



**DOOM 3  
MULTIPLAYER**  
МЫСЛИ ПОЛОСАТОГО



**SOUL  
CALIBUR II**  
РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА «СИ»

ISSN 1609-1035 (game)land



9 771609 103003 17

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

# СТРАНА ИГР

**#17(170)**  
сентябрь 2004

## JUICED

СТР. 36  
КРУТАЯ ТАЧКА  
СВОИМИ РУКАМИ

## WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

СТР. 30  
МОГУЧИЙ УДАР «БОЕВОГО МОЛОТА»

## DOOM 3

СТР. 80  
ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА МАРСЕ?

## COLIN MCRAE RALLY 2005

СТР. 44  
РАЛЛИ ДЛЯ ЦЕНИТЕЛЕЙ

## METROID PRIME 2: ECHOES

СТР. 48  
НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ САМУС

## SILENT HILL 4: THE ROOM

СТР. 84  
МОЙ ДОМ – МОЯ ТЮРЬМА

## NEXUS

СТР. 42  
IMPERIUM GALACTICA  
ВОЗВРАЩАЕТСЯ

### ОБЗОРЫ

- DOOM 3
- SOLDNER: SECRET WARS
- SILENT HILL 4: THE ROOM
- WORLD WAR ZERO: IRON STORM
- ASTRO BOY: OMEGA FACTOR
- MARIO GOLF: ADVANCE TOUR
- UFC: SUDDEN IMPACT
- SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN
- GOBLIN COMMANDER
- CODENAME: PANZERS PHASE ONE
- NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER
- KIRBY & THE AMAZING MIRROR
- БЛИЦКРИГ: ПЫЛАЮЩИЙ ГОРИЗОНТ
- MARIO VS DONKEY KONG
- САБОТАЖ
- D-DAY
- DRAGON TALES: DRAGON ADVENTURES
- SPIDER-MAN 2 (N-GAGE)
- AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

## SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

СТР. 92  
ЛЕКАРСТВО ОТ ВИРУСА –  
ПУЛЯ В ЛОБ

МОЗГОДРОБИТЕЛЬНЫЙ БОЕВИК

# PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY

# Акелла

## SABOTAGE

# САБОТАЖ

### BREAK THE RULES!



Далекое будущее. Конфедерация и Империя ведут долгую и безрезультатную войну. Секретный агент Империи заброшен в столицу Конфедерации с диверсионной миссией. На определенном этапе он может перейти на сторону Конфедерации и начать сражаться против агентов Империи. Но встреча с тайной организацией повстанцев приведет к новым вопросам. Может быть, лишь они исповедуют идеалы добра, а Империя и Конфедерация - нет?..

- 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).



М. Видео

Розничная продажа в магазинах  
фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"

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



Акелла

# 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  
**Радиокомплект-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  
**Прага** 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



### ХИТ?!

**JUICED ПОЗВОЛИТ ВАМ ЗАРАБОТАТЬ РЕСПЕКТ СТРИТРЕЙСЕРОВ /36**

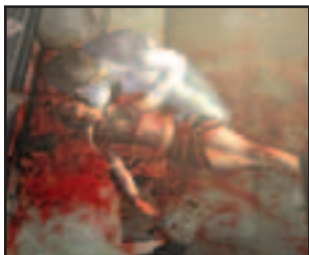
### ДЕМО-ТЕСТ

**COLIN MCRAE RALLY 2005 – СИКВЕЛ БЫСТРОГО ПРИГОТОВЛЕНИЯ /44**



### ТЕМА НОМЕРА

**ПАРАПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ БОЕВИК PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY ОЗНАМЕНОВАЛ СОБОЙ ВОЗРОЖДЕНИЕ MIDWAY /16**



### ОБЗОР

**SILENT HILL 4: THE ROOM ОБНАРУЖИТ ВСЕ ВАШИ ПОТАЕННЫЕ СТРАХИ /84**

### ОБЗОР

**CODENAME: PANZERS – ЛУЧШАЯ RTS ПО ВТОРОЙ МИРОВОЙ /96**



### СПЕЦ

**ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ОРИГИНАЛОВ ЛОКАЛИЗАЦИИ ИГР ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ С ПРИНЦИПИАЛЬНО ДРУГИМ МЕНТАЛИТЕТОМ? ВОСТОК ПРОТИВ ЗАПАДА /20**



