

ОБНОВЛЕННАЯ DS

➔ Nintendo официально анонсировала новую модель Nintendo DS под названием DS Lite. В Японии она поступит в продажу уже 2 марта этого года.



О том, что рано или поздно Nintendo подвергнет свою консоль редизайну, говорили уже давно. Журнал «Фамицу» еще месяц назад намекал, что это произойдет весной. В пользу такого предположения говорили и данные, поступавшие от распространителей, — несмотря на высокий спрос, Nintendo в последнее время постепенно сокращала поставки двухэкранки, что можно было расценить как подготовку плацдарма для вторжения на рынок новой версии системы.

DS Lite на 42 процента меньше, чем оригинальная DS. Ее размеры — 133x73,9x21,5 мм, против

148,7x84,7x28,9. Вес уменьшился с 275 г. до 215 г. При этом оба экрана ничуть не потеряли в размерах, и дизайн консоли принципиально не изменился. Функционально DS Lite почти не отличается от оригинала. Но, к примеру, появился регулятор уровня яркости — как на PSP. Некоторые элементы управления консоли были перемещены — например, кнопка включения и микрофон.

В Японии консоль появится в магазинах 2 марта и будет стоить 16800 иен (118 евро), то есть дороже обычной DS (150000 иен или 105 евро). На выбор будет предложено три версии, отличающихся цветом. Что касается США и Европы, то там DS Lite появится «несколько позже» — видимо, ближе к лету. Президент Nintendo, Сатору Ивата, уверен в успехе DS и предсказывает, что продажи в одной только Японии к концу года составят 10 млн. экземпляров. Напомним, что сейчас в мире насчитывается более 13 млн. владельцев Nintendo DS: 5,5 млн. — в Японии, 5 млн. — в США и 3,5 млн. — в Европе. ■

НЕ ВСЕ ТАК ПЛОХО

➔ NPD Group опровергает прогнозы аналитиков о падении интереса к играм в Северной Америке; консольный рынок продолжает расти.

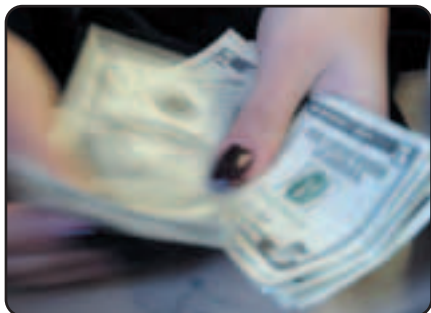


После ноября 2005 года, крайне неудачного с точки зрения продаж игровой продукции, многие аналитики в унисон заголосили о снижении интереса к играм в Соединенных Штатах, упадке индустрии и грядущем апокалипсисе. Правда, сама индустрия об этом ничего не знает и наперекор всем мрачным прогнозам продолжает цвести и пахнуть.

Согласно отчету компании NPD Group, за минувший календарный год общие продажи видеоигровой продукции в США составили 10,5 миллиарда долларов, что на 6% выше результатов 2004 года и на две десятых миллиарда превосходит абсолютный рекорд для

региона, который был установлен в 2003. Как и во всем остальном цивилизованном мире, росту продаж крепко помогли миниатюрные Nintendo DS и PlayStation Portable, в то время как интерес к «большим» консолям несколько снизился. Впрочем, в NPD полагают, что если бы не недостаток Xbox 360 на прилавках магазинов, принадлежащий домашним игровым системам сегмент рынка тоже не ударил бы в грязь лицом.

