «Выбор редакции» получают салфетки Parity 24062. Но наибольшую помощь они окажут вам лишь совместно с Parity 24061, которые гораздо лучше справляются с офисной техникой. «Лучшей покупкой» становится туба на 105 салфеток Miraclean 24053 – благодаря грамотно подобранному составу и невысокой цене эти салфетки поистине универсальны и доступны. ■



**MIRACLEAN 24053**  
★★★★★ ○ \$2



**MIRACLEAN 24099**  
★★★★★ ○ \$2



Юрий «Ворон» Левандовский /voron@gameland.ru/

## Тест линейки новеньких консольных контроллеров от Logitech

Ни для кого давно не секрет, что кроме широкого спектра качественной периферии для PC, Logitech прекрасно себя зарекомендовала и на консольном поприще. Контроллеры ее производства всегда считались, если не превосходящими оригинальные модели, то уж точно не уступающими им. А по беспроводным технологиям эта компания вообще смогла опередить практически всех своих конкурентов. Сегодня мы представляем вам сразу четыре новых модели джойпадов, которые были анонсированы еще на E3. Три из них для PS2, а один для Xbox.

### LOGITECH ACTION CONTROLLER И LOGITECH PRECISION CONTROLLER (PS2)

Для начала, повнимательнее взглянем на парочку классических (проводных) моделей, ведь в этом году они кардинально отличаются от своих предшественников. Главное нововведение – круглая крестовина (как ни парадоксально это звучит), которая уже отлично зарекомендовала себя на беспроводном геймпаде прошлого года выпуска. После довольно жесткой и тяжело позиционировавшейся старой вариации она кажется просто сказкой. Особенно это заметно в файтингах, где любая прокрутка или двойное

нажатие распознаются быстро и точно. Пальцы не стираются об нее, как часто происходит при активной игре на стандартном контроллере от Sony. Сменилась и форма самого геймпада, он стал более миниатюрным, особенно его рукоятки. Разница между двумя версиями стала еще минимальнее, никаких кожаных вставок и позолоченных контактов нет, даже цена на них совершенно одинаковая. Теперь Action-модель может похвастать трехметровым шнуром, против стандартных двух с половиной у Precision. Однако у последней более приятный (на наш взгляд) полупрозрачный темно-синий пластик «гламурного» вида. Action Controller матовый светло-синий сверху и черный

снизу. У обеих версий по бокам рукояток есть резиновые вставки, чтобы джойпад не выскользнул после многочасовой напряженной игры. Logitech традиционно не снабдила свои устройства ни единой дополнительной функцией, чем так любят увлекаться независимые производители. Но не стоит причислять это к недостаткам. Оба контроллера оставили хорошее впечатление. Они стали меньше, удобнее и могут послужить отличной заменой стандартному Dualshock'у.

одной стороны, главным ее плюсом является увеличенное время работы, которое, как заверяют разработчики, составляет триста часов от одного комплекта батареек (пара формфактора AA). С другой – множество появившихся минусов. Например, стали заметны лаги в работе контроллера, который, похоже, просто экономит ресурс элементов питания. Естественно, особенно плохо это сказывается на играх, где нужна точность до долей секунды. Управлять с его помощью DVD-плеером или проходить любимую RPG вы сможете без всяких проблем. Не удовлетворил нас и дизайн модели. Джойпад не смотрится дорогой красивой вещью, как мы привыкли ви-

### LOGITECH CORDLESS PRECISION CONTROLLER (PS2)

Беспроводная новинка для PS2 не так однозначна, как ее проводные собратья. С

**+** Новая крестовина. Удобная форма. Качественное изготовление. **-** Круглая крестовина может показаться ненадежной. Мало цветовых решений.

**LOGITECH ACTION CONTROLLER (PS2)**

**LOGITECH PRECISION CONTROLLER (PS2)**

**Цена 20 у.е.**

**Для сравнения**

В прошлом году Logitech выпустила две модели под названиями Action Controller и Extreme Action Controller. Они заметно отличаются от наших сегодняшних испытуемых. Кроме того, вторая модель имела золоченые контакты, кожаные вставки по бокам и была дороже своей «сестры».



**LOGITECH CORDLESS PRECISION CONTROLLER (PS2)**

**Цена 42 у.е.**

- + Увеличенное время работы. Качественное изготовление.
- Высокая цена. Заметные запаздывания в работе геймпада. Не слишком удобный «распухший» корпус. Отсутствие батареек в комплекте поставки.

**Непревзойденный успех**

Поскольку беспроводные джойпады официально есть только у Game Cube, владельцам других приставок приходится подыскивать себе обновки «на стороне». Logitech всегда удавалось производить очень удачные модели, лучшей среди которых по-прежнему остается Cordless Action Controller (PS2), чей успех еще никому не удалось превзойти.



обладавших не очень удобной крестовиной. При этом они смогут стать прекрасной заменой стандартному Dual Shock'у, будучи почти на \$10 дешевле, за что и получают награду «Лучшая покупка». А вот беспроводные геймпады в этом году у Logitech не так хороши, как в прошлом, хотя компания и не продвигает их на рынок в качестве замены старым. Скорее, они выступают альтернативными решениями с увеличенным временем работы и дизайном, четко намекающим на принадлежность к одной из консолей. И если Cordless Attack Controller (Xbox) все же можно порекомендовать к приобретению, то геймерам, подбирающим себе радиоконтроллер для PS2, мы по-прежнему рекомендуем Logitech Cordless Action Controller. ■

деть у Logitech. Матовый полупрозрачный пластик синего цвета, сквозь который видно все сочленения, но не видно самих деталей, выглядит простовато. Исчезли и резиновые вставки по бокам. Он стал больше похож на детскую игрушку, которую покупают малышам, заранее зная, что они ее разобьют через пару дней... Главное же, в отличие от своих проводных собратьев, геймпад стал больше. Нет, даже не больше, а толще. Оставшись с небольшими рукоятками, он солидно распух, чему явно поспособствовало наличие отдела для батареек. Хотя на формах предыдущей модели (Cordless Action Controller) это практически не отразилось. Кстати, эти самые батарейки пропали из комплекта поставки, теперь озаботиться их приобретением нужно до покупки самого устройства. В итоге, перед нами долгоживущий беспроводной джойпад, который подойдет геймерам, предпочитающим крупные вещи и неспешные игры.

**LOGITECH CORDLESS ATTACK CONTROLLER (XBOX)**

Новый беспроводной геймпад для консоли от Microsoft от старого Cordless Precision

отличается фактически только цветом и повышенным временем работы. Расположение кнопок и форма контроллера остались неизменными. Что и хорошо, так как джойпад весьма удобный, прекрасно лежит в руках, все кнопки легко доступны, не болтаются и обладают четким шагом. Формами он больше походит на контроллер для PS2, чем для Xbox. Конечно, позеленевший корпус выглядит подходяще для «Бокса», но все равно смотрится не так престижно и красиво, как старый черный. А увеличенное время работы снова, как и в случае с Cordless Precision для PS2, сказалось на качестве приема. Случающиеся временами лаги затрудняют игру в файтинги, хотя для гонок он подошел весьма хорошо – два часа езды в Burnout Revenge Attack Controller выдержал с честью.

**Выводы**

Новую линейку контроллеров от Logitech нельзя охарактеризовать однозначно. Проводные Action и Precision Controller для PS2 явно лучше своих предшественников,

- + Увеличенное время работы. Удобство в использовании.
- Запаздывания в работе джойпада. Отсутствие батареек в комплекте поставки.

**LOGITECH CORDLESS ATTACK CONTROLLER (XBOX)**

**Цена 52 у.е.**



# FALCOM

**К**омпания Falcom образована в 1981 году. В июне 1982 года увидела свет первая ее игра с банальным названием Galactic Wars – это была типичная для того времени космическая стрелялка. Самый что ни на есть обычный старт компании-новичка того времени. Примечательно другое: игра вышла не на игровых автоматах, как того следовало ожидать, а на набиравших тогда силу компьютерах PC-88 производства NEC. Именно с этой платформой связаны первые годы жизни Falcom. В течение двух последующих лет на различных японских компьютерах Falcom выпустила полдюжины игр самых разных жанров, среди которых симулятор гольфа Computer: The Golf, диалогия мистических приключений Horror House и Mansion of

Madness, эротическая головоломка Private College Girl. И кто бы мог подумать, что вышедшая в 1984 году неприметная игра Dragon Slayer с наивным фэнтезийным антуражем подтолкнет Falcom к переходу на качественно новый этап развития! Возможно, игру некорректно называть RPG в полном смысле этого слова, ведь преобладало в ней аркадное начало. Весь геймплей сводился к передвижению главного героя слева направо и уничтожению монстров, за что храбрец получал очки опыта и затем повышал уровень. Целью всей игры, понятное дело, являлось уничтожение свирепого и сугубо отрицательного дракона, терроризирующего фэнтезийный мирок. Игра вышла на пяти (!) различных японских компьютерных платформах, три из которых – производ-

ства NEC. Теперь же начинается самое интересное. Дело даже не в том, что Falcom практически полностью переключилась на производство игр жанра RPG. Беспрецедентный случай: почти каждый сиквел Dragon Slayer имел подзаголовок в названии и становился родоначальником нового ролевого сериала! И самое странное: несмотря на выход революционной по тем временам приставки NES, главным прибежищем для игр Falcom долгое время почему-то оставались именно домашние компьютеры (не привычные нам IBM-совместимые PC, однако!).

## XANADU

Итак, октябрь 1985 года – на свет появляется Dragon Slayer 2: Xanadu. Механика игры почти не изменилась, разве что игровой мир и ролевая система (по количеству характеристик...) стали более замысловатыми. Для DS2 характерно смещение акцентов с тупого уничтожения монстров в сторону собственно RPG западного образца – ведь жанр JRPG еще не родился. Графика игры, к сожалению, отличается от предшественницы разве что количеством цветов. Занимательно по нынешним меркам и поведение NPC в городах: они не просто хаотично передвигаются по ограниченной оси абсцисс, они еще и пытаются громоздиться друг на друга. Игра вышла на 6 компьютерах, включая наби-



YS (NES)



YS II (NES)



DRAGON SLAYER: LEGEND OF HEROES (MD)



ИГРЫ ОТ FALCOM –  
РАЙ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ  
АНИМЕ И МАНГИ.



Автор:

StormReaver

stormreaver@front.ru



Так уж случается, что некоторые из компаний, которые двадцать лет назад задавали тон в японской игровой индустрии и значимо повлияли на становление жанра JRPG, сильно сдают позиции. Они не только не получают признания за океаном, но и волей обстоятельств оттираются с рынка консолей в не особо популярный в Японии сектор PC-игр. Такова история Falcom – компании, которая стала одним из первых производителей ролевых игр в Японии. Сегодняшние ее проекты находятся далеко позади грандов вроде Final Fantasy и Dragon Quest, хотя это вовсе означает, что они совсем уж никудашные. Почему употреблен нейтральный термин «ролевые игры», а не «JRPG» (они же console-style RPG)? Читайте дальше!

равший популярность MSX (уже в 1987 году), причем в этой версии подзаголовок Xanadu выдвинут на передний план. В 86-ом году к игре вышел add-on – Xanadu: Scenario 2. Продолжение Xanadu получила спустя аж девять лет после выхода оригинала! В 1994 году на PC CD появилась The Legend of Xanadu (она же Dragon Slayer VIII) – классическая action/RPG с видом сверху. Год спустя выпущена вторая часть, считающаяся одной из лучших RPG на приставке. Обе игры также появились на PC-98 под именем Revival Xanadu.

Затем последовал долгий перерыв, по длительности даже превосшедший предыдущий. В начале 2005 года удивительные новости получают немногочисленные владельцы N-Gage: Falcom анонсировала Xanadu Next! Впрочем, как впоследствии окажется, разрабатывала игру сторонняя компания. Сама Falcom приложила руку к одноименной трехмерной action/RPG на PC, вышедшей в октябре прошлого года.

**ROMANCIA**

1986 год. Dragon Slayer Jr.: Romancia. Ждавшие каких-либо инноваций в геймплее могли

смело идти за губозакаточными машинками – даже графические улучшения были не слишком заметны. Непонятно, откуда и для чего появился счетчик времени для некоторых зон, причем, в отличие от поздних аналогов, это не было сюжетно обосновано. Много позже, во второй половине 90-х, римейк

Romancia с не так чтобы уж очень сильно улучшенной графикой вышел на PC. Четвертая часть Dragon Slayer, с подзаголовком Drasle Family, не только является единственной игрой серии DS, не переросшей в сериал, но и порогом, после которого серия в корне изменилась.

**SORCERIAN**

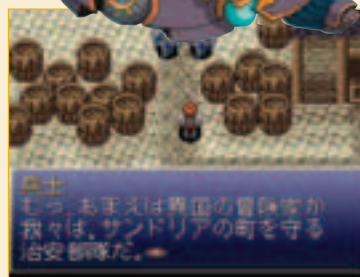
Чуть ли не одновременно с четвертым DS выходит пятая часть – Sorcerian. Единственное сходство Sorcerian с предыдущими играми серии DS – принадлежность оной к жанру action/JRPG. Здесь игроку подвластны до 4 персонажей, геймплей разделен на миссии



YS III: WANDERERS FROM YS (MD)



YS IV: MASK OF THE SUN (SNES)



YS V (SNES)



LORD MONARCH (MD)



и основан на исследовании подземелий. В Sorcerian также присутствует система классов персонажей (аж 60 наименований, среди которых – Baker, Barber, Shoe Maker, Shepherd Boy и прочая экзотика). Если б еще не громоздкий интерфейс... К слову, на PC выходил английский вариант игры, и выпускало его издательство Sierra. В течение нескольких месяцев жадная до денег Falcom выпустила для компьютерных версий аж три дополнительных сценария. В 1997 и 2000 годах римейки игры выходили соответственно на PC и Dreamcast.

