

**GEFORCE 6800**  
ПЕРВЫЙ ТЕСТ

**SHINING FORCE GBA**  
ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

**GAME MUSIC VIDEO**  
ИТОГИ КОНКУРСА

ISSN 1609-1035 (game)land



ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

# СТРАНА ИГР

#12(165)  
ИЮНЬ 2004

# E3

НОВЫЙ ВИТОК ПЛАТФОРМЕННЫХ ВОЙН: ВСЯ ИНФОРМАЦИЯ С КРУПНЕЙШЕЙ ВЫСТАВКИ.

## CITY OF HEROES

КАК СТАТЬ СУПЕРГЕРОЕМ?

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC:  
THE SITH LORDS СТР. 40

РЕСПУБЛИКА В ОПАСНОСТИ!

**FRONT MISSION 4**

РЫЦАРИ XXI ВЕКА



СТР. 48

**UEFA EURO 2004**

НАДЕЖДА БОЛЕЛЬЩИКОВ



СТР. 79

**RALLISPORT CHALLENGE 2**

ПРАВИЛЬНЫЕ ГОНКИ



СТР. 84

### ОБЗОРЫ

- WARLORDS BATTLECRY 3
- UEFA EURO 2004
- THIS IS FOOTBALL 2004
- CITY OF HEROES
- RALLISPORT CHALLENGE 2
- БРАТЬЯ ПИЛОТЫ
- BEYOND DIVINITY

**STAR FOX**  
ВОЗВРАТ К ИСТОКАМ  
СТР. 52



# FINAL FANTASY XII

СТР. 18

ШОК И ТРЕПЕТ ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ JRPG



ДЕМОНВЕРСКИЕ GROUND CONTROL 2,  
КБ ТЫЛУ ВРАГА!, THIEF: DEADLY SHADOWS И CHAOS LEAGUE



Акелла

# ПОРДЫ ВОЙНЫ BATTLECRY III WARLORDS



В новой игре популярнейшей стратегической серии вас ждут полные опасностей приключения на просторах таинственного континента Кешан, населенного змееподобными существами. Мир игры расширился за счет пяти новых рас, множества героев и заклинаний а также шести видов драконов. Warlords Battlecry III обещает стать одной из самых масштабных игр в истории жанра!

- 16 различных рас, 28 уникальных классов;
- Новые заклинаний и магические предметы: более 130 заклинаний в 13 сферах магии.
- Огромный мир: скалы с реками лавы, джунгли, руины и глубокие таинственные подземелья.
- Многочисленные нейтральные юниты самостоятельно передвигаются по карте, представляя угрозу и для игрока, и для его противников.

© 2004 "Akella", © 2004 "Enlight", © 2004 "Infinite Interactive"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



**У Ваших сотрудников масса  
служебных обязанностей.**

## **А их ПК поспевают за темпом работы?**

**В наши дни сотрудникам всегда приходится делать  
несколько дел одновременно, что предъявляет  
еще более высокие требования к их ПК.**

**И именно поэтому компьютеры ULTRA™ на базе  
процессора Intel® Pentium® 4  
с технологией HT были разработаны  
с таким расчетом, чтобы  
позволять им выполнять  
больше работы  
за меньшее время.**



198188, Санкт-Петербург, ул. Возрождения, д. 20А  
(812) 336-3777; [www.spb.ultracomputer.ru](http://www.spb.ultracomputer.ru)

Интернет-магазин:  
[www.ULTRA-online.ru](http://www.ULTRA-online.ru)

115142, Москва, ул. Коломенская, д. 17  
(095) 775-7566, 729-5255, 729-5244; [www.ultracomputer.ru](http://www.ultracomputer.ru)



Сборка компьютеров на заказ  
Продажа в кредит  
Доставка  
Работа в будни до 22.00,  
в субботу до 20.00  
Оплата принимается в рублях,  
долларах США и евро

**ULTRA**  
**COMPUTERS**  
[www.ultracomputer.ru](http://www.ultracomputer.ru)



## ХИТ?!

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – ТАНЕЦ СО СВЕТОВЫМ МЕЧОМ /40

## В РАЗРАБОТКЕ

CALL OF CTHULHU – УЖАС ДЛИННОЮ В ВЕЧНОСТЬ /62



## ТЕМА НОМЕРА

FINAL FANTASY XII ОТОШЛА ОТ ТРАДИЦИЙ СЕРИАЛА, НО ЭТО ЛИШЬ ПОСЛУЖИЛО ИГРЕ НА ПОЛЬЗУ. КУПЕР ПОДРОБНО ОБЪЯСНЯЕТ, В ЧЕМ ТУТ ДЕЛО... /18



## ОБЗОР

THIS IS FOOTBALL 2004 СДЕЛАЕТ ИЗ ВАС ОТЛИЧНОГО ФУТБОЛИСТА! /80

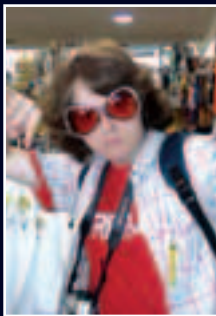
## ОБЗОР

BEYOND DIVINITY – ПРАЗДНИК ДЛЯ УСТАЛОГО РОЛЕВИКА /88



## СПЕЦ

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO ПОСЕТИЛИ ОРЛЫ «СТРАНЫ ИГР», ОНИ-ТО И РАССКАЖУТ О ТЕНДЕНЦИЯХ РАЗВИТИЯ ИНДУСТРИИ В 2004 ГОДУ.../24



## Доброго, земляне!

Гонзо-журналистика на распутье! На форуме журнала нам предлагали сделать спецвыпуск по прошедшей E3 или целиком посвятить выставке очередной номер, но, поразмыслив, мы с коллегами решили последовать универсальному принципу «и волки сыты, и овцы бриты» и толстым слоем размазать выставочную информацию по нынешнему и следующему номерам, не забывая освещать и другие события в индустрии, которая, как это ни удивительно, лос-анджелесским смотром отнюдь не ограничивается.

Надеюсь, вы еще помните о Дне Читателя, празднование которого стартует ровно в 11 часов утра 26-го июня в московских и питерских интернет-центрах SafeMax? Купон-пропуск на этот адский субботник вы можете найти в предыдущем номере «СИ», а программа мероприятия включает чемпионаты по Soul Calibur 2 и Unreal Tournament 2003 (призовой фонд второго – две тысячи уругвайских ентов), и, конечно, неформальное общение читателей с командой завучей московских школ. То есть, что я говорю, – авторов «Страны»!

Вот вы – да нет, не вы с синим помпончиком, в вы – ага, я к вам обращаюсь! Вы уже записали вокально-инструментальную композицию, чтобы представить ее на суд читателей в рамках конкурса Singstar? Правила в прошлом номере, и не говорите потом, что вам не напоминали!

– А.КУПЕР

## НОВОСТИ

- 04 Sega и Sammy: вместе навсегда
- 05 Сарсом опять в минусе
- 08 Три хита от Square Enix
- 15 «Сфера»: неделя – бесплатно
- 15 Инсталлируем игры для PS2
- 16 PSP притягивает разработчиков

## ТЕМА НОМЕРА

- 18 Final Fantasy XII

## СПЕЦ

- 24 Electronic Entertainment Expo 2004

## ХИТ?!

- 40 Star Wars Knights of the Old Republic: The Sith Lords

## ДЕМО-ТЕСТ

- 46 Танк Т-72: Балканы в огне

## В РАЗРАБОТКЕ

- 48 Front Mission 4
- 50 The Witcher
- 52 Star Fox
- 54 Pikmin 2
- 56 F.E.A.R.
- 58 The Movies
- 60 Advance Wars: Under Fire
- 62 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- 64 Darkwatch: Curse of the West
- 66 Auto Assault
- 66 Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed
- 67 Dragon Age
- 67 Spikeout: Battle Street
- 68 Odama
- 68 Time Crisis: Crisis Zone
- 70 Virtua Quest
- 70 Chronicles of Riddick
- 71 Phantom Dust
- 71 Knights of Honor

## ОБЗОР

- 76 Warlords Battlecry 3
- 79 UEFA Euro 2004
- 80 This is Football 2004
- 82 City of Heroes
- 84 RalliSport Challenge 2
- 87 Братья Пилоты
- 88 Beyond Divinity

## ДАЙДЖЕСТ

- 90 Обзор русскоязычных релизов

## PlayMobile

- 92 Игры для мобильных телефонов

## КИБЕРСПОРТ

- 94 Первый кубок России по киберспорту
- 98 Турнир FATALITY Shot Out в рамках E3
- 99 Обзор чемпионатов по BF 1942 и C&C
- 100 Результаты отборочных ESWC'2004

## КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.

## НОМЕР С CD

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

## НОМЕР С DVD



<b>PC</b>	
Auto Assault	66
Besieger	33
Beyond Divinity	88
Call of Cthulhu: Dark	
Corners of the Earth	62
City of Heroes	82
Dragon Age	67
Dungeon Lords	33
F.E.A.R.	56
Matrix Online	30
Postal 2:	
Apocalypse Weekend	6
Star Wars Galaxies:	
Jump to Lightspeed	66
Star Wars Knights of the	
Old Republic:	
The Sith Lords	40
Superpower 2	33
The Movies	58
The Witcher	50
UEFA Euro 2004	79
Warlords Battlecry 3	76
«Братья Пилоты»	87
«Сфера»	15
«Танк Т-72:	
Балканы в огне»	46

<b>PS2</b>	
Darkwatch:	
Curse of the West	64
Devil May Cry 3	29
Dragon Quest VIII	8
Final Fantasy XII	18
Final Fantasy XII	8
Front Mission 4	48
Kingdom Hearts 2	8
Tales of Rebirth	14
The Movies	58
This Is Football 2004	80
Time Crisis:	
Crisis Zone	68
UEFA Euro 2004	79
Viewtiful Joe	5
Virtua Quest	70
Xenosaga Episode II:	
Jenseits von Gut	
und Bose	8

<b>GC</b>	
Advance Wars:	
Under Fire	60
Donkey Kong:	
Jungle Beat	37
Odama	68
Pikmin 2	54
Star Fox	52
The Movies	58
Viewtiful Joe	5
Virtua Quest	70

<b>Xbox</b>	
Call of Cthulhu: Dark	
Corners of the Earth	62
Chronicles of Riddick:	
Escape From	
Butcher Bay	70
Darkwatch:	
Curse of the West	64
RalliSport Challenge 2	84
Spikeout: Battle Street	67
Star Wars Knights	
of the Old Republic:	
The Sith Lords	40
The Movies	58
UEFA Euro 2004	79
XTango: Shuffling	
Roses	38

<b>GVA</b>	
Shining Force:	
Resurrection	
of the Dark Dragon –	
Tactix	110



## В РАЗРАБОТКЕ

**ВОЕННО-ПОЛИТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ FRONT MISSION 4 ПОКОРИТ СЕРДЦА ТЕХ, КТО НЕ МЫСЛИТ ВОЙНЫ XXI ВЕКА БЕЗ ГИГАНТСКИХ БОЕВЫХ РОБОТОВ. ЭЛЕМЕНТЫ RPG И МОЩНЫЙ СЮЖЕТ ПРИЛАГАЮТСЯ. /48**

## ПОСТЕРЫ



### ПОСТЕРЫ:

- WARLORDS BATTLECRY 3
- FINAL FANTASY XII



### БОНУС-ПОСТЕРЫ:

- РЕТРО-ВЫСТАВКА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ч. 1
- CITY OF HEROES

## ОНЛАЙН

- 102 Новости Сети
- 104 Учимся читать. Новости...
- 106 Июньские бета-тесты
- 107 Mortal Kombat жив и др.

## ТАКТИКА & КОДЫ

- 108 Коды
- 110 Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon

## ЖЕЛЕЗО

- 114 Новости
- 116 Logitech-тур
- 120 Мини-тест компьютера с GeForce 6800
- 122 Тест игровых наушников

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- 126 Банзай!
- 130 Bookshelf
- 132 Widescreen
- 134 GMV – итоги конкурса
- 136 Обратная связь

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА «АКЕЛЛА»	17	ASUS	51, 57, 65, 69, 113	«РУССОБИТ-М»	139	MTV
03 ОБЛОЖКА И.Д. (GAME)LAND	23	NT POLARIS	135	NIVAL INTERACTIVE	141	РАДИО «ПОПСА»
04 ОБЛОЖКА SAMSUNG	27	JET BALANCE	95, 99, 105, 117, 137	E-SHOP (GAME)LAND	143	РЕД. ПОДПИСКА «СИ»
01 ULTRA COMPUTERS	31	SOFT CLUB	107	NETLAND	144	ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»
05, 12, 13, 14, 15 «АКЕЛЛА»	35, 53, 71, 75, 97, 101, 121	«1С»	129			
07 «ТЕХНОТРЕЙД»	39	SMX	142	ЖУРНАЛ TOTAL DVD		
09 «Ф-ЦЕНТР»	43	«НОВЫЙ ДИСК»	115	ЖУРНАЛ «ХАКЕР ЖЕЛЕЗО»		
11 VIKI WEB	45, 61, 73	«БУКА»	138	ЖУРНАЛ «ХАКЕР»		

# СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ  
О КОМПЬЮТЕРНЫХ  
И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002  
Выходит 2 раза в месяц.

№12 (165) июнь 2004  
www.gameland.ru

### РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин [razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru) главный редактор  
Алексей Ларичкин [chikitos@gameland.ru](mailto:chikitos@gameland.ru) редактор  
Александр Глаголев [glagol@gameland.ru](mailto:glagol@gameland.ru) редактор  
Валерий Корнеев [valkor@gameland.ru](mailto:valkor@gameland.ru) редактор  
Константин Говорун [wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru) редактор  
Роман Тарасенко [polosatv@gameland.ru](mailto:polosatv@gameland.ru) редактор  
Сергей Долинский [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru) редактор «Онлайн»  
Максим Баканович [baxx@gameland.ru](mailto:baxx@gameland.ru) PR-менеджер  
Юлия Соболева [soboleva@gameland.ru](mailto:soboleva@gameland.ru) лит.редактор/корректор

### DVD/CD

Юрий Воронов [voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru) главный редактор  
Илья Викторов [orange@gameland.ru](mailto:orange@gameland.ru) редактор

### РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], Александр Гурин [1С],  
Сергей Орловский [Нивал], Дмитрий Архипов [Акелла],  
Ирина Мизрахи [Руссобит-М], Сергей Амирджанов [Софт Клуб],  
Сергей Лянге [(game)land], Сергей Долинский [(game)land]

### ART

Алик Вайнер [alik@gameland.ru](mailto:alik@gameland.ru) арт-директор  
Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru) дизайнер

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»  
E-mail: [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru), Тел.: 935-7034

### GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова [alvona@gameland.ru](mailto:alvona@gameland.ru) руководитель отдела  
Константин Говорун [wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru) редактор  
Иван Солякин [ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru) WEB-master

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru) руководитель отдела  
Соболев Максим [sobolev@gameland.ru](mailto:sobolev@gameland.ru) менеджер по работе с игровыми издательствами  
Ольга Басова [olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru) менеджер  
Виктория Крымова [vika@gameland.ru](mailto:vika@gameland.ru) менеджер  
Ольга Емельянцева [olgaeml@gameland.ru](mailto:olgaeml@gameland.ru) менеджер  
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

### ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru) руководитель отдела  
Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru) оптовое распространение  
Алексей Попов [popov@gameland.ru](mailto:popov@gameland.ru) подписка  
Андрей Наседкин [nasedkin@gameland.ru](mailto:nasedkin@gameland.ru) региональное розничное распространение  
Яна Агарунова [yana@gameland.ru](mailto:yana@gameland.ru) PR-менеджер  
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

### ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru)  
Ерванд Мовсисян [ervand@gameland.ru](mailto:ervand@gameland.ru)

### ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель  
Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru) директор  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru) финансовый директор  
Юрий Поморцев [yuri@gameland.ru](mailto:yuri@gameland.ru) издатель

### PUBLISHER

Game Land Company publisher  
Dmitri Agarov [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru) director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.  
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

### Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246  
Тираж 80 000 экземпляров

### Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размещение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

НА ОБЛОЖКЕ: Балтьер и Фран – новые персонажи невероятной Final Fantasy XII

## SEGA И SAMMY: ВМЕСТЕ НАВСЕГДА

Компании Sega и Sammy объявили о начале процедуры слияния, которая должна завершиться в октябре этого года. На самом деле речь идет о том, что Sammy, уже владеющая 22% акций Sega, выкупит оставшийся пакет в 78%. Сумма сделки – \$1.45 млрд. После этого обе компании войдут в состав нового холдинга – Sega Sammy Holdings.

Акции владельцев Sega будут обмениваться на акции холдинга в соотношении 1 : 0.28. А вот для владельцев Sammy обмен будет проводиться в пропорции 1:1. Таким образом, они получат почти 75% голосующих акций. То есть, именно Sammy будет определять как политику Sega, так и всего холдинга. Sammy эта сделка даст возможность выйти на

зарубежный рынок (до сих пор компания вела дела почти исключительно в Японии). Sega же, хотя и окончательно потеряет независимость, наконец сможет справиться со всеми финансовыми трудностями. Правда, для нас это не такая уж и хорошая новость. Потому что деньги компании приносит в основном рынок игровых автоматов. И внима-

ние к нему со стороны Sega в ближайшие годы будет только усиливаться. Что касается холдинга в целом, по прогнозам, его доход в следующем финансовом году должен составить около \$4.4 млрд. Таким образом, Sega Sammy Holdings станет одной из крупнейших игровых компаний не только в Японии, но и во всем мире. ■

## EIDOS НЕ ПРОДАЕТСЯ

Чем больше появляется слухов о том, что некая компания будто бы хочет купить Eidos, тем настойчивее сама Eidos пытается убедить общественность, что слухи эти абсолютно беспочвенны. Однако нынешнее не очень устойчивое финансовое положение издательства, а так-

же тот факт, что два крупных пакета его акций были куплены в течение последних нескольких месяцев, не дают аналитикам покоя. Масла в огонь подлила новость о том, что в конце мая цена акций Eidos на фондовом рынке упала более чем на 35%. Это сделало издательство

еще более привлекательным объектом для покупки, так как снизилась его стоимость. Одной из причин падения цены акций стал не слишком выдающийся успех Hitman: Contracts – главного хита от Eidos на сегодняшний день. В магазины было поставлено 1.5 млн. копий игры, од-

нако выяснилось, что покупатели не спешат сметать ее с прилавков. Среди возможных покупателей Eidos уже называют Electronic Arts, Ubisoft и Activision. Однако Eidos продолжает настаивать на том, что никаких переговоров о слиянии или покупке ни с кем не ведет. ■

### КОРОТКО

► **С МОМЕНТА ЗАПУСКА** оригинальной PlayStation в 1994 году в мире было продано более 100 млн. консолей. Из них по 40 млн. приходится на Северную Америку и Европу и 20 млн. – на Японию.

► **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT** официально подтвердила слухи о том, что в скором времени начнутся съемки фильма по лицензии The Getaway.

► **КОМПАНИЯ CLIMAX** занимается портированием Delta Force – Black Hawk Down на Xbox. В игру будет включена поддержка Xbox Live. Также будут добавлены новые карты и режимы. Релиз намечен на конец 2004 года.

► **КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК»** подписала соглашение с немецким агентством Schanz International об издании в России, странах СНГ и Балтии игры Beach King Stunt Racer. Игра представляет собой аркадные гонки на багги по пляжам Рио-де-Жанейро, Ибицы, Сан-Тропе и Бали. Полностью переведенная на русский язык версия выйдет в сентябре в двух вариантах упаковки – подарочной и jewel.

► **ДЖОН ВУ (JOHN WOO)** ведет переговоры с Universal Pictures о том, чтобы в ближайшее время начать съемки фильма по мотивам Spy Hunter. Предположительно, картина появится в прокате в 2005 году.

► **В СЕНТЯБРЕ ЭТОГО ГОДА** Konami и IDW Publishing выпустят первую книгу комиксов по мотивам Metal Gear Solid.

## SQUARE ENIX БУДЕТ РАБОТАТЬ С XBOX NEXT?

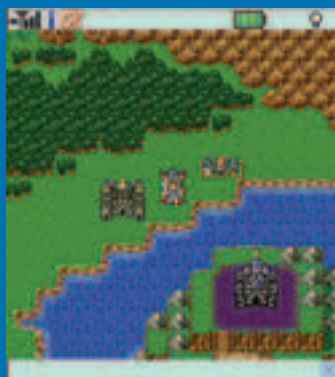
Йоити Вада (Yoichi Wada), президент Square Enix, заявил, что его компания всерьез рассматривает перспективу создания игр для следующей консоли от Microsoft. Однако на вопрос, почему Square Enix не работает с Xbox сейчас, он не дал вразумительного ответа: «Зачем нам отвлекать ресурсы на разработку проектов для Xbox, когда у нас есть PlayStation 2?». Чтобы быть чуть более конкретным, Вада добавил, что существует огромная разница в количестве владельцев Xbox и PS2. Это бесспорно. Однако до сих пор это не мешало Square Enix работать, например, с GameCube. Видимо, причина изменения отношения Square Enix к консоли от Microsoft не только в том, что Xbox Next может занять

большую долю рынка, чем сейчас занимает его предшественник. Вада отметил, что полностью одобряет намерение Microsoft активно развивать рынок онлайн-развлечений. Однако его не устраивает нынешняя политика Microsoft по этому вопросу, в частности – организация сервиса Xbox Live. Очень может быть, что в будущем она каким-то образом изменится и Square Enix что-то знает об этом от самой Microsoft. Поддержка именитого японского издательства была бы бесценна для Xbox Next. Сейчас трудно представить, что Square Enix будет создавать какие-то проекты эксклюзивно для этой консоли. Хотя здесь можно снова вспомнить GameCube и Final Fantasy: Crystal Chronicles.



Манга Full Metal Alchemist.

Что касается итогов этого года, то прибыль Square Enix составила 97 млн. долларов при продажах в 567 млн. На Западе популярностью пользовались Final Fantasy X-2 и Final Fantasy Tactics Advance, в Японии – Dragon Quest V. Всего в США было продано 5.85 млн. копий игр, 4.93 млн. разошлось в Японии и 2.74 – в Европе. Интересно, что на долю игрового подразделения приходится львиная доля продаж, но лишь около четверти прибыли. Сетевые проекты (Final Fantasy XI!) принесли еще столько же, немало удалось заработать на играх для мобильных телефонов и издаваемой Square Enix манге (в первую очередь – Full Metal Alchemist). Но в любом случае прибыль компании составляет лишь две трети от того, что удавалось получить Square и Enix до объединения. ■



Игры от Square Enix Mobile.

## САРСОМ ВТОРОЙ ГОД ПОДРЯД В МИНУСЕ

По итогам прошедшего финансового года Сарсом понесла убыток в размере \$81 млн. Хотя цифра эта весьма внушительна, она, тем не менее, вдвое меньше прошлогоднего убытка издательства. Совокупный доход компании составил \$467 млн. Главной причиной такого результата стали низкие продажи проектов, которые могли бы стать хитами: Dino Crisis 3 и Viewtiful Joe. Что касается последнего, Сарсом в спешном порядке портирует игру на PlayStation 2, где она наверняка разоидется более внушительным тиражом, чем на GameCube. Хуже всего в прошедшем году дела у Сарсом складывались в США. Уровень продаж в этом регионе

сократился более чем на 50%. В Европе – на 35%. Лишь в Японии позиции издательства не пошатнулись. Не в последнюю очередь благодаря успеху Grand Theft Auto III, которую здесь издавала именно Сарсом. Немаловажной причиной того, что Сарсом понесла убытки по итогам года, стала реструктуризация внутри компании. Она обошлась издательству в \$68 млн. Однако уже в следующем году Сарсом надеется получить прибыль в размере \$35 млн. Издательство планирует активно продвигать свою продукцию для Nintendo DS и PSP. Кроме того, в планы компании входит расширение деятельности на рынке онлайн-развлечений. ■



## КУТАРАГИ БУДЕТ ЗАНИМАТЬСЯ НЕ ТОЛЬКО ИГРАМИ

Кен Кутараги (Ken Kutaragi), глава Sony Computer Entertainment, человек, которого называют «отцом» PlayStation 2, вскоре станет еще более значимой фигурой в Sony Corporation. Во-первых, он возглавит подразделение, занимающееся производством бытовой электроники. Возможно, это приведет к росту продаж PSX – если должным образом будет изменена стратегия продвижения этого устройства на рынок. Сейчас рассматривается вариант разработки

нового дизайна: PSX может немного уменьшиться в размерах. Во-вторых, Кутараги станет главой подразделения, занимающегося созданием полупроводников, использующихся во многих устройствах Sony. Помимо всего прочего, это подразделение ведет разработку процессора Cell. Расширение полномочий Кутараги лишний раз подтвердило предположение о том, что именно он в ближайшие годы может возглавить всю корпорацию Sony. ■



### pc cd-rom

Продолжение угарной приключенческой игры о крутом парне по имени Арт Билли, подозрительно похожем на киноактера Брюса Уиллиса. Арт Билли не долго отдыхал на Гавайях, ему снова придется поработать на крупную мафиозную группировку. Впереди много захватывающих приключений, интриг, а также огромной любви! «Провинциальный Игрок 2» вообрал в себя все самое лучшее из предыдущей части!



- Захватывающий, напряженный и одновременно юмористический сюжет.
- Множество прекрасно анимированных и нарисованных персонажей, известных по кино и ТВ.
- Этот квест включает в себя игру в бильярд, карты, игровые автоматы и многое другое!

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

© 2004 "Akella"

© 2004 "Carthwin Research Group"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
отсутствует: (095) 363-46-14 тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультигед" [www.rufrade.com.ua](http://www.rufrade.com.ua)



Акелла

## КОРОТКО

► **В ОЗНАМЕНОВАНИЕ** семилетия Ultima Online компания Electronic Arts выпустит летом особое издание игры, в которое вместе с оригинальной UO войдут все пять add-on'ов к ней, а также Ultima 9: Ascension, эксклюзивные арты и интервью с разработчиками.

► **SID MEIER'S PIRATES!** выйдет этой осенью аж два раза – в обычном и настольном вариантах. Последний рассчитан на компанию из 2-6 играющих, а разрабатывает его Eagle Games.



## НЕ СХОДИТЬ ЛИ НАМ НА ПОЧТУ?

Postal 2: Apocalypse Weekend – таково название нового расширения к безумному шутеру от Running With Scissors. Уже летом все поклонники Postal смогут насладиться двадцатью новыми районами и десятью миссиями, а также расчленив «свежих» врагов с помощью пяти дополнительных видов вооружения, самое невероятное из которых – мачете-бумеранг. Оно не только прекрасно режет мясо и кости, но и возвращается в руки хозяина после броска. Разработчики обещают, что с помощью этого чудо-ножа можно будет отрубать нерасторопным противникам части тела на радость отдельным американским сенаторам и вездесущим журналистам из желтой прессы. Российский издатель – компания «Акелла». ■



## SONY СЧИТАЕТ, ЧТО PSP БУДЕТ УБЫТОЧНОЙ

Sony объявила о том, что не надеется получить какую-либо прибыль от PSP в течение первых нескольких лет после запуска. Причина банальна: на разработку консоли потрачено очень много денег, да и ее себестоимость довольно высока. Вполне возможно, что она будет почти равна или даже выше отпускной цены. Это притом, что PSP, как ожи-

дается, будет стоить примерно столько же, сколько и домашние консоли в начале своего жизненного цикла. Однако Sony рассчитывает, что PSP пробудет на рынке в течение 10 лет (политика компании такова, что она хочет отойти от считающейся общепринятой концепции 5-летнего жизненного цикла консолей). И по итогам этих 10 лет PSP должна

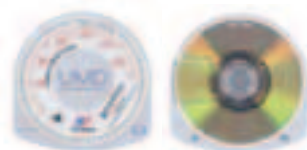
оказаться прибыльной. Любопытное заявление о будущей портативной консоли от Sony на пресс-конференции в Токио сделал Кен Кутараги, глава SCE. Он сказал, что PSP в основном будет использоваться дома, а не в дороге. Это притом, что на E3 Sony всячески подчеркивала портативность новой приставки. ■

## КОРОТКО

► **ГОДОВАЯ ПРИБЫЛЬ NAMCO** составила \$67.2 млн., что на 83.3% выше прошлогоднего показателя. Доход компании достиг отметки в \$1.5 млрд.

► **СЪЕМКИ КИНОФИЛЬМА** по мотивам игры Onimusha начнутся следующей весной. Производитель – студия Davis Films и компания Gaga Communications, обладающая с недавних пор всеми правами на экранизацию. Спецэффектами займется персонал Weta Digital.

► **КОМПАНИЯ «БУКА»** в конце этого года издаст в России гоночный симулятор Richard Burns Rally от SCI. Среди заявленных достоинств игры – восемь автомобилей, тридцать шесть трасс, сильная физика, высокий уровень реализма и саундтрек Пола Оукенфолда.



На дисках формата UMD предполагается выпускать и обычные фильмы.



Все специалисты сходятся на том, что дизайн у PSP заметно привлекательнее, чем у основного конкурента, Nintendo DS.





# ВЫБОР БУДУЩЕГО



## F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,  
идеальное соотношение  
цена/качество



## FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,  
воплощение передовых технологий

## ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

### Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2  
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85  
E-mail: [technotrade@technotrade.ru](mailto:technotrade@technotrade.ru)

**Акситек** г. Москва (095) 737-3175  
**Аркис** г. Москва (095) 785-3677, 785-3678  
**Виртуальный киоск** г. Москва (095) 234-3777  
**ДЕНИКИН** г. Москва (095) 787-4999  
**Дилайн** г. Москва (095) 969-2222  
**ИНЛАЙН** г. Москва (095) 941-6161  
**КИТ Компьютер** г. Москва (095) 777-6655  
**М.Видео** г. Москва (095) 777-7775  
**НеоТорг** г. Москва (095) 363-3825, 737-5937  
**Никс** г. Москва (095) 216-7001  
**Олди** г. Москва (095) 284-0238  
**Радиоконспект-Компьютер** г. Москва (095) 953-5392, 953-5674  
**Сетевая лаборатория** г. Москва (095) 784-6490  
**СтартМастер** г. Москва (095) 967-1510  
**Ф-Центр** г. Москва (095) 472-6401, 205-3524  
**CITILINK** г. Москва (095) 745-2999  
**Desten Computers** г. Москва (095) 785-1080, 785-1077  
**EISIE** г. Москва (095) 777-9779  
**ELST** г. Москва (095) 728-4060  
**ISM** г. Москва (095) 718-4020, 280-5144  
**NT - Polaris** г. Москва (095) 970-1930  
**ULTRA Computers** г. Москва (095) 729-5255, 729-5244  
**USN Computers** г. Москва (095) 775-8202

**ALTEX** г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307  
**Авиком** г. Пермь (3422) 196158  
**Алгоритм** г. Казань (8432) 365272  
**Аракул** г. Нижневартовск (3466) 240920  
**Арсенал** г. Тюмень (3452) 464774  
**ЗЕТ НСК** г. Новосибирск (3832) 125142, 125438  
**Интант** г. Томск (3822) 560056, 561616  
**Класс Компьютер** г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338  
**Компания НИТ** г. Биробиджан (42622) 66632  
**КомпьюМаркет** г. Саратов (8452) 241314, 269710  
**Меморек** г. Уфа (3472) 378877, 220989  
**Мэйпл** г. Барнаул (3852) 244557, 364575  
**Никас-ЭВМ** г. Челябинск (3512) 349402  
**Окей Компьютер** г. Краснодар (8612) 601144, 602244  
**Оргорг** г. Киров (8332) 381065  
**Прагма** г. Самара (8462) 701787  
**Риан - Урал** г. Челябинск (3512) 335812  
**Технополис** г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335  
**Фирма ТЕСТ** г. Саранск (8342) 240591, 327726  
**Экселент** г. Мурманск (8152) 459634, 452757

**ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.**

**FLATRON®**  
freedom of mind



LIFE'S GOOD  
**LG**

## КОРОТКО

► **DIGITAL JESTERS ВЫПУСТИТ** в сентябре Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring от украинской компании Frogwares.

► **ХОДЯТ СПУХИ, ЧТО** студия Brownie Brown работает над сиквелом Magical Vacation для Nintendo DS. Оригинальная RPG, к слову, так и не была локализована на Западе...

► **В СТЕНАХ STORMCLOUD CREATIONS** близится к завершению разработка ролевой игры Voyager, в основе которой лежит система карт в духе Magic: the Gathering. Нас ожидают сотни тысяч видов сокровищ, множество квестов и монстров, а также ряд мини-игр.

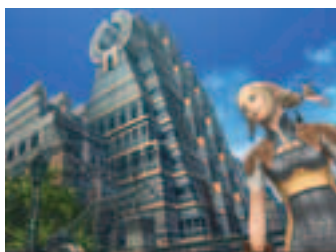
## ТРИ ХИТА ОТ SQUARE ENIX

Не стоит удивляться тому, что релизы перспективных ролевых игр от Square Enix задерживаются. Проблема заключается не столько в том, чтобы завершить работу над ними, а в том, чтобы



Dragon Quest VIII

удачно продать. Президент компании, Йоити Вада, заявил, что пока не решено, в каком порядке на рынок поступят три основных релиза – Final Fantasy XII, Kingdom Hearts 2 и Dragon Quest VIII. Все



Final Fantasy XII

они находятся на завершающей стадии разработки. Очень может быть, что и Final Fantasy, и Dragon Quest поступят на рынок в этом финансовом году, по крайней мере в Японии. ■



Kingdom Hearts 2

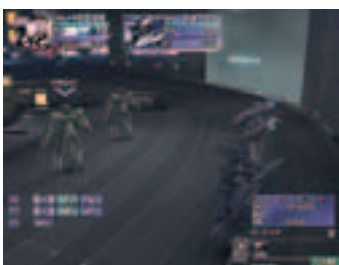
## XENOSAGA: УЖЕ СОВСЕМ СКОРО

Появилась свежая информация о Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose, новой RPG от Namco. Удивительно, но система боя в сиквеле претерпела значительные изменения. Если в первом эпизоде во время сражения можно было свободно переключаться между людьми и роботами, то сейчас бои строго идут

либо в одном режиме (только в пешем порядке), либо в другом (в броне). В первом случае непосредственно дерутся трое, во втором – двое, остальные сидят в запасе, но в любой момент могут поменяться местами с активными бойцами. Нетрудно заметить здесь заимствования из Final Fantasy X. Мы уже писали о сов-

местных атаках, теперь выяснилось, что за них в меню будет отвечать отдельная команда Double, при этом в течение одной битвы применять такие штуки можно лишь ограниченное количество раз. Другое нововведение – появление у монстров уязвимых мест (удар по ним отнимает в 2-10 раз больше HP, чем обычно).

Xenosaga Episode II выходит в Японии уже 24 июня. В продажу одновременно поступит и особая версия, включающая в себя DVD с видео-интервью и почти что пятчасовым фильмом, созданным на базе первого эпизода. Руководил его созданием лично Тэцую Такахаси, продюсер сериала Xenosaga. ■



## КОРОТКО

► **КОРЕЙСКАЯ MMORPG KHANI: The Absolute Power**, запущенная еще два года назад, будет распространяться в Европе и Северной Америке усилиями компании Mirinae Entertainment. Релиз намечен на этот год.

► **ХИДЕО КОДЗИМА** сообщил, что не планирует работать над играми серии Metal Gear для Nintendo DS.

► **SILICON KNIGHTS**, освободившаяся от опеки Nintendo, готовит новый проект для Xbox, он будет официально анонсирован этим летом.

► **ATARI СОБИРАЕТСЯ** портировать популярный симулятор тенниса Top Spin с Xbox на PC.

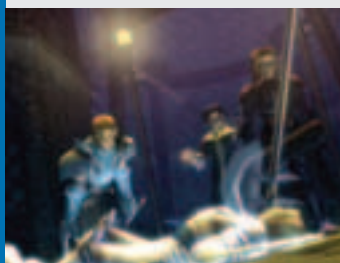
► **AGETEC ИЗДАСТ** в США Wild Arms Alter Code: F для PS2, ремейк оригинальной Wild Arms для PS one.

## ЕА НЕ ПОЛУЧИТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ЛИЦЕНЗИЮ NFL

Sports Business Journal опубликовал информацию о том, что Electronic Arts собирается заключить соглашение с NFL Players Association, согласно которому издатель получит эксклюзивное право использовать имена и образы

спортсменов NFL. Срок соглашения должен был составить 4 года. Стоимость сделки – \$250 млн. в год. Однако вскоре после публикации сама Electronic Arts и NFL Players Association опровергли эту информацию, заявив, что такая сделка не

готовится. Впрочем, пока не ясно означает ли это, что журнал просто опубликовал ошибочную информацию и два гиганта собираются заключить подобное соглашение, но на других условиях, или никаких переговоров не велось вовсе. ■



# POLARIS

МНОГОКАНАЛЬНЫЙ

(095) 7-55555-7

ТЕЛЕФОН КЛИЕНТСКОЙ СЛУЖБЫ

РЕШЕНО:  
учиться и  
развлекаться!



Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT расширит возможности ваших домашних развлечений.

- Смотрите ваше любимое телешоу уже сегодня.
- Создавайте домашнее кино и записывайте к нему музыку.
- Редактируйте цифровые фотографии, а затем покажите их друзьям на компьютере, телевизоре или на web-сайте.



Компьютер POLARIS Agent на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT позволит Вам наслаждаться кино, музыкой и фотографиями вместе с друзьями.



Компьютер можно заказать с доставкой по телефону: (095) 970-1939 или на интернет-сайте shop.nt.ru



- 3-х летнее бесплатное обслуживание, включая год полной гарантии
- Бесплатное обслуживание на рабочем месте в Москве (в пределах МКАД)
- 100% предпродажное тестирование
- отличные характеристики для работы дома и в офисе



[www.polaris.ru](http://www.polaris.ru) | [info@polaris.ru](mailto:info@polaris.ru)

## ОБЪЕДИНЕННАЯ РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ POLARIS

• г. Москва, м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2 (095) 151-5503  
• г. Москва, м. Шаболовская, ул. Шаболовка, 20 (095) 237-8240  
• г. Москва, м. Красносельская, ул. Краснопрудная, 22/24 (095) 282-8039  
• г. Москва, м. Комсомольская, ун-т «Московский», 4 эт., пав. 27 (095) 916-5627  
• г. Москва, м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40 (095) 129-1119  
• г. Москва, м. Площадь Ильича, ул. С.Радоужского, 29/31 (095) 278-5470  
• г. Москва, м. Савеловская, ВКЦ «Савеловский», пав. D24 (095) 784-6385  
• г. Москва, м. Щукинская, ул. Новощукинская, 7 (095) 935-3727  
• г. Москва, м. Пражская, ТЦ «Электронный рай», пав.: 15-47 (095) 389-4622  
• г. Москва, м. Люблино, ТК «Москва», 2 этаж, 1 линия (095) 359-8915  
• г. Москва, м. Савеловская, Сущевский вал, 3/5 (095) 973-1133  
• г. Москва, м. Багратионовская, ТВК «Горбушкин Двор», пав.: E2-14/15 (095) 730-1549  
• г. Москва, ул. Малая Дмитровка, 1/7 **НОВЫЙ** (095) 200-3060  
• г. Москва, м. Красносельская, ул. Русавовская, 2/1 (095) 264-1333  
• г. Москва, м. Динамо, ул. 8 Марта, 10, стр. 1 (095) 363-9333  
• г. Москва, м. Братиславская, ул. Братиславская, 16, стр. 1 (095) 347-9638  
• г. Москва, м. Дмитровская, ул. Башиловская, 29/27 (095) 797-8064

• г. Санкт-Петербург, м. Пр.Просвещения, ТК «Норд», пав. 204 (812) 331-6244  
• г. Санкт-Петербург, м. Академическая, ТК «Грэйт», пав. 28 (812) 590-8480  
• г. Новгород, ул. Пискарева, 30 (8312) 78-0861  
• г. Новгород, м. Канавинская, ТЦ «Новая Эра», 1 этаж (8312) 16-9787  
• г. Новгород, ТЦ «Новая Эра», «Цифровая студия POLARIS» (8312) 16-9788  
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 11/54 (8632) 62-3978  
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 80 (8632) 92-4242  
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Нагибина, 34Л, ТЦ «Поиск» (8632) 72-5472  
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Ворошиловский, 12 (8632) 40-5353  
• г. Воронеж, ул. Кольцовская, 82 (0732) 72-7391  
• г. Воронеж, пр-т Революции, 44 (0732) 20-5055

• Магазины с бесплатной доставкой по Москве shop.nt.ru  
• Отдел корпоративных решений: ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1

(812) 331-6244  
(812) 590-8480  
(8312) 78-0861  
(8312) 16-9787  
(8312) 16-9788  
(8632) 62-3978  
(8632) 92-4242  
(8632) 72-5472  
(8632) 40-5353  
(0732) 72-7391  
(0732) 20-5055

(095) 970-1939  
(095) 363-9333



При покупке компьютера обратите внимание на лицензионную операционную систему Microsoft® Windows® XP. Только в этом случае POLARIS может гарантировать надежность работы компьютеров.

## ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 30 ИЮНЯ 2004 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
● 17	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	США	PS2
● 18	.hack Part 2: Mutation	Bandai	Европа	PS2
● 18	Alias	Acclaim	Европа	PC
● 18	Asterix & Obelix XXL	Atari	Европа	GC, GBA
● 18	Besieger	DreamCatcher Interactive	Европа	PC
● 18	Breakdown	Electronic Arts	Европа	Xbox
● 18	Forever Worlds	The Adventure Company	Европа	PC
● 18	Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	Европа	GC
● 18	MTV Music Generator 3: This Is the Remix	Codemasters	Европа	PS2, Xbox
● 18	Shrek 2	Activision	Европа	PC, Xbox, GC, GBA
● 18	The Suffering	Encore Software	Европа	PC
● 18	Thief: Deadly Shadows	Eidos Interactive	Европа	PC, Xbox
● 18	Warlords Battlecry III	Enlight Software	Европа	PC
● 18	World Championship Pool 2004	Jaleco Entertainment	Европа	Xbox
● 18	World Championship Snooker 2004	Codemasters	Европа	PC
● 21	DRIV3R	Atari	США	PS2, Xbox
● 21	Growlanser Generations	Working Designs	США	PS2
● 21	Growlanser Generations Deluxe Pack	Working Designs	США	PS2
● 21	Joint Operations: Typhoon Rising	Novalogic	США	PC
● 21	Mario Golf: Advance Tour	Nintendo	США	GBA
● 21	MLB SlugFest: Loaded	Midway	США	PS2, Xbox
● 22	Army Men: Sarge's War	Global Start Software	США	PS2, Xbox, GC
● 22	Backyard Baseball 2005	Atari	США	PC
● 22	Dragon Ball Z: Supersonic Warriors	Atari	США	GBA
● 22	Ground Control II: Operation Exodus	VU Games	США	PC
● 22	Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare	Groove Games	США	PC
● 22	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	США	PS2, GC
● 22	Showdown: Legends of Wrestling	Acclaim	США	PS2, Xbox
● 22	Soldner: Secret Wars	Encore Software	США	PC
● 24	Around the World in 80 Days	Hip Games	США	GBA
● 25	America's Ten Most Wanted	Encore Software	Европа	PS2
● 25	Champions of Norrath: Realms of EverQuest	Sony Online Entertainment	Европа	PS2
● 25	Crash Bandicoot Purple: Ripto's Revenge	VU Games	Европа	GBA
● 25	Donkey Kong Country 2	Nintendo	Европа	GBA
● 25	DRIV3R	Atari	Европа	PS2, Xbox
● 25	Formula Challenge	Oxygen Interactive	Европа	PS2
● 25	Ghost Master	Empire Interactive	Европа	PS2, Xbox
● 25	IndyCar Series 2004	Codemasters	Европа	PS2
● 25	Joint Operations	Novalogic	Европа	PC
● 25	Mashed	Empire Interactive	Европа	PS2, Xbox
● 25	Samurai Jack: The Shadow of Aku	Sega	Европа	PS2, GC
● 25	Samurai Warriors	Koei	Европа	PS2
● 25	Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Европа	Xbox
● 25	ShellShock: Nam '67	Eidos	Европа	PS2
● 25	Shrek 2	Activision	Европа	PS2
● 25	Sonic Advance 3	THQ	Европа	GBA
● 25	SpellForce: The Breath of Winter	JoWood Productions	Европа	PC
● 25	Spyro Orange: The Cortex Conspiracy	VU Games	Европа	GBA
● 25	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Европа	GC
● 25	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	США	GC
● 25	World Championship Snooker 2004	Codemasters	Европа	PS2
● 28	Mega Man Battle Network 4 Blue Moon	Capcom	США	GBA
● 28	Mega Man Battle Network 4 Red Sun	Capcom	США	GBA
● 28	ShellShock: Nam '67	Eidos Interactive	США	PC
● 28	Spider-Man 2	Activision	США	PC, PS2, Xbox, GC, GBA
● 28	True Fantasy Live Online	Microsoft	США	Xbox
● 29	CT Special Forces 2	Hip Games	США	GBA
● 29	Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle	Bandai	США	PS2
● 29	Perimeter	Codemasters	США	PC
● 29	ShellShock: Nam '67	Eidos Interactive	США	PS2, Xbox
● 29	Soldiers: Heroes of World War II	Codemasters	США	PC
● 29	Way of the Samurai 2	Capcom	США	PS2
● 29	Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	Konami	США	GBA
● 30	Dinosaur Hunting	Metro3D	США	Xbox

## NINTENDO DS: ПЕРВЫЕ ПРОБЛЕМЫ С ДВУМЯ ЭКРАНАМИ

Сатору Ивата (Satoru Iwata), президент Nintendo, признал, что Nintendo DS не принесет компании столько денег, сколько принес Game Boy Advance. Однако проблема не только в высокой себестоимости консоли. Из-за сложной архитектуры Nintendo DS, использующей два экрана, компания Sharp, занимающаяся производством LCD-панелей для портативной приставки, столкнулась с некоторыми трудностями. В результате к мо-

менту запуска объем производства консолей, скорее всего, будет недостаточным. Эти сложности также далеко не лучшим образом скажутся на прибыльности Nintendo DS. Однако сама Nintendo готова к тому, что новая приставка сначала будет приносить лишь убытки. Хотя Nintendo привыкла зарабатывать деньги не только на играх, но и на «железе», в первое время ей все-таки придется довольствоваться именно продажей софта. ■



## RARE ЖДЕТ XBOX 2?

В Rare считают, что смена поколения произойдет совсем скоро. Студия имеет ряд проектов, предназначенных для приставки Microsoft, но даже сами разработчики не уверены, выйдут ли эти игры для Xbox или для Xbox 2. Известно, что проекты Conker: Live and Reloaded и Kameo: Elements of Power гарантированно появятся на Xbox, но дальнейшее будущее окутано туманом. Отсутствие информации о сиквеле Perfect Dark наводит на мысли о том, что игра была отложена в долгий ящик, чтобы в итоге можно было выпустить ее для Xbox 2. То же самое относится и к третьей части Killer Instinct. «...нам кажется, что мы в силах сделать действительно хороший сиквел», — так считают в Rare. То есть игра если и выйдет, то не скоро, и, вероятно, уже после прихода новых консолей. Разумеется, файтинг будет трехмерным. ■

## КОРОТКО

### ► В XENOSAGA EPISODE II

для PS2 можно будет использовать финальный сейв из первой части игры. Это поможет открыть новый костюм для Ziggy и купальники для KOS-MOS и Shion.

### ► К КОНЦУ ИЮЛЯ В ЯПОНСКИХ

аркадах должен появиться Virtua Fighter 4 Final Tuned, обновленная версия популярного файтинга от Sega.

### ► NINTENDO СООБЩАЕТ,

что ей удалось продать около 1.5 млн. копий игр серии Famicom Mini — римейков хитов прошлых лет, портированных на Game Boy Advance в количестве 20 штук. Из них наиболее популярным оказался Super Mario Bros. (более 500 тыс. копий).

### ► SQUARE ENIX отложила релиз

фильма Final Fantasy VII Advent Children на конец 2004 года. Вполне возможно, что компания собирается выпустить его одновременно с портативной консолью PSP (и, соответственно, на дисках формата UMD).

### ► КОМПАНИЯ X-NAUTS

выпустит на PlayStation 2 боевик Assault Suits Valken, римейк хита, вышедшего на Super Nintendo (Super Famicom) в 1992 году. Графика и звук будут незначительно улучшены, однако геймплей и уровни останутся прежними.

## КОРОТКО

### ► СЕРИАЛ SUPER ROBOT

**TAISEN** (все игры выходили только в Японии) добился внушительных результатов. Издатель, Banpresto, объявил о том, что уже продано более 10 млн. копий.

### ► ИЗДАТЕЛЬСТВО ТОМУ,

прославившееся файтингами по мотивам аниме-сериала Naruto, анонсировало одноименную RPG для GameBoy Advance. Бои будут пошаговыми, одновременно в команде может быть до четырех человек.

### ► ХОДЯТ СПУХИ,

что в июне Square Enix планирует анонсировать Final Fantasy Crystal Chronicles 2 для GameCube.

### ► КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ,

продюсер Gran Turismo 4, заявил, что после завершения работы над проектом планирует полностью переключиться на создание игр для PlayStation 3.

## НОВАЯ АРКАДНАЯ ПЛАТФОРМА SEGA

Английская компания Imagination работает над новым аркадным железом для Sega, которое должно быть готово к началу следующего года. Оно будет использовать новейшую версию графического ускорителя PowerVR, именно на базе его старых версий были созданы платформы Naomi и Naomi 2, консоль Dreamcast, а также новая low-end аркадная система Atomiswave от Sammy. Неудивительно, что и после объединения Sega Sammy Holdings продолжит сотрудничество с Imagination. Помимо сверхмощной системы для Sega (условно ее можно называть Naomi 3) готовится и дешевая платформа, которая должна прийти на смену Atomiswave.

Интересно, что в последние годы Sega отошла от производства собственного железа, предпочитая аркадные чипсеты Chihiro (на базе Xbox) и Tri-Force (GameCube), сейчас же наверняка начнет активно поддерживать Atomiswave (фактически – упрощенная версия Naomi). Однако без высокобюджетных проектов, использующих новейшие графические технологии, компанию может ждать сокращение доходов даже на аркадном рынке. В конце концов, смешно тратить жетоны на игры, выглядящие устаревшими по сравнению с теми, что доступны и на домашней консоли. ■



Так выглядит один из аркадных автоматов на базе первой версии Naomi. Вторую использует, к примеру, Virtua Fighter 4.

**Новейшие видеокарты  
ASUS FX 5950 ULTRA**

**Профессиональные  
мониторы  
фирмы IIYAMA  
(1024x768 120 Hz)**

**Регулярно  
проходят турниры по  
CS, WC III TFT, StarCraft,  
UT 2003, Diablo и другим  
играм**

**Магазин профессиональных  
девайсов для геймеров**

**У нас тренируются лучшие  
геймеры и команды Москвы**

**Продвинутый клуб для профессиональных игроков**

5 минут пешком от м. ВДНХ, ул. 1-ая Останкинская, д. 57

org@vikaweb.ru

тел. 283-85-56

www.vikaweb.ru

день

от  
**20**  
руб./час

10 Мбит  
без ограничения трафика



с 24<sup>00</sup>

**120**  
руб.  
до 9<sup>00</sup>

ночь

**550 м<sup>2</sup>**

**150 компьютеров**

**КРУГЛОСУТОЧНО**

# WWW.PROGAMER.RU

■ новости игрового мира ■ прямые репортажи с турниров ■ новые демки  
профессиональное игровое сообщество

кликни  
здесь!

Акелла

# POSTAL 2

APCALYPSE WEEKEND

## АПОКАЛИПСИС



ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 14-ТИ ЛЕТ!



Этот сумасшедший ад-он продолжает сюжет оригинального Postal 2, добавляя в жизнь Почтового Чувака еще два дня – субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов



оружия ему предстоит убить всех тех, кого он не успел прикончить за пятницу рабочую неделю, а вместе с ними и многих других. Готовьтесь – безумие



Девятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных циничным и жестоким юмором.

Ряд новых персонажей, а также старые знакомые – Гари Коулман и Postal Babe.

Уникальные виды оружия, в том числе мечете-бумеранг, отрубавшее противникам ноги и возвращающееся в руки владельца.

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "Flying With Swords"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.cdgames.ru

оптовая продажа: (095) 363-45-14 тел.поддержка - support@akella.com

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



Акелла

### ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 28.04-16.05

#### PLAYSTATION 2

##### ▶ НАЗВАНИЕ

##### ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1	Gran Turismo 4 Prologue	18
2	Grand Theft Auto: Vice City	17
3	Bionicle	16
4	James Bond 007: Everything or Nothing	13
5	FIFA 2004	13
6	«Охотник на призраков»	13
7	Need for Speed: Underground	13
8	Gran Turismo 3 A-Spec	12
9	«Хоббит»	11
10	This is Football 2004	10

#### PC (BOX)

##### ▶ НАЗВАНИЕ

##### ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1	UEFA Euro 2004	29
2	Far Cry	28
3	Counter Strike Condition Zero	19
4	«Фабрика звезд»	14
5	Need for Speed: Underground	12
6	Battlefield: Vietnam	12
7	Empire Earth (русская версия)	12
8	Singles	11
9	«Князь тьмы»	11
10	The Sims Double Deluxe	10

#### PC (JEWEL)

##### ▶ НАЗВАНИЕ

##### ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1	«Князь тьмы»	49
2	Far Cry	39
3	«Периметр»	29
4	Far Cry	23
5	«Painkiller: Крещеный кровью»	22
6	Singles	16
7	kill.switch	14
8	«Фабрика звезд»	13
9	«Мортир»	11
10	«Снайпер»	10

#### КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

### ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 26.04-09.05

#### PLAYSTATION 2

##### ▶ НАЗВАНИЕ

##### ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1	Gran Turismo 4: Prologue	63
2	Need for Speed: Underground	57
3	Prince of Persia: The Sands of Time	53
4	Gran Turismo 3 A-Spec	50
5	Medal of Honor: Frontline	50
6	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	44
7	Grand Theft Auto: Vice City	44
8	Ratchet & Clank	42
9	James Bond 007: Everything or Nothing	40
10	Tekken 4	40

#### КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

# КРЫЛАТАЯ МЯСОРУБКА II



## ХИТ-ПАРАД 17.05 – 24.05

### PC (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

#### ► ИГРА

- 1 CSI: Dark Motives
- 2 Far Cry
- 3 Championship Manager: Season 03/04
- 4 The Sims
- 5 Battlefield Vietnam
- 6 Hitman: Contracts
- 7 Unreal Tournament 2004
- 8 ToCA Race Driver 2
- 9 The Sims: Makin' Magic
- 10 Rise of Nations: Thrones & Patriots

#### ► ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft  
Ubisoft  
Eidos  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Eidos  
Atari  
Codemasters  
Electronic Arts  
Microsoft

### PLAYSTATION 2 (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

#### ► ИГРА

- 1 UEFA Euro 2004
- 2 Hitman: Contracts
- 3 Transformers Armada: Prelude to Energon
- 4 Fight Night 2004
- 5 Van Helsing
- 6 Singstar
- 7 The Suffering
- 8 Sonic Heroes
- 9 James Bond 007: Everything or Nothing
- 10 The Simpsons: Hit & Run

#### ► ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts  
Eidos  
Atari  
Electronic Arts  
Sierra  
SCE  
Midway  
Sega  
Electronic Arts  
Sierra

### GAMECUBE (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

#### ► ИГРА

- 1 Pokemon Colosseum
- 2 Harvest Moon: A Wonderful Life
- 3 Super Mario Sunshine
- 4 Star Wars: Rebel Strike
- 5 Sonic Heroes
- 6 Sonic Adventure 2: Battle
- 7 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- 8 WWE Wrestlemania X8
- 9 Super Smash Bros: Melee
- 10 Super Monkey Ball

#### ► ИЗДАТЕЛЬ

Nintendo  
Ubisoft  
Nintendo  
LucasArts  
Sega  
Sega  
Konami  
THQ  
Nintendo  
Sega

### XBOX (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

#### ► ИГРА

- 1 Ninja Gaiden
- 2 RallySport Challenge 2
- 3 UEFA Euro 2004
- 4 The Suffering
- 5 Hitman: Contracts
- 6 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 7 ToCA Race Driver 2
- 8 Van Helsing
- 9 Fight Night 2004
- 10 Grand Theft Auto: Double Pack

#### ► ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft  
Microsoft  
Electronic Arts  
Midway  
Eidos  
Ubisoft  
Codemasters  
Sierra  
Electronic Arts  
Rockstar

### ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

#### ► ИГРА

- 1 Pachislot Toukon Denso Inoki Matsuri
- 2 Mobile Suit Gundam Seed: Tomoto Kimi Tokokode
- 3 Pikmin 2
- 4 Derby Stallion 04
- 5 Kirby Star: Great Labyrinth of the Mirror
- 6 Black / Matrix 00
- 8 Naruto: Saikyo Ninja Daikesshu 2
- 9 Dragon Quest V
- 10 Kinnikuman Generations

#### ► ИЗДАТЕЛЬ

Success

Bandai  
Nintendo  
Enterbrain

Nintendo  
NEC Interchannel  
Tomy  
Square Enix  
Bandai

#### ► ПЛАТФОРМА

PS2

GBA  
GC  
PS2

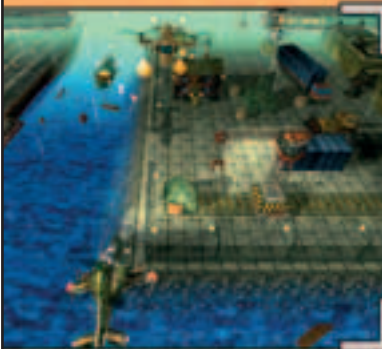
GBA  
PS one  
GBA  
PS2  
PS2

## КОММЕНТАРИЙ

Новая игра серии Pokemon не только возглавила чарт, но и резко подстегнула продажи GameCube в Великобритании: по итогам недели консоль серьезно обошла Xbox. А еще обратите внимание на успехи Van Helsing: ведь игра получилась едва ли не лучше, чем фильм.



Впрочем, и вы не лыком шиты - в мощности и огневой силе ваш вертолет может соперничать с иной эскадрилей. Так что пристегните ремни и вперед, на борьбу с мировым злом!



Ваше начальство посылает вас на борьбу с очередными злодеями, до зубов вооруженными запрещенным всеми международными конвенциями оружием. Противники опасны как никогда, а их концентрация на квадратный метр местности превышает все разумные пределы.



- 18 уровней с тремя боссами, пять видов ландшафта.
- Более сотни противников, шесть моделей вертолета.
- Десять видов оружия, пять видов ракет и 15 бонусов.
- Ночные миссии и меняющиеся погодные условия.

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

© 2004 "Akella"

© 2004 "DivoGames"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется  
игра с доставкой [www.divogames.ru](http://www.divogames.ru)  
оптовая продажа: (095) 363-48-14 [tr@divogames.ru](mailto:tr@divogames.ru) [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине: "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



АКЕЛЛА

Акелла

FOREVER WORLDS

# Другие миры



THE ADVENTURE COMPANY



на поиски ученого... В попытках спасти знаменитого ученого, Джек путешествует по параллельным вселенным, и ваша цель - сделать так, чтобы события, которые привели к таинственному исчезновению Дока Майтланда, никогда не случились...

Во время раскопок всемирно известный палеонтолог Док Майтланд находит то, что он искал всю свою жизнь - древнее мифическое дерево, об истинной мифической силе которого он даже не догадывается. Когда Док безвестно исчезает, его дочь Манси и ее партнер, детектив-археолог Джек Лансер отправляются в джунгли Амазонки



- Приключенческая игра с видом от первого лица отправит игрока в путешествие по сюрреалистичным мирам.
- Магия и фантастика мирно соседствуют с нестандартным юмором и неповторимым сюжетом.
- Игрок не только исследует красивые и экзотические локации, но и путешествует во времени.
- Фотореалистичная графика на основе Virtool Engine.



www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "The Adventure Company"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
оптовая продажа: (099) 363-65-14 [info@akella.com](mailto:info@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультитрейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



## СКАЗКИ НА НОЧЬ

Намсо опубликовала свежую информацию о своей следующей RPG для PlayStation 2, Tales of Rebirth. Она кажетсся главными героями. Veigue Lungberg - 18-летний сирота, рано потерявший родителей и воспитывавшийся в семье главной героини. Он так бы и жил в своей мирной деревушке, если бы враги на нее не напали злобные враги... Claire Bennett обитает с ним под одной крышей, она добрая и

милая. Скорее всего, питает нежные чувства к своему сверстнику. Некий несчастный случай (то самое нападение?) она никогда не теряет надежду на то, что все закончится хорошо. Внешне игра выглядит очень похожей на Tales of Symphonia (GC, PS2), графика трехмерная (GC, PS2) рисованную. О системе боя пока ничего не известно. ■



## ХИТЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ ОТ SEGA

Conspiracy Entertainment собирается издавать игры серии Sega Ages в США. Это ремейки (зачастую, полностью переработанные, с трехмерной графикой, но значительно более простой, чем у современных игр) вышедших десять и двадцать лет назад хитов, пользующиеся ограниченной популярностью в Японии. Американский издатель решил подстегнуть две подборки, (в оригинале они продавались по отдельнос-

ти). Sega Ages: Classic Collection поступит в продажу зимой 2004 года, а Sega Ages: Fantasy Star Trilogy - в I квартале 2005 года. В первую войдут проекты Fantasy Zone, Golden Axe, Monaco GP и Space Harrier, во вторую - Phantasy Star, Phantasy Star II и Phantasy Star IV: End of the Millennium. Тем временем в Японии продолжают выходить все новые и новые игры серии Sega Ages, к ним относятся After Burner II и Fist of the North Star. ■



After Burner II (PS2).



Fist of the North Star (PS2).



SABOTAGE  
САБОТАЖ  
BREAK THE RULES!



## «СФЕРА»: НЕДЕЛЯ — БЕСПЛАТНО

Фирма «1С», компании «Никита» и «Яндекс» проводят специальную акцию для игроков многопользовательской онлайн-ролевой игры «Сфера». Каждый, кто когда-либо жил в мире многопользовательской онлайн-ролевой игры «Сфера», но покинул его до подключения материка Гипернаан (т.е. до 24 марта 2004 года), начиная с 28 мая 2004 года получает возможность бесплатного возобновления игры сроком на одну неделю. Мир «Сферы» развивается и улучшается с каждым днем: здесь появился новый материк, создан полностью новый искусственный интеллект для монстров, внесены изменения в систему миссий, пересмотрена система захвата замков.

Если вы раньше уже играли в «Сферу», помните: ваш персонаж сохранился в базе данных, и вы при желании всегда можете продолжить свои приключения. Для того чтобы получить возможность отправиться в увлекательное путешествие на Гипернаан, необходимо скачать файл обновления, выбрав соответствующую опцию при очередном старте игры. Помимо этого, дополнение к игре, содержащее новый материк «Сферы», выпущено в розничную продажу на CD-ROM под названием «Проклятие Гипериона». Купив этот диск, вы не только избавите себя от необходимости загружать из Интернета большой файл (более 60 мегабайт), но и получите пин-код для оплаты одного месяца игры. ■



## ИНСТАЛЛИРУЕМ ИГРЫ ДЛЯ PS2

Компания Divineo анонсировала новую неофициальную программу для PlayStation 2 под названием HD Loader. Она позволяет устанавливать игры на жесткий диск и запускать их напрямую оттуда, что должно сильно ускорить процесс загрузки уровней. HD Loader совместим как со стандартным винчестером на 40 Гбайт от Sony, так и с изделиями сторонних разработчиков (объемом от 40 до 120 Гбайт). Все они в любом случае устанавливаются в специально

предназначенный для этого слот. У HD Loader есть и недостатки. Во-первых, он не умеет работать с играми для PS one. Во-вторых, несовместим с системой DNAS (Dynamic Network Authentication System), соответственно, не может запускать проекты, использующие ее. Впрочем, на деле число игр, которые нельзя устанавливать на диск с помощью HD Loader невелико, к ним относятся Resident Evil Outbreak, MX 2002, Peter Pan, Ratchet & Clank и некоторые другие. ■



Инсталляция займет немало времени.



Программа не имеет «одобрения» Sony.

### pc cd-rom

«Саботаж» - ролевая игра с видом от первого лица, основанная на взаимодействии с NPC и выполнении заданий, в числе которых - саботаж, спасение, сбор информации, разведка, а также кражи и убийства. Среди особенностей игры - сильная боевая система и обширные возможности развития персонажа.



- Нелинейный сюжет с тремя вариантами концовки;
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
- Более 150 видов NPC, противников и монстров;
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).

www.akella.com



## СНЕЖНАЯ СЛЕПОТА

Новый, недавно анонсированный проект Уоррена Спектора и Ion Storm – высокотехнологичный шутер Snowblind – представляет собой смесь из Rainbow Six, Halo и Deus Ex. Сюжет, как обычно, «в лучших традициях» повествует о борьбе против злобных китайских правителей средствами повстанческих подразделений особого назначения.

Разумеется, в далеком, но не очень светлом будущем. Игрок «влезает» в шкуру одного из бойцов такого отряда. Предстоит ему пройти ровно одиннадцать миссий, варьирующихся от «почти батальи» до скромных подрывных операций. Игровой процесс щедро сдобрен элементами научной фантастики, включая энергетические щиты, нанороботов, би-

омоды и футуристический арсенал из двадцати четырех «стволов», каждый из которых можно апгрейдить. Плюс полностью разрушаемые уровни. Плюс реалистичная физика. Плюс эффекты slo-mo и транспортные средства. Единственное огорчение – скриншотов на данный момент нет. Зато известна дата выхода – осень текущего года. ■

## КОРОТКО

► **ИГРА SEGA SUPERSTAR**, поддерживающая камеру EyeToy, выйдет на PlayStation 2 в Европе 29 октября 2004 года.

► **CNN СООБЩАЕТ**, что производство Nintendo DS начнется уже в конце лета, чтобы к Рождеству консоль могла поступить в продажу в Японии и США.

► **КУПАЛЬНИКИ** из игры Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball перекочают в файтинг Dead or Alive Ultimate. Видимо, они будут секретными костюмами.

► **ПРОДЮСЕР** Need for Speed: Underground 2 сообщил, что Electronic Arts уже работает над игрой серии NFS для консолей следующего поколения. В ней на каждую машину будет выделяться около 30 тысяч полигонов, и в результате игра будет похожа на настоящий голливудский фильм.

## PSP ПРИТЯГИВАЕТ РАЗРАБОТЧИКОВ

Студия Planet Moon (Armed & Dangerous, Giants: Citizens of Kabuto) приняла решение отказаться от поддержки всех платформ кроме PSP. Продюсер Аарон Лоеб считает, что создание игр для «больших» приставок и PC – слишком рискованный бизнес для мелких разработчиков. Напротив, на PSP будут востребованы не только

высокобюджетные блокбастеры, но и игры, которые интересны просто своей концепцией. Еще один немаловажный аспект заключается в том, что PSP – платформа для взрослых. Люди в возрасте от 18 до 34 – вот главный демографический слой, на который ориентируется Sony. А это – очень широкая и надежная пользовательская база.

Не пугает Planet Moon и тот факт, что собственно продажи PSP еще не начались. Не страшит и конкуренция со стороны крупных издателей. Расчет делается на то, что пока никто не знает, какие игры окажутся популярными среди владельцев консоли, и как именно Sony будет продвигать свою платформу. ■

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

# FLASHBACK

**1**  
ГОД  
НАЗАД



**3**  
ГОДА  
НАЗАД



**5**  
ЛЕТ  
НАЗАД



Знаете ли вы человека, влюбленного в Лару Крофт сильнее, чем Анатолий Норенко? Я – нет. Именно этот замечательный герой виртуально-любовного фронта подготовил тему номера, посвященную выходу Tomb Raider: Angel of Darkness, а также совершил экскурс в историю знаменитой серии. Еще один замечательный спецматериал – А. Купер пишет об эволюции игровой прессы. Что представляли собой профильные журналы на заре становления индустрии? Какой была приставочная и компьютерная пресса десять, двадцать и даже тридцать лет назад? На эти вопросы и отвечает куперовская статья, перечитать которую не лишним будет и сегодня. Всем историкам компьютерных и видеоигр на заметку! Counter-Strike: Condition Zero не единожды появлялся на страницах нашего журнала. Один «Хит?», а потом и обзор, вышел из-под моего пера, а в прошлогоднем номере опять-таки в «Хите?» игру описывал нынешний главред «Путеводителя». ■

Очень занятная подборка – гид по проектам для GBA. На первом месте, разумеется, прославленная Castlevania: Circle of the Moon от не менее прославленной Konami. Единственным недостатком игры был слишком темный антураж – чтобы отслеживать происходящее на экране, требовались острый глаз и хорошее внешнее освещение. GBA SP решил эту проблему. «Рафинированный Warcraft с легким привкусом каких-нибудь Dark Omen», – писал Сергей Дрегалин о стратегии Battle Realms. Да, старая школа, крепкая кость. Конечно, после «Периметра» выпревание воспоминания кому-то покажутся слишком наивными, но... Перечитайте материал, сотрите пыль с диска – оно того стоит, поверьте мне! Что еще? Sega объявила дату выхода Shenmue 2. Сарсом представил Onimusha 2. Sony провела очередную церемонию PlayStation Awards с Dragon Quest VII: Soldiers in Eden в роли главного номинанта. В общем, жизнь была ключом... ■

Первая личная встреча тогдашнего главреда «СИ» Сергея Амирджанова и ударника игровостроительного труда Levelord'a. Большой друг нашего журнала делился сокровенным, а все его признания заархивированы на страницах с шестнадцатой по двадцатую. Список хитов среди «етришных» проектов зашкаливал за любые планки! Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade, Vampire: The Masquerade – Redemption, Deus Ex... Я уж не говорю о Diablo III! (Кстати, авторство статьи о «дьябле» принадлежит моему любимому творческому тандему тех лет Поморцев – Дрегалин!) Пока динозавры игровой журналистики обсуждали целесообразность использования 3D-ускорителей, едва-едва отмывших со лба ярлык «экзотика», простые смертные ждали релиз. Кстати, в прошлой пятилетке мы обсуждали и Shogun: Total War – родоначальницу (точнее, родоначальника) золотоносной серии. ■

# ASUS®

www.asuscom.ru

## Наслаждайся тишиной

с самыми тихими  
оптическими приводами от ASUS

В приводах серии ASUS QuietTrack  
заметно уменьшен уровень шума  
без потери производительности

QUIET / CALM DRIVE  
**QuietTrack**

### ASUS CRW-5232AS-U

52X/32X/52X перезаписывающий CD-RW привод

### ASUS CD-S520/A4

привод CD-ROM со скоростью 52X



## Серия оптических приводов QuietTrack



Тел: (095) 974-32-10  
Web: <http://www.pirit.ru>  
E-mail: [disti@pirit.com](mailto:disti@pirit.com)



Тел: (095) 105-0700  
Web: [www.oldi.ru](http://www.oldi.ru)



Тел: (095) 995-2575  
Web: <http://www.ocs.ru>



Тел: (095) 708-22-59  
Факс: (095) 708-20-94



Тел: (095) 745-2999  
Web: <http://www.citilink.ru>



Тел: (095) 269-1776  
Web: <http://www.disti.ru>



Тел: (095) 799-5398  
Web: <http://www.lizard.ru>

■ Платформа: PlayStation 2 ■ Жанр: RPG ■ Издатель: Square Enix  
 ■ Разработчик: Square Enix Product Development Division 4 ■ Количество игроков: 1  
 ■ Онлайн: <http://www.ff12.com> ■ Дата выхода: зима 2004 г. – весна 2005 г. (Япония), 2005 г. (США)

Со времени большой токийской конференции Square Enix в прошлом ноябре, информация об очередной части популярнейшей RPG в прессу практически не просачивалась, а сообщение о переносе даты выхода в Японии с весны-лета 2004 года как минимум на полгода заставило поклонников поволноваться, – разработчики явно столкнулись с какими-то проблемами. К счастью, на выставку E3 компания привезла продолжительную англоязычную демо-версию проекта, проведя за которой два часа (sic!) мы были не просто обнадєжены, а самым приятным образом поражены!