Но это были данные только по видеоиграм, а в заповеднике персональных компьютеров прогнозы полностью оправдались — за 2005 год ПК-индустрия достигла отметки в 953 миллиона долларов, что на 14% ниже результатов 2004 года. Правда, рыдать и заламывать руки пока не стоит — в отчетах NPD учитываются только продажи продукции на материальных носителях, в то время как изрядную долю компьютерного рынка составляют доходы от распространения игр и «сопутствующих товаров» через Сеть, да прибыли от оплаты подписок на многопользовательские проекты. В NPD намерены в кратчайшие сроки такое положение дел исправить и обещают уже весной этого года представить обновленные данные по американскому ПК-рынку. ■



BETHESDA ЗАПОЛУЧИЛА ПРАВА НА STAR TREK

Напомним, что ранее лицензией на игры по мотивам Star Trek обладало издательство Activision, и предполагалось, что контракт будет продлен до 2009 года. Однако выяснилось, что дорогу гиганту перешла Bethesda. Первым результатом сделки станет игра Star Trek: Legacy для PC и Xbox 360. Разработчики обещают сюжетную линию, которая охватит события оригинального сериала, а также его сиквелов. Для портативных консолей DS и PSP готовится боевик Star Trek: Tactical Assault, заточенный под сетевой режим.

За последние двадцать лет на самых разных платформах вышло несколько десятков игр по мотивам Star Trek. Неплохих, надо заметить, — с оценкой в семь-восемь баллов из десяти. Однако в России сам телесериал не слишком популярен, и оттого на «сопутствующие товары» для него внимание обращают лишь немногие геймеры. ■

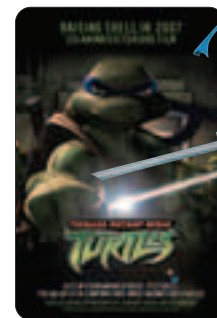


КОРОТКО

НЕ ТАК ДАВНО официально ставшая издателем компания Nival Interactive освоилась в новой роли и отправила в печать свой первый проект — RPG «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале». Это дополнение к престарелой, но до сих пор популярной ролевой игре «Проклятые Земли» должно поступить в продажу 27 января 2006 года.

КОМПАНИЯ NCSoft официально анонсировала дополнение для многопользовательской ролевой игры Guild Wars, получившее название Guild Wars: Factions. Вместе с add-on'ом любители сетевых баталий получат привычную окрошку из миссий, монстров и умений, а также один новый континент для сражений друг с другом и пару новых профессий — Assassin и Ritualist.

ЧЕРЕПАШКИ СНОВА В СТРОЮ



Ubisoft удалось откусить небольшой кусочек от франчайза Teenage Mutant Ninja Turtles (в простонародье «черепашки-ниндзя»), игры на основе которого мы привыкли видеть под лейблом Konami. Французское издательство смогло получить права на разработку мультиплатформенного проекта по мотивам нового CG-фильма о панцирных рептилиях, который снимает гонконгская Imagi Animation Studios. Выход картины на широкие экраны намечен на весну 2007 года, примерно в то же время стоит ожидать и появления на прилавках игры на его основе. Хочется верить, что Ubisoft вернет истории об отважных зеленых мутантах свежесть, а то в последние годы, невзирая на отчаянные усилия Konami, без слез на происходящее со знаменитыми черепашками смотреть просто нельзя. ■



«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале»

«Вы судите по костюму? Никогда не делаете этого! Вы можете ошибиться, и притом весьма крупно». (М. Булгаков. «Мастер и Маргарита»)

Во вселенной «Аллодов» потихоньку, но верно и неотвратимо разгорается жизнь: сперва энтузиасты из N_Game Studios выпускают некоммерческие «Легенды Аллодов», затем на рынке появляются мобильные игры от ниваловцев, и, наконец, настал черед обещанного прошлой осенью дополнения к «Проклятым Землям».

«Затерянные в Астрале» — это вполне обычное дополнение (только вот запоздавшее на 6 лет), в котором рассказывается новая история, связанная сюжетом с событиями оригинала. Мы вновь вернемся на цветущий Гипат, белый от снега Ингос и жаркий Суслангер, посетим знакомые места и встретим запомнившихся персонажей. События дополнения происходят примерно в то же время, что и история «Проклятых Земель». Нам даже

придется разбираться с последствиями действий Зака (главного героя оригинальной игры), восстанавливая равновесие, нарушенное «Избранным». Не сказать, что сюжет блещет оригинальностью и неожиданными поворотами, но заинтересовать игрока вполне способен. Тем более что в игре две концовки: альтернативную мы увидим, пройдя все секретные миссии. Диалоги щедро украшены незамысловатым, но добротным юмором. Разработчики немного изменили ролевою систему. Вместо свободно прокачиваемых персонажей были введены классы со своими основными характеристиками и стилями игры. Некоторую свободу развития нам оставили: воин без труда запомнит несколько заклинаний, а лучница или вор — разучат основы ближнего боя. Не уверен, понравится ли подобное нововведение пок-