**YS**

В июне 1987 года свет увидела игра с предельно лаконичным названием Ys, считающаяся не только одной из родоначальниц жанра action/RPG, но и чуть ли не визитной карточкой Falcom. Странное имя (произносится как «Ис») она получила от мифического города в Бретани (Франция), от которого образовалось название города Парижа (Par-Is). В отличие от вышедшей несколько ранее Legend of Zelda, Ys не сводилась только к исследованию – в ней был полноценный игровой мир с городами и нормальным, хотя и не слишком замысловатым, сюжетом. События крутятся вокруг немого героя Adol Christin (а не Christian, как иногда пишут) и его странствий по альтернативной Европе со слегка измененными названиями. Уникальной была и боевая система Ys: не требовалось нажимать кнопку атаки, вместо этого следовало, скажем так, таранить врагов выставленным мечом



в незащищенные места. Поначалу непривычно, но быстро захватывает. Забавно: меньше чем через год Square выпустила на Famicom Disc System клон Ys под названием Kalin no Tsurugi. Первоначально вышедшая на PC-88 первая часть игры за несколько лет успела засветиться аж на восьми (!) платформах, в том числе NES и Master System. Много позже римейки первых двух частей добрались до PC и PS2. Вторая часть игры сделана по принципу «все то же, но больше и лучше», никаких серьезных нововведений в ней нет. Зато третья часть, Ys III: Wanderers from Ys (1989), уже представляла собой сайд-скроллер. Ys III практически всеми фанатами считается самой неудачной игрой серии: игра чрезмерно сложна, управление часто выводит из себя, да и в плане сюжета она ничем не выделяется. В 1991 году на Megadrive, SNES и PCE CD появилась Ys III с улучшенной графикой и звуком, но больше ничем эта версия похвастаться не могла. Парадоксальна ситуация с четвертой частью (отказавшейся от механики Ys III): существуют сразу два Ys IV, на PCE CD и SNES, с разными подзаголовками (Ys IV: The Dawn of Ys и Ys IV: Mask of the Sun), иллюстрирующие разные варианты развития сюжета предыдущей части. Причем The Dawn of Ys для PCE CD практически во всем гораздо лучше. В

1995 году вышла пятая часть игры, а спустя некоторое время ее усложненная версия, Ys V Expert, после чего последовал долгий перерыв. Лишь в 2003 году на PC увидела свет Ys VI: The Ark of Napishtim. Игра, являвшаяся прямым продолжением пятой части, само собой, была выполнена на относительно современном уровне, однако это была та же старая добрая Ys. В этом году Konami выпустила дополненную версию игры на Западе, но только на PS2, а в ближайшее время Ys VI посетит PSP. Несколько месяцев назад на PC появилась седьмая часть, Ys: The Oath in Felghana, и стоит надеяться, что западные игроки смогут оценить ее по достоинству. Многие хардкорные фанаты JRPG считают саундтрек Ys одним из лучших в истории жанра JRPG (разумеется, это не относится к первым версиям для старых японских компьютеров). В отличие от музыки той же Final Fantasy, это не размеренные инструментальные композиции, а динамичный J-Rock/J-Metal, сменяемый величественными оркестровыми партиями и кое-где техно-мотивами – лучше всего он проявляет свои качества в версиях для PCE CD. Также по мотивам Ys выходило аниме (OVA), а сейчас в среде фэнов муссируются слухи об аниме по мотивам Ys VI.

**СИНДРОМ ПЕРЕИЗДАНИЯ**

Если вы исподтишка ругаете Square за нехорошую привычку бесконечно переиздавать Final Fantasy везде, где только возможно, – вы не знакомы с Falcom! Абсолютными рекордсменами являются первые две части Ys – подсчитать точное количество инкарнаций практически нереально. Например, на PC они переиздавались три раза – Ys Eternal, Ys Eternal Complete и Ys Eternal Complete DVD Edition! Первые четыре части Ys также переизданы на PS2 с улучшенной графикой и звуком, в 2006 году должна выйти пятая. The Legend of Heroes: Gaghav Trilogiy появилась на PSP. Практически все мало-мальски известные игры Falcom также изданы на мобильных телефонах. Вместе с недавней Xanadu Next на PC вышла Legend of Xanadu 2. И это не считая переизданий эксклюзивно для китайского рынка, где сам черт ногу сломит.

**THE LEGEND OF HEROES**

Шестая часть Dragon Slayer, первоначально вышедшая на все том же японском компьютере PC-88, дала жизнь второму киту, на котором покоится бизнес Falcom. Классическая JRPG Legend of Heroes в то время мало чем отличалась от своих товаров по цеху, однако получила признание, а спустя пару лет была издана на Mega Drive и SNES. Вторая часть вышла в 1992 году и полностью повторила путь предшественницы. Третья TLoH, изданная на PC-98 (а спустя несколько лет, преобразованная, на Saturn и PS one) не только считается многими лучшей игрой сериала, но и служит началом трилогии Gaghav Trilogiy,



THE LEGEND OF HEROES VI (PC)



YS: THE OATH IN FELGHANA (PC)

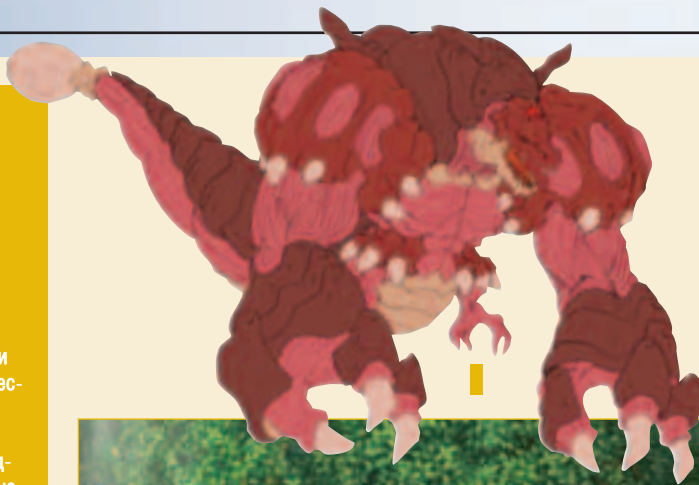


XANADU NEXT (PC)

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЛЕЧАЩЕГО ВРАЧА

Разумеется, объем статьи не позволяет охватить все значимые проекты Falcom – для этого потребуются минимум вдвое большая площадь. Лучше попытаться ответить на вопрос: почему компания, по сути являющаяся культовой в Японии, так и не добилась серьезного коммерческого успеха ни на родине, ни, тем более, на Западе? Ответ прост – игры появлялись на не самых подходящих для того платформах. Сначала Falcom не перешла на NES, предпочтя малоизвестные PC-88, а в следующем поколении предпочла PCE CD более популярным Mega Drive и SNES. Все эти консоли получили крайне слабое распространение на Западе. Многолетний партнер компании, NEC, в итоге сослужил ей плохую службу. Хотя издательство не теряет амбиций. В настоящее время Falcom является одной из ведущих японских компаний, выпускающих игры на PC. Заодно ведется работа на растущих рынках Китая, Тайваня и Кореи, не оставлен в стороне и рынок мобильных игр. И уж поверьте на слово – владельцы консолей еще не раз услышат название «Falcom»!

в которую также входят четвертая и пятая части. Графика намного улучшена по сравнению с предыдущей частью, а в версиях для 32-биток и PC появились анимешные ролики. Кстати, The Legend of Heroes IV (PS one, 1998) является последней частью сериала, появившейся на консолях, – начиная с 1998 года Falcom почти полностью переключается



THE LEGEND OF HEROES (PSP)



на выпуск игр для персональных компьютеров. В 1999 году с интервалом в 8 месяцев выходят порт Legend of Heroes III, TLoH V, а в конце 2000 года... четвертая часть игры. Затем наступает долгий перерыв. В течение 2001-2004 годов компания занимается выпуском на PC проектов меньшего калибра, среди которых особенно хочется отметить action/RPG Zwei!! и тактическую VM Japa – оба проекта впоследствии были портированы на PS2. Также компания занималась изданием в Японии ролевых игр китайских и корейских компаний. И вот – свершилось! В июне 2004 года выходит The Legend of Heroes VI – пусть и немного морально устаревшая по сравнению с приставочными аналогами, но от этого не переставшая быть просто отличной JRPG «в лучших традициях жанра». Вместо того чтобы взяться за разработку седьмой части игры, Falcom анонсирует

The Legend of Heroes VI: Part II. Что из этого получится? Узнаем в 2006 году, когда выйдет игра. Кроме того, на PSP компания издала The Legend of Heroes: A Tear of Vermillion, которая – удивительное дело – появилась и на Западе. Ждите обзор этой RPG в «СИ»!

## LORD MONARCH

Седьмая часть Dragon Slayer уже не имела особого отношения к истребителям драконов, да и вообще к предыдущим частям сериала. LM, вышедшая сначала на PC-98 и FM Towns в 1991 году, а затем переведенная на Mega Drive и SNES, являлась навороченной ролевой стратегией, с очень смешным сюжетом и несколькими сильно отличающимися друг от друга режимами. Цель игры – завоевание руки и сердца принцессы путем устранения всех конкурентов, да и вообще всех попавшихся под руку феодалов. Вскоре на PC-98 вышла усовершенство-

ванная версия игры Advanced Lord Monarch, а дальше игре было суждено продолжить существование на персональном компьютере (тем более жанр обязывает). Какой же Falcom без переизданий – в 1996-97 годах последовательно вышли три LM – Original, First и Pro. В 1998 году игра получила полноценное продолжение – Monarch Monarch. Примерно в то же время на PS one вышла Lord Monarch: Chronicles of the New Gaia Kingdom. ■



ZWEI II (PC)

Выпуск подготовил:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Банзай!

ПЕРВАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАВНОГО ПЕРСОНАЖА

■ Аниме: Тристия (Aoi Umi no Tristia) ■ Режиссер: Хитоюки Мацуи, 2004 ■ Студия: ufotable zippers ■ Издатель: XL Media ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Свершилось. Кто бы мог подумать, что «первым фильмом года» для нас станет не дорогой мистический блокбастер, а двухсерийная японская дурь про маленьких девочек. Первого января случилось событие, значение которого переоценить невозможно: в России появился *иной* издатель аниме, и у нас в редакции обнаружился первый русскоязычный DVD с логотипчиком XL Media в левом верхнем углу обложки. Дабы не растекаться мыслью по древу, мы решили разделить рубрику. Рассказ о компании — на этих страницах, информация о диске — в разделе мини-обзоров. Итак, взволнованный корреспондент «Страны Игр» обратился за разъяснениями к Артему Толстоброву, бесконечно уважаемому человеку, которому мы обязаны незабываемыми воронежскими аниме-фестивалями. Артем, ны-

не работающий в должности технического директора компании XL Media, любезно согласился поговорить с нами об аниме, фестивалях и новом игроке на рынке аниме-изданий.

**СИ:** Расскажите, пожалуйста, как появилась компания и почему она называется XL Media?

**А. Т.:** Примерно год с небольшим назад благодаря счастливому стечению обстоятельств встретились несколько людей, очень давно чувствовавших в себе силы и желание внести вклад в развитие рынка лицензионного аниме в России и имеющих четкое представление о том, каким это развитие они, поклонники аниме, хотят видеть. После этого на базе небольшой студии DVD-мастеринга и была создана компания XL Media («XL» — от слова «excellent», с намеком на качество релизов).

В «ТРИСТИИ» НАМ УДАЛОСЬ ОТСЫКАТЬ 3 (ТРЕХ) ВТОРОСТЕПЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ МУЖСКОГО ПОЛА.

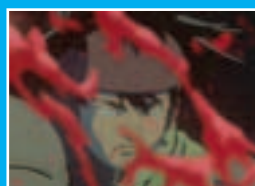


## А ЧТО ВНУТРИ?

Мы открыли DVD с «Тристией» и обнаружили внутри вот такой симпатичный раскладной двухсторонний буклетик с кратким досье на персонажей аниме. На оборотной стороне – две милые картинки и небольшое введение в сюжет фильма. Кстати, обложку DVD тоже можно перевернуть и, честно признаемся, результат этой метаморфозы нам очень понравился.



## АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете трейлер двухсерийного OVA-безобразия «Триestia»; трейлер к американскому изданию классического меха-аниме Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack; музыкальный клип Progression 01, смонтированный из сцен полнометражного аниме Spriggan; официальный клип на композицию Blaze Котани Киньи. Песня звучала в опенинге телесериала Tsubasa Chronicle.

## СИ: Ваш курс? Цели? Маяки?

**А. Т.:** Цель – сделать аниме максимально доступным для большинства русскоязычных почитателей и при этом не идти на компромиссы. Мы стремимся к сбалансированным релизам, учитывая при этом мнение не только широкой публики, но и отаку. Кроме того, мы издаем аниме таким, каким сами хотим его видеть, поэтому подгоняем возможности под цели, а не наоборот. Например, мы разочаровались в существующих студиях дубляжа – и поэтому создали собственную, чтобы не перекладывать ни на кого ответственность за весь цикл от подбора актеров и до окончательного сведения.

## СИ: И ваши релизы станут лучшими в мире? Смело. Объясните, пожалуйста.

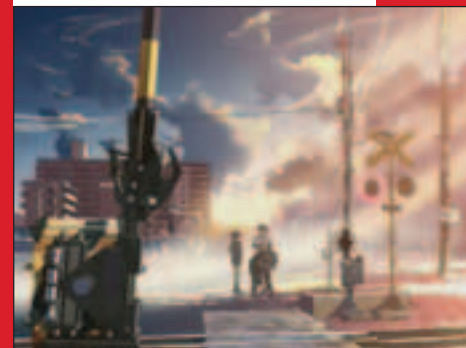
**А. Т.:** На то есть несколько причин. Первая. Полноценный русский дубляж. Никакого «войсовера», никакого «один голос на десять персонажей». При этом мы следим за естественностью речи, не стремимся ни к «кальке» японской озвучки, ни к копированию принятой в России шаблонной «дубляжной» актерской игры. Отдельная забота – о сходстве голосов. К каждому релизу мы пишем два русских текста: один для дубляжа, а другой, дословный, с сохранением японских именных суффиксов, обращений и прочих важных мелочей и при этом



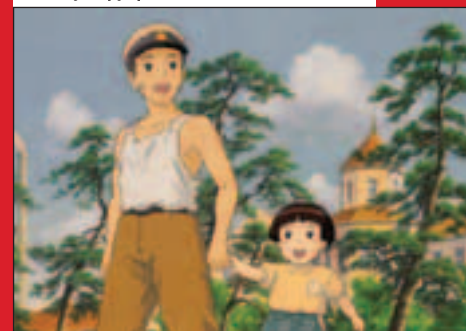
В ЦЕНТРЕ СЮЖЕТА – ССОРА ДВУХ МАЛОЛЕТНИХ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНИЦ И ВЫЯСНЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ ПОСРЕДСТВОМ ГИГАНТСКИХ ШАГАЮЩИХ МАШИН.

## SUPER ShortNews Turbo EDITION

► Новообразованная компания XL Media спешит объявить о планах на ближайшее время. Компания закупила права на публикацию еще трех отличных аниме. Это «Эксперименты Лейн» (Serial Experiments Lain), а также «За облаками» (Kumo no mukou, Yakusoku no basho) и «Голос далекой звезды» (Hoshi no Koe) гениального аниматора-одиночки Макото Синкая. И хотя нам еще не известно даже примерной даты издания этих лент, компания уже поспешила заверить нас в высочайшем качестве дисков. Так, российское издание «Экспериментов Лейн» впервые в мире будет выпущено в формате изображения Progressive PAL и полным цифровым ремастерингом, а работы Макото Синкая будут снабжены нестыдной подборкой бонусов. Хочется верить, что со временем компания предложит поклонникам аниме роскошные подарочные издания, не уступающие японским.