# FINAL

**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**  
[valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)

Павильон Square Enix, где был устроен круглый просмотровый зал с вращающимся полом, мы посетили в первый день выставки, и среди всех увиденных там видеороликов новый трейлер FFXII, скажем честно, хотя и выглядел вполне внушительно, не казался чем-то по-настоящему выдающимся (особенно на фоне роскошного видео Final Fantasy VII: Advent Children). Поэтому решено бы-

ло отложить знакомство с самой игрой под конец шоу – к тому времени, когда демо-юниты наверняка перестанут штурмовать такие толпы фэнов, как в первые два дня. Хотелось разобраться в премудростях игровой механики в наиболее комфортной – насколько это возможно в сумасшедшей атмосфере E3 – обстановке.

## ▶ ЧЕЛОВЕК ИЗ РАБАНАСТРА

Что игровая общественность к тому времени знала о двенадцатом эпизоде Final Fantasy? Команда Product Development Division 4 под

предводительством автора Vagrant Story и FF Tactics, Ясуми Мацуно (Yasumi Matsuno), третий год занимается переосмыслением многих основ сериала. События FFXII происходят в мире под названием Ивалис – на той же планете, что фигурировала в FF Tactics Advance, только, по словам режиссера, «абсолютно новые герои помещены в совершенно иной период истории этого мира». Центральной персонаж, юноша Ваан (Vaap), мечтающий стать благородным воздушным пиратом, дружит с девушкой Пенело (Penelo), – они оба сироты из государства

Далмаска (Dalmasca), потерявшие родителей в Великой Войне, оба зарабатывают на жизнь на базаре далмасской столицы, города Рабанастр (Rabanastre). Пенело прекрасно поет, танцует и сражается, поэтому она часто сопровождает торговые караваны в качестве наемника, а вот Ваана время от времени ловят на мелких кражах – парнишка тихонько культивирует пиратские навыки на будущее. Из числа других персонажей на публике уже успела «засветиться» наследная принцесса Далмаски, Аше (Ashe), а также продутый всеми ветрами пират



## ПОВЕЛИТЕЛЬ СКРИПТОВ ПОЧУВСТВУЙТЕ СЕБЯ ПРОГРАММИСТОМ А.І.

Гибкая система «гамбитов» (см. текст статьи) позволяет игрокам выбирать модель поведения героев, фактически задавая им скрипты. Управляемым компьютером компаньонам можно приказывать что угодно, от детального повторения атак первостепенного (находящегося под вашим непосредственным контролем) персонажа, до работы прикрывающим всю команду магом. Характерно, что мы пока не видели аналогов summon-заклинаний, прославленных предыдущими играми серии, – интересно, кто в FFXII займет место зонов и эсперов.



# FANTASY XII

Балтьер (Balthire) и его компаньонка Фран (Fran) – лучница из расы виера, знакомой всем игрокам в FFTA. Если смотреть на происходящее глобально, то мы увидим, что мелкие ивалисские государства одно за другим поглощаются зловещей империей Аркадия (Archadia), и цветущая Далмаска становится еще одним лакомым куском на блюде завоевателей. Вторжение и последующее успешное завоевание родины аркадианцами заставляет Ваана присоединиться к партизанскому движению – и вот уже парень участвует в первых сражениях масштаб-

ной освободительной войны, ухитряется избавить консула агрессоров от его сокровищ! Как раз в этот момент Ваан встречает принцессу Аше, играющую ключевую роль в дальнейших событиях...

### ▶ ШОК И ТРЕПЕТ

Мы и моргнуть не успели, как наступил третий день выставки, толпы посетителей Los Angeles Convention Center ощутили поредели, и к демо-стендам с FFXII можно было не только пробиться без риска для здоровья, но и даже – что само по себе невероятно! – уловить в царящем вокруг шуме

отдельные ноты музыкальных композиций, лившихся из телевизионных динамиков (на стенде Square Enix демо-юниты были оборудованы наушниками, но это помогало не сильно). Первые же минуты знакомства обернулись шоком. Это меньше всего было похоже на привычную Final Fantasy! На протяжении последнего десятилетия игры сериала заметно улучшались в графическом плане, в то время как геймплей в них эволюционировал постепенно, и до сих пор только в экспериментальной онлайн-вой FFXI была сделана попытка радикально его изменить. Авторы

долгожданной FFXII пошли еще дальше, выбросив из игры вещи, долгие годы считавшиеся краеугольными камнями сериала. Задержите дыхание. В новой Final Fantasy больше нет пошагового боя и «случайных» поединков!

### ▶ НОВОЕ МЫШЛЕНИЕ

Система боя изменилась коренным образом. Как и в FFXI, противники не появляются из ниоткуда, их изначально видно на карте. При нападении врага теперь не происходит замедлений и переносов на специальный боевой экран, – вы сражаетесь непосредствен-

## ТЕМА НОМЕРА

### ОТКУДА ДРОВИШКИ?

РЕЖИССЕР НАЗЫВАЕТ ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

По Мацуно, «философия дизайна» FFXII – в том, чтобы объединить лучшие стороны офлайн- и онлайн- RPG. Именно в сетевых играх были подсмотрены многие элементы, интегрированные в новую FF. При желании можно увидеть определенное сходство боевого процесса FFXII с аналогичным режимом из игр серии .hack от команды CyberConnect2, однако здешние бои – более развитые и разнообразные, чем в изданном Bandai сериале.



**АВТОРЫ УБЕДИТЕЛЬНО ДОКАЗАЛИ, ЧТО ОНИ В СОСТОЯНИИ РАДИКАЛЬНО ПЕРЕСМОТРЕТЬ ГЕЙМПЛЕЙ, – ИНЫМИ СЛОВАМИ, ПРЕДПРИНЯТЬ ШАГ, НЕМЫСЛИМЫЙ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ FINAL FANTASY ПРОШЛЫХ ЛЕТ.**



Проработка лиц персонажей феноменальна – полторы тысячи полигонов и продвинутая система мимики оставляют позади даже прошлогодние достижения самой Squenix.

но на «полевой» карте, причем в схватке можете использовать детали окружающего рельефа и архитектуры с пользой для себя. Забудьте о персонажах, стоящих в рядок друг перед другом: левая рукоятка Dual Shock позволяет свободно перемещать главного героя вокруг противников, двое других персонажей в это время управляются автоматически, следуя предварительно выбранной команде. Бой являет собой смесь реалтаймового действия и пошагового стратегического планирования, примерно как в

Baldur's Gate или KOTOR: команда атаковать врага (при накопленной АТВ-линейке) означает, что ваш герой будет автоматически бить противника до тех пор, пока тот не погибнет или не будет введена новая команда. Кнопка «круг» позволяет приостановить действие для изменения команд. В специальных магазинах и на поле боя можно разжиться «гамбитами» (gambits) – наборами команд для подведомственных героев, расширяющих их автономность и арсенал доступных приемов. Со стороны сражения выглядят со-



Дизайнер персонажей Акихико Йосида перехватывает знамя Йоситаки Аmano и Тэцуи Номуры, придумывая еще более вычурные костюмы, чем его предшественники.



Аркиадскими войсками командуют военачальники, знакомые игрокам в Final Fantasy Tactics Advance как Судьи (Judges). Здесь они превратились в беспощадных агрессоров.

вершенно сумбурно, в то время как игрок видит четкие схемы поведения, которым подчиняются бойцы. Удобству навигации способствует система цветных дуг (Arcs): когда ваш персонаж получает право атаки, дуга синего цвета соединяет его с выбранной вами целью, а когда мишень высвечивается противник, дуга становится красной. Команда дана, и персонаж начинает накапливать энергию для действия, по цветовой дуге начинает двигаться индикатор, показывающий время до совершения искомого действия,

будь то атака, использование предмета или магического заклинания. Дуга может вести за экран, помогая ориентироваться на обширных уровнях. Свобода передвижения и отсутствие переноса на отдельный экран в бою позволили авторам реализовать вещи, невозможные в предыдущих FF, – например, в одной из сцен к нашей команде присоединились двое управляемых компьютером солдат, и мы вчетвером какое-то время сражались с превосходящими силами противника. Как в бою, так и во время исследования

## ЛАСКАЯ УШИ ЛЮБОВЬ ИДЕТ ПО ПРОВОДАМ

По-прежнему скрыт завесой тайны музыкальный аспект. Композитор Хитоси Сакимото (*Vagrant Story*) говорит, что пишет свой самый оптимистичный и жизнерадостный саундтрек, однако на выставке услышать музыку было крайне проблематично, поэтому охотно поверим маэстро на слово. Нобуо Уэмацу написал такую трогательную песню о всепроникающей любви, что расчувствовавшийся Мацуно-сан, прослушав ее, произвел какие-то изменения в сюжетной линии.



Авторы крайне неохотно делятся скриншотами открытых пространств, а о том чтобы получить кадры боев, можно даже не думать. Время еще не пришло.



Изящество протагонистки выгодно оттеняют кожаные ремни, шипы и заклепки: принцесса Аше в подвенечном наряде.

локаций на экране видны все члены вашей команды, вне боя их можно моментально сменить. Вы не услышите легендарных победных фанфар, возвещающих о завершении схватки, само понятие конца боя практически нивелировалось: персонажи зарабатывают гиль, предметы и уровни прямо в процессе сражения, и если вы в пылу борьбы придвинулись к другой группе противников, те незамедлительно придут на помощь своим товарищам, а после победы над ними вы продолжите свой путь без всяких перебивок на эк-

раны подсчета добычи. Столь радикальная смена игрового процесса напрашивалась давно, а удобство, с которым реализованы все инновации, позволяет новичку в мире FFXII моментально включиться в игру, с легкостью осваивая премудрости новой механики.

### Королевские страсти

Демо-версия состояла из шести эпизодов различной продолжительности, поделенных на главы. Первой шла прологовая сцена из самого начала игры, где нам приш-

лось управлять молодым далмаским рыцарем Рексом (Reks), вместе с командиром дворцовой стражи Браксом (Brachs) спешащим защитить короля от вторгшихся в столицу аркадианских штурмовиков. Пока подчиненные расправляются с авангардом противника, Бракс скрывается в тронном зале, — и когда Рекс вбегает туда, то видит монарха павшим от клинка в руках начальника стражи. Тот смертельно ранит юношу и объясняет, что у него не было выбора, ибо король планировал передать страну в руки Аркадии,

предав свой народ. Действия Бракса уже не имеют смысла: зал наполняется тяжелой аркадианской пехотой, а вошедший военачальник объявляет Далмаску имперской собственностью. Рекс умирает с именем младшего брата — Ваана — на устах... Далее мы переносимся на два года в будущее, где уже от лица Ваана, Пенело, Балтиера, Фран и Аше следим за развитием истории. Игрательные порции демо переносили нас в разные районы кипящего жизнью города Рабанастра, заброшенного района Mosphora Highwaste и дре-

## CG ИЛЬ НЕ CG?

РОЛИКОВ БУДЕТ СТОЛЬКО, СКОЛЬКО НУЖНО

Упомянуть о передовых позициях Square Enix в области графики бессмысленно – посмотрите скриншоты и ролики, и все станет ясно. Подробно о лежащих в основе FFXII графических технологиях мы рассказали в 153 номере «СИ» (материал вы можете найти на сайте <http://www.gameland.ru>). Режиссер Мацуно говорит, что намерен излагать сюжет посредством роликов на движке, ограничиваясь CG-заставками лишь в тех местах, где это действительно необходимо: в сценах масштабных баталлий или управления воздушными судами.



何してんだよ！  
それはオレのもんだぜ！！



**ВЫ НЕ УСЛЫШИТЕ ЛЕГЕНДАРНЫХ ФАНФАР, ВОЗВЕЩАЮЩИХ О ЗАВЕРШЕНИИ СХВАТКИ, САМО ПОНЯТИЕ КОНЦА БОЯ НИВЕЛИРОВАЛОСЬ: ПОСЛЕ ПОБЕДЫ ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ ПУТЬ БЕЗ БИВОК НА ЭКРАНЫ ПОДСЧЕТА ДОБЫЧИ.**

мучего леса Salikawood. Одновременно активны могут быть только три персонажа, вспомогательный экран учета героев имеет восемь слотов, но в прологе Бракс присоединился к команде в качестве «гостя» – таким образом, в оставшиеся до релиза полгода нас ожидает знакомство еще, как минимум, с тремя действующими лицами. Мы были правы, отложив сеанс общения с FFXII на последний, более свободный день: объем отрывков, вошедших в выставочное демо, просто потрясает – за два часа игры мы завершили четыре сценария из шести, едва успев озна-

комиться с оставшимися двумя. Очень жаль, что свидание с FFXII произошло не в спокойной располагающей обстановке, а на забитом народом шумном стенде Square Enix, где стоящие рядом вынуждены были перекрикиваться во все горло, а сзади напирала все новые желающие полюбоваться на красоты Ивалиса.

### ▶ ПРОСТО ПРАЗДНИК

Из всех продолжений знаменитых игровых сериалов, представленных на E3 2004, Final Fantasy XII была одним из самых ожидаемых – и оказалась самым нежиданным сиквелом.

«Свежая кровь» в лице Ясуми Мацуно и его команды оказалась как нельзя кстати: состав Product Development Division 4 убедительно доказал, что они в состоянии радикально пересмотреть геймплей, ориентируясь на современные вершины жанра (сложно поверить, что авторы FFXII не играли в KOTOR), – иными словами, предпринять шаг, немыслимый для разработчиков Final Fantasy прошлых лет. После увиденного в Лос-Анджелесе нет никаких сомнений, что новая игра станет открытием для каждо-

го поклонника серии, и даже более того – следующим этапом развития японских приставочных RPG, соединяющим лучшее, что было накоплено в этом жанре по сей день, с передовыми технологиями и проверенными временем западными наработками. Чем больше мы смотрим на скриншоты и видеоролики FFXII, тем сильнее хочется вернуться в бурлящий зал LACC – или же дождаться того далекого дня 2005 года, когда наконец увидит свет полная англоязычная версия этого неординарного проекта. ■

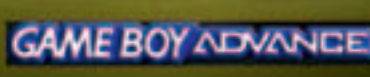




# VAN HELSING

## ВИДЕОИГРА

Сокрушительные атаки • Смертоносное оружие • Дракула, Франкенштейн, оборотень и другие чудовища



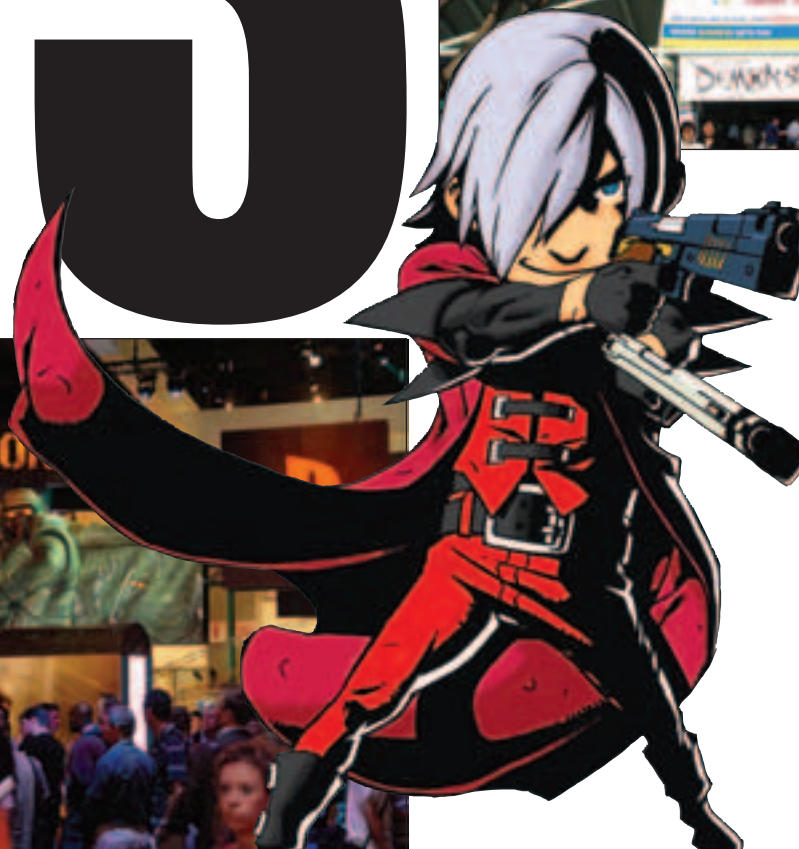
# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2004



Десятая. Юбилейная. Игровая. Как вы и подозревали, выставка Electronic Entertainment Expo (E3) 2004 снова проводилась прямо в теплом американском городе Лос-Анджелесе, непосредственно внутри обсаженного по периметру пальмами комплекса зданий LA Convention Centre. За три дня светопреставление посетили 65000 человек, тем или иным образом сопричастных индустрии. В числе гостей из 87 стран мира, слетевшихся в Калифорнию исключительно для того, чтобы показывать, смотреть или приобретать новые электронные игрушки (более 5000 экспонатов, по данным организаторов), вальяжно взмахивал крылами выводок орлов (game)land, из которых целых три сокола представляли «Страну Игр». В прошлом номере мы успели разместить только пятистраничную галерею выставочных фотографий, оперативно переданных голубиной почтой из Штатов в холодную Москву аккурат к моменту сдачи журнала в печать, да слегка побрызгать в авторской колонке. Теперь настал черед глубокого копания и аналитики – судя по всему, наш репортаж растянется на два номера. **Валерий «А.Купер» Корнеев** расскажет о пресс-конференциях главных законодателей игровой моды и поведаст об отдельных ярких моментах выставки, **Петр Головин** обнаружит российский дух в залах огромного комплекса LACC и расскажет о важных PC-проектах, а **Константин «Wren» Говорун** проследит за тем, чтобы никто ничего не упустил, и добавит свои пять центов.



E3



## КОРОЧЕ!

■ Очереди на просмотр пятиминутного деморолика Half-Life 2 снова опоясывали весь стенд Activision, хотя на этот раз показанное мало отличалось от увиденного в прошлом году – в том, что перед нами сбалансированный FPS с хорошим воспроизведением физики реального мира и не самыми удачными моделями персонажей, мы убедились еще на прошлогодней выставке, и сейчас хотелось чего-то новенького. Отчасти такой



Half-Life 2 (PC)

ла информация, что вторая «Халфа» выйдет с улучшенной версией Counter-Strike, переписанной с учетом движка HL2. Хотя массивная фигура Гейба Ньюэлла (Gabe Newell) из Valve, сидевшего за клавиатурой и рулившего представлением, лучилась здоровым оптимизмом, в кулуарах выставки муссировались слухи о том, что Valve на грани ссоры со своим издателем, Vivendi Universal Games – те во что бы то ни стало хотят выпустить Half-Life 2 в этом году, а Valve надеется продлить срок разработки. Будем надеяться, что стороны договорятся, и мы увидим проект в обозримом будущем.

■ Королем консольных шутеров от первого лица, как и в прошлом году, называют Halo 2, пребывавшую в «ограниченно игральном» состоянии на стенде Microsoft. Забавным

2004 обещала быть выставкой поистине сенсационной: слетавшиеся в LA журналисты

наперебой обсуждали предстоящие показы новых игровых устройств лидерами индустрии. Разговоры о следующем витке «консольных войн» ведутся уже достаточно долго. Больше года прошло с анонса Sony портативной системы PSP – если помните, на прошлой E3 нас заверили в том, что все будет просто великолепно, показав дисковый носитель UMD и прототип консоли в виде компьютерной модели. Nintendo обещала привезти на нынешнюю выставку невообразимый двухэкранный наладонник DS вместе с играми для него, а от Microsoft публика, после та-

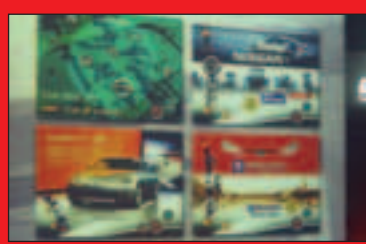
инственных и маловразумительных пассивов на весенней Game Developer's Conference, ждала, как минимум, доступного разъяснения политики компании относительно Xbox 2.

#### БЕССИОРПРИЗЬЕ MICROSOFT

Большинство главных новостей компании предпочитают «сливать» непосредственно перед выставкой – на специально организованных конференциях, обычно проходящих за день до официального открытия E3. На 11-е мая были намечены конференции SCEA, Nintendo и Konami, а Microsoft, проявив присущую ей изобретательность, перенесла свой прием на вечер 10-го числа. В результате столь оригинального решения многие иностранные журналисты банальным образом не успели на это мероприятие Xbox. Тех же, кто успел, жда-

## ФОТОРУЖЬЕ НА КОЛЕСАХ

Странное впечатление произвел эксклюзивный показ Gran Turismo 4, проведенный Кадзунори Ямаути (Kazunori Yamauchi), главой Polyphony Digital, для европейских журналистов. Начав с ласкающего взгляд трейлера, Ямаути-сан вдруг принялся с не меньшим, чем когда он говорит об автомобилях, энтузиазмом рассуждать о цифровой фотографии. Минут пятнадцать журналисты удивленно пытались понять, к чему же клонит автор GT4, и только когда на экране замелькали, сменяя друг друга, поразительной красоты фотографии автомобилей и природы, стал ясен замысел разработчиков. Идея режима Photo Mode проста: вы «фотографируете» свою машину на трассе, приставка сохраняет данные о местоположении ее модели и виртуальной камеры, после чего все ресурсы PS2 уходят на то, чтобы создать изображение высокого разрешения и максимально возможной детализации – то бишь, вашу фотографию. Ее можно будет сохранить на карту памяти или распечатать на совместимом с PS2 USB-принтере. Ямаути-сан уверен, что найдутся геймеры, для которых фотоохота на автомобили в мире Gran Turismo станет интереснее самих гонок. Мы его уверенности пока не разделяем, но охотно побалуемся с «игрушечной» фотостудией, лишь бы сама игра перестала маячить на горизонте и приземлилась на прилавки магазинов вместо лаконичного Prologue. Дальнейшая презентация касалась коротенького представления двух новых трасс, а в качестве иллюстрации проработанности проекта были приведены слова похвалы одного из тест-пилотов Nissan, проехавшего на машинах этой марки по смоделированному в GT4 «Нюрнбургрингу» и оставшегося очень довольным уровнем симуляции.



открытием стал тот факт, что Doom 3 был также доступен в игральном формате, но только в заметно подтормаживающем варианте для Xbox, PC-версия отсутствовала вовсе. Однопользовательский режим проекта слишком похож на все остальные FPS, и это стало неприятным открытием: все-таки от Doom 3 мы ожидали чего-то особенного. А тут и графика (Xbox) оказалась просто хорошей, и геймплей – просто обыденным.

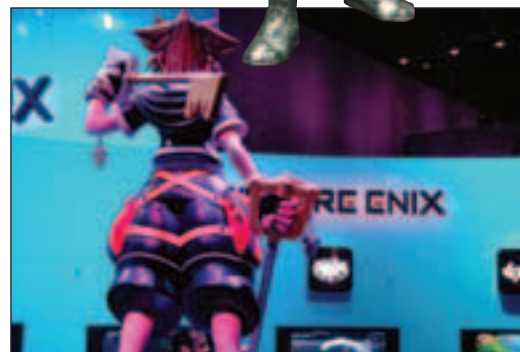
■ В павильоне, стилизованном под КПП запретной зоны – с колючей проволокой, прожекторами и смотровыми вышками, – THQ показывала свежий трейлер, невиданных ранее монстров и многопользовательский режим S.T.A.L.K.E.R.:

S.T.A.L.K.E.R. (PC)



The Shadow of Chernobyl (PC), чей движок теперь поддерживает эффекты DirectX 9. Трейлер Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) собирал огромные толпы перед экраном

**Большинство новостей компании предпочитают «сливать» непосредственно перед выставкой – на специально организованных конференциях.**





к хорошему привыкаешь быстро



Характеристики:

Выходная мощность - 135 Вт  
сабвуфер - 60 Вт  
сателлиты - 5x15 Вт

-----  
Диапазон воспроизводимых частот:  
35 Гц - 18 кГц

-----  
Магнитное экранирование

-----  
Деревянный корпус

-----  
Пульт дистанционного управления в комплекте



модель **JB-641**

**JB Jetbalance**  
www.jetbalance.ru

Дистрибуторы:

Lizard (095) 780.3266; Деникин (095) 787.4999; ELSIE (095) 777.9779; Citilink (095) 744.0333



В Halo 2 (Xbox) применена принципиально новая система учета повреждений транспортных средств.

на стенде Konami, а рядышком в стилизованном под джунгли закутке теснились очереди желающих поиграть в долгострой Хидэо Кодзимы. Подробный отчет об особенностях демо-версии, написанный по горячим следам прямо на выставке, вы уже наверняка читали в предыдущем номере



«СИ». Ажиотаж вокруг проекта был так силен, что двое неизвестных подростков вскрыли демо-юнит и похитили диск с непродолжительным демо MGS3... Впрочем, представители Konami эту информацию не подтверждают. Тут же, в оформленном под заброшенную квартиру уголке, можно было поиграть в Silent Hill 4 (PS2, Xbox), выглядящий скорее переосмыслением серии, нежели попыткой закрепить успех давно известными способами. Представьте себе, там не было фонарика! Среди всевозможных ниндзя-черепашек и Yu-Gi-Oh на стенде Konami притаились демо-юниты со сверхреалистичным гоночным симулятором Enthusia (PS2), авторы которого убеждены, что моделируют земную гравитацию даже лучше, чем спецы из Polyphony Digital.

## Microsoft борется за лидерство в индустрии, выпуская качественные игры и создавая удобный инструментарий для разработчиков.

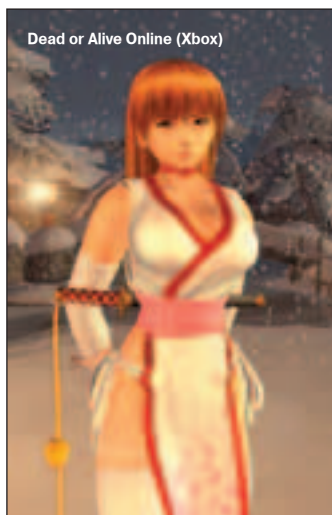
ло, в целом, скучноватое мероприятие, где основной новостью стало объявление о поддержке Electronic Arts онлайнного сервиса Xbox Live и грядущего выпуска линейки Xbox-игр от EA Sports (NHL 2005, NBA Live 2005, Madden NFL 2005, Fight Night 2005), щеголяющих сетевым мультиплеером подобно своим товаркам с PS2. Под рукоплескания собравшихся на сцену поднялись именитые атлеты: хоккеист Маркус Наслунд (Marcus Naslund), баскетболист Кармело Антони (Carmelo Anthony), игрок в американский футбол Маршал Фолк (Marshall Faulk) и даже прославленный Мохаммед Али (Muhammad Ali) собственной персоной. Когда стихла овация, все затаили дыхание в ожидании новостей об Xbox 2. Вотще. Вскоре, правда, выяснилось, что Microsoft способна не только вытащить на сцену престарелого боксера, страдающего от болезни Паркинсона, но еще и – за неимением ничего иного – отвесить задорную оплеуху конкурентам. Старательно игнорируя тему следующего поколения «железа», ведущий запустил видеоролик-пародию на американское реалити-шоу The Apprentice, где multimиллионер Дональд Трамп (Donald Trump) дает задание руководителю Xbox-отдела корпорации Робби Баху (Robbie Bach) и вице-президентам Microsoft Джею Алларду (J Allard) и Питеру Мупу (Peter

Moore) создать идеальный онлайн-сервис для их консоли. Соперниками тройцы выступают актеры, загримированные под «шишек» Sony: Кена Кутараги (Ken Kutaragi), Каза Хираи (Kaz Hirai) и Эндрю Хауза (Andrew House). Естественно, деловитые майкрософтовцы налаживают Xbox Live, а «сотрудники Sony» отлеживаются в гамаках и, в итоге, выкидываются Трампом на улицу. Очень смешно, если вы любитель Xbox, знающий в лицо менеджмент дорогой сердцу компании. Так или иначе, удачливая тройца предстала перед аудиторией во плоти и продолжила рассуждать на тему превосходства их консоли, аккуратно

лавируя вокруг потенциально интересных тем и представляя Unreal Championship 2, Star Wars: Republic Commando и Fable. Далее последовало оглашение подробностей о небольших изменениях в сервисе Xbox Live и презентация Live Chat (желающим оценить прелесть видеотелефонии понадобятся Xbox, USB-камера и широкополосное соединение). Публика оживилась на демонстрации многопользовательской битвы в Halo 2 (штатовский релиз 9 ноября) – Джо Стейтен (Joe Staten) и Макс Хоберман (Max Hoberman) познакомили собравшихся с новыми видами оружия, особенностями боя и слегка изменившейся тактикой.

Fable (Xbox). Дизайнеры, трудящиеся под началом Питера Молине, живописуют мир влюбленных уродцев.





Dead or Alive Online (Xbox)

■ Приятно было лишний раз взглянуть на Resident Evil 4 (GC) у Capcom – команда Синдзи Миками (Shinji Mikami) переработала всю концепцию сериала, превратив врагов из тупых неповоротливых зомби в наделенных интеллектом коварных хитрецов; да и по качеству дизайна и графики четвертый «Резидент» на выставке, пожалуй, мало с чем можно было сравнить. Осталось Capcom покончить с порочной политикой GameCube-эксклюзивов, принесшей ей столько убытков... кстати, игравшей Killer 7 нигде не было видно, а Devil May Cry 3 (PS2), несмотря на сногшибательный вступительный ролик, подозрительно напоминала вторую часть.



Неожиданное появление Мохаммеда Али было встречено громкими аплодисментами.



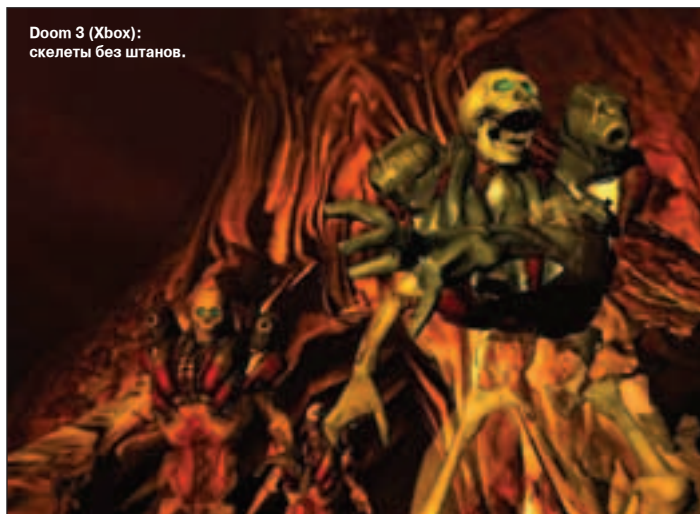
■ Одним из главных разочарований выставки стала Sega, делившая вместе с Acclaim непрестижный зал Petree Hall. Ключевой новостью ютившейся на отшибе компании стало известие о заключении договора на издание Matrix Online – сетевого проекта, заметно потерявшего в цене после выхо-

После показательного выступления акробатов из Bungie прессу ждали многообещающие ролики онлайн-версии Dead or Alive Ultimate, страдающего от потери кадров Xbox-варианта Doom 3 и явно клонированной с Gran Turismo Forza Motorsport, а на том все и закончилось.

для разработчиков (имеется в виду, очевидно, мистическая инициатива XNA, суть которой сейчас вряд ли может внятно объяснить даже Билл Гейтс) и повсеместным заключением взаимовыгодных договоров о партнерстве. Нет, что вы, какая еще Xbox 2? Говорите, грозилась явиться миру строго в 2005 году? Путаєте, наверное. Смотрите, какой у нас Xbox Live замечательный.

Стратегия компании, по Робби Баху, заключается в борьбе за лидерство в индустрии, и вождь первого места Microsoft собирается добиваться выпуском качественных игр, созданием удобного инструмента-

**SCEI: «ЖЕЛЕЗО» ИЗ БУДУЩЕГО**  
Утром следующего дня, как раз ког-



Doom 3 (Xbox): скелеты без штанов.



Рядом с нами за сценой наблюдал Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki), скандально известный автор Dead or Alive и Ninja Gaiden.

да последних фильмов кинотрилогии. Согласитесь, от Sega мы привыкли ждать более интересных новостей. Из всех показанных ими игр только Astro Boy (PS2), Virtua Fighter Quest (PS2) и Outrun 2 (Xbox)



выглядели не лишеными потенциала, все остальное сливалось в безликую серую массу. Где вещи уровня нового Virtua Fighter, Shenmue или Space Channel 5? Девушки на стенде Sega, и те выглядели расстроенными.

■ Monolith – команда, на чьем счету движок Lithtech и шпионская дилогия No One Lives Forever, а не сериал Xenosaga, – за закрытыми дверями показала нам проект F.E.A.R. (PC) – атмосферный, кинематографичный FPS с преобладающими элементами survival horror, причем в самом что ни на есть «азиатском» смысле слова – с уничтожающими спецназовцев грустными девочками, словно сошедшими с афиш японских фильмов ужасов.

■ Не раз уже подвергавшаяся насмешкам технология Phantom наконец-то предстала перед гостями E3 в виде готового «железа» – приставки к телевизору, позволяющей скачивать из сети и запускать PC-игры. Шутки шутками, а дизайн устройства, и особенно объединенной с «мышинным» полигоном беспроводной клавиату-



ры, действительно рассчитан на комфортное времяпрепровождение с любимой PC-игрой на диване перед телевизором. В Infinitum Labs планируют поддерживать сервис на плаву, реализовав схему оплаты контента сродни той, что при-



**На фоне того, что показывала Sony Computer Entertainment, язвительные насмешки Microsoft едва ли смотрелись к месту.**



Президент SCEE Дэвид Ривз (David Reeves) рассказывает об успехах компании.



да в город долетели все, кто благополучно не успел на конференцию Microsoft, стартовала пресс-конференция Sony Computer Entertainment America. На фоне того, что показывала Sony, насмешки Microsoft едва ли смотрелись к месту. Поговорим для профформы о преимуществах онлайн-гейминга (куда ж без него сейчас, тем более, когда число подписчиков сетевых сервисов для PS2 в Америке увеличивается на 100000 человек ежемесячно) и снижении американской розничной цены на PS2, президент компании Каз Хираи с гордостью продемонстрировал приглашенным журналистам то, ради чего они давились гостиничным ко-

фе и мчались на такси ни свет ни заря: осязаемую модель-прототип PlayStation Portable, «максимально близкую к финальному серийному варианту». Понятное дело, во плоти аппарат оказался предельно аппетитным: роскошный широкий экран с соотношением сторон 16:9 (480 x 272 пиксела), аналоговый джойпад, элегантные обводы корпуса, габариты, самую малость крупнее старого GBA, – PSP выглядит как устройство из научно-фантастического фильма о недалеком будущем. Объем памяти вырос до 32 Мбайт RAM и 4 Мбайт EDRAM, с задней стороны устройства располагается крышка привода UMD, порты Memory Stick и USB



**“Нападайте тогда, когда враг неподготовлен;  
появляйтесь там, где он этого не ожидает.”**

Сун Цзу «Искусство Войны»

# GROUND CONTROL

О П Е Р А Ц И Я « И С Х О Д »



Тактика боя, — и ничего лишнего



Беспрецедентные спецэффекты



Полностью на русском языке



**ПОЛНОСТЬЮ  
НА  
РУССКОМ ЯЗЫКЕ**

**MASSIVE**  
ENTERTAINMENT

**SIERRA**

Локализация и дистрибуция —  
компания «Софт Клуб».  
Москва, 1-й Хвостов пер.,  
д. 11 А, офис 211;  
тел. (095) 232 6952;  
e-mail: sales@softclub.ru

**PC  
CD-ROM**

“Один из самых  
вероятных претендентов  
на звание “игры года”  
PC Zone

“С нетерпением ждем  
финальной версии  
стратегического суперхита”  
PC Gamer



Оцените аналоговый джойстик под крестовиной.



нята в США сетями кабельного телевидения.

■ Пока зубры со своими PSP и DS готовятся сойтись в очередном бою, маленькая и юркая компания Tarwave тихонько продает свою портативную игровую консоль на базе Palm OS, Tarwave Zodiac, в Штатах и Европе. Игрушек под нее написано не то чтобы много, качеством они все больше так себе, но людям приходится по душе аккуратный дизайн, большой экран и 19000 совместимых с Palm OS программных приложений.

■ Телекоммуникационный гигант Nokia, тем временем, пытается поднять с колен гордое имя N-Gage, присовокупив к нему аббревиатуру QD, – забредавшие на стенд Nokia гости

2.0, гнезда для наушников и сетевого адаптера. Беспроводная связь с Интернетом и другими устройствами осуществляется по стандарту 802.11b. Загадки начались вместе с упоминанием о литий-ионной батарее (1800 мА/ч), мощности которой хватит на «два часа работы в режиме DVD-плеера и 10 часов игры». Означает ли это, что при игре PSP не считывает данные с диска, или, в лучших традициях Sony, нам опять назвали идеальные характеристики, недостижимые в реальной жизни? Хирансан лишь сказал, что продолжитель-

ность работы PSP от одного заряда будет аналогична той, какой могут похвастаться передовые портативные аудиоплееры, игровые системы и DVD-проигрыватели, – что, согласитесь, света на ситуацию не проливает. В качестве периферийных устройств для PSP запланированы наушники с миниатюрным пультом управления, микрофон, более емкая внешняя батарея, USB-камера, компактный GPS-датчик, любопытная прозрачная клавиатура, сумочка и ремешок для ношения на руке (спасает, когда аппарат случайно выс-

кальзывает из ладоней). В Японии и Штатах система появится в розничной продаже к концу текущего года, европейский запуск ориентировочно намечен на март 2005 года.

Официально завизированного списка PSP-игр мы так и не получили, хотя в показанном промо-ролике заметили кадры из находящихся в производстве Death Jr., Gran Turismo, Ridge Racer, Tony Hawk, Ape Escape, Syphon Filter, Armored Core, Darkstalkers, Wild Arms, RPG из серии Tales of..., Hot Shots Golf, Frogger,



Dynasty Warriors (PSP)



Ridge Racer (PSP)



Tales of Destiny II (PSP)



fgsdhhdghdghsd  
schdshgdghdshdshrthrhtrjrj



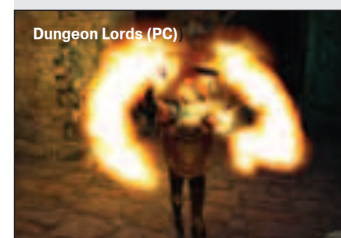
Для сотен журналистов и фотографов PSP стала самым привлекательным экспонатом выставки.

На E3 выставлялись черная, белая, желтая, серебристая, пятнистая PSP, а также модель с символикой Gran Turismo 4.



выставки воочию наблюдали с десяток неплохих проектов для обновленной платформы – среди них стильный FPS Ashen, классический аркадный шутер Virtua Cop от Sega, и фэнтезийная action/RPG Xanadu Next от японской команды Falcom. К сожалению, по сравнению с тем, что мы видели на DS и PSP, робкая 3D-графика на вертикальном экранчике N-Gage QD смотрится полностью устаревшей.

■ Издательство DreamCatcher Games, недавно одарившее всех релизом Painkiller, порадовало посетителей E3 на удивление солидной линейкой проектов для PC. Стратегия Superpower 2 предназначена для желающих подчинить весь мир своей воле, Dungeon Lords – RPG с видом от первого лица, которая должна понравиться поклонникам Wizardry, Besieger – перспективная RTS в средневековом сеттинге, а Cold War – приключенческий боевик от Mindware Studios. Кроме того, была анонсирова-



на Xbox-версия того самого Painkiller. У Dreamcatcher есть и особое подразделение, The Adventure Company, занимающееся исключительно изданием квестов. В представленную им линейку вошли Atlantis Evolution, Aura: Fate of the Ages, Dark Fall: Lights Out, Jules Verne 2, Riddle of the Sphinx 2 и The Lost Temple of Mu.

■ Знакомство с фаворитом компании Bethesda – мистическим шутером Call of

## Перенос всемирно известных блокбастеров вроде Gran Turismo в портативный формат выглядит абсолютно логичным шагом для SCEI.

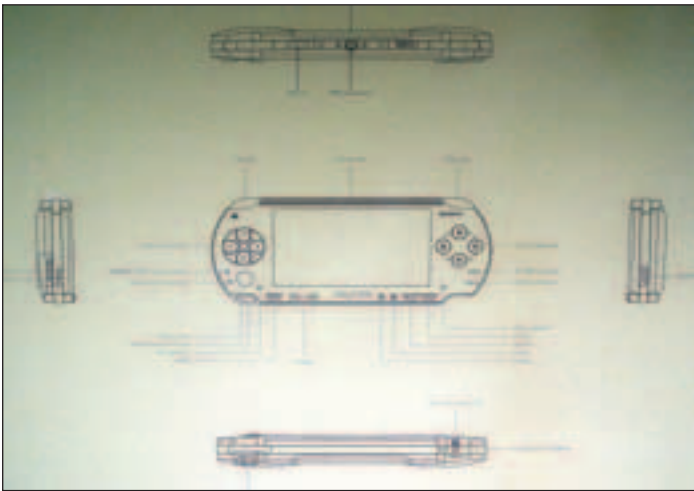
Spider-Man, WipeOut, MediEvil, Dynasty Warriors и отдельно представленную Konami пошаговую стратегию Metal Gear Acid, а Дон Мэтрик (Don Matrick) из вездесущей Electronic Arts объявил о разработке четырех игр, приуроченных к запуску PSP: NBA Street, NFL Street, Tiger

Woods PGA Tour и, естественно, Need for Speed Underground. Забегая вперед, отметим, что ни одна из них не была представлена на выставке в игравельной форме, а на осаждаемых вавилонскими толпами демо-юнитах в зале LACC крутились трейлеры фильмов «Человек-паук

2», Final Fantasy VII: Advent Children, музыкальные клипы и графические демо с небоскребами и резиновой уточкой – последняя, между прочим, была точной копией демки с презентации технологии PlayStation Next в 1999 году, только алгоритмы динамического освещения были значительно улучшены. Пока почти все анонсированные игры повторяют линейку проверенных PS2-хитов, и отдельные аналитики уже высказали опасения, что PSP предлагает нам «не будущее, а всего лишь мобильную версию прошлого». Думается, подобные высказывания преждевременны – на сентябрьской Tokyo Game Show мы наверняка увидим оригинальные игравельные проекты, а перенос всемирно известных блокбастеров в портативный формат выглядит абсолютно логичным шагом для SCEI. Последние десять минут были посвящены нудному перечислению технологий, используемых процессором Cell, и если бы мы не знали, что на его основе будет создано железо PlayStation 3, то наверняка бы заснули со скуки и пропусти-

Final Fantasy VII: Advent Children – первый фильм в формате UMD





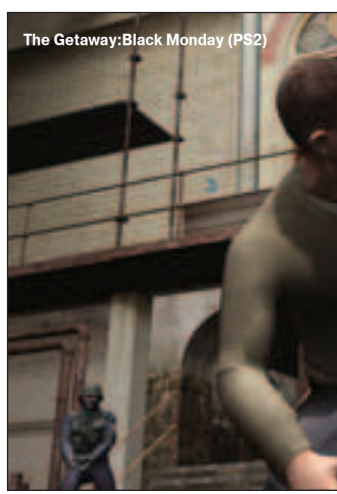
Cthulhu: Dark Corners of the Earth начиналось сразу у дверей выставочного центра. Плакаты этой игры украшали вход в Convention Center и не обратить на них внимание было просто невозможно. Помимо Call of Cthulhu посетители стенда могли опробовать новый гоночный симулятор IHRA Professional Drag Racing. Оба проекта должны увидеть свет в конце лета, и их выход запланирован одновременно на PC и Xbox.



■ Стенд Blizzard украшала внушительных размеров статуя гнома, вооруженного огромным ружьем. Пройдя мимо грозного стража, посетители выставки попадали на небольшую арену, где их ждали компьютеры с главным долгостроем компании – великим и ужасным World of Warcraft. В демонстрировавшейся версии был доступен лишь небольшой фрагмент этого творения. Но даже после непродолжительного и во многом поверхностного знакомства с игрой можно было сделать весьма положительные выводы о качестве главного хита Blizzard.

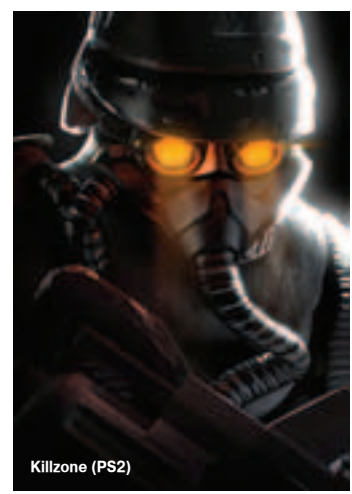
тили анонс разработанной IBM рабочей станции с Cell на борту, предназначенной для будущих создателей «цифрового контента новой PlayStation».

Европейское отделение SCEI дистанцировано от своих американских коллег, поэтому провело свою собственную конференцию, куда мы тоже были приглашены. Здесь говорили об успешном прорыве на новые территории, приводили в качестве примера локализованные версии игр (в том числе, и российского «Охотника на призраков»), рассказывали о планах поддерживать PS2 до 2010 года вне зависимости от появления новых платформ. PSP показали как-то мимоходом, сконцентрировав основные усилия на PS2-хитах осенне-зимнего сезона: Killzone, Gran Turismo 4, The Getaway: Black Monday, Jak III, Ratchet & Clank 3. Не отставая от Microsoft с ее Live Chat, показали пакет видеочата Eye Toy Chat, позволяющий общаться с абор-



## РУССКИЕ В ГОРОДЕ АНГЕЛОВ

Отечественные издатели и разработчики не могли порадовать гостей E3 собственными кинотеатрами, как Square Enix, или инсталляцией, имитирующей настоящие тропические джунгли, как Konami. Да и павильоны российских компаний уступали по размерам и пышности декораций стендам западных издательств. Но зато практически все представленные на выставке игры без малейшего преувеличения можно назвать стопроцентными хитами. Судите сами. 1С привез на E3 все свои главные проекты, среди которых были «В тылу врага», «Вивисектор» и многие другие игры, уже не раз упомянутые на страницах нашего журнала. Отдельное место на стенде 1С было отведено «Полету Фантазий» – одному из самых необычных игровых творений, впервые показанному на КРИ 2004. Попробовать себя в роли могучего дракона, бороздящего небесные просторы, могли все посетители выставки. Основной ударной силой компании Акелла стали суперпроекты Axle Rage и «Морской охотник». Несмотря на то что посетителей у стенда Акеллы было немного, все, кто смог вживую увидеть эти игры, остались довольны творением российских разработчиков. Руссобит-М привез на главную игровую выставку такие проекты, как «Власть закона» и «Фаза: исход». Кроме этих, уже известных нашим игрокам, творений на E3 была показана новая разработка создателей «Власти Закона» под названием «Альфа: Антитеррор». Игра повествует о борьбе бравых российских спецназовцев с силами мирового терроризма.



# Братья Пилоты

приключения продолжаются





■ От компании, специализирующейся на выпуске онлайн-игр RPG, трудно было ждать чего-то необычного. Неудивительно, что большинство проектов, демонстрировавшихся на стенде NCSOFT, принадлежали именно к этому жанру. Помимо великолепного Lineage II внимание публики привлекла весьма интересная игра с интригующим названием Tabula Rasa. Еще одно творение NCSOFT – Guild Wars могло похвастаться неплохой графикой и также не было обделено вниманием публики. Но многие посетители выставки заходили в уютный павильон разработчиков не только для того, чтобы посмотреть на игры. Начиная со второго дня выставки, любой желающий мог заполу-



нентами по всему миру посредством PS2 с Eye Toy, подключенной к Интернету по широкополосной линии. Вообще, было сделано все, чтобы уверить собравшихся журналистов и дистрибьюторов: PlayStation 2 в ближайшие несколько лет никуда не денется, темпы ее продаж постоянно растут, равно как и количество разрабатываемых для нее игр, сервисов и технических решений. Когда представители Microsoft в прошлом году объявили, что Xbox 2 не за горами, SCEI сразу же выступила с заявлением, что не собирается приос-

## NINTENDO DS – ЖИВЬЕМ!

Отстояв небольшую очередь на стенде Nintendo, мы оказались в темном помещении, где с нами сначала пообщалась голова Марио на экране, а потом и сам человек, больше пятнадцати лет говорящий за усатого водопроводчика в играх и рекламных клипах, – актер Чарльз Мартинет (Charles Martinet). Раздав всем светящиеся стилисы, он провел нас в комнату с двумя десятками Nintendo DS, где были запущены игральные демо PictoChat, Bomberman DS Metroid Prime: Hunters, Pac 'n Roll, Mobile Suit Gundam Seed, Pikachu Demo, Sonic E3 Demo, Submarine Demo, Super Mario 64x4, Table Hockey, Special Effects Demo и Yu-Gi-Oh: Nightmare Troubadour. Десятиминутный сеанс игры убедил в одном: Nintendo DS – система, совершенно отличная от всего, что до сих пор появлялось на рынке портативных игровых устройств. Вопрос в том, насколько удачно отличительными особенностями аппарата смогут воспользоваться разработчики.

Неуклюжий корпус, как нас заверили, может еще подвергнуться изменениям, поэтому предъявлять к нему какие-то претензии нет смысла. Система оснащена двумя экранами размером 256 x 192 пикселей (240 x 160 у GBA), удобной цифровой крестовиной, четырьмя основными кнопками, двумя кругляшками-шифтами и кнопками Start/Select. Гнездо для наушников расположено рядом с выключателем питания и регулятором громкости. В новой системе два слота – для DS-игр, записываемых на карточки, напоминающие SmartMedia (емкостью в 1 гигабит), и для старых картриджей для GB, GBC и GBA, с которыми DS полностью совместима. Это не может не навредить на мысль о том, что компания все-таки видит DS в качестве приемника GBA, а не системы, существующей параллельно, – сотрудники Nintendo такие вещи, разумеется, не комментируют.

Нижний экран реагирует на нажатия палочкой-стилусом, микрофон используется в играх для распознавания речи, а Bluetooth и Wi-Fi позволят игрокам соревноваться и перекидываться рисунками или текстовыми сообщениями, не соединяя свои DS линк-кабелями. Показанные демо-версии позволили краешком глаза заглянуть в мир инноваций и оригинальных игр, которые обещает нам Nintendo. Многопользовательский дуэльный FPS Metroid Prime: Hunters, к примеру, построен так, что на нижнем экране отображается трехмерная картинка уровня, а на верхнем – плоская карта. Управляется персонаж сочетанием нажатий на

крестовину (ходьба, стрейф) и движений стилусом (стрельба, развороты). В Pac 'n Roll от игрока требуется рисовать стилусом стены перед прожорливым Пэк-меном, Super Mario 64x4 стал переработкой первого уровня Mario 64, где врагов можно «лопать», обводя их стилусом в кружки, а Pikachu Demo позволяет общаться с желтым крысенышем посредством микрофона. Разумеется, какие-то демки лучше используют преимущества новой системы, какие-то чуть хуже – очевидно, то же самое будет с играми, которые мы увидим уже на TGS.

Если PSP, в сущности, является прекрасным портативным медиацентром, ориентированным на привычные нам, отлично зарекомендовавшие себя формы развлечений: кино, музыку и видеоигры, то Nintendo DS призван революционизировать игровые концепции, дать волю разработчикам. Нет сомнений, что Nintendo постарается поддержать платформу всеми доступными силами, но вот хватит ли смелости и фантазии сторонним разработчикам создавать качественно новые игры – покажет время. В злополучном Virtual Boy тоже хватало инноваций, ему также прочили революционный статус, однако судьба рассудила иначе. Давайте, впрочем, дадим DS шанс, которого эта уникальная система, безусловно, заслуживает.

Поддержка DS различными издательствами выглядит внушительно. Вдобавок к перечисленным ниже играм над пока неназванными проектами ведут работу Atari, Bandai, FromSoftware, Hudson Soft, Majesco, Team Ninja и Vivendi Universal.

Animal Crossing DS (Nintendo), Bomberman (Hudson Soft), Dragon Ball Z (Banpresto), Dragon Quest Monsters (Square Enix), Dynasty Warriors (Koei), Egg Monster Heroes (Square Enix), Final Fantasy: Crystal Chronicle (Square Enix), Frogger 2005 (Konami), Gyakuten Saiban (Capcom), Mario Kart DS (Nintendo), Mega Man Battle Network (Capcom), Metroid Prime: Hunters (Nintendo), Mobile Suit Gundam Seed (Bandai), Monster Rancher (Tecmo), Mr. Driller (Namco), Need For Speed (Electronic Arts), New Super Mario Bros. title (Nintendo), Nintendogs (Nintendo), One Piece (Bandai), Pac-Pix (Namco), Pac'n Roll (Namco), PictoChat (Nintendo), Project Rub (Sega), Rayman (Ubisoft), Sonic E3 Demo (Sega), Spider-Man 2 (Activision), SpongeBob SquarePants (THQ), Super Mario 64x4 (Nintendo), Viewtiful Joe (Capcom), WarioWare, Inc. DS (Nintendo), Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour (Konami).

танавливать поддержку PS2, и сейчас компания продолжает придерживаться выбранного курса. Зачем резать курицу, несущую золотые яйца? Даже создав еще одну платформу, по качеству графики вполне сопоставимую с PS2, в Sony позаботились, чтобы она не стала конкурентом существующей консоли: геймеры не потеряют интереса к PS2, приобретя портативную PSP, – слишком разный игровой опыт предлагают эти системы.

### NINTENDO: РЕВОЛЮЦИЯ И

### КАРТОННЫЙ МЕЧ МИЯМОТО

Пресс-конференция Nintendo началась с пламенной речи главы по маркетингу американского отделения компании, Реджи Филс-Эма (Reggie Fils-Aime), которой он напугал всех до чертиков. Когда на сцену взбирается великан, своим грозным видом напоминающий то ли американского футболиста в отставке, то ли дублера реслера «Скалы», и начинает выкрикивать в оробевшую толпу корпоративные лозунги, хочется вжаться в кресло и сделать вид, что ты оказался тут совсем случайно.

Запугивание прервалось показом трейлеров Metroid Prime 2: Echoes, Starfox, и Resident Evil 4 для GameCube, символизирующих «новый день для Nintendo». После чего г-н Филс-Эм вспомнил, что «есть геймеры моложе вас, которые живут ради Марио, Йоши и покемонов». Дальше главный маркетолог изловчился и пнул конкурентов, заметив, что «один из наших соперников – японский производитель, охотящийся за всеми вашими деньгами, отложенными на развлечения; а другому наплевать на то, что вы де-



«Голос» Марио, Чарльз Мартинет. Это ему принадлежит легендарное «It's a meee, Maario!»



Иногда действие на экране можно заслонить рукой со стилусом – с этим маленьким неудобством приходится мириться.



Metroid Prime: Hunters



Mario Kart DS



лаете, пока вы это делаете в его операционной системе». Наконец, квадратного человека сменил вице-президент Джордж Харрисон (George Harrison), выложивший сухие факты: GameCube – единственная консоль в Штатах, чьи продажи выросли по сравнению с прошлым годом (конечно же, благодаря снижению цены до \$99), а «средний сферический владелец GC в вакууме» стоит на втором месте по количеству игр в своей коллекции (12,8 штук) после обладателя PS2. Говоря о предстоящем запуске PSP, Харрисон спокойно напомнил о том,

что только в США живут 25 миллионов владельцев GBA и Sony придется крепко постараться, чтобы заставить этих геймеров изменить свои предпочтения. Речь вице-президента завершился показ геймплея Donkey Kong: Jungle Beat (затягивающий платформер, использующий бонго-контроллер от японской Donkey Konga) и Advance Wars: Under Fire (обретая трехмерность, военная стратегия стала похожа на Command & Conquer, управляемую на манер Pikmin) для GC. На сцене вновь появилась грозная фигура Реджи Филс-Эма, выхватив-



Сатору Ивата с уверенностью смотрит в будущее подконтрольной ему Nintendo.

шего из кармана нечто, оказавшееся новой портативной системой Nintendo DS. Как выяснилось, аббревиатура в названии символизирует не только словосочетание «dual screen» (двухэкранный), но и «developer's system», то бишь систему, максимально ориентированную на разработчиков игр. Вышедший на публику президент всея Nintendo, Сатору Ивата (Satoru Iwata), предостерег от опрометчивых суждений и предложил всем сначала опробовать DS в деле, а потом уже определяться в своем отношении к этой системе. Действительно, внешне аппарат выглядит достаточно кургузо и неуклюже, однако все прелести использованных технологий должны раскрыть написанные специально для DS игры. Два экрана способны отображать трехмерную графику на уровне PS one, а распознающий голос микрофон, чувствительность экрана к нажатию и поддержка беспроводной связи на расстоянии в десяток метров позволяют не только реализовать принципиально новые игровые концепции, но также применять DS в качестве коммуникационного устройства (например, ученики смогут пересылать друг другу записочки прямо во время урока, незаметно для учителя). Несмотря на заверения Иваты-сан, реакцией зала были смущенные аплодисменты, открыто говорящие о том скепсисе, с которым аудитория встретила анонс DS, – особенно учитывая презентацию футуристичной PSP, состоявшуюся несколькими часами ранее. Тем временем, глава Nintendo говорил вещи, крайне важные для понимания политики компании. DS – не просто более функциональная игровая система, это принципиально новый способ общения с игрой; платформа для экспериментов, так необходимых в условиях многолетнего концептуального застоя индустрии. «Время, когда количество лошадиных сил являлось решающим, подходит к концу, – сказал Ивата, – мы готовы создавать беспрецедентные игры, Nintendo в данный момент работает над новой системой, которая совершит революцию в видеоиграх. Я мог бы пред-

читать совершенно уникальный сувенир – банку кока-колы с изображением эльфийки из Lineage II. К сожалению, сей ценный подарок достался не всем геймерам, и многие так и ушли несолоно хлебавши.

■ Novalogic продолжила знакомить посетителей E3 с проектами серии Delta Force. Большая часть показанных игр представляла собой версии знаменитых Black Hawk Down и Black Hawk Down: Team Sabre, перенесенных с PC на PlayStation 2 и Xbox. На нескольких компьютерах крутилась демка нового мультиплеерного хита – Joint Operations: Typhoon Rising. Действие игры происходит в Индонезии в бли-



Joint Operations: Typhoon Rising

жайшем будущем, геймер в ней сможет управлять различными видами боевой техники – наземной, морской и воздушной. Кроме проектов для «больших» платформ, компания привезла на E3 модификацию Black Hawk Down для мобильных телефонов.

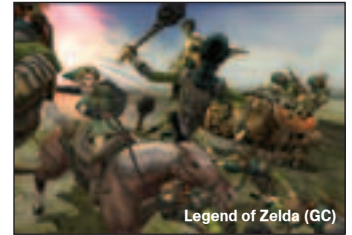
■ Традиционно сильную подборку проектов представили разработчики из южной части Страны утренней свежести. Расположившись в Kentia Hall аккурат рядом с нашими соотечественниками, они наглядно доказали, что умеют делать действительно впечатляющие и исключительно оригинальные игры. К примеру, в симуляторе XTango: Shuffling Roses (Xbox) одному или двум геймерам предлагают станцевать танго лучше компьютерных соперников, для чего не-



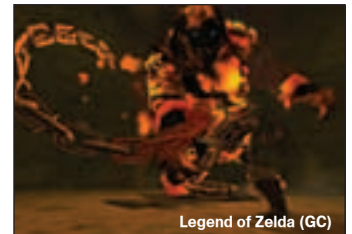
XTango Shuffling Roses (Xbox)

обходимо нажимать вовремя определенные комбинации кнопок, при этом в отличие от игр вроде Dance Dance Revolution допускается определенная свобода действий, а все происходящее необыкновенно красиво отображается на экране.

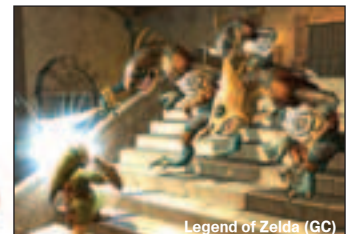
■ Американское военное ведомство продолжает раскручивать проект America's Army (PC). Перед входом на E3 красовался вертолет, с которым мог сфотографироваться любой желающий, там же бродили и бравые американские воины. Диски с игрой лежали в огромных коробках и раздавались, как и положено, бесплатно, так что мы прихватили с собой десяточек – для ознакомления. Гвоздем программы же стала сценка, имитирующая высадку воздушного десанта на здание и проведение маленькой эффектной спецоперации. Все это здорово напоминало кадры из фильма Black Hawk Down. К слову, когда мы попросили одного из спецназовцев передать привет россиянам, он так замаялся и покраснел, что нам его стало немного жаль.



Legend of Zelda (GC)



Legend of Zelda (GC)



Legend of Zelda (GC)

## Запугивание прервалось показом трейлеров Metroid Prime 2: Echoes, Starfox, и Resident Evil 4, символизирующих «новый день для Nintendo».

тавить вам технические характеристики этого аппарата, но они ничего не значат – будущее за инновациями и воображением, и отныне Nintendo будет создавать только новые, уникальные концепции, такие как DS».

хивающий точно такими же мечом и щитом! Что тут было! Толпа ликования так, словно у каждого разом случился день рождения, и ему подарили то, что он просил. Не переставая бряцать оружием, Миямото ухмыльнулся и прокричал: «Даже через восемнадцать лет легенда

Zelda не перестает изменяться! Мы перенесем вас в суровый мир, где Линк вырос. Чтобы повзрослеть, Линк не должен останавливаться – не могу остановиться и я!». Сказав это, довольный кудесник исчез в облаке дыма, а зал разом описался от восторга. ■

Занавес опустился, и на огромном экране мы увидели кадры фэнтезийного эпика, вскоре идентифицированного как новая часть Zelda для GameCube, – но вместо карикатурного мультяшного Линка из Ocarina of Time на экране эффектно нарисовался ловкий эльфийский воин, напоминающий свою ипостась из Soul Calibur III! Зал взорвался аплодисментами и криками ликования. Обновленный Линк взмахнул мечом. Зал ахнул. Линк исчез, и во вспышке света на сцену выскочил Сигеру Миямото – разма-

## ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ!

Читайте заключительную часть репортажа с E3 2004 в следующем номере «Страны Игр»! Мы не только познакомим вас с линейками игр, представленных компаниями-фаворитами, – Electronic Arts и Square Enix, Namco и Capcom, Ubisoft и Activision – но и расскажем о настоящих жемчужинах, по тем или иным причинам не удостоившихся пристального внимания других журналистов, – а таких проектов на выставке было немало! Если вы хотите быть в курсе того, во что весь мир будет играть в ближайшие двенадцать месяцев, – не пропустите следующую «Страну»!



Редакция выражает благодарность компании iRu за техническую поддержку, оказанную делегации «СИ».





# ЗАКАЧАЙСЯ!

Теперь  
и для  
абонентов  
МТС!

Отправьте SMS-сообщение с кодом понравившейся Вам мелодии или изображения на короткий номер 8181 (Билайн) и МТС), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дю» и Северо-западный GSM), например SI[пробел]12345 и сохраните полученный элемент.

## WE WIZARD

Nokia: все модели, кроме 8110. Samsung: C100 E100 P100 E400 P400 V200

Larger Than Life	Backstreet Boys	Siemens	Nokia/Samsung	Motorola
I Want It That Way	Backstreet Boys	SI 48804	SI 8206	SI 20055
Everybody	Backstreet Boys	SI 48803	SI 2250	SI 48787
Stronger	Backstreet Boys	SI 48805	SI 48788	SI 48789
The Way I Am	Britney Spears	SI 48807	SI 6108	SI 26108
Ohmms	Eminem	SI 38402	SI 2132	SI 22132
Marshall Mathers	Eminem	SI 48809	SI 48790	SI 48773
Uh Poco De Amor	Eminem	SI 48811	SI 48792	SI 48775
The First Cut	Shakira	SI 48795	SI 48778	SI 48759
Is The Desert	Sheryl Crow	SI 48796	SI 48779	SI 48780
In the shadows	The Rasmus	SI 46555	SI 42080	SI 48549
В этом ты профессор	Виа Гра	SI 48802	SI 48785	SI 48786
He надо	Виа Гра	SI 48801	SI 48784	SI 48785
Мир, о котором я не знала до тебя	Виа Гра	SI 48800	SI 48783	SI 48784
Бригада	Тема из к/ф Бригада	SI 85669	SI 41755	SI 41747
Du Hast	Rammstein	SI 85670	SI 41757	SI 41749



## ШЕПТЫ КИРМИКИ

Nokia: 3100 3200 3300 5100 5140 6100 6200 6220 6230 6610 6600 6620 7200 7210 7250 7250 70 Sony Ericsson: T610 T615 T630 Z200 Z200 Motorola: V295 V180 V220 C380 E365 Siemens: C5 Samsung: S100 S500 V200 P400 X400 E700 E100 P100 D100 P500


## АНТИМОЯ ПАВ МОКН И SIMPSON

Nokia: все модели, кроме 8110. Samsung: C100 E100 P100 E400 P400 V200


## КИРМИКИ ПАВ МОКН И SIMPSON

Nokia: все модели, кроме 5110, 6110, 6150, 6910 Nokia: 3330, 3410, 3610, 6210, 6510, могут использоваться картинки в режиме "Screen savers"  
Samsung: C100 E100 P100 E400 P400 V200 N620 T100


## АНТИМОЯ ПАВ СЕРЕН

Siemens: A60 A65 C45 C55 C60 C62 S45 SL45 M50 MT50 ME45 MC60


## СЕРЕН СЕРЕН АНТИМОЯ

Nokia: все модели, кроме 3530, 3585, 6650, 8910 Samsung: A400

Отправьте SMS на номер 8181, например, SITAG Sasha 1, или СИТАГ Саша 1, сохраните полученный элемент. ВНИМАНИЕ: после СИТАГ (СИТАГ) и перед цифрой (1.2.3) должен стоять пробел. Используйте в сообщении только латинские или только русские буквы. Слово не должно быть длиннее 9 символов.

Sasha	Sasha	Sasha	Oleg	Oleg	Oleg
SITAG Sasha 1	SITAG Sasha 2	SITAG Sasha 3	СИТАГ Овер 1	СИТАГ Овер 2	СИТАГ Овер 3

## ИЗНАЧУПЛЕТЕ АНТИМОЯ

Nokia: 2300 3200 3300 3510 3510 3530 3650 3660 5100 5140 6010 6100 6200 6220 6230 6600 6610 6650 6800 6820 7200 7250 7250 7600 7660 N-GAGE Sony Ericsson: P100 T300 T310 T610 T230 Z200 Z200 P900 Motorola: C150 T720 T720 T725 V300 V300 V500 V600 A635 E380 C370 C450 C550 A700 MPX200 V295 V150 V600 V750 V80 V878 V180 V220 V400 C380 A630 A1000 E1000 V1000 Siemens: S55 C55 A55 SL55 M55 MC60 C60 C62 SX1 U10

Бригада	Тема из к/ф Бригада	SIWAP 85644
Варвара	Бригада	SIWAP 85650
Последний Герой	Бит-2	SIWAP 85649
Океан и три реки	Виа Гра,	SIWAP 72048
	В Меладзе	
Take On Me	A-ha	SIWAP 88191
Who Let The Dogs Out	Baha Men	SIWAP 82500
Freestyler	Bornfunk MC'S	SIWAP 88145
Going under	Evanescence	SIWAP 81797
Sacrament	HIM	SIWAP 85645
Faint	Linkin Park	SIWAP 35738
One Step Closer	Linkin Park	SIWAP 83148
Numb	Linkin Park	SIWAP 81874
Alive	P.O.D.	SIWAP 54690
Du Hast	Rammstein	SIWAP 85646
Sonne	Rammstein	SIWAP 54687
Mad About You	Sting	SIWAP 68155
In the shadows	The Rasmus	SIWAP 54888
5th Symphony	Beethoven	SIWAP 80185
Крестный отец	Тема из к/ф	SIWAP 85647
Миссия невыполнима	Тема из к/ф	SIWAP 31015
Kim	Eminem	SIWAP 48867
Я Не Вернусь	Виа Гра	SIWAP 42615
Alive	P.O.D.	SIWAP 54690
For An Angel	Paul Van Dyk	SIWAP 54691
Marshall Mathers	Eminem	SIWAP 48868
My generation	Limp Bizkit	SIWAP 82287

## САМЫЕ ПРИКОЛЬНЫЕ АНЕКДОТЫ И ШУТКИ

Хотите получить анекдот или прикольный стишок? — отправьте SMS с текстом SI hot или SI spice на номер 8181. На каждый последующий запрос Вы получите новый анекдот или прикольный стишок. ВНИМАНИЕ: перед словами hot или spice должен стоять пробел!