лонникам оригинала, но баланс оно подправило существенно. Сам игровой процесс довольно разнообразен: придется и поползать, скрываясь от врагов, и задавать жару в больших сражениях с участием нескольких десятков бойцов. Даже несмотря на то, что экшн вышел на первый план, тактическая составляющая по-прежнему хороша. В конце концов, никто не мешает выставить высокий уровень сложности и продумывать каждое действие, каждый шаг. Не все, конечно, так здорово, недостатков хватает вполне. Графика запросто может отпугнуть. Движок выдает отменную для своего возраста картинку, но игра все равно выглядит пришельцем из древних времен (чем и является). Любителям шейдеров и сложного динамического освещения взглянуть будет не на что. А вот оправданий тому, что у некоторых новых объектов смазанные текстуры низкого разрешения, нет никаких. Порой встречаются и баги, которые немного портят впечатление от игры. В целом, проект удался. Конечно, никакого сравнения с современными RPG он не выдерживает, но как вариация на тему «Проклятых Земель» смотрится очень неплохо. ■

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nival Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	Matilda Entertainment / Nival
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PiI 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:

http://www.nival.com/evilislands_ru/add



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆

6.5

Наше резюме:

Игра способна увлечь не только поклонников оригинала, но и заскучавших от дефицита достойных проектов любителей CRPG.

Звуки голосов...

Одним из несомненных достоинств игры можно считать отличную озвучку. К сожалению, не всех актеров удалось привлечь к проекту. В игре нет выразительных голосов Дмитрия Назарова, Александра Ленкова и ряда других актеров, но слушать диалоги по-прежнему увлекательно.



ПЛЮСЫ И МИНУСЫ



Плюсы:

Множество отсылок к оригиналу, игровое разнообразие, отменная озвучка, подправленный баланс, секретные миссии, две концовки.

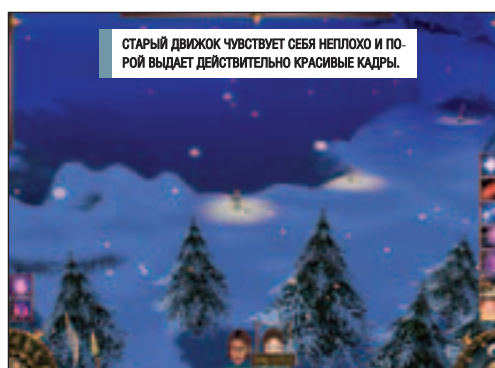


Минусы:

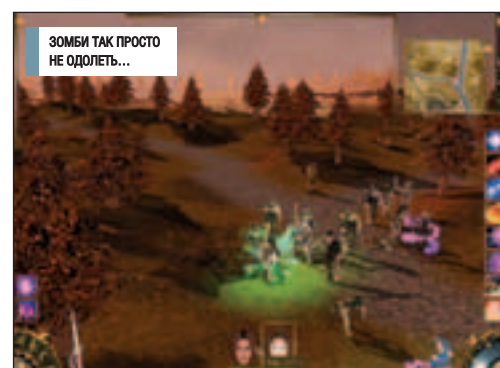
Графический движок шестилетней давности, излишняя наивность некоторых диалогов, досадные баги и выкрутасы камеры над горами и пропастями.



ЛАГЕРЬ ВОЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ НЕ ЗНАКОМ НАМ ПО ПРЕДЫДУЩЕЙ ЧАСТИ.



СТАРЫЙ ДВИЖОК ЧУВСТВУЕТ СЕБЯ НЕПЛОХО И ПОРОЙ ВЫДАЕТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КРАСИВЫЕ КАДРЫ.



ЗОМБИ ТАК ПРОСТО НЕ ОДОЛЕТЬ...