► Не отстает и известная нашим читателям компания MC Entertainment. В январе поступил в продажу диск с полнометражным фильмом «Могила светлячков» (Grave of the Fireflies) Исао Такаха-ты. Эту драматичную послевоенную ленту, основанную на реальных событиях, многие считают самой серьезной, поучительной и трагической из всех, когда-либо снятых на заслуженной студии Ghibli. Именно этому фильму мы планируем посвятить следующий выпуск рубрики.



**SUPER ShortNews Turbo Edition**

► В 2006 году японское правительство на треть увеличило инвестиции в создание благоприятного имиджа Японии на территории Китая. И делать это чиновники собираются не бесплатными уроками икебаны или публичным показом чайных церемоний, а по-простому: проталкивать аниме и j-рор на китайское телевидение и радиостанции. На эту благую цель страна выделила три с небольшим миллиарда йен (то есть около 800 миллионов рублей). Газета Asahi Shimbun, тем временем, сообщает, что некоторые японские сериалы уже завоевали популярность у зрителей с континента (в качестве примера обозреватель приводит обожаемый нами One Piece). В начале года специальная комиссия составит список пригодных к экспорту медиа-продуктов, а затем начнет переговоры с китайской стороной.



► А вот итоги японских кинопремьер за 2005 год. На первой позиции с пятикратным отрывом от ближайшего соперника возвышается «Шагающий замок» Хаяо Миядзаки. Остальные девять мест – сплошь полнометражки по мотивам популярных телесериалов. Начиная с «Покемона» и «Гандама» и заканчивая One Piece, Naruto, Pretty Cure и Fullmetal Alchemist. Одним словом – застой. И даже фильм Миядзаки не назовешь новаторским прорывом. Давно известно, что режиссер из года в год переснимает кино по старому шаблону.



МЫ ДОЛГО РЕШАЛИ, ЖИВА ЛИ ДЕВУШКА НА ЭТОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ ИЛИ НЕТ. БРОШЮРА ПОДСКАЗАЛА, ЧТО ЭТО АНДРОИД.

по возможности лаконичный – для субтитров. Второе. Качество изображения. Никакого NTSC. Только PAL, официальный российский стандарт DVD, превосходящий NTSC по разрешению и качеству цвета (владельцы приставок могут быть в курсе, что разрешение PAL – 720x576 пикселей, в то время как разрешение NTSC – всего 640x480 пикселей – Прим. ред.). При этом, как бы трудно это ни было, мы всегда стремимся получить у японских компаний исходные материалы наивысшего качества. Все наши релизы – с прогрессивным (не чересстрочным) изображением, одинаково хорошо адаптированным и для телевизора, и для плазменной панели, и для проектора, и для монитора. (Опять же, поясним для геймеров: только на чересстрочном сигнале образуется так называемый «интерлейс», из-за которого падает качество картинки. Прогрессивный сигнал лишен этого недостатка. – Прим. ред.) Третье. Полиграфия. В каждом диске – двухсторонняя обложка и буклет. В дальнейшем будут «специальные издания» и коллекционные боксы. Четвертое. Бонусы. Мы стараемся получить у японских компаний все существующие дополнительные материалы – иллюстрации, «омаке», интервью, «фильмы о создании» (которые мы, кстати, всегда будем переводить).

**СИ: И все это можно увидеть уже в первом вашем релизе, в «Тристии»?**

**А. Т.:** «Тристия» – диск, который был пробой: сможем ли мы претворить в жизнь собственные желания? Качественная картинка, полиграфия, «омаке», красивые меню – все это в «Тристии» есть. Но самое, пожалуй, главное – это дубляж, на который мы получали положительные отзывы даже от убежденных «противников любых озвучек». В общем, «Тристия», даже при всех возможных недостатках «первого блина» – настоящий, качественный продукт.

Так, в идеале, должно делаться все лицензионное аниме в России. И только так оно сможет стать действительно популярным.

**СИ: Планы на будущее?**

**А. Т.:** Планы – наполеоновские, как всегда. Главное для нас – держать планку. Конечно, мы будем продвигать наши релизы на телевидение. Будем строить собственную сеть распространения аниме по России. Будем покупать лицензии на хорошее аниме и избегать плохого, будем устраивать акции, фестивали и всевозможные мероприятия. Одним словом – работать на радость себе и людям.

**СИ: А что значит строчка про «организацию аниме-фестивалей», которую мы подглядели у вас на сайте (<http://xlm.ru>)?**

**А. Т.:** На данный момент мы сотрудничаем с Воронежским фестивалем, помогаем ему программой и контактами с японскими правообладателями (собственно, почти весь оргкомитет фестиваля – в штате нашей компании). В дальнейшем планируем принимать участие в организации аниме-фестивалей в других городах и, возможно, организуем собственный фестиваль в Москве.

**СИ: Спасибо большое, Артем! Весной обязательно приедем к вам на шестой аниме-фестиваль в Воронеже! ■**



**Внимание! Конкурс!**

«Страна Игр» совместно с XL Media разыгрывает диск с аниме «Тристия». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 марта.

**Вопрос:**

Как зовут говорящего пса в аниме «Тристия»?

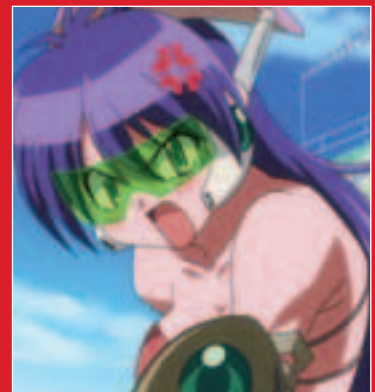
1. Полтинник.
2. Штука.
3. Лимон.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: [banzai@gameland.ru](mailto:banzai@gameland.ru)



**Очередной Победитель!**

Майку с логотипом Advent Children получает Ирина Мамонтова из Санкт-Петербурга. Конечно, Кадаж это личинка Сефирота.



## Тристя

■ Режиссер: Хитоюки Мацуи, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Россия



Что же собственно представляет собой загадочная «Тристя»? Это двухсерийный OVA-цикл, основанный на компьютерной игре, никогда не публиковавшейся за пределами Японии. Поэтому неудивительно, что сюжет начинается малопонятно, а заканчивается ничем — «Тристя» должна восприниматься как часть цикла. Вполне самостоятельная часть: забавная история двух изобретательниц, соперничающих на городском состязании по мехастроению, смотрится не хуже, чем многие другие сериалы про девочек. Что же касается качества релиза, то

тут, в самом деле, комар носа не подточит. Картинка идеальная, звук чистейший, бонусы на месте, и мы, убежденные противники любых озвучек, впервые посмотрели аниме с русским дубляжем от начала и до конца. И нам понравилось.



## Super Dimension Fortress Macross. Volume 1

■ Режиссер: Нобуро Исигуро, 1982 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: США



«Гиперпространственная крепость Макросс» прекрасно известна любителям меха-сериалов: именно «Макросс» составлял первую треть легендарной эпопеи «Роботек». Теперь история Рика Хантера и Лин Минмей впервые выходит в США в первозданном виде — так, как ее сняли на Tatsunoko Production, а не так, как смонтировали американские прокатчики в начале 80-х. На первом диске записано аж шесть эпизодов, и специалисты компании ADV из кожи вон лезли, чтобы удовлетворить взыскательных знатоков сериала. Представьте себе: для американского дубляжа

на роль Линн Минмей выписали из Японии Мари Идзиму, говорившую голосом Минмей еще двадцать лет назад. Остается только посетить на чуть замыленную картинку... и заказывать диски. «Роботек» — это серьезно.



## Itsudatte My Santa! Special Edition

■ Режиссер: Нориеси Накамура, 2005 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Япония



Для тех, кому запал в душу прошлогодний сериал о волшебнике-учителе английского языка Mahou Sensei Negima! (или легкомысленная романтическая комедия Love Hina), к Новому году приготовили подарочек: еще одну экранизацию творчества мангаки Кена Акамацу. Действие Itsudatte My Santa! и происходит как раз под Новый год. Главный герой — парень с необычным именем Санта, который, по понятным причинам, все зимние праздники терпеть не может. Но однажды вечером он встречает прекрасную незнакомку в костюме Санта Клауса, и заколосилась у них

любовь-морковь аж на два эпизода. К специальному изданию прилагается фигурка девушки Май в красном халате Деда Мороза, но и стоит оно ого-го. 9800 йен, то бишь две с половиной тысячи рублей. И это не считая пересылки.



net land  
интернет-центр  
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно  
понедельник  
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru



## Ультрафиолет Ultraviolet

23 февраля  
российская  
неделя

■ РЕЖИССЕР: Курт Уиммер  
■ ЖАНР: экшн/фантастика/триллер  
■ В РОЛЯХ: Милла Йовович, Кэмерон Брайт

Боевик, в котором тяжкую ношу главгеройства режиссер взваливает на хрупкие женские плечи, давно уже считается безнадежным жанром, и каждый новый фильм, возглавляемый затянутой в латекс героиней, лишь вгоняет еще один гвоздь в крышку гроба с надписью «she-hero action». Мы верим в Курта Уиммера, но сможет ли он снять проклятие с обреченного кинонаправления?

Конец XXI века «ознаменовался» очередной пандемией. На этот раз вирус не имел никакого отношения ни к крысам, ни к обезьянам – он был выпущен из секретных лабораторий и вибри распространялся по Земле. Казалось бы, симптомы гемофагии (от греч. haima – «кровь» и phagia – «поедание») приносили подхватившему неизлечимое заболевание одну лишь пользу – невероятную реакцию, возможность перемещаться с фантастической скоростью и сверхъестественное восприятие. Однако несомненные выгоды меркли на фоне других проявлений этой хвори: каждый заболевший страдал светобоязнью и должен был периодически подвергаться переливанию крови. Но даже при соблюдении этой процедуры обреченному остается жить не более 10 лет... Вайолет оставалось жить всего несколько часов. Ей, заразившейся несколько лет назад смертельным вирусом, уже ничто не могло помочь. Возможно, поэтому ей выпала роль Немезиды. Именно она должна была покарать зарвавшихся людшек – за неизлечимую болезнь, за распространение вируса по всему миру, за обидное прозвище «вампиры!», сопровождавшее каждого зараженного повсюду... Курт Уиммер относится к той редкой категории счастливиц (или талантов от Бога), которые, появившись, можно сказать, из ниоткуда, совершенно не напрягаясь, вдруг создают Шедевр. Который затем становится новой вехой, цитатником и примером для подражания. Дебютный для Уиммера футуристический экшн-триллер «Эквилибриум» успешно провалился в кинопрокате. Однако, выйдя на видео, бесхитростная история о человеке Системы, восставшем против самой Системы, сдобренная невероятными по своей визуальной красоте экшн-сценами, мгновенно приобрела статус культовой. И неудивительно, что свой второй киноопус Уиммер решил отработать по старой схеме: SF-сценарий он сочинил самостоятель-

но, ленту было решено «начинить» уже зарекомендовавшим себя в «Эквилибриуме» бешеным темпом экшн-сцен и ставшим уже торговой маркой режиссера боевым искусством ган-ката, а суперзвезда на главную роль подобралась сама собой. Но уже первый тестовый просмотр «Ультрафиолета» показал, что сработали лишь две задумки. Зато на все 200%. Милла Йовович и безумные поединки. Все остальное участники специально собранных фокус-групп оценивали очень лаконично: «sucks», и только затем уже говорили о полной невразумительности сюжета, слабо проработанной идее с вампирами-гемофагами и никуда не годных диалогах. По сообщениям инсайдеров, режиссеру пришлось переснять чуть ли не полфильма, а затем и полностью перемонтировать ленту. Что ж, в любом случае, ради Йовович и новой версии ган-ката, можно вытерпеть любые издевательства. Ну, или почти любые. Как вариант: отключаем голову – зачем нам логика с аналитикой? – и вперед, в кино. ■



### КИНОФАКТЫ

#### Сценарий пишем, Йовович в уме

Сюжет фильма Курт Уиммер «затачивал» специально под актрису русско-сербского происхождения Миллу Йовович. Кстати, сценарий «Ультрафиолета», как и «Эквилибриума», целиком и полностью принадлежит тому же Уиммеру.

#### Маваси милла сито цуки тюдан!

Ган-ката (gun-kata) – искусство владения любым огнестрельным оружием, помноженное на отточенное кунг-фу, которым в свое время покорила наши сердца «Эквилибриум» – в «Ультрафиолете» станет еще более продвинутым. И опять же благодаря тому, что Уиммер был прав, выбрав на главную роль ту самую Йовович. Да, Кристиан Бейл – молодец, но согласитесь, что «наша Милла» покруче будет.

#### Йовович VS. Уиммер

Из непридуманного. Решив проверить экшн-способности Йовович, Уиммер попросил актрису нанести ему удар в полную силу. Ожидая тычка в брюшной пресс, незадачливый режиссер ослабил бдительность и получил... прямо в глаз. Любопытство Уиммера было вознаграждено классическим «фонарем», который рассосался лишь спустя несколько дней.

#### Утечка «Ультрафиолета»

После показа фокус-группе тизера и черного фрагмента фильма оба ролика оказались в Интернете. По личной просьбе Уиммера администраторы сайтов, которые предоставляли возможность скачать материалы к «Ультрафиолету», удалили оба файла со своих серверов.

Автор:  
Денис «dN» Подоляк  
dennn@totaldvd.ru







## Бладрейн BloodRayne

**РЕЖИССЕР:** Уве Болл  
**ЖАНР:** экшн/фантастика/хоррор

**В РОЛЯХ:**  
Кристанна Локен, Мишель Родригес, Бен Кингсли, Майкл Мэдсен, Мэттью Дэвис, Билли Зейн, Удо Кир, Мит Лоуф, Майкл Паре

Уве Болл, экранизируя видеоигры пачками, давно уже вышел за пределы trash-жанра. Самые злобные критики подобрали для «маэстро» еще презрительный титул – «Schlockmeister». «Король шлока» иными словами...

Три магических амулета осталось разыскать лорду Кагану, королю вампиров. И тогда, полностью неуязвимый, он сможет завоевать весь мир. Но кто это стоит на его пути? Кровавая Рейн собственной персоной! Его дочь и вампир по совместительству. Сердце Рейн, получеловека-полувампира, объято огнем мести за поруганную честь матери. Себастьян и Владимир, профессиональные охотники на кровососов, сопровождают Рейн в ее вендетте.