Смарт-доступ абонентам Билайн доступен в регионах: Московский, Центральный и Северо-Западный, Северо-Западный, Приволжский, Дальний Северо-Восточный, Сибирский, Уральский.  
Стоимость любого звонка составляет 50 коп. без учета налогов. Доступ на WAP возможен только при наличии тарифного плана, позволяющего в течение периода вызова пользоваться услугами. По всем вопросам обращайтесь по горячей линии 8181. Подробные инструкции вы можете найти на сайте www.8181.ru





■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: RPG  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts ■ РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2005 года

<http://www.swkotor.com>

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



▶ Разработчики уделяют огромное внимание игровому окружению: любая голограмма должна соответствовать духу Звездных Войн.



▶ Надвинутый на глаза капюшон придает персонажу таинственности.

## ▶ НЕПОЛНЫЙ СПИСОК НОВЫХ FORCE POWERS

Разработчики обновили эффекты практически всех старых джедайских «заклинаний»: известные вам по первой части Force Powers заиграют новыми красками. Кроме того, в игру было добавлено несколько новых спецспособностей. Вот некоторые из них:



- Force Sight – позволяет видеть сквозь стены и закрытые двери, а также однозначно определять приверженность NPC к Темной или Светлой стороне.
- Battle Meditation – воодушевляет соратников на подвиги, повышает их боевые умения. В оригинальной игре этой способностью обладала Bastila, во второй части Battle Meditation сможет использовать и главный герой (только ее действие будет немного слабее).
- Force Rage – «заклинание» Темных Джедаев, повышает эффект других Force Powers.
- Force Clairvoyance – позволяет заглянуть в будущее и увидеть события, которые произойдут через некоторое время.
- Force Crush – наносит сокрушающий удар по телам противников, причиняя страшные повреждения.



столь тяжелое знамя? Не извольте беспокоиться, новые разработчики не обманут ваших ожиданий. Подробности читайте ниже.

### ▶ ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКОЙ

Во-первых, сразу же следует сказать, что обсидиановцы – далеко не новички в деле создания качественных игр (смотрите врезку). Во-вторых, на вооружение они взяли лозунг «если пипл хавает, то зачем чего-то придумывать?». Грубовато, конечно, но подумайте сами: хотите вы изменений в механизме, который и без того работает идеально? Поэтому заранее настройтесь увидеть все

тот же первый KOTOR, подвергнутый тонкой настройке и снабженный новым эпическим сюжетом. Взять хотя бы движок. Графическая технология первой части послужила основой и для сиквела. Изменений здесь минимум: будут добавлены дополнительные погодные эффекты да усложнена анимация персонажей в боевом режиме (по мере роста героев в уровнях их движения станут более разнообразными и убийственными). Также заново анимируют и расширенный набор Force Powers. Кроме того, разработчики говорят об усилении визуальной разницы между Xbox и PC-версиями. Все-таки мощности персональных компьютеров

подросли, а потому увеличение детализации на PC выглядит вполне обоснованно. Да и интерфейс на данном этапе является почти полной копией старого, если не считать косметических изменений, вроде спецкнопки, позволяющей быстро переключаться между различными сочетаниями брони и оружия (правда, комбинаций будет всего две). Но это все техническая сторона дела, давайте перейдем и к лирике.

### ▶ НАДЕЖДА ОРДЕНА

Если вы всей душой прикипели к собственноручно воспитанному Джедаю, то я вам не завидую. Ибо во второй части нас ожидает новый

первоуровневый герой. Разработчики посчитали, что связать различные варианты развития оригинального сюжета с продолжением довольно проблематично. Поэтому история KOTOR II начинается спустя пять лет после окончания событий первой серии. Между прочим, новый персонаж – Джедай, правда, разжалованный и изгнанный из Ордена неизвестно за какие грехи. Пошатавшись по разным мирам, наш герой возвращается в Республику и видит полнейший беспредел... Орден фактически прекратил свое существование, а Академия Джедаев на Дантуине (Dantooine) уничтожена. Мало того,

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



▷ Низкоуровневому персонажу лучше всего тренироваться на кошках.



▷ Искусство владения двумя световыми мечами одновременно – эффектно и эффективно.



▷ Открытые пространства, по крайней мере, пока выглядят беднее замкнутых.

ему, как чуть ли не единственному представителю Ордена (хоть и бывшему) в этом секторе галактики, угрожает опасность со стороны Ситхов. Учитывая сложную судьбу персонажа, ему предстоит покопаться в себе и определиться, на чьей же стороне он будет играть в этой партии.

Но для начала нашему Джедаю необходимо решить пару более прозаичных задачек. Во-первых, починить Ebon Hawk. Как свела судьба главгероя со знаменитым космическим кораблем из первой части, разработчики умалчивают. Зато достоверно известно, что персонажу придется изрядно повертеться на стартовой планете Peragus (все же в KOTOR II обещано семь различных миров), чтобы собрать достаточно денег на ремонт. Во-вторых, нашему подопеч-

ному имеет смысл выполнить миссию по возвращению своего «лайт-сабера», который у него отобрали при изгнании из Ордена. Это обязательно – ведь можно купить или самому смастерить себе хорошее оружие, – но, как известно каждому поклоннику «Звездных войн», родной меч в руках хозяина способен творить чудеса.

## ➤ О ПОЛЬЗЕ ДРУЖБЫ

Внутренний игровой механизм разработчики оставили практически неизменным. Напомним, что в качестве ролевой системы в KOTOR использовался существенно усеченный вариант настольной Star Wars D20 System (все ее тонкости можно изучить на страничке [http://db.gamefaqs.com/console/xb/box/file/star\\_wars\\_kotor\\_d20\\_rules.txt](http://db.gamefaqs.com/console/xb/box/file/star_wars_kotor_d20_rules.txt)). Речь лишь идет о некотором



## ➤ LIGHT SIDE VS. DARK SIDE

Всем престиж-классам соответствуют реальные прототипы из знаменитой киноэпопеи. Например, Yoda, способный вдохновлять соратников на подвиги, является ярким представителем Jedi Master'a. А Darth Maul, в совершенстве владеющий искусством боя любым видом оружия и знающий все темные Force Powers, – это типичный Sith Marauder.



**ИГРА УЖЕ ПРАКТИЧЕСКИ ГОТОВА:  
ОКОНЧАНИЕ РАБОТ НАД СОДЕРЖАНИЕМ  
ЗАПЛАНИРОВАНО АККУРАТ НА КОНЕЦ ИЮНЯ.**



▷ В KOTOR II будет целая локация, набитая враждебно настроенными по отношению к вам дроидами различных мастей и размеров.

# ПОВЕЛИТЕЛЬ МАГИИ

Тяжелый момент для мощного государства, смерть мага-правителя. Империя погрузилась во мрак и хаос – борьба за власть ослепила даже самых мудрых претендентов на трон. В самом сердце некогда великой Империи магии при таинственных обстоятельствах исчезают целые отряды солдат, начинаются кровопролитные набеги нечисти на мирные поселения...

Отправляйтесь в самые потаенные места Империи без страха, и да придёт с вами сила Великого мага!



- Детально прорисованная графика
- Огромные тактические возможности начиная с осады старинных замков и заканчивая отчаянно продуманными ловушками в лесах
- Инновационный подход – значительно улучшен искусственный интеллект
- Боевые отряды теперь могут повышать уровень, получать опыт и улучшая способности, а также строить и укреплять лагеря
- Различные уровни сложности

- Более 120 заклинаний
- Главная сюжетная линия расширится благодаря большому количеству основных и дополнительных заданий
- Игровой мир впечатляет своим разнообразием: возможность провести свое войско по заснеженным горам, горячим пустыням, зеленым холмам и бескрайним дугам
- Уникальные герои, а также около 80 видов основных солдат

Дополнительная информация об игре на сайте:

[www.mayhem.sk](http://www.mayhem.sk)

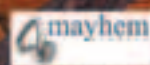
«Повелитель магии» – забавная и многообещающая игра... Она настолько захватывает, что я играл на протяжении 10 часов, пока не остановился для того, чтобы поесть».

Gamers Hell



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

© Mayhem Studios, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО 'Новый Диск' тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru.





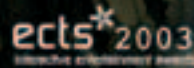
ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...

# FARCRY™



[www.farcry-thegame.com](http://www.farcry-thegame.com)  
[www.farcry.ru](http://www.farcry.ru)

Лучшая зарубежная игра от лучшего локализатора

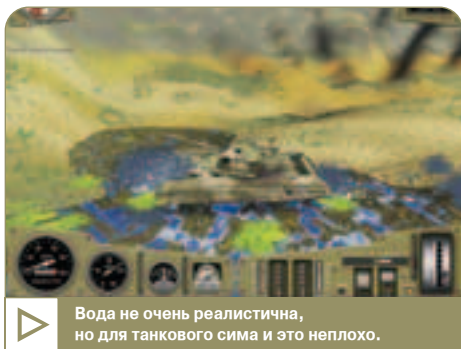


Товар сертифицирован. По вопросам поставки продукции обращайтесь по тел.: (045) 700 90 91, e-mail: [bukey@bukey.ru](mailto:bukey@bukey.ru)

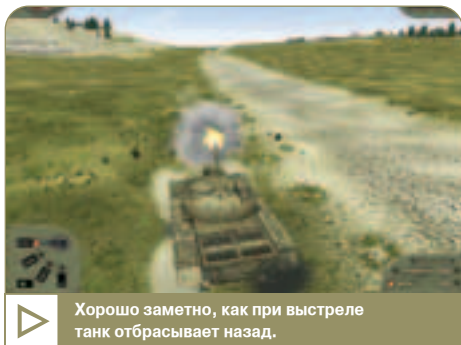


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: «Дискавери»  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: CrazyHouse ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 3  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2004 год

<http://t72.iddk.ru>



▶ Вода не очень реалистична, но для танкового сима и это неплохо.



▶ Хорошо заметно, как при выстреле танк отбрасывает назад.



▶ Обратите внимание, как дотошно подошли разработчики к реализации стрельбы: над башней можно заметить гильзу, вылетающую после выстрела.

# ТАНК Т-72: БАЛКАНЫ В ОГНЕ

## ТРИ ТАНКИСТА

**ИГОРЬ «MHARRY» МЕЛЬНИК**  
[mharry@ngs.ru](mailto:mharry@ngs.ru)  
**АЛЕКСАНДР СТОЛОВОЙ**  
[rosomaha@land.ru](mailto:rosomaha@land.ru)

**Б**алканы – «пороховая бочка» Европы. Это утверждение было доказано в очередной раз в начале 90-х, когда разваливающаяся Югославия снова стала полем боя.

На фоне ослабления советского влияния, «бархатных революций» в странах Восточной Европы началось восстание в Хорватии и Словении. К власти пришли националисты, умело управляемые немецкими политиками. Словения отделалась малой кровью, а в Хорватии шли жестокие бои с применением авиации, артиллерии и бронетехники. Годом позже боснийские мусульмане при активной поддержке США и Турции тоже вспомнили о своем «праве на самоопределение». Началась самая нас-

тоящая гражданская война, где бывшие соседи и друзья сражались не на жизнь, а на смерть. Удивительно, но столь масштабный конфликт западными игропрактиками практически не освещался. Впрочем, как и отечественными. Навскидку можно вспомнить лишь Soldier of Fortune, где сербы были представлены в роли беспощадных извергов, которые, разве что, кровь младенцев не пьют. Тем более удивительно появление танкового симулятора, посвященного событиям той войны. Как и то, что создается он разработчиками с постсоветского пространства.

### ▶ СДЕЛАНО ПРОФЕССИОНАЛАМИ

Компания CrazyHouse – далеко не новичок в столь узком жанре. Разработчики участвовали в создании программно-технического комплекса «Тренажер экипажа танка Т-80»,

что позволило им избежать досадных огрехов и ошибок, которыми изобилует большинство танковых симуляторов. Основной упор в игре делается на реалистичную физику движения, выстрелов и попаданий. Приятно, когда за дело берутся профессионалы. Любители танковых симов редко встречаются в природе. Основной массе куда больше нравится летать, чем ползать. Управлять танком непросто – экипаж состоит как минимум из трех человек (водитель, наводчик и командир). «Рулить» боевой машиной, а также стрелять из пушки и успевать отслеживать ситуацию для одного человека задача почти непосильная. Возникает порочная практика: создатели ударяются либо в максимальный реализм (но игра становится малоинтересной), либо идут по пути упрощения (тогда проект перестает быть симулятором). Круг замыкается.

Удастся ли создателям Т-72 найти золотую середину? Это мы и хотели выяснить, играя в демо-версию.

### ▶ ГЛАВНОЕ – РЕАЛИЗМ

Игра может похвастаться неплохой графикой и реалистичными звуковыми эффектами. Управление, несмотря на наши опасения, оказалось реализовано весьма грамотно: после детального изучения раскладки никаких проблем не возникает. Играть же предстоит за русских добровольцев, причем на стороне сербов. Освоить необходимо три типа танков: Т-34/85, Т-55, Т-72. Это немного, особенно, если сравнить с другими симуляторами. Однако различия между танками не ограничиваются внешним видом, толщиной брони да мощностью снаряда – каждый из них имеет свои особенности и требует индивидуального подхода при освоении. Например, у Т-34 нет стабилизато-



Рядом с боевой машиной горит экипаж. Один танкист так и не выбрался...



Напрямик через поле. А скорость – то под 70!



Т-72 крупным планом. Весь ваш до последнего винтика!



Свет фар и прожектора пока не слишком впечатляет.





▶ Рабочее место командира танка: пользоваться прицелом сложно, но всему можно научиться.



▶ Т-55 крупным планом. Видны даже малейшие неровности на башне танка.



▶ Ландшафт разнообразен – есть холмы, реки, степи и лесные массивы. Кстати, в игре не только деревья покачиваются под ветром, но и ветки тоже.



**Т-55 выдержал шесть попаданий. Так долго он смог выдержаться лишь благодаря тому, что большинство снарядов вошло по скользящей траектории, да и лобовая броня самая толстая.**

## РАЗБОР ПОЛЕТОВ...

В игре есть система результатов миссии, реализованная на движке этого проекта. Если вас подбили, и вы не смогли определить, кто это сделал и откуда, без нее не обойтись. Вам покажут не только расположение любых вражеских единиц, будь то танк, пушка или даже простой автоматчик, но и вектора попаданий в боевую машину, отмечая цветом серьезность повреждений. Кроме этого, для любого вида техники можно сразу вызвать его описание из встроенной в игру электронной энциклопедии. Просто, удобно и наглядно!



ра вооружения, из-за чего проблематично стрелять при движении боевой машины, а управляя Т-72, следует помнить, что его пушку можно зарядить, только подняв ствол орудия вверх на определенный угол. С реализмом в игре все в порядке – танк ведет себя по-разному не только при подъеме или спуске, но и в зависимости от поверхности – например, скорость по сглаженной грунтовке и по ровному полю будет неодинаковой. Само собой, могут кончиться не только снаряды, но и горючее. Модель повреждений впечатляет – расчет делается с учетом карт бронирования, углов попаданий и реальных баллистических характеристик снарядов, а на ландшафте остаются воронки от взрывов. Уровни полностью разрушаемы: деформируется все, начиная от техники и заканчивая растительностью и зданиями.

### ▶ ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ

Не стоит забывать и про тактическую составляющую: разработчики обещают дать под опеку энное количество товарищей (в нашей версии, к сожалению, их не было). Следовательно, одним из самых критичных факторов является уровень AI. В игре приходится брать на себя функции и командира, и наводчика,

и водителя, временами переключаясь между ними. Само собой, когда вы выполняете обязанности одного из членов экипажа, за действия остальных отвечает искусственный интеллект. Например, от лица командира вы можете управлять танком, отдавая водителю приказы типа «левее/правее», «вперед/назад», «быстрее/медленее», предоставлять целеуказания наводчику, а также командовать огнем. В крайних случаях можно переключить наводку на себя (режим «дубль») или пересечь на место специалиста. Как видите, от AI зависит многое, но сейчас он не блещет сообразительностью и расторопностью: водитель не следует по навигационным точкам, ездит не разбирая дороги и частенько зарывается, выводя танк под прямой огонь врага, а наводчик нередко ошибается и продолжает стрелять даже после команды «прекратить огонь». В общем, все приходится делать самому. Других серьезных претензий к демо-версии по большому счету нет. Вообще игра произвела приятное впечатление и даже чем-то зацепила. Получится ли у наших разработчиков взять превосходство на земле так же, как в воздухе (кивок в сторону ИЛ-2)? Подождем релиза и сделаем окончательные выводы... ■





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG/strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 15 июня 2004 года (США)

## В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.square-enix-usa.com>



# FRONT MISSION 4

### ВЫХОДИМ В СЕТЬ?

Один из новых амбициозных проектов Square Enix – сетевой боевик Front Mission Online. Боевые роботы в реальном времени будут участвовать в грандиозных схватках – перспектива заманчивая. Для несчастных геймеров, лишенных доступа в Интернет, будет подготовлен оффлайн-режим.

ЯНА СУГАК  
[kairai@pisem.net](mailto:kairai@pisem.net)

**Ж**анр тактических RPG предоставляет разработчикам полную свободу для маневра. Веселая фэнтезийная Disgaea не хочет становиться в один ряд с военно-политической сагой Front Mission. Но и у романтически настроенной барышни может быть что-то общее с упертым милитаристом. Руки-ноги, строение скелета...

На дворе – 2096 год. Наш с вами мир (Земля, Земля – даже не альтернативная) поделен между тремя сверх-

державами – объединенными Америкой, Европой и Азией. Детально расписывать границы не буду – нет информации, но предыдущая часть, между прочим, первая на моей памяти, где в сюжетных роликах говорят по-русски. А еще на пресс-диске Square Enix обнаружился арт с роботом Zhuk I, управляемым неким Дмитрием. Кто это – пока я выяснить не смогла, поэтому расскажу об основной сюжетной линии.

В Front Mission 4 нам представят двух героев, волею судьбы очутившихся по разные стороны фронта, ставших пешками в руках могущественных сил, играющих в очень опасные игры... Француженка Эльза оказалась свидетельницей атаки на одну из баз объединенных европейских вооруженных сил в Германии, а американец Деррил с двумя друзьями был втянут в подозрительный политический конфликт в Венесуэле... По всем законам игростроительства обе сюжетные линии должны пересечься, и в результате обе группы совместно усилиями раскроют коварные планы заговорщиков. Наверное – все-таки, сценаристы Square Enix не склонны к шаблонным решениям. Да и положительный пример в лице Front Mission 4 есть перед глазами.

### ХОДИМ НОГАМИ, СТРЕЛЯЕМ РУКАМИ

Об игровом процессе нам в общих чертах известно все. Ведь в Японии игра уже достаточно давно вышла, да и на E3 показывали рабочую версию. Сенсаций не ждите, все как обычно. Сюжетные сценки на каждом шагу, в свободное от роликов и боев время подбираем экипировку роботам и беседуем с коллегами о жизни. Когда чувствуете, что готовы к битве, продвигаетесь дальше по сюжету и – вперед, на поле боя. А там уже двигать надо шагающие танки по клеточкам, палить из всех орудий и молиться о том, чтобы запас энергии у вражеских машин раньше кончился. И хотя бы один ваш боец должен остаться в живых.

Бои у нас здесь пошаговые, вернее, пофазовые – сначала ходят все ваши роботы, а затем – вражеские. Каждая боевая единица имеет определенное количество AP (очки действия), их необходимо потратить на передвижение либо атаку. Оставшиеся «в запасе» AP могут быть автоматически израсходованы на контратаку во время фазы действий противника. Роботы оснащаются традиционным для сериала Front

### ПОРТОВ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ МАЛО

#### ЭТО ХОРОШО ЛИ?

На последней выставке Tokyo Game Show была продемонстрирована пара игр для PS one, также относящихся к этому сериалу. Front Mission 1st – улучшенная версия оригинального хита для SNES, к которой добавлен еще один сценарий (за американцев),

раскрывающий до конца все секреты сюжета. Второй проект – сборник Front Mission History, куда вошли Front Mission 1st, Front Mission 2nd и Front Mission 3. Оба поступили в продажу в Японии, о локализации на Западе речь пока не идет.



Городские бои в Front Mission просты. Стрелять из-за угла все равно не разрешают.



Каждая атака отображается крупным планом. Красиво, глаз радуется.



Сюжет – половина ролевой игры. Даже тактической. Front Mission 4 – не исключение.



▶ Магии в военно-политической стратегии быть не должно. Но роль «саммонов» великолепно играют, например, налеты авиации. Вызываются в меню.



**В FRONT MISSION 4 НАМ ПРЕДСТАВЯТ ДВУХ ГЕРОЕВ, ВОЛЕЮ СУДЬБЫ ОЧУТИВШИХСЯ ПО РАЗНЫЕ СТОРОНЫ ФРОНТА, СТАВШИХ ПЕШКАМИ В РУКАХ МОГУЩЕСТВЕННЫХ СИЛ...**

Mission оружием: ближнего боя, шотганами, автоматами, дальнобойными винтовками, ракетами и гранатометами. Все они наносят урон одного из трех видов – impact, piercing либо fire. Нетрудно догадаться, что броня вашего робота может быть оптимизирована для наилучшей сопротивляемости какому-то из них. Еще для защиты неплохо таскать с собой щит, применяется он так же, как и контратака.

Не изменилось и строение роботов (что и неудивительно): тело, две руки и ноги. Относительно ног есть варианты: бегать на двух лапах, на четырех, либо летать на воздушной подушке. Последний особенно хорош, если на локации есть много участков с водой. Роботы также могут таскать с собой эдакий железный «рюкзак» (туда помещаются полезные предметы вроде «аптечек» и амуниции); за спину можно пристроить либо дополнительную пушку, либо еще какой-то ценный агрегат, повышающий характеристики боевой машины. Или дающий интересные возможности – ракетный ранец, например. Новинка – дополнительные узлы, позволяющие лечить подбитую дружественную технику (даже чудесным образом приваривать оторван-

ные руки и ноги!) и мощным электромагнитным импульсом парализовать на время вражескую. Интересно, это следует считать аналогом заклинания Petrify или же Paralyze?

▶ **ПРОЯВЛЕНИЯ ОРИГИНАЛЬНОСТИ**

Главное настоящее нововведение – так называемая Link System, серьезно влияющая на расклад сил на поле боя. Суть ее проста: когда вы атакуете своим железным монстром вражеского робота, то все ваши союзники, которые теоретически могут «достать» его же, открывают огонь самостоятельно. Если у них остались боеприпасы и AP. Ничего революционного я здесь не вижу – в любой приличной тактической RPG должно быть что-то в этом духе, – да и возможности для расшатывания баланса есть ого-го какие, но до досконального изучения английской версии выносить оценку права все равно не имею. Зато вот по графике пройду с удовольствием! Разве можно делать столь убогих роботов в наше время? Почему все модельки угловатые такие? А дизайн у локаций по какой причине отсутствует как класс? Унылые серые домики и примитивные взрывы как будто перекочевали сюда из третьей части, став

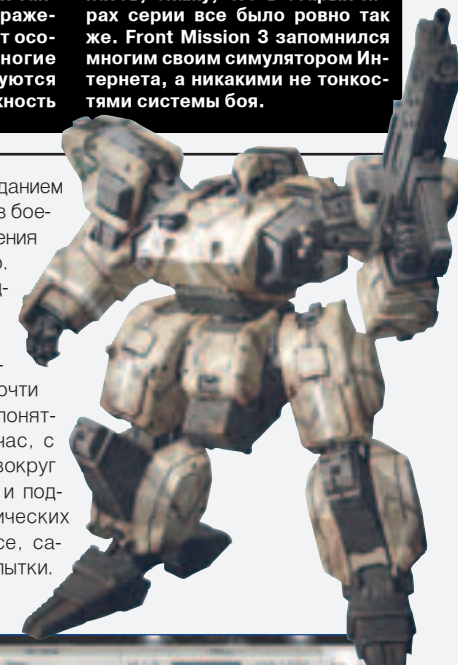
**ЕЩЕ ОДИН КАМЕНЬ**

**КРИТИКА ИГРЕ НЕ ПОМЕШАЕТ**

Если внимательно присмотреться к Front Mission, то станет ясно: по своему развитию сериал, увы, отстает от куда более несерьезных фэнтезийных тактических RPG. На исход сражения практически не влияют особенности ландшафта, многие виды оружия используются

поражать отдельно разные части робота не так важна, как это кажется на первый взгляд. Рискую вызвать недовольство фанатов, скажу, что в старых играх серии все было ровно так же. Front Mission 3 запомнился многим своим симулятором Интернета, а никакими не тонкостями системы боя.

куда более скучными. Оправданием можно считать лишь жанр – в боевике или симуляторе прощения просить было бы бесполезно. Front Mission всегда был одним из ключевых сериалов для Squaresoft, но на Западе релиз Front Mission 3 четыре года назад прошел почти незамеченным (фанатов, понятное дело, не считаю). Сейчас, с учетом шумихи, поднятой вокруг игр от Nippon Ichi для PS2 и подборки великолепных тактических RPG для Game Boy Advance, самое время для второй попытки. Но получится ли? ■



▶ В конце XXI века «обычные» самолеты и танки все еще стоят на вооружении.



▶ Ходить «по квадратикам» во времена Breath of Fire: Dragon Quarter уже смешно.



▶ Можно не только модифицировать вооружение робота, но и перекрасить его в другой цвет.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: CD Projekt Red Studio ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2004 год

<http://www.thewitcher.com/default.htm>

## В ПЕРВЫХ ПЛАТФОРМКАХ



▶ Польские программисты хорошо поработали над старым движком *Neverwinter Nights*. Строгие, «клетчатые» пейзажи больше не будут резать глаз игроку.



▶ Фигура на первом плане подозрительно смахивает на старого знакомого, маэстро Лютика. Странно, ведьмак будто бы и не рад его видеть...



# THE WITCHER

**ВЛАДИМИР ИВАНОВ**  
[glaymore@hotmail.com](mailto:glaymore@hotmail.com)

**Если верить Клинту Иствуду, все игры делятся на две категории: просто игры и игры по книгам. Последние – это отдельная история, полная драматизма, слёз и изломанных судеб. Сколько их уже пришло под бравурные марши брэнд-менеджеров и стыдливо скрылось во тьме народного забвения... не счесть. Но на место павших бойцов встанут новые герои.** И вот на E3 публике показали новый проект «по мотивам» – RPG с гордым названием «Ведьмак», которую польская команда CD Projekt делает, взяв за основу книги своего именитого соотечественника Анджея Сапковского, известного многотомной фэнтезийной сагой о похождениях истребителя монстров Ведьмака. Материал для игры собирали всем миром. Пан Сапковский любезно предоставил вселенную и образ главного героя. Канадские гуру из *Bioware* по старой дружбе поделились орденосным движком *Augora*. Концепцию боя одолжили у вечно молодого *Diablo*. Ролевую систему написали сами. В итоге... получилось нечто любопытное.

О сюжете разработки пока умалчивают, но ясно, что в фокусе игры – старый-добрый Ведьмак, спасающий мирных людей от нечисти при помощи холодного оружия и сверхчеловеческих способностей. Впрочем, мир Ведьмака не терпит деления на черное и белое, и встретив в своих странствиях злобного некроманта, игрок не обязан закликать его до смерти. С магом можно подружески поговорить, выяснить его печальную историю и, возможно, даже помочь. Шайку грабителей не обязательно вырезать до последнего человека – можно просто запугать их, пользуясь своей суровой репутацией. Боевая часть игры поразительно похожа на *Diablo* (что, впрочем, неудивительно): один щелчок мыши – один удар. А чтобы игрока не мучало дежавю, разработчики разбавили боевую систему самобытными идеями – например, концепцией комбо. Если щелкать мышкой по врагу не абы как, а строго в нужные моменты, атаки Ведьмака сольются в сокрушительную комбинацию. Нанеся монстру десять могучих ударов, можно достичь совершенно чудовищных разрушительных эффектов, а также получить приятный бонус к опыту. С технической точки зрения, все очень неплохо. Локации больше не выглядят нарисованными на клетчатой

бумаге, от чего страдала в свое время *Neverwinter Nights*. Камера теперь не парит в небесах, а уверенно держит кинематографический ракурс «от третьего лица». Модные DX9-эффекты прикручены куда только возможно. Плюс к этому – правильное освещение, четкие текстуры, ну и, разумеется, красивая вода. Скорее всего, *The Witcher* имеет все шансы вырваться из скорбной вереницы Гарри Поттеров и прочих кадавров брэнд-индустрии. Жаль, что убедиться в этом своими глазами мы сможем не раньше, чем через год. ■

## ПО ГЕРАЛЬТОВСКИМ МЕСТАМ

По ходу игры мы получим возможность посетить ряд мест, знакомых по книгам Сапковского. Среди них Каэр Морхен, неприступное обиталище ведьмаков, великие города Вызима и Майена, древний замок темеранских королей, и прочие исторические локации.

## ИЗ ЖИЗНИ ОХОТНИКОВ ЗА МОНСТРАМИ

АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ, РОМАН «ПОСЛЕДНЕЕ ЖЕЛАНИЕ»

– Где собираешься ночевать, а, ведьмак? Может, у меня? Постелим тебе на чердаке – все лучше, чем платить этим кровососам за право провести ночь в их клоповнике.  
 – Да я бы с удовольствием... Только твоя женщина не будет возражать? Мне показалось, в прошлый раз мое появление ее совсем не порадовало.  
 – В моем доме – слава богам, женщины не возражают, а молчат. Но раз уж ты об этом заговорил... знаешь, буду сильно тебе признателен, если ты в ее присутствии воздержись от своих выходок, вроде той, что ты учинил в прошлый раз за ужином.  
 – А что я такого сделал? Кинул вилкой в крысу?  
 – Да не в том дело, что кинул. Дело в том, что ты ее убил. В темноте.

BATTLE FOR TROY

# ТРОЯ

10000 ВОИНОВ  
ДВА ПРАВИТЕЛЯ  
ОДНА ЖЕНЩИНА

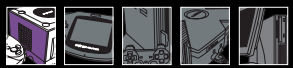


VALU Soft

GFI

© 2004 - Руссобит Паблшинг. © 2004 - VALU Soft. All rights reserved. Издатель Руссобит Паблшинг.  
Все права защищены. Изготовлено в России. e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru  
Отдел продаж: т: (095) 211-10-11, 967-15-60.

РУССОБИТ  
www.russobit-m.ru



■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 29 ноября 2004 года (США)

<http://www.nintendo.com>

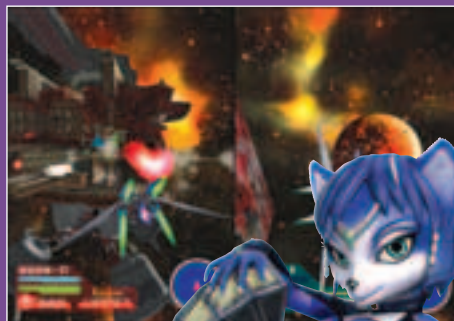
## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Странно, но местами игра мне очень напоминает сериал Armored Core. Симулятор роботов боевых. Только здесь цвета поярче, да геймплей куда аркаднее.



▶ В Starship Troopers одинокий лис через пятнадцать секунд был бы разорван на куски. Но Star Fox – игра несерьезная, и справиться с противниками можно легко.



# → STAR FOX

ЯНА СУГАК  
 kairai@pisem.net

**Помните оригинальный Star Fox на Super Nintendo? А Star Fox 64 на Nintendo 64? Правда, чудесные были игры? Ах, пропустили, консолей этих у вас не было... И очень даже зря. Ведь на выставке E3 был представлен долгожданный «настоящий» Star Fox для GameCube. В игральном виде.**

Сравнивая Star Fox со Star Fox Adventures, начинаешь поневоле думать: решение о продаже Rare супостатам из Microsoft было тонко продуманным актом саботажа. Англичане все равно вконец обленились и разучились делать хитовые игры. Поначалу мы этому не верили, но детище Namco, созданное по заказу Nintendo, куда ближе по духу к прототипу, нежели скучный клон Zelda, которым нас осчастливила Rare. О пользе такого сотрудничества (F-Zero помните?) с независимыми разработчиками мы поговорим в другой раз, а сейчас – об игре. Возьмите сумасшедшие бои на аэрокосмических истребителях в полном 3D из Star Fox 64, добавьте наземные

локации из Star Fox Adventures, но с куда более жестким и динамичным геймплеем, – вот рецепт, по которому готовилась игра. Не платформер, но боевик от третьего лица с большим набором оружия (любители РПГ, ау!), завораживающий своими пиротехническими эффектами, богатыми тактическими возможностями и мультиплеером на четыре персоны. Nintendo нам его очень настойчиво рекомендует. Даже в наземных локациях можно пользоваться футуристической боевой техникой, включая и истребители, – зрелище незабываемое. Прыгать на летающем танке через преграды, одновременно стрейфясь от вражеского огня и поднимая пушку наверх под немислимим углом, дабы поймать в прицел висящего в воздухе гада, – вот она, самая суть игры. Но уровни чередуются, и еще минут через пять вы вполне можете участвовать в бою на орбите планеты. Мечтали в детстве стать космонавтом?

Подойдет Star Fox и любителям сексапильных пушистиков. Как ни одна другая игра. Фокс МакКлауд бодр, силен и мужественен, его подружка синей масти очаровательна и кокетлива. Даже с автоматом наперевес. Остальные герои понаравят тем, кто

любит смеяться, – есть среди читателей «Страны Игр» такие? Создатели Star Fox Adventures много рассказывали об эффектах «живой шерсти», и не без оснований. Пиарщики Namco скромно молчат, но в их игре облик персонажей еще более привлекателен. Почему-то даже фанаты Nintendo на новый Star Fox внимание обращают постольку поскольку, а зря – игра мне кажется куда более веселой, чем занудный Metroid Prime 2 с Самус и ее бронекостюмом, не дающим поводов для нескромных мыслей и не вызывающим желания рисовать хентайный фанарт. ■



### ПАРА СЛОВ О СЮЖЕТЕ

Всего несколько лет прошло с тех пор, как Планета Динозавров была освобождена, а команда Фокса МакКлауда опять востребована. Неутомимые пришельцы апароиды не оставили своих планов по оккупации Галлактики, и их необходимо прочесть. Раз и навсегда.

### ФИГУРЫ ВЫСШЕГО ПИЛОТАЖА



#### ДОСТУПНЫ ДАЖЕ НОВИЧКАМ

Ваш кораблик может все, да и падать в космосе некуда, поэтому крутитесь-вертитесь во время боя, как душе угодно – лишь бы от атак врагов уйти. И лазером по ним, лазером! Умный бортовой компьютер даже все цели определит и захватит, вам только выстрелить надо не забыть. Толстую бортовую броню поможет пробить усиленная атака, помните и о специальных огненных бомбах. В мультиплеерных баталиях напряжение возрастает – живые противники почему-то сопротивляются куда успешнее. На исход битвы можно повлиять, коллекционируя развешанные в безвоздушном пространстве призы. Сдвоенные лазерные пушки – наш выбор!

## В тылу

# ВРГА

Десятки моделей техники: танки, бронетранспортеры, пушки, мотоциклы и многое другое

Динамическое освещение и тени делают графику игры живой и насыщенной

Вы сможете захватить и использовать в свои руки технику, в том числе вражескую

Вскрытый люк означает, что танк пуст. Вы можете отремонтировать его, и использовать в сражении

Бойцы зовут товарищей в атаку - это резко повышает их шансы на успех в бою



Иконка исторического момента: взрывы, выстрелы, дымы, огонь и прочие спецэффекты

Удобный интерфейс - мощный инструмент для управления игрой

В игре может быть разрушено всё: техника, дома, укрепления, элементы ландшафта

Любой объект, расположенный на уровне, может послужить укрытием для бойцов

В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 29 октября 2004 года

## В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.nintendo.com>



▶ Сколько пикминов вылупится из одной батарейки? Мы узнаем это, когда ее донесут до виднеющейся вдалеке летающей тарелки.

Если вы не в курсе, пикмины – это растения. И их цветы весьма красивы. Иногда стоит остановиться и просто полюбоваться открывшейся картиной.



# PIKMIN 2

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН  
[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)

**Н**а заре существования GameCube будущее консоли казалось безоблачным, и одним из главных аргументов в пользу такого мнения являлась стратегия Pikmin. Фактически это была первая чисто консольная RTS (не путать с клонами Dune 2) с уникальной и при этом удобной системой управления. Миямото опять совершил революцию.

С тех пор прошло немало времени, GameCube все еще ведет позиционные бои с Xbox за второе место на рынке, и на подходе сиквел культовой игры. Оригинальность первого Pikmin сыграла с Nintendo злую шутку – львиная доля очарования утеряна, нас ждет практически то же самое, только с новыми видами пикминов, монстров и боссов. Но так ли это плохо, как может показаться на первый взгляд?

Важную роль в Pikmin играл сюжет (почему-то многие обозреватели об этом забывали), не станет исключением и сиквел. Итак, браво! космический путешественник Olimar все же вернулся на родину после того, как

его корабль потерпел крушение на неисследованной планете, подозрительно напоминающей Землю. Оказалось, что его компания-работодатель фактически разорилась, но Olimar знает, как спасти ее. Немногие привезенные им трофеи (вроде пробки от бутылки) удалось очень выгодно продать – следовательно, необходимо вернуться назад и набить трофеями трюм корабля. Причем у Олимара теперь есть напарник, так что действовать он будет не в одиночку.

Если вы еще не в курсе, то герои Pikmin – существа очень даже некрупные и по нашим меркам схожи с насекомыми. Так что бродить придется среди «гигантских» растений и воевать с «огромными» тараканами. Игровая механика практически не изменилась – ночью корабль Олимара висит на орбите планеты, рано утром может приземлиться в определенной точке (т.е. одной из доступных локаций), а затем будет играть роль основной базы. Именно сюда рабочие-пикмины тащат все ценные грузы, которые перерабатываются, что позволяет «плодить» новые разумные (относительно) бродячие растения. Вы управляете непосредственно Олимаром и можете отдавать несложные команды подчинен-

ным «криками» – подобно тому, как пастухи управляют стадом овец. Например, можно позвать к себе группу пикминов, а затем указать им на врага или препятствие. В оригинале видов пикминов было три. Красные не боялись огня, голубые могли пересекать водные пространства, а желтые отлично справлялись с монстрами при помощи своих бомб. В Pikmin 2 к ним добавятся пурпурные пикмины-бойцы, умеющие перетаскивать большие грузы, а также белые, не боящиеся ядовитых газов и умеющие рыть землю. Соответственно, условием прохождения уровней является никакое не уничтожение вражеской

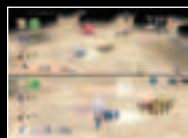
### МАЛЬЧИК, ПОДБЕРИ БЯКУ

«Сокровища», упоминаемые в статье, – это, как всегда, сопутствующий нашей цивилизации мусор. Но к нему относятся не только пробки от кока-колы! Вам предстоит найти немало очень интересных для хардкорного геймера объектов вроде систем Game & Watch.

### ОДИН В ПОЛЕ – НЕ ВОИН

И ДОСТУП В СЕТЬ НАМ НЕ НУЖЕН

В Pikmin 2 представлен и мультиплеер (split-screen), где двум героям необходимо на специальных локациях соревноваться друг с другом (кто быстрее соберет сокровища либо отберет их у соперника). Зрелище дерущихся пикминов обещает быть незабываемым. Соревнование идет на время. Для мирно настроенных геймеров будет и режим cooperative – проходить игру можно вдвоем. Впрочем, наиболее востребованным останется single-кампания, это ведь все-таки не военная RTS.







**ВЫ МОЖЕТЕ ОТДАВАТЬ КОМАНДЫ ПОДОПЕЧНЫМ «КРИКАМИ» – ПОДОБНО ТОМУ КАК ПАСТУХИ УПРАВЛЯЮТСЯ СО СТАДОМ ОВЕЦ. НАПРИМЕР, МОЖНО ПОДОЗВАТЬ К СЕБЕ ГРУППУ И УКАЗАТЬ НА ВРАГА.**

**▶ В Pikmin 2 представлен второй герой, который также умеет управляться с отрядом пикминов. Судя по всему, ничем от Олимара он не отличается. Кроме внешнего вида, да и то...**

базы, как в RTS на PC. Герою нужно выполнить некие миссии (добраться до ценных предметов), а для этого необходимо, преодолевая самые разные препятствия, изучить все уголки карты. На ней, разумеется, разбросаны и монстры с ресурсами, поэтому придется постоянно пополнять свою армию пикминов и зачищать территорию от враждебных существ. В Pikmin 2 нам иногда позволят управлять даже «дикими» тварями, однако почти все загадки рассчитаны на применение собственно пикминов одного или сразу же нескольких видов. Встретятся и такие, где необходимо попеременно управлять двумя персонажами. Поклонники первой игры наверняка забеспокоятся: все это богатство возможностей вряд ли получится освоить за 30 игровых дней (ровно столько длился первый Pikmin, далее следовал Game Over), но этого и не требуется – ограничения сняты. Графика Pikmin 2 вряд ли станет для кого-то откровением. Движок слегка улучшен, однако дизайн основных четырех локаций сохранен. По-настоящему новыми являются подземные уровни (собственно, только там вам и встретятся пурпурные и белые пикмины). Именно здесь игровая механика и претерпела наибольшие изменения. Управление в целом то же, однако время «заморожено» – нет необходимости в конце дня сгонять всех пикминов обратно на корабль. Не получится и «производить» новых

рабочих – вместо этого собранные трофеи отправляются прямо в трюм – для последующей продажи (цель игры – накопить кругленькую сумму денег, необходимую для возврата долга). Так что прежде чем заходить в пещеру, подумайте, хватит ли у вас сил для ее зачистки. Монстры и сундуки с сокровищами расставляются случайным образом, и зачастую удобнее избегать лишних боев, чем ломиться напролом. Пещеры проходятся последовательно, никакого изучения обширных локаций (как «наверху») нет и в помине. Можно не сомневаться, что Pikmin 2 станет хитом, ибо оригинал имел ценное свойство – к нему хотелось возвращаться снова и снова, проходить все те же локации по-разному, наслаждаясь полными юмора текс-

## ПИКМИНЫ ИДУТ!

ОНИ УЖЕ СОВСЕМ РЯДОМ

Еще на выставке ECTS в прошлом году мне удалось опробовать игральную версию Pikmin 2 (тогда – лишь на японском). Сейчас в Стране восходящего солнца геймеры уже вовсю гоняют туда-сюда несчастных пикминов, а американская пресса, оценившая на E3 практически финальный вариант англоязычного релиза, готовится писать восторженные рецензии. До Европы игра доберется чуть позже, и ждать ее стоит – это как раз один из тех проектов, ради которых дома имеет смысл держать GameCube.

тами, а сиквел следует той же формуле. Даже если нововведения окажутся спорными, на конечную оценку это повлияет не так уж и сильно. Но вот в историю индустрии почти наверняка войдет только оригинальный Pikmin. ■



**▶ Split-screen – универсальное решение для реализации мультиплеера почти во всех играх на GameCube.**



**▶ Как известно, даже муравьи могут запинать слона ногами, если их будет слишком много...**



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Monolith Productions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

## В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.lith.com>



# → F.E.A.R.

### FISSION MAILED

Крэг Хаббард, главный дизайнер No One Lives Forever 2, работающий сейчас над F.E.A.R., обещает: «в одном из уровней HUD вдруг начнет мерцать. Мы хотим, чтобы игрок занервничал – правда ли он видел это, или ему померещилось? Может, тут виноваты паранормальные способности героя, или где-то в тени притаился опасный враг?»

**ИГОРЬ СОНИН**  
[zontique@gameland.ru](mailto:zontique@gameland.ru)

**Доом 3 и Half-Life 2 задержались так, что им на пятки уже наступают шутеры новой волны, технически несколько будущим хитам не уступающие.**

Разработчики из Monolith, создатели Tron 2.0 и No One Lives Forever, на E3 представили публике новый движок, который придет на смену любимому Lighttech. Безымянный пока моторчик уже стучит под капотом F.E.A.R., нового FPS от именитой компании. Команда Крэга Хаббарда снова работает над игрой с двойным дном. Как

путешествия Кейт Арчер на первый взгляд казались банальным шпионским экшном, так и F.E.A.R. поначалу выглядит, словно еще один скучный шутер про спецназ. Однако не зря буквы в названии подразделения First Encounter Assault and Recon складываются в английское слово «страх». Игра похожа на повесть SWAT и «Секретных материалов», на будни рядового X-com, на Blair Witch Project и вторую часть «Хищника» одновременно. Неопознанные террористы захватывают заложников в небоскребе посреди американского мегаполиса. Требования бандитов неизвестны, а отряд спецназа, штурмовавший здание, пропал без вести. Для таких случаев и существует ваше подразделение, незамедлительно высаживающееся на крышу здания. В традициях правильных фильмов ужасов, вы еще долго не увидите врага. Только трупы – гражданских, военных, охранников; следы беспорядочной стрельбы, лужи липкой красной жижи в коридорах, забрызганные кровью стены и ни одного преступника. Спускаясь на лифте, вы замечаете чудом уцелевшую маленькую девочку. Девочку, которая ходит по потолку и взглядом разрывая солдат на части. Что будет дальше мы,

признайся, и сами не знаем. Одно очевидно: авторы F.E.A.R. черпали вдохновение в равных дозах из западных компьютерных игр (Half-Life, Undying) и из современных японских фильмов ужасов (в нашем прокате – «Звонок» и «Проклятье»). О геймплее известно не много. Однако, как и в древнем проекте Duke Nukem 3D, вы сможете бить врагу ногой по лбу. В F.E.A.R. будет реализована «честная физика». Типичная ситуация: герой делает вертушку (от первого лица!) и пинает тяжелым армейским ботинком злодея; тот отлетает на перила и, перегнувшись, падает в бездну. Пули высекают на стенах искры, отбивают живописные куски штукатурки. Противники уже сейчас умеют гранатами выкуривать спецназ из укрытий, и уходя в slo-mo, вы увидите, как растет вокруг лимонки полупрозрачная взрывная волна. Будет и не выходящий из моды stealth-камуфляж, шпионы, убийцы и много-много мистики. Monolith веников не вяжет. F.E.A.R. – новый нетипичный шутер от команды, которая не умеет делать серые игры. У разработчиков No One Lives Forever уже есть опыт создания игр «не хуже, чем Half-life». Любим, надемся, ждем! ■

### НАШИ В ГОРОДЕ



#### АЛИСА, ЭТО МОРПЕХ. МОРПЕХ, ЭТО АЛИСА

В команде F.E.A.R. служит пять человек (слева направо): координатор, снайпер, автоматчик, подрывник и наш герой (в кадр не попал), простой морпех. Разработчики отмечают, что хотя ему и придется взаимодействовать с товарищами, плечом к плечу отбиваться от монстров, альтер-эго останется-таки безымянным. Авторы стремятся окунуть игрока в море страха, а не выписывать характеры. Ведь бояться будете именно вы, а не Хэзер и не Джеймс.



▶ «Охотники за привидениями» работают в команде, словно спецназовцы из Raven Shield.



▶ Встретятся и автомобили, и мотоциклы, и вертолеты. Но управлять ими герою не дадут.



▶ Ни одного персонажа страшнее этого толстяка разработчики пока не обнародовали.



## НОВАЯ ЭРА КОМАНДНЫХ ИГР



E3 2002 BEST ACTION GAME



GC 2003 BEST ONLINE GAME

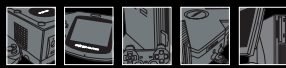


E3 2003 BEST OF SHOW



©2004 Jowood productions. All Rights Reserved.  
©2004 «Руссобит Публишинг» Все права защищены.  
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.





■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: Simulation

■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Lionhead Studios

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2004 года

<http://www.themoviesgame.com>

**В РАЗРАБОТКЕ**



▶ The Movies предлагает широчайший выбор костюмов, только капризные знаменитости останутся довольны далеко не каждым нарядом.



▶ Вы не заплатили за телефон в прошлом месяце! Выходите с поднятыми руками.



## → THE MOVIES

### ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА

Питер Молине (Peter Molyneux) – личность, ни много ни мало, легендарная. Его имя стойко ассоциируется с оригинальностью и свежими, необычными, всегда интересными идеями. Основав в 1987 году компанию Bullfrog, он стал автором и идеологом таких нетленных хитов, как Syndicate, Populous, Theme Park и очаровательный в своей злобности Dungeon Keeper. Десятью годами позднее родилась Lionhead. Студия заявила о себе громким релизом Black & White, сразу завоевав отменную репутацию в игровой индустрии. Однако Молине и не думает сбавлять обороты. Black & White 2 и The Movies – прямое тому доказательство.

### РОМАН «SHAD» ЕПИШИН [shad@gameland.ru](mailto:shad@gameland.ru)

**Б**еседовать о The Movies нам не впервой. Оно и не удивительно! «Страна Игр» не могла пропустить проект, буквально до краев наполненный оригинальностью и потенциальной хитовостью.

Первое свидание с будущим шедевром состоялось на GDC'2003, где открылась невероятная концепция проекта. Однако пришло время копнуть глубже, благо на прошедшей E3 сотрудники Lionhead были разговорчивы, и наглядным примером порадовали.

### ▶ АКТЕР – ДРУГ ЧЕЛОВЕКА

Вначале позволю себе пару слов о сути нового творения Мастера. The Movies – игра про кино, в которой нам посчастливится обзавестись собственной студией. Игрок – не то чтобы режиссер и вроде как не совсем оператор. Да и менеджером в полном смысле не назовешь. Так, всего понемногу. Но, совмещая самые увлекательные обязанности перечисленных специалистов, именно мы в конечном итоге определяем качество и судьбу создающихся в студии картин.

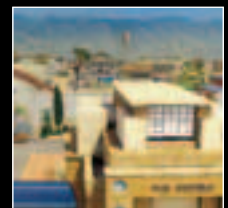
В чем кроется залог успеха любого блокбастера? Конечно, в актерах. Без них хорошего кино не снимешь: коммерческий провал Final Fantasy: The Spirits Within наглядно это показал. Работе с личным составом Lionhead уделяла немало внимания. The Movies предоставляет широчайший спектр самых разных издевательств над доморощенными звездами. Примечательно, что проблемы игра затрагивает самые жизненные. Например, пьянство. Действительно, больно смотреть, как талантливая творческая натура тонет в бутылке. На этот случай предусмотрены курсы отучения от алкоголя. Из той же оперы – курсы коррекции фигуры. Если дорвавшаяся до булочек с

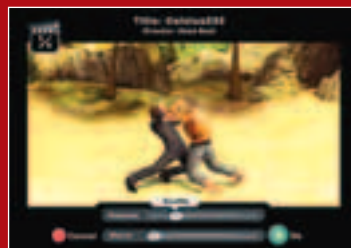
изиумом актриса медленно, но верно стала отдаляться от понятия «сексуальность», не стесняйтесь посадить негодницу на диету. Исполнительницу главной роли, чрезмерно увлекшуюся похуданием, можно, напротив, немножко откормить, дабы не пугать зрителей выпирающими из-под кожи костями. Ну а уж если ситуация совсем «чернобыль», лучшие пластические хирурги Голливуда всегда к вашим услугам. Главное не увлекаться услугами тружеников тампона и скальпеля, а то будет, как с одной скандально известной поп-звездой. Но легкой жизни не ждите. Знаменитости – народ капризный, и с ними придется считаться. Известный герой бое-

### ПРОГРЕССИВНОЕ КИНО

#### НА ПОЛШАГА ВПЕРЕДИ ЭПОХИ

Действия The Movies начинаются на заре XX столетия. Примечательно, что царящая за окном эпоха – не просто декоративный сеттинг, а важная часть геймплея. Сотрудники Lionhead говорят о такой серьезной штуке, как мода. Так, выпустив на широкие экраны эротику году этак в 1910, вы рискуете быть раздавленными негодующей общественностью и разъяренными критиками. Но снимите крупным планом поцелуй, и прославите самым прогрессивным режиссером своего времени.





**БОЛЬНО СМОТРЕТЬ, КАК ТАЛАНТЛИВАЯ ТВОРЧЕСКАЯ НАТУРА ТОНЕТ В БУТЫЛКЕ. НА ЭТОТ СЛУЧАЙ ЕСТЬ КУРСЫ ОТУЧЕНИЯ ОТ АЛКОГОЛЯ.**

**▶** Набор декораций влетит в копеечку. Покупать каждый раз новый антураж не обязательно, но и увлекаться самокопированием опасно. Местным критикам палец в рот не клади...

виков никогда не выйдет на съемочную площадку в клоунском костюме, а опытный клоун вряд ли придет в восторг от идеи поучаствовать в кровавой бане с дробовиком наперевес. И ведь этим привередам еще нужно платить! Финансовый вопрос острее бритвы. Местные звезды бессовестно заламывают головокружительные гонорары, круглую сумму за работу требуют сценаристы, дополняют список расходных статей затраты на костюмы, декорации, инвентарь. Начинать придется с дешевых комедий и вестернов, безымянных актрисек и банальных сцена-

риев. Сможете подняться на такой дребедени – считайте, у вас талант. Тогда можно и школу актерского мастерства для молодежи построить, и обучение техперсонала организовать.

### ▶ БИЛЕТИК В КИНО

Но отвлечемся от рутины! Ведь кино – это искусство. Разобравшись с меркантильной стороной дела, стоит заглянуть на площадку. В процессе съемок игрок – далеко не сторонний наблюдатель. В вашей власти толкнуть под локоть оператора, меняя ракурс камеры, и значительно повлиять на об-

щую атмосферу фильма. Причем для этого совершенно не обязательно грязно ругаться в рупор и отвешивать подзатыльники ассистентам. Питер Молине всегда питал здоровую слабость к интуитивному интерфейсу. В The Movies основой геймерского комфорта служат простые ползунки. Увеличьте до максимума показатель насилия, и заваливающая драка перейдет в поножовщину. Доведите до предела уровень скорости в сцене с погоней – машины начнут эффектно биться о фонарные столбы и пожарные гидранты. Только не переборщите: при малейшей ошибке местные критики камня на камне от «шедевра» не оставят.

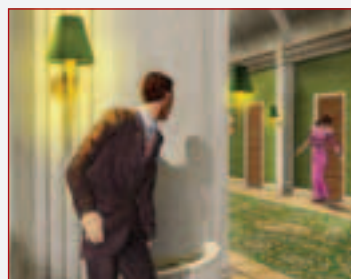
Наряду с виртуальными рецензентами любое ваше творение смогут оценить живые люди. Отснятые картины удобно конвертируются в форматы DivX и MPEG-4, после чего свободно распространяются по электронной почте. Благо, размер файлов обещает быть демократичным и гуманным. Идею с The Movies можно смело окрестить гениальной. Нам готовят не просто игру, а своеобразный инструмент для творческого самовыражения. Молине всерьез рассчитывает создать армию энтузиастов, которые будут оценивать явленные на всеобщее поругание, пардон, обозрение блокбастеры. Лучшим достанутся награды и даже денежки (виртуальные). Ну а пока игра «полируется», у нас есть время подкоптить реальных тугриков на ее покупку. ■

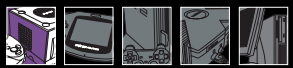
### ПО ТУ СТОРОНУ ЭКРАНА

Отличной находкой, здорово приближающей проект к суровым реалиям жизни, стали спонсоры. Будьте готовы к тому, что в один прекрасный солнечный день к вам в офис постучится классический богатенький Буратино – животик, кошелек и ушки – с предложением щедрой финансовой поддержки. Взамен вам и нужно-то будет всего ничего: взять его бездарное чадо на какую-нибудь главную роль. Трудный с точки зрения морали выбор «искусство или деньги» каждый сделает сам.



**▶** Я уже вижу яркие афиши, зазывающие в кинотеатры. Внимание, премьера! «Матрица: Смит возвращается».





■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: action/strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Kuju Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

**В РАЗРАБОТКЕ**

<http://www.nintendo.com>



# ➔ ADVANCE WARS: UNDER FIRE

## НАСЛЕДИЕ ПРЕДКОВ

Advance Wars стала одной из самых первых игр для GBA и оказалась чуть ли не самой востребованной. Пошаговая стратегия на маленьком экранчике портативной консоли – рискованная концепция, не так ли? Сиквел, Advance Wars 2: Black Hole Rising, также добился успеха.

**КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН**  
[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)

**П**осле долгожданного анонса Fire Emblem для GameCube поклонники тактических RPG и схожих по игровой механике стратегий наконец-то обратили на консоль внимание.

Жаль лишь, что Advance Wars: Under Fire – совсем не та игра, что ожидалась. Хотя, быть может, не менее перспективная, чем гипотетическая трехмерная версия Advance Wars без кардинальных изменений в концепции. Under Fire – стратегия в реальном времени (в отличие от пошагового

оригинала), полностью трехмерная. Но и интерфейса point-and-click не наблюдается, напротив речь идет о некоей адаптации системы управления из Pikmin. Есть сходство и с трехмерными стратегиями с PC вроде Battlezone. Суть в том, что все ваши юниты воюют самостоятельно (и довольно неплохо!), а вы «летаете» над полем боя и вселяетесь на время то в танк, то в вертолет. Впрочем, главная задача – не самостоятельное истребление армии противника, а руководство юнитами прямо на месте. Указываете основную цель, а дальше ваши братья по оружию сами выполнят необходимую работу.

В представленной на E3 демо-версии можно было управлять сразу несколькими видами солдат и боевой техникой, все они позаимствованы из оригинальных игр серии Advance Wars. Что важно, сохранены их сильные и слабые стороны. Так, обычные солдаты практически беззащитны против танков, однако пехота, вооруженная базуками, может нанести им солидный урон. Видимо, именно на этом и будет основана стратегическая часть Advance Wars: Under Fire. Что касается action-составляющей, то

здесь тоже все в порядке, за исключением некоторых проблем с управлением: прицеливаться открывенно неудобно. Быть может, появятся и какие-то специальные способности генералов (это было бы очень логично), но об этом пока ничего заявлено не было.

Сюжет традиционно несерьезен, но при этом не столь убог, чтобы его можно было игнорировать (Advance Wars иногда даже пытались отнести к жанру тактических RPG). Армия Оранжевой звезды ведет игрушечные войны с противными ксильванцами, по обе стороны фронта есть немало харизматичных героев, и во время диалогов скучать не придется. Дизайн юнитов и сцены с их гибелью не очень то реалистичны – это вам все-таки не «взрослая» военная игра, а детская, даже нарочито детская. И в этом есть своя прелесть.

Advance Wars: Under Fire следует расценивать как перспективный проект, имеющий немало общего с популярной пошаговой стратегией для GBA, но все же обладающий принципиально другой игровой механикой. И уважение геймеров ему придется завоевывать почти что с нуля. ■

## КТО ИГРУ НАМ ГОТОВИТ?



### ПЕРСПЕКТИВНЫЕ НОВИЧКИ ИЛИ ЖЕ НЕУДАЧНИКИ?

Сериалом Advance Wars ранее занималась студия Intelligence Systems (на ее счету – великолепная тактическая RPG Fire Emblem), однако сейчас она трудится над свежей игрой серии Fire Emblem для GameCube, поему Advance Wars: Under Fire поручили менее известной Kuju Entertainment. Впрочем, на

счету этой команды есть боевик Warhammer 40,000: Fire Warrior (PC, PS2), аркадный симулятор вертолета Fireblade (PS2, Xbox, GC) и еще пара серьезных (хотя и не хитовых) проектов. Будем надеяться, что Advance Wars: Under Fire выведет Kuju Entertainment в высшую лигу.



▶ Маленький зеленый аккуратненький «плюшевый» танк. Таков дизайн Advance Wars.



▶ Если у солдата на голове растет трава – это проблема его врагов. Танки, берегись!



▶ «Плохие ребята» выглядят не намного ужаснее, чем «хорошие». Поверьте на слово.

Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя

# BEYOND DIVINITY™ ОКОВЫ СУДЬБЫ



Товар сертифицирован. Все названия являются торговыми знаками компаний: © 2005 EA GAMES, EA GAMES™, EA GAMES™

Бука®  
ВСЕ СЕРТИФИЦИРОВАННО  
www.buka.ru



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Headfirst Productions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

## В РАЗРАБОТКЕ

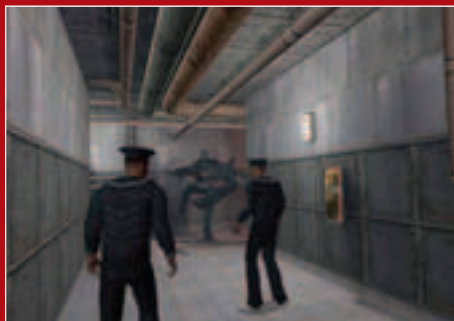
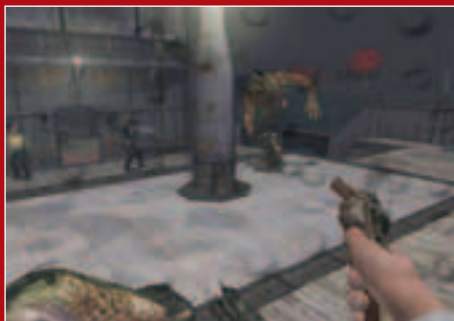
<http://www.callofcthulhu.com>



▶ При взгляде на скриншоты может сложиться мнение, что движок несколько архаичен. Это так, но динамика игры компенсирует все недостатки.



▶ Таинственная смерть капитана судна – дурной знак. Следующей жертвой может стать главный герой. Если до этого он не пустит пулю себе в лоб.



# CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

ПЕТР ГОЛОВИН  
 petr@gameland.ru

### ВИРТУАЛЬНАЯ КНИГА

Так начинается игра Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, создающаяся по мотивам произведений Говарда Лавкрафта – признанного классика жанра horror. Проект находится в разработке уже более двух лет, но чем ближе дата релиза, тем становится яснее, что нас ждет не просто «проект по мотивам», а настоящий интерактивный роман – таинственный и увлекательный. Несмотря на то что игра должна появиться в магазинах уже в конце лета, информации о ней пока очень мало. Небольшое количество скриншотов и противоречивые впечатления геймеров, которым посчастливилось попробовать Call of Cthulhu вживую, – вот и все фрагменты мозаики, из которых складывается общая картина. На прошедшей недавно выставке E3 вашему покорному слуге удалось лично оценить качество грядущего хита и убедиться в том, что потенциал творения компании Headfirst Productions намного выше, чем это может показаться на первый взгляд.

### ЗАПРЕДЕЛЬНЫЙ УЖАС

Будем справедливы. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – это не Doom III и тем более не Half-Life 2. В

ней нет умопомрачительных графических изысков, невероятного количества полигонов и прочих прелестей, которыми пестрят пресс-релизы от именитых разработчиков. Основной упор создатели делают на атмосферность и сюрреалистичность происходящих на экране монитора событий. Первые минуты игры производят неизгладимое впечатление. Никаких элементов интерфейса. Никаких счетчиков здоровья или индикаторов боеприпасов. Герой пугливо озирается по сторонам, и на него тут же обрушивается лавина страха и запредельного ужаса. В голове звучат таинственные голоса, говорящие на непонятных языках. Хочется

### ОТ КНИГ К ИГРЕ

Каждый этап Call of Cthulhu имеет связь с каким-либо произведением Говарда Лавкрафта. Пока точный список рассказов, на которых базируются игровые уровни, неизвестен. Но среди них совершенно точно будут такие творения мэтра, как «Морок над Инсбруком» и «Данвичский кошмар».

### НА ГРАНИ

#### ПОСЛЕДНИЙ ШАГ

Погружаясь в мир неизведанного, главный герой будет периодически входить в состояние транса. И тогда с ним могут происходить самые невероятные вещи: от вселения в тела врагов до обнаружения скрытых проходов в потусторонний мир. Ну а если крыша съедет окончательно, самым вероятным финалом игры станет самоубийство персонажа.







**▶** В древних храмах последователей мистических культов можно найти ответы на самые страшные вопросы. Но с таким знанием следует обращаться очень осторожно.

**▶** ПЕРВЫЕ МИНУТЫ ИГРЫ ПРОИЗВОДЯТ НЕИЗГЛАДИМОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ. НИКАКИХ ЭЛЕМЕНТОВ ИНТЕРФЕЙСА. НИКАКИХ СЧЕТЧИКОВ ЗДОРОВЬЯ ИЛИ ИНДИКАТОРОВ БОЕПРИПАСОВ.

спрятаться в темном углу и переждать, пока монстры пройдут мимо. Но силы постепенно возвращаются, и уже через несколько мгновений персонаж стоит на ногах. Передвигаться приходится очень осторожно. Даже небольшая травма приводит к абсолютно осязаемым результатам. Пара ранений в руку – и вы не можете хорошо прицеливаться. А поврежденная нога не позволит вам быстро передвигаться. Но самая интересная и необычная находка создателей заключается не в реалистичной системе повреждений. Любой необычный предмет, шорох или неясная тень уменьшают психическое здоровье Джека Уолтерса. Герой постепенно сходит с ума. Его начинают мучить галлюцинации. Экран темнеет. Очертания предметов внешнего мира становятся неясными и размытыми. В такие минуты Джек наиболее уязвим для противников и для самого себя. Контроль над сознанием возвращается постепенно, а время, требуемое на восстановление рассудка, зависит только от самого персонажа и степени его сумасшествия.

### ▶ ХИТ С БОЛЬШОЙ БУКВЫ

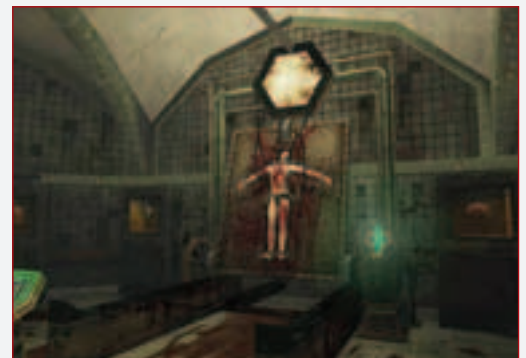
Но необычность геймплея – не единственная изюминка Call of Cthulhu. Дизайнеры провели потрясающую работу по переносу миров Лавкрафта в трехмерное пространство. Более пятнадцати этапов, огромное ко-

личество врагов и удивительная атмосфера постоянной опасности – вот что ждет нас в финальном релизе. На E3 публике были продемонстрированы только три небольших фрагмента уровней из полной версии, но даже они произвели сильное впечатление на гостей и участников выставки. Особенно запомнился этап, действие которого происходило на морском судне, плывущем к затерянному в океане острову. Под аккомпанемент раскатов грома и проливного дождя из морских пучин появляется невероятных размеров монстр. Поначалу кажется, что победить его невозможно. Жалкие попытки расстрелять тварь с помощью обычного оружия не приводят к каким-либо результатам. Герой суетливо бегает по палубе, пытается отра-

зить атаки Дагона. И только после нескольких метких выстрелов из гарпунной пушки чудовище вновь уходит под воду. Весь процесс сражения сопровождается великолепными звуковыми эффектами. Рев Дагона, гром и завывания ветра создают незабываемое впечатление. Побывав на стенде компании Bethesda, я отбросил в сторону все сомнения относительно Call of Cthulhu. Игра завораживает. И это отнюдь не предвзятое суждение человека, давно являющегося поклонником творчества Лавкрафта. Нестандартность игрового процесса и незабываемая атмосфера делают проект поистине уникальным. А этого вполне достаточно, чтобы уже сейчас поставить его в один ряд с лучшими представителями жанра. ■



**▶** Чего-то я не понимаю: то ли это у меня крыша поехала, то ли камеру глючит...



**▶** Разработчики умело нагнетают атмосферу бесконечного ужаса.



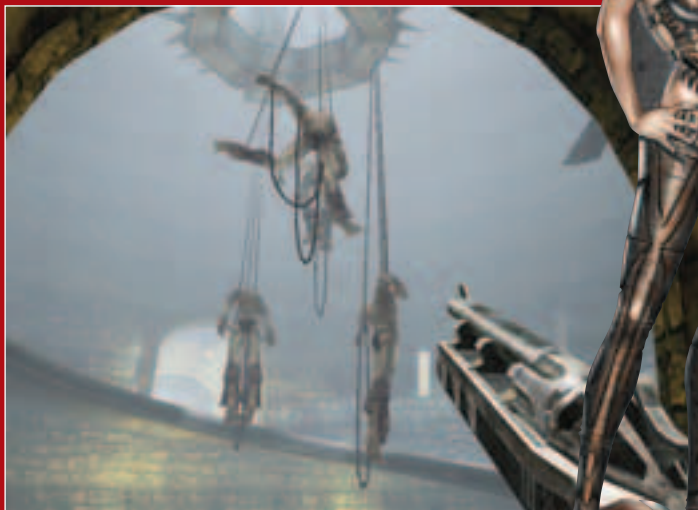
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sammy Europe  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Sammy Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

<http://www.darkwatch.com/>

**В РАЗРАБОТКЕ**



▶ Где-то здесь должна быть церковь, в которой укрылись оставшиеся в живых жители городка. Вернее, где могли попытаться укрыться...



▶ Это не игра в жанре survival horror, напугать Darkwatch вряд ли сможет. Но шокирующих сцен будет немало. Трупы будут висеть, лежать и даже ходить. Везде.



# ➔ DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН  
[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)

**D**arkwatch – самый раскрученный из проектов Sammy Studios – становится все более и более интересным по мере приближения даты релиза. Банальный шутер от первого лица «про вампиров» может повторить успех сериала Timesplitters и стать действительно востребованным консольным FPS с впечатляющим сюжетом. Время покажет.

Играбельной версии на E3 2004 продемонстрировано не было, но очень большой ролик, представленный и прокомментированный лично руководителем Sammy Studios, позволяет сделать далеко идущие выводы. Во-первых, Darkwatch – американская игра с закосом под японскую. Об этом говорит многое – и сюжет (альтернативный Дикий Запад, тайное общество борцов с нечистью и так далее), и дизайн (имеется сходство и с аниме-сериалами Trigun и Hellsing, и с игрой GunGrave от Sega), и структура игры (обилие зрелищных видеовставок, кинематографич-

ность действия). Во-вторых, Darkwatch – не из игр-однодневок, это определенно, но на статус общепризнанного хита проект вряд ли собирается претендовать. Графическое оформление можно сравнить скорее с Dynasty Warriors или тем же GunGrave: модели и окружение достаточно просты, но за счет больших локаций, солидного количества врагов и скоротечности действия игра выглядит очень даже прилично.