Насколько коряв синопсис, в котором вы могли почерпнуть основные сведения о свежей экранизации Уве Болла, настолько отвратительна сама картина. Перечислять здесь ее недостатки сложно по двум причинам – не хватит ни нормативной лексики, ни ответственного под обзор места. Мы не знаем, стоит ли на письменном столе режиссера бронзовый бюст Эда Вуда, гениального бездаря, оставившего после себя фильмы, которые чуть ли не официально считаются

худшими за всю историю кинематографа, но то, что Болл решил превзойти этого «мастера», уже ни у кого не вызывает сомнений. Конечно, кто-то может заметить, что термины «культ» и «шлок» (Schlock – дрянь, халтура, низкопробная поделка; нем.) нередко идут рука об руку, но к творчеству печально известного немецкого кинодела это не имеет никакого отношения. Воздержание от просмотра «Бладрейн» – единственный способ сохранить интеллект к кино как искусству. ■



### КИНОФАКТЫ

**Нет актрисы лучше, чем...**  
Для съемок сцены, в которой Леонид возлежит на ложе с обнаженными девицами, Уве Болл нанял... румынских жриц любви. В своем интервью на международном кинофестивале в Стокгольме режиссер посетовал, что расценки на «обнаженку» в кинобизнесе оказались невероятно высоки и пришлось прибегнуть к помощи проституток.

**Первый среди худших**  
Во время подготовки этого материала к печати творение Болла достигло 36 строки в Top100 худших фильмов по версии IMDb. Соседями «Бладрейн» оказались драма «Парашютисты» (1963) и экшн-комедия 1999 года «Саймон Сиз» с Деннисом Родманом в главной роли, занявшие соответственно 35 и 37 места. Интересно, в IMDb Bottom 100 входят все гатэ-экранизации немецкого режиссера – «Дом мертвых» с оценкой «2.1 из 10» занимает 16 место «хит-парада», а «Один в темноте» – 29-ое (оценка – «2.3 из 10»).

■ 1985, 1989, 1990 ■ UP Rus ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1, DTS – английский ■ DD 2.0 – русский (синхрон) ■ субтитры – русские, английские ■ бонусы:

аудиокомментарии, фильм «Создание трилогии», короткометражные ленты о съемках, неудачные дубли и удаленные сцены; «20-летнее юбилейное издание» – диск с дополнительными материалами

## Назад в будущее. Коллекционное издание. 4 DVD Back to the Future

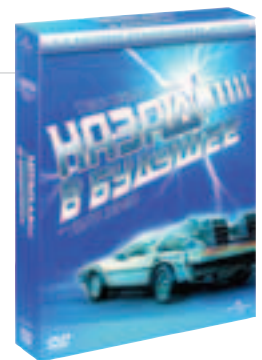
**РЕЖИССЕР:** Роберт Земекис  
**ЖАНР:** приключенческий экшн/комедия

**В РОЛЯХ:**  
Майкл Джей Фокс, Кристофер Ллойд, Лиа Томпсон, Кристин Гловер, Томас Уилсон

17-летний Марти МакФлай и эксцентричный ученый Эммет Браун, испытывая новое изобретение, путешествуют по времени взад и вперед. Прик-

лючения свежееиспеченных хрононавтов принимают неожиданный оборот... «Назад в будущее» – один из самых ярких фантастических фильмов конца XX века и одновременно одна из лучших киноработ из всех посвященных путешествиям во времени. Трилогия Земекиса – редчайший пример картины, удачно сочетающей юмор, экшн и сплоченную работу всей съемочной команды.

**ДИСК**  
Безусловно, 4-дисковая «коллекционная» от UP Rus – лучший подарок себе любимому. Полная версия киношлягера конца 80-х была бы еще желаннее, если бы: а) качество картинки было получше; б) русская дорожка разжилась шестью каналами. Впрочем, за специальный диск с потрясающими бонусами мы многое готовы простить... ■



■ 1993, 1997, 2001 ■ UP Rus ■ 1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (синхрон), английский ■ субтитры – английский ■ бонусы:

фильм о съемках, удаленные сцены, короткометражные документалки о вселенной Jurassic Park, фотогалерея; «По ту сторону Парка Юрского периода» – диск с дополнительными материалами.

## Парк Юрского периода. Коллекционное издание. 4 DVD Jurassic Park

**РЕЖИССЕРЫ:** Стивен Спилберг, Джо Джонстон  
**ЖАНР:** приключенческий экшн

**В РОЛЯХ:**  
Ричард Аттенборо, Джефф Голдблум, Сэм Нилл, Лора Дерн

Что если клонировать динозавров? Наблюдение за жуткими созданиями, жившими 65 миллионов лет назад, может оказаться потряса-

ющим развлечением. Но стоит этому «аттракциону» выйти из под контроля, как монстры мгновенно превратят вашу жизнь в кошмар... Одна из самых узнаваемых торговых марок в кино, трилогия, преобразившая наши представления о спецэффектах – это все о Jurassic Park. Если вы считаете, что джексонский «Кинг Конг» сказал что-то новое в жанре ки-

ноаттракционов, просто посмотрите «Парк Юрского периода» еще раз.

**ДИСК**  
С картинкой и звуком издателя «Юрского» коллекционного бокс-сета явно поработали лучше, чем над релизом «Назад в будущее». И тем не менее – «цифра» ощущается повсеместно. Но в остальном все замечательно! ■





Вадим Панов – один из самых известных российских писателей-фантастов. Он же – чуть ли не самый плодовитый. В этом номере мы публикуем рецензию на одиннадцатую книгу из цикла «Тайный город» и анонс следующей. Увы, хоть автору до сих пор удаются неожиданные повороты сюжета, в целом книги становятся все более и более предсказуемыми. Мастерство писателя этот недостаток компенсирует, но все же Панову стоило бы уже целиком переключиться на новый цикл – «Анклавы», а то и сочинить что-нибудь совершенно другое.



## Вадим Панов «Царь горы»

■ ЖАНР:  
■ ДАТА ВЫХОДА:

городское фэнтези  
декабрь 2005 года

**М**асаны – известные простым смертным как вампиры – столетиями были расколоты. Часть из них приняла Догмы Покорности и нашла прибежище в Тайном Городе, другие же, получившие имя Саббат, выбрали свободу. Под последней понимается не право пить кровь смертных, а право совершать это, не руководствуясь элементарными требованиями секретности. Ведь ни одной из рас нелюдей не хочется, чтобы человечество узнало об их существовании, и оттого-то Великие дома ведут охоту на диких масанов. Впрочем, рано или поздно войну надо заканчивать. Тема объединения масанов, начатая в книге «Королевский крест», продолжена в «Царе горы» и, по большому счету, закрыта. Естественно, не обошлось без запутанных интриг, кровавых битв и пафосных речей. Ведь возглавить масанов может лишь один, а желающих оказаться царем горы – как минимум, трое, а то и четверо... Серьезная линия о вампирах в книге сбалансирована зарисовками из жизни Красных Ша-

пок – дикарей, которые вдруг решили привлечь внимание общественности к «ущемлению их прав» и развернули по этому поводу масштабную кампанию в прессе. Проблема «Царя горы» в том, что это уже одиннадцатая книга из сериала «Тайный город». И, хотя поклонники творчества Вадима Панова и уверяют, что писатель до сих пор умудряется сочинять неповторяющиеся сюжеты, на деле во всех последних романах можно выделить шаблоны, по которым они построены. Например, некоторые читатели уже успели заметить, что дом Навь волей автора де-факто поставлен во главе Тайного города и во всех интригах побеждает, хотя формально Чудь и Людь с ним и соперничают разнообразия сюжета ради. Возникает ощущение, что они «только играют отведенные им роли, иногда беспомощно пытаясь взбрыкнуть». Команда наемников во главе с Кортесом может справиться с кем угодно, повинувшись фантазии автора. И такими темпами противников у нее скоро вообще не останется. Так неинтересно. ■

## Андрей Уланов «Принцесса для сержанта»

■ ЖАНР: юмористическое фэнтези  
■ ДАТА ВЫХОДА: декабрь 2005 года

**А**втор признается, что пытался написать юмористический боевик, пародирующий шаблонные ходы фэнтези. Но получилось в итоге нечто странное. Сержант Малахов, знакомый по книге «Додж по имени «Аризона», путешествует по альтернативному миру. Туда его «выдернули» местные маги прямиком из одного из сражений Великой Отечественной. Здесь тоже идет война, и, понятное дело, между Светом и Тьмой. И победы ради сержант вместе с принцессой должны отправиться в самое сердце империи Зла и активировать древний артефакт... Не раз и не два Уланов посмеивается над хорошо знакомыми сценами «Властилина колец», но выходит это у него несколько неубедительно. Местами его даже заносит в прямое копирование «Последнего кольценосца» Кирилла Еськова. В итоге получается так, что команда из сержанта, принцессы, мага, эльфа и гнома под кодовым названием «Звезда» на птеродактилях перебрасывается через границу, а далее...

Далее выходит так, что повествование по большей части держится на шутках Малахова, простецкого парня и коммуниста в придачу, по поводу этого самого фэнтезийного мира. Но если в циклах «Ричард длинные руки» Гая Юлия Орловского или «Эхо» Макса Фрая они были относительно органичными, то здесь к середине книги надоедают до чертиков. Раздражает и самодурство автора, творящего в своем мире что захочется. Он может придать своим героям любые, самые неожиданные способности. Не чурается ткнуть их носом в неубиваемого монстра когда его авторской душе угодно, а затем измыслить какой-нибудь эффектный способ их уничтожения. Именно поэтому принесение в жертву некоторых членов «Звезды» кажется бессмысленным – ведь нас приучили к тому, что команда может справиться с любой угрозой. Как-нибудь. И все же, если сравнивать «Принцессу» с теми самыми шаблонными фэнтезийными боевиками, придется признать книгу очень даже приличной. Вроде цикла Бушкова о Свароге. ■





**Вадим Панов**  
«Таганский перекресток»

■ ЖАНР: городская мистика  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Они живут рядом с нами, они совсем близко. Мы можем в них не верить, можем считать их героями давно забытых сказок, но они реальны, и от них не спрятаться за бетонными стенами московских многоэтажек. Правда, обосновавшийся в столице всеильный джинн оказывается совсем не похож ни на могучего тяжеловеса из лампы Аладдина, ни на бородатого старика Хоттабыча, а ведьмы, черти и лешие охотно вступают в товарно-денежные отношения с предприимчивыми студентами, но от этого не становятся менее таинственными и опасными. И Дикая Стая по-прежнему жаждет человеческой крови... Много тайн и загадок скрывает прогнившая древней магией Москва, и есть среди них место для простого человеческого счастья – ведь в волшебном августе с неба падают звезды, которые дарят надежду на чудо.

Вадим Панов родился в 1972 году, живет в Москве. Перу известного писателя-фантаста принадлежит 12 романов цикла «Тайный город» и роман «Московский клуб» из нового цикла «Анклавы». В цикле «Тайный город» автор создал новый удивительный мир, существующий параллельно с нашим и пересекающийся с ним в хорошо знакомой точке – городе Москве. Но это другая Москва, населенная потомками древних цивилизаций – могущественными магами, доблестными рыцарями, оборотнями и вампирами... Каждый из вошедших в сборник «Таганский перекресток» рассказов – сам по себе законченное произведение, но все вместе, собранные под одной обложкой, они начинают играть всеми красками по-настоящему. ■



**Миры Фэнтези**  
«Сборник «Фэнтези-2006»

■ ЖАНР: фэнтези  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Доблестные рыцари и прекрасные дамы! Знаете ли вы, что гзугарайский сыр бывает только в мышеловке? Известно ли вам, что доброе слово и горгулье приятно? Осведомлены ли вы, кто составляет меню для пожирателя душ? Можете ли вы сказать, в котором часу сегодня состоится восход Шестого Солнца и какие неприятности за сим воспоследуют? В конце концов, если разбойник на рыцаря налезет, кто кого соборет в поединке характеров?.. Если эти вопросы до сих пор ставят вас в тупик, сообразовите незамедлительно изучить сей фолиант, в котором собраны новые фэнтезийные произведения, кои отечественные писатели-фантасты дерзнули вынести на ваш строгий, но беспристрастный суд. Решительно не вижу, почему бы благородным донам не развлечь себя чтением этой в высшей степени поучительной и крайне увлекательной книги!

В который уже по счету сборник произведений малой и средней формы вошли работы как признанных мастеров, так и новых талантливых авторов жанра отечественного фэнтези: Кирилла Бенедиктова, Алексея Бессонова, Олега Дивова, Веры Камши, Михаила Кликина, Ярослава Кузнецова, Сергея Легеза, Святослава Логинова, Киры Непочатовой, Генри Лайон Олди, Юлии Остапенко, Алексея Пехова, Михаила Сельдемешева, Владислава Силина, Сергея Туманова и Андрея Уланова. Думаем, каждый читатель найдет в нем для себя что-то интересное. ■



**Андрей Ливадный**  
«Смежный сектор»

■ ЖАНР: приключенческая фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Им казалось, что Мир (а именно так они воспринимали свой гигантский космический корабль) был изначально создан для вечной войны с Чужими, от которых людей отделял злоежкий Смежный сектор. Внешняя Атака погубила знающих и разорвала связь с родной планетой, а невежество уцелевших породило страх и вражду. Но горстке землян и ксеноморфов, нашедших в себе силы преодолеть ненависть и недоверие, удалось повернуть время вспять и изменить предначертанный ИНЫМИ ход событий...

Андрей Ливадный живет и работает в городе Пскове. Фантастикой увлекался с детства, начал писать после второго класса средней школы. Большинство его произведений объединены в грандиозный цикл «История Галактики», посвященный космической экспансии человечества в ближайшие два тысячелетия. Первые книги автора увидели свет в 1990 году. Как признает сам автор, первые произведения принесли уверенность в собственных силах, хотя кроме улыбки они не вызывают у него никаких других эмоций. Переломным стал 1997 год. К этому времени из рассказа «Остров Надежды» получилась неплохая повесть, затем Андрей Ливадный закончил работу над «Розой для Киборга» и параллельно написал черновой вариант романа «Потерянный Рай». В 1998 году вышел авторский сборник под общим названием «Роза для Киборга». С тех пор увидели свет двадцать пять романов, двенадцать повестей и семь рассказов. ■



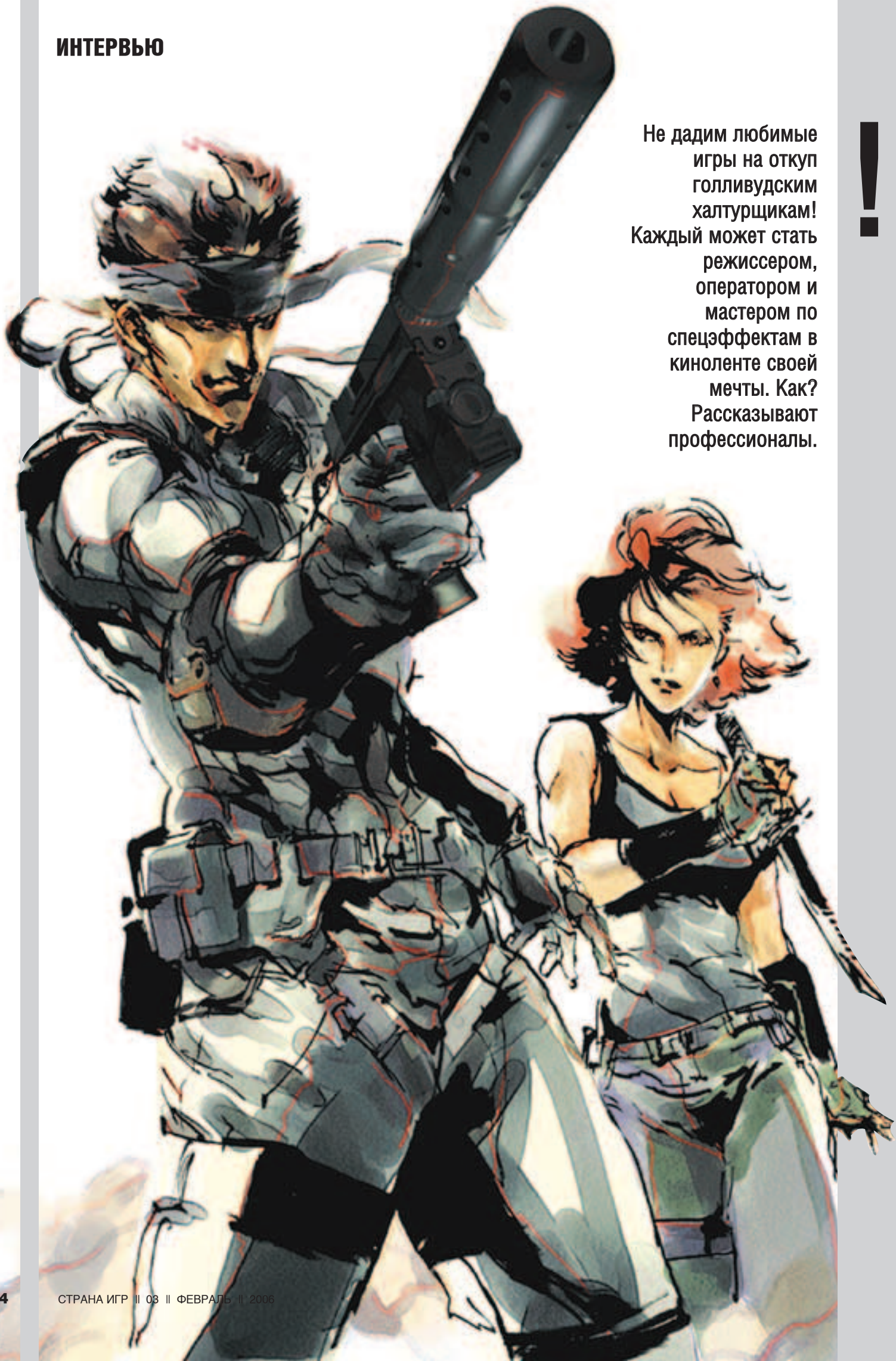
**Гай Гэвриел Кей**  
«Древо жизни»

■ ЖАНР: фэнтези  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Пять вполне современных студентов и студенток попадают в Фьонавар. Это мир кельтского мифа, насыщенный реалиями саг и сказаний. И он внезапно оказывается на грани гибели... Обитатели мира Фьонавар тысячелетие назад в Великой Битве одолели силы тьмы и заключили их властелина Ракота Могрима в подземную темницу. Но время покоя делает стражей беспечными, и Ракот находит путь к освобождению. Однако маг Лорин Серебряный Плащ приводит с собой с Земли тех, кому судьбой предначертано встать на пути Тьмы и плечом к плечу с новыми друзьями принять бой.

Гай Гэвриел Кей родился в 1954 году, живет в Торонто. «Древо жизни» – дебютный роман автора, написанный им в 1984 году и открывший трилогию «Гобелены Фьонавара». Стоит отметить, что «Древо жизни» сразу же было замечено и номинировано на престижную премию «Locus» одновременно в двух номинациях – и как лучший дебютный роман, и как лучший роман-фэнтези. Выход через два года остальных романов трилогии – «Блуждающий огонь» (1986) и «Самая Темная Дорога» (1986) – сделал его настоящей звездой. «Блуждающий огонь» получил премию «Каспер» как лучший англоязычный фантастический роман, опубликованный в Канаде, а весь цикл долго и устойчиво находился среди самых популярных циклов фэнтези. Последующие три романа – «Тигана» (1990), «Песнь для Арбонны» (1992) и «Львы Аль-Рассана» (1995) подарили автору репутацию одного из выдающихся современных создателей историко-фэнтезийных произведений. ■

Не дадим любимые  
игры на откуп  
голливудским  
халтурщикам!  
Каждый может стать  
режиссером,  
оператором и  
мастером по  
спецэффектам в  
киноленте своей  
мечты. Как?  
Рассказывают  
профессионалы.



Автор:  
Автор: Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Metal Gear Solid: игра или фильм?

Впервые в истории «СИ»! Атракцион невиданной наглости. Вы уже видели сенсационный материал на DVD? Мы публикуем на диске художественные фильмы, смонтированные на основе видеоигр сериала Metal Gear Solid. Как эти фильмы попали к нам? Дело в том, что голландец Беркли, автор монтажа, большой поклонник творчества Хидео Кодзимы и наш хороший друг, любезно согласился предоставить свои творения на суд читателей «Страны Игр». В последнее время фильмы на базе игр все чаще появляются в кинотеатрах, и мы, пользуясь случаем, решили попросить Беркли поделиться секретами мастерства с простыми геймерами. Может ли обычный читатель «Страны Игр» завернуть фильм по любимой игре? Что для этого нужно? На эти и другие вопросы отвечает сетевая легенда, режиссер фильмов по Metal Gear Solid, летучий голландец, скрывающийся под псевдонимом «Беркли».

**? Привет! Пару слов о себе, пожалуйста.**

Мне тридцать, я живу в небольшом городе в Нидерландах и работаю в местном институте. Обожаю игры, но, к сожалению, не всегда получается выкроить на них достаточно свободного времени. В последнее время засиживаюсь за Lumines, Half-Life 2 и Katamari Damacy, но в планах на ближайшее будущее еще двадцать с гаком игр! В Сети известен под псевдонимом Berklee, веду сайт NewZealandStory.com, разрабатываю интернет-проекты для себя и друзей, пописываю программки (RealBlog.com) и даже делаю дизайн футболок для ReggyAndLeroy.com. Как я на все это нахожу время, сам удивляюсь.

**? Как вы влюбились в MGS?**

Когда мне было двенадцать, друг показал мне Metal Gear на MSX. Я тогда подумал, что это ужасно скучно. И только в 1999 году, когда племянник попросил помочь ему с Gran Turismo, я открыл прелесть Metal Gear Solid на первой PlayStation. Он хотел взять какую-нибудь игру в прокате и попросил меня выбрать что-нибудь «крутое». Я где-то читал, что MGS – это революция, вспомнил про тот старый Metal Gear и решил попробовать. Когда мы уехали перед телевизором, я был потрясен глубиной игры, а когда добрались до Мэрил, я влюбился в MGS по уши. Я знал, что скоро выйдет PS2, и решил подождать с покупкой. Два года спустя я

пошел MGS1 на PS2. И тогда сюжет свел меня с ума. Он был невероятно глубок, я словно нырял в него и не видел дна. Я хотел поделиться ощущениями со своей девушкой и показал ей заставки в демо-театре (особый режим, где можно посмотреть все ролики, не отвлекаясь на геймплей). В MGS2 театра не оказалось, и я ждал несколько лет, пока кто-нибудь не смонтирует фильм из заставок. В конце концов, пришлось делать его самому. К тому времени уже вышел The Twin Snakes, близилось явление MGS3. Тогда я решил сделать все три ленты сразу.

**? И как у вас, в Голландии, люди относятся к MGS? Райдена любят? Фильмы не сделали вас национальным героем?**

MGS не пользуется у нас какой-то особенной популярностью. Я смотрел статистику скачивания фильмов – на Нидерланды приходится всего два процента от общего трафика. Столько же, сколько на Индонезию или Малайзию – какая уж тут особая любовь. Да и с Райденом незадача, не жалуют его у нас. Когда MGS2 только вышла, форумы были полны гневными посланиями фанатов (как и в любой другой стране, наверное). А мне Райден нравится. На самом деле, Райден – это игрок. Когда Райден говорит, что прошел тренировку в виртуальной реальности, Кодзима имеет в виду нас, игроков, которые прошли виртуальную подготовку в MGS1. Но когда Райден получает настоящее

задание, он оказывается не готов его выполнить. И поэтому Райден ближе мне как геймеру, чем когда-либо станет Снейк. Мне кажется, что белокрысы нытик честно заслужил свое место в мире Metal Gear Solid.

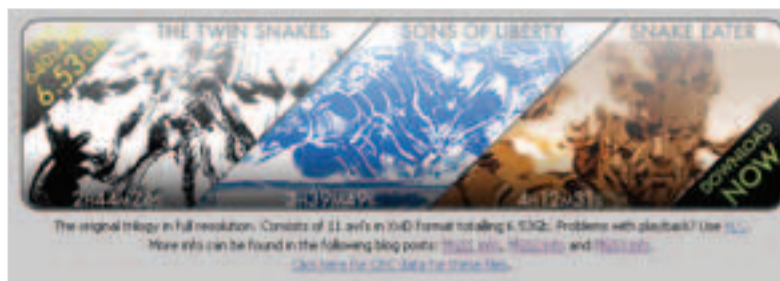
**? Вернемся к теме разговора. Опишите технический процесс. Как обычный геймер может снять кино по своей любимой игре?**

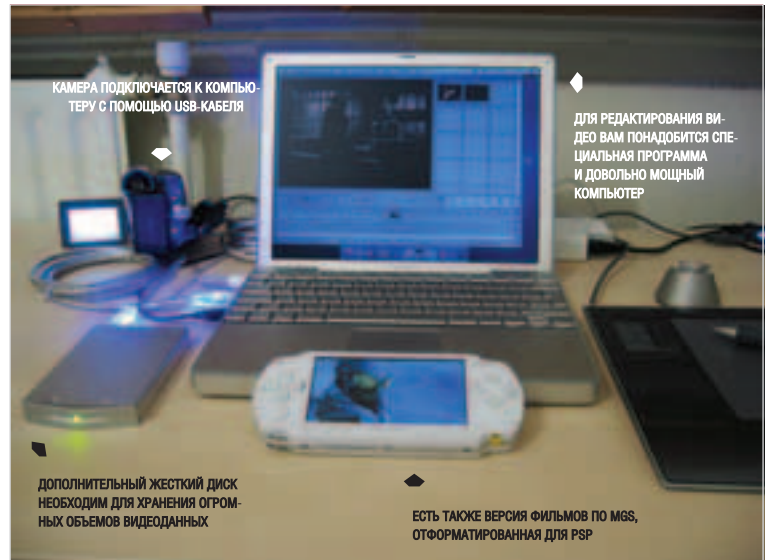
В течение года я искал способ записать видео с PS2 и GameCube на компьютер. Устройства для захвата видео либо стоят кучу денег, либо требуют очень дорогих конфигураций. Однажды друг хвастался цифровой видеокамерой, и я обратил внимание, что на ней есть разъем Video-In. Ради интереса я подключил к нему GameCube и записал немного видео с The Twin Snakes. Потом перекинул результат на свой Apple PowerBook. Я никогда в жизни не занимался монтажом, но смело запустил iMovie и быстро набросал короткий ролик. Вышло замечательно. Тогда я начал писать видео на DV-пленки. К сожалению, у меня под рукой не было S-Video кабеля, поэтому я подсоединил камеру через композитный разъем. Забив три пленки заставками, я подключаю



«**Где взять фильмы по MGS прямо сейчас?**»

Фильмы по MGS не были созданы эксклюзивно для «СИ», и мы не претендуем на обладание какими-либо правами. Каждый увлеченный человек, обладающий достаточным количеством свободного времени и приличным соединением с Интернетом, может скачать ленты самостоятельно с личного сайта Беркли по адресу <http://www.newzealandstory.com/mgs>. Три фильма в .avi и разрешении 640x480 занимают 6.53 гигабайта, а в формате для PSP и разрешении 368x208 – 2.22 гигабайта.





## « На DVD!»

Мы начинаем публикацию саги Metal Gear Solid на диске «Страны Игр» в хронологическом порядке. К каждому номеру на DVD будет прилагаться следующий кусочек истории продолжительностью от тридцати минут до одного часа. Не понимаете английского, но хотите прикоснуться к великой игре? Не беда! Специально для этой акции мы произвели на свет отличные русскоязычные субтитры. Если вам понравилась наша задумка, не постесняйтесь нам об этом сообщить! Ежели фильмы окажутся достаточно популярными, мы опубликуем их все целиком на одном особенном DVD-диске.



камеру к компьютеру и сливал полученное на жесткий диск. Потом я монтировал заставки в один длинный фильм с помощью iMovie. С первых трех пленок удалось набрать один час видео. Я не мог монтировать все сразу, ведь ролики с камеры занимают чертову прорву места. Для второго фильма мне пришлось купить еще один жесткий диск. В MGS2 и MGS3 куда больше заставок, и даже с дополнительными 80 гигабайтами мне все равно приходилось монтировать фильмы по частям.

### ? Ваш совет новичкам?

Во-первых, все это куда проще, чем кажется. Я рекомендую найти (взять у кого-нибудь) цифровую видеокамеру с входом Video-In. Это самый дешевый и простой способ перенести видео на компьютер. Чтобы перетащить данные, также понадобится USB- или FireWire-кабель. Все. Теперь нужно только много свободного места на диске и программа для редактирования видео. В состав Windows XP входит Microsoft Movie Maker – но, честно говоря, я никогда не пробовал с ним работать. (А мы пробовали. Не рекомендуем. Простые операции над файлами можно делать, например, в бесплатном VirtualDub, а для сложных понадобится что-нибудь наподобие Adobe Premiere, – Прим. ред.) Самое сложное – не записать ролики, а сделать из них фильм. Иногда заставки не сходятся друг с другом: звук от одной накладывается на следующую. Когда я работал над The Twin Snakes, я слабо представлял, что умеет делать iMovie, и только ко второму фильму научился разделять ви-

део- и аудиодорожки. И вот мой совет: если звук от одной заставки накладывается на другую, разделите видеодорожку от звуковой и редактируйте их отдельно. Это несложно. Я вообще не умел монтировать видео – а гляди ж ты, научился.

### ? Все ли удалось сделать так, как хотелось? Если бы вы перерабатывали фильмы с нуля, что бы вы изменили в первую очередь?