От обычных FPS игру отличает то, что главный герой здесь – вампир. Со всеми вытекающими последствиями. Он умеет далеко прыгать, «видеть» врагов издали и даже за стенами – вероятно, ближе к релизу этот список будет продолжен. Добавлены эти фишки не «для галочки», убивать врагов, используя глаза вместо снайперского прицела, – модное решение. Ни о какой реалистичности речь не идет, но зато мрачный герой, скачущий на лошади и методично расстреливающий тянущих к нему руки зомби, – зрелище из тех, что обязательно стоит увидеть. В какой-то степени игровая механика Darkwatch схожа с Ghosthunter – вампир питается энергией, которую «отнимает» у убитой нечисти. Та в свою

очередь любит кушать людей, и вполне логично, что на протяжении игры вам постоянно будут встречаться мелкие дополнительные квесты, связанные со спасением людей от зомби. Поклонникам lightgun-шутеров вроде House of the Dead и Vampire Night это должно быть хорошо знакомо. Будем надеяться на то, что и без сюжетных развилочек игра не обойдется.

Оригинальный игровой процесс, не самая плохая графика и впечатляющий сюжет могут сделать Darkwatch хитом локального масштаба. В конце концов, не только же серьезным RPG и шпионским боевикам есть место на рынке. ■

## ПЕССИМИЗМ ТОРЖЕСТВУЕТ

Вампир обречен на одиночество, ему не место среди людей. Те, кого он мечтает защитить, видят перед собой только чудовище. Но и среди «своих» ему не видать счастья. Предательство и ложь ждут повсюду, и лишь к концу игры все тайное станет явным...

## ТЕМНЫЙ ДОЗОР

### ГДЕ-ТО МЫ ТАКОЕ УЖЕ ВИДЕЛИ

Почему-то при написании материала об игре не раз вспоминался трейлер фильма Nightwatch («Ночной дозор», по мотивам фантастического романа Сергея Лукьяненко). Тема потустороннего мира, где действуют совсем иные законы, и есть те, кто следит за их соблюдением, да-

леко не нова и не зря будоражит общественность. Кто знает, быть может, на одной с вами лестничной площадке живет такой же супергерой, по ночам бродящий по улицам в сумраке и отстреливающий оборотней, что не могут предьявить правильно оформленную регистрацию...



**Есть такая профессия — Родину защищать**

# ALPHA ANTITERROR

# В РАЗРАБОТКЕ КОРОТКО

НА E3 2004 ИНТЕРЕСНЫХ ИГР БЫЛО МНОГО, ОЧЕНЬ МНОГО...

## AUTO ASSAULT

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMOG ■ ИЗДАТЕЛЬ: NCSoft  
■ РАЗРАБОТЧИК: NetDevil ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи  
■ ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

<http://www.autoassault.com>

**АЛЕКСЕЙ  
«СНИКИТОС» ЛАРИЧКИН**  
[chikitos@gameland.ru](mailto:chikitos@gameland.ru)

**Н**е было печали, так черти накачали. Злобные инопланетяне свалились как снег на голову, навешали человечеству могучих подзатыльников и разграбили все небогатые ресурсы матушки-Земли. Люди, укрывшиеся до поры до времени под землей, обиду не забыли и спустя несколько лет выкатили на боевых тачках на поверхность вразумлять агрессоров. Другим способом победить супостатов, видимо, было невозможно...

Такой вот веселенький сюжет лежит в основе онлайн-проекта Auto Assault. Игра впервые была показана широкой общественности на недавно

прошедшей E3 и произвела исключительно положительное впечатление. Что это за зверь такой? Представьте себе онлайн-вариант Diablo на колесах в суровом постапокалиптическом мире. Играть предлагают за одну из трех рас: людей, мутантов (имеют бонусы к использованию инопланетных технологий) и биомехов (могут трансформироваться в роботов). Калечить и разрушать можно любые движущиеся объекты, а также большинство статичных. За реалистичную физику отвечает движок Havok 2.0. Много, конечно, зависит от рефлексов игрока, однако вероятность попадания и сумма повреждений обсчитываются на основе несложной ролевой механики. Интересно, что разработчики отвергают большинство законов жанра: штраф за смерть минимален, крафтинг мгновенен (забудьте progress bar), а играть в группах вовсе необязательно. Вопрос в том, оценят ли это пользователи. ■

## STAR WARS GALAXIES: THE JUMP TO LIGHTSPEED

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMORPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts  
■ РАЗРАБОТЧИК: Sony Online Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
тысячи ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

[http://www.lucasarts.com/games/swgalaxies\\_lightspeed](http://www.lucasarts.com/games/swgalaxies_lightspeed)

**АЛЕКСЕЙ  
«СНИКИТОС» ЛАРИЧКИН**  
[chikitos@gameland.ru](mailto:chikitos@gameland.ru)

**Р**азработчики и издатель Star Wars Galaxies изначально были настолько уверены в успехе своего проекта, что add-on к нему анонсировали задолго до релиза оригинала. Да-да, первые сведения о расширении, позволяющем поклонникам этой MMORPG сражаться в открытом космосе, появились более года назад. Правда приступить к работам над The Jump to Lightspeed создатели смогли лишь через полгода после выхода SWG.

На E3 сотрудники Sony Online Entertainment хвастались первыми достижениями в деле освоения безвоздушного пространства. После выхода

add-on'a игра сделает резкий крен в сторону космических симуляторов: дизайнеры (большинство которых, кстати, работало над серией Wing Commander) в качестве ориентиров выбрали геймплей классического X-Wing vs. TIE Fighter.

Однако только на реакцию полагаться не следует: ролевая система тоже будет оказывать влияние на игровой процесс. Среди обязательных X-Wing и TIE Fighter счастливые покупатели расширения увидят Y-Wing, TIE Interceptor, TIE Bomber, the Millennium Falcon и другие корабли (всего более 15). Кроме того, add-on характеризуется еще и следующими цифрами: 10 огромных секторов космоса, сотня дополнительных миссий, 2 новые расы персонажей, 4 космические спецпрофессии, а также дополнительные умения.

Что и говорить, попытка подсадить онлайн-ролевиков на другой жанр – шаг отчаянный. Но смелость, как известно, города берет! ■



Вблизи Auto Assault здорово напоминает «Вангеров».

Разрушить в игре можно будет практически все.



Количество разнообразных пушек и хитроумных устройств, которые можно поставить на боевые тачки, не будет поддаваться исчислению.



Горящий противник вызывает самые теплые чувства.

Бедолага еще поспротивляется, но это ему не поможет.



По части эффектных ракурсов SWG: The Jump to Lightspeed не уступит даже лучшим космическим симуляторам.



## UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

В новом Unreal для Xbox можно будет не только вести огонь из футуристических «пушек», но и обмениваться ударами на лазерных мечах. Фантастика! ■

## DRAGON AGE

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG  
■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Bioware  
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

[http://www.bioware.com/games/dragon\\_age](http://www.bioware.com/games/dragon_age)

**АЛЕКСЕЙ  
«СНИКИТОС» ЛАРИЧКИН**  
[chikitos@gameland.ru](mailto:chikitos@gameland.ru)

**Р**асслабьтесь. Помедитируйте. Постарайтесь представить себе ролевою игру, выглядящую, как Star Wars: Knights of the Old Republic и использующую систему взаимодействия персонажей, как в Baldur's Gate. RPG с мультиплеером Neverwinter Nights и сражениями масштаба киноверсии «Властелин Колец». У этой игры есть название – Dragon Age. Встречайте новый проект от звездной Bioware!

Специально для своего творения разработчики создали богатый фэнтезийный мир, история которого насчитывает 5000 лет (не сомневайтесь, он будет подробно описан в игре). Ра-

сы достаточно традиционны (люди, дварфы, эльфы), да и антураж поклонникам жанра знаком.

В отличие от предыдущих проектов компании Dragon Age не использует в качестве ролевой основы D20 System – для игры разрабатывается оригинальная внутренняя механика. Но сам геймплей обещает быть интуитивно понятным – достаточно лишь сказать, что сражения будут проходить в реальном режиме времени с использованием тактической паузы. А вообще игрок получит полный контроль над каждым из членов команды. Кстати, персонажи будут ссориться и заводить романы на манер героев Baldur's Gate.

Кудесники из Bioware не скрывают амбициозных планов и поговаривают о «the next fantasy RPG revolution». И пусть у игры пока нет издателя, мы-то знаем, что назревает очередной хит, о котором еще не раз придется писать! Готовьте кошельки. ■



Чую, сие сооружение есть башня ужасного злодея...



На E3 показывали поражающую своей масштабностью битву.



Технологические особенности Dragon Age – высокодетализированные персонажи и объекты. Не забывайте и про многоэтажные уровни!

## SPIKEOUT: BATTLE STREET

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action/fighting  
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Amusement Vision  
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 12 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

<http://sega.com>

**RED CAT**  
[Chaosman@yandex.ru](mailto:Chaosman@yandex.ru)

**В**о времена 32-битного Saturn львиную долю игр, выпускавшихся Sega для этой платформы, составляли домашние версии различных аркадных хитов – от Virtua Cop до Last Bronx. Но, потерпев поражение в консольных войнах, компания решила круто изменить свою политику и сделала ставку на оригинальные проекты.

Увы, качество последних часто заставляет фанатов Sega с горечью вспоминать шедевры 90-х, достойным наследником которых сегодня с уверенностью можно признать разве что Virtua Fighter 4. Впрочем, ситуация может измениться: на прошедшей выставке E3'2004 Sega с гордостью продемонстрировала Spikeout: Battle Street – Xbox-версию

игры, вышедшей некогда на аркадной платформе Naomi.

Многие посетители окрестили детище Amusement Vision наследником классических beat 'em up, и не без оснований. Battle Street во многом повторяет механику 16-битных представителей этого жанра, вроде Streets of Rage и Final Fight. От вас требуется выбрать одного из двенадцати бойцов, после чего можно с головой окунуться в водоворот уличных разборок. В Battle Street использована очень простая механика, позволяющая выполнять самые мощные атаки при помощи пары кнопок. Это, однако, не мешает игре быть увлекательной даже сейчас, когда до окончания разработки осталось еще несколько месяцев. Жаль лишь, что графика в выставочной демо-версии сделала бы честь Dreamcast, но никак не Xbox. Что вполне логично – железо Naomi как раз и соответствует по возможностям последней консоли от Sega. ■



Небольшая производственная травма – перелом шеи.



Один пропущенный удар – один визит к стоматологу.



Мощные атаки сразу против нескольких соперников – одна из важных составляющих игрового процесса Spikeout: Battle Street.

## ODAMA

■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: pinball/strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Vivarium ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

<http://www.nintendo.com>

**КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН**  
wren@gameland.ru

**М**ожно ли сделать игру, совмещающую в себе симулятор пинбола и RTS? Почему бы и нет, если за дело берутся создатели Seaman! Игровая версия Odama (или Ohdama), представленная на E3, занимала далеко не центральное место на стенде Nintendo, но на титул одного из самых оригинальных проектов выставки претендовать может.

Odama – гигантский шар, умеющий разрушать вражеские укрепления и убивать бойцов, а также «промывать» мозги людей. Внизу экрана – два флиппера, которые «держат» в руках brave японские самураи, это ваше

основное средство влияния на происходящее на экране. Но если до них доберутся вражеские солдаты – все пропало, посему на поле боя надо иногда выпускать и свои войска, а затем помогать им, вовремя направляя шар в нужное место. Враг не бездействует – насыпает на вас все новые и новые отряды, выстраивая укрепленные башни со стрелками. Но не стоит бояться, что все ваши союзники падут смертью храбрых, – Odama позволяет переманивать чужих солдат на свою сторону.

Графика в игре, конечно же, не может похвастаться совсем уж впечатляющими эффектами – такова специфика проекта. Солдаты внешне смахивают на героев Pikmin (с поправкой на то, что это все-таки люди), в остальном же игра находится на уровне Piknis. Что ж, раз в год грамотная игра на тему пинбола должна выходить, и на сей раз, похоже, ею окажется именно Odama. ■

## TIME CRISIS: CRISIS ZONE

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: shooter ■ ИЗДАТЕЛЬ: Namco ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

<http://www.spruegames.com/games.htm>

**RED CAT**  
Chaosman@yandex.ru

**П**охоже, издательство Namco всерьез решило стать главным поставщиком виртуальных тиров для PlayStation 2. На прошедшей E3'2004 компания показала новенький Time Crisis: Crisis Zone, который вскоре придет на смену Vampire Night и Ninja Assault и заставит нас вновь взяться за световые пистолеты.

Казалось бы, в таком консервативном жанре, как аркадный шутер, придумать что-либо новое практически невозможно – всего-то и надо, что стрельбы побольше, да врагов позабористее. В Namco считают иначе: революции Crisis Zone совершенно точно не произведет, но порадовать потенциальных покупателей кое-чем новеньким вполне сможет.

В показанной на выставке демо-версии прежде всего обратила на себя внимание возможность уничтожать практически все и вся на уровне. Идея не нова, но на этот раз ее использовали не только для повышения зрелищности – интерактивность окружения вплетена непосредственно в игровой процесс. Теперь, открыв огонь по нужному объекту, можно выполнить самую настоящую комбо-серию, конечным результатом которой станет уничтожение очередного противника. А это уже серьезно разнообразит игровой процесс.

Кроме того, помимо привычного оружия (пистолеты, автоматы, винтовки), игрок сможет расстреливать врагов из самого настоящего пулемета – так расправиться с ними будет и проще, и быстрее.

К радости всех владельцев парных GameCop не забыта и возможность использовать две единицы оружия одновременно! ■



Помочь воинам можно лишь косвенно, дерутся они сами.

Конечная цель – взять штурмом лагерь противника.



Ваши солдаты оцетинились пиками, готовы отразить любое нападение. Но враг уже почти разбит и отступает...



Бой в виртуальном магазине убытками никому не грозит.

Чем больше объектов на экране, тем сложнее попасть в цель.



Достать укрывшегося за щитом противника куда труднее, тем более из простого пистолета. Придется идти на некоторые хитрости.

Текст перевода  
от главного мотолога России  
Минаева Александра,  
группа «Тайм-Аут»!

# ЖАРКОЕ ЛЕТО

## 1943

Как красить подводную лодку, чтобы  
краска не отваливалась до погружения?  
Что посеял Гитлер в горячих песках пустыни Гоби?  
Могут ли Хасан, Абдула, Фатима и племя Макумба  
ошкурить Вермахт, по полной программе?



© 2004 "Руссобит Пабблишинг" Все права защищены © 2004 MIRAGE Interactive. All right reserved. Издатель «Руссобит Пабблишинг».  
Изготовлено в России. г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21; e-mail: office@russobit-m.ru; Адрес в интернете: www.russobit-m.ru  
Отдел продаж т:(095) 211-10-11, 967-15-80 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 979-55-59



WWW.RUSSOBIT-M.RU

## VIRTUA QUEST

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube ■ ЖАНР: action/RPG  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Sega AM2  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

<http://www.sega.com>

**КОНСТАНТИН  
 «WREN» ГОВОРУН**  
[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)

**К**огда-то Virtua Fighter Quest был очень горячо ожидаемым проектом – ведь речь шла об аналоге Shenmue, но с героями из популярного файтинга. Время шло, проект то благополучно «забывался» PR-менеджерами Sega, то снова «вспоминался».

Все же настал момент истины: публике представили первую информацию и скриншоты. Разочарование – вот как отреагировала пресса на анонс. На E3 привезли игральную версию, и она не может вызвать ничего кроме жалости. Судя по всему, нас ждет beat'em up с маленькими элементами Adventure (диалоги, возможность выучивать новые

приемы). С очень детской графикой (попытка повторить успех Kingdom Hearts?) – она могла бы быть реализована и на Dreamcast, и достаточно примитивной системой боя (на уровне Viewtiful Joe, не более того). Главный герой – мальчик по имени Sei, ему необходимо собрать «души» легендарных воинов (т.е. бойцов Virtua Fighter), чтобы позаставать их боевые навыки. Тем же занимаются прислужники Зла, с ними и предстоит драться много и со вкусом. К этому всему прилагается сюжет в духе Kingdom Hearts или же Mega Man. Так как мир, по которому вы путешествуете, – в общем-то, виртуальный, то и без набивших оскомину спецэффектов в духе «Матрицы» дело не обошлось.

В целом игра кажется перспективной, но ни о каких аналогиях с Shenmue речь идти уже не может. От Sega и Ю Судзуки мы ждали много большего. ■

## CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Starbreeze AB  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 1 июня 2004 года

<http://vugames.com>

**RED CAT**  
[Chaosman@yandex.ru](mailto:Chaosman@yandex.ru)

**Ч**ем-чем, а проектами в жанре action и его различных ответвлений владельцы Xbox никогда обделены не были. Тем не менее разработчики и издатели продолжают выпускать десятки подобных игр на толстую черную консоль, нарочью забывая про все остальное. Вот и Chronicles of Riddick вполне может показаться еще одним action.

Итак, вам предложено примерить на себя роль Риддика, отъявленного преступника и мерзавца, решившего до минимума сократить свое пребывание в одной из самых надежных тюрем будущего. Для осуществления своего плана герою (точнее, антигерою) предстоит миновать примерно три де-

сятка хорошо охраняемых уровней, перебить немислимое количество народу и избежать многочисленных ловушек, которыми буквально напичкана тюрьма. Разумеется, одной стрельбой дело не ограничится: будучи достаточно продвинутой в плане игровой механики, Chronicles of Riddick умело комбинирует элементы стандартного FPS на манер Halo, шпионского симулятора в духе Splinter Cell (с поправкой на вид от первого лица) и даже RPG – Риддик может общаться как с врагами, так и с немногочисленными союзниками. Это порой помогает разжиться новыми видами оружия, получить дельный совет или решить какую-либо головоломку. Как ни странно, но поддержка столь модного нынче многопользовательского режима в Chronicles of Riddick не предусмотрена – разработчики решили сконцентрировать внимание исключительно на single mode, чтобы грядущим летом порадовать нас действительно увлекательной и красивой игрой. ■



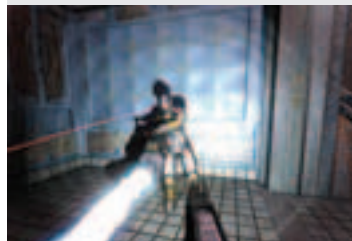
Драться с толпами одинаковых врагов придется часто.



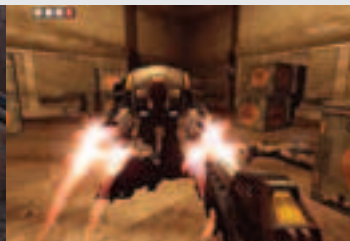
Есть в игре и «исследовательская» часть. Но небольшая.



Чтобы заполучить «душу» легендарного воина, надо сначала победить его в честном бою.



Антураж игры чем-то напоминает будущий Doom III.



Тюремная охрана настроена действительно серьезно.



Благодаря стараниям Риддика угрюмые коридоры тюрьмы Butcher Bay совсем скоро превратятся в арену для кровавых перестрелок.





## TEKKEN 5

Как стало известно, игра выйдет эксклюзивно на PlayStation 2 (после мультиплатформенного релиза Soul Calibur 2 можно было надеяться на то, что игра появится и на других консолях). Аркадные же автоматы с с файтингом появятся уже зимой этого года. В Японии.

## PHANTOM DUST

- ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РАЗРАБОТЧИК: MS Studios Japan ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

<http://xbox.com>

**RED CAT**  
[Chaosman@yandex.ru](mailto:Chaosman@yandex.ru)

**И**з всех существующих сегодня на рынке консолей, Xbox, пожалуй, больше всех страдает от невнимания японских разработчиков. Ну не хотят корифеи из Страны восходящего солнца создавать игры для приставки «от Гейтса», и все тут! Но не на таких напали – то, чего не делают другие, корпорация Microsoft сделает сама.

Проблему решили просто: организовали Microsoft Studios Japan и передали под ее крыло несколько проектов, в том числе Phantom Dust. Первые сведения об игре стали появляться в прессе еще в 2003 году. Но сообщать широким массам детали в Studios Japan не спешили – долгое время о PD было известно лишь то,

что нас ждет очередной экшн. Согласитесь, этого мало, чтобы составить хоть какое-то представление о проекте. Видимо, авторы тоже пришли к такому мнению и выдали кое-какую дополнительную информацию. Героем PD будет некий страдающий амнезией товарищ, выживший в инциденте, изменившем весь порядок на Земле. Кем он является на самом деле и в чем, собственно, заключался инцидент, пока неясно. Выживание – ваша главная задача, на выполнение которой и предлагается употребить все средства. Как водится, врагов в PD куда больше, чем друзей, так что желающим сохранить свою драгоценную жизнь придется попотеть.

На данный момент PD готова наполовину, но уже привлекает внимание очень качественной (Xbox все-таки!) графикой. А вот сможет ли игра соревноваться с собратьями по жанру в остальном – еще предстоит выяснить. ■



Главный герой – очередной стилинга-блондин, в духе DMC.



Несмотря на избыток темно-серого, игра чертовски красива!



Похоже, старушке Земле в Phantom Dust опять не повезло – об этом красноречиво свидетельствует довольно неприглядный пейзаж.

## KNIGHTS OF HONOR

- ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sunflowers Interactive
- РАЗРАБОТЧИК: Black Sea Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
- ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

<http://www.knights-of-honor.net>

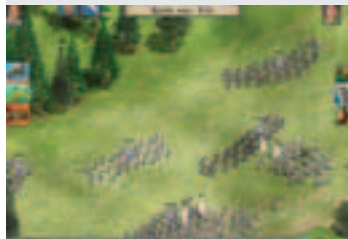
**РОМАН «SHAD» ЕПИШИН**  
[shad@gameland.ru](mailto:shad@gameland.ru)

**Ч**то будет, если взять Medieval: Total War и слегка купировать его серьезность?

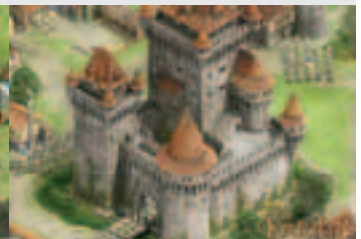
Добавить, к примеру, рыцарей, извечно обитающих в тавернах, урезать численность армий, дабы не было так страшно, и, наконец, расцветить игровой мир более яркими красками. Получится нечто по имени Knights of Honor. Тут уж сами решайте, урезанное ли это подобие великого Medieval или свежая эксплуатация старых идей.

Между тем старость их сомнений не вызывает. Разве впервые геймплей делится на тактическую и стратегическую части? В последней перед нами разворачивается панорама средневе-

кового мира с разбросанными регионами, в Knights of Honor их будет не то 70, не то 150, разработчики пока не определились. Владая каким-то одним районом, игрок, естественно, должен завоевывать другие. Для этого на своей малой родине он строит фермы (которые служат источником еды), казармы (солдаты), шахты, (оружие) и так далее. Короче, создает инфраструктуру. Как только оргвопросы решены, а финансовые активы выведены на положительный уровень, можно (и нужно) воевать. Здесь уже режим тактический. Разные типы войск, построения, осады и штурмы замков с применением трубушетов, башен и лестниц... В общем, все, что доктор прописал. Ну и заправляют процессом пресловутые рыцари, харизматичные воины, оказывающие влияние на простых солдат и наделенные набором прокачиваемых характеристик. Скучновато? Или проверено временем? Поживем – увидим. ■



Разработчики обещают 25 видов юнитов.



На 25 рыцарских умений надо тратить «очки славы».



Дипломатия выдержана в традициях Medieval. Мы можем засылать наемных убийц в стан врага и заключать династические браки.

# СЛОВО КОМАНДЫ ➔

## СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**0** – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

**10-15** – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

**20-25** – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

**30-35** – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых

предшественников. Прекрасная идея, загубленная idiotской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая idiotскую идею.

**40-45** – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

**50-55** – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

**60-65** – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, а нет. Всем взяла, да не дотянула.

**70-75** – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостоиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

**80-85** – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

**90-95** – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

**100** – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

## ИГРА НОМЕРА



### RalliSport Challenge 2 стр. 84

Пока Sony хвалится своей Gran Turismo 4, на консоли от Microsoft выходят все новые и новые эксклюзивные гонки. И притом великолепные! RalliSport Challenge 2 вполне может претендовать на статус лучшего раллийного симулятора года! То ли еще будет...

## «СИ» РЕКОМЕНДУЕТ



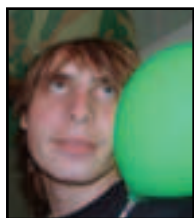
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти

включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение

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

### Аликос

ИНДЕЕЦ «ВЕРСТАЛЬНАЯ РУКА»



Прерии и смуглые скво будоражат ум настоящего индейца серым московским утром. Индеец курит трубку мира, натирает топор войны, поет пенью любви и грызет яблоко раздора... О, великий Маниту, пошли нам солнце!!!

### Варела

ДЖО РАСТАФАРИ



И что в итоге – PSP или DS? Первую нестыдно вынуть из кармана, а вторая работает гораздо дольше двух часов... Великий Камышовый Бог сказал мне исполниться терпения, залечь на дно и выжидать...

### Костик

PRO-GAMER



Консольный киберспорт имеет право на жизнь! Чемпионаты по Soul Calibur 2 в Москве уже проходят, на очереди – Guilty Gear X2 и Virtua Fighter 4. Глядишь, через годик можно будет и к буржум в гости поехать.

### Босс

ONLINE PLAYER



Долго я мучился с многочисленными версиями C-D, чтобы попасть на наш CS-сервер, в итоге все-таки победил эту вредную прогу. Теперь периодически бегу по всяким DE\_Dust'ам и CS\_Assault'ам на lianet'е.

### Алена

НОВАЯ АМАЗОНКА



Не умея играть ни во что, сделала Глагола в «Соул Калибур», и не один раз! Сразу выстроилась очередь из реакторов – играть на победителя. Таким успехом у противоположной пола я не пользовалась никогда.

### Полосатый

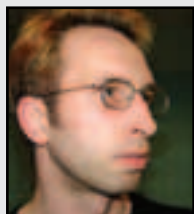
МАТРАЦ БЕЗ КОРОЛЕВСТВА



Угораздило же меня «слить» Fatal1ty! С горя решил бросить киберспорт и пойти работать воспитателем в детском саду. На тренерской работе и привычнее, и сподручнее...

### Борисыч

БОРЕЦ ЗА ПРАВДЕННОСТЬ



Дано: подворотня, четыре нигера и белая школьница. Вопрос: как предотвратить изнасилование? Ответ: кинуть нигерам баскетбольный мяч. Просьба: помогите Чикитосу найти команду, а то изведется ведь человек!

### Chikitos

ДЖЕЙ КЕЙ



О наболевшем! Теряю физическую форму. Не могу найти в Москве зал и команду, с которой можно поиграть в баскетбол. Может, кто-нибудь поможет мне в беде? Не поленились, черкните на chikitos@gameland.ru.

### Ворон

КАГИ-КАР!



Вот и прошел мой второй чемпионат по SC 2. Тупил я на нем жутко. Особенно попов на тиммейта-пучегусу Радужного. Тупили оба. Он первый нашел на джойпаде кружок и квадрат, я нашел к этому времени только крест. Пю.



СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ







Валерий «А.Купер»  
Корнеев

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

Время было позднее, автобусы и маршрутки уже не ходили, денег на машину под рукой как-то не оказалось, и топать домой от метро пришлось пешком. Догнали, повалили, стали бить водочной бутылкой по затылку. Потом ногами в лицо и виски. Меньше всего хотелось отдавать рюкзак – там камера и документы. Били почему-то гораздо сильнее, чем можно было ожидать – то ли ждали, что потеряю сознание, то ли просто пьяные были. Совершенно неожиданно удовлетворились выпавшим мобильником. Залил кровью стекло какому-то мужичку на «девятке», тот согласился отвезти в отделение. Покатались с милицией, никого не нашли. Утро встречал в травмпункте. На удивление, в голове ничего не сломалось.

Особенно жаль мугла из Final Fantasy – копеечную телефонную висюльку, привезенную подругой в подарок из Японии. Жертвенный мугл, в конечном счете, героическим образом отвлек внимание подонков от рюкзака, где, среди прочего, был CD с неразмноженными еще оригиналами фотографий выставки ретро-игр в Лос-Анджелесе, умеренно дорогая фотокамера и не уступающий ей в стоимости карманный компьютер с черновиками статей для этого выпуска журнала. Номер украденного мобильного удалось быстро заблокировать, и через несколько дней (когда

но: деньги. Им не важно, что человек фотографирует, пишет, учится на хирурга, музицирует, подает надежды в качестве шахматиста или ядерного физика. Они отберут все, что посчитают ценным. Если сопротивляться и звать на помощь, будут бить. Если жертва окажется девушкой, может быть еще хуже. И скорее всего, никто из прохожих не остановится, – мало ли пьяных на улице дерется. Так что, раз уж вы оказались на улице в поздний час, а среди вещей есть что-то, что можно истолковать как ценный предмет (пускай вы сами давно уже перестали воспринимать его в пла-

DS (компания определенно «зондирует почву», намекая, что новый двухэкранный аппарат будет продаваться дороже \$99 – «классической» цены, установленной компанией для наладонных систем еще в 1989 году), а после майской презентации PSP на E3 окончательно стало ясно, что Sony готовит к старту мощное, эlegantное и отнюдь не дешевое игровое устройство. Важный козырь портативных систем – ориентация на детскую аудиторию – здесь перестает действовать: PSP нельзя будет носить с собой в школу, возить в летний лагерь, с ней не так уж удобно



## ОСТОРОЖНОСТЬ НЕ ПОВРЕДИТ

радуга сошла с физиономии, позволив передвигаться по городу) бесплатно восстановить, а телефонная и адресная книги у меня хранятся на обоих компьютерах – поэтому нематериальные потери составили лишь несколько десятков фотографий в памяти телефона, отщелканных в Штатах и, в основном, запечатлевающих пестрящие ошибками вывески тамошних «русских» магазинчиков. Ну и неприятных воспоминаний добавилось.

Совершенно не хочется говорить об изъянах современного общества и проекции их на московские «спальные» районы. Грарили на улицах всегда и везде. Ошибка целиком моя – заключается она в том, что в нужный момент в кармане не оказалось пятидесяти рублей, чтобы доехать домой на машине. И еще в том, что из головы совершенно вылетело, сколько стоят все эти хайтековые приборамбасы. Пользуясь хорошей камерой или удобным КПК, со временем забываешь о цене, воспринимая их просто как необходимые инструменты – орудия, делающие работу интересной и увлекательной, а ее результат, хочется верить, более привлекательным. Но ведь мрази плевать на то, как эти вещи можно применить. Для них эти железки означают од-

не стоимости) – позаботьтесь о собственной безопасности.

Тема близка аудитории нашей рубрики «Мобильные игры» – подавляющее большинство телефонов, игрушки для которых попадают на ее страницы, стоят дороже сотни долларов. N-Gage по-прежнему обходится куда дороже, чем GBA SP, не говоря уже о более ранних моделях Game Boy. Мы в ситуации, когда электронные игрушки слишком дороги и вызывают броски, чтобы с ними можно было абсолютно беспрепятственно гулять по улице. Нет, раньше тоже существовала вероятность, что черно-белый GB выхватят из рук какие-нибудь хулиганы – но даже по российским меркам он стоил не так дорого, а внешне и вовсе напоминал грошовые китайские «тетрисы». Более продвинутой GBA SP сопоставим по цене с мобильным телефоном низшей категории, а значит – без особых проблем может быть заменен новым экземпляром в случае утери или кражи. Вдобавок, на вторичном рынке подержанным GBA SP можно обзавестись еще дешевле, разве что корпус будет поцарапанный. А дальше ситуация далеко не такая радужная: неплохие «игровые» мобильники стоят несколько сот долларов, Nintendo продолжает тянуть с объявлением розничной цены на

будет возвращаться с тренировки – нормальные родители просто не отпустят ребенка одного с такой дорогой игрушкой. Геймеры постарше тоже задумаются, насколько безопасно «светило» подобным гаджетом где попало – если в Японии это практически безопасно, в Штатах, Европе и всем остальном мире найдется немало желающих разлучить любителя мобильных игр с ценной вещицей. Системы онлайн-регистрации и отслеживания мало что изменят: всегда найдутся доморощенные спецы, чтобы «перебить электронные номера», да и удара бутылкой по голове никакая цифровая сигнализация не отменяет.

Новые портативные консоли похожи на вещицы из фантастического будущего – и как было бы здорово, если бы их обладатели в этом самом будущем спокойно ходили по улицам без риска расстаться с жизнью из-за куска микросхем в красивом пластиковом корпусе. А пока мы в несовершенном настоящем, остается повторить вслед за Виктором Цоем крылатое «сиди за собой, будь осторожен». Оставайтесь на чеку, друзья. Легкое послабление – и с кем угодно может произойти весьма досадное приключение, как это случилось с вашим покорным слугой. ■

### Для справки:

На всякий случай, марка и номер украденного мобильного:  
Panasonic X70  
s/n 351904008182444

Не верю, что он когда-то вернется ко мне, но надеюсь, что аппарат в итоге попадет в хорошие руки.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ  
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 681-44-07  
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

# EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD



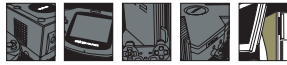
1С  
ФИРМА 1С

STAINLESS STEEL STUDIOS

ACTIVISION

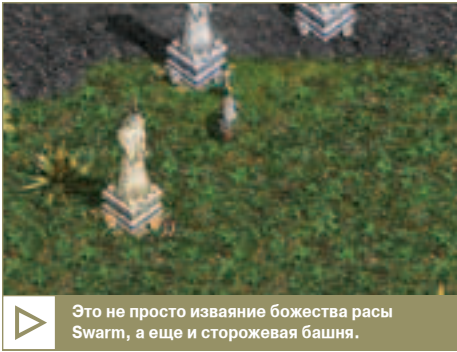
POWERED BY  
gamespy

© 2003 Stainless Steel Studios. Все права защищены. EMPIRES: Dawn of the Modern World и связанные с EMPIRES: Dawn of the Modern World марки являются торговыми марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их законных владельцев.  
Игра EMPIRES: Dawn of the Modern World предназначена исключительно для частного домашнего использования. Любое ее публичное использование категорически запрещено.  
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

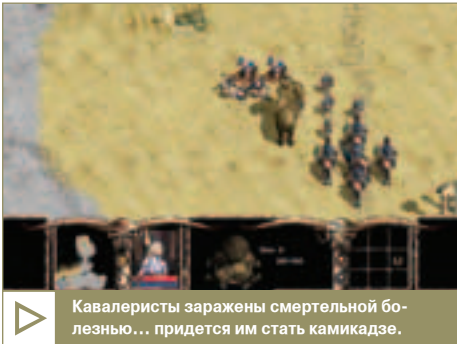


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Enlight Software ■ РАЗРАБОТЧИК: Infinite Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 6 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM

<http://www.enlight.com/wbc3>



▶ Это не просто изваяние божества расы Swarm, а еще и сторожевая башня.



▶ Кавалеристы заражены смертельной болезнью... придется им стать камикадзе.



▶ Сделав Тирозавра и Трицератопса юнитами ящероподобной расы Ssrathi, дизайнеры, признаем, схлывили. Могли бы придумать чего-нибудь пооригинальнее.

# WARLORDS BATTLECRY III

## КОЛИЧЕСТВОМ И КАЧЕСТВОМ

**АЛЕКСЕЙ АФАНАСЬЕВ**  
rotntroll@pochtamt.ru

### ▶ СВОБОДА

Глядя на полную версию WB3 после изучения обещаний разработчиков, можно сказать, что все свои обязательства Стив Фокнер (Steve Fawcner) со товарищи выполнили. Игра действительно нелинейна и масштабна; все же шестнадцать рас – это вам не шутки. Но самое серьезное нововведение – даже не раса злобных динозавров с неприличным названием, а масштабная нелинейная кампания и какая-никакая, но дипломатия. Последняя, впрочем, не претендует на что-то сверхвыдающееся: выполняя те или иные миссии, вы либо улучшаете, либо ухудшаете свои отношения с той или иной расой, и по окончании битвы можете получить сообщение в духе «You are now friends with High Elves» или «You are now neutral with Barbarians». На пер-

вый взгляд это немного, но на самом деле даже такая рудиментарная дипломатическая система вносит существенные изменения в давно знакомый геймплей – теперь при выборе миссии игрок должен выбирать друзей и врагов.

Ну и нелинейность, конечно. Много ли найдется RTS, в которых вы можете путешествовать по глобальной карте мира, самостоятельно выбирая, в каких битвах участвовать, какие отложить до лучших времен, а в какие вообще не стоит соваться? Наконец-то игрок может почувствовать себя не пешкой в руках очередного правителя, а самым настоящим военачальником, самостоятельно решающим исход войны, заботясь о выгоде не в рамках понятий «выиграл-проиграл», а с точки зрения сохранения нужных отношений с разными расами. Участвующим в международной политике, наконец! И пусть эта политика довольно схематична и сводится к тому, что ряд миссий можно пропустить, – все равно это сильно повышает как интерес к игре, так и replayability.

### ▶ ПОСМОТРИ ВОКРУГ

Впрочем, ряд нареканий все же имеется. Во-первых, здания. Выглядят, они,

**В** успехе Warlords Battlecry III (WB3) никто не сомневался. Предыдущие игры серии звезд с неба не хватало, но были добротными стратегиями и свою задачу – зацепить и развлечь среднестатистического любителя RTS – выполняли на все сто.

Заранее было известно, что третья часть будет фактически расширенным изданием уже знакомого проекта, улучшенным и отшлифованным до зеркального блеска. А тут еще к креативному процессу подключился известный любитель игровых журналистов Тревор Чан, что дало дополнительные основания для оптимизма.

## NO LIMITS

### К ВОПРОСУ О СОЧЕТАНИИ НЕСОЧЕТАЕМОГО

Проблема совмещения рас и классов решена в WB3 самым радикальным способом – ограничения отсутствуют вообще. Хотите создать барда-undead'а или эльфийского шамана – пожалуйста! Самое интересное, что даже такой герой будет вполне жизнеспособен. Хотя, играя в режиме Iron Map, к выбору персонажа надо подходить более ответственно: не уследив, вы можете потерять его навсегда. Уверю, вам будет очень обидно!



## ВЕРДИКТ

ВСЕ ПО УМУ!



# 7.0

НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### ▶ ПЛЮСЫ

Нелинейная кампания, большое количество рас, неплохой баланс, наличие системы дипломатии, проработанный интерфейс.

### ▶ МИНУСЫ

Глюки с pathfinding'ом, туповатый AI, однообразность миссий и зданий, устаревшая, хотя и приятная, графика.

Не последний писк моды, но преданные поклонники серии оценят количество и качество нововведений.



▶ Не слишком разнообразный пейзаж, вы не находите?

– ХУЖЕ, ЧЕМ		+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
WarCraft III: Reign of Chaos		Warlords Battlecry II	
РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ПОДКАЧАЛИ – ГЕЙМЕРЫ ПОЛУЧИЛИ ТО, ЧТО ИМ БЫЛО ОБЕЩАНО.			

## ПРЕДЫСТОРИЯ



Сюжет игры имеет слабое отношение к ходу кампании, но тем не менее... Люди нашли новый континент и решили его исследовать на наличие полезных ископаемых, однако то, что они обнаружили, превзошло их ожидания – тут вам и золото, и драгоценные камни, и все на свете. Однако у этого добра уже были хозяева в лице расы гигантских ящериц, поклонявшихся своим непонятным богам. Люди, недолго думая, начали уничтожать пресмыкающихся, но тут их и поджидал сюрприз – холоднокровные оказались намного умнее и сильнее, чем можно было предположить, и локальные стычки переросли в самую страшную войну за историю Этерии.



## РАСОВОЕ (НЕ)РАВЕНСТВО



### СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ ИМПЕРИИ

Реально новых рас в WB3 не четыре, а всего три – Swarm, Plaguelords и, прошу прощения, Ssrathi. Люди же по случаю новой войны разделились на две стороны – Knight и Empire. Последние помимо полного отсутствия «плюсов» и «минусов» к геройским характеристикам примечательны боевыми слононами – медленными, но чудовищно мощными юнитами... аналог которых есть практически у каждой расы – например, Tyrannosaurus Rex у Ssrathi.



конечно, красиво, но зачастую слишком уж однообразно. Да и по внешнему виду строения трудно понять, что конкретно оно производит и какого рода апгрейды с его помощью можно проверить. Конечно, к зданиям есть подписи, но поначалу, чтобы модифицировать сооружения или наплотить нужных юнитов, приходится много работать мышью, что слегка напрягает. В процессе игры к этому привыкаешь, но осадок остается. Все-таки сделать разный дизайн строений для всех пятнадцати рас – слишком тяжелая задача даже для Infinite Interactive. Но это, как уже говорилось, не смертельно. Больше недовольство вызывает ряд других аспектов. Например, отсутствие «респавна» вашего подопечного. Потерять героя в бою проще простого (особенно на ранних этапах), но умирает он весьма условно – только до конца текущей миссии. Так почему бы не дать игроку возможность возродить погибшего бойца, пусть и за приличные деньги? Уверен, это сделало бы WB3 намного интересней, особенно в мультиплеере. Есть претензии и к юнитам, заражающим противников тяжелой бо-

лезью. Сама идея, безусловно, хороша, но реализована как-то кривовато. Заболевший юнит постепенно теряет определенное количество очков жизни и, в зависимости от их исходного количества, либо уходит в мир иной, либо становится полудохлым, способным выдержать лишь пару-тройку серьезных ударов. И если большого героя можно спасти с помощью соответствующих бутылочек (довольно дефицитных), то с рядовыми бойцами все намного хуже. Если это не слон, обладающий, извините за тавтологию, слоновым количеством хит-пойнтов да еще и способный к регенерации, то дело плохо. Заражающие юниты Swarm'ов и Plaguelord'ов становятся идеальными инструментами для rush'a. Впрочем, это единственная претензия, которую можно предъявить к балансу.

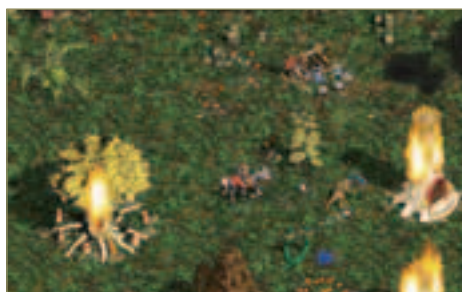
### ВЧЕРАШНИЙ ДЕНЬ

Дизайн миссий – по большей части образца прошлого века. А как это называется, когда добрые две трети заданий сводятся к банальному kill 'em all?.. Несерьезно и попросту

скучновато. Проблески, конечно, есть. Но мало. А ведь с грамотной проработкой миссий на основе нелинейной кампании мог бы получиться настоящий пир духа для стратегов. Лишение противника полезных построек, точечные удары, захват сюжетно важных зданий – что на основе этого можно было бы соорудить, нетрудно додумать самим. Развивая тему, давайте потешим воображение, придумывая каких именно особенностей игре не хватает. Скажем, следуя просто житейской логике, убивать вражеского героя довольно глупо – лучше взять его в плен и посадить в тюрьму, после чего требовать за него выкуп. А потерявшая предводителя сторона при нежелании платить компенсацию могла бы взять тюрьму штурмом и отбить бедулагу, как в Heroes of Might and Magic IV... Только представьте, какими красками заиграла бы WB3 в таком случае! Но вместо этого – просто RTS.

### ПОГРУЖЕНИЕ

Тут я вынужден поправить себя – фраза «просто RTS» применительно к WB3 звучит излишне уничижительно и несправедливо. Она гораздо больше, чем безликая стратегия. Да и плюсов у нее хватает. Просто многие из них настолько хорошо знакомы по предыдущим играм серии, что внимания на них практически не обращаешь. Это и отличный интерфейс, и симпатичная, хоть и не трехмерная, графика. Внятный баланс, наконец, особенно заметный при игре против живого соперника, – многопользовательские баталии при хорошем знании цепочек развития могут сожрать немалое количество свободного времени. А масса новых рас и юнитов, в которых мож-



Горящие эльфийские деревья – что может быть более приятно глазу героя-swarm'a?..



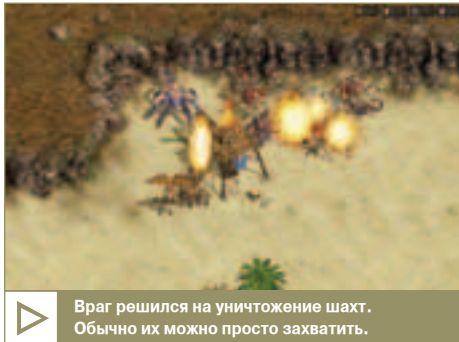
Корабль, к сожалению, декоративный – куда уплыть на нем не получится.



Если вам не хватает баллов, которые даются на покупку стартового войска перед миссией, можно купить дополнительные за деньги. Цены, правда, кусаются, но выгода того стоит...



▶ Вам кажется, что оранжевые трехголовые гидры смешны? Вы еще не видели, как они ходят!



▶ Враг решился на уничтожение шахт. Обычно их можно просто захватить.



▶ Так в Warlords Battlecry III реализована нелинейность: вы свободно путешествуете по карте, и в каждой точке имеются несколько миссий на выбор.



но потеряться... И таких моментов в WB3 – полно. Игра затягивает на «раз». Проходить ее повторно – ничуть не менее интересно, чем впер-

вые. Хотя это точно не шедевр. И не игра на многие годы. Не новый стандарт для сетевых баталий. И еще много чего «не». Зато мы мо-

жем сказать уверенно, что WB3 – качественное развлечение, способное занять вас на пару недель. А это немало! ■

## WARLORDS BATTLECRY: ИЗ ПЕРВЫХ УСТ



СТИВ ФОКНЕР: «МЫ УЖЕ НАЧАЛИ ДУМАТЬ НАД WARLORDS BATTLECRY IV»



За подробностями о разработке Warlords Battlecry III мы решили обратиться к Стиву Фокнеру (Steve Fawcner), главному гейм-дизайнеру всех игр серии Warlords. И не прогадали – читатели «СИ» первыми получат эксклюзивную информацию о планах Infinite Interactive. За возможность задать вопросы

ветерану игровой индустрии приносим свою искреннюю благодарность компании «Акелла».

**Серия Battlecry развивается скорее эволюционно, нежели революционно... Вы намеренно ограничиваете количество изменений в игре, чтобы сохранить уже имеющуюся аудиторию? Ведь надо чем-то прельщать и новых поклонников.**

Мы обнаружили, что, используя эволюционный путь развития, мы привлекаем гораздо больше новых покупателей. Я думаю, когда люди покупают коробку с маркой Warlords, они четко знают, что их может ожидать... добротная знакомая игра с интересными сюжетными поворотами, глубокая и не на один раз. Последние пятнадцать лет продажи и популярность игр серии стабильно росли.

Когда мы захотим внести в проект коренные изменения, вероятней всего, мы сделаем это под новым названием, как с первой Battlecry.

**Каковы впечатления от работы с Тревором Чаном и Enlight Software?**

Я уже многие годы являюсь большим фаном Тревора, и работать с ним и парнями из Enlight было действительно круто. Они невероятно талантливы, и, я надеюсь, вы увидите еще не одну игру, сделанную в содружестве Infinite и Enlight.

**Каковы были основные трудности в работе над Warlords Battlecry III?**

Новая система героев потребовала огромных затрат труда. Поскольку игра – open-ended, нужно было реализовать поддержку героев с первого уровня по тысячный, и работы над балансом заняли невероятное количество времени, намного большее, чем мы изначально рассчитывали. Кроме того, собирать кампанию мы стали в последний момент, так как хотели сделать игру максимально завершенной, прежде чем браться за контент. Поэтому последние два месяца были очень загруженными. Но проект, как нам кажется, от этого только выиграл.

**Насколько тяжело было сохранить игровое равновесие, добавляя новые расы?**

На самом деле, если у вас уже есть много хорошо сбалансированных рас, добавлять новые гораздо легче, поскольку вы имеете четкие стандарты баланса. Гораздо сложнее сделать так, чтобы игра за новые расы не была слишком уж похожа на игру за уже имеющиеся.

**У вас уже есть наработки для Warlords Battlecry IV? Если да, то не поделитесь ли подробностями?**

Мы начали обдумывать Battlecry IV, как только завершили работу над третьей частью. Самое большое изменение, скорее всего, будет связано с переходом на трехмерный движок, который определит многие игровые особенности. И значительных изменений может набраться немало.

Конечно, у нас много и радикальных идей, таких как огромная онлайн-мультиплеерная кампания, или герои, способные летать на драконах, но воплотятся ли эти мысли в финальной версии – пока можно только гадать.

**Как насчет футуристических игр типа Starlords Battlecry?**

Мы все большие поклонники научной фантастики, и планы на футуристические игры у нас есть. Но мы еще не решили, будет ли это реализовано в рамках Warlords...

**А что с Warlords V, есть ли какие-то наметки?** Определенно. Все мы в Infinite Interactive

обожаем пошаговые игры и с радостью взяли бы за работу над Warlords V. Но мы не будем этого делать до тех пор, пока не придет нужное время, чтобы выступить с таким амбициозным проектом. **Как вы думаете, могли бы Warlords мутировать в сторону других жанров, например, RPG, adventure или даже менеджмент?**

Я думаю, что из Warlords вышла бы великолепная RPG – мира игры хватит на много классных историй и персонажей. Экономические стратегии (наподобие Zeus/Poseidon) на базе Warlords тоже могли бы получиться очень неплохими. Возможности абсолютно неограниченные, мы даже можем сделать симулятор полетов на драконе (шучу!).

**Не видите ли вы противоречий в полной свободе выбора героев в Battlecry? Лично мне кажется, что играть за Undead Paladin или Barbarian Necromancer – по меньшей мере, странно...**

Многие геймеры просили нас разрешить странные сочетания рас и классов, и Undead Paladin был одним из них. На все варианты были хорошие основания – такие как «я хочу играть за подло убитого рыцаря, который хочет отомстить своим киллерам. Вы должны дать мне сыграть за паладина-undead'a!» Самый простой способ удовлетворить все запросы – это снять ограничения вообще. Вы только посмотрите на книги, там же полно подобных персонажей, например, Drizzt Do'Urden – темный эльф и при этом рейнджер.

**И последний вопрос: как вам удается так быстро отвечать на все интервью?**

У меня есть злобный брат-близнец, который делает за меня всю настоящую работу.







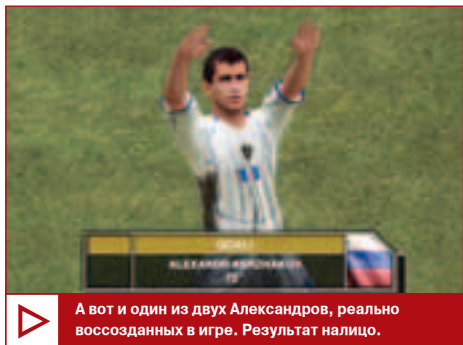
■ ПЛАТФОРМА: PS2, PC, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: sport ■ ИЗДАТЕЛЬ: EA Sports  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: EA Sports ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P III 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

# ОБЗОР

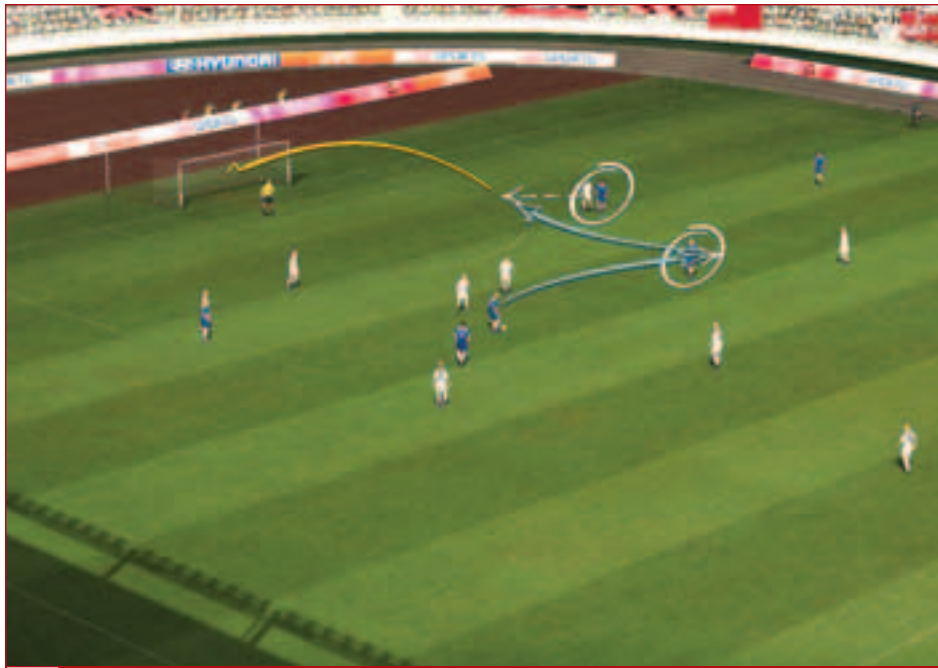
<http://www.easports.com/games/euro2004/home.jsp>



▶ Как, вы не узнаете эти лица? Это же сборная России... Не иначе новая «Атака Клонов».



▶ А вот и один из двух Александров, реально воссозданных в игре. Результат налицо.



▶ Если повторы самых красивых комбинаций остались точно такими же, как и в FIFA 2004, то игровой процесс претерпел серьезные изменения. Футболисты сами открываются, освобождаются от опеки. Просто красота!

## ВЕРДИКТ

ДОБРОТНО



# 7.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Новый показатель морали игроков, графический движок FIFA 2004 и возможность самостоятельно решить судьбу сборной России.

### Минусы

Дух чемпионата Европы отсутствует. Атмосферу соревнований разработчикам передать не удалось.

Футбол – он и в Африке футбол. Добротно, качественно, но без изюминки.

# UEFA EURO 2004

## РОССИЯ – ВПЕРЕД!

ЮРИЙ ВОРОНОВ  
voron@gameland.ru

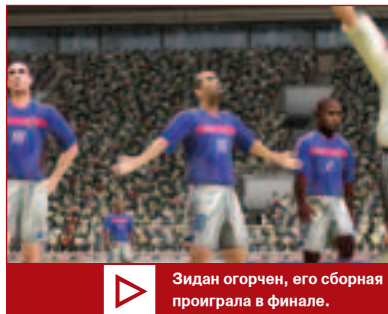
**В** одном из прошлых номеров мы уже описывали впечатления от демо-версии UEFA Euro 2004 и выдали игре пару авансов, поэтому ждали финального релиза (равно как и начала чемпионата) с оптимизмом. Не будем скрывать, проект немного разочаровал. Искренне надеемся, что хотя бы игра нашей сборной нас порадует.

Для начала несколько слов об игровом процессе. В нем, как и следовало ожидать, перемен не наблюдается. Геймплей все так же быстр, прост и интуитивно понятен. Единственное новшество в управлении – кнопка помощи партнера, которая в демке отсутствовала. При нажатии на нее ближайший к мячу игрок бежит отнимать его у соперника. Функция весьма полезная, но полностью содрванная с This is Football от Sony.

А теперь собственно о виртуальном чемпионате Euro 2004. В игре вы сможете найти пятьдесят одну сборную и двадцать реально существующих стадионов. Нас же в первую очередь

интересовало, насколько хорошо воссоздана команда России. В отличие от большинства отечественных журналистов EA не отнесла нашу сборную к разряду самых слабых. Показатели у нее довольно приличные. Правда, мы все знаем, насколько странными бывают у EA сравнительные характеристики команд. К примеру, если судить по UEFA Euro 2004, то команда Чехии гораздо сильнее сборной Англии, что наводит на определенные размышления. Но вернемся к нашим футболистам. С составом сборной все более-менее в порядке: есть даже те, кто только намечался в сборную (в этот раз разработчики почти ничего не напутали). Зато вас наверняка «обрадует» тот факт, что с фотографий, похоже, делались лица только двух наших футболистов. Это два Александра – Мостовой (кто бы сомневался – все-таки капитан «Сельты») и Кержаков. Остальные либо отдаленно напоминают своих прото-

типов (к примеру, Онопко и Овчинников), либо, еще хуже, абсолютно непохожи на реальных футболистов, как Сычев. Но оставим это на совести разработчиков, ведь даже в виртуальной сборной Италии в основном составе есть игроки, воссоздававшиеся с помощью такой-то матери и фантазии художников из EA. Сам же чемпионат в игре выглядит как-то блекло. Ни видеороликов, ни красочных представлений перед матчем. Нет здесь духа соревнований! Даже новых видов анимации для празднования голов не добавили. Все как в FIFA 2004. Стыдно, товарищи, стыдно! Если вы хотите просто «погонять» мячик, заглянуть в грустные глаза Зидана и увидеть кубок Euro 2004 в руках нашей сборной, то игра полностью удовлетворит ваши запросы. Но если вы ждете чего-то большего, лучше обратите взоры в сторону This is Football 2004 и Pro Evolution Soccer 3. А вообще затягивайте: оле, оле-оле-оле, Россия – вперед! ■



▶ Зидан огорчен, его сборная проиграла в финале.

<b>ХУЖЕ, ЧЕМ</b>	<b>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b>
This is Football 2004	FIFA 2003
FIFA 2004 ПОДВЕРГЛАСЬ ЕВРОРЕМОНТУ. ВСЕ ЧИСТЕньКО, НО БЕЗ ИЗЬЮМКОВ.	

## НЕ ПАДАТЬ ДУХОМ

### А ТО ВЕДЬ МОЖНО И ПРОИГРАТЬ

Одна из самых интересных новинок в Euro 2004 – это показатель морали у игроков. В зависимости от того в хорошем настроении или в плохом, футболист на поле играет лучше или хуже. Показатель повышается по разным

причинам – чаще всего от забитых мячей, выхода в стартовом составе или выигранного командой матча. Так что следите, чтобы сборная не падала духом, а то футболисты совсем перестанут попадать в ворота.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: sports  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEE  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 4

<http://www.playstation.ru/tif>



▶ Стадионов стало больше – теперь их 22! И большинство из них – реально существующие.



▶ Как и раньше, при подаче мяча есть возможность переключиться на горячие клавиши.



▶ Только на повторах можно целиком оценить старания разработчиков по созданию моделей футболистов и их анимации. Ведь в отличие от FIFA здесь не бывает странных казусов, все предельно красиво и реалистично.

## ВЕРДИКТ

ВПЕРЕД, РОССИЯ!



# 8.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Легкость, изящество. Одновременно с этим – неизведанная тактическая глубина. Узнаваемые футбольные звезды.

### Минусы

Размытые текстуры трибун. Вблизи смотрятся пугающе, выбивают из процесса. Отсутствие российской футбольной лиги.

Футбол без границ. Даже фолить можно умышленно! Отличный выбор для болельщиков.



▶ Перед вами, дорогие детишки, лысина Зидана.

### ХУЖЕ, ЧЕМ

Живая трансляция



### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Сборная России 2004



СЕЙЧАС ЭТО ЗЛОБОДНЕВНО, НАДЕЮСЬ, ЧТО К ВЫХОДУ ЖУРНАЛА ВСЕ ЖЕ СТАНЕТ НЕАКТУАЛЬНО!

# THIS IS FOOTBALL 2004



## ГОТОВЬТЕ НЕРВЫ, МЫ ЕДЕМ!

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН  
[perestukin@gameland.ru](mailto:perestukin@gameland.ru)

**М**ы вам завидуем. Если вы держите в руках этот номер, вы уже знаете, как выступила Россия на «Евро 2004». Вы все уже видели. Нам еще только предстоит. Мы волнуемся и не находим себе места.

Совершенно очевидно, что большинство наших читателей покупают виртуальный футбол исходя из простых соображений – вывести в кой-то веки наших орлов на призовые места. Ничего зазорного. Что нам Бэкхем? Отлично понимаем, что хочется сыграть за родной клуб, за любимую сборную. Ведь у нас с вами это желание возникает несколько чаще, чем хотелось бы. В странах с сильной футбольной традицией быть пассивным наблюдателем – одно удовольствие; очень приятно наслаждаться игрой настоящих мастеров, или, как любят вычурно выражаться комментаторы, – «богов кожаных сфер». Но когда на поле выходят наши, сердце так и рвет в разные стороны, а собственное бессилие угнетает. Выскочить самому на поле, взять управление на

себя, сломать оборону противника – не эти ли чувства возникают у наших болельщиков, обделенных громкими победами?

TIF 2004 и иже с ними – прекрасные тренировочные базы для наших нервов, глоток, и, в конце концов, знаний. «Евро» на дворе, а вы, небось, не знаете, что такое офсайд! Марш на тренировку!

### ТЫ НУЖЕН НАМ В ПОРТУГАЛИИ!

Итак, TIF 2004. По-русски читается, конечно, ужасно – «ТИФ». Это даже символично. Болезнь. Вирус. Никому не устоять. Игра сразу проверяет болельщика на стойкость – загрузка здесь продолжительная. По меркам PS2 – не самая выматывающая, но перед непосредственным выходом на поле соперничающие игроки успевают обменяться колкостями, высеять фамилии футболистов (благо экран загрузки оформлен списками

составов) и перекинуться парой фраз по сотовому. Но мы ради сборной стерпим и не такое, верно?

Следующий облом притаился в разделе «футбольных лиг». Поиски команд, знакомых по трансляциям чемпионата России, закончатся в пункте Others («Остальные»). Там, где-то между «Пахтакором» и «Каунасом», уже отчаявшийся игрок найдет искомые «Спартак» (Moscow), ЦСКА (CSKA) и «Локомотив» (Moscow L). Цвета наших команд в большинстве случаев взяты с потолка, и, как в том известном анекдоте, подлежат «обточке напильником». Это мы умеем. Раздел Custom существует как раз для таких непримиримых. Если есть время и желание, создать российскую лигу не составит особых проблем. Каждый день, не напрягаясь, в послеобеденное время, можно создавать по двести команд. Удобный конструктор позволяет чудить с цветами не только формы, но и флагов (на радость вир-

## ГАДАНИЕ НА PS2

### РЕДАКЦИЯ «СИ» РЕШИЛА ПРЕДУГАДАТЬ РЕЗУЛЬТАТ НАШЕЙ СБОРНОЙ

Для этого одним майским вечером в редакции собрались Юрий Левандовский, он же Ворон, и ваш покорный, Виктор Перестукин. Ворон выступил в роли опереточного злодея и по очереди отыгрывал наших противников: Испанию, Гре-

цию, Португалию. Серия матчей закончилась неутешительно для России. С Испанией – 0:0, с Португалией – 0:0, Греции же продули 0:2. Причем один с пенальти, другой – автогол, затерял лично «босс» Овчинников.

**ДЕРБИ**

**FIFA И TIF**

TIF2004 универсальна. В игре присутствуют мировое первенство, чемпионат Европы и лиги всех футбольных государств, кроме России, но я на это уже жаловался. Есть сетевая игра (несущественная деталь для российских геймеров). Основной конкурент серии TIF –

знаменитая серия FIFA. Долгое время она была единоличным правителем виртуального футбольного пространства, но немного ослабилась и, как результат, потеряла пальму первенства, которую тут же взвалили на плечи предприимчивые люди из SCEE.

туальным болельщикам – они здесь забавные). Логотип команды состряпать не удастся: здесь ликуют писишники, им залить патч со всеми лого и характеристиками ничего не стоит.

**ПОБЕДИТЕЛИ УЭЛЬСА**

Перед тем как начать играть, придется, опять же, повозиться с российской командой. И здесь не то чтобы недоработка SCEE... На момент написания этих строк состав нашей сборной не был объявлен. Поэтому и видим в основном составе, например, Чугайнова, зато не находим «грозу валлийцев» Евсеева. Итак, перво-наперво, убираем с тренерской скамьи некое Валерия Газзева (за что вас так, Валерий Георгиевич?). Меняем Нигматулина (по прихоти разработчиков именно ему присвоен 1 номер) на Овчинникова. Приглашаем Георгия «Кризисный управляющий» Ярцева. Убираем из команды Титова (нужно быть честными, дисквалификация – вещь серьезная), вводим тех же Каряку и Евсеева. Одно но – характеристики новых футболистов менять просто так, за здорово живешь, не дадут. Заслужить надо. Победами.

**НА ПОЛЕ БАНКИ ЗАБИВАЛИ...**

Основная достопримечательность серии TIF – доступность, усвояемость. Проверено на людях. Далекие от футбола товарищи, до этого не представляющие сути игры, тем не менее, освоившись, громили поднаторевших профи, к великому удивлению последних. Игра дает шанс. Баланс команд позволяет подобрать новичкам мощные клубы (их основное оружие – скорость и меткость), а опытным игрокам для форы – команды слабее. Получается равная иг-

ра, где тактика соревнуется с напором. Легендарный виртуальный поединок сборной островов Кука против сборной Англии, сведшийся в итоге к ничьей (по пенальти победили англосаксы, но только потому, что кукесы бить 11-метровые просто не умеют!), вызвал массу здорового веселья и анекдотов. В частности, что болельщики с островов Кука долго голосили над стадионом: «Мы все равно вас сожрем!».

**СТЫКОВЫЕ ПОЕДИНКИ**

Игра лишена той части багов, которой страдают современные футбольные симуляторы. Игроки не забегают друг в друга, лица футболистов не однотипны, офсайды не случаются каждые 30 секунд. Зато «залипающие» клавиши поначалу раздражают. Игра запоминает на некоторое время последнюю нажатую кнопку, из-за чего случаются курьезы: пас в другую сторону, удар вместо передачи... Но это лечится. Линейка удара – чем больше держишь кнопку, тем сильнее пинок по мячу – не работает должным образом. Чаще всего мяч взмывает над воротами и уносится в сторону трибун. Поэтому на «удар» жмем единожды и аккуратно. Пенальти теперь забываем, глядя в левый нижний угол, где вверх-вниз носится ползунок; когда он в центре – бьем, – и удар получается идеальным. Это нововведение спасло сборную России под руководством вашего покорного слуги от унижительного поражения. Тренер сборной Испании, всем известный Ворон, просто не догадывался об этой новаторской задумке разработчиков и мазал отчаянно. В остатке получаем, что по сумме очков TIF 2004 легко выходит в следующий раунд. Продолжаем играть. ■



▶ Болельщики рады, их команда сравняла счет! А что творится на трибунах, когда команда ведет...



▶ Есть ли у Бэхема шанс? Ведь теперь управление вратарем стало намного интуитивнее.

**ПРЕИМУЩЕСТВО ЛИЦЕНЗИИ**

**КУПИЛ И ПОЛЕТЕЛ**

Игра This is Football 2004 (распространяемая в России компанией «Софт Клуб») помимо всех благ лицензионной версии также позволяла участвовать в розыгрыше путевки на финал Лиги Чемпионов. Победитель был случайным образом выбран из списка покупателей игры

TIF2004, заполнивших анкету на сайте www.playstation.ru. Счастливым стал Павел Салкуцан (г. Москва), который и отправился на этот праздник футбола. Участники, поделившие между собой второе место, получили эксклюзивные футболки TIF2004.

**PlayStation 2 – \$ 220**  
базовый комплект

в комплект включены 2 джойстика Dual Shock 2 и карта памяти 8 MB

**Gameboy Advance SP \$ 120**

встроенная подсветка, эргономичный дизайн, аккумулятор в комплекте

**Xbox Crystal Pack \$ 250**

в комплект включены 2 джойстика

▶ Все игры, все приставки, все аксессуары

▶ Самые низкие цены в Москве

▶ Бесплатная доставка по Москве в пределах МКАД; доставка по регионам России и СНГ

**Посетите наш сайт!**  
Вы будете приятно удивлены

\$ 47	\$ 47	\$ 47
Syphon Filter: The Omega Strain	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Champions of Norrath: Realms of EverQuest
\$ 47	\$ 47	\$ 47
Driver	Way of the Samurai 2	Hitman 3: Contracts
<b>ЗВОНИТЕ</b>	\$ 39	\$ 75
Руль Logitech Driving Force Pro (PS2)	Взломщик Action Replay Max (PS2)	Live Starter Kit (Xbox)



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMORPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: NCSoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Cryptic Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: ПIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), доступ в Интернет

<http://www.cityofheros.com>

**ХОРОШАЯ КОМПАНИЯ НУЖНА ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ**



# CITY OF HEROES



## ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ...

Вы довольно быстро поймете, что играть в City of Heroes одному практически невозможно. Сначала на это мягко намекают противники, вечно собирающиеся в группы по пять-шесть человек. Затем, вы обнаружите, что многие задания выполняются лишь с помощью специфических классовых умений. Ну и, наконец, следует учесть тот факт, что в самые опасные районы города одинокого героя просто не пускают. Так что группа вам просто необходима. Не знаете английский язык? Русских в игре мало. А все что есть, собираются на единственном русскоязычном форуме по CoH на сайте <http://goha.ru>.



▶ Встреча двух супергероев.

**PANTHERCLAW**  
dreadshit@bk.ru

**В**ам не надоели безликие игры, которыми нас вот уже несколько лет потчуют разработчики? Что нового может предложить пользователю очередная онлайн-ролевая RPG? Чем может привлечь новый мир? Уж точно не копированием признанных хитов. Свежие мысли и интересная концепция – вот чего не хватает большинству выходящих проектов. Почему я об этом заговорил? Да просто разработчикам из молодой команды Cryptic Studios удалось создать действительно качественную игру и воплотить множество оригинальных идей. Скорее всего, вы не раз видели себя в мечтах эдаким суперменом, раскидывающим противников одним движением руки. Грезы становятся явью. В игре City of Heroes (CoH).