Да уж, сейчас мне иногда хочется перелопатить все заново. Например, мечтаю записать видео напрямую с приставки, но для этого требуется сложное и дорогое оборудование. Если говорить о монтаже, то я сделал бы фильм по The Twin Snakes подлиннее. Я старался сократить его для не-геймеров, но вышло не очень хорошо. Позже я решил не резать MGS2 и MGS3 – какой, спрашивается, теперь толк в коротком фильме по MGS1? Очень хочется поправить монтаж, особенно в первой части. Я толком не умел работать с видео и понаделал достаточно ошибок. Например, в игре после заставки экран темнеет и начинается загрузка. Многие такие «загрузки» остались и в фильме.

### ? А вы не смотрели иные геймерские киношки по играм? Например, тринадцатисерийное «аниме» на основе Xenosaga Episode I.

Честно говоря, я не особый любитель Xenosaga. Зато я видел фильм на базе приключения Full Throttle, и он мне ой как понравился. Еще я недавно получил письмо от парня, собирающегося делать

полнометражки по сериалу Resident Evil. В мире сотни игр, которые я бы хотел увидеть. Но времени на все, конечно, не хватает. Фильмы по играм – отличная замена, и я всегда с удовольствием смотрю чужие работы.

### ? А, кстати, в это «аниме» по Xenosaga создатель вставил коротенькие сообщения, где объяснял, что произошло между заставками. Вы не думали сделать что-то подобное?

Думал. В демо-театре MGS1 между заставками тоже вставлены страницы с пояснительным текстом. Но прежде чем начинать работу над фильмом, я решил провести эксперимент на друзьях, в том числе и на не-геймерах. Как только на экране заставка сменялась геймплеем, они тут же теряли к происходящему всякий интерес. То же самое случается, если вставляешь в фильм большие тексты или длинные беседы по кодеку. С кодеком вообще сложно: многие диалоги жизненно важны для сюжета. Но ничего не попишешь. Сорок пять секунд болтовни в кодеке – и каждый второй зритель начинает зевать. Один мой приятель даже заснул во время особенно длинного диалога. Тогда я решил беспощадно пускать это занудство под нож.

### ? Вы не смотрите современные фильмы по играм? Те, которые показывают в кинотеатрах?

Из новых не видел ничего. Последнее, что смог вытерпеть, – половина «Расхитительницы гробниц». Когда Уве Болл снял свой

«

## Зачем использовать камеру? Разве не проще записать видео напрямую?

Беркли говорит, что это сложный вопрос, на который у него нет однозначного ответа. Да, попытки записать видео через ТВ-тюнер, а не через видеокамеру, часто приводят к печальным результатам из-за эффекта интерлейса. С другой стороны, у нас в редакции Юрий Воронов записывает ролики именно через тюнер и получает довольно пристойный результат, который вы каждый раз видите на диске. Да и не каждая камера выдаст отличную картинку, если подключить к ней приставку. Словом, простого выхода из этой ситуации нет. Каждый раз приходится импровизировать.

»

первый фильм по игре (The House of the Dead), я глянул трейлер и сразу понял, что это не мое. Он использует громкое имя и снимает нечто, почти не имеющее отношения к игре. Честно говоря, вообще не могу представить себе Уве Болла с геймпадом в руках. Зато я непременно посмотрю полнометражные Halo и Silent Hill. Недавно видел трейлер Silent Hill – отлично! Точно тот дух, что в играх. Более того, в фильме будет звучать прекрасная музыка из игр. Думаю, на этот раз у киношников все получится. Обожаю Silent Hill 2 и одно время даже думал, а не сделать ли по нему фильм.

**? Что вы думаете о заставках в The Twin Snakes? Как известно, Кодзима пригласил Рюхю Китамуру (автора игровых лент Azumi, Versus, Dead or Alive) на должность режиссера сценок на движке.**

Эти обновленные заставки в The Twin Snakes – именно то, что нужно новому поколению геймеров, не заставшему великолепии оригинального MGS. Эти сцены потряса-

◆ ФИЛЬМ ПО ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ MGS ПОЯВИТСЯ НА НАШИХ ДИСКАХ ТОЛЬКО ЛЕТОМ.

◆ ИСКУШЕНИЕ НАЧАТЬ ПУБЛИКАЦИЮ ЛЕНТ С ХРОНОЛОГИЧЕСКИ ПЕРВОЙ ЧАСТИ MGS БЫЛО ВЕЛИКО, НО МЫ РЕШИЛИ ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ПОКАЗАТЬ ВАМ ЧУДЕСНЫЙ ОБЪЕКТИВ THE TWIN SNAKES.



**Внимание личного состава!**

Компания **Nival Interactive** объявляет о завершении конкурса «Осенний призыв» на лучший дизайн карт игры «Блицкриг II»!

Жюри провело не один день в жестоких битвах на всех фронтах, чтобы выявить победителей конкурса. Участники соревновались в составлении карт для одиночного и многопользовательского режима игр, придумывая нетривиальные стратегические задачи для полководцев. И вот (барабанная дробь!) пришло время вручить награды героям!

В бою за звание лучшего картодела особо отличились следующие бойцы:

### 1 место — Max 2 Карта: Blood Castle

В качестве приза он получает LCD-монитор Samsung и комплект сувенирной продукции «Блицкриг II» — рюкзак, армейскую кружку и футболку с символикой игры!



### 2 место — Вулкан Сепрей Карта: Mtrahals

Он получает комплект Logitech Cordless Desktop Navigator (радиоклаватура + оптическая мышь) и комплект сувенирной продукции «Блицкриг II» — футболку и армейскую кружку «Блицкриг II»!

### 3 место — Девятый Карта: Освобождение

Приз — подарочное DVD издание игры «Блицкриг II» с прохождением и армейская кружка «Блицкриг II»!

От лица всего командного состава Nival Interactive мы поздравляем победителей и выражаем благодарность всем добровольцам, принявшим участие в этом нелегком соревновании! Так держать!



# ХРАБРЫЕ ГНОМЫ

## КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

### Итоги конкурса от Nival Interactive на лучший новогодний постер по игре «Храбрые гномы: Крадущиеся тени»!

В течение месяца наши храбрые герои - гном **Торвальд** и гном **Фафнир** каждый день исправно ходили на почту и принимали конкурсные работы. В их доме все стены завешаны рисунками талантливых авторов! И вот пришло время подвести итоги новогоднего соревнования...

**1 место – Ксения Мамаева**  
награда – планшет Wacom Intuos 3 A4



**2 место**

**Олег Белобабов**

награда - видеокарта Nvidia  
6800 PCI-express



**приз зрительских симпатий**  
**Павел Гузенко**

награда - набор лучших игр от  
Nival Interactive



**Поздравляем авторов этих работ и желаем всегда творчески подходить к решению любого вопроса!**

**Торвальд:** Я хочу поблагодарить всех-всех, кто принял участие в нашем конкурсе! Все рисунки такие удивительные, что мы с братом в знак признательности каждому участнику дарим кружку с нашим портретом!

**Фафнир:** Большое спасибо! В канун Нового Года наш дом был украшен очень нарядно!

**Торвальд:** Вы подарили нам по-настоящему новогоднее настроение!

ющие, балдежные, неповторимые и очень, очень понтовые. Когда я сравниваю заставки в The Twin Snakes с роликами из Snake Eater, я вижу в MGS3 взрослую, спокойную режиссуру Хидео Кодзимы. Наоборот, в The Twin Snakes постоянно царит бардак: террористы захватывают военную базу, угоняют ядерный танк, атакуют Снейка с вертолета... для такой игры Рюхей Китакура – наилучший режиссер.

**? А юристы Копати к вам в дверь не стучались? А благодарственные письма от Скотта Дольфа (единственного человека в Копати, который говорит по-английски) не приходили? Ходят легенды о том, как однажды Хидео Кодзима увидел в Сети шибздики из Lego, оформленных под героев MGS, обалдел и отправил их создателю подписанную коробку с The Twin Snakes.**

Нет, Копати молчит. Когда я выкладывал в Сеть первый фильм, боялся, что мне тут же придет письмо с дружеской просьбой явиться в суд. Но нет, обошлось. До сих пор юристы Копати мной не интересовались, чему я несказанно рад. Мне кажется, и Кодзима, и Копати прекрасно понимают, что MGS достигла своей популярности во многом именно благодаря творчеству фанатов. На создание игр уходит несколько лет, и фэнские работы – отличный способ развлечь преданную аудиторию в перерывах между релизами. Надеюсь, когда-нибудь сам господин Кодзима расскажет мне, понравились ему эти фильмы или нет.

**? Не собираетесь ли вы переделать фильм по Snake Eater, ведь совсем скоро появится MGS3: Subsistence?**

Я был очень расстроен набором бонусов в MGS2: Substance. Про MGS3: Subsistence пока ничего сказать не могу. Говорят, Кодзима сделал фильм на три с половиной часа. Я наснимал шесть часов заставок и уложил их в фильм на четыре часа двенадцать минут. Будет очень интересно глянуть, что Кодзима оставит, а что вырежет. И потом, насколько я знаю, в его фильме по MGS будут адаптированные битвы с боссами – вот на это я посмотрю с удовольствием, а там, глядишь, и фильм обновлю.

**? Планы на MGS4?**

Я очень жду MGS4 и уж точно попробую сделать из игры фильм. Если получится, сразу в формате HDTV. Возможно, тогда я переделаю и старые фильмы на качественно новом уровне. Но это будет в лучшем случае через пару лет.

**? Ваши слова читает шестая часть суши. Не хотите переделать приветы?**

Несказанно рад, что даже у вас в России любят Metal Gear Solid. На мой взгляд, она этого заслуживает. MGS очень умная игра, которая требует не только быстрой реакции, но также разума и творческого мышления, терпения и усидчивости. Чтобы понять сюжет MGS, нужно уметь критически мыслить, проникать в суть вещей и выскидывать скрытые мотивы. MGS – особенная игра. Она заставляет думать. Огромное спасибо Хидео Кодзиме и его команде в Копати. Мы обожаем их игры, и благодаря фанатам Metal Gear Solid становится частью современной культуры. (Беркли делает прощальный жест Оцелота.) ■





# ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

- ПРАВИЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD (общий объем 17.5 Gb) или 3 CD
- ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЪЕМ: **256** СТРАНИЦ
- НИКАКОГО МУСОРА И НЕВНЯТНЫХ ТЕМ, НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ – ТОЛЬКО РС ИГРЫ!!!

## В ФЕВРАЛЕ:

### Heroes of Annihilated Empires

Волшебный мир от создателей «Казачок»

### Итоги-2005

Лучшие игры года

### Магия Крови

Лучший последователь Diablo

### Стальные Монстры

Жанровый коктейль

### Auto Assault

Монстры бездорожья

### Splinter Cell: Double Agent

Первые подробности

## А также:

- Дневники разработчиков: Paraworld, Heroes of Might and Magic V, Maelstrom, «Адреналин. Экстрим-шоу», «Храбрые Гномы», Hard Truck Tycoon.
- Под прицелом: «Жмурки».
- Из первых уст: Company of Heroes, Bad Day L.A.
- Рецензии на «Магия крови», «Стальные монстры», Battlefield 2: Special Forces, «Звездное наследие-1. Черная кобра», Agatha Christie: And Then There Were None, АЛЬФА: Антитеррор – Мужская работа, Diplomacy, Ski Racing 2006, Shrek SuperSlam, Bode Miller Alpine Skiing 2006, Harry Potter and the Goblet of Fire, Starship Troopers, RTL Ski Jumping 2006, Ex Machina, Mall Tycoon 3, Shady Brook, Crime Life: Gang Wars, Rebel Raiders...

И многое-многое другое!



ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР - ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

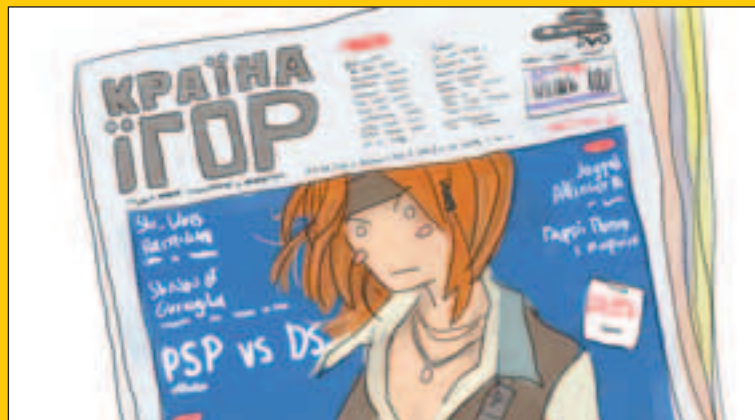
## ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Евгений с Украины за деятельную любовь к родине и «Стране Игр».

## ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присылать нам фотографии вашей Xbox 360. То, что вы потратили полтысячи долларов на перегревающийся персональный компьютер, несомненно, делает вам честь, но на страницы «Обратной Связи» вы таким образом точно не попадете.

## ПИСЬМО НОМЕРА



**ЕВГЕНИЙ,  
NTV@VOLIIACABLE.COM**

Здоровеньки були! Жаркий Вам приветище из Украины! А также с прошедшим юбилеем и наступающим (или тоже прошедшим) праздником Нового года! Кто все это передает? Евгений, который имеет целых две грандиозные мыслишки. Какие мыслишки? А вот сначала изложу причинную суть этих идей. Как вы уже догадались, я из Киева, мне 18 лет и я совсем недавно перешел из разряда учеников в студенты.

Первое. Так вот, возможно вся ваша редакция знакома с «местным» игровым и компьютерным рынком. У нас, куда ни глянь – везде одни пиратские игры, фильмы, музыка и тому подобное. Неважно, Петровка (наш книжный базар, где сосредоточено больше всего этой развлекухи) это или приличный магазин в торговом центре, везде одна и та же ерунда. Если на Петровке и других базарах все понимают очевидный факт, то в приличных магазинах вообще возмутительная ситуация – там делают вид, что все лицензионное, и продают

дороже, чем на базарах. Все вы знаете, какие там коробки с надписью «Игровая станция 2». Абсурд? Вот и я о том же! Поэтому я не могу понять, почему у вас в Москве и во многих крупных городах есть такие чудесные магазины, как «Союз» и им подобные, а нас всех этих прелестей нет? И еще многие, в том числе и я, хотели бы приобрести все новинки консольного рынка в специализированном магазине, который бы продавал настоящие, а не нелегально добытые консоли и игры.

Второе. Я читаю «Страну Игр» уже шесть лет и все это время жалею, что не имею возможности подписаться на Ваш журнал. Думаю, такие же мысли были и у моих сверстников, которые имеют компы, да и у всего продвинутого населения Украины, которые тоже читают «СИ».

А теперь перейдем собственно к этим самым идеям. Идея первая. Учитывая ваши связи и сотрудничество с «Союзом» и им подобными, я предложил бы вам, совместно с ними, расширить свое влияние на Украину, особенно Киев. Что именно? Просто откройте, к примеру, первый магазин «Союз» в Украине. Не сомневайтесь, у нас таких «отважных гениев», как «Страна Игр» с «Союзом», примут с распростертыми объятиями! Идея вторая. Я слышал, что Game

**ПИШИТЕ ПИСЬМА: [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru) || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»**

## ПРО ПУШКИНА И ЕГО ГРОБ

Говорят, дети наше будущее. Складывается впечатление, что у нашей страны его нет. Недавно почитал SMS-ки одноклассники. Это же полнейшая безграмотность! Двадцатилетний оболтус не ставит мягкий знак во втором лице глагола, и это еще самая маленькая ошибка! Пушкин в гробу перевернулся! «Они прикалываются!» – заявила она. Конечно, зачем учить орфографию, компьютер все исправит. Но есть вещь, которая бесит меня еще больше.



Это так называемые «игровые клубы». Вы видели, во что они там играют? «Контра», «Квака», «Варик»... Знаете, как паршиво на душе после того, как увидишь игру в «линейку» (Lineage 2)? Собирается толпа подростков, играет два-три человека, если играющий получает новый уровень или убивает монстра, они начинают орать. Это жутко! На мою фразу о том, что Counter-Strike отстой, мой знакомый ответил: «Весь мир ведь играет!». Как можно победить пиратство в такой стране?! Теперь понятно, почему приток свежих авторов в игровую

журналистику минимален? Очень грустно из-за того, что люди предпочитают читать журнал «Игромания», а не «Страна Игр», из-за того, что поиграть в новую GTA считается лучше, чем пройти MGS2. Сам видел картину, как юные «геймеры» увидели на полке GTA3 (с какой-то припиской в названии) и бросились к продавцу со словами: «О, новая GTA!». Пожалуй все. Поздравляю «СИ» с Новым годом! Удачи вам!

**led3000,  
[led3000@yandex.ru](mailto:led3000@yandex.ru)**

# FAQ

**Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!**

**?** Что-нибудь слышно насчет Gran Turismo 4 для PSP?

Ровным счетом ничего не слышно. Тишь да гладь. Игру должны были выпустить еще весной прошлого года, но, видимо, игра сериала Gran Turismo без задержек выйти не может. Теперь же, если верить расписанию релизов на официальном сайте SCEJ, японская версия игры появится в продаже только весной 2006 года.

**?** Сколько стоит Xbox 360?

По-разному стоит. Приставка продается в трех регионах и двух вариантах, что не способствует появлению единой цены. Вот официальная информация: в США – \$399 за Premium Bundle, \$299 за Core System. В Европе цены те же, только в Евро, а не в долларах. Важное замечание: приставку очень сложно найти в магазинах, а перекупщики задирают цены до 500-600 долларов США и даже выше.

**?** Каким образом Xbox 360 подключается к монитору?

Посредством VGA-кабеля. Одной стороной этот кабель подключается к приставке, а с другой стороны у него два аудиоконтакта и VGA-выход, точно такой же, как на любой видеокарте. Достаточно соединить стандартный кабель от монитора (типа «папа») с VGA-кабелем от Xbox 360 (типа «мама»), и готово.

Уважаемые читатели, пишущие письма на бумаге, а не выстукивающие «мейлы» с клавиатуры, взяли в моду извиняться, мол, уж простите, что по старинке, Сеть не завезли. А чего извиняться-то? Знайте: редакция «СИ» одинаково любит и бумажную, и электронную почту. И шансы попасть на страницы журнала совершенно одинаковые у обоих типов посланий. Главное, чтобы письмо было увлекательное, трогательное и по делу. А уж как вы его к нам доставите – дело десятое.

#### ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Land выпускает «СИ» не только в России, но и в Литве, Латвии и других странах (может, я ошибаюсь где-то, но это неважно, важно другое – вы печтаетесь и в других странах). Уважаемые господа, вы забыли про своего наибольшего западного соседа – Украину! Посмотрите, какая она немаленькая, и сразу поймете, о чем я. Если наладите у нас выпуск «СИ», то вы получаете дополнительный источник прибыли. А главное – будут подписчики, причем свеженькие и в больших количествах.

**ЗОНТ // Мы и сами рады бы распространять журналы на Украине, и руководство компании думает об этом не первый год, да пока ничего не выходит. Мешает целый воз проблем: например, если таможенный сбор на границе существенно превысит стоимость журнала. А как быть с рекламой? Российские компании не будут в восторге от рекламы на Украине, а найти для «СИ» украинскую рекламу будет непросто. Тогда придется печатать два разных тиража, а это ведет к неконтролируемому росту расходов, подсказывает це-**

**на на журнал... словом, это сложно. Редакция «СИ» рада бы выпускать журнал на Украине. Но для этого нашему издательскому дому придется либо открыть представительство в Киеве, либо найти сильного украинского партнера, готового продвигать «СИ» на территории страны. Так что, увы, на данный момент способов достать «СИ» на Украине всего два: либо покупать у «серых» импортеров, либо подписываться на почте по каталогу российских газет и журналов. Мы работаем над этим, но пока не видим ни одного возможного решения.**

А вот официальная информация от «Союза»: да, сеть магазинов постоянно расширяется. Сейчас специалисты компании оценивают рынки Екатеринбурга, Тюмени и Новосибирска. На Украине первые магазины появятся не раньше 2007-2008 гг. Представители «Союза» сообщили нам, что компания намерена открыть «не менее двадцати» магазинов по всей стране (в Киеве, Одессе, Харькове и других крупных городах). Так что держись, Украина! «Союз» – будет!

**ЗОНТ // Давайте не будем пугать теплое с мягким. Пиратство это одно, а вездесущий Counter-Strike в компьютерных клубах – совсем другое. Как человек, отстрелявший в «Контре» более 200 часов, могу сказать, что эта игра вовсе не так плоха, как ее малюют. А уж Пушкин и его гроб и вовсе третье, и проблема грамотности – беда всей страны, а не только «Страны Игр». Русский язык, конечно, надо учить. Иначе вас просто не будут воспринимать всерьез.**

#### НОВОСТИ ИЗ МОЛДОВЫ ➔

Привет, «Страна Игр»! Мне очень нравится ваш журнал... бла-бла-бла... (сами вставьте нужные слова). Пишу я из города-героя Кишинева, что находится в Молдове (в русской версии страна называется Молдавией). Сразу же информационная сводка: в Молдове очень мало пиратских дисков, так как правительство придумало способ борьбы с пиратами. Оно продает голографическую марку всем желающим, и игра с

маркой сразу становится лицензионной! Ура-а-а! Заплатив всего 50 лей (это где-то около 80 рублей), вы получаете оригинальный продукт с плохим переводом, вырезанными заставками, музыкой, уровнями, но зато лицензионный. Зачем подделывать марки, если их можно официально купить?

Теперь хочется обратиться к «Нивалу». Господа, сколько можно выпускать короткие игры? Качество игр хорошее, но скорость прохождения просто неприличная! «Операция Silent Storm», «Операция Silent Storm: Часовые», «Серп и молот», «Ночной дозор» и прочие. Все игры увлекательные, но только игрок начал получать удовольствие от процесса как – бах! – и его встречают титры! С коммерческой стороны это очень выгодно, но как же моральные принципы? С такой продолжительностью игры должны выходить на мобильных. Если «Герои 5» будут столь же скоростными, то увольте – больше ваши игры покупать не буду (как я их напугал, а?).

О современных играх... всем разработчикам наказ! 2006 год на дворе! Всем срочно отказать от игр про подземелья и лабиринты (вещь крайне увлекательная, но чуть-чуть устарела). Если в игре одна-две локации и ключи с карточками (пусть даже с цветными), то дорога такой игре на... Запад, пусть американские дети травятся ей! Разработчикам, кто придумал повышать качество за счет оперативной памяти – позор! (Движок Quake 2 закидать полигонами на гигабайт

**? Планируете ли вы устроить особенный День читателя к десятилетию «СИ»?**

Планируем. Но пока не совсем понятно, когда именно он состоится. В ближайшее время пройдет церемония вручения наград Gameland Award, где по случаю юбилея введены две новые номинации: лучшая консольная и PC-игра десятилетия. Ну а потом, не раньше марта, мы устроим праздничный День читателя.

**? Купила «СИ», а там два одинаковых постера. Сделайте что-нибудь!**

К сожалению, такая «DVD-комплектация» оказалась не только у вас одной. Мы уже принесли свои извинения на сайте и в «Слове редактора» прошлого номера «СИ». Причина ошибки – неправильная заявка тиража. Однако постоянным читателям переживать не стоит, достаточно лишь приобрести 2-й январский выпуск, который пошел сразу с тремя постерами.

**? Когда Вы будете радовать нас с экранов TV?**

На этот вопрос точно ответить пока довольно сложно. Генеральный директор компании хочет до наступления ближайшего лета освоить новое для нас медийное пространство. Как все обернется в действительности, неизвестно. Но вполне возможно, что дебютируем мы на одном из интернет-каналов. Хотя некое подобие телепередачи сначала может появиться на нашем диске.



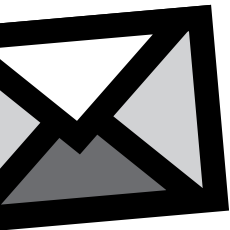


Иллюстрация: арт-группа LAMP



сов. А учитывая общую нетерпимость геймглея, наверно больше удлинять игру и не стоит.

## ПЛАСТИЛИНОВОЕ БЕЗОБРАЗИЕ ➔

И все же, доброго времени и суток, уважаемая «СИ»! Именно «СИ», потому как хочу, чтобы ты показала мое творение из пластилина «для детей от 3-х»! Глупо. Несерьезно. А чего плохого? Иногда надо немного расслабиться и поиграть в детство. В общем, здесь все видно: пока Xbox 360 с кулаками ворвалась на рынок платформ нового поколения, дабы завоевать мировое лидерство, от PS3 тем временем ничего, кроме технических характеристик и фотографий внешнего вида не показали... «Пусть микрософт первым будет... А мы посмотрим, как дела развиваться будут, осыбоськи их учтем...» — думала PS3, глядя на явление Xbox 360 народу. «Ха-ха! А вот и я! Да, автограф можно... да-да, и сфотографироваться можно... ну хорошо, нажмите на большую кнопку!» — восклицала Xbox 360, явившись в народ. «Что за? С какого перепуга у приставки есть руки? А, ну да, «новое поколение»... А почему обе правые? Эх, блин, Microsoft, как всегда, поспешили! Это ж надо было так напорочить!» — восклицали журналисты в недоумении, глядя на две правые руки Xbox 360.

Михаил,  
oem90@bk.ru

HaiZeR Paik,  
vedidkari@cotec.ru

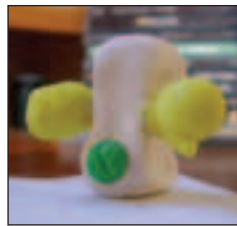
оперативки!) Да, чуть не забыл, для производителей страшилок: «страшно» — это когда монстр жуткий, а не когда очень темно и здоровье уходит! Себе игры будущего представляю почти фильмом. С известными актерами и режиссерами, со свободой действия (но не типа «делай, что хочешь, в этой пустой комнате»).

Олег Сергеев,  
Кишинев, Молдавия

А. ТРИФОНОВ // Хотелось бы отметить, что время прохождения игр на движке «Операции Silent Storm» сильно зависит от уровня сложности. Если играть с запретом на сохранение во время боя, то даже одна миссия может затянуться на пару ча-

ЗОНТ // Да если нас попросить по-хорошему, мы на все готовы. Пожалуйста.

## ТВОРЕНИЕ ИЗ ПЛАСТИЛИНА (для детей от трех лет)



## NINTENDO НА СВАЛКУ! ➔

Привет! В вашей статье про Resident Evil 4 приводится два маленьких скрина сравнения графики для версии GC и PS2. Так вот, там разница только в яркости, да цветовая палитра другая... И что, все? Только этим круче GC? Да, неубедительно. Наводит на определенные подозрения, а не работа ли это в «Фотошопе»? У вас в редакции почти год все в один голос кричали: RE4 это что-то! Из-за этого можно умереть! А купить GC — это самое малое, что могут сделать бедные российские геймеры, на PS2 никогда не будет такой графики! И что в итоге? Грустно как-то все это, товарищи, грустно... И, спрашивается, кому на какой черт сдался этот GC, где выходит одна игра в четыре месяца, и то обязательно про Марио?! Не то чтоб в РФ (что понятно), а даже в США и в Европе, где денег у людей побольше будет, не покупают эту фигню кубическую. И не надо говорить, что игроки ничего не понимают в истории индустрии, не знают что такое Nintendo. Нет, мы прекрасно знаем, чем было в свое время Nintendo, мы знаем что они придумали геймпад, мы знаем что они во многом были первооткрывателями... Но! Такого Nintendo уже не будет никогда! И это всем должно быть ясно.

ЗОНТ // Скриншоты с Resident Evil 4 делал я лично, и могу заверить, что «Фотошоп» тут вовсе ни при чем. В версии для PS2 не только несколько другая цветовая гамма, но также куда меньше мелких деталей и снижена глубина прорисовки. Многие, многие геймеры и аналитики предсказывают падение Nintendo, а толку? Nintendo DS в канун праздников в Японии продавалась в пять раз лучше, чем PSP. Nintendo Revolution обладает целым набором уникальных достоинств: как специалисты компании однажды изобрели геймпад, так теперь они же собираются его усовершенствовать. Наверняка скептики предсказывали крах Nintendo и в те годы, когда компания готовилась к запуску NES. ■

# SMS

**ОТВЕТ** Напишите свой вопрос на номер:  
**+7 (495) 514-7321**

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Что такое «оверклокинг»?

Повышение рабочих характеристик оборудования выше заявленных производителем. Например, если вы покупаете Pentium 4 с тактовой частотой 3.0 ГГц, то производитель гарантирует, что на 3.0 ГГц процессор будет работать стабильно. Но вы, тем не менее, можете поднять тактовую частоту и, если повезет, процессор не потеряет стабильности и станет работать только быстрее. Это «выжимание» производительности и называется оверклокинг

(или, по-нашему, «разгоном»). Следует заметить, что комплектующие разных компаний в разной степени подвержены разгону, а при неудачном «эксперименте» можно запросто спалить чуть ли не весь системный блок.

Я слышал, что Shadow of the Colossus очень трудно достать, это правда?

Да нет, почему же. Работающие в Sony менеджеры прекрасно знают, что журналисты и хардкорные геймеры от этой игры без ума. Мало того, что

Shadow of the Colossus была издана достаточным тиражом, так к европейскому релизу подгонят еще и переиздание Iso.

Почему человека с чемоданчиком в Half-Life называют G-man?

Потому что файл с моделью этого персонажа назывался «prc\_gman». Кроме того, в американском английском «G-Man» — общепринятое сокращение от «Government Man», то есть, в вольном переводе, «Правительственный агент».

Выйдет ли Splinter Cell Double Agent на PS3?