### ▶ ПОЧТИ КАК ПИТЕР ПАРКЕР

Супергерои, сошедшие со страниц комиксов, выделяются не только феноменальными способностями, но и своей необычной внешностью. Так что не стоит удивляться тому, что в CoH гене-

рация персонажа превращается в своеобразную мини-игру. Для начала нужно объяснить, как ваш подопечный стал героем. Мутировал ли он, или создал себе супер-костюм? Был таким всегда или стал жертвой неудачного научного эксперимента? Все это определяется, исходя из ваших предпочтений. Хотя практически ни на что не влияет. А вот к выбору одного из пяти классов следует подойти более внимательно, если, конечно, вы хотите создать действительно интересного персонажа. Стрелок – Blaster, маги поддержки – Controller и Defender, бойцы Scrapper и Tanker – названия классов говорят сами за себя. Теперь внешность. Вернее, геройский костюм. Сотни базовых моделей, и масса мелких деталей. Мне, пожалуй, сигару, очки и здоровую средневековую броню. Есть, правда, один неприятный момент. Быть похожим на

конкретного супергероя вряд ли получится, поскольку Cryptic Studios не стала приобретать соответствующие лицензии. Но определенного сходства достичь удастся. Не забывайте о том, что менять костюм по ходу игры нельзя. Герой должен быть узнаваемым!

### ▶ ТЕОРИЯ ЭВОЛЮЦИИ

У каждого класса свой набор разнообразных умений, поделенных на две ветки развития. Вариантов достаточно много, чтобы создать героя с нужной вам способностью. С каждым уровнем опыта вы или выбираете новые скиллы, или увеличиваете эффективность старых. К счастью, как бы вы ни развивались, вы все равно будете востребованы – просто в City of Heroes нет ненужных умений. Правда, решив сменить стиль игры, вы будете вынуждены создать нового персонажа, так как стартовый выбор

## ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ – CITY OF VILLAINS



### ИЛИ КАК ХОРОШО БЫТЬ ЗЛОДЕЕМ

Первое расширение игры будет носить название City of Villains. Уставшие от борьбы с криминалом могут оказаться по ту сторону баррикад и примкнуть к злодеям, разместившим на улицах Парагон-Сити военные базы. Борьба с супергероями, мародерство, кражи – плохим будет чем заняться. Конечно, не забудут и о добропорядочных игроках, для их подопечных добавят новые классы, умения и возможность менять костюмы. Кроме того, можно будет сразиться друг с другом на арене.



<b>НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ</b>	<b>ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ</b>
Lineage 2	EverQuest

MMORPG НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ: КАК ПО ЗАМЫСЛУ, ТАК И ПО РЕАЛИЗАЦИИ.



▶ Разработчики неплохо трудились над моделями персонажей.



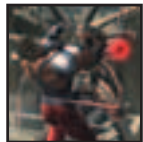
▶ Народу всегда хватает. Шутка ли дело – за две недели было продано 100000 копий!



▶ Битвы в игре случаются на каждом шагу, а справиться в одиночку с четырьмя-пятью противниками практически невозможно. Командные бонусы работают не только у игроков.

## ВЕРДИКТ

ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕРОЕВ!



# 8.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Оригинальная идея, хорошая графика, оптимизированный сетевой движок, множество вариантов внешности персонажа.

### Минусы

Игровой процесс может довольно быстро надоесть, так как путей развития персонажей не так уж и много.

Всем любителям MMORPG, поклонникам американских комиксов и ценителям оригинальных идей играть обязательно.

## ПОПАДИ В ИСТОРИЮ ГОРОДА

### КОМИКС О ВАШЕМ ГЕРОЕ

Каждый месяц самые заметные события Парагон-Сити попадают на страницы комиксов. Оказаться в центре внимания может каждый, главное – это участие в проводимых GM'ами (Game Masters) квестах. Комиксы можно будет купить в крупнейших магазинах США. А вот до России, похоже, они не доберутся. Впрочем, не стоит расстраиваться, ведь всем подписчикам City of Heroes богато иллюстрированные истории будут высылаться на электронную почту в формате PDF.



очень четко определяет линию развития героя.

Для каждого типа умений существует свой набор усовершенствований. Дополнительный урон для атак, увеличенная дальность для прыжков – список достаточно велик. Интересно, что они не «приходят» с опытом, а выпадают из поверженных противников, продаются у торговцев или презентуются за выполнение задания. Но использовать несколько усовершенствований одновременно для одного скилла не получится. Поначалу у каждого навыка есть один слот для апгрейдов. Но с каждым вторым уровнем вам дают возможность распределить пару-тройку пустых слотов между умениями. Учтите, что с собой можно носить не более десяти апгрейдов: это не инвентарь такой маленький, а просто мешка за плечами нет в принципе. Сначала отсутствие inventory шокирует, а потом приходишь к выводу, что супергерой с рюкзаком выглядел бы странно...

### ОБРАЗЦОВЫЙ ГОРОД

Парагон-Сити совсем не похож на новый Эдем. Повсюду царит атмосфера упадка и порока. Достаточно выйти за пределы административной терри-

тории, чтобы столкнуться с бандами головорезов, буквально наводнившими город героев. Если в привычных нам MMORPG только что созданный протагонист слаб и беспомощен, то в City of Heroes он изначально силен. Вас сразу будут звать на помощь простые жители, подвергшиеся нападению со стороны местной шпаны. Увидите, как у старухи отбирают кошелек, не поленитесь помочь ей. После того как справитесь с грабителями, кроме опыта получите еще и влияние – благодарность от народа. Оно, кстати, используется в виде местной валюты.

Мы привыкли к тому, что первые часы жизни начинающего искателя приключений – это медленная раскочка на крысах и выполнение заданий «принеси-подай». В City of Heroes вас сразу отправят бороться с преступностью. Даже для выполнения тренировочного задания придется перевоспитать кулаками нескольких хулиганов, что уж там говорить о дальнейшей жизни. Общение с представителями власти наводит на мысль, что вы – единственный настоящий герой. Впрочем, ощущение собственной значимости покинет вас уровне на десятом, когда вы

полнять задания в одиночку станет практически невозможно. При слаженном взаимодействии группа получает немалые бонусы к урону. Даже два одновременных удара нанесут значительные повреждения: представьте, что может совершить группа из пяти-шести героев. Драки весьма интересны, и в них чувствуется настоящая динамика. Обрушиться с крыши на пулеметчика, повалить его на землю, нанеся ему повреждения, добить когтями, запрыгнуть назад. Чем не героический комикс? Неплохо выглядят и уличные перестрелки: бандиты успешно прикрывают друг друга и умело прячутся за укрытия. Везде бы так. Жаль, но через какое-то время игра может надоесть. Сейчас в ней есть только драки, даже система торговли отсутствует (инвентаря-то нет). Возможно, вам больше ничего и не нужно. Создать стильного героя в синем костюме, прокачать ему полет и под веселый мотивчик парить над Парагон-Сити – что может быть забавнее? Просто быть суперменом – это уже интересно. И не стоит забывать про грядущий add-on City of Villains, который наверняка расширит границы геймплея.

### ПО ТУ СТОРОНУ ЭКРАНА

С технической частью игры тоже все в порядке. Отменная графика, интуитивный интерфейс, отличный сетевой движок. Последнее особенно ценно для нашей страны: играть можно даже на минимальной конфигурации, связь хороша и на допотопных модемах.

В общем, игра получилась на удивление красивой, энергичной и интересной. Конкурентам следует здорово подумать, с какой стороны копать под новый проект от NCSOFT. ■



Вместе сеять добро веселее! Да и безопаснее.



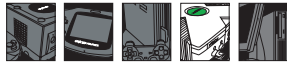
Получив новый уровень, необходимо сходить к тренеру за новыми умениями.



Честных схваток не предвидится. Четверо на одного – обычная ситуация.



Убитый персонаж может самостоятельно возродиться в госпитале или подождать, пока его кто-нибудь воскресит. Больничка далеко от основных районов города – это чуть ли не единственный минус смерти.



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: racing  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16

<http://www.xbox.com/en-US/rallisportchallenge2/>



▶ На ледяной трассе такое столкновение чревато серьезными авариями.



▶ Peugeot 405 - одна из лучших машин для Hillclimb'га. Посмотрите на ее задний спойлер!



▶ Не восхищаться световыми спецэффектами, смотря ночные гонки, просто невозможно. Впрочем, пейзажи в Монте-Карло тоже очень неплохи. Все эти пальмы и отели навевают тоску по отпуску.

# RALLISPORT CHALLENGE 2

## НАЗЛО РЕКОРДАМ

**ОЛЕГ КОРОВИН**  
 korovin@gameland.ru

**Colin McRae Rally – это, конечно, хорошо. Но даже в столь, казалось бы, узком жанре, как раллийные гонки, гегемония одного проекта ни к чему хорошему никогда не приводила.**

На PlayStation 2 достойной альтернативой сериалу от Codemasters стала WRC, а на Xbox – легендарная RalliSport Challenge. Легендарная потому, что в свое время игра просто повергла публику в шок. Мало того, что она была едва ли не самой красивой гонкой на тот момент, но оказалось, что и по части геймплея она может сравниться с лучшими представителями жанра. Остается лишь гадать, почему Microsoft не запустила громкую рекламную кампанию. Неужто сразу не поняла, что Digital Illusions сотворила настоящий хит?

RalliSport Challenge 2 было легче завоевать всенародную любовь хотя бы потому, что публика уже знала, что такое RalliSport Challenge и почему игры этой серии лучше не пропускать. С другой стороны, надежды, возложенные на сиквел, были весьма и весьма велики. Не в последнюю очередь благодаря все той же Microsoft, которая на сей раз решила как следует «разогреть» народ перед выходом игры. Ну... народ и разогрелся. И бросился в магазины. А там – кандидат на звание лучшей гонки года на всех платформах. Мы еще никак не отойдем от Project Gotham Racing 2, а Microsoft подкидывает очередной шедевр. Эдак ведь и избаловать можно...

### ▶ ВСЛЕД ЗА ДАРВИНОМ

Пути эволюции неисповедимы. Если Colin McRae Rally от серии к серии становится все более хардкорным симулятором (что и является главной

особенностью творения Codemasters), то RalliSport Challenge развивается в несколько ином направлении. Игра стала выглядеть намного более реалистично (хотя, казалось бы, куда уж...), но при этом как была аркадной гонкой, так и продолжает ей быть. Ее создатели этим гордятся, и небезосновательно. RalliSport Challenge никогда не была сложной игрой и не требовала на освоение много времени даже от тех, кто прежде раллийными гонками не интересовался. И все же некоторые нюансы управления и физической модели, использованной в первой части, порой вызывали проблемы даже у искушенных геймеров. Теперь все это в прошлом. RalliSport Challenge 2 просто создана для того, чтобы мы могли сесть за нее и начать выигрывать. Тут же. Без всяких там курсов молодого бойца. Не хочется маяться с Time Attack и Single Race, а сразу начать завоевывать себе место под солнцем в карьерном режиме? Ради бога! Физическая модель идеально приспособлена для того, чтобы мы сразу же могли почувствовать весь кайф от управления полноприводным раллийным монстром. При этом физика в игре не так уж сильно отличается от нашей,

## ВСЕПОБЕЖДАЮЩИЙ ТЮНИНГ

### ИНТЕРФЕЙС – НАШЕ ВСЕ

Хотя перед нами и не симулятор, возможности настройки автомобиля поистине впечатляют. Для регулировки одной только подвески нужно установить значения аж шести параметров. Но есть одна неприятная особенность. Заниматься тю-

нингом мы должны перед каждой гонкой – после заезда все настройки возвращаются к состоянию «по умолчанию». Учитывая, что в рамках одного этапа чемпионата условия на трассах очень похожи, это не слишком-то удобно.

## ВЕРДИКТ

РОСКОШНО



# 9.0

НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### ▶ ПЛЮСЫ

Упомогачительно красивая графика, существенно улучшенная физическая модель, потрясающе разнообразные трассы.

### ▶ МИНУСЫ

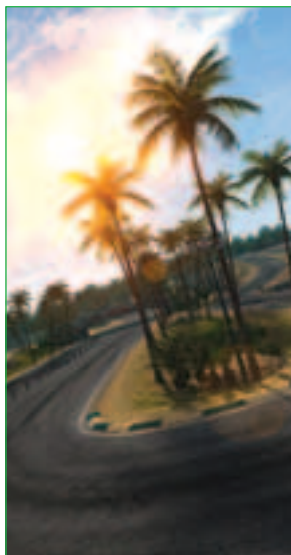
Есть некоторые огрехи по части интерфейса, не все игровые режимы одинаково интересны, модель повреждений не идеальна.

Едва ли не лучшая аркадная гонка на сегодня. Превосходит оригинал по всем статьям. Эталон технического совершенства.



▶ Городские трассы красивые, почти как в PGR 2.

НА УРОВНЕ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Project Gotham Racing 2	RalliSport Challenge
RSC 2 ПРЕВОСХОДИТ ПРЕДШЕСТВЕННИЦУ ВО ВСЕМ. А ЭТО СТОИТ ОЧЕНЬ МНОГОГО.	



## БОЛЬШЕ БОНУСОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ



### РАЛЛИЙНЫЙ АВТОМОБИЛЬ ДОЛЖЕН БЫТЬ ЦВЕТАСТЫМ!

В число бонусов, которые мы получаем за участие в соревнованиях, входят не только закрытые трассы и автомобили, но и особые варианты раскраски машин. Открыть их несложно: нужно лишь проехать на определенном авто

заданное количество километров. Сложность в том, что, как только нам становится доступна новая тачка, сразу хочется пересесть на нее. Поэтому километраж накручивается отнюдь не так быстро, как хотелось бы.

земной. Конечно, заносы здесь чуть более долгие и зрелищные, чем в реальной жизни (и в пресловутом Colin McRae Rally 4), да и держать автомобиль под контролем на бешеной скорости чуть проще, чем было бы в симуляторе. На этом, собственно, «аркадность» и заканчивается. Но именно благодаря этим нюансам, а также переработанной системе управления, гонки превратились в настоящую феерию скорости и драйва. Карьерный режим состоит из четырех чемпионатов. При этом первые два проходятся, что называется, влет. Уровень сложности настолько низок, что поначалу это просто обезкураживает. Гоняться, правда, равно

интересно, но в основном лишь потому, что вокруг есть на что посмотреть. Зато потом начинается настоящая борьба за выживание. Вторая половина карьерного режима выжимает из нас все соки (в хорошем смысле...) и безжалостно требует постоянного повышения уровня мастерства. В целом оно, конечно, хорошо. Но было бы куда логичнее, если бы уровень сложности возрастал постепенно, а не так резко.

### ОДНИМ РАЛЛИ СЫТ НЕ БУДЕШЬ

Фирменная особенность RalliSport Challenge – оригинальные (в меру, правда) игровые режимы. Что такое Rally, думаю, объяснять не надо. Ралли, оно ралли и есть. Hill Climb – почти то же ралли, только едем мы не просто по пересеченной местности, а забираемся на вершину холма. Казалось бы, разница невелика. На деле же Hill Climb оказывается куда сложнее Rally. Во-первых, здесь нас не сопровождает штурман. А во-вторых, возможность почти в любую секунду сорваться с обрыва в пропасть придает соревнованиям особую пикантность. Rallycross и Ice Racing – наименее интересные из всех режимов. Нельзя сказать, что они плохи, нет. Кольцевые гонки на

ледяных или грязевых треках могут быть чертовски увлекательным делом. Но трассы для этих режимов получились какие-то скучноватые. Да и маленькие они больно. В первой части, как ни странно, было лучше. А вот чего не было в оригинальной RalliSport Challenge, так это соревнований Crossover. Положа руку на сердце, – это почти тот же Rallycross. Только трассы несколько длиннее и разнообразнее. Каждая из них представляет собой два проложенных рядом трека, пересекающихся в определенной точке. Тезоретически это означает, что в пути мы можем протаранить машину соперника, стартовавшую на соседней «дорожке». На практике же этого практически никогда не случается – слишком мала вероятность оказаться на одном и том же участке трассы одновременно с противником.

### ТЕХНОЛОГИЯ ПРЕКРАСНОГО

Ваш покорный слуга искренне верил, что гонок красивее, чем Project Gotham Racing 2, не будет еще... хотя бы какое-то время. Полгода – это, конечно, тоже время, но... В общем, трудно было ожидать очередного технологического прорыва в жанре так скоро. Однако вот он – RalliSport Challenge 2. Общие впечатления: игра выглядит просто роскошно. Настолько, что аж дух захватывает. Эталон графического совершенства. Прямо, как Project Gotham Racing 2. Местами даже лучше. Например, по части спецэффектов. Вот уж чем нас не баловал шедевр Bizarre Creations, так это ими. В RalliSport Challenge 2 разработчики очень много внимания уделили технологии освещения. И правильно сделали. В разное время суток и при разной облачности одну и ту же трас-



Система повреждений в игре весьма эффектная, но на поведение машины почти не влияет.



В режиме карьеры не обязательно выполнять все задания, достаточно дойти до конца таблицы.



В режиме Rallycross мы не соревнуемся с секундометром, а пытаемся обогнать вполне реальных соперников на трассе. Соответственно, оппонентов можно таранить и выталкивать на обочину.



<http://www.xbox.com/en-US/rallisportchallenge2/default.htm>



▶ Включив вид из кабины, мы не увидим ни руля, ни панели приборов. Странно это.



▶ Осенний лес – пожалуй, самый красивый пейзаж в RalliSport Challenge 2.



▶ Начав заезд посреди пустыни, мы уже через минуту можем оказаться на центральной улице крошечного городка, а еще через несколько секунд – проехать мимо гигантской гидроэлектростанции.

## МУЗЫКА НЕ ДЛЯ ДУШИ

Еще первая часть сериала отличалась на редкость неудачным саундтреком. В RalliSport Challenge 2 разработчики попытались исправить ошибки прошлого. Музыка стала другой по стилю, но по-прежнему однообразной и незапоминающейся. Спасает лишь возможность использовать собственные записи на жестком диске в качестве музыкального сопровождения. И здесь возникает другая проблема. Своя музыка по определению «хорошая» и «правильная». Ее хочется слушать громко. И тогда становится невозможно разобрать указания штурмана. А без них приходится очень туго. Так что нужно искать компромисс.

су иногда просто не узнать. Диво как хороши погодные эффекты. Нас уже не удивишь стекающими по лобовому стеклу каплями дождя, но хуже смотреть от этого они не стали. Очень впечатлил туман. Здесь это не просто серая дымка, скрывающая горизонт. По ходу трассы он то становится более густым, то почти исчезает. И главное – клубы тумана медленно двигаются над землей, повинуюсь ветру. Похожий эффект можно наблюдать в пустыне. Песчаных бурь нет, но пылевые облака вполне различимы. Одна из главных особенностей RalliSport Challenge 2 – «живые» трассы. Ей-богу, иначе и не скажешь. Деревья (ах, какие тут деревья!) покачиваются на ветру, на столбах у дороги можно увидеть мрачных стервятников, а проносясь по лесу, – спугнуть стаю ворон, усевшихся на обочине. Не обошлось и без болельщиков на трассах. Красавцами их не назовешь, но все они честно трехмерные, да и анимированы неплохо (если сравнивать с тем, что обычно представляют собой болельщики...). В RalliSport Challenge 2 представлено чуть более 90 трасс. Это не рекорд, но вполне достаточно для того, чтобы в рамках каждого из четырех немаленьких чемпионатов трассы вообще не повторялись. Впрочем, дело даже не в количестве. Дело в том, что дизайнеры из Digital Illusions просто превзошли самих себя. Открывающиеся нашему взору пейзажи завораживают и порой вызывают желание сойти с дистан-

## MICROSOFT И VOLVO – БРАТЬЯ НАВЕК

### МАРКЕТИНГОВЫЙ ШАГ

О техническом совершенстве RalliSport Challenge 2 весьма красноречиво говорит тот факт, что Volvo решила использовать кадры из игры для рекламного ролика Volvo S40. Самое интересное: в ролике нет «живого» видео. Только игровой процесс RalliSport Challenge 2! В качестве музыкального сопровождения была выбрана компози-

ция «2 Days or Die», исполняемая Atilus Plug. Она же звучит в заставке RSC2. Мы больше привыкли к тому, что именитые производители размещают свою рекламу «внутри» игр. А чтобы использовать саму игру для создания ролика – это уже что-то новое. Интересно, кто в итоге больше выиграет: Volvo или Microsoft?

ции... и выйти из машины, чтобы полюбоваться природой. Сказочный осенний лес, где сквозь разноцветную листву пробиваются лучи вечернего солнца, где деревья смыкают свои кроны над дорогой, образуя золотой свод, достоин кисти Левитана. Честное слово, стихи слагать можно было бы при виде такой роскоши, если бы рев мотора да перспектива врезаться в какой-нибудь пенек не отвлекали. Разработчикам удалось добиться того, чтобы игрок мог легко определить, в какой стране он находится, даже если забыл посмотреть на флаг государства до заезда. Мы никогда не спутаем заснеженную Канаду с заснеженной же Швецией. А американскую пустыню ни за что не примем за мексиканскую. Такое разнообразие дорогого стоит.

### ▶ КРАШ-ТЕСТ

Чего мы точно никогда не видели до выхода RalliSport Challenge 2, так это столь шикарных моделей автомобилей. И дело не только в умопомрачительном количестве полигонов, потраченных на них. Свою роль играют и идеально правильные блики, и анима-

ция и, как на странно, модель повреждения. Опять-таки нас не удивишь отваливающимися бамперами, разбивающимися стеклами и фарами, ломающимися дверями и прочими подобными «радостями». Но здесь их элементарно больше и выглядят они лучше, чем в других раллийных гонках. Правда, нарекания вызывает тот факт, что аварии практически никак не отражаются на ходовых качествах автомобиля (хотя формально должны бы). Нужно очень сильно ненавидеть придорожные столбы и очень часто в них врезаться, чтобы «на себе» прочувствовать эффект от столкновения.

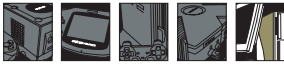
Xbox медленно, но верно превращается в идеальную консоль для любителей гонок. На нем исправно выходят все мультиплатформенные игры этого жанра, и с каждым годом растет количество эксклюзивных проектов, порой поражающих своим качеством. К последним, разумеется, относится и RalliSport Challenge 2. Трудно придумать более интересную и технически совершенную аркадную гонку. Абсолютно ясно, что перед нами один из лучших в этом году проектов на Xbox. ■

**ДЕРЕВЬЯ ПОКАЧИВАЮТСЯ НА ВЕТРУ, НА СТОЛБАХ У ДОРОГИ МОЖНО УВИДЕТЬ МРАЧНЫХ СТЕРВЯТНИКОВ, А ПРОНОСЯСЬ ПО ЛЕСУ, – СПУГНУТЬ СТАЮ ВОРОН, УСЕВШИХСЯ НА ОБОЧИНЕ.**



▶ Для каждого вида гонок существует свой класс машин.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: PIPE Studio ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 500 МГц, 64 Мбайт RAM

[http://games.1c.ru/pilots\\_brothers\\_2](http://games.1c.ru/pilots_brothers_2)



▶ На скриншоте не слон в полоску, а бегемот в крапинку. Но страдает он от этого не меньше!



▶ Прямо-таки stealth-action какой-то! И вот опять передо мной параша, вышка, часовой...



▶ Холодильник как символ загадок неоправданно высокой, порой просто inferнальной сложности куда не делся. Меняется только форма; содержание с годами лишь крепчает...

## ВЕРДИКТ

ОТ ВИНТА!



# 6.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Веселая, остроумная, мультяшная... Все то, за что мы любим сериал!

### Минусы

Как и всегда – половина загадок лишена всякой логики. Ну и пиксел-хантинг, конечно.

Благородная миссия спасения редкого вида от маньяка-слононенавистника заслуживает самого пристального внимания!



▶ Неугомонный не дремлет враг! И ты бди!!!

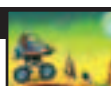
### Хуже, чем

«Странствия Торина»



### Лучше, чем

«Тайна третьей планеты»



С ПИЛОТАМИ МОЖНО ОБЪЕЗДИТЬ ВСЮ ЗЕМЛЮ! И ОБРАТНАЯ СТОРОНА – НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ.

# БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ

## НИ-ЧЕ-ГО НЕ ПОНИМАЮ!

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ  
[glagol@gameland.ru](mailto:glagol@gameland.ru)

**«К-Д Лаб» не только периметрами, знаете ли, балуется. Одна из разработок, вышедших из-под резца земляков Иммануила Канта, носит гордое имя QD Engine.**

«Братья Пилоты. Обратная сторона Земли» плоть от плоти – детище указанной технологии, созданной досточтимыми калининградцами. Что представляет собой сей загадочный агрегат, мы точно не знаем – в академиях, как говорится, не кончали, но в умелых руках он, по идее, должен выдавить из чрева что-нибудь весьма достойное. Если кому интересно, зайдите на [http://www.kdlab.com/products/product\\_view.php?id=22](http://www.kdlab.com/products/product_view.php?id=22), там все подробно написано, а мы отправляемся на «обратную сторону».

Кто ходил вместе с Шефом и Коллегой «по следам полосатого слона» или расследовал «дело о серийном убийце», помнит живые шутки, веселую мультяшную графику, платформенно-аркадные вкрапления и сейф-холодильник. Спешу обрадовать: все в неприкосновенности. Братья по-прежнему

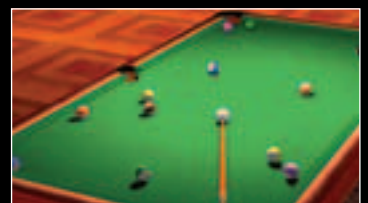
живут в простом советском городе Бердичеве. Работают там же, где живут. Пока не узнают из газет, что в Тасмании, единственном месте, где водятся полосатые слоны, численность этих редких элфантов стала сокращаться со скоростью, близкой к движению фотонного потока в вакууме. Шеф и Коллега, не долго думая, кидаются на спасение погуляции. (Загадки, вроде конструирования самолета из пропеллера от вентилятора, настенной полки, заменяющей крылья, и тому подобного барахла, сменяются мини-игрой, где предстоит взять на себя управление летательным аппаратом, увертываясь от ледяных облаков.) Прибыв на место экологической трагедии, следователи-энтузиасты обнаруживают, что мать-природа тут вовсе ни при чем. За таинственными исчезновениями стоит злой гений с табуреткой по имени Карбофос. И слуга его, разуме-

ется, тоже куда не делся. Эти два негодника заманивают слонов в темные пещеры и... Дальше начинается крупномасштабная операция по спасению слоников от записи в Красную книгу, раздел «Любим. Помним. Скорбим». Пара слов об озвучке. Я вот думаю: консерватизм – это хорошо или нет? Все коронные реплики на месте, музыка такая же бодренькая... Но с разнобразием некоторый напряг. У персонажей от силы по три замечания на ваши неверные действия. При такой повторяемости даже самый удачный гэг надоеет хуже горькой редьки. Тем не менее, если вы проявите должную настойчивость и смекалку, то в далеком 1957 году (когда, собственно, и происходит дело) редкий слоновий вид будет спасен, Карбофос посрамлен, а братья Пилоты награждены золотой медалью «За заслуги перед Отечеством». Посмертно. Шутка. ■

## БРАТЬЯ ПИЛОТЫ

### НА ОТДЫХЕ

Братья Пилоты не только расследуют запутанные преступления. Даже таким суперменам требуется отдых. Памятуя об этом, «1С» совместно с фирмой «Дискус» выпустила игру «Бильярд с комментариями братьев Пилотов». Семь видов игры, MP3-плеер, ну и комментарии – для полноты коллекции стоит приобрести.

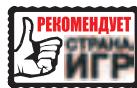




■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters ■ РАЗРАБОТЧИК: Larian Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

<http://www.beyond-divinity.com>

# BEYOND DIVINITY



**ВЕРДИКТ**

СДЕЛАНО С ДУШОЙ

**7.5**

НАША ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**ПЛЮСЫ**

Потрясающее количество приколков, оригинальная ролевая система, великолепная атмосфера, отличный саундтрек.

**МИНУСЫ**

Графический движок игры – чистой воды антиквариат: смотреть на экран без ста грамм тяжеловато. И управление подкачало.

Если организм захочет отдохнуть от приторного вкуса эпических RPG, не раздумывая, покупайте Beyond Divinity!

## СКАЗКА ПРО АЛЕНЬКИЙ ЦВЕТОЧЕК

**АЛЕКСЕЙ «СНИКИТОС» ЛАРИЧКИН**  
chikitos@gameland.ru

**К** выходу Beyond Divinity мы подготовились неплохо: следили за процессом разработки игры, подробно изучили демо-версию, о чем написали в «СИ» №07(160). В общем, заочно с пациентом были знакомы. И, тем не менее, релиз проекта Larian Studios стал небольшим праздником. Давненько на PC не выходили хорошие ролевые игры...

### СКОВАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕПЬЮ

Играть, как вы, наверное, уже знаете из нашей предыдущей статьи, предстоит сразу за двух героев – за главного персонажа, эдакого паладина, борца с нечистью, и связанного с ним

страшным проклятием Рыцаря Смерти (Deathknight), существо страшноватое и демоническое. «Приятели» всеми фибрами души ненавидят друг друга и желают побыстрее разорвать сковывающие их цепи. Однако сделать это будет непросто: для начала надо выбраться из монструозного замка могущественного демона Самуэля (Samuel) и вообще попытаться покинуть мрачный мир, в котором они вопреки своей воле оказались. Для пользователя это означает, что ему придется управлять сей разношерстной командой на протяжении всей игры, слушать подколки и препирательства героев, раскрывать страшные тайны и, естественно, уничтожать полчища врагов. Между прочим, с помощью такого нестандартного подхода разработчики решили углубить тактическую состав-

ляющую игры. И действительно по сравнению с Divine Divinity здесь придется заранее просчитывать свои действия. Причем с самого начала. Еще на этапе генерации героев стоит задуматься об их диспозиции в жестких и быстротечных сражениях. Оптимальный вариант: воин-танк с выставленным агрессивным режимом поведения и полностью контролируемый игроком маг или лучник, с расстояния поливающий противников градом стрел или разящий заклинаниями. Небольшая подсказка – самой подходящей кандидатурой на роль бронированной машины является главный персонаж, потому что количество слотов для различных элементов доспехов у него больше, чем у Рыцаря Смерти (даже с учетом того, что у последнего изначально есть серьезный бонус к Armor Class'у).

### ПОРАСКИНЬТЕ МОЗГАМИ

После пары часов игры становится понятно, что разработчики обожают думающих и наблюдательных людей. Если вы относите себя к этой категории, то обязательно должны разобраться с ролевой системой. Тонкостей там хватает. Например, необходимо, чтобы один из персонажей на хорошем



В общем, иду я как-то из бани – рожа красная...

### МЕЧТА МАНЧКИНА

#### ПАРУ СЛОВ О ПОЛЬЗЕ BATTLEFIELDS

На определенном этапе каждого акта ваш персонаж получит доступ к специальным областям Battlefields, не имеющим никакого отношения к сюжету. Такое «поле битвы» включает довольно обширные открытые пространства и три подземелья, плотно населенные монстрами. Геймплей – аркадный, сущая Дябла. В общем, можно «нарубить» и денег и опыта, не напрягая мозговые извилины. Но главное достоинство Battlefields – это быстрый доступ к торговцам.



Архдемон Самуэль – личность колоритная и суровая. Он, кстати, наш самый главный враг!



Среди монстров встречаются как классические скелеты, так и оранжевые кабаны.



Один из разрекламированных мной приколков. Не волнуйтесь, герой из копытца не пил: на нем шапка с ослиными ушами. Практической пользы от нее ноль – это просто забавная вещичка.

<b>+</b> ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ	<b>+</b> ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Planescape: Torment	Divine Divinity
ВЕЛИКОЛЕПНАЯ RPG, ДО ОТКАЗА НАБИТАЯ ЧЕРНЫМ ЮМОРОМ. БЛЮДО ДЛЯ ГУРМАНОВ!	

## ПОДАРКИ ОТ «БУКИ»



Компания «Бука», удостоившаяся звания «Лучший локализатор» на КРИ'2004, в очередной раз доказывает, что этот титул она заслужила не просто так. В дополнение к русской версии игры на буковских дисках вы найдете еще и полностью переведенную повесть «Дитя Хаоса» (Child of the Chaos) в формате PDF, написанную Рианной Пратчет (Rhianna Pratchet). Это произведение имеет прямое отношение к игре: действие пятидесятистраничной новеллы происходит в мире Beyond Divinity. Читать повесть совсем не обязательно, однако она поможет вам лучше ощутить неподражаемую атмосферу творения Larian Studios.



## ОСОБЕННОСТИ РОЛЕВОЙ СИСТЕМЫ



### МАГ ТОЖЕ НЕМНОЖКО ВОИН

В игре фактически нет классов персонажей. И маг, и воин могут запросто обрести навыки, выходящие за рамки их специализации. Тем не менее игроку выгодно развивать соответствующие атрибуты для каждого класса: эффективность героев будет выше. Интересно, что маг с прокаченным интеллектом может рубиться в ближнем бою ненамного хуже воина. Надо только вручить ему оружие с типом повреждений Spiritual, к которому даются бонусы от характеристики Intellect.



уровне знал Trap Detection. В противном случае вы на ровном месте будете получать нешуточные повреждения. А это, поверьте, очень больно. Вот еще пример: не самым разумным действием будет прокачка различных видов стихийных повреждений для Elemental Missile Attack. Дело в том, что за возможность наносить разные типы ущерба вы будете расплачиваться несоизмеримым расходом маны. Лучше сосредоточиться на чем-то одном.

лексы не работают (персонажей невозможно выделить двойным кликом или рамочкой), а назначаемые горячие клавиши регулярно сбиваются и глючат. На низких уровнях сложности это не напрягает, поскольку враги умирают практически мгновенно, и прилагать для этого каких-либо усилий не нужно, но на Hardcore просто устаешь переключаться между героями и управлять мышью их действиями.

### ОБХОХОЧЕШЬСЯ

Недостатки, конечно, раздражают, но через некоторое время их перестанешь замечать благодаря чрезвычайно увлекательному геймплею. Энергичное рубилово в духе Diablo (надо ли вам его описывать?) время от времени прерывается комичными сценками. Так я не смеялся со времен Planescape: Torment, когда слушал едкие комментарии летающего черепа Morte. Пожалуй, Deathknight'у даже удалось превзойти последнего в искусстве генерировать саркастические комментарии. Не отстают и остальные обитатели мира Beyond Divinity: «Это ведь ты дружишь с Рыцарем Смерти, да? С тем, у которого глаза светятся? Скажи, а он левым глазом мигает,

прежде чем свернуть налево?» Дабы вы в полной мере могли оценить чувство юмора разработчиков, позволю себе привести еще и небольшой отрывок из книги коротышек-бесов, в которой они описывают сами себя:

«Всем известно, что бесы расселены по многим мирам. На Ривеллоне им приходится уживаться с людьми, эльфами и гномами. Люди – грязные дылды, эльфы – заносчивые дылды, гномы – крикливые дылды. Бесы же обладают умеренным ростом и превосходят прочих умом.»

Кстати говоря, это был фрагмент, взятый из локализованной версии от компании «Бука». Вообще шутки разработчиков не исчерпываются одними диалогами и текстами описаний. Разнообразные приколы попадают буквально на каждом шагу. Вот, скажем, черенок, подающий стрелы для лучников на стрельбище, является счастливым обладателем клички Running Target. Впрочем, я увлекся, но, купив игру (а зачем я тут так долго распинался?), вы меня поймете и простите: атмосфера Beyond Divinity вряд ли кого-то оставит равнодушным.

### НА ЛИЦО УЖАСНЫЕ, ДОБРЫЕ ВНУТРИ

Beyond Divinity, как канатоходец, балансирует над пропастью. С одной стороны – Diablo, с другой – хардкорные RPG старой закалки. Удивительно, но игре удается не удариться в крайности и, как ни странно, сохранить свежесть в связке с начинающим неприятно пахивать движком. Знаете, изучение творения бельгийских мастеров – это чистой воды сюжет сказки про «Аленький цветочек». Можно ли влюбиться в столь безобразное чудовище? Запросто, особенно, если оно обладает таким чувством юмора и обаянием! ■

### ПРОШЛЫЙ ВЕК

Если у вас создалось мнение, что игра идеальна, то знайте – это не так. Оба недостатка мы, так или иначе, отмечали в «демо-тесте». Во-первых, графический движок, мягко говоря, приводит в уныние. Не помогают даже трехмерные персонажи, честное отображение надетой брони и мастерская работа дизайнеров, создавших мрачный демонический мир. Мало того, что двухмерные подземелья выглядят архаично, так они еще и имеют правильную геометрическую форму. Вычерченные по линейке данжеоны совершенно не вписываются мир Хаоса. Во-вторых, управление удачным уж точно не назовешь. Обретенные в других играх реф-



▶ Радиоактивная лава и жаркий климат приводят к появлению в местном Аду мутантов.



▶ По окончании каждого из эпизодов вас будут пугать ледяными кровью видеороликами.



▶ Разработчики не поленились включить в игру разнообразные секреты. Вход в этот замаскированный подпол открывается при нажатии на рычаг, который был спрятан за кучей хлама.

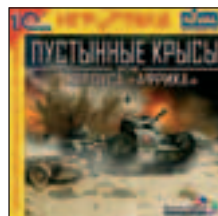
## ЛЕГЕНДЫ ФОРМУЛЫ 1



## СЛОМАННЫЙ МЕЧ 3. СПЯЩИЙ ДРАКОН



## ПУСТЫННЫЕ КРЫСЫ ПРОТИВ КОРПУСА «АФРИКА»



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Grand Prix Legends

**ЖАНР:**

racing/simulation

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

«1С»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Sierra

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

до 20

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

P 166 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Broken Sword 3. Sleeping Dragon

**ЖАНР:**

adventure

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

«1С»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Revolution

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Desert Rats vs. Afrika Korps

**ЖАНР:**

strategy

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

«1С»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Digital Reality

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

до 4

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://games.1c.ru/gpl/>

[http://games.1c.ru/broken\\_sword\\_3/](http://games.1c.ru/broken_sword_3/)

<http://www.games.1c.ru/drvac/>

**Резюме:** Лучший и единственный симулятор «Формулы-1» сезона 1967 года. Фанаты, это для вас!

**Резюме:** Трехмерная игра из легендарной квестовой линейки, не посрамившая своих предков.

**Резюме:** История друзей, оказавшихся по разные стороны линии фронта. И стратегия о второй мировой.



Когда Grand Prix Legends появилась в американских магазинах, журналисты назвали ее самым реалистичным симулятором «Формулы-1». Пусть машины больше похожи на велосипеды, чем на современные болиды, — зато пилот не рассчитывает на помощь автоматки, а ведет машину сам. На диске с игрой вы найдете информацию о том, как обновить модели и трассы и придать игре современный вид, о том, как присоединиться к русской лиге поклонников Grand Prix Legends, которые регулярно устраивают сетевые «Чемпионаты мира». Эта замечательная игра должна быть в коллекции каждого, кто серьезно интересуется автоспортом. ■

«Спящий дракон», в отличие от прошлых «Сломанных мечей», создавался сразу для нескольких платформ. К счастью, опасения за его судьбу оказались напрасными, ибо игра не только не потеряла своих достоинств, но многое приобрела. Третья часть снова стала законодателем мод, на сей раз — среди трехмерных приключений. Однако первое впечатление от встречи со знакомыми героями рискует быть подпорченным: начитанные нашими актерами тексты очень плохо соотносятся с движениями губ персонажей, а английская речь из игры полностью удалена. Закадровый перевод в этом случае смотрелся бы значительно лучше. ■

Где мы только не сражались против фашистской Германии. И в Европе, и в Азии, и в Африке сражались. В последней, впрочем, меньше. Желая устранить эту несправедливость, венгерская команда Digital Reality сотворила стратегию в реальном времени, посвященную военным действиям в районе Средиземного моря. Что можно сказать об отечественной версии? Шрифты радуют глаз, действующие лица говорят на приятном русском, некоторые — с небольшим национальным акцентом, а уж на переводах названий техники того времени локализаторы собаку съели. Надоело брать Берлин? Возможно, вам придется по душе африканские пустыни. ■

## КОРОЛИ АВТОДОРОГ



## JETFIGHTER 5 НА СТРАЖЕ РОДИНЫ



## FAR CRY



### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Muscle Car 3

### ЖАНР:

racing/action

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

«Полет Навигатора»

### РАЗРАБОТЧИК:

3 Romans

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://cdnavigator.ru/>

**Резюме:** Понемногу от каждой успешной гоночной игры – и потенциальный хит готов.

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

JetFighter V: Homeland Protector

### ЖАНР:

simulation

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

### РАЗРАБОТЧИК:

InterActive Vision

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 16

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.akella.com/>

**Резюме:** В меру профессиональный симулятор с тремя американскими самолетами в главных ролях.

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Far Cry

### ЖАНР:

FPS

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

### РАЗРАБОТЧИК:

Crytek

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

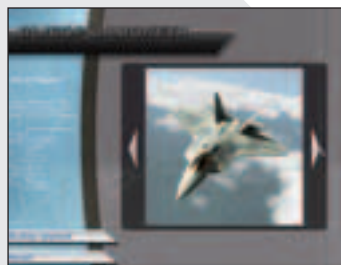
до 16

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск

[http://buka.ru/game/Game\\_3028.htm](http://buka.ru/game/Game_3028.htm)

**Резюме:** Невероятный шутер нового поколения. Играйте и не говорите, что не слышали!



Трудно не провести параллели между «Королями Автодорог» и замечательной, но не изданной в России Midnight Club 2. Вы колесите по ночному городу в модном авто, ищите приключений на свой багажник, участвуете в уличных гонках с такими же маньяками, зарабатываете деньги, скрываетесь от вездесущих полицейских. К сожалению, игра немного пострадала при локализации: русские шрифты похожи по начертанию на английские, но смотрятся далеко не так приятно, а многие надписи в меню переведены отнюдь не лучшим образом. Какой же русский любит, когда скорость его машины измеряется в «квч», киловатт-часах? ■

Из ангаров некоей страны третьего мира исчезает дюжина истребителей. С их помощью террористы планируют ударить по матушке-Америке, и остановить их может только один человек. На страже Родины простой советский парень, пилот F-16 Fighting Falcon, F/A-22 Raptor или F-35 Joint Strike Fighter на выбор. Игра достаточно проста, чтобы ее могли освоить как опытные пилоты, так и новички, только овладевающие премудростями жанра. Благодаря удачному переводу и системе подробных тренировочных миссий разобраться с управлением смогут даже те, кто ни разу не держал в руках виртуальный штурвал цифрового перчатчика. ■



Каждый FPS от id Software стал образцом использования новейших технологий. Раньше – да, но не теперь. Команда затянула с Doom 3, и немцы из Crytek элегантно обошли создателей первых стрелялок. Far Cry – это не просто шутер от первого лица, это скорее демонстрация возможностей DirectX 9. В любой рецензии отмечена волшебная графика и роскошные громадные уровни. Герой, Джек Карвер, разыскивает пропавшую подругу на тропических островах, принадлежащих таинственной организации. Едва ли не весь архипелаг можно пересечь, ни разу не наткнувшись на подгрузку новой карты. Впрочем, можно сесть в джип, прокатиться на

катере или куда-то не ездить, а спуститься в подземелье. В нашей стране игра выпущена на четырех дисках. Отечественная редакция хороша, но не безупречна. Стон умирающего наемника слишком часто сопровождается одним и тем же непонятно откуда берущимся окликом «Эй, друг, ты жив?», подборка гологов также могла бы быть разнообразнее, да и меню в редакторе карт стоило перевести. С другой стороны, все тексты в меню, а также внутриигровые диалоги, переведены правильно и качественно, и ни один из орехов не помешает получить удовольствие от шикарной игры. Пропускать проект такого уровня нельзя ни в коем случае. ■

По оценкам аналитической компании IDC, рынок информационно-развлекательных услуг для мобильников (куда входят игры, мелодии, передача видеоклипов и музыки) в Западной Европе достигнет к 2008 г. почти \$8 млрд. Нет сомнений, что значительная доля придется как раз на стремительно набирающие популярность Java-игры. Однако, как подчеркивают специалисты, операторы будут вынуждены искать новые, все более изощренные способы, чтобы подвигнуть пользователей на частую загрузку новых игр. Правильное позиционирование игр будет иметь важное значение, подчеркивают в IDC, а сами игры, чаще всего, будут становиться хитами-однодневками. Вот почему вы читаете эти страницы. Ведь даже два доллара (именно столько стоят сейчас игры для мобильников в России) надо знать, как правильно потратить.



## МИР МОБИЛЬНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

[www.aeromobile.ru/games/j2me/](http://www.aeromobile.ru/games/j2me/)

Мы благодарим проект «Аэромобиль» за неоценимую помощь в подготовке рубрики.

## ЛЕГЕНДА РЕЙТИНГОВ

Наша система оценок похожа на школьную, отличие составляет лишь «тройка». Так вот, три балла (телефончика) – это нормально, а вовсе не плохо, как возможно многие думают. Средняя игра, способная скрасить получасовую поездку в метро. Четыре балла – хорошая игра, на которую можно потратить несколько часов. Качественно реализованы все

компоненты. Пять баллов – игра отличная, явно стоящая своих двух долларов, способная не единожды вас развлечь. Помимо превосходной графики и озвучки обладает оригинальной идеей и увлекательным геймплеем. О двух низших оценках мы говорить не будем, так как игры с подобным рейтингом нами просто не рецензируются.

## ⇒ BALL RUSH

Очень неплохой римейк классической игры Break Out, проще говоря – «Арканоид» во всей своей красе. Стоит отметить творческий подход разработчиков к игровому процессу – в игру добавлены оригинальные элементы и слегка изменены правила. Ваша цель – с помощью перемещающейся по горизонтали «ракетки» грамотно попасть рикошетиющим мячиком в «потолок» уровня. Путь мячу преграждают разнообразно расставленные блоки девяти разных видов – неразрушаемые, восстанавливающиеся, невидимые и так далее. Подчеркну, что задача игрока – не уничтожить все блоки на уровне, что традиционно для большинства игр такого рода, а именно «доставить» мячик к верхней кромке поля, что в корне меняет как подход играющего к процессу,



так и подход разработчиков к дизайну уровней. Неожиданно появляющиеся при столкновении с мячом блоки, бомбочки, расчищающие путь, и даже некоторое подобие телепортов, похожих на те, что есть в пинбольных автоматах, добавляют игре стремительности и увлекательности. По прохождении уровня учитывается время, за которое удалось достичь результата. К достоинствам Ball Rush можно отнести большое количество уровней – их 25, русификацию и неплохую озвучку. К недостаткам – некоторую мелковатость отображаемого на экране.



## НАСТРОЙКИ ШАР

Подробные настройки war для большинства телефонов вы можете найти в «Стране Игр» № 8, 9 в рубрике «Мобильные игры» или у своих операторов связи.

Для получения игры для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение с текстом «200009» на номер

**Билайн** – 1407.  
**МТС** – 1407.  
**Мегафон** – 000401. (2 sms)

**Модели телефонов:**  
Motorola T720, T720i – 200005  
Nokia 3410, 6310i – 200007  
Nokia 3510i – 200008  
Nokia 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250i – 200009  
Sharp GX10, GX10i – 200010  
Siemens M55, S55, S56, SL55 – 200011  
Siemens SL45i – 200012  
Siemens C55, M50 – 200006  
SonyEricsson T610, T616, T618, Z600 – 200013

Для получения игры для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение с текстом «200181» на номер

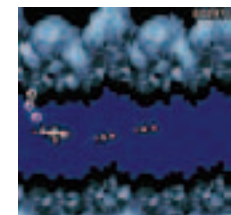
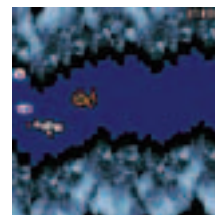
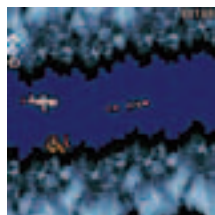
**Билайн** – 1407.  
**МТС** – 1407.  
**Мегафон** – 000401. (2 sms)

**Модели телефонов:**  
Nokia 3410 – 200176  
LG G7100, G8000  
Motorola T720, T720i, T721, T722i, T725  
NEC E530  
Samsung A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427  
Sharp GX1, GX10, GX10i – 200178

Motorola A760, A835, V300, V500, V525, V600  
Samsung D700, P400  
Sharp GX20  
Siemens SX1, U10 – 200179  
LG G4050  
Motorola C370, C550, V66i  
Samsung A570, S105, S300, S307, X100, X105 – 200177  
Nokia 3510i, 8910i – 200180  
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 7250, 7250i – 200181  
Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, NGage – 200182  
Siemens C60, M55, MC60, S55, S56, SL55 – 200183  
Siemens C55, M50, MT50 – 200184

## ⇒ BLUE!

Незатейливая и динамичная аркада. Игроку нужно провести подлодку через некий не отличающийся ровностью стен тоннель, полный мин, торпед, гигантских медуз и голодных рыб. Да-да, рыб. Голодных настолько, что они могут прокусить корпус лодки и та немедленно утонет. Слава богу, есть возможность пулянуть в тварей торпедой. Маневрирование реализовано и вовсе элементарно – объект сам движется постоянно вперед и вверх, нам следует лишь вовремя нажимать на кнопку, ответственную за погружение (это может быть любая клавиша, кроме «5», которой стреляем), избегая



таким образом столкновений со стенками подводного тоннеля и упоминавшимися представителями морской фауны. Соприкосновение с недоброжелателями заканчивается неминуемой гибелью судна, которое не из семейства кошачьих, посему жизней имеет лишь в количестве трех. Такие жизни теряются весьма быстро, благодаря действительно высокой скорости происходящего. Чем дольше продержаться – тем больше заработаешь очков, которые можно закачать в общую таблицу рекордов. Нарисовано и озвучено весьма посредственно. Так себе развлечение, на троечку.



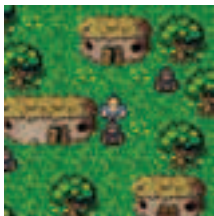
## ⇒ Kamikaze



Неплохой образец ролевой игры для мобильных телефонов. Вы начинаете играть как обычный крестьянин, вынужденный защищать свою деревню от набегов воров и разбойников, а закончить можете как благородный самурай или искусный ниндзя. Вам предстоит выполнять квесты, собирать оружие, уничтожать противников, получать опыт и развивать персонажа. У каждого класса есть свое собственное оружие: крестьянин воюет ножами, серпами и дубинками. Самурай – катанами и копьями. Ниндзя – мечами и сюрикенами. Если вы используете оружие, которое не относится к вашему классу, то наносите противнику в два раза меньший урон. Также есть возможность применять специальные для каждого класса навыки. С ростом уровня увеличивается вероят-



ность успешного их использования. Конечная цель игры – собрать три артефакта, расположенных в различных местах. Игра полностью русифицирована, что является большим плюсом, учитывая количество текстовой информации. Графическая составляющая на достойном уровне, хотя и не дотягивает до описанной в прошлом номере Fantasy Warrior. Сильно портят впечатление чудовищно длительные загрузки каждой локации и боевого экрана, а также зауздная озвучка. Зато в Kamikaze очень легко и удобно играть одной рукой. ■



Для получения игры для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение с текстом «200072» на номер

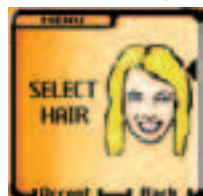
**Билайн** – 1407.  
**МТС** – 1407.  
**Мегафон** – 000401. (2 sms)

**Модели телефонов:**  
Motorola T720, T720i – 200071  
Motorola V300, V400, V500, V525, V600 – 2000301  
Nokia 3650 – 200074  
Nokia 7650 – 200075  
Nokia N-Gage – 200076  
Nokia 3510i – 200073  
Nokia 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250i – 200072  
Siemens C60, M55, MC60, S55, SL55 – 200077  
SonyEricsson T610 – 200078

Для получения игры для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение с текстом «200156» на номер

**Билайн** – 1407.  
**МТС** – 1407.  
**Мегафон** – 000401. (2 sms)

**Модели телефонов:**  
Nokia 3410, 6310i – 000153  
Nokia 3510i, 8910i – 000154  
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250i – 000156  
N-Gage; Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 6620, 7650, – 000157  
Sharp GX10, GX10i, GX20 – 000155  
Siemens C55, M50, MT50, SL42i, SL45i – 000158



правильную схему развития персонажа кажется весьма непростой задачей. Так вот немой, уставший и голодный и зарабатываю гроши в забегаловках. Русификация отсутствует, что может создать трудности не владеющим английским языком игрокам, особенно это касается отслеживания состояния подопечного, описываемого множеством не изучаемых в школе прилагательных. Как я уже говорил, игра и не нарисована практически, она текстовая, зато одной рукой играть удобно. А вот почему нет озвучки (вроде как о шоу-бизнесе речь) – этого я никак не понимаю. Как не понимаю и почему Popstar была победителем Nokia Mobile Challenge. Видимо, в ней что-то все-таки есть. Например, возможность занести свои результаты в «Зал славы» по адресу [www.popstarfamelist.com](http://www.popstarfamelist.com). ■

буду краток. Это «тамаготчи». И этим все сказано. Хотя чем тогда уважаемый Леонид заполнит место на странице? Игра ведь на 95% текстовая, особо на скриншотах не вытнешь... Что ж. «Попзвезда» предоставляет нам возможность воспитать и вознести на вершину музыкального Олимпа исполнителя мужского или женского рода. Чтобы достичь цели, надо как минимум есть и спать. Помимо отправления естественных потребностей крайне необходимо зарабатывать деньги, разъезжая по городам и весям с концертами. Заработанное тратится на еду, мейк-ап, улучшение исполнительских навыков, шмотки и аппаратуру. От состояния и профессионализма артиста напрямую зависит доход от выступления. Только вот как именно, «напрямую» мне понять не удалось – игра не дает такой информации и просчитать более-менее



## ⇒ Popstar

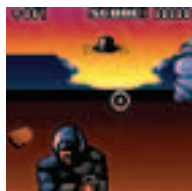
## ⇒ Cybores



2134-й год. Группа международных террористов захватила власть во всех крупнейших городах мира (понятия не имею, как такое возможно). Вы – член подпольной организации сопротивления. Террористы пленили ваших лидеров, и вам предстоит пробиться через 6 уровней, чтобы вызволить их. Такая вот сюжетная, типа, завязка. Игровой же процесс представляет собой знакомый по игровым автоматам тир, где вы управляете прицелом и стараетесь попасть в появляющихся на горизонтально скроллируемом фоне противников раньше, чем это сделают они. Задача не из простых, учитывая, что прицелом надо водить во всех направлениях при помощи клавиш 4, 8, 6, 2 и стрелять клавишей 5, однако удачно предусмотрена возможность использо-



вать клавиши от 1 до 9, чтобы стрелять по соответствующим областям экрана. У игрока есть определенное количество жизни, каждое попадание отнимает от него несколько очков. Фоны и противники неплохо нарисованы, а вот озвучка опять, можно сказать, отсутствует, потому что звуки выстрелов должны прохотать, а не пиликать. А тут кроме невнятного писка больше ничего и нет. Еще одна проблема – заметная неторопливость геймплея, хотя должно-то быть как раз наоборот. Считаю, что игру в таком давно отшлифованном жанре реализовать можно было бы лучше. ■



Для получения игры для Nokia 6100 отправьте SMS-сообщение с текстом «200207» на номер

**Билайн** – 1407.  
**МТС** – 1407.  
**Мегафон** – 000401. (2 sms)

**Модели телефонов:**  
Nokia 3410 – 200202  
LG G7100, G8000  
Motorola T720, T720i, T721, T722i, T725  
NEC E530  
Samsung A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427  
Sharp GX1, GX10, GX10i – 200204  
Motorola A760, A835, V300, V500, V525, V600  
Samsung D700, P400  
Sharp GX20  
Siemens SX1, U10 – 200205  
LG G4050  
Motorola C370, C550, V66i  
Samsung A570, S105, S300, S307, X100, X105 – 200203  
Nokia 3510i, 8910i – 200206  
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 7250, 7250i – 200207  
Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-Gage – 200208

# «ПЕРВЫЙ КУБОК РОССИИ» СОСТОЯЛСЯ!

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

11-15 мая в рамках шестнадцатой международной выставки «Связь-Экспоком» («Экспоцентр» на Красной Пресне), состоялся «Первый Кубок России» по киберспорту. О событии рассказывает Андрей Ордин, генеральный директор ООО «Инфо-Экспо» (устроитель Кубка).

## ОРГАНИЗАТОРЫ «ПЕРВОГО КУБКА РОССИИ»:

федеральное агентство по физической культуре, спорту и туризму, ФКС России, ЗАО «Экспоцентр», ООО «Инфо-Экспо», Золотой спонсор: «Система Телеком».

## ОФИЦИАЛЬНЫЕ СПОНСОРЫ:

«Мегафон», МГТС, Gigabyte, nVidia, Logitech.

Техническая поддержка: R&K,

«Плазменные Технологии», «МТУ-Интел», KingMax, «Формика», «РегионТранк», Prestigio, «АВ Медиа Системы», «Идея! Принт». Медиа-партнеры: «Гейм Лэнд», Rambler ТелеСеть, дизайн-студия «Контраст», «Интерфакс».

## ОФИЦИАЛЬНУЮ ПОДДЕРЖКУ ОКАЗАЛИ:

Комиссия Совета Федерации по делам молодежи и спорта, Комитет Государственной Думы по физической культуре и спорту, Комитет по делам семьи и молодежи г. Москвы, Комитет по физической культуре и спорту г. Москвы, политическая партия «Единая Россия», «Российский Союз Молодежи».

К разработке программы первого официального соревнования мы подошли творчески и со всей серьезностью. Открытие мы постарались сделать торжественным и нескучным. Кроме приветствий представителей власти прошло выступление танцующих барабанщиц. Состоялся парад спортсменов (с произнесением клятвы) с представлением всех федеральных округов. Судьям вручались квалификационные аттестаты. Под Гимн России были подняты флаги страны и Кубка. Зрители увидели фильм про развитие киберспорта, а затем «вживую» захватывающие полеты эскадрильи виртуальных асов с испол-



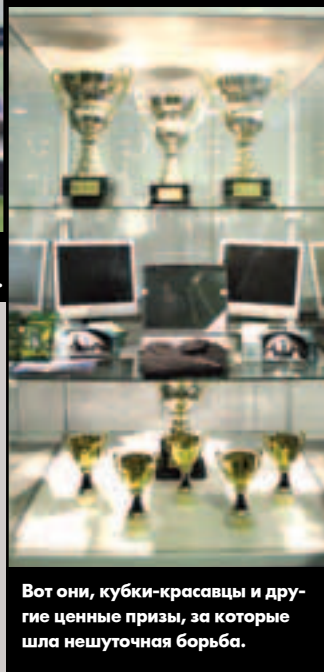
Торжественный момент – подъем флага Кубка России по киберспорту.

нением фигур высшего пилотажа на СУ-27. Закрытие прошло на сцене «Системы Телеком», золотого спонсора турнира. В церемонии награждения участвовали девушки из «Фабрики». Финалистам под дружные аплодисменты огромного количества зрителей вручались ценные призы, а победителям – кубки с присвоением соответствующего звания их обладателям.

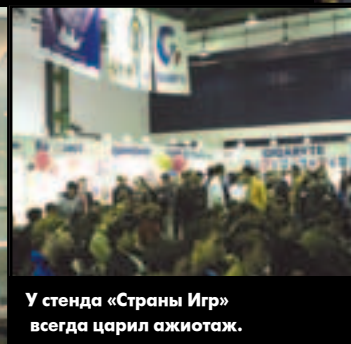
В дни соревнований произошло много интересных событий. Руководители компьютерных клубов из разных городов страны встретились на конференции «Компьютерные клубы и молодежь». На стендах МГТС и «МТУ-Интел» прошли товарищеские онлайн-матчи между сильнейшими геймерами России, Англии, Германии и Греции. Состоялся день



Открытие турнира с представлением всех участников по регионам.



Вот они, кубки-красавцы и другие ценные призы, за которые шла нешуточная борьба.



У стенда «Страны Игр» всегда царил ажиотаж.

специальном турнире и получили памятные сувениры и подарки. Все события Кубка (а также эксклюзивный репортаж с ЕЗ) транслировались на большом плазменном экране.

Для участников чемпионата был организован досуг с автобусной экскурсией по вечерней Москве, походом в МДМ на мюзикл «12 стульев», посещением культурно-развлекательного Центра «Фантази-Парк» и мемориального комплекса на «Поклонной Горе». В этом нам помогла «Единая Россия», и киберспортсмены по достоинству оценили сюрприз – теперь в офисе партии в красивой рамочке висит благодарственное письмо от геймеров.

открытых дверей киберспорта для Федерации физической культуры и спорта инвалидов г. Москвы. Ребята с ограниченными возможностями участвовали в



После завершения мероприятия Андрей Ордин ответил на пару вопросов для нашего журнала:



**«СИ»: Волновались перед началом? Все ли прошло успешно?**

**Андрей Ордин:** Волновался – не то слово. Все-таки «Первый Кубок России», да еще по только что признанному виду спорта! Много важных гостей, официальные лица, телекамеры, интервью! Успокаивал доброземельный настрой и всеобщий интерес. Турнир сильно отличался от других соревнований. Впервые победителям присваивался статус обладателей «Кубка России». Впервые турнир прошел в три этапа. Список сделанного впервые можно продолжать еще долго – на пресс-конференции я провел мини-турнир сре-

ди журналистов по подсчету науха. Победителем с ответом «21» стал оператор из телекомпании «Мир», получивший ценный приз от Logitech. Кстати, всем участникам соревнования (более 100 человек) за победу в региональных отборочных в подарок достались мыши MX310. В общем, многое из задуманного удалось, и полученный опыт мы будем использовать при подготовке «Первого Чемпионата России», который пройдет с 20 по 23 октября в рамках «Инфоком 2004».

**«СИ»: Как вам уровень профессионализма игроков?**

**Андрей Ордин:** По моему опыту общения с геймерами могу сказать, что все они очень разные. И их отношение к своему делу отличается, многое зависит от опыта участия в соревнованиях, от возраста, места проживания. Общее впечатление очень хорошее. Это не только мое мнение. Все организаторы как со стороны ФКС, так и со стороны «Экспоцентра» отметили, что участники вели себя достойно.

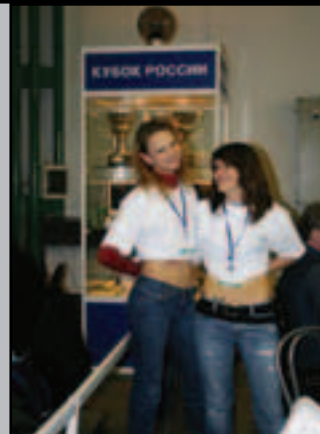


Часть матчей Кубка транслировалась на огромный плазменный экран с подробными комментариями.

Взгляд со стороны, Марина Петрашко (обозреватель «Страны Игр»)



Киберспортсмен должен не только храбро сражаться, но и весело отдыхать. На «Первом Кубке России» было предостаточно и того, и другого. Для всех участников издательство «Гейм Лэнд» придумало оригинальный конкурс с розыгрышем полугодовой подписки на люби-



«Платиновые» Veneta и Gayu олицетворяют женский киберспорт.



**ИГРЫ** e-shop  
ПО КАТАЛОГАМ

**GAMEPOST**

с доставкой на дом

www.gamepost.ru

www.e-shop.ru

**А ТЫ УЗНАЛ,  
ЧТО У НАС СЕГОДНЯ  
НОВОГО?**

**PAL \$269.99**  
**NTSC \$305.99**



Ninja Gaiden



Project Gotham Racing 2



Red Dead Revolver



Baldur's Gate: Dark Alliance 2



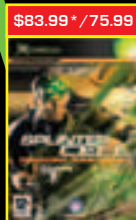
The Suffering



Tenchu: return ... darkness



RalliSport Challenge 2



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Brute Force



Legacy of Kain: Defiance



Counter-Strike

\* – цена на американскую версию игры (NTSC)  
Заказы по интернету – круглосуточно!  
Заказы по интернету – круглосуточно!  
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru  
www.gamepost.ru  
с 09.00 до 21.00 пн – пт  
с 10.00 до 19.00 сб – вс

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop  
http://www.e-shop.ru

СТРАНА ИГР



**ДА!** Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ X-BOX XBOX

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

**Интервью с Дмитрием Смитом, главным судьей «Первого Кубка России»**



**«СИ»:** Привет, поделись своим впечатлением от турнира?

**Dilvish:** Привет. Впечатление от турнира самое наилучшее. Никаких заминок в игровом процессе не было. Компьютеры ни разу не виси. Сетка работала стабильно. И как следствие никаких проблем с судейством не возникло. В плане организации все тоже прошло весьма успешно.

**«СИ»:** Расскажи о проекте квалификации судей.

**Dilvish:** Первые шаги по формированию судейской коллегии уже сделаны. На данный момент у нас четырнадцать аттестованных судей. На сайте ФКС России вывешено положение о Судействе. Сам процесс выглядит следующим образом. Член ФКС России подает заявку, свое резюме и рекомендации. Ему назначается время экзамена в форме теста. В случае успешной сдачи проводится собеседование, по результатам которого присваивается статус и выдается аттестат судьи. Каждые двенадцать месяцев предстоит обязательная переекспертация. Через год су-

действие на всех соревнованиях, проводимых ФКС, будет осуществляться только аттестованными судьями.

**«СИ»:** Считаешь ли ты результаты «Первого Кубка России» закономерными? Болел ли за кого-нибудь?

**Dilvish:** Во всех дисциплинах, кроме Counter-Strike, результат получился ожидаемый. В случае же с Flashback я был немного удивлен. Ведь на московских отборочных команда заняла второе место, а на финале победила. Болеть за спортсменов – удел фанатов. Главный судья попросту не имеет на это ни права, ни времени.

**«СИ»:** Ты был очевидцем многих соревнований. Как ты думаешь, почему выигрывает тот или иной игрок? Что влияет на победу?

**Dilvish:** Побеждает, как правило, более подготовленный спортсмен. Выражается это во многом. В мастере – как много он тренировался. В опыте – сколько раз он участвовал в крупных турнирах. В выносливости – зачастую приходится играть несколько матчей подряд, без перекуров. В умении подстраиваться под соперника, знать его сильные и слабые стороны, уметь навязать свой стиль. Кроме перечисленного на результаты влияют и жизненные факторы. Болезнь, ссора с девушкой и так далее. На мой взгляд, побеждает тот, для кого триумф и призы важны только до начала поединка. Как только игра началась, все остальное на время перестает существовать. Только человек, живущий своим делом, способен превзойти других.

мый журнал. По условиям приз получал тот, кто больше всех поднимет на сотню плеч две громадных упаковки журналов. Образ изможденного любителя компьютерных развлечений, похоже, понемногу уходит в прошлое: победителю удалось поднять журналы 35 раз – удивленный таким упорством судья сбился со счета. В перерывах между схватками игроки наслаждались шоу-программой, организованной участниками выставки «Связь-Экспоком», в период которой проходил Кубок. Думаю, что выступление Димы Билана и «Иванушек Интернэшнл» интересовало киберспортсменов мало, и гвоздем программы стало проходившее в соседнем павильоне боди-арт шоу. На глазах у посетителей художники разрисовывали актеров и полуобнаженных танцовщиц, а также всех желающих. Актеры усердно изображали неподвижные скульптуры, танцовщицы, напротив, бодро двигались и охотно позировали. Стать живой картиной никто из спортсменов почему-то не решился. Затем была демонстрация современных технологий виртуальной реальности. Присутствовали все атрибуты – шлемы, перчатки, реагирующий на специальные датчики сенсор (похожий по принципу действия на EyeToy). Однако впечатление они оставили посредственное. В использовании навороченные прибамбасы не очень удобны (кроме сенсора) и к тому же достаточно громоздки, хотя, разумеется, изделия стали гораздо удобней своих предшественников. Похоже, еще долго ничто не переплюнет обычные монитор, клавиатуру и мышь.

Показательные матчи девушек-геймеров на крупных чемпионатах становятся традицией. Организаторы «Кубка России» не обошли данный аспект стороной. Классическому противостоянию p[L]atium и fo.females не суждено было случиться по причине отсутствия у последних ключевого игрока, Pachell'y, которая, помимо меткой стрельбы, еще координирует свою команду во время сражений.



В итоге было решено провести матч между p[L]atium и сборной судей «Кубка России», когда-то игравших в Counter-Strike на высоком уровне. Картой для битвы выбрали de\_inferno. Представительницы прекрасного пола начали битву за Контр-террористов. Стремительные атаки юношей шли одна за другой, не давая девушкам расслабиться ни на минуту, но они, тем не менее, смогли дать достойный отпор, и в итоге счет получился равным. Во второй половине встречи, уступая 1:4, p[L]atium удалось переломить ход матча. Леди уверенно «брали» раунд за раундом, развернув кровавые баталии на всех участках карты, и в конце концов победили со счетом 7:5. В тактическом и моральном плане женская команда действовала более грамотно, нежели на отборочных ESWC Female. Организаторы добились желаемого результата, и игра собрала много зрителей и болельщиков.



Призеры «Первого Кубка России по киберспорту» в полном составе.

Чемпионы получили кубок, ноутбук iRU Intro 2114 Combo и аксессуары. «Серебряные» призеры – жидкокристаллический монитор 15 Prestigio P151. Обладатели третьего места – видеокарту GigaByte GV-N57U128D (nVidia FX 5700 Ultra) и USB Flash Disk 256 Мбайт от Prestigio. И, наконец, занявшим четвертую строчку достался комплект из клавиатуры и мыши Logitech. В номинации Counter-Strike 5x5 соответствующий занятому месту комплект получил каждый член команды (5 человек). На диске к журналу вы найдете огромное количество демо-записей и риплеев с турнира.



FM.Ranger – победитель в номинации Warcraft III: The Frozen Throne.

**РЕЗУЛЬТАТЫ «КУБКА РОССИИ»**

Как и ожидалось, призовые места заняли представители трех крупнейших киберспортивных центров России (Москва, Санкт-Петербург, Екатеринбург). Геймеры из остальных городов пока что не дотягивают до их уровня. У столичных игроков больше возможностей для тренировок, приемлемое качество связи с Интернетом, опыт участия в международных соревнованиях. В номинации Quake III Arena единственным сюрпризом стало крупное поражение знаменитого Cooler'a от c58-Jibo на стадии виннеров (счет 4:25 на zln3t0uiney1). Тем не менее, Куллер собрался и взял реванш в суперфинале, дважды выиграв у своего обидчика на той же арене (9:5, 10:7). В турнире по Warcraft III: The Frozen Throne доминировали представители двух столиц, Ranger и Deadman. Они же и разыграли первый приз, причем, как и в случае с Cooler'ом, питерец одержал победу, пробившись в суперфинал из сетки лузеров, куда его скинул все тот же Deadman. Две оставшиеся дисциплины, Counter-Strike и «Ил-2: Асы в небе», прошли без каких-либо неожиданностей (кроме раннего вылета CS-команды g095us.ru).

**ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ :**

**COUNTER-STRIKE 5X5:**

- 1 место Flashback (Москва);
- 2 место iTs|Mega (Екатеринбург);
- 3 место TheOne (Москва);
- 4 место Night (Екатеринбург)

**WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:**

- 1 место FM.Ranger (Санкт-Петербург);
- 2 место aT.Deadman.vWeb (Москва);
- 3 место vWeb.Advokate (Москва);
- 4 место DkH.Franse (Казань)

**QUAKE III ARENA 1X1:**

- 1 место Cooler (Москва);
- 2 место c58-Jibo (Москва);
- 3 место c58-Morfez (Москва);
- 4 место iTs-Leon (Санкт-Петербург)

**ИЛ-2: АСЫ В НЕБЕ 1X1:**

- 1 место FB.VikS (Москва);
- 2 место FB.Storm (Москва);
- 3 место TM\_RR\_Kami (Обнинск);
- 4 место FB.Kgach (Обнинск)

# ПЕРИМЕТР

## ГЕОМЕТРИЯ ВОЙНЫ



Лучшая игра для PC\*



Лучший игровой дизайн  
КРИ 2004



Приз от прессы КРИ 2003



Лучшая технология  
КРИ 2003

### СТРАТЕГИЯ ОБРЕТАЕТ НОВЫЕ ФОРМЫ



<http://www.kdlab.com/>

<http://games.1c.ru/perimeter/>



ФИРМА "1С"

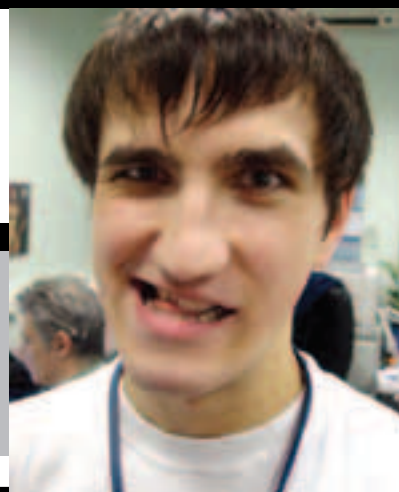
K-D LAB

\* Номинация учреждена компанией BINK

# КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуй, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Отремела очередная ЕЗ, завершился «Первый Кубок России» (подробнее в «Спец»). На носу каникулы и отечественная квалификация на World Cyber Games 2004 – предстоящее лето будет жарким в плане соревнований. В сегодняшнем выпуске: турниры Fataality Shot Out и Soul Calibur II, обзор чемпионатов по Battlefield 1942 и Command & Conquer Generals, а также результаты национальных отборочных на Electronic Sports World Cup 2004.



## FATALITY SHOT OUT

**12** -14 мая в Лос-Анджелесе прошла десятая международная выставка Electronic Entertainment Expo. Среди огромного количества разноцветных подиумов игровых компаний нашлось место и для киберспортивного уголка. Известный американский геймер Джон «Fataality» Вендель на стенде компании Abit организовал для всех желающих мастер-класс в Unreal Tournament 2004. Сто участников боролись

с Fataality, но лишь одному из них удалось набрать один фразг. Суммарный счет 1118:22 в пользу Джона. Среди известных бойцов в мероприятии засветились Tex и Infinite (последний менее года назад победил Fataality в борьбе за путевку на WCG США 2003). Естественно, ваш бессменный ведущий не мог остаться в стороне от данного события – мне посчастливилось не только сыграть дуэль с Fataality, но и взять по горячим следам интервью. ■

**«СИ»:** Привет, Джон, приятно встретиться с тобой на ЕЗ. Расскажи о мероприятии, которое ты организовал в рамках выставки.

**Fataality:** Шоу-турнир под названием Fataality Shot Out позволил первым ста зарегистрировавшимся побороться за приз в 1000 долларов. Чтобы сорвать куш, нужно было одолеть меня в поединке. Правда, это никому не удалось.

**«СИ»:** Ты продолжаешь играть на профессиональном уровне, с необходимыми для этого многочасовыми тренировками?

Примешь ли участие в World Cyber Games 2004?

**Fataality:** Да. И, возможно, попытаюсь пройти отборочные WCG в этом году. Все зависит от игры, которая станет для меня следующим этапом в киберспортивной карьере. Сейчас я наиболее силен в UT2004, и, скорее всего, буду состязаться именно в этой дисциплине.

**Дуэль между Polosatiy и Fataality закончилась со счетом 10:0 в пользу американца.**



**«СИ»:** Ты в курсе, что организация CPL летом проведет турнир по Painkiller?

Наверняка не пропустишь это событие?

**Fataality:** CPL только-только анонсировала соревнования по шутеру от People can fly. К сожалению, количество участников ограничено 48-ю – трудно будет попасть в их число, ведь заявки подадут тысячи. К тому же есть и другие чемпионаты, по более

близким мне играм. Наверно, я буду выбирать между UT2004 и Painkiller.

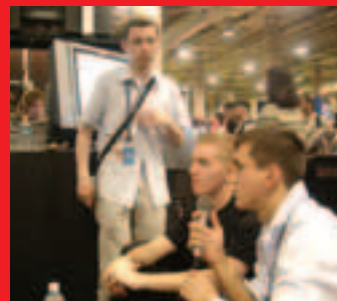
**«СИ»:** Расскажи о своем проекте Fat Store.

**Fataality:** В моем интернет-магазине можно купить коврики для мышей, а также майки, куртки и кепки с логотипом Fataality. И совсем скоро в ассортименте появятся видеокарты и материнские платы, разрабатываемые

в сотрудничестве с компанией Abit. Статистика продаж очень даже неплоха. Например, профессиональный геймерский коврик Fat Pad (по данным на сегодня) разошелся по всему миру тиражом в 10000 экземпляров.

**«СИ»:** Каким ты видишь киберспорт через 2-3 года?

**Fataality:** Ответу со своей позиции. Моя компания Fataality Inc. будет спонсировать команды и турниры; самых талантливых игроков ожидают большие возможности.



## ТУРНИР ПО SOUL CALIBUR II

**22** мая в московском клубе NetLand состоялся турнир по Soul Calibur II, уже третий по счету с момента выхода игры. Поединки проводились на PlayStation 2. По правилам участникам разрешалось назначать на «шифты» джойстика любые действия, но нельзя было выбирать следующих персонажей: Heihachi, Necrid, Lizardman, Assassin, Berserker. Все бои транслировались на больших экранах, и зрители могли наблюдать за игрой за спинами участников или, потягивая пиво в баре, где показывались все важные бои. Организация турнира была на высоте, особенно с учетом того, что все

проводилось исключительно силами московской SCII-тусовки, на деньги, полученные от регистрационных сборов. До сих пор число подобных мероприятий в России невероятно мало. Всего в чемпионате приняло участие около 40 человек (не считая зрителей), из которых три четверти показали очень высокий класс игры. Своих бойцов выставила и «Страна Игр»: редактор диска, Voron, дошел лишь до 1/32 финала, а консольный редактор Wren – до 1/8. Первое же место занял известный «файтер» Llanowar Elf, игравший персонажами Astaroth и Maxi. Второе – Alucard (Kilik и Xianhua), а третье – Shurik (Voldo). Ждем новых сражений! ■



Трехкратный чемпион по Soul Calibur II, Llanowar, получает грамоту из рук очаровательной Orcl.

# LEAGUE OF EXTRAORDINARY WOMEN

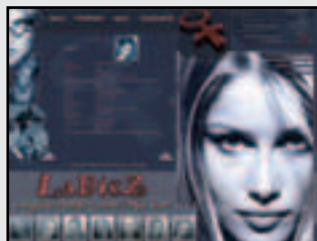
League of Extraordinary Women – лига, организованная европейским киберспортивным порталом ESReality. Первое и главное правило – все игроки должны быть женского пола. Участие принимают 24 команды со всего мира, разбитые на 4 группы. Правда, ближе к середине чемпионата проявилась женская нестабильность – несколько коллективов распались и были дисквалифицированы. После четырех туров уверенно лидируют явные фаворитки турнира, которые из-

достойно проявить себя в европейской лиге. Надеюсь, в следующем году они более серьезно отнесутся к участию в состязаниях по Интернету и зарегистрируются заранее. Пару слов об игре р[L]atinum. Попав в группу А вместе с фаворитами лиги, All 4 One и Hooked, мы постарались дать достойный отпор. Итоги борьбы вполне утешительны: 2 победы и 2 поражения. Хочется отметить самую напряженную для нас игру со шведской командой Playboy! на карте de\_train, состоявшуюся 9 мая. Из-за проблем



Шведская команда Playboy!

начально попали в список «сеяных»: датский клан All 4 One, хладнокровные норвежки из Fatal Attraction, немецкие фройлянд Catz и таинственные испанки m!ss.undaZtood. Виртуальные бои проходили в течение месяца по выходным, на каждую неделю выбиралась определенная карта (de\_dust2, de\_inferno, de\_nuke, de\_train, de\_cbble). Администраторы матчей, по совместительству – игроки известных мужских команд (например, 4Kings), следили за соблюдением правил, договаривались о времени для битв и помогали участницам с поиском свободных серверов в Интернете. На выступлении многих команд сказалось плохое качество связи. Кстати, единственная команда от России на этом онлайн-турнире – р[L]atinum. Девушки из остальных кланов спохватились слишком поздно, по всей видимости, из-за активной подготовки к национальной квалификации на ESWC 2004, проходившей в Москве буквально за день до начала соревнований. Хотя уже сейчас существуют, как минимум, три отечественных команды, которые могли бы



У женских CS-команд даже сайты есть – перед вами «лицо» венгерского клана Ladiez.

с компьютером у р[L]atinum^jaAamb, в течение двух раундов нам пришлось играть вчетвером против пятерых. Мы смогли добиться ничьей, а на переигровке, осознав, что уступить в День Победы будет непатриотично, собрались и взяли-таки заветные 4 очка. На момент написания статьи у нас осталась последняя и самая сложная игра в группе против All 4 One, после которой станет известно, сможем ли мы попасть во второй раунд. Скрестите пальчики, господа геймеры, ваша поддержка не помешает! ■

Анна Федорова

## На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.15 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, полная версия правил WCG 2004 Russian Preliminary, демо-записи с турниров League of Extraordinary Women, ESWC Russia 2004 и Clanbase CS Nations Cup 6, а также риплеи с турниров WC3 Masters и WC3L #5.



**GAMEPOST**

www.gamepost.ru

**ИГРЫ**  
ПО КАТАЛОГАМ e-shop

с доставкой на дом

www.e-shop.ru

# А ТЫ УЗНАЛ, ЧТО У НАС СЕГОДНЯ НОВОГО ?

NINTENDO  
GAMECUBE

**PAL \$159.99**  
**NTSC \$179.99**



\$ 83,99

Legend of Zelda: Four Swords



\$79.99\* / 69.99

Metal Gear Solid: The Twin Snakes



\$83.99\* / 75.99

Mario Kart: Double Dash



\$75.99\* / 69.99

Final Fantasy Crystal Chronicles



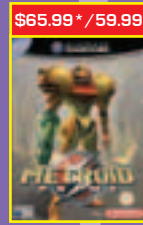
\$59.99

Serious Sam: Next Encounter



\$62.99\* / 69.99

P.N. 03



\$65.99\* / 59.99

Metroid Prime



\$75.99\* / 69.99

Soul Calibur II



\$75.99\* / 59.99

Prince of Persia: The Sands of Time



\$75.99\*

Gladius



\$75.99\* / 59.99

Legend of Zelda: The Wind Waker



\$79.99\* / 83.99

True Crime: Streets of L.A.

\* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!  
Заказы по телефону можно сделать

www.gamepost.ru  
с 09.00 до 21.00 пн – пт  
с 10.00 до 19.00 сб – вс

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574



http://www.e-shop.ru

СТРАНА  
ИГР



**ДА!** Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMECUBE

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

## ТУРНИР ПО BATTLEFIELD 1942 В МОСКВЕ

8-9 мая в Matrix Game Club (Москва) состоялся второй открытый чемпионат России по Battlefield 1942 12x12, в котором участвовало 11 команд. Перед началом соревнований была проведена жеребьевка, и по иронии судьбы в одну из групп (а их было три) попали сразу все фавориты: Old Warriors, NO и Combat-Folk. Последняя, довольно хорошо выступающая в европейской лиге Clanbase, не смогла пробиться в следующий круг турнира, уступив своим более успешным конкурентам. Также из событий первого дня можно отметить удачное выступление SOF, неожиданно вышедшей из первой группы, – это стало возможным благодаря победе над Zvezd'ой. Стадия плей-офф расставила все на свои места – не проиграв ни одной встречи, первое место заняла команда NO. Итоговая расстановка сил:

- 1 место – NO – 40000 рублей + 12 дисков BF 1942 Deluxe от «Софтклаба»;
- 2 место – Old Warriors – 20000 рублей;
- 3 место – N.O-2 – 3800 рублей;
- 4 место – SOF – 3000 рублей.

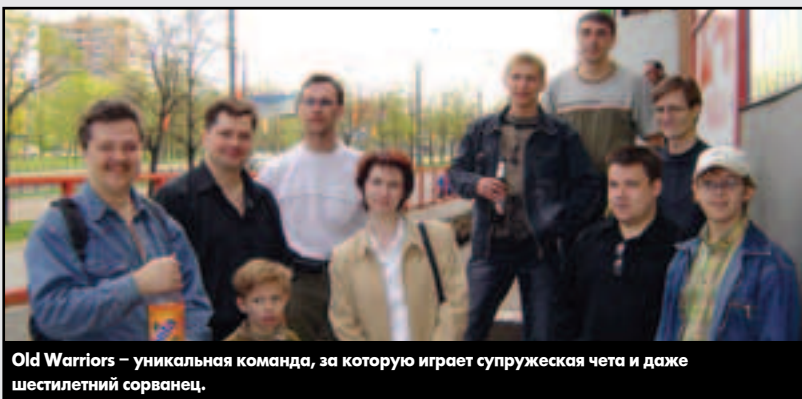


Клан NO – победитель второго чемпионата России по Battlefield 1942.

Кстати, за некоторое время до турнира в том же клубе прошли парные состязания по Command&Conquer Generals. Их результаты:

- 1 место – DFM, DFF (Екатеринбург) – 12000 рублей + 2 диска C&C Generals Deluxe от «Софтклаба»;
- 2 место – Agressor, Zergel (Пермь) – 6000 рублей;
- 3 место – Hamelion, Doza (Москва) – 3150 рублей.
- 4 место – SOF – 3000 рублей.

ОДИН ИЗ УЧАСТНИКОВ КОМАНДЫ OLD WARRIORS ПОЛУЧИЛ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ ЗА ЮНЫЙ ВОЗРАСТ – НА МОМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА САШЕ (ТАК ЗОВУТ НАШЕГО ГЕРОЯ-КИБЕРСПОРТСМЕНА) ИСПОЛНИЛОСЬ ВСЕГО ШЕСТЬ ЛЕТ.



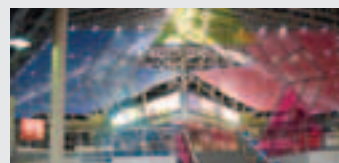
Old Warriors – уникальная команда, за которую играет супружеская чета и даже шестилетний сорванец.

## WCG 2004 RP – ПУТЕВКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Появилась информация о количестве путевок, которые будут разыграны на российской квалификации World Cyber Games с 6 по 11 июля. Итак, на Grand Final в Сан-Франциско отправятся 17 призеров: по три дуэлянта в Unreal

Tournament 2004, Warcraft III: The Frozen Throne и StarCraft: Broodwar, одна команда по Counter-Strike (5 человек), два игрока FIFA Football 2004 и лучший гонщик в Need for Speed: Underground. Также стало извест-

но место проведения турнира – это новый Торговый Комплекс на Тишинке (между Маяковской площади и Белорусским вокзалом). На диске к журналу ищите последнюю версию официальных правил чемпионата. ■



## ESWC RUSSIA 2004 – РОССИЙСКИЙ ДЕСАНТ ВО ФРАНЦИИ

22-23 мая в столичном интернет-кафе Vika Web прошли национальные отборочные на Electronic Sports World Cup 2004. Во Францию от России поедет CS-команда Virtus.Pro, разгромившая всех конкурентов с крупным счетом (13:5 на de\_inferno против r095us.ru и в суперфинале 13:4 на de\_cbble против Flashback). В номинации Warcraft III: The Frozen Throne

играло всего 9 человек, и с огромным преимуществом победил vWeb.Deadman. Дело в том, что финал ESWC по срокам совпадает с WCG 2004 RP, и все сильные дуэлянты проигнорировали французскую квалификацию. Deadman же участвовать в WCG не имеет права по причине своего юного возраста (15 лет). ■

## РЕЗУЛЬТАТЫ WC3 MASTERS

3 завершился престижный турнир по Warcraft III: The Frozen Throne – WC3 Masters, в котором приняло участие более 500 дуэлянтов со всего мира:

- 1 место – SK.FatC (Франция);
- 2 место – SK.Insomnia (Болгария);
- 3-4 места – MYM.Bjarke, MYM.ySK (оба из Дании).

На диске к журналу вы найдете самые интересные риплеи с турнира.



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. В следующем номере вас ждет репортаж с ASUS Summer Cup, обзор региональных отборочных World Cyber Games 2004, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

# CALL OF DUTY™

Лучший шутер про Вторую мировую.  
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.

Никогда еще война не была такой реальной.



# НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

## ИХ ЗАСТАВЛЯЛИ ИГРАТЬ И БОЛТАТЬ

Недавнее исследование ученых из Университета Суссекса (Великобритания) проходило очень весело (<http://www.sussex.ac.uk/informatics/>). Десяти незнакомым между собой подопытным, разного возраста и образования, вручили по новенькому Xbox, оборудованному голосовой связью, и по десятку онлайн-игр. Счастливым подвели широкополосный канал для выхода в Интернет и разрешили играть, сколько влезет. Единственным условием пребывания в этом «геймерском раю» было требование не реже раза в неделю в определенные часы играть между собой и обязательно использовать при этом голосовую связь, организованную, кстати, по обычной технологии Voice over IP, VoIP. «Эксперимент» продолжался несколько месяцев и был-таки закончен в мае этого года к большому неудовольствию испытуемых. Что же удалось выяснить? Во-первых, все новички намного быстрее, чем в «не голосовых»

условиях, усваивали игровые навыки, в основном благодаря конкретным командам и понятиям более опытных геймеров. Во-вторых, в условиях голосового общения игровая обстановка онлайн-игр оценивалась наблюдателями и испытуемыми как более комфортная («дружелюбная», «социально приятная» и так далее). Ну и, наконец, выработаны конкретные рекомендации разработчикам голосового сопровождения игр – позиционирование голосов играющих по стереопанораме с привязкой к перемещению моделей по уровню, повышение громкости для наиболее часто вступающих в контакт собеседников, разработка утилит, информирующих о положении говорящего в текущий момент времени, и многое другое. Руководитель исследования Джон Халлоран полагает, что полученные его группой и другими учеными данные приведут к созданию нового поколения онлайн-игр «с улучшенной социализацией и узнаваемостью

игрового сообщества». Мы же скажем проще – верной дорогой идете, товарищи!

## НЕХОРОШИЕ КАРТИНКИ

«Лабораторией Касперского» (<http://www.kaspersky.ru>) выявлен новый вирус Agent, распространяющийся внутри графических файлов формата BMP. Он использует обнаруженную в феврале нынешнего года (после утечки исходных кодов Windows...) дыру в браузере Internet Explorer, когда с помощью специально измененного изображения в BMP-формате можно спровоцировать ошибку переполнения буфера и выполнить произвольный код на компьютере пользователя. Agent рассылается по электронной почте, при этом зараженное письмо не содержит никаких отличительных признаков, кроме вложенного BMP-файла со случайным именем. Важно отметить, что троян создан специально для атаки русской версии Windows 2000, – на других версиях операционной системы вредоносный код не работает! Этот факт косвенно указывает на Россию и страны СНГ как наиболее вероятные места создания Agent. Если пользователь по неосторожности открыл в браузере вложенный BMP-файл, то «троянец» свяжется с удаленным сервером и загрузит на компьютер-жертву еще одну троянскую программу – Throd. А уж с ее помощью злоумышленники могут делать что угодно: копировать данные, воровать e-mail



## ХАКЕРЫ ЛИШИЛИ ПОЛИЦИЮ ДЕНЕГ

Майкрософт не пришлось платить \$250 тысяч за голову пойманного в Германии 18-летнего «автора» вируса Sasser, так как стало ясно, что разработкой червя занимался не он один, а хорошо организованная хакерская группа. Ведь следующая версия Sasser'a появилась в Интернете уже после того, как юный злоумышленник был схвачен. Что интересно, конфликт между хакерами не затихает – новый Sasser опять пытается уничтожить конкурента Bagle, удаляя ключи из реестра и убеждая установить патч от Майкрософт.

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Ежедневные бдения за логическими играми, вроде «Тетриса», способствуют приобретению ряда навыков, помогающих человеку лучше организовать среду обитания (рациональнее располагать вещи и предметы обстановки, принимать более точные и быстрые решения).

...В 2003 году жители США заплатили за покупку информации, размещенной во Всемирной Сети, более \$1.56 миллиарда, что на 19% больше, чем в 2002 году. Наибольшей популярностью пользовались три вида информации: с сайтов брачных агентств и знакомств (за нее заплатили, в общей сложности, \$449.5 млн.), бизнес-информация (\$334 млн.) и «развлекательная» информация (\$214 млн.).

...Созданы «думающие» кроссовки с интегрированным микрокомпьютером. Электронный блок, работающий от миниатюрной батарейки, с помощью датчиков определяет расположение стопы в кроссовке и выбирает оптимальный режим амортизации, чем обеспечивает максимально комфортные условия при беге.

...Изобретатель из Боснии разработал первые в мире мужские трусы с вентиляцией и терморегуляцией, предназначенные для профилактики бесплодия.

...Оружейники британского Королевского арсенала обнаружили, что порох для пушек, который во времена Столетней войны с французами использовался в армии короля Эдуарда III, по своим боевым свойствам ни в чем не уступает современному. Они проводили стрельбы из орудий XIV ве-

## FREWARE DOWNLOAD

### LIGHT ALLOY 2.4

<http://www.softella.com/la/LASetup.zip>

➤ Проигрыватель видео и звуковых файлов, оптимизирован для быстрого запуска и минимальной загрузки системы. Прост в управлении, но для «экспертов» найдется множество дополнительных настроек. Есть ряд оригинальных функций. ■

### HI TECH INFORMER 1.1

<http://w3get.com/download/SetupHTInfo.exe>

➤ Гибрид почтовой программы (интерфейс) и оффлайн-браузера. Веб-сайты сразу после загрузки могут быть обработаны так, чтобы они были похожи на обычные журналы – без банеров, счетчиков и т.д. Экономит время и трафик. ■

### LEECHGET 1.1

[http://www.funet.fi/pub/simtelnet/win/inetftp/LeechGet\\_2004\\_RC5Ver100](http://www.funet.fi/pub/simtelnet/win/inetftp/LeechGet_2004_RC5Ver100)

➤ Менеджер загрузки с многоязычным интерфейсом и интеграцией во все популярные браузеры. По функциональности не уступает ReGet'у: перетаскивание ссылок, мониторинг скорости и трафика, многопоточность и другие полезные штучки. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 907 Кбайт

8

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 510 Кбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 2020 Кбайт

10

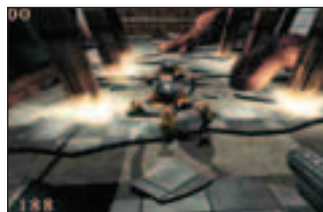


## МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Подборка мини-игр в этот раз шумная. Взрывы, бомбы, зычные командирские «мазафаки» – никакой лирики! А как иначе, на дворе лето, а значит, мы должны быть собраны, стремительны и напористы...

### .KKRIEGER

<http://kk.kema.at/files/kkrieger-beta.zip>



3D-action – первая часть трилогии. Хорошая графика, спецэффекты, неплохой выбор оружия. Противников не много – пауки, да и только. Ничего особенного, если бы не размер игрушки – 96 Кбайт! Но даже такому малышу требуются немалые ресурсы: PIII 1,5 ГГц и под 500 Мбайт ОЗУ. ■

### SPECTRUM 8

[http://qzgames.co.uk/media/spectrum\\_8.swf](http://qzgames.co.uk/media/spectrum_8.swf)



В 2087 Земля атакована пришельцами, семь из восьми боевых отрядов планеты (их-то и называют Spectrum'ами) облажались. Ваш боевой робот – последняя надежда отбить атаку и перейти в наступление. Увлекательный сюжет, отменный звук, бонусы и апгрейды, что еще нужно геймеру? ■

### HYPER SEABATTLE

[ftp://ftp.ware.ru/win/5012Aqua\\_battle.exe](ftp://ftp.ware.ru/win/5012Aqua_battle.exe)



Да-да, это «Морской бой», но теперь он стал куда сложнее и интереснее классического варианта. В игре появились бомбы, ячейки-подсказки, «тени войны» и многое другое. Отныне победить компьютер или противника-геймера (в сетевом режиме), уповая лишь на везение, не получится. ■

адреса и пароли и отправлять их взломщику, а также использовать зараженный компьютер для сетевых преступлений и анонимной рассылки спама.

### ОШИБОЧКА ВЫШЛА...

Канадский студент, заказавший через Интернет MP3-плеер, был весьма удивлен, обнаружив в посылке вместо проигрывателя – боевой пистолет, сообщает ресурс 4User.ru (<http://www.km.ru/pc/>). Интернет-аукцион, на котором был заказан плеер, прислал незаряженный Smith & Wesson 22-го калибра и лицензию на него по ошибке. На врученной адресату коробке явно значилось, что внутри находится MP3-плеер. Впрочем, студент оказался законопослушным и тут же сдал оружие полиции. Поскольку Интернет-аукцион территориально располагался

за пределами страны, то пострадала канадская таможня. Ей пришлось признаться в том, что далеко не все посылки просвечиваются на границе.

### 3D-ЦЕРКОВЬ. КАЖЕТСЯ, ЭТО НЕ ИГРА...

По адресу <http://ship-of-fools.com/church/> заработала еще одна виртуальная церковь, уже третья по счету во Всемирной Паутине, ставшей весьма популярным местом приобщения неопитов к религии. Новый про-



## FREWARE DOWNLOAD

«ДЕТЕКТОР ЛЖИ ДЛЯ ГОСТЕЙ» 1.0 SWAPBG 1.23

[http://www.dekan.ru/prog/gld\\_setup.exe](http://www.dekan.ru/prog/gld_setup.exe)

<http://meole.kepa.ru/SwapBG12.zip>

Это не реальный детектор лжи, а лишь «умный» имитатор. Однако, с его помощью можно «мучить» друзей и знакомых, безошибочно отделив правду ото лжи. В утилите 2 части: для оператора ПК и проверки гостей на детекторе лжи. ■

Крошечная, но очень полезная утилита. Каждый раз при запуске Windows случайным образом меняет обои «Рабочего стола». Сами графические файлы берет из указанной папки или отыскивает на HDD по маске. Не требует установки. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 930 Кбайт

8

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 16 Кбайт

10

ект не слишком благозвучен для нашего уха – Church of Fools («Храм Простаков»), но это, так сказать, тяжелое наследие материнского сайта Ship of Fools. Несмотря на глуповатое название и явный антураж онлайн-ролевика, все организовано очень серьезно. Создав учетную запись, игрок... ох, простите, прихожанин конструирует своего персонажа (выбор невелик, так что двойников в церкви хватает). Распределять очки по навыкам не требуется, можно сразу же отправляться на службу. Ее ведет самый настоящий епископ, он же является и модератором. Виртуальные прихожане могут ходить по храму, становиться на колени, садиться, молиться и общаться (даже ругаться, что чревато баном!). Управление весьма похоже на онлайн-игру – клики мышки, выпадающие меню, общение – набор текста с клавиатуры. Разговор идет, как в обычном чате, естественно, с разделением на общедоступный и приватный обмен репликами. Очень забавно выглядит общая молитва под органную музыку (идет в потоковом аудиоформате). Прихожане торопятся печатать слова религиозного текста, и они появляются в окошках над головами виртуальных персонажей с «очепятками», ошибками и пропусками... Эксперимент с Church of Fools продлится до середины августа. Пока виртуальная церковь заполняется хорошо, отклики посетителей самые благожелательные, мол, «очень удобно посещать сетевой храм занятым людям». Да и Христос говорил: «где соберутся двое или трое с именем моим, там и я буду среди них». Так почему бы им не собираться в Интернете?.. ■

## УМНЫЕ НОВОСТИ

ка, и лишь после их окончания выяснилось, что дымный порох, чудом сохранившийся в арсенале, был изготовлен... семьсот лет назад.

...Согласно проведенным в США исследованиям, до 16% гомосексуалистов, лесбиянок и бисексуалов используют Интернет для отслеживания новостей, между тем как среди людей традиционной ориентации лишь 6% проявляют подобную активность.

...20-летний канадец из Северного Онтарио получил 6 месяцев тюрьмы за негласное фотографирование своей обнаженной подружки при помощи сотового телефона и публикацию этих снимков в Интернете.

...Английское правительство намерено уже к 2007-му году ввести процедуру голосования через Интернет, как важную часть реформы закона о выборах.

...Установлено, что генетические повреждения, вызванные загрязнением воздуха, могут передаваться по наследству.

...Первая мыльная опера «Отель Франклин», предназначенная исключительно для просмотра на экранах мобильных телефонов, запущена в США медиахолдингом News Corporation.

Reuters (<http://www.reuters.com/>), КМ.Ру (<http://www.km.ru/>), «Известия Науки» (<http://www.inauka.ru/>)

# УЧИМСЯ ЧИТАТЬ. НОВОСТИ...

**К**онечно, мы хотим быть в курсе всех событий, происходящих на этой планете: будь то выход новой игры, тесты свежего компьютерного «железа» или горячие политические сенсации. Увы, оставаться «в теме» непросто, приходится ежедневно посещать не один десяток сайтов, проверять их новостные колонки и обновления разделов. А по силам ли такая гонка рядовому пользователю? Не слишком ли велики затраты времени и трафика на поиск важных сообщений среди массы ненужной информации?

Пути решения этой проблемы профессионалы и энтузиасты ищут в двух направлениях. Первое – выработка единых стандартов представления новостей в Интернете, так чтобы их было легко отделять от прочего содержимого сайтов. Второе – создание утилит, которые могут самостоятельно находить и обрабатывать новости с любых сайтов. Главные трудности при разработке такого рода софта – это неоднородность информации, поступающей с разных видов ресурсов, и выработка грамотных алгоритмов отсева однотипных новостей (повторов).

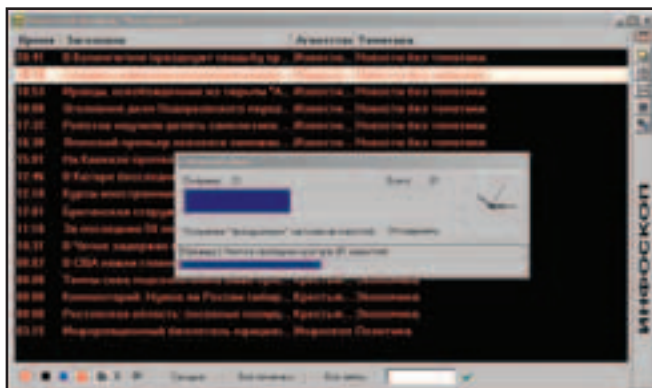
Нельзя сказать, что окончательное решение уже найдено, но несколько программ, которые заметно облегчат жизнь в информационном пространстве Интернета, уже можно порекомендовать.

## НАШИ ЛУЧШИЕ ЧИТАТЕЛИ

«Инфоскоп»

Интернет:

<http://dload.iscope.ru/iscopes/info scope.exe>



Ждем «Получить новости» и понеслось: 5, 68, 581, 1875... Гм, даже кролики отдыхают...

Размер: 1.37 Мбайт  
Статус: Freeware  
Оценка: 7

В «Инфоскопе», как и в других утилитах, информация из разных источников приводится к единому формату и выводится в одном небольшом окошке. Меню программы простое и интуитивно понятное: вы можете легко настроить тематику новостей, задать время их появления в Сети (от одного дня до 15 минут), просматриваемые ленты. Хочу предупредить, что программа имеет очень солидную базу серверов с новостями (около 36). Именно поэтому не стоит выбирать в поле «Тема новостей» пункт «Все тематики», иначе «Инфоскоп» завалит новостями по самую макушку и читать их придется до первой пряди седых волос. И даже когда выбираешь узкую тематику, информации приходит много, поэтому создатели утилиты ввели сортировку на новости «любой важности», «важные» и «очень важные» (соответственно черная, синяя и красная кнопка внизу экрана).

Unic

Интернет:

<http://www.softaura.ru/unic/unic-setup.exe>

Размер: 1.88 Мбайт

Статус: Freeware-Trial

Оценка: 8.5

UNIC (Universal News Internet Collector) предназначен для быстрого сбора и дальнейшего просмотра интересующей информации. Алгоритм работы простой: сервисная («парсер») часть программы собирает материалы с новостных сайтов, а клиент предос-



**Оказывается пока наши миллионеры в провинции «с толкача» заводят «шестерки», итальянские карабины осваивают Lamborghini Gallardo!..**

твояет приятный глазу интерфейс для чтения новостей и настройки парсера. От остальных продуктов Unic отличается возможностью обрабатывать практически любые сайты, а не только RSS-потоки (см. врезку). Также с помощью утилиты можно создавать электронные справочники, каталоги товаров, путеводителей и так далее. Стоит отметить и приятный интерфейс программы, который позволяет просматривать новости вместе с изображениями (чего не может, к примеру, «Инфоскоп»).

Весь этот мед разбавляет ковш дегтя: во-первых, Unic довольно медленно, в отличие от шустрого «Инфоскопа», ищет новости; во-вторых, все информационные источники в программе разделены на пакеты по темам, а к бесплатной версии прилагается лишь 6 из 52. За остальные разработчики хотят денег...

NewsGator

Интернет: [http://www.newsgator.com/download/v2\\_0\\_3\\_3\\_dotnet/NewsGatorSetup20D.exe](http://www.newsgator.com/download/v2_0_3_3_dotnet/NewsGatorSetup20D.exe)

Размер: 2 Мбайт

Статус: Shareware

Оценка: 7

NewsGator умеет в одном окошке отображать и периодически обновлять заголовки новостей нескольких десятков сайтов. Для большего удобства разработчики позаботились о дополнительном сервисе: текст новостей из программы можно напрямую им-

## RSS-РЕВОЛЮЦИЯ

Технология RSS (Resource Description Framework Site Summary или просто Rich Site Summary) предназначена для публикации новостей и периодической информации. Она позволяет легко объединять сообщения из различных источников и автоматически размещать их на ленте новостей любого сайта. А если добавить ссылку на источник информации в формате rss в программу чтения новостей, то можно оперативно и без малейшего намека на рекламу и спам получать самые последние новости на свой ПК.

портировать в MS Outlook.

Но, как ни печально, NewsGator может работать только с ресурсами на основе RSS-технологий. А если на вашем ПК не установлена оболочка (Framework).NET «весом» в целых 20 Мбайт, а именно она нужна для работы утилиты, то ничего не получится... Но самое печальное, что бесплатно пользоваться программой можно лишь 14 дней.

GetNews

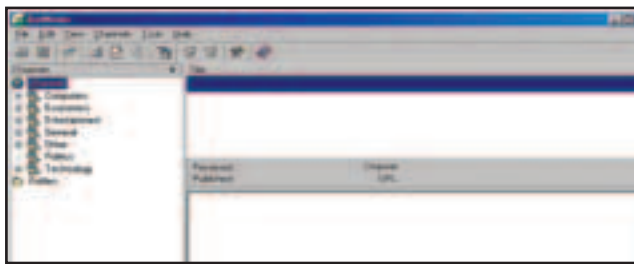
Интернет: [http://www.getnews-group.com/files/getnews\\_rus.zip](http://www.getnews-group.com/files/getnews_rus.zip)

Размер: 1.3 Мбайт

Статус: Freeware-Trial

Оценка: 8

GetNews была разработана отечественными программистами Андреем и Юрием Степановыми. Но самое интересное, дистрибутив лежит на «буржуйском» сайте и интерфейс программы по сути английский (а кто-то еще не-



годует по поводу утечки наших мозгов за границу!..). От остальных утилит GetNews отличается гибкость в настройках: по своему желанию в программу можно легко добавить новые ссылки (каналы) на новости, создавать группы и каталоги для их хранения. Эта функция будет особо востребована, потому что больше половины каналов – зарубежные ресурсы. Как и Unic, GetNews «заточена» не только под RSS-технологии: ей по силам почти любой сайт. Интерфейс можно легко преобразить из меню настроек программы: выбираем нужный шрифт, размер, цвет и наслаждаемся этим ровно 45 дней. Потом нужно пройти регистрацию. Хорошо, что бесплатную...

**WorldFlash**  
Интернет:  
<http://search.centre.ru/cgi-bin/dcc/jump.cgi?ID=264>  
Размер: 1.1 Мбайт  
Статус: Trial  
Оценка: 7.5

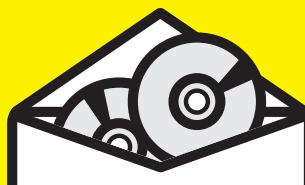
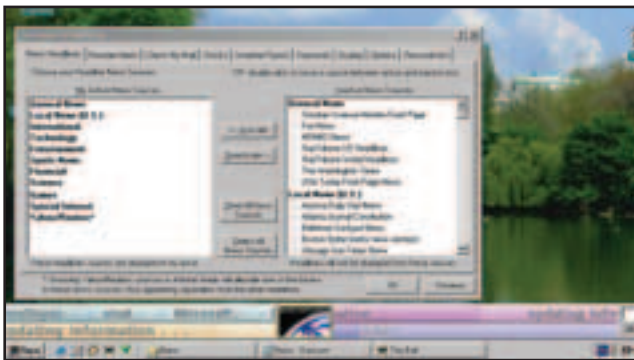
WorldFlash имеет одну из крупнейших баз ссылок среди зарубежных информационных ресурсов (отечественных сайтов там примерно по одному в каждом разделе). С помощью несложных действий пользователь получит массу новостей и сплетен от таких мировых гигантов, как BBC, CNN, Fox и так далее. Интерфейс программы удобный и без всяких графических излишеств: небольшая бегущая строка располагается внизу эк-

рана и поверх всех окон. Каждое действие пользователя озвучивается (что, к счастью, можно отключить). Настроек в программе много, и начинающего пользователя они легко заведут в тупик. Причем поддержку русского языка включить невозможно, поэтому дружно вспоминаем английский! Не стоит забывать и магическое число 45 – именно столько дней проработает программа, а потом будет худеть кошелек...

#### СОВЕТЫ БЫВАЛЫХ

В заключение, как обычно, парочка практических рекомендаций. Друзья, ни при каких обстоятельствах не устанавливайте по несколько новостных читалок сразу: эффект от этого словами не передать (цензура не позволит), а вот окна с сообщениями об ошибках и прочими «посланиями» закрывать будете долго. Придерживайтесь тактики «установил-посмотрел-удалил».

При тестировании утилит лучшие результаты по качеству информации, на мой взгляд, показал Unic, но его цена заставляет задуматься: а не пользоваться ли по старинке браузером? GetNews ничуть не хуже Unic, но вот дополнительные ссылки придется искать самому. Ну а если желаете знать, «с какой скоростью размножаются новости после трех таблеток виагры», то смело качайте «Инфоскоп» и поражайтесь увиденному... ■



**ИГРЫ** e-shop  
ПО КАТАЛОГАМ

**GAMEPOST** с доставкой на дом

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

[www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

**А ТЫ УЗНАЛ,  
ЧТО У НАС СЕГОДНЯ  
НОВОГО?**



\$59.99



Splinter Cell:  
Pandora Tomorrow

\$59.99



Harvest Moon: Friends  
of Mineral Town

\$55.99



Metroid:  
Zero Mission

\$59.99



Sonic Advance 3

\$52.99



Teenage Mutant  
Ninja Turtles

\$52.99



The Legend Of Zelda:  
A Link to the Past

\$55.99



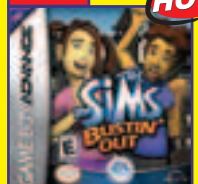
Top Gear Rally

\$55.99



Final Fantasy Tactics Advance

\$59.99



The Sims: Bustin' Out

\$52.99



Hamtaro: Ham-Ham  
Heartbreak

\$52.99



Banjo Kazooie:  
Grunty's Revenge

\$52.99



Donkey Kong Country

Заказы по интернету – круглосуточно!  
Заказы по телефону можно сделать

[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)  
с 09.00 до 21.00 пн – пт  
с 10.00 до 19.00 сб – вс

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop  
<http://www.e-shop.ru>

СТРАНА  
ИГР



**ДА!** Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ  
КАТАЛОГ **GAMEBOY** **GAME BOY ADVANCE**

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



# ИЮНЬСКИЕ БЕТА-ТЕСТЫ

**Н**астоящий бета-тестер – это наркоман, ведь его цель не игра, а ловля глюков. Эту старую шутку мы знаем, но в ее справедливость не верим. Бета-тесты все любят лишь потому, что они позволяют приобщиться к интересной игрушке задолго до того, как она станет общедоступной. И к моменту подхода основной массы геймеров мы, бета-тестеры, будем уже знать все «ходы-выходы», обладать огромным опытом и полезными умениями. Всяких там ньюбов и ламеров будем класть пачками, а hardcore'ов просто закидывать шапками-ушанками...

Ну а если для этого нужно словить от разработчиков десяток-другой глюков – что ж, мы не против, законная плата за будущие привилегии. Так что, дорогие тестеры, вперед, за дело и всяческих вам багов... в смысле багов... ну, вы поняли – всего хорошего!

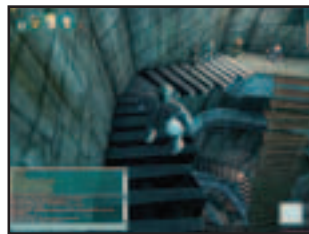
## ULTIMATE BASEBALL ONLINE

Еще не сталкивались с MMOSG? Что ж, время пришло. С Netamine.com ([http://www.netamine.com/download/UBO\\_0930.exe](http://www.netamine.com/download/UBO_0930.exe)) скачиваем 103-мегабайтный инсталлятор Ultimate Baseball Online (UBO), устанавливаем и с удивлением узнаем, что этот проект как раз и есть «Первая в Мире Многопользовательская Онлайновая Спортивная Игра» (Massively Multiplayer Online Sports Game). Добавляем последний

штрих (регистрируемся на [http://www.ultimatebaseballonline.com/beta/sign\\_in00.asp](http://www.ultimatebaseballonline.com/beta/sign_in00.asp)) и полноправным участником вступаем в сетевой бейсбол. Занять можно любую позицию – питчер, кетчер и так далее. Игрок набирает опыт, «накачивает» параметры, переходит из низшей лиги в высшую, меняет команды и так далее. Это увлекательное, но не самое интересное занятие в UBO. С этого теста в полноценном виде доступна «роль» руководителя команды, вот ее-то и стоит попробовать. Лидер – это совсем непросто, надо не только сколотить игроков в приличную команду, но и суметь удержать их вместе на протяжении состязания или целого сезона. Те, кто раньше не сталкивался с UBO, помимо упомянутых игровых опций, несомненно, оценят замечательные графику и арены, а также реалистичную анимацию персонажей (оцифрованные движения лучших игроков Национальной Бейсбольной Лиги США).

## PLANESHIFT

Редкие открытые бета-тесты коммерческих проектов соседствуют в Сети с массовым тестированием разработок энтузиастов. PlaneShift (<http://www.planeshift.it>) как раз из последних, игра позиционируется как «всегда бесплатная» и сделана на основе известного GPL-движка Crystal Space (<http://crystal.sourceforge.net>). Не стоит думать, что все любительские проекты – это никуда не годные уродцы с «отстойным



графоном». В том же PlaneShift'e, как и в любой коммерческой 3D MMORPG, мы найдем красивую фэнтезийную вселенную, населенную 12 расами, 6 школ магии и развитую экономику, сотни умений и профессий, монстров и NPC. Плюсы же успешного любительского проекта велики – не ограниченные никакими бюджетами и сроками возможности развития и модернизации, воплощение самых «стоящих геймерских» идей, привлечение любого количества разработчиков-добровольцев и так далее. В общем, хоть PlaneShift и находится пока на стадии «пре-бета», это недопеченное блюдо заслуживает внимания и усилий по загрузке примерно 95 клиентских мегабайт. В текущем тестировании (скромно названном «tech demo») проверяются в основном технические аспекты: улучшенная «скелетная» анимация персонажей, новый движок генерации ландшафтов и кое-какие другие опции свежего релиза Crystal Space. «Чистому» игроку это, скорее всего, не так уж и важно. А вот оценить новую Арену для сражений, систему гильдий, просто поспражаться или выполнить квест будет интересно. На сегодня в создании PlaneShift участвуют 17 человек из Европы, США и Канады, но никакая помощь не окажется лишней. Художники, моделлеры, программисты – умелых и бескорыстных специалистов будут рады видеть в команде. Тем более что из России там пока никого нет, а сами разработчики выражают желание перевести игру на разные языки, в том числе и на русский...

## «АМУЛЕТ ДРАКОНА»

И Рунет не избежал бета-тестов, причем весьма забавных. Началось открытое тестирование проекта, гордо именуемого разработчиком как «Первая Многопользовательская WaP

RPG». От себя уточним, что это текстовый ролевик, который прекрасно подойдет для любого современного мобильного телефона. Адрес ресурса <http://wap.bbcamp.ru/game/game.php>, соответствующий форум находится на <http://ruwap.bbcamp.ru/forum>. «Амулет Дракона» – это 600 локаций, более 30 заклинаний, около 400 предметов (оружие, броня, эликсиры, еда и так далее), свыше 50 NPC с нелинейными диалогами. У персонажа 29 навыков, которые можно развивать, включая классические «приручение животных» и «воровство». Бета-тестеру будет интересно проверить, как функционирует встроенный чат (уж не альтернатива ли платным сервисам?..) и насколько ре-



ально при работе через WAP выполнить квесты, для которых следует начинать союзников и командовать ими (ума не приложу, как это делается с клавиатуры мобильного!). По заверениям разработчика, игровой движок «тянет» сотни игроков одновременно – в этом тоже хотелось бы убедиться. Кстати, для тестирования «Амulet Дракона» не обязательно тратиться на мобильный Интернет. Посмотреть домашнюю страничку игры через систему Wapsilon можно, набрав такой длинный адрес – <http://wapsilon.com/?t=s:f:1::http://wap.bbcamp.ru/game/game.php>. Тут же возможно в эту RPG и поиграть в обычном варианте – в окне браузера, а также посмотреть, как все это безобразие выглядит на экране телефона Nokia. ■



# ФАЙТИНГИ В РОССИИ

**Х**отя поклонники JRPG и много шумят в письмах в игровые журналы да на форумах, на деле организованного community они создать толком не смогли. Зато любителям виртуальных единоборств поневоле приходится дружить – не играть же, в самом деле, исключительно с компьютерными противниками? Мы уже рассказывали о <http://neo.cgn.ru>, <http://fatality.pristavki.com> и <http://www.guiltygear.ru>, но есть еще и проект All Sides of Fighting

(<http://www.asof.bmedia.ru/>), который должен быть интересен всем файтерам.

Как и предполагает название, в стороне не остался ни один из поджанров или сериалов. И рисованные 2D-файтинги, и их полностью трехмерные конкуренты в равной степени освещаются в местных новостях и статьях. Причем первые не копируются тупо с обычных игровых сайтов, а изыскиваются самостоятельно. И кажутся, как правило, проведения

местных чемпионатов, каких-то малоизвестных (для обычного геймера) событий в мире файтинг-игр, новостей дружественных интернет-проектов и так далее. Что касается статей, то среди них есть и обзоры игр, и мануалы для начинающих (и не очень) файтеров, и отчеты с турниров (а они проводятся по многим дисциплинам – от Street Fighter III до Soul Calibur II) – вы обязательно найдете что-то интересное для себя.

В разделе Download можно выка-

чать демки боев профессионалов – пока в основном для 2D-файтингов, вышедших на аркадной системе NeoGeo. Запускают их обычно на эмуляторе; необходимые программы на сервере также лежат. Из редкостей – переведенный на русский язык комикс по Street Fighter. Ну а главное – это, конечно же, форум, где можно пообщаться с братьями по разуму и найти противников для мультиплеера. Осталось обзавестись двумя джойстикими, и вперед! ■

# ВИРТУАЛЬНАЯ ЕЗ

**К**онечно же, можно черпать информацию о крупнейшей в мире игровой выставке из нашего журнала, однако посетить ее можно и самому. И не потратив на это ни копейки. Для этого не надо даже изучать новостные разделы обычных сайтов, достаточно посетить один, специализирован-

ный. Это чудо находится по адресу <http://www.e3insider.com>. Главная ценность сайта в том, что информация здесь строго поделена по стендам компаний. С фотографиями, пресс-релизами и описаниями проводившихся там мероприятий. Заметки писались прямо по ходу действия, и людьми, лично побывавшими на

выставке, так что впечатления – самые что ни на есть адекватные. Иллюстрации помогают представить, как же в действительности выглядела выставка (все ее стенды, а не те, что показались фотографу игрового сайта интересными), причем все они грамотно отсортированы и снабжены комментариями. Отдельно есть и но-

востной блок для важных анонсов – собственно, на их базе и сочинялись новости для игровой прессы. Так что рекомендую заглянуть на «Инсайдер», посмотреть, что же было на E3 2004 (мы об этом вам уже рассказали, но наверняка что-то осталось в стороне), да начать ждать следующую выставку. ■

# MORTAL KOMBAT ЖИВ

**П**омимо проекта Fatality (<http://fatality.pristavki.com>) в природе существует и еще один российский сайт фанатов Mortal Kombat, обитает он ныне по адресу <http://mk.legkostup.com/html/>. Конечно, с дизайном и движком здесь все не

так радужно, как хотелось бы, – флэш-заставка несколько раздражает, а модифицированный PHP-Nuke – уж очень банальное техническое решение.

Есть и плюсы – от атрибутики, претендующей на звание «комбатовской» («чтобы зайти в

этот раздел сайта, вам нужно пройти посвящение...»), до относительно редких фотографий картриджей с самодельными портами Mortal Kombat на 8-битную NES. На сайте имеется и множество текстов – обзоры игр, интервью (в больших коли-

чествах!) с разработчиками, информация о фильмах вселенной МК и так далее. Для желающих узнать еще больше имеются ссылки на дружественные зарубежные ресурсы; пообщаться с единомышленниками можно на местном форуме. ■



## [PC] COLIN MCRAE RALLY 04

### Чит-коды для группы 33056:

**FNDDLf** – получить все запчасти для машин;  
**TPDSTS** – открыть все машины;  
**RLEWVG** – пройти все тесты;  
**QMLRPI** – открыть все трассы;  
**SFKTCP** – режим Expert;  
**VEDMSH** – открыть все зеркальные трассы.

### Чит-коды для группы 34674:

**ZCDGEN** – получить все запчасти для машин;  
**FEQRJV** – открыть все машины;  
**WBDWYE** – пройти все тесты;  
**ZCNGMW** – открыть все трассы;  
**IRZQNT** – режим Expert;  
**HCHSFD** – открыть все зеркальные трассы.

### Чит-коды для группы 62297:

**AJOOOU** – получить все запчасти для машин;

**FNDKVA** – открыть все машины;  
**HFDHVM** – пройти все тесты;  
**OHZJWH** – открыть все трассы;  
**SPURMB** – режим Expert;  
**ABDLEO** – открыть все зеркальные трассы.

### Чит-коды для группы 71077:

**UEDIUP** – получить все запчасти для машин;  
**ZFBDKH** – открыть все машины;  
**YCDYZH** – пройти все тесты;  
**JJRGKX** – открыть все трассы;  
**ACDBEI** – режим Expert;  
**ZMDHKN** – открыть все зеркальные трассы.

### Чит-коды для группы 76538:

**JUDFUE** – получить все запчасти для машин;  
**EDDXVB** – открыть все машины;  
**EUDNKA** – пройти все тесты;  
**AHZSIX** – открыть все трассы;

**CXYIYF** – режим Expert;  
**VJWFEF** – открыть все зеркальные трассы.


### Чит-коды для группы 83119:

**DZDKLT** – получить все запчасти для машин;  
**LRUTRU** – открыть все машины;  
**ABNEZS** – пройти все тесты;  
**DSHRGV** – открыть все трассы;  
**WNDWPP** – режим Expert;  
**BVHPRU** – открыть все зеркальные трассы.

### Чит-коды для группы 84419:


**XXDBLU** – получить все запчасти для машин;  
**EBDIQQ** – открыть все машины;  
**CIDLCC** – пройти все тесты;  
**SXDEBD** – открыть все трассы;  
**EIDYVP** – режим Expert;  
**YUDWPP** – открыть все зеркальные трассы.

## [PC] GANGLAND

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши  (тильда). После того как на экране появится окно ввода команд, можете вводить приведенные ниже читы:

**cheat iwillmakethefamilyrich** – вызвать Lawyer;  
**cheat iwillripyourarmsoff** – вызвать Enforcer;  
**cheat youlittlehottieyou** – вызвать Seductress;  
**cheat pocketsfullofdough** – вызвать бизнесмена;  
**cheat yourliverlandedoverthere** – вызвать Bazooka guy;  
**cheat youhadbetterwearkevlar** – вызвать Blackwidow;  
**cheat trustmewithyourlife** – вызвать Bodyguard;  
**cheat ihavetenpoundfists** – вызвать Super Bouncer;  
**cheat likeastonofbricks** – вызвать гранатометчика;  
**cheat youwillbestunned** – вызвать наемного убийцу;  
**cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine** – вызвать вора;  
**cheat iwilltakecareofyou** – вызвать Big Momma;  
**cheat thegreatvassilizaitsev** – вызвать снайпера;  
**cheat iknowodintoo** – вызвать ниндзя;  
**cheat kidiseeeverything** – открыть всю карту;  
**cheat wowitsgreattobetheboss** – режим бога;  
**cheat youbetterpay** – получить 100000 долларов.

## [PC] RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

Вызовите консоль нажатием клавиши  (тильда).

В появившемся окне введите следующие команды:

**killpawns** – убить всех врагов;  
**killhostage** – убить всех заложников;  
**killThemAll** – убить всех персонажей;  
**routeAll** – показать расположение всех террористов, заложников и спецназовцев;

**quit** – выйти из игры;  
**playerinvisible** – режим невидимости для выбранного бойца;  
**godall** – режим бога для всех солдат;  
**behindView 1** – вид от третьего лица;  
**fullAmmo** – пополнить боеприпасы отряда;  
**disarmbombs** – обезвредить все бомбы;  
**tSurrender** – заставить врагов сдаться.

## [PC] FAR CRY

Чтобы получить возможность вводить читы, необходимо запустить исполняемый файл с параметром `-devmode`. После этого в игре становятся доступны следующие команды, активируемые с помощью нижеуказанных клавиш:

**[F4]** – режим прохождения сквозь стены;  
**[F2]** – перейти к следующему чекпоинту;  
**[0]** – получить 999 единиц оружия;  
**[1]** – получить все оружие;  
**[F9]** – быстрое сохранение;  
**[F10]** – быстрая загрузка;  
**[F1]** – переключение к виду от первого лица;  
**[BackSpace]** – режим бога;  
**[=]** – повысить скорость передвижения;  
**[F5]** – нормальная скорость.

## [PS2] DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

### 1. Секретные предметы

Чтобы получить доступ к секретным предметам, выполните следующие действия:

**Diabolical Sword** – в последней главе игры поговорите с Ghoss;  
**God's Hand** – пройдите этап Cave of Ordeals;  
**Hyperdrive Shoes** – победите Item God 2;  
**Longinus Spear** – зайдите в Dark Assembly и поговорите с Longinus;  
**Staff of Sorcery** – в восьмой главе

игры поговорите с Gargo;  
**Vile Brilliance** – в одиннадцатой главе поговорите с Manty.

### 2. Второе рождение

После того как вы пройдете Disgaea: Hour of Darkness в первый раз, дождитесь окончания финальных титров и запишитесь. После перезагрузки вы сможете начать игру заново, но при этом у вас останутся все персонажи и предметы полученные ранее.


## [PS2] RESIDENT EVIL OUTBREAK

Чтобы посмотреть галерею выбранного персонажа, пройдите все три сценария игры и получите определенное количество очков.

**Галерея Alyssa** – наберите 500 очков;  
**Галерея Cindy** – наберите 300 очков;

**Галерея David** – наберите 400 очков;  
**Галерея George** – наберите 400 очков;  
**Галерея Jim** – наберите 600 очков;  
**Галерея Kevin** – наберите 500 очков;  
**Галерея Mark** – наберите 500 очков;  
**Галерея Yoko** – наберите 500 очков.

## [PC] PAINKILLER

Во время игры нажмите клавишу  (тильда), чтобы получить возможность вводить секретные команды:

**PKAMMO** – полный боезапас;  
**PKPOWER** – полная энергия;  
**PKWEAPONS** – получить все оружие;  
**PKGOLD** – получить сто единиц золота;  
**PKDEMON** – активировать режим «demon morph»;  
**PKKEEPDECALS** – следы от пуль не исчезают;  
**PKKEEPBODIES** – тела противников не исчезают.

**Примечание:** вышеуказанные читы работают только в режимах `daydream` и `insomnia`.

## [GBA] R-TYPE III: THE THIRD LIGHTNING

Чтобы открыть нужный этап введите нижеследующие команды в меню ввода кодов:

**5bdgb** – доступ ко второму уровню;  
**5hhjq** – доступ к третьему уровню;  
**5mglt** – доступ к четвертому уровню;  
**5rftx** – доступ к пятому уровню;  
**5wdlo** – доступ к шестому уровню.

## [PC] LORDS OF THE REALM III

### 1. Открыть все сценарии

Во время игры нажмите одновременно клавиши **SHIFT** + **ENTER**, чтобы вызвать консоль. В появившемся окне введите чит **unlock\_all 'x'**. Вместо `x` необходимо поставить название страны за которую вы играете: `england`, `germany` или `france`.



## READER'S HINTS

## HITMAN: CONTRACTS

Автор: Костик Насмьянов  
[k\_nesmeyanov2001@mail.ru]

Хочу поделиться со всеми читателями уникальным секретом, найденным мною в новой игре Hitman: Contracts. В самой первой миссии, при побеге из лаборатории, выходите из коридора с убитыми двойниками. Так вы попадете в комнату с лазерным сканером, проверяющим штрих-коды клонов. Если внимательно осмотреться, то справа можно заметить обитателя психбольницы с миниганом. Если пройти по лаборатории почти до самого конца в комнату с лестницей (перед помещением с большим зеркалом), а затем спуститься по ней, то внизу вы обнаружите закрытую дверь. За стеклом двери находится тайник, в котором хранятся два золотых Desert Eagle. Чтобы их заполучить нужно пройти уровень в Гонконге, где придется убить 6 мафиози в ресторане. В особняке Ли Хонга, на столе одной из комнат, вы найдете карточку, с помощью которой и открываются двери в лаборатории. Достаточно только пройти этот уровень и запустить первый. Кстати, в той же комнате, где вы найдете двойной Gold Desert Eagle, вы также увидите инкубаторы с людьми, чьи ДНК были взяты для создания Hitman'ов, а также инкубаторы с создателями игры.

## FAR CRY

Автор: Batyrbek Kusainov  
[nurlan\_kusainov@nets.kz]

В джунглях тропического острова можно заметить очень интересную картину. Рядом с трупом японского солдата стоит плакат, на котором написано «Десигн рулес». Перевод этого странного выражения предлагаем вам сделать самим.



## GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Автор: Михаил Анисимов  
[decster@mail.ru]

## 1. Вертолетный угонщик

Наверняка, каждый, кто прошел Vice City, сразу после окончания последней миссии ехал на военную базу за вертолетом Hunter, но при попытке угнать его, военные, скорее всего, убивали незадачливого воришку. Если вам все же очень хочется полетать на армейском вертолете, то сделать это можно следующим образом. Направляйтесь в полицейский участок, расположенный в Washengton Beach, и берите форму стража порядка. В таком виде вы легко проникните на охраняемую базу и сможете заполучить вертолет в собственное пользование — солдаты не станут в вас стрелять.

## 2. Чудесное воскрешение

В миссии, происходящей на киностудии «G-Spotlight» можно обмануть игру. Если, пройдя несколько контрольных точек, вы упали вниз то совсем не обязательно начинать все с начала. Все, что надо сделать — взять вертолет на крыше полицейского участка и пролететь все контрольные точки.

нашел  
не все  
секреты?

KILLS  
ITEMS  
SECRET

100%  
100%  
99%

ЧИТАЙ  
«ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!ЖУРНАЛ  
ПРОХОЖДЕНИЙ  
И КОДОВ ДЛЯ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- 128 полос исчерпывающей информации об играх
- Более 1500 чит-кодов
- CD-диск с видеоуроками и базой кодов и прохождений
- Двухсторонний постер с детальными картами уровней и тактическими схемами
- Прикольная наклейка с кодами

## EASTER EGGS

## THE SUFFERING

## 1. Рок-послания

Если вы внимательно смотрели по сторонам во время прохождения, то наверняка обращали внимание на то, что многие стены исписаны странными надписями. Текст одной из них гласит: «If there is a God, then why has he let me die». На самом деле это не простая надпись, а цитата из песни «Hallowed Be Thy Name» группы Iron Maiden. А в самом начале игры можно прочитать еще два отрывка из этой же песни: «This is a world that has gone very wrong for me» и «In a world that has gone very wrong for me».

## 2. Телефонное пророчество.

После того как вы пройдете World War II bunker, герой окажется возле трех телефонных аппаратов. Если взять

трубку с красного телефона, в трубке раздастся женский голос, произносящий фразу «You will die in seven days». Это знаменитое выражение из фильма «Звонок».

## HALF-LIFE

## 1. Книга — лучший подарок.

Если продолжить изучение раздвалки доктора Фримена, то можно обнаружить еще один интересный сюрприз в виде книг The Orchid Eater и The 37th Mandala, автором которых является писатель и сценарист Mark Laidlaw. Его имя также можно увидеть в титрах игры, ведь именно Laidlaw создал основу сюжета, на котором базируется мир Half-Life. Кстати, произведение The 37th Mandala существует в реальности, и при большом желании вы можете приобщиться к творчеству этого писателя, приобре-

тя любимую книгу Гордона Фримена.

## 2. Ученым на заметку

Таблица периодических элементов Менделеева знакома каждому школьнику, и, думаю, никому не надо объяснять, как она выглядит. Однако разрабочки Half-Life, скорее всего, не совсем хорошо учились в школе, и поэтому их таблица немного отличается от той, которую можно найти в любой энциклопедии или учебнике химии. Находясь в комнате ученых, обратите внимание на стену, на которой висит Periodic Table of Elements. Удивлены? Может именно поэтому эксперименты с ядерной физикой в игре и привели к таким результатам?

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на [golovin@gameland.ru](mailto:golovin@gameland.ru), и пусть все тайное станет явным!

# SHINING FORCE: RESURRECTION OF THE DARK DRAGON

## УБИТЬ ДРАКОНА

**В данном руководстве не будет описано прохождение игры, так как каждую битву можно завершить десятью различными способами. Я расскажу о самых необходимых вещах, знание которых позволит разнообразить игру или поможет с ее прохождением.**

**Ибо игра – на то и игра, чтобы не расслабляться.**

**Да, кстати, сразу предупреждаю, что под именем Мах подразумевается главный герой, потому что Мах – это его имя по умолчанию в самой игре. Ну не писать же его как Torick, правильно?**

### HIDDEN & DANGEROUS

В игре есть множество скрытых персонажей, которые могут сильно разнообразить тактику ведения сражений. Впрочем, они также выполняют функцию рассказчиков – у каждого из бойцов есть своя история. Но об этом позже. Для получения персонажа необходимо быть в нужный момент в нужном месте.

Сложнее всего найти Musashi и Hanzou – их местонахождение по сравнению с первой частью сильно изменилось. Что касается остальных скрытых персонажей, то те, кто проходил первую часть, с легкостью найдут их и без моей помощи. Вот список персонажей, получаемых по мере прохождения игры:

■ **GONG:** Во время второй битвы (первая глава) ретируйтесь, используя заклинание Egress или зайдя в поселение рядом с Gates of Ancients. Одиноким монах будет рубить дерево слева от единственного домика.

■ **GORT:** Поговорите с ним во время первой прогулки по городу (он сидит в баре, это на востоке города). После второй битвы (первая глава) снова загляните в бар – Gort присоединится к вашей партии.

■ **ARTHUR:** Этот кентавр проживает в Manarina (вторая глава). Поговорите с ним до битвы со скелетом. После этого боя снова поговорите с ним, и он к вам прикнется.

■ **YOGURT:** Там, где вы брали Gong (первая глава), поговорите с бобром в каске, сидящим на берегу. В самом начале четвертой главы зайдите в дом священника и подойдите к северной стенке. Вы увидите заго-

рающего грызуна. А он увидит вас. И останется в вашей команде.

■ **VANKAR:** Когда караван Рао-Рао уедет, пройдите влево по следам вагонов. Поговорите с одиноко стоящим кентавром, чтобы он вошел в состав вашей армии.

■ **KOKICHI:** Если вы наблюдали его полет во второй главе (после первого боя зайдите в подвал в самом южном домике поселка и посмотрите на конструкцию), то сразу после отъезда каравана Рао-Рао (четвертая глава) увидите его очередную попытку взлететь. После этого он станет еще одним вашим бойцом.

■ **DOMINGO:** В Manarina нужно посетить библиотеку. Оттуда следует зайти в комнату со странным устройством. Поговорите с хозяином устройства, он посоветует заглянуть в машину. Там вы найдете Domingo Egg. Теперь во втором поселении Рао-Рао найдите человека со специальным устройством для высиживания яиц. Поговорите с ним, отдайте яйцо – и вылупится самый настоящий Domingo.

■ **GUNTZ:** В Rindo (начало второй главы) найдите домик старого профес-

сора. Посмотрите на испытания паровых лат. В четвертой главе во втором поселении Рао-Рао вы найдете обладателя этих лат в загоне для овец.

■ **HANZOU:** В Waral (пятая глава) есть странные таблички с указаниями. Для начала поверните налево у замка – вы найдете табличку с надписью «floating on the sea». На здании, которое находится справа от церкви, в самом низу висит еще одна табличка: «not the book shelf». После битвы у портала в Метафу прокатитесь на лодке вокруг кольца рифов – найдете табличку «a cross atop the spire». Теперь двигайте в церковь с большим крестом. Осмотрите ящик, чтобы получить сообщение «Practicing the art the ninja you should search the fish». Теперь направляйтесь в северо-восточный угол, к рассыпью рыб. Вы увидите знак в виде рыбы. Встаньте на него – появится Hanzou.

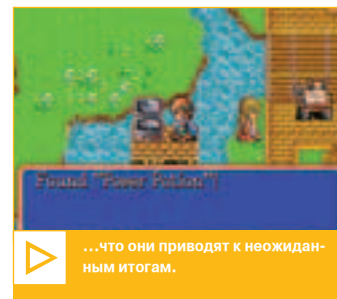
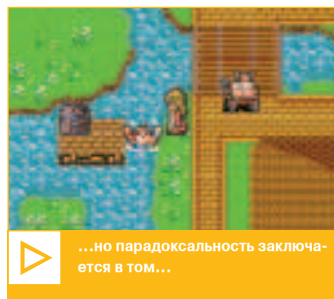
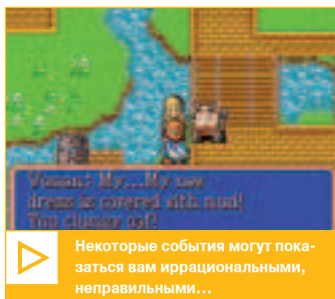
■ **LYLE:** В Rudo (начало шестой главы) зайдите в башню на западе города. На самом верху будет стоять кентавр с луком. Поговорите с ним, он присоединится к вам.

■ **MUSASHI:** В Rudo есть несколько табличек – точно таких же, как

в случае с Hanzou. Сначала найдите табличку с надписью «fluttering», она находится рядом со статуей дракона. Рядом с выходом из города, на заборе, имеется надпись «the boy». В одном здании находятся четыре таблички, три из которых пустые, а четвертая гласит: «white». На втором этаже здания, в котором вы проснулись, идет стирка. Осмотрите все развешенное белье, чтобы получить сообщение «search the statue». Теперь осмотрите статую дракона – появится Musashi.

### АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Уникальный персонаж Mawlock использует вместо магии специальные карты. Он может перевоплощаться в выбранную карту, создавать ее копию, использовать ее особый эффект или давать соответствующему персонажу второй ход. Карты героев можно найти в городах, взять у определенных неигровых персонажей или у самих героев, но только после их приема в ряды Shining Force. Карты врагов можно захватить в бою с этим врагом, причем только в том случае, если его







▶ Магия второго и четвертого уровней эффективна лишь против группы противников, стоящих «крестом».



▶ Характеристики врага будут видны только после того, как его ударит хотя бы один герой.



▶ Torasu использует магию Aura. Несмотря на то, что все герои здоровы, Torasu получит 23 очка опыта.



▶ В большинстве случаев для прохождения локации необходимо разговаривать с различными людьми.

прикончил определенный персонаж. Всего карт 55.