В официальных пресс-релизах сказано, что игра выйдет на «консолях этого и следующего поколений весной 2006 года». Сами посудите, успеет ли Sony выкатить PS3 до весны? Словом, судьба этой версии пока что не ясна.

Сколько игр серии Metroid уже вышло на Nintendo DS?

Одна, и это Metroid Prime Pinball. Долгожданная

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Приглашаем играть в Нострадамуса. Мы предложили посетителям форума «СИ» воздеть перст к небу, пронзить будущее разумом и сделать судьбоносное пророчество. Чтобы потом, ежели оно сбудется, можно было показать друзьям свое сообщение многомесячной давности и протянуть «а я предупрежда-а-ал...»

### ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

**Чего вы ждете от нашей отрасли в наступившем 2006 году? Какими анонсами огорошит E3? Какими новостями шокирует TGS, какие игры отложат на пару лет и как изменится за год «СИ»?**



Автор:  
**Yunni**

Жду новых игр. Надеюсь, что в 2006 году вы как-нибудь опубликуете статью про Final Fantasy XIII! Как всегда, жду замечательные обзоры игр и великолепную музыку. Одним словом, жду не меньше, чем то, что было в остальных номерах!



Автор:  
**Wolfenste1n**

Этот год пройдет под знаком пришествия консолей нового поколения. Sony, Microsoft и Nintendo начнут большую экспансию на новые рынки – в Китай, страны Юго-Восточной Азии, Восточную Европу и Россию. А наша любимая «Страна Игр» в наступившем году, как и прежде, не будет стоять на месте и продолжит свое дальнейшее развитие, притягивая к себе новых преданных читателей.



Автор:  
**Бормотограф**

Что я жду? Да ничего... «Сталкера» снова отложат (скажут, что газа не хватило), StarCraft тоже не дождешься... «Банзай!» в «СИ» окончательно потеряет лицо. А до TGS еще дожить надо. Блок питания для Nintendo Revolution надо будет прятать в освинцованном подвале, а в хлебницу PS3 придется заливать дистиллированную воду. Пессимизм, чтоб его...



Автор:  
**Ведж**

В этом году наши сознания не раз подвергнутся штурму новых идей и событий. На E3 мы таки увидим консоли следующего поколения в действии, господин Кодзима в очередной раз обескуражит нас новым роликом своей Metal Gear Solid, а выход StarCraft: Ghost и Duke Nukem Forever опять отложат.

TGS не будет столь фееричной, но и у нее окажутся свои козыри в кармане. От нашей же отрасли жду новых «Героев» и You Are Empty. А «СИ» за год станет толще на 82 страницы.



Автор:  
**ManiMike**

Делаю предсказание: в 2006 году акции Microsoft упадут так низко, что даже Билл Гейтс повесится на своих подтяжках! Причиной этому безобразию станет полный провал Xbox 360 на рынке консолей и видеоигр! Тем временем, победу будут праздновать друзья из Страны восходящего солнца! Да-да, япошки раздавят гиганта! PS3 в 2006 году будет рулить!



Автор:  
**MikeLordov**

Не буду загадывать, просто будет интересно посмотреть, получится ли у Sony сделать Blu-ray единым стандартом. Ну, с

Nintendo и Revolution все понятно. Та же ситуация, что и с «Кубом». А вот «мелкомягкие» могут удивить, если после запуска приставок от Sony и Nintendo выпустят обновленный Xbox 360 с поддержкой HD-DVD, разогнанными характеристиками, устраненными недостатками, всеми теми мультимедийными фишками, что они обещали, но не сделали. Вот это был бы удар по фанатам!



Автор:  
**Darkness...**

Естественно, самые радужные надежды возлагаю на E3 2006. Надеюсь, что Square Enix приготовят для нас что-то особенное (например, анонсы Final Fantasy XIII и CG-фильма по мотивам Kingdom Hearts)... Хотелось бы поподробнее услышать о Lost Odyssey Хиранобу Сакагути (как-никак, одна из немногих игр, из-за которых в голову лезут мысли о приобретении ненавистного «Х-ящика»).

**Metroid Prime: Hunters** до сих пор находится в разработке.

*Расскажите хоть что-то о Resident Evil Outbreak File #3. Спасибо!*

А рассказывать-то и нечего. Похоже, что Capcom решила завершить мини-сериял на Outbreak File #2. Продолжение не анонсировано и, надо думать, уже никогда не увидит свет.

*Устранила ли Microsoft неполадки в Xbox 360?*

Ситуация с Xbox 360 остается неясной. Обратная совместимость до сих пор работает через пень-колоду, а ошибки во многих играх и не думают пропадать. Хуже всего то, что Microsoft не выпустило ни единого официального заявления на этот счет. Одно из двух: либо ошибки возникают настолько редко, что Microsoft не считает их серьезными, либо Microsoft понимает, что села в лужу, и не хочет это признавать.

*Скажите пожалуйста, а*

*почему Xbox 360 назвали Xbox 360, а не Xbox 999 или по-другому? Неужто разработчики хотели сказать, что она лучше своей предыдущей версии на целых 360?*

Официальной версии нет. Возможно, они намекают, что Xbox 360 будет на целых 60 лучше, чем PS3. А может быть, они таким образом «обыграли» свой Ring of Light.

*Где можно приобрести next-gen от Microsoft?*

**В открытой продаже –**

нигде. Английские коллеги передают, что продавцы в лондонских магазинах на этот вопрос недобро улыбаются и говорят, что раньше февраля приставки в продаже не будет. В России дела обстоят еще хуже. Кажется, единственный способ получить консоль у нас – по почте по предзаказу с крупного американского сайта.

*Сколько серий в Fullmetal Alchemist?*

**В телесериале – пятьдесят одна. Также в прош-**

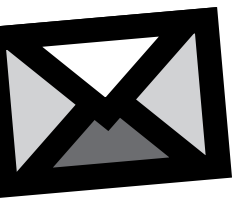
**Мобильные компьютеры**

**Возьми 176!**

20 тестов новейших устройств

176 страниц

Суперпризы: ноутбук 10 MP3-плееров



# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Когда редакторский состав еще только придумывали план юбилейного номера, они уже знали, что «200 самых-самых» станут предметом бурного обсуждения на ближайшие полгода. И вот пожалуйста: самое бурное обсуждение развернулось в теме «Минусы 200 номера «СИ». Восемь страниц обсуждения, 150 ответов, и большинство из них – именно про «200 самых-самых».

## ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

## Страна Игр >> Минусы 200 номера «СИ»



Автор:  
**[divine]**

Конечно, номер вышел замечательный, давно таких не было. Но, думаю все-таки многие заметили какие-то минусы. Например, на мой взгляд, огромный минус есть у материала «200 самых-самых»... Некоторые игры нагло забыли! Да и наличие целой плеяды сиквелов в списке тоже не очень приятно... Ладно уж MGS, но вот остальные? Кстати? создается впечатление, что именно «200 самых-самых» делалась в последнюю очередь и впопыхах, то есть на скорую руку. Что не есть хорошо.



Автор:  
**Wren**

Насчет сиквелов. Мы в редакции как раз долго спорили по этому поводу. Дело в том, что если в одном и том же сериале есть три игры с оценкой 9.5, которые объективно лучше и интереснее, чем

более оригинальные, но менее качественные игры с оценками 8.5-9 баллов, то в список обязаны попасть все эти три игры из одного сериала. Иначе получится, что мы две великие игры «забыли», а поставили те, что хуже. Просто чтобы «более разный список» получился.



Автор:  
**[divine]**

Против MGS я ничего не имею... А вот как же так получилось, что обошли вниманием третий Doom? И почему не поместили Katamari Damacy? Она же так любима в вашей редакции. И еще, почему в «двухсотке» нет Legacy of Kain: Soul Reaver II? Сам товарищ Щербаков, как известно, ненавидящий игры, поставил ей 8.0 или 8.5 баллов, а от такого автора редко какая игра получала восьмерки...



Автор:  
**Fast Triton**

Хочется сказать, что 200

номер порадовал меня, а в последний раз «Страна» радовала меня давненько – наверно, в номере к TGS 2004. Но я согласен с теми, кто говорит, что вы умудрились забыть великие игры, составляя «200 самых-самых». Silent Hill, Broken Sword, Doom 3 – они не заслужили присутствовать на нашем празднике? Это расстраивает, говорит о недостаточной внимательности. Предлагаю в следующий номер вложить листовку: «Дополненная и исправленная версия «200 самых-самых».



Автор:  
**Railgun**

Совершенно замечательный список, тут даже обсуждать нечего. Невозможно выбрать 200 игр так, чтобы ни по одной из них хотя бы у одного читателя не возникло претензий. Вот сто номеров назад в редакции дали маху: в хит-парад Top 100 All Time не попал Fallout! Это, кстати, косвенно подтве-

рждает тот факт, что в целом профессиональный уровень «СИ» растет.



Автор:  
**Kagrikapp**

Во-первых, величайшая игра от Konami – Metal Gear Solid, а не Silent Hill. Во-вторых, Doom 3 должен гореть в Аду, так как это ВПВН (Величайшая Подстава Всех Времен и Народов). В-третьих (по поводу Icewind Dale), если рассматривать CRPG как воплощение настольных ролевых игр, то идеалом тут будет Neverwinter Nights (который в списке есть), а не Icewind Dale, который является по сути Diablo на системе AD&D. В-четвертых, Midnight Club 3 одной левой валит ваш горячо любимый NFSU (тюнинг лучше, машины круче, саундтрек сильнее, город живее, драйв драйвее). В-пятых, попробуйте сами составить такой список и при этом никого не забыть.

# 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  
два великих бойца, сражающиеся  
не на жизнь, а на смерть:  
**Линк против Полубакса.**

**Исход битвы зависит от вас.**



В SMS-битве футбольных симуляторов  
Pro Evolution Soccer с двукратным  
преимуществом переиграл FIFA.



лом году в прокате прошел полнометражный фильм Fullmetal Alchemist: The Conqueror of Shambala, а в этом январе он вышел на DVD (разумеется, все это в Японии).

Какой Windows XP лучше: Home Edition или Professional Edition?

Как следует из названия, Home Edition больше подойдет обычным пользователям, а Professional Edition нужна для специальных задач. В большинстве своем эти две версии

идентичны, и Home Edition вполне достаточно для нормальной работы всех игр. В Professional Edition добавлены специальные опции: например, поддержка двухпроцессорных систем или возможность работы с зашифрованной файловой системой.

Что-нибудь известно о преемнике Game Boy? Это ведь не GB Micro?!

GB Micro – уменьшенная версия GBA, и ничего более. Фактически преемник GBA – Nintendo DS. Однако Nintendo обещала в бу-

дущем представить «настоящего» наследника GBA. Когда – неясно.

Будут ли русифицированы игры для PSP? Как насчет специальной цены?

Ситуация с играми для PSP неутешительна. Нам остается довольствоваться европейскими играми на английском, и в ближайшее время это вряд ли изменится. Сами подумайте: во сколько раз больше владельцев PS2, а игр для нее на русском до сих пор кот наплакал.

Скажите, а у нас в Москве продаются HDTV-телевизоры, сколько они стоят? Будете ли вы делать обзорный тест?

Да, появились совсем недавно. Стоимость первых HDTV-телевизоров исчисляется тысячами долларов (например, 32-дюймовый Philips 32PF9830 стоит \$3000). Однако тест мы постараемся провести как только подберем необходимый набор моделей.

Когда выйдет дополнение к World of Warcraft?

Последнее, что мы слышали от Blizzard насчет World of Warcraft: The Burning Crusade – «дата издания игры и ее стоимость будут объявлены на нашем сайте в ближайшие месяцы». Остается только ждать официального анонса.

Сколько выходило частей Shenmue для Xbox? Говорят, аж три.

Не верьте слухам. На самом деле на Xbox выходила только Shenmue II. Кроме того, давным-давно обе части Shenmue были изданы на

Dreamcast. Вот вам вся история консольных Shenmue как на ладони.

Скажите, пожалуйста, была ли портирована игра Sudeki на PC или на PS2?

На PC – была, а на PS2 – нет. Более того, английская версия Sudeki издана в России компанией «Новый Диск», а насчет локализации представители компании отвечают так: «она появится сразу после Нового года, как только вы отойдете от праздников и сможете попадать по клавишам».

Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать :)

**(game)land**



SYNC



Лучшие цифровые камеры



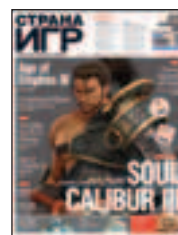
Хакер



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 15-го февраля

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Все ближе и ближе заветная дата релиза. Маховики рекламной службы Nival Interactive набрали обороты и практически ежедневно выдают свежую порцию информации, подогревая и без того неугасающий интерес. Нельзя сказать, что Heroes of Might & Magic V – самая ожидаемая игра 2006 года, но среди российских разработок уж точно не найдется столь же амбициозных проектов. Да и среди грядущих PC-хитов продолжение легендарной серии занимает отнюдь не последнее место. Наш репортаж из святой святых – офиса разработчиков.

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

## COMMANDOS: STRIKE FORCE

Популярная тактическая серия вдруг превратилась в FPS. Подробности в демо-тесте.



## FLATOUT 2

Наши первые впечатления от продолжения безбашенной гонки.



## SEED

Необычная MMORPG, сделанная в стиле комиксов и с упором на общение.



## MEDIEVIL: RESURRECTION

Продолжение культового приключенческого боевика – только на Sony PSP!







# РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй  
просто!  
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО**  
**НЕ БЫВАЕТ**



Need for Speed:  
Most Wanted

\$19.99



Diablo II + Diablo II  
Expansion Set: Lord of Destruction  
(игра + дополнение)

\$34.99



Battlefield 2  
Special Forces

\$15.99

- \* Быстрый и удобный поиск по сайту
- \* Профессиональные консультации продавцов
- \* Доставка в день заказа



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

[www.gamepost.ru](http://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.

Твой отпечаток

**уникален**

Твоя машина

**индивидуальна**



ПРОФЕССИОНАЛЬНО  
**О МИРОВОМ ТЮНИНГЕ**



[www.maxi-tuning.ru](http://www.maxi-tuning.ru)



# Magna Carta

TEARS OF BLOOD

СТРАНА  
ИГР

ATLUS



SHIN MEGAMI TENSEI  
**DIGITAL DEVIL SAGA 2**  
FINAL FIGHT



# Xenosaga.

EPISODE

II

Jenseits von Gut und Böse

namco



СТРАНА  
ИГР

СТРАНА  
ИГР

*Devil KINGS*



CAPCOM



**СТРАНА ИГР** || 03 | 204 || ФЕБРАЛЬ || 2006

**Black II The Legend of Zelda: Twilight Princess** || **Grandia 3** || **Fight Night Round 3** || **Dragon Quest VIII** || **Castlevania: Curse of Darkness** || **Digital Devil Saga 2** || **Magna Carta** || **Call of Cthulhu**