Карты, которые просто отмечены как «результат дружбы», означают, что вам необходимо брать данного персонажа в каждый бой, не давая ему погибнуть, разрешать сражаться с врагом, а также разговаривать с ним после битвы. Сортировка идет в том порядке, в каком они представлены в игре. Карточки героев Shining Force:

- ▶ **01 Max** – выдается после первого прохождения игры.
- ▶ **02 Mae** – результат дружбы.
- ▶ **03 Pelle** – результат дружбы.
- ▶ **04 Ken** – результат дружбы.
- ▶ **05 Vankar** – результат дружбы.
- ▶ **06 Earnest** – находится в книжном шкафу в Uran-Batol.
- ▶ **07 Arthur** – ее отдает сам герой, сразу.
- ▶ **08 Gort** – после присоединения Gort и Mae, пройдите на островок на западе города. Спуститесь в подвал и поговорите с внучкой Gort, чтобы получить его карточку.
- ▶ **09 Luke** – результат дружбы.
- ▶ **10 Guntz** – результат дружбы.
- ▶ **11 Anri** – в шкафу комнаты с магами в Manarina.
- ▶ **12 Alef** – в одном из сундуков в Prompt.
- ▶ **13 Tao** – после того как к вам присоединится Anri, пройдите по Manarina и найдите мага, который превратит вас в курицу. Теперь вы можете попасть в недоступную ранее комнату, где и найдете карточку.
- ▶ **14 Domingo** – взяв Domingo в команду, пройдите по Рао-Рао и найдите загон для свиней, где стоит Guntz. Поговорите со свиньями – одна из них отдаст карту.
- ▶ **15 Lowe** – результат дружбы.
- ▶ **16 Khris** – помните воздыхателя, который утверждал, что любит Khris? Найдите его перед замком Alterone после четвертой битвы первой главы. Он отдаст самое ценное, что у него есть – карточку любимой.
- ▶ **17 Torasu** – в одном из крыльев замка Prompt есть несколько комнат, в которых сидят мудрецы. В той, что слева, находится шкаф с карточкой Torasu.
- ▶ **18 Gong** – взяв этого монаха, поговорите с женщиной в избушке. Возможно, поговорить придется несколько раз.
- ▶ **19 Diane** – в четвертой главе в са-

мом начале найдите загон для свиней. В правом углу загона вы обнаружите искомую карту.

- ▶ **20 Hans** – результат дружбы.
  - ▶ **21 Lyle** – карточка находится в сундуке на северо-западе Rudo.
  - ▶ **22 Amon** – карточку отдаст Balbaroy.
  - ▶ **23 Balbaroy** – спрятана в шкафу в Shade Abbey. Необходимо взять ее после разговора с Amon, но до начала битвы с нежитью.
  - ▶ **24 Kokichi** – в третьей главе в Bustoke посмотрите на полет Kokichi, после чего дважды поговорите с его помощником.
  - ▶ **25 Bleu** – после битвы с Kane, вернувшись в Rudo, поговорите с Karin, затем Krin, а затем еще два раза с Karin. Она отдаст карту.
  - ▶ **26 Adam** – в замке Runefaust, в первом холле поверните направо и осмотрите стены.
  - ▶ **27 Zylo** – осмотрите вывеску церкви в Bustoke после принятия Zylo в команду.
  - ▶ **28 Musashi** – после освобождения из тюрьмы в Prompt осмотрите все записки, висящие на домах. В одной из них вы найдете карточку самурая.
  - ▶ **29 Hanzou** – карточка находится на дереве при входе в Runefaust. Это то самое дерево, за которым Hanzou прятался в оригинальной игре Shining Force.
  - ▶ **30 Yogurt** – осмотрите панель управления караваном Рао-Рао до его отъезда. Вы найдете карточку Yogurt.
  - ▶ **31 Narsha** – результат дружбы.
  - ▶ **32 Zuika** – результат дружбы.
  - ▶ **33 Mawlock** – результат дружбы.
- Карточки враждебных персонажей добыть сложно, но вполне реально. В скобках указаны номер главы и порядковый номер битвы. Достаточно лишь действовать по инструкции:
- ▶ **34 Rune Knight** – финальный удар должен нанести Max. (1-1)
  - ▶ **35 Skeleton** – финальный удар должна нанести Anri. (2-2)
  - ▶ **36 Marionette** – финальный удар должен нанести Gort. (2-3)
  - ▶ **37 Ghoul** – финальный удар должен нанести Max. (2-4)
  - ▶ **38 Gobgovitch** – финальный удар должна нанести Narsha. (2-5)
  - ▶ **39 Pegasus Knight** – финальный удар должен нанести Zylo. (3-2)
  - ▶ **40 Laser Eye** – финальный удар должна нанести Anri. (3-2)
  - ▶ **41 Silver Knight** – финальный удар

должна нанести Tao или Anri. (3-3)

- ▶ **42 Soul Eater** – финальный удар должен нанести Zuika. (3-5)
- ▶ **43 Elliot** – финальный удар должен нанести Max. (4-1)
- ▶ **44 Hellhound** – финальный удар должен нанести Guntz. (4-2)
- ▶ **45 Balbazak** – финальный удар должен нанести Earnest. (4-3)
- ▶ **46 Master Mage** – финальный удар должна нанести Tao или Anri. (5-2)
- ▶ **47 Dullahan** – финальный удар должен нанести Domingo. (6-1)
- ▶ **48 Kane** – финальный удар должен нанести Max. (6-2)
- ▶ **49 Mishaela** – финальный удар должен нанести Max. (6-4)
- ▶ **50 Demonmaster** – финальный удар должен нанести Narsha. (7-2)
- ▶ **51 Chaos** – финальный удар должен нанести Adam. (7-3)
- ▶ **52 Ramladu** – финальный удар должен нанести Max. (8-2)
- ▶ **53 Colosus** – финальный удар должен нанести Luke. (8-3)
- ▶ **54 Darksol** – финальный удар должен нанести Max. (8-4)
- ▶ **55 Dark Dragon** – финальный удар должен нанести Mawlock (по центру). (8-5)

- ▶ **01 Max** – Атака Supernova – Заклятье Super Egress
- ▶ **02 Mae** – Быстрое передвижение – Атака из любой точки
- ▶ **03 Pelle** – Быстрое передвижение – Атака из любой точки
- ▶ **04 Ken** – Быстрое передвижение – Атака из любой точки
- ▶ **05 Vankar** – Быстрое передвижение – Атака из любой точки
- ▶ **06 Earnest** – Быстрое передвижение – Атака из любой точки
- ▶ **07 Arthur** – Быстрое передвижение – Атака из любой точки
- ▶ **08 Gort** – Способности воина – Уве-

**STABILO**  
ИГРАЙ  
Найди игры BOSSMANIA и BOSS MINI TATTOO ATTACK на CD диске в упаковке маркеров STABILO BOSS MINI или на сайтах [www.stabilo.com](http://www.stabilo.com) и [www.stabilo.ru](http://www.stabilo.ru)

**И ВЫИГРАЙ**  
Поездку в Германию!

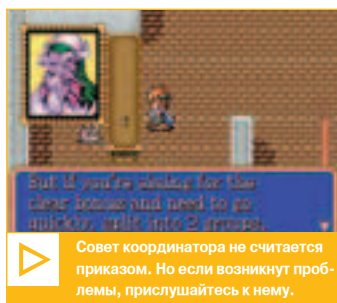
2. Играй, получай удовольствие и набирай очки!

3. Подробности на [www.stabilo.ru](http://www.stabilo.ru)

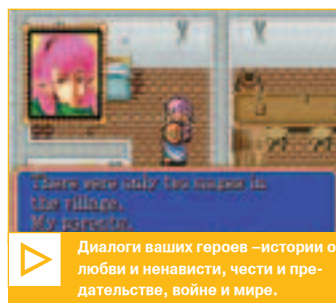
**ПОБЕДА ЗАВИСИТ ТОЛЬКО ОТ ТЕБЯ!**



Обязательно проверяйте раздел Deals у продавцов – иногда там встречаются интересные вещи



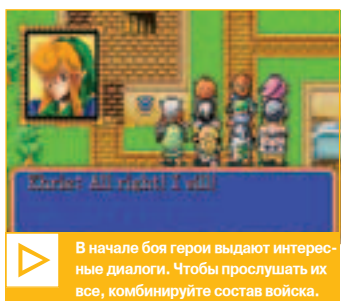
Совет координатора не считается приказом. Но если возникнут проблемы, прислушайтесь к нему.



Диалоги ваших героев – истории о любви и ненависти, чести и предательстве, войне и мире.



Выполнять условия бонуса обязательно. А с третьего прохождения вам будет точно не до них.



В начале боя герои выдают интересные диалоги. Чтобы прослушать их все, комбинируйте состав войска.

личение силы атаки героя

- **09 Luke** – Способности воина – Повышение защиты героя
- **10 Guntz** – Повышенная защита – Уменьшение силы атаки до 1
- **11 Anri** – Атака Freeze – Атака на расстоянии 2 клетки
- **12 Alef** – Атака Bolt – Атака с любого расстояния
- **13 Tao** – Атака Blaze – Атака с любого расстояния
- **14 Domingo** – Атака Freeze – Атака на расстоянии 2 клетки
- **15 Lowe** – Восстановить HP атакующему – Восстановить 30 HP
- **16 Khris** – Восстановить 30 HP – Восстановить HP всем героям
- **17 Torasu** – Восстановить HP атакующему – Shield на всех героев
- **18 Gong** – Монах с суператакой – Отменить ход противнику
- **19 Diane** – Лучник с дистанцией 2 – +2 к расстоянию атаки героя
- **20 Hans** – Лучник с дистанцией 2 – +1 к расстоянию атаки героя
- **21 Lyle** – Рыцарь с дистанцией 2 – +2 к расстоянию атаки героя
- **22 Amon** – Повышенная дистанция хода – +3 к дистанции хода
- **23 Balbarou** – Повышенная дистанция хода – Герой может летать
- **24 Kokichi** – Повышенная дистанция хода – Герой может летать
- **25 Bleu** – Высокая защита и атака – Атака на расстоянии 2 клетки
- **26 Adam** – Свойства робота – Атаковать врага с его же силой
- **27 Zylo** – Свойства вервольфа – Герой быстро передвигается в лесу
- **28 Musashi** – Критический урон – Атака героя будет критической
- **29 Hanzou** – Свойства быстрого ниндзя – Повысить скорость героя
- **30 Yogurt** – Неизвестно – Уменьшает одну характеристику до 1
- **31 Narsha** – Повышенная атака – +20 MP герою

- **32 Zuika** – Свойства быстрого воина – Смерть одного врага
- **33 Mawlock** – Снять имитацию – Восстановить использованные карты
- **34 Rune Knight** – Быстрое передвижение – Атака из любой точки
- **35 Skeleton** – Регенерация HP – Заклятье Sleep на одного врага
- **36 Marionette** – Атака Blaze – Атака из любой точки
- **37 Ghoul** – Регенерация HP – Отравить врага
- **38 Gougouitch** – Способности воина – Случайный урон врагу
- **39 Pegasus KT** – Быстрое передвижение – Атака из любой точки
- **40 Laser Eye** – Атака Bolt – Урон множеству врагов
- **41 Silver KT** – Быстрое передвижение – Атака из любой точки
- **42 Soul Eater** – Регенерация HP – Регенерация героя на 5 ходов
- **43 Elliot** – Сбалансированные характеристики – Атака из любой точки
- **44 Hellhound** – Повышенная атака – Атака из любой точки
- **45 Balbazak** – Хорошие характеристики – Дать характеристики герою
- **46 Master Mage** – Атака Blaze – Атака на расстоянии 2 клетки
- **47 Dullahan** – Регенерация HP – Смерть одного врага
- **48 Kane** – Атака Desoul – Заклятье Egress
- **49 Mishaela** – Атака Bolt – Атака всех врагов
- **50 Demonmaster** – Атака Freeze – Атака из любой точки
- **51 Chaos** – Свойства сильного робота – Атака врага с его же силой
- **52 Ramladu** – Неизвестно – Предотвратить ход врага
- **53 Colossus** – Атака Bolt – Повысить защиту героев
- **54 Darksol** – Неизвестно – Атака всех врагов
- **55 Dark Dragon** – Появление огромного дракона – Атака всех врагов

## КАСТОВАЛЬНЯ

Маги в Shining Force делятся на два класса: боевые чародеи и целители. Первые используют магию прямого урона той или иной стихии, а также заклятье ослабления характеристик противника. Соответственно, знахари восстанавливают здоровье персонажей и улучшают их характеристики. Всего в игре восемнадцать заклина-

ний, каждое из которых может достигать четвертого уровня.

## Боевые:

**Blaze** (атака огнем), **Freeze** (атака льдом), **Bolt** (атака электричеством), **Supernova** (атака с орбитального спутника), **Elude** (враг может атаковать своих), **Sleep** (пропуск нескольких ходов), **Dispel** (запрет на использование магии), **Desoul** (мгновенная смерть, кроме магов, нежити и боссов), **Slow** (снижение скорости).

## Защитные:

**Egress** (возвращение в штаб-квартиру), **Heal** (лечение героя), **Aura** (лечение нескольких героев), **Detox** (лечение от отравления ядом), **Quick** (повышение скорости), **Shield** (повышение защиты от магии), **Attack** (повышение атаки), **Boost** (повышение защиты), **Step** (повышение дальности хода).  
Использование любой магии независимо от результата обязательно даст очки опыта, поэтому с помощью защитных заклинаний можно хорошо прокачать целителей – просто накладывая одни чары за другими.

## ЦАРСКИЕ ШМОТКИ

Помимо обычного оружия, которое можно найти, купить, отнять у врага или выиграть в каждой битве, выполнив Clear Bonus, есть и уникальные вещи. Чтобы их получить, нужно выполнять следующие правила:

1 Обязательно проверять раздел Deals у каждого продавца, причем после новой битвы – проверять еще раз. Дело в том, что битва – это сюжетный ход, изменяющий множество деталей: диалоги жителей того же города, ассортимент продукции в магазинах, доступных персонажей и так далее.

2 Обыскивать сундуки, в том числе и на поле боя. Не стесняйтесь отпра-

вить одного-двух персонажей с хорошей мобильностью на обыск сундуков. Особенно это касается боя с Michaela – по его окончании вас перенесут в следующую главу, так что вы уже никак не сможете обыскать замок.

3 Если вы видите, что на противнике есть уникальный предмет, не стесняйтесь сохранить игру, а затем попробовать пять-шесть раз поубивать врага. Процент выпадения вещей в различных случаях примерно равен 15-25.

Самое сильное оружие является «проклятым» – при попытке надеть его герой может потерять какие-то характеристики, а также начать промахиваться в бою. Так что есть ли смысл экипироваться мощной алебардой, если та позволит наносить один удар из двух, – вопрос отдельный. Правда, в игре есть «Святое Кольцо» – Holy Ring, надев которое персонаж нейтрализует действие всех экипированных «проклятых» вещей.

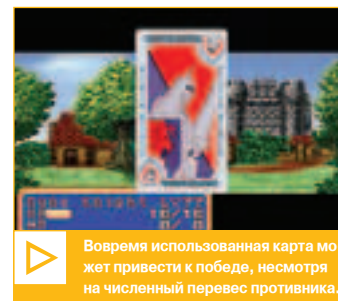
## НА ДОРОЖКУ

Под конец – пара советов тем, кто чурается использовать карты и не видит в них ни малейшей пользы. Простейший вариант в данном случае – это режим Move. Если сыграть, например, карту Max в режиме Move, то он получит второй ход. Учитывая, что можно взять с собой до четырех разных карт, то Mawlock за четыре хода сыграет четыре карты, тем самым позволяя четырем героям делать по два хода за раунд.

Магия прямого урона принадлежит к той или иной стихии. Это значит, что пытаясь уничтожить существо из льда (например, Ice Worm) магией льда, вы ничего не добьетесь. Поэтому, набирая магов в бой, прикидывайте, чья магия будет более эффективна в этой битве. ■



По идее, Balbarou не может появиться в этой главе. Но при наличии карточек – возможно все!



Время использованная карта может привести к победе, несмотря на численный перевес противника.

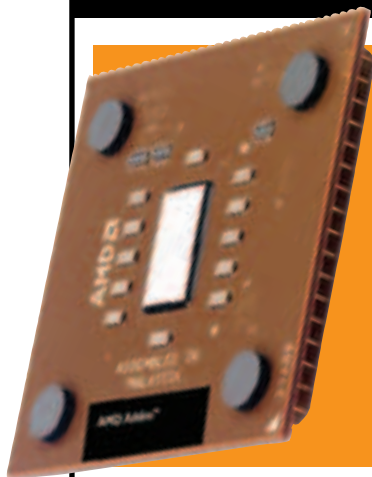
# MERCEDES-BENZ PLANER 3

**КОРОЛЬ ГРУЗОПЕРЕВОЗОК**



**Стань самым  
успешным в бизнесе,  
обожаемым  
в семье,  
известным  
в мире**





## БЮДЖЕТНЫЕ AMD

В компании AMD работают люди, далекие от идей коммунизма, так что всеобщего процессорного равенства не ожидается. Вероятно, в скором времени вся процессорная линейка будет четко разделена на две части – Value и другие чипы. В группу с не очень выразительным названием Value будет включена текущая серия Athlon XP, а в ближайшем будущем – младшие Athlon 64 и даже Athlon FX. «Новые» процессоры будут иметь трехзначное числовое обозначение модели. Например, Athlon XP 2800+ превратится в Value 280. Заметим, что это неофициальная информация, и события могут развернуться совсем иначе. ■

## LCD РОССИЙСКОГО ПРОИЗВОДСТВА

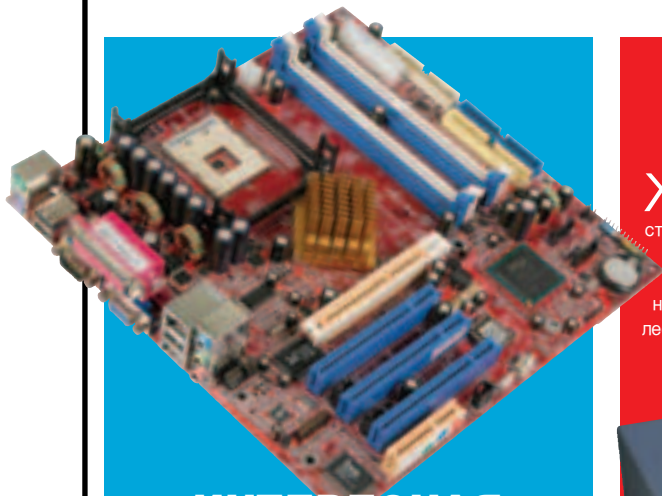
На прошедшей недавно презентации компания Prestigio анонсировала жидкокристаллический дисплей, который полностью производится на российском заводе «Арсенал» в городе Александрове Владимирской области. Новинка под названием P175 имеет размер диагонали 17», а время отклика пикселя составляет всего лишь 16 мс, что делает монитор отличным выбором для геймеров. Немаловажным фактором является цена, которая, разумеется, будет значительно ниже импортных аналогов. Поставки в розничные магазины страны уже начались. ■



## ДВОЙНОЙ OPTERON В BAREBONE - СИСТЕМЕ



Остались ли в рядах наших читателей те, кто еще сомневаются в производительности современных barebone систем? Компании ASUS, MSI, Gigabyte, Soltek и Shuttle уже уместили в маленькую коробочку современные Athlon'ы и Pentium'ы, а менее известная на этом рынке тайваньская IWILL создала настоящую рабочую станцию, не выходя за рамки привычных размеров подобных компьютеров. Судите сами: внутри небольшого корпуса стоит материнская плата на чипсете nForce3 Pro 250 Гбайт с поддержкой двух процессоров AMD Opteron! Чудо инженерной мысли обойдется всего в \$500. К сожалению, об остальных параметрах системы пока ничего неизвестно, так как, например, одного или двух модулей DIMM будет явно недостаточно для производительной рабочей станции. ■



## ИНТЕРЕСНАЯ МОДЕЛЬ BIOSTAR

Поскольку никаких глобальных изменений форм-фактора процессоров Intel в самом ближайшем будущем не планируется, желающим приобрести производительный компьютер имеет смысл обратить внимание на материнскую плату Biostar P4T5V, основанную на чипсете i865G. Для установки DDR400 памяти доступны четыре DIMM модуля, максимальная частота системной шины составляет 800 МГц. Официально заявляется о полной поддержке процессоров Pentium 4 на ядре Prescott. Розничная цена платы составит \$85, а подробную информацию о ней можно прочитать на обновленном российском сайте компании Biostar – [www.biostar.com.ru](http://www.biostar.com.ru). ■

## У ВАС ЕСТЬ ПИШНИЙ ПОРТ SATA?

Жесткие диски с интерфейсом Serial ATA (SATA) сегодня уже не редкость, а наоборот, оптимальное для установки в современный компьютер решение, а вот оптические устройства, именно с таким типом разъемов, пока еще не выходили. Первой ласточкой стал привод не от самого дешевого производителя – компании Plextor. Модель под названием PX717SA поддерживает запись DVD+R на 12x, DVD-R на 8x, а DVD-RW – на 4x. Конечно, подключение к материнской плате через SATA существенного прироста скорости не даст, но при более-менее демократичной цене шаг в сторону современных технологий обретает смысл. ■





# ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ

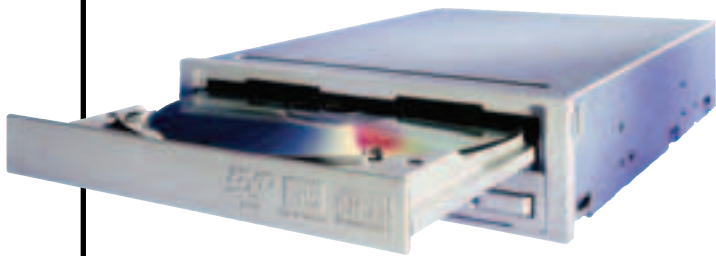
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ 

## ДАЕШЬ ГИГАБИТНЫЙ ETHERNET!



Поводом для довольно шумного анонса нового чипсета nVidia послужил небольшой апгрейд текущего nForce 2 400 Ultra: в список официально поддерживаемых устройств добавился гигабитный сетевой контроллер. Соответственно, название было несколько изменено, и теперь оно звучит как nForce 2 400Gb Ultra. Как и раньше, материнские платы на основе этого набора системной логики предназначены для использования с процессорами AMD Athlon XP, полностью совместимы с системной шиной 400 МГц и DDR-памятью 400 МГц. Разумеется, возможен и двухканальный режим работы. Большинство производителей уже анонсировало платы, сделанные с применением «400Gb». С наиболее интересными моделями мы познакомим вас в следующих номерах. ■

## НЕС НЕ ПРОТИВ ДВУХ СПОЕВ



Компьютерным производителям перспективных приводов с поддержкой записи двухслойных DVD-дисков присоединилась компания NEC. Ее новинка NEC 2510A работает с DVD+R9 (именно так обозначается новый тип болванок) на 2.4x, стандартные DVD-R записываются устройством на 8x. Время доступа составляет всего лишь 140 мс, что

является очень неплохим показателем для привода такого уровня (у многих комбо-драйвов этот параметр намного больше). Розничная цена и дата начала поставок пока не известны, но не исключено, что к моменту поступления номера в продажу вы уже сможете найти NEC 2510A в ближайшем компьютерном магазине. ■

## ALBATRON БЕРЕТ КОПИЧЕСТВОМ

Компания Albatron, активно расширяющая свое присутствие на российском рынке компьютерного оборудования, анонсировала сразу три модели видеоплат на основе чипа nVidia GeForce 6. Кроме традиционных GeForce 6800 и 6800 Ultra, была представлена 6800 GT с тактовой частотой чипа всего лишь 350 МГц. Характеристики первых двух плат соответствуют официальным спецификациям nVidia, о которых мы писали в предыдущих номерах СИ. Остается актуальным вопрос, как именно компания поведет ценовую политику: возможно, модель GT будет обладать доступной для большинства покупателей ценой, тогда как GeForce 6800 Ultra останется продуктом класса «для энтузиастов». ■



## В четвертом номере ты найдешь:

• ТРИ ТЕСТА девайсов для работы с цифровым фото и картинками: струйные фотопринтеры, планшеты и цифровые фотокамеры

• ТЕСТ материнских плат под Athlon 64, тестирование barebone'ов

• КОМПЛЕКСНЫЙ РАЗГОН системы, овертвик блока питания, расчет охлаждения в корпусе

• ТЕХНОЛОГИЯ SOM-порт, эволюция жестких дисков

• Новая рубрика – РЕМОНТ!!!

# УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ЖУРНАЛ  
КОМПЛЕКТУЕТСЯ  
ДИСКОМ С ЛУЧШИМ  
СОФТОМ



# И НЕ ЗАБУДЬ: ТВОЯ МАМА БУДЕТ В ШОКЕ!

# LOGITECH

ЛИДЕР НА МИРОВОМ РЫНКЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ АКСЕССУАРОВ

14 мая, сразу после завершения Electronic Entertainment Expo 2004, группа специально приглашенных журналистов, приехавших с разных уголков Европы, отправилась в увлекательный пресс-тур, организованный Logitech. Мне посчастливилось участвовать в данном мероприятии и побывать на заводах компании, увидеть процесс разработки продукции, от мышей до наушников, как говорится, потрогать все своими руками. Была и шикарная развлекательная программа, включающая в себя экскурсию по Сан-Франциско, где довольную прессу уже ждал легендарный мост «Золотые ворота», а также бейсбольный матч между центральными командами Калифорнии.

**Ш**таб-квартира Logitech World Wide находится в Силиконовой долине, городке Фримонт, штат Калифорния, США – все исследования по игровой и видео продукции проводятся именно здесь. Под боком располагаются Sony, Electronic Arts, Sun, Seagate, Sisco и многие другие известные компании. Данное место выбрано лидерами компьютерной индустрии не случайно. Живописные пейзажи, зеленые аллеи, чистый воздух, небольшие речки – все располагает к продуктивной работе. Силиконовая долина – обитель великих умов и гениальных разработчиков, лучших дизайнеров и программистов. Перед штаб-квартирой разбита огромная стоянка – в здании площадью в несколько футбольных стадионов трудятся около 4500 человек со всего мира.

Мы попали в просторное помещение, и взору открылись бесконечные коридоры, комнаты, разбитые на несколько зон, разделенных высокими перекрытиями. Рабочий день был в самом разгаре, но сотрудники не забывали дарить нашей экскурсионной группе свои улыбки. После обеда все журналисты собрались в уютном холле на выступление директора по маркетин-

### ИНТЕРВЬЮ С ФРЕДОМ СВАНОМ, ДИРЕКТОРОМ ПО МАРКЕТИНГУ

**«СИ»:** Американская фирма Razer активно привлекает известных геймеров для разработки своих профессиональных мышей. А как вам удается делать столь качественные и удобные манипуляторы? Участвуют ли в создании и тестировании потенциальные клиенты?

**Фред:** Безусловно, своими силами и идеями достичь таких высот мы бы не смогли. Мы регулярно исследуем сайты в Интернете, на которых люди рассказывают о проблемах, связанных с использованием мышей. Также мы собираем журналистов, демонстрируем им новую технику, чтобы получить независимую оценку. Секрет успеха Logitech – ориентация на отдельного потребителя, в результате чего даже самый капризный пользователь найдет продукт, удовлетворяющий его требованиям.

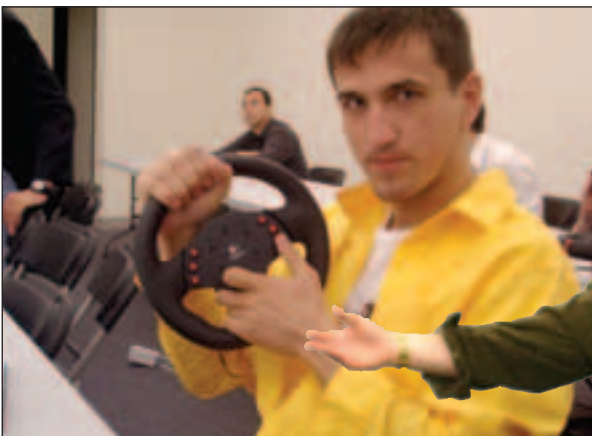
**«СИ»:** Почему беспроводные мыши так нестабильно работают в игровых приложениях?

**Logitech:** Технология Cordless еще недостаточно совершенна. Именно поэтому в играх типа Quake III Arena и Counter-Strike, где особенно важна точность передвижения прицела, порой возникают небольшие задержки. В прикладных программах, например, Photoshop'е, «лаги» исключены. Ну и еще одна причина, по которой беспроводные мыши непопулярны среди геймеров, – высокая цена (издержки технологии).

ПОМАН ТАРАСЕНКО POLOSATIY@GAMELAND.RU



В штаб-квартиру Logitech прямо из гостиницы, с вещами.



Концепт нового аксессуара для виртуальных гонщиков.



Макеты имеют разнообразную палитру, но для производства остается лишь 2–3 цвета.

### В ГЕРЦАХ СИЛА, БРАТ

Причина непопулярности беспроводных мышей среди профессиональных геймеров кроется не только в дороговизне «грызунов». Во-первых, аккумуляторы, от которых работают Cordless-девайсы, имеют привычку садиться в самый неподходящий момент. А во-вторых, частота опроса, например, у MX900 ограничивается всего 80 герцами, что значительно меньше показателей сетевых USB-шных устройств (125 Гц).

гу Фреда Свана (Fred Swan). За десять минут он поведал историю компании и рассказал о возможностях последних разработок Logitech. После пресс-конференции он ответил на пару моих вопросов, которые должны быть интересны профессиональным киберспортсменам. ■

Фред Сван рассказывает об успехах компании в 2003 году.



# ЖЕЛЕЗО

LOGITECH TOUR



Самая быстрая  
оптическая мышь  
Logitech MX510

Logitech принадлежит около 40 процентов мирового рынка мышей. Линейка MX пользуется огромной популярностью у киберспортсменов, а чемпион World Cyber Games 2002 по Quake III Arena, москвич Алексей «Nkind» Смаев, достиг успеха именно на своей любимой MX500. Не так давно на прилавках магазинов появился принципиально новый продукт, MX510, обладающий обновленным (по сравнению с предшественником) дизайном и улучшенными техническими характеристиками.

Выпущенная более полугода назад Logitech MX310 не содержала ничего нового и отличалась от «младшей сестры» (MX300) лишь формой и дополнительными кнопками. Того же нельзя сказать о MX510 – ее форма хоть и осталась прежней по сравнению с MX500, но технические характеристики существенно улучшились. Недаром новый продукт называется Performance Optical Mouse – Logitech гордится улучшением практически всех внутренних компонентов мыши: отныне за одну секунду процессор обрабатывает изображение в 5.8 мегапикселей (в MX500 это значение равнялось 4.7, а в самых первых оптических мышках было лишь около 2-х). Курсор не теряет рабочую поверхность даже при резких рывках – это достигнуто путем усовершенствования технологии ускорения. Разрешение сенсора MX510 осталось прежним и равняется 800 точек на дюйм (dpi).

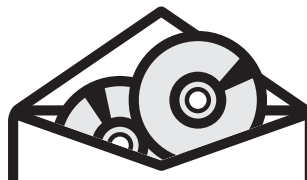
Мышь выполнена в двух вариантах окраски – синем и красном (долгой скучный серый MX500) – и идеально сидит в руке. Никакого проскальзывания из-за гладкой поверхности не наблюдается. Основные кнопки нажимаются без каких-либо усилий, а колесо прокрутки вращается необычайно мягко. Большой палец также чувствует себя комфортно, хотя использовать боковые кнопки не очень удобно – возможно, моя кисть не достаточно широкая. Убедившись в техническом совершенстве MX510, мы протестировали «норушку» в боевых условиях, а именно – в игре Unreal Tournament 2004. Точность попадания из пушек типа Shock Rifle, Minigun, Pulse Gun и Lightning Gun стала лучше: во-первых, из-за четкого клика, а во-вторых, из-за сверхточного перемещения прицела. В затянувшихся перестрелках рука не устает, как это было в случае с искусственно утяжеленной MX500. Складывается впечатление, что «грызун» становится продолжением руки, и это позволяет полностью сосредоточиться на поединке. ■



MX510 (слева) и MX500 – найдите десять отличий!

## ТЕХНОЛОГИЯ MX ЗА 40000 ЧАСОВ

Разработка технологии MX, применяемой в столь любимых геймерами мышках, длилась 40000 часов (более четырех лет). Самый современный «грызун» MX510 имеет встроенную камеру, делающую снимки площадью в 900 пикселей за секунду (прежде это значение равнялось 256).



# ИГРЫ

ПО КАТАЛОГАМ e-shop

## GAMEPOST

С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.gamepost.ru

www.e-shop.ru

# PlayStation2

## русская версия

# за \$179.99!

# ЭТО РЕАЛЬНО



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

Тел.(095): 928-0360, 928-6089, 928-3574  
пн.-пт. с 09:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)

e-shop  
<http://www.e-shop.ru>

СТРАНА  
ИГР



# ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PS2



ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

## LOGITECH TOUR

18 мая журналисты побывали в штаб-квартире Logitech Audio (Ванкувер, США), где разрабатываются новые модели наушников, колонок, беспроводных наборов для мобильных телефонов, в общем, все, что связано со звуком.



FDM3000 (Fused Deposition Modelling) – аппарат стоимостью в \$1 000 000, установленный в лаборатории индустриального дизайна, создает из пластика прототипы всевозможных деталей. Это чудо техники, произведенное в США, окупило себя уже через 10 месяцев.

Данное устройство позволяет одновременно работать с мобильными телефонами всех стандартов – это необходимо при проектировании набора hands free, совместимого как с американскими, так и с европейскими аппаратами.



Акустическая лаборатория, в которой тестируются все аудиооперации, а также микрофоны для техники, оснащенной Bluetooth.



EMI – (Electro Magnetic Interference) – здесь происходит устранение помех между техникой Logitech и компьютером, а также человеком, если речь идет о наушниках или колонках.



### О КОМПАНИИ LOGITECH

Компания была основана в 1981 году в Швейцарии. Сегодня ее продукцией являются веб-камеры, мыши, трекболы, клавиатуры, колонки, гарнитура, джойстики, рули. Эти устройства расходятся более чем в 100 стран мира. Logitech является лидером на рынке беспроводного периферийного оборудования, создаваемого на базе технологий цифровой радиопередачи. Розничная торговля обеспечивает более 80% доходов компании, стремящейся поставлять на рынок новые изделия наивысшего качества.



# Всё что необходимо настоящему "геймеру"

Продажа и доставка в Москве и регионах



Магазин профессиональных игровых устройств  
WWW.VIKAWEB.RU



**NEW**  
15'864 р.

ASUS RADEON 9800 XT  
LIMITED EDITION  
256 MB DDR



ВИДЕОКАРТЫ

ШИРОКИЙ ВЫБОР  
ВИДЕОКАРТ  
ASUS™

КОВРИКИ И МЫШИ

550 р.

X-TRAC PRO



750 р.

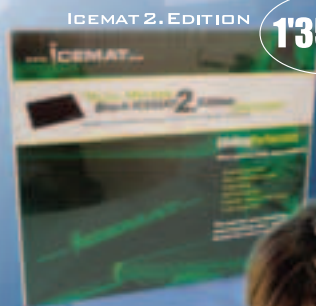
STEELPAD 4D



**NEW**

1'250 р.

FUNC SURFACE 1030



ICEMAT 2. EDITION

1'350 р.



РАЗЛИЧНЫЕ  
МОДЕЛИ МЫШЕЙ  
LOGITECH™



2'100 р.

IME 4.0 с РАЗЛИЧНЫМИ РИСУНКАМИ



АКСЕССУАРЫ

550 р.

500 р.

**NEW**

ТЕФЛОНОВЫЕ НАКЛЕЙКИ  
HYPERGLIGE MOUSE SKATES

ФИКСАТОР ПРОВОДА  
STEEL CORD HOLDER

ТЕФЛОНОВЫЕ НАКЛЕЙКИ  
ICE SURFERS

250 р.

ТЕФЛОНОВЫЕ НАКЛЕЙКИ  
STEEL SURFERS

250 р.

ПЕРЧАТКА  
STEEL GAMER GLOVE

550 р.



Интернет-магазин  
CyberLife  
www.clife.ru



☎ 283-85-56

1295 15, Г. МОСКВА, УЛ. 1-АЯ ОСТАНКИНСКАЯ, 57

DOSTAVKA@VIKAWEB.RU

ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ РЕГИОНАЛЬНЫМ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ

ORG@VIKAWEB.RU

### КОМПЬЮТЕР EXCIMER HOME PERFORMANCE С НОВОЙ ВИДЕОКАРТОЙ ОТ NVIDIA

TEST\_LAB TEST\_LAB@GAMELAND.RU

Сегодня мы тестируем, наверное, один из мощнейших на сегодняшний день PC в готовой комплектации. Что же отличает его от большинства? Огромный объем оперативной памяти – 2 Гбайт. RAID-массив уровня 0, что повышает производительность дисковой подсистемы. Мощный блок питания на 530 Вт, к которому подключаются все высокопроизводительные устройства в системе. Очень удобный, просторный, продуваемый корпус. Большое пространство обеспечивает легкий доступ ко всем компонентам. Для охлаждения довольно горячих комплектующих на задней стенке корпуса установлен вентилятор 120 мм, который отлично справляется со своей задачей, хотя и создает дополнительный шум... Но самое главное: просто потрясающая видеокарта! На ней-то мы и остановимся подробнее.

#### ВИДЕОКАРТА

Сейчас модель 6800 Ultra является флагманом всей линейки видеокарт от nVidia. Главный и единственный конкурент этой платы – Radeon X800XT

от ATI. Но это уже тема отдельной статьи, в одном из следующих номеров мы обязательно выясним, кто же победит в схватке nVidia vs. ATI. Видеокарта основана на новейшем графическом чипе nVidia NV40 с 16-ю пиксельными конвейерами, на которых распараллеливаются вычисления, за счет чего повышается производительность. 16 конвейеров обеспечивают преимущество над предыдущими версиями графических процессоров, в которых их было меньше (4, 8).

Дополнительные возможности требуют большего количества транзисторов, число которых увеличилось до 222 миллионов. Чем больше вентиляей, тем сильнее тепловыделение, потому кулер данной видеокарты занимает целых два PCI-слота (вы, конечно, можете вставить во второй слот еще одно устройство, но этим вы перекроете доступ воздуха к охлаждающей системе, что, скорее всего, приведет к перегреву и нестабильной работе). Для данной видеокарты производитель предъяв-

ляет высокие требования к блоку питания – минимально возможная мощность составляет 350 Вт.

#### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

Как видно, результаты просто ошеломляющие. Даже после включения самого качественного и «тяжелого» режима графики производительность во всех играх в большинстве разрешений осталась на очень высоком уровне. Поэтому можно с уверенностью сказать, что, купив этот компьютер сейчас, вы еще долго сможете играть с высочайшим качеством графики. ■

#### СРАВНИВАЕМ МОЩНОСТЬ

##### Конфигурация Excimer Home Performance

- Видеокарта: nVidia GeForce 6800 Ultra 256 Мбайт
- Процессор: Intel Pentium 4 3.2 ГГц
- Материнская плата: MSI 875PNeo-FSR.
- HDD: RAID 0 из 2\*120 Гбайт SATA Seagate 7200.7
- Память: 4\*512 Мбайт DDR400 Hynix.
- БП: FSP на 530 Вт.
- CD: MSI DVD/RW+CD/RW.
- Корпус: InWin серии X.

##### Альтернативная конфигурация

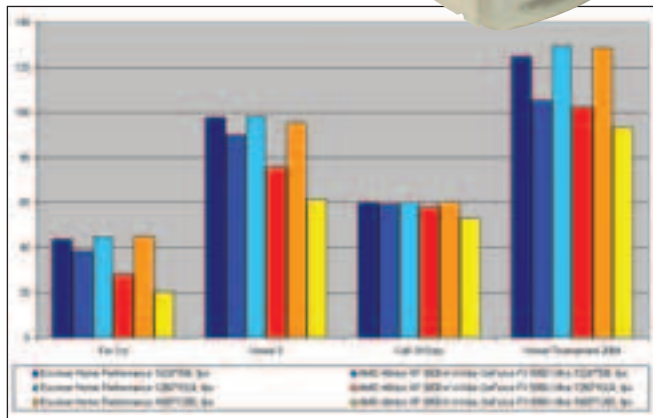
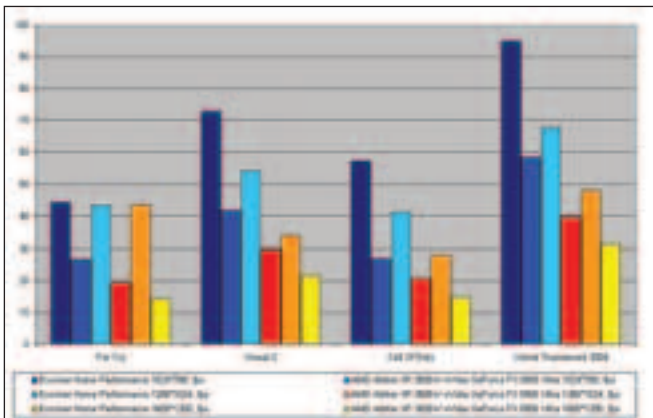
- Процессор: AMD Athlon XP 3000+ @2.32 ГГц (Barton)
- Материнская плата: Abit KD7-E
- Память: 2\*256 Мбайт DIGMA DDR500
- HDD: Maxtor 6Y120P0
- Видеокарта: Asus V9980Ultra (nVidia GeForce FX 5950 Ultra)

#### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ NVIDIA GEFORCE 6800 ULTRA

- Частота GPU: 400 МГц
- Частота памяти: 1.1 ГГц (2\*550 МГц)
- Объем памяти: 256 Мбайт
- Число транзисторов: 222 млн.
- Минимальная мощность БП: 350 Вт
- Рекомендуемая мощность БП: 480 Вт
- Число пиксельных конвейеров: 16
- Технология изготовления: 0.13 мкм

#### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Мы установили драйверы ForceWare 61.12. Во всех играх тестирование производилось в трех разрешениях с максимальной детализацией, после чего в драйверах принудительно устанавливались максимальные значения параметров «Антиалайсинг» и «Анизотропия» и повторно проводились тесты.





# DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ КАРТЕЛЬ



NOVALOGIC ritual  
ООО. novalogic.ru

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1C snowball.ru  
ураганные боинки

Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Уже в продаже.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



# КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ ВЫЗЫВАЛИ? ТЕСТ ДВЕНАДЦАТИ СТЕРЕОНАУШНИКОВ

**А**кустические системы разных классов и ценовых категорий тестировали много раз, но наушники до сих пор обходили стороной. Чтобы восполнить этот пробел, мы провели анализ рынка, выбрали несколько последних моделей этих акустических устройств и протестировали их.

### ИДЕЯ ТЕСТА

Приобретение наушников является довольно сложной задачей:

важно не только выбрать тип системы, но и найти устройство с такими характеристиками, которые обеспечивали бы требуемое качество звучания. Не последнюю роль в решении этого вопроса играет и ценовая категория.

На данный момент в магазинах можно встретить несколько разновидностей HeadPhones:

- 1 Вставные – располагаются непосредственно внутри ушной раковины.
- 2 Спортивные – предназначены для использования при занятиях спортом, крепко держатся при резких движениях.
- 3 Накладные – издают более качественный звук, чем предыдущие; полукрытого типа.
- 4 Мониторные – домашний вариант, их отличает лучшее звучание и полностью закрытый или полукрытый тип.

Сегодня мы рассмотрим только последние два варианта, поскольку, как показали медицинские исследования, использование «вкладышей» негативно сказывается на зрении и слухе.

Среди множества фирм-производителей мы выбрали лишь несколько (AKG, Nady, Sennheiser, Sony, Zalman) и решили сравнить не только различные технологии производства, но и особенности профессиональных (студийных) и самых простых (начального уровня) устройств.

Все представленные модели подразделяются на три ценовые категории: до \$40, \$40-\$100, \$100-\$150.

### ТЕХНОЛОГИЯ

В стереонаушниках используются преобразователи звука с постоянным магнитом и подвижной катушкой. Электрический сигнал, поступающий от источника, создает переменное поле внутри катушки, которая, в свою очередь, колеблется. Усилитель (коим является диффузор) подводит звук непосредственно к уху. В дорогих моделях используют полимерные мембраны, магниты из ниодима и катушки из медного провода или с медным напылением – все это улучшает качество звучания. Для уменьшения потерь при передаче сигнала к динамику производители изготавливают провода из специальных сортов меди, а с целью снижения шумов и увеличения проводимости на контактах соединений их покрывают тонкой золотой пленкой. Амбюшоры обычно изготавливают из звуконепроницаемых материалов, стараясь придать им удобную эластичную форму для приятного прилегания к ушам.

### ТИП

По способу акустического контакта наушников с ухом можно выделить три типа: закрытые (AKG K171 Studio, AKG K44, Sennheiser HD-250,

**TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU**  
test\_lab благодарит за предоставленное на тестирование оборудование компании Multimedia Club ([www.mpc.ru](http://www.mpc.ru)) и «Остров Формоза» ([www.island-formoza.ru](http://www.island-formoza.ru)).

### ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- 1 AKG K105 UHF
- 2 AKG K171 Studio
- 3 AKG K240 DF
- 4 AKG K240 Monitor
- 5 AKG K44
- 6 AKG K66
- 7 Nady QH160
- 8 Nady QH460
- 9 Sennheiser HD 250 Linear II
- 10 Sony MDR-7506
- 11 Sony MDR-201LP
- 12 Zalman ZM-RS6F

Sony MDR-7506), открытые (Nady QH-160, Nady QH-460, Sony MDR-201LP) и полукрытые (AKG K105 UHF, AKG 240 DF, AKG 240 Monitor, AKG K66).

Амбюшоры закрытых моделей максимально плотно прилегают к ушной раковине (наушники ориентированы на замкнутый объем), практически полностью исключая проникновение внешних шумов. Модели этого типа обладают наилучшими характеристиками воспроизведения, а их недостатком является гулкость при проигрывании низкочастотных звуков, большая масса и отсутствие вентилиации.

В открытых наушниках звуковые волны контактируют как с ухом слушателя, так и с внешней средой. В них слышны посторонние звуки, а минусом является плохое воспроизведение низких частот. Однако корпус устройств открытого типа маленький, легкий и удобный. Модели полукрытого типа – некий гибрид двух предыдущих. В них нет недостатков открытых стереотелефонов, такие наушники обладают малым весом и приемлемым качеством воспроизведения.

### ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН

Данный параметр достаточно сильно влияет на качество звука, издаваемого наушниками, треск и шипение на высоких/низких частотах являются признаком несовершенной технологии изготовления динамиков. Если есть повы-

шенные требования к качеству звука, то стоит первым делом обратить внимание именно на эту характеристику. Человеческое ухо способно воспринимать звуки в диапазоне от 15-16 до 20000 Гц, и в параметрах можно нередко увидеть частотное значение в 20-18000 Гц, однако на деле не каждые наушники способны корректно работать на таких частотах. В случае необходимости получения особенно чистого звука следует выбирать лишь модели со значением не ниже, чем 18-20000 Гц.

### ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Непосредственно от нее зависит громкость звука в наушниках. Если обеспечивается чувствительность более чем 100 дБ, то можно быть уверенным, что проблем с громкостью при подключении к аудио-плееру или другим похожим устройствам не будет.

### ИСКАЖЕНИЯ

Нелинейные искажения (или THD) – это усредненный показатель, характеризующий качество звучания, но определяется он лишь по тестовому сигналу (звуковая волна частотой 1 кГц). Вследствие этого данный показатель не полностью отображает реальную звуковую картину и при идентичных THD разные устройства могут звучать по-разному. Чем меньше значение искажений, тем более чистый звук способна воспроизвести система. В Hi-Fi-аппаратуре нелинейные искажения должны составлять не более 1.5%.

### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

- 1 Для вывода музыки на аудиокарту компьютера использовалась программа Apollo – признанный лидер по качеству декодирования звука. Также для определения звуковых эффектов мы тестировали наушники в игре Unreal Tournament 2004, где изучалось поведение наушников при взрывах и выстрелах.
- 2 Чтобы оценить возможность использования той или иной модели в качестве «походного» варианта, все наушники подключались к MP3-Fash плееру MPIO FL-100.
- 3 Чтобы выяснить, применимы ли наушники для полупрофессиональных задач, мы использовали их в связке с синтезатором Casio WK-3500.

Все проведенные тесты являются субъективными, то есть на конечную оценку в определенной степени повлияло мнение конкретного человека.

### AKG K105 UHF

AKG K105 UHF – это комплект радионаушников очень неплохого качества. Большие диффузоры обеспечивают прекрасный звук как на высоких, так и на низких частотах (идеальный выбор для подключения к телевизору, поскольку провод не ограничивает вашу свободу). В комплектацию входят собственно наушники и передатчик со встроенным адаптером для подзарядки аккумуляторов. Удобное расположение на голове и удачная конструкция практически исключают усталость при длительной работе с ними. Поскольку наушники используют частоту 864 МГц, то никакие другие устройства не смогут помешать приему звукового сигнала, а тех-

### ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

<b>Материнская плата</b>	ASUS A7V333 (BIOS ver 1018.1b)
<b>Процессор</b>	AMD Athlon(tm) XP 1800+ 1.52 ГГц
<b>Память</b>	Hyundai 256 Мбайт DDR PC2700
<b>Видеокарта</b>	ATI Radeon 9000
<b>Аудиокарта</b>	Yamaha YMF747
<b>ОС</b>	Windows XP Professional EN Corp Edition (build 2600.xpsp_sp2_beta.1.031215-1745: SP2)
<b>ПО</b>	Apollo 37zc, Unreal Tournament 2004, WinDVD 5
<b>Дополнительное оборудование</b>	MPIO FL-100, Casio WK-3500, Toshiba TV

### AKG K105 UHF



**ЦЕНА (У.Е.): 89**



#### Технические характеристики

<b>Тип:</b>	полуоткрытые, мониторные
<b>Мощность:</b>	—
<b>Частотный диапазон:</b>	18-26000 Гц
<b>Искажения:</b>	1%
<b>Сопротивление:</b>	—
<b>Чувствительность:</b>	115 дБ
<b>Регуляторы:</b>	громкость, настройка
<b>Штексель:</b>	MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм
<b>Вес:</b>	220 г

### AKG K171 STUDIO



**ЦЕНА (У.Е.): 125**



#### Технические характеристики

<b>Тип:</b>	закрытые, мониторные, supraaural
<b>Мощность:</b>	200 мВт
<b>Частотный диапазон:</b>	18-26000 Гц
<b>Искажения:</b>	0.4%
<b>Сопротивление:</b>	55 Ом
<b>Чувствительность:</b>	94 дБ
<b>Регуляторы:</b>	съемный провод
<b>Штексель:</b>	MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм
<b>Вес:</b>	200 г

### AKG K240 DF



**ЦЕНА (У.Е.): 125**



#### Технические характеристики

<b>Тип:</b>	полузакрытые, мониторные, circumaural
<b>Мощность:</b>	—
<b>Частотный диапазон:</b>	15-20000 Гц
<b>Искажения:</b>	0.25%
<b>Сопротивление:</b>	600 Ом
<b>Чувствительность:</b>	88 дБ
<b>Регуляторы:</b>	нет
<b>Штексель:</b>	MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм
<b>Вес:</b>	240 г

нология передачи обеспечивает уверенный прием в радиусе до 100 метров.

### AKG K171 STUDIO

Профессиональные наушники закрытого типа полностью исключают проникновение звуков извне благодаря очень плотному прилеганию к уху. Применение в данной модели усовершенствованного излучателя дает ей расширенный частотный диапазон, что благоприятно сказывается на качестве воспроизведения высоких частот. Благодаря низким показателям сопротивления и чувствительности MP3-плеер легко «раскачал» наушники: можно с уверенностью сказать, что применять данную систему можно не только в студийных, но и в домашних условиях. Немного неудобна посадка наушников на голову – пружина слишком жесткая (особенно это ощутят пользователи в очках), и при длительном ношении появляется чувство усталости.

### AKG K240 DF

Полностью охватывающие уши мониторные наушники подходят для использования как с профессиональным музыкальным оборудованием, так и с домашним музыкальным центром. Нижняя граница частотного диапазона в 15 Гц обуславливает потрясающее воспроизведение ба-

сов, а малый уровень искажения – высокое качество звука. Из-за высокого сопротивления систему нельзя подключить к плееру или компьютеру без дополнительного усилителя (вернее, можно, но звук будет очень тихим). Особо стоит отметить удобное расположение устройства на голове – продуманная система подстраивающейся пружины исключает дискомфорт даже при длительном использовании.

### AKG K240 MONITOR

Аналог предыдущего устройства, эти наушники являются классической полузакрытой моделью, обеспечивающей естественный, чистый звук. Приятное облежание ушей и мягкие амбушюры обеспечивают устойчивое крепление на голове, а прочные пружины делают корпус надежным. Специально разработанный материал сердечников позволяет наушникам развить достаточно высокую мощность, чтобы обеспечить проработку баса (в Unreal Tournament 2004 незаметно произошло полное погружение в игру). Из-за высокого сопротивления область применения ограничивается телевизором и музыкальным центром.

### AKG K44

Модели AKG K44 присущи малый вес и высокая комфортность. Наряду с этим она обладает хо-

рошим качеством звучания. Увеличенный диаметр звукоиздающих мембран позволяет выдавать мощные басы и одновременно с этим чистые высокие частоты. Подсоединение кабеля с одной стороны – к левому наушнику (обычно применяется в дорогих моделях) – исключает неудобство, связанное с болтающимся под подбородком проводом. AKG K44 можно использовать в качестве домашней системы, а благодаря хорошим показателям сопротивления и чувствительности наушники оптимально подойдут для плеера или компьютера.

### AKG K66

AKG K66 – это высококачественные наушники класса Hi-Fi за приемлемую цену. Удобная гибкая самонастраивающаяся дужка позволяет им максимально точно принять форму головы, обеспечивая комфорт в носке и устойчивость. Открытые динамики и примененная в изготовлении диффузоров уникальная технология создают естественный и чистый звук хорошего качества. Особенно выразительно высокие частоты звучат в классических композициях, а в игре при взрывах слышится мощный обволакивающий бас.

### NADY QH160

Nady QH160 – это наушники начального класса, которые, тем не менее, обладают весьма

Открытые наушники изобретены фирмой Sennheiser (Германия). Они представляют собой надевающиеся на голову телефоны с таким устройством, что в них частично попадают звуки окружающей среды.

Ниодим – конструкционный материал для изготовления магнитов, имеющий высокую

плотность магнитного поля по сравнению с обычным (примерно в 7.5 раз). Его применение позволяет уменьшить размеры динамика, сохранив прежние параметры звучания, в дополнение к этому снижается уровень искажений.

Амбушюры – мягкие подкладки, которые нужны для более плотного и удобного при-

легания корпуса динамиков непосредственно к уху.

Открытые наушники создают более насыщенную звуковую картину, а в закрытых возникает небольшой резонанс, но, с другой стороны, закрытый корпус исключает внешние помехи.

По способу прилегания к ушной раковине наушники разделяются на:

Circumaural – полностью охватывающие ухо; Supraaural – прилегающие к ушам;

Intraaural – вставляющиеся внутрь уха.

### AKG K240 MONITOR



**ЦЕНА (У.Е.): 119**



#### Технические характеристики

**Тип:** полукоткрытые, мониторные, circumaural  
**Мощность:** –  
**Частотный диапазон:** 15-20000 Гц  
**Искажения:** 0,25%  
**Сопротивление:** 600 Ом  
**Чувствительность:** 88 дБ  
**Регуляторы:** нет  
**Штексель:** MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм  
**Вес:** 240 г

### AKG K44



**ЦЕНА (У.Е.): 38**



#### Технические характеристики

**Тип:** полукоткрытые, мониторные, supraaural  
**Мощность:** 200 мВт  
**Частотный диапазон:** 18-20000 Гц  
**Искажения:** 1%  
**Сопротивление:** 32 Ом  
**Чувствительность:** 96 дБ  
**Регуляторы:** нет  
**Штексель:** MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм  
**Вес:** 190 г

### AKG K66



**ЦЕНА (У.Е.): 45**



#### Технические характеристики

**Тип:** открытые, мониторные, circumaural  
**Мощность:** 200 мВт  
**Частотный диапазон:** 18-22000 Гц  
**Искажения:** 1%  
**Сопротивление:** 32 Ом  
**Чувствительность:** 96 дБ  
**Регуляторы:** нет  
**Штексель:** MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм  
**Вес:** 210 грамм

### NADY QH160



**ЦЕНА (У.Е.): 15**



#### Технические характеристики

**Тип:** открытые, накладные  
**Мощность:** 100 мВт  
**Частотный диапазон:** 20-20000 Гц  
**Искажения:** 3%  
**Сопротивление:** 32 Ом  
**Чувствительность:** 102 дБ  
**Регуляторы:** отсутствуют  
**Штексель:** MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм  
**Вес:** –

### NADY QH460



**ЦЕНА (У.Е.): 29**



#### Технические характеристики

**Тип:** открытые, мониторные  
**Мощность:** –  
**Частотный диапазон:** 20-22000 Гц  
**Искажения:** 3%  
**Сопротивление:** 32 Ом  
**Чувствительность:** 106 дБ  
**Регуляторы:** отсутствуют  
**Штексель:** MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм  
**Вес:** –

### SENNHEISER HD 250 LINEAR II



**ЦЕНА (У.Е.): 187**



#### Технические характеристики

**Тип:** закрытые, мониторные, circumaural  
**Мощность:** –  
**Частотный диапазон:** 10-25000 Гц  
**Искажения:** 0,2%  
**Сопротивление:** 300 Ом  
**Чувствительность:** 94 дБ  
**Регуляторы:** отсутствуют  
**Штексель:** MiniJack 6.3 мм  
**Вес:** 215 г

### SONY MDR-7506



**ЦЕНА (У.Е.): 140**



#### Технические характеристики

<b>Тип:</b>	закрытые, мониторные, circumaural
<b>Мощность:</b>	—
<b>Частотный диапазон:</b>	10-20000 Гц
<b>Искажения:</b>	0.05%
<b>Сопротивление:</b>	63 Ом
<b>Чувствительность:</b>	106 дБ
<b>Регуляторы:</b>	складная конструкция
<b>Штепсель:</b>	MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм
<b>Вес:</b>	230 г

### SONY MDR-201LP



**ЦЕНА (У.Е.): 15**



#### Технические характеристики

<b>Тип:</b>	открытые, накладные
<b>Мощность:</b>	1000 мВт
<b>Частотный диапазон:</b>	14-20000 Гц
<b>Искажения:</b>	—
<b>Сопротивление:</b>	24 Ом
<b>Чувствительность:</b>	100 дБ
<b>Регуляторы:</b>	складная конструкция
<b>Штепсель:</b>	MiniJack (3.5 мм) + адаптер на 6.3 мм
<b>Вес:</b>	75 г

### ZALMAN ZM-RS6F



**ЦЕНА (У.Е.): 53**



#### Технические характеристики

<b>Тип:</b>	закрытые, мониторные, circumaural
<b>Мощность:</b>	150 мВт
<b>Частотный диапазон:</b>	50-20000 Гц
<b>Искажения:</b>	3%
<b>Сопротивление:</b>	16 Ом
<b>Чувствительность:</b>	89 дБ
<b>Регуляторы:</b>	складная конструкция
<b>Штепсель:</b>	3 MiniJack (3.5 мм) + усилитель на 6 RCA
<b>Вес:</b>	316 г

неплохими характеристиками. Ниодимовые магниты при малых размерах позволяют выработать мощную энергию и улучшить воспроизведение басов (но для погружения в игру все же низких частот не хватает). Удобная облегчающая голову дужка регулирует высоту динамиков для подстройки их на удобный уровень. Эти наушники станут идеальным выбором для портативных устройств, например, MP3/CD-плеера, поскольку имеют малый размер и вес.

### NADY QH460

У наушников Nady QH460, как и в предыдущей модели, ниодимовые магниты в динамиках. Открытая система позволяет воспроизводить натуральный звук и не вызывает усталости при длительном прослушивании музыки. Звучание хорошее, однако, басы не достаточно выразительны (прослушивание органов мелодий оставляет желать лучшего, а взрывы в UT2004 получаются неестественными). Неудобной, на наш взгляд, оказалась система позиционирования наушников на голове: пластиковый авторегулируемый подвес не всем покажется удобным. Также вызывает сомнения прочность крепления корпуса динамиков к дужке.

### SENNHEISER HD 250 LINEAR II

Самые лучшие по качеству звучания наушники в нашем обзоре. Максимально расширенный частотный диапазон не оставит равнодушным никого, будь он даже самым привередливым меломаном. Закрытая структура создает естественную звуковую картину, сравнимую с той, что присуща лучшим наушникам открытого типа. А провода, изготовленные из бескислородной меди, снизят потери сигнала до минимума. Область использования данной системы обширна: динамики прекрасно звучат в играх, музыке, фильмах. Следует обратить внимание на комфортность наушников — самонастраивающаяся двойная дужка и кожаные амбушюры плотно держатся на голове, не создавая дискомфорта даже после долгого использования.

### SONY MDR-7506

Очень качественно выполненные наушники Sony MDR-7506 найдут применение не только в домашних условиях, но и в профессиональной аудиостудии. Широкий частотный диапазон и очень малый процент искажений выводят их на первое место. Закрытый тип исключает возможность проникновения внешних шумов, а применение высококачественного провода из бескислородной меди с позолоченными контак-

тами дает уверенность в надежном соединении. В комплекте с наушниками поставляется мягкий мешочек для хранения, а сами они упакованы в кофр, что обеспечивает сохранность при перевозке. В тестах эта система проявила себя лучше всех.

### SONY MDR-201LP

Неплохие открытые наушники, способные подключаться как к обычному 3.5-миллиметровому джеку, так и к расширенному — 6.3-миллиметровому. Удобная пластиковая дужка имеет регулятор высоты динамиков. Плотное прилегание покрытых пороновыми амбушюрами динамиков к ушам обеспечивает комфортное прослушивание музыки. Эти наушники предназначены прежде всего для работы с плеером, но показывают неплохие результаты и при подключения к компьютеру или синтезатору (но в этом случае не хватает примерно 1.5 м провода).

### ZALMAN ZM-RS6F

В свете нарастающей популярности звука формата 5.1 стали появляться многоканальные наушники, одним из представителей которых является Zalman ZM-RS6F. Без покупки дополнительного усилителя систему можно подключить только при помощи трех джеков, то есть к компьютеру. Усилитель (вернее сказать, разветвитель) позволяет соединить наушники с DVD-плеером и игровой консолью, причем подключить можно сразу двух пользователей. В вытянутом корпусе наушников находятся по три динамика с каждой стороны, которые и отвечают за позиционирование каналов. На деле звучание оказалось достаточно посредственным: разделение каналов размыто, бас неполноценный, а высокие частоты срезаны. ■

## ВЫВОДЫ

Как оказалось, высокая цена не всегда говорит о столь же высоком качестве наушников, и многие доступные модели в средней ценовой категории (до \$100) по качеству звучания сопоставимы с профессиональными. Поэтому, собираясь приобрести комплект наушников, предварительно опробуйте приглянувшиеся экземпляры: оцените удобство, надежность, послушайте музыку; проделайте все это перед покупкой,

чтобы потом не сожалеть о некачественном звуке или быстрой утомляемости при использовании. Среди протестированных устройств награду «выбор редакции» получают наушники Sony MDR-7506: они звучат наиболее качественно, а «лучшей покупкой» признана модель AKG K66 как самая удобная, доступная и с хорошим качеством воспроизведения.



ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ  
**НИКА ОРЕХОВА,**  
**АРТЕМ ТОЛСТОБРОВ,**  
**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**

Что вы в первую очередь вспомните, когда я скажу «CLAMP»? Томики манги «X», мрачную мистику, кровищу и перья, умирающих красавиц с мечами в хрупких телах или широкоплечих узкобедрых красавцев, сигаящих по ажурным перекрытиям токийской телебашни вверх и вниз. При этом мрачнуха и философские подвыподверты, пожалуй, хоть и являются общепризнанным фирменным знаком «кламповских» работ, вовсе не обязательно оказываются единственным, чем радует своих почитателей четверка известных художниц. Есть среди их творений и яркие истории, привлекающие каким-никаким, но все же оптимизмом: героическая Magic Knights Rayerth, романтическая Chobits, энергичная Angelic Layer, и Card Captor Sakura, о которой, собственно, и речь.

**Ж**ила-была девочка Сакура Киномото – обычная японская младшая школьница. Из тех, что обладают добрым нравом, бега-

ют ежедневно в свою японскую школу – с голыми коленками и ранцем за плечами, принимают участие во всех спортивных мероприятиях, хорошо учатся и

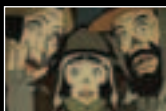
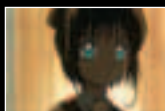
пользуются любовью девочек в классе. В младшей школе, как уже известно из множества анимационных шедевров, дети в общей массе чисты и невинны – мальчики вас пока просто не замечают, и девочки вам еще не завидуют. При этом у Сакуры Киномото в наличии заботливые родственники – папа и брат, со страшной силой ее оберегающие. Брат, как и положено всем старшим братьям, постоянно шпынует сестрицу – исключительно любя, разумеется; а мама умерла, когда Сакуре было очень немного лет, и теперь только и делает, что, улыбаясь, смотрит на свое семейство с фотографий, стоящих на домашнем

## АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру вы найдете клип по полнометражному аниме Card Captor Sakura; вступительный ролик классического аниме-сериала Cutey Honey 1973 года и видео на песню Cutey Honey, исполненную певицей Кода Куми для одноименного фильма; трейлер «Однажды в Токио» и шуточный клип по сериалу Excel Saga.





ВНИМАНИЕ!



## КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с интернет-магазином «Ау, DVD» разыгрывают диск с полнометражным аниме Card Captor Sakura The Movie 2: The Sealed Card. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 июля.

### Вопрос:

Как переводится японское слово «бисенен»?

1. Красавчик
2. Коварный злодей
3. Контрабас

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: [banzai@gameland.ru](mailto:banzai@gameland.ru)



ОЧЕРЕДНОЙ



## ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом «Почти человек» получает Сергей Митрофанов из Москвы. Правильный ответ: Воронежский аниме-фестиваль впервые был проведен в 2000 году.



► В КОНЦЕ ИЮНЯ КОМПАНИЯ MC Entertainment планирует открыть в московском торговом центре «Ля-Ля Парк» (более известном, как «Горбушка») первый в России специализированный магазин по продаже аниме и сопутствующих товаров. Там всегда можно будет найти полный ассортимент фильмов, выпущенных компанией, по самой привлекательной цене.



► **СТУДИЯ PRODUCTION I.G** объявила о производстве «самурайского» аниме-сериала Otogizoushi, чье действие происходит в эпоху Хэйан, около 900 г. нашей эры. Режиссером выступает Тосихико Тисикубо (Ghost in the Shell: SAC), дизайнером персонажей – Се Тадзима («Убить Билла»), главным художником – Ситиро Кобаяси (Tenshi no Tamago). Японская телепремьера состоится в июле.

► **ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ** холдинг IDT Entertainment, куда уже входит Anchor Bay Entertainment и несколько студий производства спецэффектов, приобрел компанию Manga Entertainment.



► **ПРАВА НА ЕВРОПЕЙСКИЙ** кинопрокат Innocence: Ghost in the Shell получила компания United International Pictures. Напомним, что в этом году фильм участвовал в конкурсной программе Каннского кинофестиваля, не удостоившись, правда, никаких наград.



комоде. Печально, но факт, а в общем и целом все в порядке.

Все в порядке – так положено в добрых историях, чтобы случилось уже, наконец, что-нибудь еще. И «что-нибудь еще» непременно случается, когда Сакура находит в библиотеке своего отца загадочную книгу. В книгу запечатана колода волшебных карт, которые девочка сразу же растеряет, неумело использовав одну – карту Ветра. И догадайся с трех раз, чем будет заниматься ребенок – обычный, десять лет, без сверхспособностей – на протяжении последующих семидесяти с лишкой серий? Именно, собирать все это добро окрест, но без помощи пробудившегося хранителя карт Кербероса, в миру зовущегося Керо-тян (и имеющего форму того, что у американцев называется animal stuff), а также при поддержке лучшей своей подруги Томой и прочих, на долгом пути рано или поздно под руку подвернувшихся, персонажей.

Card Captor Sakura – уникальный в своем роде сериал, достойно выделяющийся на фоне прочих историй о волшебных девочках. Все ужасно мило, но не слащаво и на-

тужно, чем обычно нередко смущает магическое «девчачье» аниме, а абсолютно естественно. Все эти бантики и платьица в количествах смотрятся на десятилетней девочке совершенно нормально, много лучше, чем на какой-нибудь длинноногой девице, которой далеко за пятнадцать. Сакура же вообще для своего возраста талантливое и волевое дитя, в отличие от каких-нибудь сейлормун, не устраивающее истерик на ровном месте и не тушующееся перед трудностями и опасностями. Но всегда сердечно переживающее о том, что совмещать приготовление уроков с загадочной «подпольной» жизнью оказывается ужасающе сложно.

Думаете, этого довольно? Ну, там, все просто, уроки сделала, карты собрала, и дело с концом? Ни разу, это же CLAMP. Создатель карт, как-бы-умершему, по мнению большинства, магу и волшебнику Клоу Риду, раз наскучило существовать в каком-то другом времени и пространстве, и старый пердун решил развлечься, натаскивая Сакуру в умение удачно пользоваться собранные уже карты. А из этого другого времени и пространства самый великий





маг и волшебник возвращается, затейник этакий, больным на всю голову и начинает вытворять чудеса, и закручивается новый сюжетный виток. В итоге, обучение Сакуры проводится какими-то радикальными прямо-таки методами. Ну, это же дивные CLAMP, в самом деле. Двенадцать томов одноименной, очень красивой манги, экранизированной на студии MadHouse, практически не отходя от текста.

Достойным завершением многосерийной телеэпопеи, на радость зрителю, становятся две полнометражные ленты с

полюбившимися ранее персонажами во главе с повзрослевшей Сакурой собственной персоной. Сериал, вышедший шесть лет назад, и оба фильма, с их отличной анимацией, музыкой, в создании которых принимала участие небезызвестная нам Йоко Кано, с озвучкой голосами лучших сэйю (среди которых Мегуми Огата (Neon Genesis Evangelion, Magic Knights Rayerth), Секи Томоказу (Chobits, Full Metal Panic, Gravitation), Ая Хисакава (Azumanga Daioh, RahXephon) и многие другие), и теперь еще имеют высокий рейтинг и массу поклонников,

для которых выпущено множество сопутствующего материала – артбуки, видеоигры, костюмы и прочая. В самом же сериале, в числе приятных деталей – искренние душевные метания взрослеющей девичьей души о старшем товарище, друге брата, Юкито. И увлекающаяся Томойо, дочь богатой мамы, снабжающая подружку Костюмами-Для-Супергероя, потому что Супергероей обязан носить «супергеройские» костюмы. И Киро-тян – существо, достающее своим раздолбайством, прозорливостью и самодовольством, но по сути незлобивое и симпатичное. И чудная динамика развития сюжетных ситуаций не даст ни на минуту оторваться от просмотра. Главный же парадокс Card Captor Sakura в том, собственно, что сериал, предназначенный для младших сестер, с превеликим и нескрываемым интересом и удовольствием смотрят их старшие братья и прочие взрослые дядьки. Почему? Тайна сия велика есть... Попробуйте, вдруг понравится? ■



► **АНИМАТОР-САМОУЧКА** Макото Синкай, автор обласканной критиками и рядовыми фанами короткометражной ленты Hoshi no Koe («Голос далекой звезды»), выложил на своей веб-страничке (<http://www2.odn.ne.jp/~ccs50140/profile.html>) обзор к его следующему фильму The Place Promised in Our Early Days.



► **В ИЮНЬСКОМ ВЫПУСКЕ** японского журнала Animage подвоятся итоги 26-го ежегодного «гранпри» – масштабного опроса, отражающего мнение читающей аудитории о современном аниме. Так, самым любимым массами сериалом стал Full Metal Alchemist (на втором месте – Mobile Suit Gundam Seed, дальше Get Backers, на десятой позиции Naruto, а GitsSAC лишь на 17-м месте), самым популярным персонажем мужского пола стал Эдвард Элрик из FM Alchemist (второе и третье места – у Киры Ямато из Gundam Seed и Роя Мустанга из FM Alchemist), среди героинь наибольшего зрительского расположения удостоились Лиза Хоккай из FM Alchemist (за ней идет Лакс Клайн из Gundam Seed, потом в списке снова чередуются герои FMA и GS, разве что на пятом месте обосновалась Сора Назкино из Kaleidostar, на шестом – Каргоз Хигураси из Inuyasha, а восьмое оккупировала Кино из Kino no Tabi). Лучшей музыкальной композицией названа Melissa группы Porno Graffiti, открывающая FM Alchemist. Судя по результатам опроса, Square Enix с ее игровой инкарнацией «Алхимика» для PS2 ждет прямо-таки феноменальный успех.



## ⇒ СКАЗКА ГОДА

«ОДНАЖДЫ В ТОКИО» (TOKYO GODFATHERS)  
Режиссер Сатоси Кона, 2003  
Российский издатель:  
«Видеосервис»  
★★★★★

Слово «реалист» в отношении Сатоси Кона может удивить разве что тех, кто знаком с фильмами режиссера по кратким рецензиям. И «Истинная грусть» (Perfect Blue), и «Актриса тысячелетия» (Millenium Actress) смешивают сон и явь, но прочно завязаны на том, что зануды называют «объективной действительностью».



Вот их-то, зануд, «Однажды в Токио» (Tokyo Godfathers) может разочаровать: в своем третьем полнометражном фильме Кона ушел от сильнодействующих приемов «массажа головного мозга», хотя реализм по-прежнему тут – обеими ногами.

Что в условии? Рождественская сказка с чудесами и брошенным младенцем, пережившая несколько голливудских экранизаций разной степени легендарности. Что в решении? Пожилой алкоголик Гин, чокнутый трансвестит Хана и сбежавшая из дома девочка-подросток Миюки – никудышная тройка токийских бомжей. Грязные подворотни большого города – тут, кажется, и не пахнет комедией... Но Сатоси Кона не напрасно считают одним из вероятнейших кандидатов на роль «нового классика» аниме. Он справился и тут. Весь фильм главные герои будут искать мать новорожденной девочки, найденной на помойке, и ребенок для каждого из них станет символом чего-



то утерянного в собственной жизни. Но, переводя внимание на размашистые гэги и приключения, режиссер обрывает мелодраму, уводит ее в иронию, чем делает еще пронзительнее.

Остается в очередной раз посоветовать на кривые дорожки лицензирования аниме в России. Видеокассеты, выпущенные концерном «Видеосервис», обескураживают – из всех аниме-фильмов, появившихся в нашей стране за последний год, эта картина заслуживает DVD-издания гораздо больше остальных. ■

# МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>)



**GUNSMITH CATS:  
BULLETPROOF**  
Режиссер Кэнъити Сонода, 1995  
★★★★★

которому стремительные погони по улицам Чикаго и перестрелки в старых складах захлестывают зрителя по самую макушку. Сонода – настоящий знаток огнестрельного оружия и энтузиаст автоспорта – в хлесткой традиции американских сериалов семидесятых годов рассказывает о частном детективном агентстве, где работают две девушки: Ралли Винсент и Минни Мэй Хопкинс. Если для вас эти имена ничего не значат, то представьте себе анимешный вариант «Старски и Хатч» с очаровательными, веселыми и на-



ходчивыми девицами в главных ролях; если же вы уже были знакомы с их приключениями в VHS-формате, то DVD-издание приятно удивит качеством трансфера, о котором в эпоху пленочного видео и не мечталось. Gunsmith Cats наглядно демонстрируют, как надо работать в жанре «девочки с пушками», – даже спустя девять лет после премьеры они смотрятся великолепно. ■

Известнейшая работа Кэнъити Соноды переиздана на DVD с шестиканальным звуком, благодаря



**CHOBITS VOL. 7:  
CHAT ROOM**  
Режиссер Морио Асака, 2002  
★★★★★

ми карамельными завитушками и рюшечками оказывается вполне серьезным исследованием столкновения социума с высокими технологиями. О том, как парнишка Хидэки находит на свалке девушку-андроида Чи, и что происходит после того, как он ухитряется ее включить, – в трех эпизодах так называемых рекапов, смонтированных из отрывков предыдущих двадцати четырех серий. Этот бонусный диск, по сравнению с остальными шестью DVD продающийся по более низ-



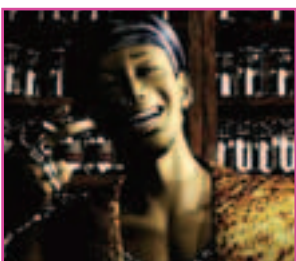
кой цене, предлагает своеобразный краткий курс знакомства с сериалом (в духе «смотрите в предыдущих сериях») и восьмиминутный комедийный эпизод Chibits с участием карманных «персомаков» Сумо и Котоко. ■

Chobits – на вид совершенно девичий романтический сериал о любви, который, под всеми сво-



**GALERIANS: RION**  
Режиссер: данных нет, 2003  
★★★★★

дии чуть ли не соревновались в переносе на экран разных файтингов и RPG. Galerians: Rion – история, происходящая в мрачном мире будущего, известного геймерам-приставочникам по приключенческим опусам Galerians (PS one) и Galerians: Ash (PS2). Землей правит свихнувшийся компьютер Дороти, а за человеками приглядывают наделенные сверхспособностями «галерианцы». Сюжет вертится вокруг одного из этих существ, Риона, сражающегося вместе с



подругой детства Лиллой против подобных себе «пастьрей». Часовой CG-фильм, наверное, станет неплохим подарком фэнам игрового сериала, хотя рядовой любитель НФ вряд ли найдет здесь что-то новое: все это мы уже видели в «Бегущем по лезвию», снятом куда лучше. ■

Ситуация с экранизациями видеоигр сейчас обстоит хуже, чем в середине и конце девяностых, когда японские сту-

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](http://www.net-land.ru)

Дэниел Худ

«Волшебство для короля»

■ Жанр: фэнтези/детектив  
■ Выход: 15 июня



Джон Де Ченси

«Невеста Замка»

■ Жанр: фэнтези  
■ Выход: 20 мая



Энн Райс

«Вампир Арман»

■ Жанр: мистика  
■ Выход: 20 июня



Олег Дивов

«Ночной смотрящий»

■ Жанр: фантастика  
■ Выход: 15 июня



Казалось бы, безобидная миссия Лайама Ренфорда и его напарника, маленького дракона Фануила, – поиски новых торговых путей – вдруг превращается в весьма опасное путешествие. И только позже выясняется, что истинной целью их поездки было доставить некое магическое снадобье для короля Никанора. На Ренфорда и Фануила начинается настоящая охота, и смерть подстерегает лучших сыщиков Саузварка на каждом шагу. Более того, самого Ренфорда обвиняют в страшном преступлении – убийстве, которого он не совершал. Отныне перед ним стоит нелегкая задача: выполнить поручение короля, найти истинного убийцу и снять с себя подозрения.

Популярный американский писатель Дэниел Худ продолжает традиции Роберта Асприна и Глена Кука. Как ни парадоксально, но можно с полным основанием говорить и о шекспировских мотивах в романах Худа, ибо, прежде чем осуществить свою давнюю творческую мечту, он внимательно изучил литературное наследие великого драматурга. Впрочем, жанр он избрал другой – фэнтезийный детектив. Дэниел Худ живет в Нью-Йорке, он – журналист, сотрудник «Daily News Express» и в настоящее время работает над очередным романом из цикла о Лайаме Ренфорде и драконе Фануиле. Фрагменты нового произведения уже появились в Интернете. ■

Есть замок. Он висит между мирами... На самом деле вовсе он и не висит – это ж замок, кто ж его повесит! Стоит себе на земле, как и подобает всякому приличному замку. Просто из него можно попасть в множество миров. В том числе и альтернативных. Вот было бы здорово узнать курс акций в своем мире, а потом в мире-двойнике заработать огромную кучу бабок! Гм, только попробуй попасть обратно в родной мир – вариацией-то черт знает сколько. Уф, наконец нашли, вернулись. Но этот мир нашли и твои двойники, и теперь тебе предстоит доказать, что ты – тот самый, оригинальный. В общем, ма-разм крепчает. А тут еще свадьба на носу. Правда, непонятно, кто на ком женится. Я? Или другой я? И невеста – подлинная ли?

Де Ченси – американский писатель, автор романов НФ и фэнтези. В 1983 году был издан его дебютный цикл о космических дальнбойщиках – трилогия «Космострада». Сейчас также невероятно популярен цикл юмористической фэнтези – о Замке, висящем между мирами, – состоящий из 8 книг, в каждую из которых вошла отдельная история об обитателях Замка. Цикл написан в духе Асприна и Желязны и периодически перекликается с произведениями этих авторов, что совершенно не удивительно: Де Ченси – близкий друг Желязны. В сериал о Замке также входят работы «Замок Опасный», «Замок Расколдованный», «Замок Военственный», «Замок Похищенный», «Замок Убийственный», «Замок Сновидений», «Замок Зачарованный». ■

Один из самых загадочных героев «Вампирских хроник» приоткрывает завесу тайны над своей без малого пятивековой жизнью и рассказывает историю превращения талантливого, но невежественного мальчика-иконописца из Киево-Печорской лавры в могущественного вампира Армана.

Казалось бы, о вампирах уже давным-давно в литературе все сказано – романы Брэма Стокера и его последователей создали яркие и устойчивые литературные образы этих неприятных клыкастых персонажей, по которым плачет осиновый кол. Однако появление в середине 70-х годов XX века романа Энн Райс «Интервью с вампиром» стало началом новой эпохи в мистической литературе. Полная драматизма, леденящая душу и одновременно притягательная, исповедь вампира перевернула представление читателей об этих фантастических существах – они впервые перестали быть исчадиями ада. Вызывая симпатию к своему герою-вампиру, Энн Райс «нарушила правила игры» и заставила читателей сострадать душевным и физическим мукам кровопийцы. Энн Райс – автор «Вампирских хроник», цикла «Мэйфеские ведьмы», двух исторических новелл и отдельных романов. Книги «Интервью с вампиром» и «Королева проклятых» экранизированы. В данное время идет работа над мюзиклом по книгам автора в постановке Элтона Джона. Долгожданное продолжение «Вампирских хроник» – культовый роман «Вампир Арман» – впервые издано на русском языке. ■

Это жесткий, кровавый, горький и очень лиричный текст. Задуманный как «правдивая история о вампирах», роман в итоге стал каким угодно, только не «вампирским». Нет, вампиры там есть. Они живут, страдают, лобят, ненавидят, радуются, убивают, гибнут... Но гораздо интереснее то, что творится вокруг них. То, что происходит с людьми. И с не совсем людьми. Вместо меча – топор. Вместо магии – крепкое слово. Больно и страшно будет всем. А чтобы история получилась убедительнее, автор столкнул лбами «деревенскую» и «городскую» прозу, смешал жанры, нагнал жути и тумана. И когда под конец находят-ся все разгадки, они уже кажутся не такими важными, потому что в первую очередь «Ночной смотрящий» – роман о выборе пути.

В фантастике Олег Дивов дебютировал в 1997 году романом «Мастер собак». Популярность писателю принесли книги в жанре социально-приключенческой фантастики – «Лучший экипаж Солнечной» (1998), «Закон фронта» (1998), «Толкование сновидений» (2000). Ироничный интеллект, знающий себе цену, Дивов с каждой новой книгой демонстрирует редкостную способность удивлять читателя. Прагматично смоделированную сюжетную оболочку он на удивление изящно совмещает с неординарностью идей и философских посланий. Постоянно развивающийся, эволюционирующий, ищущий новые формы автор, в книге «Ночной смотрящий» обратился к новой для себя теме – теме вампиров. Но даже здесь Дивов остался верен себе. ■

**ВОЛЕЙБОЛ XXX**

**18+**

**ФУТБОЛ XXX**

**X-тремальный спорт**

**X-тремальные участницы**

**X-тремальное удовольствие**



© 2004 - Руссобит Паблшинг - © 2004 - Redfire soft-. All rights reserved. Издатель Руссобит Паблшинг-. Все права защищены.  
Изготовлено в России. e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru Отдел продаж: т: (095) 211-10-11, 967-15-60.



Как ни ругаем мы Голливуд – за изрядно обветшавшие сюжетные ходы, за безмерный пафос, за нескончаемую череду римейков, ремиксов и сиквелов, за насаждение политкорректности и ура-патриотизма, – но этот гигантский «конвейер киноискусства» иногда превосходит сам себя. По-видимому, в результате неких внутренних сбоев мозолистые руки продюсеров, режиссеров и актеров выдают временами «на гора» настоящую золотиносную руду, а в пустой породе «фабрики грез» изредка попадаются и благородные вкрапления. В этом выпуске Widescreen'a – два киносамородка. Только для истинных ценителей.



# ЛЮБИМЕЦ ЖЕНЩИН ROGER DODGER

**Режиссер:** Дилан Кидд  
**В ролях:** Кэмпбелл Скотт, Джесси Айзенберг, Изабелла Росселлини, Элизабет Беркли

Профессия Роджера – копирайтер. Как говорит он сам, цель его деятельности заключается в том, чтобы «доказать, что клиент глубоко несчастлив. А для того, чтобы стать счастливым, ему нужно пойти и купить, например, какие-нибудь дурацкие штаны». Хобби Роджера – женщины. И здесь его тактика и стратегия ничем не отличаются от тех, которые он использует при создании очередного рекламного шедевра. Только в роли рекламируемого продукта на этот раз выступает он сам. А его главная задача – убедить объект вождения, что без него, Роджера, в ее жизни счастья нет и не будет. Основное и единственное оружие Роджера – его коммуникабельность. И в этом ему нет равных. Однажды к Роджеру приезжает повидаться его племянник. Едва закончивший школу Ник, в отличие от своего прожженного дядюшки, еще, как говорится, «не нюхал пороху». И Роджер считает своей миссией передать шестнадцатилетнему «ученику» как можно больше знаний о женской природе. Попросту, помочь расстаться с девственностью, причем в самые короткие сроки... Шутка юмора заключается в том, что этот фильм я смот-

рел под впечатлением от книги «Русская модель эффе-ктивного соблазнения». И первой мыслью было: «Любимец женщин» – удачная киноиллюстрация к вопросу о «съеме» особ прекрасного пола. Кэмпбелл Скотт бесподобно играет опытного «пикапера» (это надо видеть, а главное – слышать): он досконально знает женскую природу, у него тщательно отточены приемы быстрого «затаскивания в постель» и на каждую женскую уловку всегда есть свой ответ. Но с развитием сюжета начинаешь понимать, что видимый успех Роджера имеет обратную, теневую, сторону: его личная жизнь представляет собой сплошной кризис – его отвергает любовница (директриса, которую играет Росселлини), он совсем не общается с родственниками, глубоко в душе он ненавидит свою работу. А встреча с Ником усугубляет положение: подростковая наивность и искренность его племянника действуют лучше, чем отработанные годами пикаперские методики. «Любимец» – целиком и полностью разговорный фильм. Его психологическая составляющая весьма глубока, поэтому, дабы не отстать от происходящего на экране, необходимо делать определенные умственные усилия. Рекомендую для уставших от зубодробительных боевиков и соскучившихся по настоящему интеллектуальному кино. ■

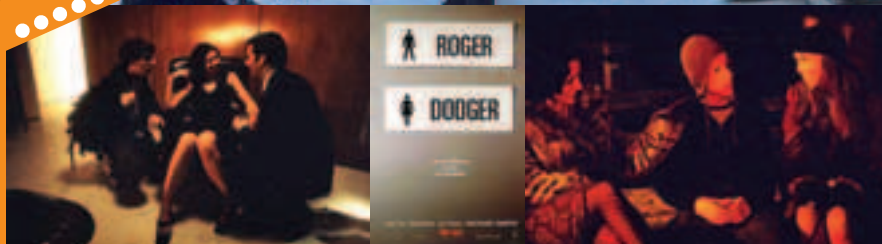


РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:  
25 МАЯ

Во время съемок сцен в ночном клубе Джесси Айзенберг был болен. И в некоторых кадрах заметно, что у него жар, – молодой актер буквально покрыт испариной.

В титрах к «Любимцу женщин» указано, что «Все меха в этом фильме настоящие».

Оригинальное название фильма Roger Dodger можно перевести как «Хитрый Роджер».



## СПАРТАНЕЦ SPARTAN

**Режиссер:** Дэвид Мэмет  
**В ролях:** Вэл Килмер, Дерек Люк, Уильям Х.Мейси, Кристен Белл, Тиа Тексада

Похищена дочь президента США. Через пару дней вездесущие папарацци, прознав о фатальной ошибке охранников, раздуют скандал до международных масштабов. Во избежание этого к расследованию привлекают лучших из лучших. Задействованы все Службы: контрразведка, ФБР, ЦРУ. Среди них секретный агент Оперативного отдела – Скотт. Суть задания элементарна: пойти туда – не знаю куда, верни то... И верни дочь президента! Простой и душещипательный для каждого патристично настроенного американца сюжет «Спартакца» любого другого представителя ци-

вильзованного человечества заставит лишь заинтересованно хмыкнуть. Но в руках профессионального сценариста, каковым Дэвид Мэмет и является, даже подобный «стафф» может превратиться в конфетку. О таланте Мэммета многие знают по великолепным сценариям к фильмам «Неприкасаемые», «Почтальон всегда звонит дважды», «Плутство» («Хвост вертит собакой»). Не менее известен он и как одаренный театальный драматург и кинорежиссер. Пожалуй, благодаря лишь его способностям политический детектив, который мог бы превратиться в отличное снотворное, смотрится на одном дыхании. Нить повествования искусно закручена, напряженность чувствуется в каждой сцене, а сам фильм полон резких и неожиданных ходов – внимательный зритель будет наслаждаться тем, как Мэ-



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:  
24 ИЮНЯ

мет виртуозно, на полной скорости, «разворачивает» фильм, заставляя взглянуть на ситуацию с другой стороны. И, похоже, что Вэл Килмер наконец-то решил вернуться к более энергичным и харизматичным ролям. Свой актерский талант в «Спартакце» он показывает во всей красе: суровый офицер секретного отдела в килмеровском исполнении определенно заслуживает аплодисментов. ■



### Очень страшное кино 3 Scary Movie 3

**Режиссер:** Дэвид Цукер  
**В ролях:** Анна Фарис, Энтони Андерсон, Лесли Нильсен, Кэтрин Манхайм

Репортер Синди Кэмпбелл (Фарис) снова в центре фантастических событий: случайно посмотрев кассету-убийцу, она узнает, что ей осталось жить всего семь дней. За это время она успевает остановить сумасшедшее колдовское привидение, влюбиться в белого рэппера и помочь президенту одолеть инопланетян, которые просто не могут жить без кукурузного поля, принадлежащего Тому Логану (Шин), священнику в отставке... В «Очень страшном кино-3» (далее ОСК-3) есть все. Есть ссылки на все последние мало-мальски заметные фильмы: «Знаки», «Шестое чувство», «Матрицу», «8 милю» и «Звонок». Есть куча знаменитых актеров: Джинни Маккарти, Памела Андерсон, Квин Латифа, Дениз Ричардс и Лесли Нильсен. Есть целая команда «сценаристы+режиссер»: Брайан Линч, Крэг Меизин, Пэт Профт, Ке-

вин Смит и Дэвид Цукер. Нет лишь главного, того, ради чего фильм, собственно, и снимался – сатиры и юмора. Не пахнет здесь и пародией – «Страшное кино» скорее «паразитирует» на идеях других фильмов, выделяя при этом известного рода (цвета и запаха) продукты жизнедеятельности. Одно лишь бесконечное, самодовольное любование: тут мы подкололи этих, а здесь отделили тех – ОСК-3 превратился в памятник самому себе. Впрочем, пара-тройка шуток все же проскочила (потасовка блондинок – в начале, «с собаками происходит что-то странное» – в середине и появление инопланетян в новостях – в конце), но их присутствие разбавлено такой бочкой «гуано», что разгрести полуторачасовой «завал» устанет рука. **ДИСК.** И такое тоже бывает: фильм никакой, зато диск – о-го-го! Тут тебе и широкоэкранный анаморф, и отменный звук (DD 5.1 и DTS – на выбор), и, главное, – невероятное количество дополнений – альтернативная концовка (к слову, не лучше оригинальной), удаленные сцены и неудачные дубли. ■

- 2003
- West Video
- 1.85:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры (рус)
- бонусы: удаленные сцены, альтернативное окончание, как снимался фильм, трейлеры



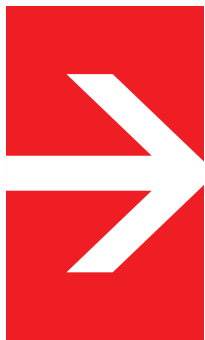
### Даже не думай 2: Тень независимости

**Автор спектакля:** Руслан Бальцер  
**В ролях:** Алексей Алексеев, Сергей Мухин, Артем Ткаченко, Дельфин

Неразлучная тройца снова в деле. Вернее, не у дел: Марат, отказавшись от женитьбы на Маше, лишается всего, что этот брак сулил. В том числе – покровительства ее отца. А вместе с ним в немилость попадают и Белый с Ником. Единственная возможность избежать разборок – срочно свалить из страны. Очутившись в латышской колонии (где-то в районе экватора), Марат, Белый и Ник без труда находят себе новые приключения: сначала проигрываются в пух и прах местным каталам, потом пытаются заработать на боях без правил... И в конце концов спасают весь мир от происков зловещего «Ордена свингеров»... Встреча с первым «ДНД» для меня прошла, скажем,... эээ... незаметно. Заснул я. По-подлому, по-предательски отдался объять-

ям Морфея на пятой (или десятой, но не позже) минуте «неральной молодежной комедии». И вот я вновь, потирая руки теперь уже в ожидании «Тени независимости», устроился поудобнее и... посмотрел весь фильм. И родился по окончании просмотра у меня всего один вопрос: «А что это было?». Как сказал сам режиссер, фильм снимался в состоянии легкой расхлябанности. Вот-вот, на экране вы ничего, кроме этой самой расхлябанности и не увидите. Ну еще может, разболтанность, разнузданность и развличенность. Заκος ни «под Гая», ни «под Ричи», к моему превеликому сожалению не удался. Аминь! P.S. Третья часть фильма – «Люди в разном» – уже в работе (наращивается сравнение со «Страшным кино-3»). А может не надо? **ДИСК.** Диск как диск. Общее качество неплохое – есть все признаки добротного сделанного DVD (пятиканальный звук и анаморфированное изображение). Но не более того. Если хотите сделать «это» по-быстрому (в смысле, узнать, о чем фильм, но не смотреть его), выберите бонусный трейлер. ■

- 2004
- CD Land Records
- 1.78:1
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры рус
- бонусы: трейлер



## ЕДИНСТВО ИГР И МУЗЫКИ

Прошедший конкурс очень удачно оживил нашу рубрику Game Music Video (находится на DVD), реакция читателей лишней раз подтвердила: хорошие видеоклипы с использованием нарезки роликов из игр на диск выкладывать стоит. Участие в нем приняли практически все известные в российской анимешно-геймерской тусовке «клипорезы», соответственно, и за качество работ, допущенных к финальной части, краснеть никому не пришлось. Лучшие клипы постоянно выкладывались на наш диск, и в течение месяца-двух должны появиться там все. В этом номере и на CD, и на DVD(PC-часть) лежат работы победителей. Кроме того, искомые видеоролики можно будет скачать на сайте АКРОССа (<http://akross.net.ru>), правда, уже не все и оптимизированные по размеру.

Победителем конкурса (по итогам голосования участников) была признана Konoko (Новосибирск) с клипом «Light Mix». Несмотря на то, что он был сделан геймером-дилетантом, благодаря мастерству автора он смог наглядно продемонстрировать, что даже из преобладающего в играх насилия и драматизма можно сделать красивый и романтичный клип «для души».

Вторым призером стал Fynju (Москва), автор клипа «Noise» (Final Fantasy VIII). Отсутствие четкой сюжетной линии и высокая концентрация разнообразных визуальных эффектов – это смесь, которая всегда благосклонно воспринимается любителями AMV/GMV. Клип также занял первое место в номинации «Лучшее техническое исполнение».

Третье призовое место занял EvilSpider (Братск) с клипом «The Stand» (серия Parasite Eve). Бескомпромиссный экшн под забойный брэк-бит, с предельной синхронизацией видео и аудио и декоративными эффектами, призванными создать максимальный драйв на протяжении всего действия. Клип также выиграл в номинации «Лучший Action».

Клип Сергеича АЭС (Санкт-Петербург) «Шансон дона Марио» (Super

Mario Sunshine) был признан самым концептуальным. Автор «поведал» в своей работе забавную альтернативную историю игры, используя для более наглядного воплощения задумки принцип комиксовых «облачков», иллюстрирующих слова и мысли персонажей. Клип также получил «Приз зрительских симпатий». В категории «Лучшая Drama» выиграл клип «Always Alone» (Panzer Dragoon Orta) от Jameson'a (Москва). Трогательная история, воспевающая драконов и красоту полета.

И, наконец, супер-динамичный клип Demando (Киев) «Error 440 Heroes Not Found» (серия Sonic) получил «Приз жюри», традиционно вручаемый ассоциацией АКРОСС самому интересному клипмейкеру-новичку. Не попали в число призеров, но все же достаточно успешно выступили авторы NetTroop (Москва), ukms[z] (Невинномысск), SpawN (Рига) и Мика-бака (Киев). Ну и, разумеется, мы благодарим всех кто принял участие в нашем конкурсе!

Непосредственно проведением конкурса занимались представители АКРОССа, в первую очередь – Игорь «EvilSpider» Утевский, без его поддержки ничего бы не вышло. Спасибо!



Philips key06

### НЕ УСПЕЛИ НА КОНКУРС?

Если вас заинтересовала идея Game Music Video, и уже есть готовые работы, но вот на конкурс отправить их не успели, не отчаивайтесь. Наш журнал всегда может опубликовать их на своем DVD в соответствующем разделе. Кроме того, если вы заметили, уже в последних номерах появлялись «внеконкурсные» работы, выполненные российскими авторами, а также лично редактором диска, Юрием Вороновым. Ирония заключается в том, что на Западе есть очень много хороших авторов AMV-клипов (т.е. созданных на базе видеоряда аниме-фильмов и сериалов), но вот с Game Music Video наблюдаются проблемы. А хорошие работы выкладывают в сети сильно пережатые (видимо, чтобы не напрягать канал автора). Было бы просто здорово собрать на дисках «Страны Игр» коллекцию великодушных клипов по свежим играм, причем не оптимизируя их по размеру. Так что если хотите отправить нам свою работу через сеть, пишите Константину Говоруну ([wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)), либо Юрию Воронову ([voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru)), а мы уже определим, как это лучше сделать. Кроме того, клипы можно приносить в редакцию на любом носителе (адрес – см. в начале журнала), либо отсылать по почте.

## ИТОГИ

### Первое место:

- Konoko – Light Mix (разные игры)
- CD/MP3-плеер Philips exr521 с пятью мини-играми

### Второе место:

- Fynju – Noise (FF VIII)
- MP3-плеер Philips key06 со встроенной флэш-памятью на 128 Мбайт и шейным ремешком-ПДУ

### Третье место:

- EvilSpider – The Stand (Parasite Eve)
- MP3-плеер Philips key05 со встроенной флэш-памятью на 128 Мбайт и компактным ПДУ

Призы предоставлены компаниями Philips и Vellod Imprex.

### Приз симпатий:

- Сергеич АЭС – Шансон дона Марио (Super Mario Sunshine)
- Подписка на журнал «Страна Игр».

### Лучший action:

- EvilSpider – The Stand (Parasite Eve)

### Лучшая drama:

- Jameson – Always Alone (Panzer Dragoon Orta)

### Лучшая концепция:

- Сергеич АЭС – Шансон дона Марио (Super Mario Sunshine)

### Лучшая техника:

- Fynju – Noise (FF VIII)
- Игpa Space Channel 5 (PS2)







## ПРЕДПОЧИТАЕТЕ АНИМЕ?

Ни для кого не секрет, что хороших Anime Music Video куда больше, чем Game Music Video. Хотя бы потому что создавать такие клипы проще (банально больше материала). Кроме того, в России видеоклипы традиционно менее популярны, чем компьютерные, а с последними работать и вовсе тяжело (за редким исключением вроде Warcraft III). Соответственно, и конкурсы по Anime Music Video проводятся куда чаще. В частности, ассоциация АКРОСС (куда входит большинство известных российских авторов AMV) во второй половине 2004 года организует мероприятие, аналогичное только что завершившемуся, но уже не ограничивающееся играми. Мы рекомендуем принять в нем участие, подробную информацию ищите на <http://akross.net.ru>. Лучшие работы, скорее всего, также появятся на нашем DVD, но уже в рубрике «Банзай».



## НАШИ ВКУСНЫЕ ПРИЗЫ

■ Philips exp521 воспроизводит диски CD, CD-R и CD-RW, проигрывает музыку в формате MP3, отображает ID3-теги. Снабжен мощной системой антишок (420 секунд). В плеере имеется пять встроенных игр: Muncher, Snatcher, Matcher, Copter и Breaker. Это чудо досталось победителю.



Philips exp521

■ Philips key06 (128 МБ с ПДУ на шейном ремешке) и Philips key05 (128 Мбайт с компактным ПДУ) – призы за второе и третье места. Подключаются напрямую к USB – не требуется программного обеспечения и дополнительных кабелей. Умеют проигрывать файлы форматов MP3 и WMA. Подзарядка батарей производится через порт USB, в режиме воспроизведения плееры автономно работают 6.5 часов. К слову, их можно использовать и как обычные мобильные накопители данных.



Philips key05

## ЛУЧШИЙ КЛИП КОНКУРСА

Так его описывает автор: «эта изящная кашка из самых разных, временами весьма неожиданно подобранных игровых роликов – более чем серьезная проверка на внимательность и эрудицию знатоков и ценителей игр».

А вот комментарии других участников:

**EvilSpider:** Насмотревшись на минорное однообразие конкурсных работ, народ явно потянулся к светлому и простому. Я – не исключение... Рад за большой успех Коноко. Горжусь тем, что приложил и свою руку к созданию этого клипа.

**ukms[z]:** очень красивый видеоряд, самый лучший трейлер мира игр.

**Wrecker:** Самое точное определение к этому клипу – завораживающий. Атмосфе-

ра клипа буквально затягивает в себя. Создается ощущение, что реальность пропадает, остается только клип. Лучшая атмосфера, лучшие прозрачности. Очень приятно смотреть и не менее приятно пересматривать.

**NetTroop:** Здесь автор выложил то, что было в душе в момент создания этого GMV, здорово! Весна!

**Jameson:** Это место я долго не мог никому отдать. Все клипы были разные, и сравнивать их совсем не хотелось. В конечном итоге я пошел от противного, и последней осталась работа Ласточки. Клип выделяется из красно-черной толпы именно светом, не уходя при этом в крайность, и не концентрируясь на источнике света. Клип заставляет зрителя открыть глаза, разбежаться и прыгнуть с обрыва в океан. Океан света.



## Конкурс «ИСКУССТВО ВОЙНЫ»

Компания Nival Interactive проводит беспрецедентный конкурс на лучший дизайн карт сразу по трем играм:

## БЛИЦКРИГ Герои Меча и Магии III Warcraft III: Frozen Throne

На конкурс принимаются как многопользовательские, так и однопользовательские карты для любой из трех указанных игр. Для участия в конкурсе необходимо отправить карту (или несколько карт) с обязательным указанием вашего имени и/или псевдонима, контактных телефонов и полного почтового адреса на [map@nival.com](mailto:map@nival.com) до 15 июля 2004 года включительно.

Для каждой из игр предусмотрено три призовых места, т.е. всего **девять** призовых мест!

Участник конкурса, чья карта будет признана лучшей из всех, присланных на конкурс, получит

*спецприз*

мощный настольный компьютер

на базе процессора

Pentium IV 3.2 Гц !!!



Также по старой традиции победители конкурса будут иметь возможность стать дизайнером карт в одном из игровых проектов компании.

[map@nival.com](mailto:map@nival.com)



Иллюстрация: арт-группа LAMP



## МАКС ГОМЗА



Здравствуй, дорогая редакция.

Давно хотел вам написать, но никак не мог найти повод, и вот... Сейчас приложил свою пятую точку на кресло, взял одну руку клавиатуру в другую кружку с каким-то содержимым, и меня пробило на философов. Что есть жизнь...

Наверняка вам в голову приходила мысль о том, что жизнь – ИГРА. Именно большими буквами. Мир наверняка не знал лучшей ИГРЫ. Если жизнь – игра то можно попробовать поставить ей оценку, оценить ее. Попробуем...

Начать, наверное, надо с графики. С этим однозначно 10 из 10. Попробуйте сосчитать количество полигонов, например на тертых джинсах. 32-битной графики тут, пожалуй, мало будет, а лучшим свидетельством качества 3D-моделей (в смысле – форме) послужат маленькие аккуратные часики на цепочке. Рассмотрите часовой механизм. Можете разобрать его, если не жалко часы. Каждая шестеренка вроде плоская, но имеет объем. И если у вас остались сомнения, то после этого, я думаю, они развеются.

Дальше можно послушать звук. Здесь тоже 10 из 10. О качестве звука судить несложно. Возьмем, например рынок. Гомон людей: крики бабок, предлагающих купить у них капусту, свежую капусту, лучшую капусту в мире! Недалеко играет какая ни будь попса. Мимо проехала скрипящая тележка, нагруженная каким-нибудь мешком с мукой. Пробежал тяжело дышащий пацан. Думаю, все это можно привести как

Каюсь, арифметике не обучен. Оказывается, к этому номеру мы подошли не с шести-, а с девятимесячным джек-потом. Ставки растут, а вы по-прежнему отказываетесь обсуждать что-то, кроме даты выхода Doom 3 и первоапрельских приколов «СИ». Так дело не пойдет, дорогие вы наши. Хотите бесплатную подписку на любимый журнал – извольте постараться. Недостаток интересных писем вынуждает нас вновь составить подборку реплик с форума, где, несмотря на жару, активность почему-то не убывает. В следующем номере разыгрываем годовую подписку, двенадцать месяцев «Страны», двадцать четыре журнала. Дерзайте, а то себе оставим. – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

показатель качества звука. Теперь музыка. Здесь найдется все и на любой вкус. Саундтрек к ИГРЕ включает самые разнообразные стили, и каждый может подобрать себе что-нибудь под ритм игры. Диско, панк, рок, рэп, кислота... Выбери, что хочешь!

Про сюжет я лучше промолчу. Его просто нет. Разработчики ИГРЫ сделали круче. Они дали игроку абсолютную свободу, но сковали его действия этикой, моралью, принципами.

Они дали игроку множество линий развития в рамках принципов. Вопросы вызывает жанр ИГРЫ. Вроде бы от первого лица, а не шутер. Вроде финансами управляешь, а не стратегия экономическая. Иногда вообще на платформер похоже. Вот сижу и думаю... обидно, ничего в голову не приходит. Пойдем дальше...

В каждой игре есть много внутренних фиш, приколов, приквасов. Например, встроенные мини-игры. Здесь я скромно промолчу, пропущу вас вперед, уступлю место, преклонюсь... В этом вам я не видел вам равных. Но попробую оставить свой след. Признаюсь, сам – поклонник японских игр (не только хентая), но не считаю остальные игры глупостью. Они просто другие... Наслаждался FFVIII не меньше, чем «Кодом доступа: Рай». Мне нравится играть в RPG. И это единственный критерий, по которому я выбираю игры. Деление игр на консольные и не консольные, или компьютерные и не компьютерные, в общем, попахивает национализмом. Так вот, хотел вас спросить есть ли какие-нибудь эмуляторы современных консолей. В особенности PS2. Если есть – дайте, пожалуйста, ссылку, где такое чудо имеется, или выложите на DVD или CD к журналу. Тысячи ваших читателей будут вам благодарны.

С уважением, МАГ.

PS: Куперу – «Банзай!» форевер!

[mag.max@list.ru](mailto:mag.max@list.ru)

*Эмуляторы современных консолей, говорите? Костя в соответствующей рубрике регулярно рассказывает о прогрессе в области эмуляции приставок текущего поколения. Действительно, программы, позволяющие запустить на современных ПК игры для PS2, Xbox и GameCube, существуют (и мы публиковали ссылки на сайты авторов этого ПО), но между «запустить» и*

*«комфортно играть» - большая разница. Те игры, которые удается заставить работать, «идут» настолько медленно, а их графика отображается так некорректно, что разговоры об успешной эмуляции современных систем, как минимум, не совсем уместны. Различные команды энтузиастов работают не покладая рук, и, возможно, через некоторое время найдут способы справиться с большинством подводных камней в этой области - вспомните, сколько было проблем с эмуляцией Nintendo64 и Dreamcast. Просто следите за новостями рубрики «Эмуляторы».*

## ВОКOFF



Здравствуй, уважаемая редакция!

Читаю ваш журнал уже довольно давно, с конца 1998 года. Правда, был у меня перерывчик, когда я не смог вас читать. В армии пришлось забыть про компьютер вообще и про игры в частности. Я пытался купить журнал, когда бывал в увольнении, но в городе Йошкар-Ола, около которого я служил, про ваш журнал никто ничего не знает, потому что он там не продается (по крайней мере, мне так и не удалось его там найти). После прихода из армии все вернулось на круги своя. Я очень был рад, когда журнал обзавелся DVD и дополнительными «аксессуарами» (наклейка и вкладка к диску – это здорово!), но поводом написать вам (впервые!) письмо стал теперь уже пресловутый 160-й номер журнала. В 162-м номере журнала вы уже опубликовали недовольство в письмах читателей по поводу рубрики «Бхай-Бхай». Я также согласен с этими недобрительными высказываниями. По-моему, более глупого расходования страниц журнала я раньше не видел. Плюс еще эти ваши шуточки с изданием журнала в Японии... Я, как человек, полностью доверяющий содержанию «Страны», искренне поверил в это. У меня есть приятель, который очень критично относится к вашему изданию (в основном из-за того, что вы ставите его любимым играм низкие оценки, а высокие ставите таким, которые ему не нравятся), хотя с любопытством иногда перелистывает ваш журнал, так вот он тоже «купился» на ваши приколы, а теперь, когда я сказал, что часть статей в журнале это неправда, получил от него словесный тычок

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



вроде такого: «Вот, смотри, им верить нельзя, обманывают честных читателей и не краснеют!». Теперь, снова перелистывая номер 160, я уже скептически отношусь к каждой статье и рубрике в нем. Понимаю, что надо было отдать должное дате 1-го апреля, но, все-таки где-нибудь в конце журнала предупредить читателей о местонахождении первоапрельских розыгрышей, а такие люди, как я, читающие каждый номер «от корки до корки», обязательно бы нашли это предупреждение и своевременно заценили бы шутки.

Хочу еще сказать пару слов о вашем журнале. Рубрику «Новости» читаю с большим интересом. Нравится мне и набирающая обороты рубрика «Flashback», после прочтения которой я лезу в шкаф за теми самыми номерами, которые выходили год, три и пять лет назад. Также не могу теперь представить журнал без рубрик «Железо» и «Банзай!». Очень понравилась идея Александра Борисовича озвучивать обзоры игр и выкладывать их на диске. Молодец Глагол, нашел новую идею, которую надо развивать, и тогда станешь своим «Гоблином» в озвучке обзоров (если бы еще нецензурней и веселее, как Гоблин, то было бы вообще супер!). А вот в рубрику «Обратная связь» я бы посоветовал добавить небольшую статистику, т.е. количество писем, которые вам приходят за полмесяца. Было бы интересно узнавать по ней периоды интенсивности общения читателей с редакцией.

А теперь позвольте задать вам несколько вопросов:

1) Кто виноват в появлении таких грубых грамматических ошибок, как та, которая была допущена в отношении моей любимой игры Painkiller? На вкладке к диску напечатано «Paikiller». Это что, демка новой неизвестной игры? И таких вот ошибок я встречаю по одной-две в каждом номере. Кого ругать за такие ошибки?

2) Мой брат сделал клип к Гладиатору, только не к игре «Gladiator», а к фильму. Поскольку игра построена практически по фильму, хотя создатели всячески стараются это скрыть, к тому же она не настолько хороша и зрелищна, как фильм, то клип был сделан имен-

но по фильму. Можно ли ради этого разок отойти от рамок условий и опубликовать его на диске? (если да, то я немедленно вышлю вам этот ролик)

3) Этот Вася Кавайный – настоящий человек или плод чьего-то большого воображения? Задаю такой вопрос потому, что из номера в номер его письма становятся все более и более неправдоподобными. К тому же он уже начинает надоедать. Вам что, никто больше не пишет кроме этого Кавайного? Я, конечно, мог бы поступить проще и написать лично ему письмо, но я считаю, что многие читатели тоже захотят услышать ответ на мой вопрос. Засим разрешите откланяться!

bokoff@yandex.ru

Уважаемый Vokoff!

На следующий год, специально для доверчивых читателей, мы введем особую услугу: телефонный звонок в редакцию (по номеру 1-800-1APP-LOPATA). Вы сможете пообщаться с приятным женским голосом, который перечислит вам полный список розыгрышей и шуток, вошедших в первоапрельский номер.

Что касается полюбившейся вам рубрики Flashback, то сейчас есть планы расширить ее до одной страницы, где подробнее будет рассказываться об играх, отмеченных нашим журналом год, три года и пять лет назад. Статистика «Обратной связи», если честно, удручает: из сотен бумажных и электронных посланий, каждый месяц приходящих в редакцию, хорошо если один процент можно публиковать - все остальное составляют ответы на конкурсы и викторины, да извечный вопрос «Когда выйдет Half-Life 2». То есть пишут читатели много, но действительно интересных писем кот наплакал. Теперь касательно ваших вопросов:

1) Виноват редактор диска. Мы боремся с такими вещами.  
 2) К сожалению, такой вариант исключен, - тем более, что игра и фильм, кроме общего сеттинга, никак не связаны друг с другом.  
 3) Судя по тому, что письма приходят к нам из села Толмачево, Василий вполне реален. И знаете, ТАК нам действительно больше никто не пишет.



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ e-shop

GAMEPOST

с доставкой на дом

www.gamepost.ru

PC Games

www.e-shop.ru

# ТВОИ ЛЮБИМЫЕ У ТЕБЯ ДОМА ГЕРОИ



\$79.99	\$79.99	\$15.99	\$75.99
\$69.99	\$31.99	\$36.99	\$13.99
\$59.99	\$79.99	\$79.99	\$25.99

Заказы по интернету – круглосуточно!  
 Заказы по телефону можно сделать

www.gamepost.ru  
 с 09.00 до 21.00 пн – пт  
 с 10.00 до 19.00 сб – вс

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop http://www.e-shop.ru

СТРАНА ИГР



## ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PC ИГР

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

в продаже  
с 16 июня



В НОМЕРЕ:

**ТВОЯ порностудия**  
Организация live cam  
бизнеса в России.

**ПОЛОМКА ЯЩИКОВ  
E-MAIL.RU**

Обсуждение очередного  
бага в почтовой службе.

**МОБИЛЬНАЯ ТЕЛЕПАТИЯ**  
Bluetooth и другие  
технологии передачу  
мыслей.

На наших дисках ты  
всегда найдешь  
тонну самого  
свежего софта,  
демки, музыку,  
а также

3 видео  
по взлому!



**Ж У Р Н А Л**  
**ХАКЕР**  
(game)land  
www.xakep.ru



ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

### ВАСИЛИЙ ХАЛТУРИН



Здравствуйте, уважаемая редакция любимого журнала.

Пишет вам постоянный читатель из Москвы. Вы делаете лучший журнал об игровой индустрии в России. Бывают некоторые огрехи, но это уже очень редко. Очень приятно видеть столь разносторонний журнал, который на своих страницах вмещает огромное количество полезной для современного геймера информации! Ну а теперь о наболевшем.

Во-первых, неужели Сарсом не понимает, что выпускать римейки Resident Evil и новые игры серии просто на GameCube невыгодно, я не говорю о миллионах фэнов RE – владельцев PS2, которые, как и я, просто не понимают такой политики (специально опросил тучу народа). Сарсом, судя по отчету, опубликованному на страницах вашего журнала, потеряла деньги весь 2003 год. И ничего – никакого шевеления, только «For GameCube Only». И ведь так со многими хорошими проектами (Steel Battalion для Xbox, например).

Дальше несколько личных вопросов для А. Купера. Какова вероятность того, что Innosence: Ghost In The Shell доберется до русских лицензионщиков или до кинотеатров? Выпустят ли наши прокатчики Neon Genesis Evangelion или Love Hina?

Ну а в последних строках моего письма хочу рассказать забавный случай, который произошел на «Горбушке». Туда я отправился в поисках аниме, но набрел на интересную вещь на одном из прилавках: S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost (даже не Shadow of Chernobyl), благо хватило мозгов не покупать ЭТО. Скажите, у «Сталкера» хоть альфа есть?

На этом пожалуй все, желаю вам процветания и хорошего настроения.

P.S.: Присоединяюсь к Васе Кавайному: «Хотим Love Hina!»

shizik666@mail.ru

*Сарсом относительно недавно объявила о снятии статуса GameCube-эксклюзивов с проектов Viewtiful Joe и Killer 7 (анонсированы версии для PS2), да и Resident Evil Outbreak (PS2) должна греть сердце любителей зловещего сериала.*

*Судя по тому, что в Каннах фильм Мамору Осии не взял никаких призов, широкий кинопрокат в нашей стране ему вряд ли светит. На VHS и DVD Innosence в России, конечно, появится. О приобретении местными прокатчиками Love Hina и Evangelion данных нет, однако выход их здесь весьма вероятен.*

*А еще вам, Василий, попалась очень старая «альфа» S.T.A.L.K.E.R., совершенно не отражающая нынешнего положения вещей, – сотрудники GSC Game World говорят, что «уведенный» у них билд датируется аж 2002-м годом.*

### А В ЭТО ВРЕМЯ НА СЕТЕВЫХ ФОРУМАХ «СИ»...

Избранные сообщения с форумов сайта <http://www.gameland.ru/>.

Посетитель под ником ://RomeO предложил собравшимся поностальгировать, вспомнив, кто на каких приставках или компьютерах, с какими играми и когда начинал свой геймерский путь. Завсегдатаи форума охотно откликнулись.



**Автор:** Strife.

**Тема:** Ретро: с чего вы начинали?

Начинал я с великой и ужасной Darkwing Duck или, по-русски, «Черный плащ». Игра эта была на NES и после BK-0010-01 казалась шедевром анимации и графики.



**Автор:** gorkiy.

**Тема:** Ретро: с чего вы начинали?

87 год – ZX Spectrum, игру не помню, Bruce Lee, кажется...



**Автор:** jta.

**Тема:** Ретро: с чего вы начинали?

Ну, у меня, наверное, самая оригинальная история. Году в 91-92 я пришел к знакомым в гости, и мне дали порубиться в какую-то игру, где бегал ниндзя слева-направо, а потом в игру с видом сверху, там ходил рыцарь, похожий на свинку сверху. Я игру эту до сих пор «свинкой» зову... Первый босс там – ведьма.



**Автор:** Skay.

**Тема:** Ретро: с чего вы начинали?

Да-да, припоминаю: первое, во что я играл, это «Марио» на NES. Конечно, была до этого такая русская приставка к телеку: теннис, две палочки и шарик; тем не менее, за уши не могли оттянуть от телека.



**Автор:** MangaManiac.

**Тема:** Ретро: с чего вы начинали?

«Диззи» на «Спектруме»... Тема, ща пойду достану кассеты и вперед – вспомнить все!!!



**Автор:** Savant.

**Тема:** Ретро: с чего вы начинали?

«Атари» и «Спектрумы» оставляли меня равнодушным. Но действительным прыжком в виртуальную жизнь был с IBM 286 SX, когда я играл в первое UFO: Enemy unknown, второй эстетический кайф мне принесла игра Another World с обалденным сюжетом, ну и конечно же, великий DAGGERFALL заставил меня навсегда собрать чемоданы в виртуальную жизнь.



**Автор:** Бормотограф.

**Тема:** Ретро: с чего вы начинали?

Ежели считать все подряд... Началось игровых автоматов в кинотеатрах, лет этак 25 назад... «Морской бой»; еще какой-то там с машинками, там обгонять надо было. Я уже не помню... мелкий был. Потом появилась приставка к ящику, кубик пинать надо было, почему-то это называлось «Теннис»...



**Автор:** Ехреон.

**Тема:** Ретро: с чего вы начинали?

Самое первое, что я увидел, это был «Принц Персии» – самый-самый первый... а поиграть в него мне удалось только года три спустя... Отчетливо помню, как мне СНИЛАСЬ эта игра... Эх... было время... Ну, потом, конечно был NES – Марио и... японские «Черепашки ниндзя»... эх. ■

ВСЕ ЛЮБЯТ

SEX  
на

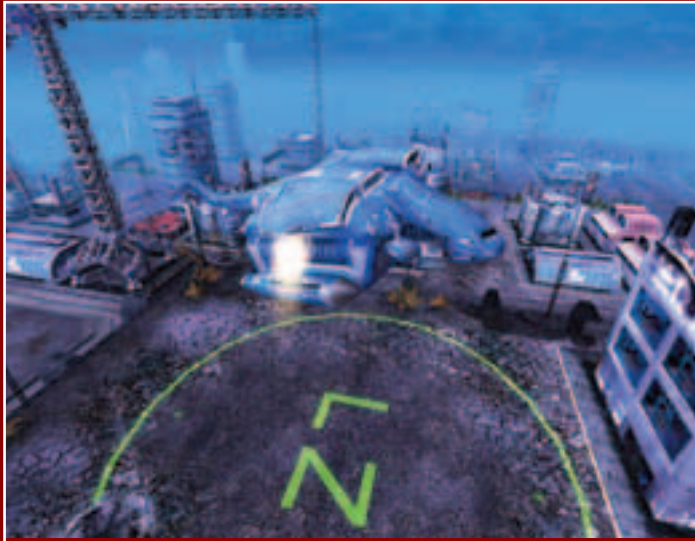


Лицензия № 772706 от 07.04.00

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

## ДЕМО-ВЕРСИИ:

### Ground Control 2: Operation Exodus



Долгожданное продолжение одной из самых красивых и оригинальных RTS прошлых лет. Действие игры происходит в 2741 году и основывается на межпланетном противостоянии группировок NSA и Terran Empire. Чрезвычайно красивая и проработанная стратегия с богатыми возможностями. ■

### Singles: Flirt Up Your Life

Игра, о которой так много говорилось на страницах СИ теперь доступна широкой общественности практически бесплатно. Это не демка, а полнофункциональная версия с ограниченным временем использования. ■

### В тылу врага

Динамичное, сбалансированное сочетание тактики, ролевых и стратегических элементов, напряженного, насыщенного действием сюжета и необходимости быстрого реагирования на происходящие события. ■



## СОФТ:

### FTP Serv-U

Удобная и простая в использовании программа, позволяющая сделать из домашнего компьютера полноценный FTP-сервер. Обладает множеством настроек и возможностей. ■

### ICQ Self Remover

Находка для конспиратора! При помощи этой программы можно удалить собственный номер ICQ из контакт-листа человека, с которым вам не очень хочется общаться. При этом никакого криминала! ■

### Nero CD-DVD Speed

Программа для тестирования CD- и DVD-приводов. Проверяет качество и скорость чтения и записи, время доступа и даже скорость открытия загрузочного лотка. ■

## МОДЫ:

### Unreal Tournament 2004: Red Orchestra 2

Новая версия одной из самых популярных модификаций для игр этой серии. Total Conversion, полностью превращаю-

щая UT 2004 в мультиплеерный шутер на тему Второй мировой войны. Заменяет все оружие, звуки, модели игроков, текстуры, карты и прочее. Впечатляет! ■



## ВИДЕО:

### CONSTANTINE

Новый фильм Киану Ривза (Кeanu Reeves) созданный по серии комиксов Hellblazer. Очень эффектный, стильный и не похожий на все вышедшие недавно Hellboy'и и прочие Daredevil'ы. ■



### ДЕМО-ВЕРСИИ:

Ground Control 2:  
Operation Exodus  
В тылу врага  
Singles: Flirt Up Your Life

### ПАТЧИ:

ToCA Race Driver 2  
Singles: Flirt Up Your Life  
Battlefield Vietnam  
Korea: Forgotten Conflict  
Власть Закона  
Казаки: Снова Война  
kill.switch  
Противостояние:  
Война в Заливе

### SHAREWARE:

Dark Ore  
Dig McDug  
Ballance  
Rainbow Islands:  
Candyland  
Gish  
Water in Fire 2  
A Snake's Life  
Hexvex  
Guardian

### СОФТ:

Nero CD-DVD Speed  
ICQ Self Remover  
FTP Serv-U  
ATI Tool  
BluescreenSaver  
iWorm  
Local Port Scanner  
LAN Scope  
Rip Cast  
SB Tag  
Tweak RAM  
Codec Pack All in 1  
HiAsm3 alpha  
XP Smoker

### МОДЫ:

Unreal Tournament 2004:  
Red Orchestra 2  
Дополнения для:  
Age of Mythology  
GTA: Vice City  
Far Cry  
Call of Duty  
F1 Challenge 99-02  
Half-Life  
Max Payne 2  
Neverwinter Nights  
Postal 2  
TrackMania

### БОНУС:

Скины для Winamp'a

### ГАЛЕРЕЯ:

Галерея к рубрике «Банзай!»  
Обои

### WIDESCREEN:

The Incredibles  
King Arthur  
Constantine

### ВИДЕО:

Driver 3  
El Matador  
Ground Control 2  
Guilty Gear Isuka  
Mech Assault 2  
Rome Total War  
The Sims 2  
PsiOps  
Видео с выставки E3

### КИБЕРСПОРТ:

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

### МУЗЫКА:

Beyond Divinity

### ДРАЙВЕРЫ:

Forceware 60.86 Windows 98/ME  
WHQL, Forceware 60.85 Windows  
2000/XP WHQL

действителен в течение 30 дней с момента первого прохода.

действителен в течение 30 дней с момента первого прохода.

действителен в течение 30 дней с момента первого прохода.

50	0037
СТОИМОСТЬ РУБЛЕЙ	№ Б

для проезда в Московском метрополитене

до конца поездки. Подделка проездных документов преследуется по закону.

# СОХРАНИ БИЛЕТ



Московском метрополитене



Просьба сохранить билет до конца поездки. Подделка проездных документов преследуется по закону.

14	10	50	0037
ДО	НЕ БОЛЕЕ ПЕЗДОВ	СТОИМОСТЬ РУБЛЕЙ	№ Б

Билет для проезда в Московском метрополитене

Просьба сохранить билет до конца поездки. Подделка проездных документов преследуется по закону.

## слушай

# 102.5 fm

ПЕРВОЕ ПОПУЛЯРНОЕ РАДИО

# Попс-Са

## ПОЛУЧАЙ ПРИЗЫ!

от центра мобильной связи

**СВЯЗНОЙ**



Время прохода в метро, отмеченное на обратной стороне билета - твой пропуск в игру. С 1 по 31 мая слушай Попсу каждый день в 17.30, узнай, какие билеты играют сегодня, и если твое время прохода попадает в объявленный интервал - ты в игре.

### Спеши приехать за призами!





# редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

# СТРАНА ИГР

## ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

На 6 месяцев, начиная с \_\_\_\_\_

На 12 месяцев, начиная с \_\_\_\_\_

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

CD

DVD

(выбери комплектацию)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

индекс \_\_\_\_\_ город \_\_\_\_\_

улица, дом, квартира \_\_\_\_\_

телефон \_\_\_\_\_ подпись \_\_\_\_\_ сумма оплаты \_\_\_\_\_

### Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик \_\_\_\_\_

Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

с \_\_\_\_\_ 2004 г.

### Кассир

Подпись плательщика \_\_\_\_\_

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик \_\_\_\_\_

Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

с \_\_\_\_\_ 2004 г.

### Квитанция

### Кассир

Подпись плательщика \_\_\_\_\_

### ВНИМАНИЕ!

#### БЕСПЛАТНАЯ

Курьерская доставка по Москве

Хочешь получить журнал  
через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

### ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + 2 CD  
+ постер + наклейка»  
6 месяцев (12 номеров) – 960 рублей  
12 месяцев (24 номера) – 1920 рублей

«Страна Игр» + DVD  
+ 2 постера + 2 наклейки»  
6 месяцев (12 номеров) – 1320 рублей  
12 месяцев (24 номера) – 2640 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

или по электронной почте:  
subscribe\_si@gameland.ru

или по факсу: 924-9694  
(с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва,  
Дмитровский переулок, д 4,  
строение 2, ООО  
"Гейм Лэнд", с пометкой  
"Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать  
электронную почту или факс.

### ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после  
5-го числа текущего месяца,  
доставка начинается со  
следующего месяца

справки по электронной почте  
subscribe\_si@gameland.ru  
или по тел. (095) 935-7034




В случае отмены заказчиком произведенной  
подписки, деньги за подписку не возвращаются

Подписка для юридических лиц [www.interpochta.ru](http://www.interpochta.ru)

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: [inter-post@sovintel.ru](mailto:inter-post@sovintel.ru)

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: [kpp@sovintel.ru](mailto:kpp@sovintel.ru)

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

-  **Правильный объем**  
**208 страниц**
-  **Правильная комплектация**  
**3 CD или DVD**
-  **Правильная цена**

# 110 РУБЛЕЙ

Никакого мусора и невнятных тем, настоящий геймерский рай  
**ТОЛЬКО РС ИГРЫ**

- «В тылу врага» – правильные стратегии про Вторую мировую делают только в России.
- Эксклюзивная рецензия на одну из таких правильных игр!
- Месяц хороших игр – сразу три игры месяца: «Периметр», Manhunt, Hitman Contracts! Каждая из них достойна твоего внимания.
- Еще больше конкурсов и розыгрышей! Собираешься апгрейдить компьютер? Не торопись, «PC ИГРЫ» помогут сэкономить. Масса призов – только у нас.



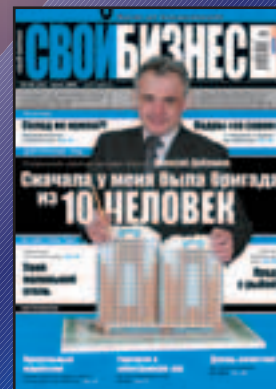
**в продаже с 23 июня**

## ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР – ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

*(game)land*

2004  
GameLand  
ОСНОВАНА В 1992

ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ



SAMSUNG



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР  
ОЛИМПИЙСКОГО КОМИТЕТА РОССИИ

ЛУЧШИЙ РАБОТНИК МЕСЯЦА



SCX-4216F



## Многофункциональное печатное устройство SCX-4216F

SCX-4216F печатает, копирует, сканирует, отправляет факсы. Работает без выходных и без перерыва. Экономит не только электроэнергию, тонер, бумагу, но и место. Вы не удивитесь, когда заметите, что SCX-4216F месяц за месяцем работает лучше всех в Вашем офисе.

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. [www.samsung.ru](http://www.samsung.ru).  
Товар сертифицирован.

СТРАНА  
NTP

# WARLORDS BATTLECRY III



Akela



ENLIGHT



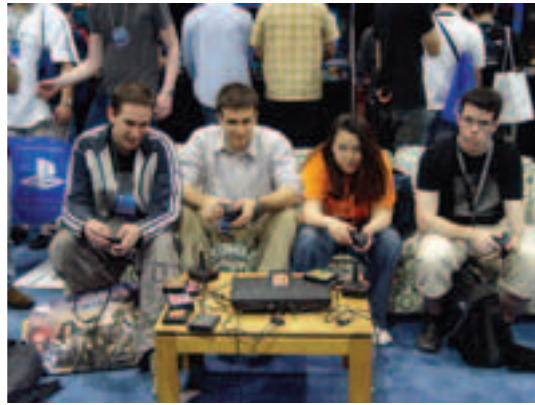
Infinite Interactive

СТРАНА  
ИГР



# FINAL FANTASY XII<sup>®</sup>

SQUARE ENIX



Приставка Odyssey компании Magnavox вышла на рынок США в мае 1972 года



Channel F фирмы Fairchild (1976), первая программируемая консоль.



Super Nintendo Entertainment System (SNES), американский вариант (1991 г.)



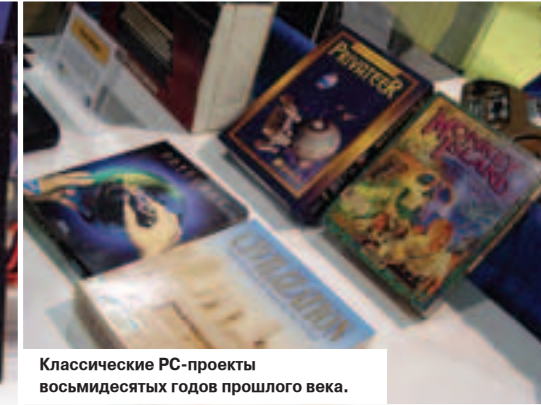
Консоль Emerson Arcadia 2001 (1982 г.) от Emerson Radio Corp.



Так незамысловато выглядят легендарные Space Invaders для Atari 2600.



Карtridge для 16-битной Super Nintendo (американские версии)



Классические PC-проекты восьмидесятых годов прошлого века.



Приставка ColecoVision и подборка различных игр для нее.



На Intellivision II вышло немало спортивных симуляторов.



Atari 5200 увидела свет в 1982 году, но вскоре уступила в борьбе с NES.



Так называемая Brown Box – прототип Odyssey, созданный Р.Баером в 1969 г.



16-битная консоль TurboGrafx-16 от компании NEC (1989 г.)



32-битная Nintendo Virtual Boy (1995), первая консоль со стереографикой.



Конно-спортивная игра Stampede (1982 г.) для Atari 2600.



Telstar Arcade (1976 г.) от Coleco была довольно популярным аппаратом.



На Intellivision II вышло немало спортивных симуляторов.



Так называемая Brown Box – прототип Odyssey, созданный Р.Баером в 1969 г.



CD с американскими версиями игр для 32-битной Sega CD (1992-1994 г.)



32-битная Nintendo Virtual Boy (1995), первая консоль со стереографикой.



Конно-спортивная игра Stampede (1982 г.) для Atari 2600.



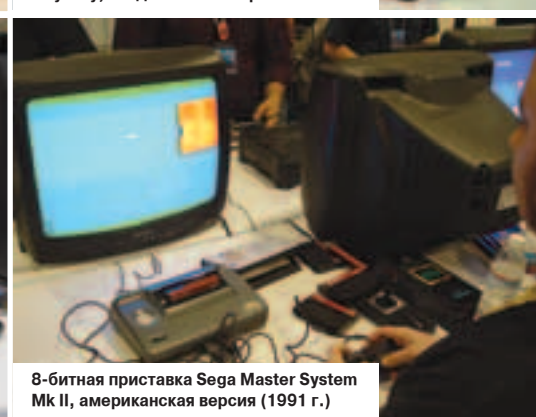
Трехдвойной дискетод для Commodore Amiga (1987 г.)



Ужастик Splatterhouse для 16-битной TurboGrafx-16.



8-битная приставка Sega Master System Mk II, американская версия (1991 г.)



16-битная Sega Genesis (1989 г.), американская версия 1993 года.



32-битная «надстройка» над Genesis, Sega CD (1992 г.)



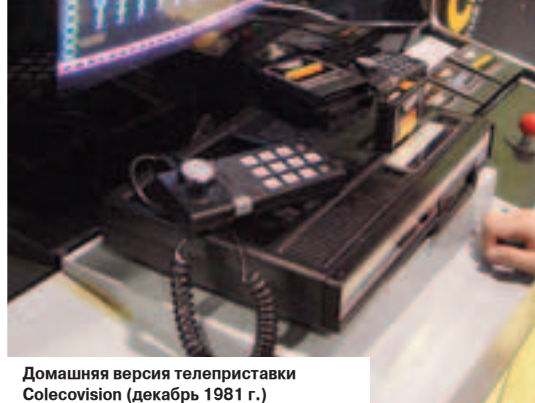
64-битная консоль Atari Jaguar (1994 г.) и ее многокнопочный джойпад



Модем для сетевого сервиса Sega Channel (1995 г.)



Игра Jungle Hunt для консоли Atari 5200 Supersystem (1982 г.)



CD с американскими версиями игр для 32-битной Sega Saturn (1994 г.)



16-битная Sega Genesis (1989 г.), американская версия 1993 года.



32-битная «надстройка» над Genesis, Sega CD (1992 г.)



64-битная консоль Atari Jaguar (1994 г.) и ее многокнопочный джойпад



Модем для сетевого сервиса Sega Channel (1995 г.)



32-битная «надстройка» над Genesis, Sega 32X (1995 г.)



Телеприставка Intellivision II компании Mattel (1983 г.)



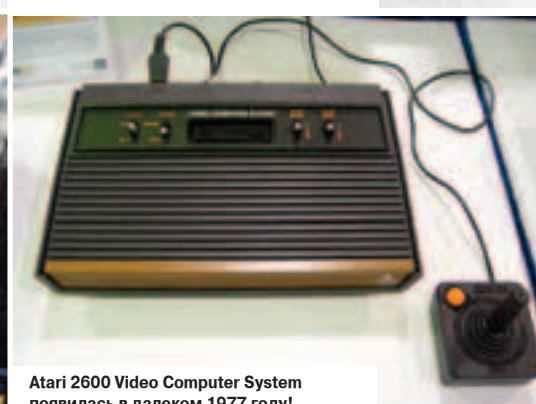
Знаменитая Bally Astrocade, игры и даже коробка для нее!



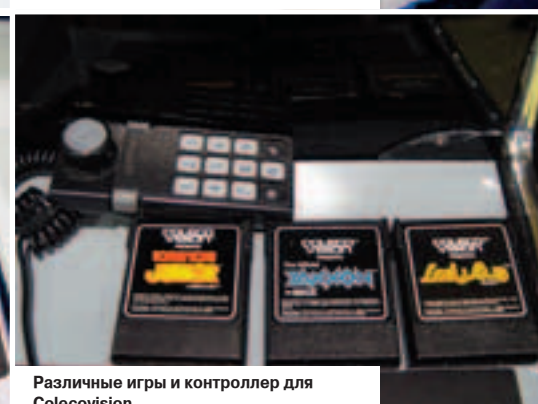
CD с американскими версиями игр для 32-битной Sega Saturn (1994 г.)



Консоль Vectrex от компании General Consumer Electronics (1982 г.)



Atari 2600 Video Computer System появилась в далеком 1977 году!



Различные игры и контроллер для Colecovision.



Великолепно сохранившаяся Atari 2600 (1977 г.) с панелями «под дерево»!



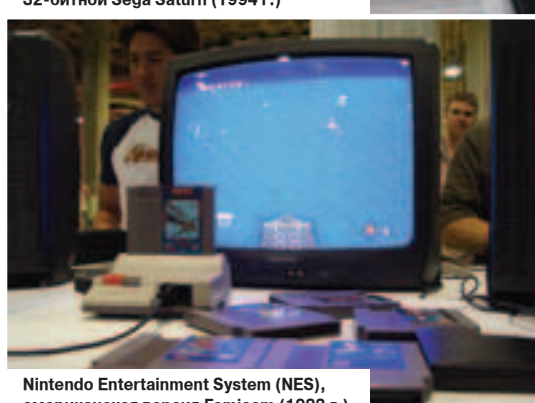
Телеприставка Intellivision II компании Mattel (1983 г.)



Знаменитая Bally Astrocade, игры и даже коробка для нее!



Знаменитая Bally Astrocade, игры и даже коробка для нее!



Nintendo Entertainment System (NES), американская версия Famicom (1983 г.)



Консоль Vectrex от компании General Consumer Electronics (1982 г.)



Аркадный автомат на базе домашней консоли Colecovision (1981 г.)



Bally Home Library Computer (1977 г.) послужила основой для Astrocade.



Великолепно сохранившаяся Atari 2600 (1977 г.) с панелями «под дерево»!



Великолепно сохранившаяся Atari 2600 (1977 г.) с панелями «под дерево»!



Великолепно сохранившаяся Atari 2600 (1977 г.) с панелями «под дерево»!



Великолепно сохранившаяся Atari 2600 (1977 г.) с панелями «под дерево»!

# РЕТРО-ПОСТЕР 1

В рамках E3 2004 прошла выставка Classic Gaming Expo, где были представлены сотни, без преувеличения, исторических экспонатов, позволяющих проследить развитие игровой индустрии с конца шестидесятых годов прошлого века и до наших дней. Сегодня мы публикуем фотографии легендарных приставок, в следующем вы увидите игровые автоматы и компьютеры. Фотографии – Валерий «А.Купер» Корнеев

# СТРАНА ИГР

# CITY OF HEROES

СТРАНА  
NTP





ИЮНЬ 2004

#12 | 165

FINAL FANTASY XII

|| KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

|| FRONT MISSION 4

|| THE MOVIES

|| WARLORDS BATTLECRY 3

|| RALLISPORT CHALLENGE 2

||

||

ОТПРАВНИК