### С наступившей осенью!

Возможно для многих осень – это лишь завершение летнего отдыха, всего светлого и теплого, что с ним связано. Скоро зарядят бесконечные дожди, а потом вообще холода начнутся. Но для настоящих геймеров осень означает совсем другое. Летом они отдыхали, набирались сил, лениво проглядывали редкие стоящие игры. Даже «СИ» немного похудела, чтобы соответствовать пляжному сезону. Но с приходом осени все резко меняется: один только список сентябрьских релизов чего стоит. Лету, конечно, можно сказать «спасибо» за Doom 3, Onimusha 3 и «В тылу врага», а вот, что ждет нас впереди: Half-Life 2, Halo 2, Metroid 2, Getaway 2, Prince of Persia 2 и другие сиквелы заслуженных предков. Например, на нашей следующей обложке – одна из самых захватывающих гонок, Burnout 3. Но даже выход многочисленных игр – это не главное событие золотой поры. В самом начале сентября пройдет сразу три игровых выставки в Лондоне: готовящаяся отдать концы ECTS, новоиспеченная и весьма перспективная Game Stars Live, организованная специально для простых геймеров, и профессиональная European Games Network. А завершит сентябрьские «праздники» великая Tokyo Game Show. Так что не стоит переживать о прошедшем лете, впереди невероятно бурная осень, покой нам только снится...

**М. РАЗУМНИН,  
ГЛАВРЕД «СТРАНЫ ИГР»**

### НОВОСТИ

- 04 Nintendo: Хороший старт в новом году
- 05 Вампириша-терминатрикс
- 08 Сталкер придет весной
- 11 Вот вам сиквел Shenmue!

### ТЕМА НОМЕРА

- 16 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

### СПЕЦ

- 20 Локализации игр
- 68 Чемпионат «СИ» по Soul Calibur II

### ХИТ?!

- 30 Warhammer 40.000: Dawn of War
- 36 Juiced

### ДЕМО-ТЕСТ

- 42 Nexus: The Jupiter Incident
- 44 Colin McRae Rally 2005
- 46 Medieval Lords: Build, Defend, Expand

### В РАЗРАБОТКЕ

- 48 Metroid Prime 2: Echoes
- 50 Койоты
- 52 Second Sight
- 54 Паркан 2
- 56 Timesplitters: Future Perfect
- 58 Tony Hawk's Underground 2
- 59 Midway: Naval Battles
- 60 Tom Clancy's Ghost Recon 2
- 62 Playboy: Mansion
- 64 Desperados 2: Cooper's Revenge
- 64 GTR: The Ultimate Racing Game
- 65 Первая мировая
- 65 Seal of Evil
- 66 Far Cry Instincts
- 66 Tron 2.0: Killer App
- 67 Shaman King: Power of Spirit
- 67 Blinx 2: Master of Time & Space

### ОБЗОР

- 78 Doom 3
- 82 Soldner: Secret Wars
- 84 Silent Hill 4: The Room
- 86 World War Zero: Iron Storm
- 88 Astro Boy: Omega Factor
- 89 Mario Golf: Advance Tour
- 90 UFC: Sudden Impact
- 92 Syphon Filter: Omega Strain
- 94 Goblin Commander
- 96 Codename: Panzers Phase One
- 98 Kirby & The Amazing Mirror
- 99 Naval Ops: Warship Gunner
- 100 Блицкриг: Пылающий горизонт
- 102 Mario vs Donkey Kong
- 104 Саботаж
- 106 D-Day
- 108 Dragon Tales: Dragon Adventures
- 108 Spider-man 2 (N-Gage)
- 109 Around the World in 80 Days

### ДАЙДЖЕСТ

- 110 Обзор русскоязычных релизов

### PlayMobile

- 112 Игры для мобильных телефонов

### КИБЕРСПОРТ

- 116 Репортаж с CPL Summer 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>	
Codename: Panzers	
Phase One	96
Colin McRae	
Rally 2005	44
D-Day	106
Desperados 2:	
Cooper's Revenge	64
Doom 3	78, 128
Juiced	36
Medieval Lords: Build, Defend, Expand	46
Midway: Naval Battles	59
Nexus: The Jupiter Incident	42
Playboy: Mansion	62
Seal of Evil	65
Silent Hill 4: The Room	84
Soldner: Secret Wars	82
Tom Clancy's Ghost Recon 2	60
Tony Hawk's Underground 2	58
Warhammer 40.000: Dawn of War	30
Блицкриг: Пылающий горизонт	100
Зевс:	
Повелитель Олимпа	110
Кайоты	50
Ларри VII: Секс под парусом	110
Оковы Судьбы	111
Паркан 2	54
Первая мировая	64
Робокон	111
Саботаж	104
Сибирь 2	110
Удар Молнии	111
<b>PS2</b>	
Colin McRae Rally 2005	44
Far Cry Instincts	66
Goblin Commander: Unleash the Horde	94
Juiced	36
Midway	63
Naval Ops: Warship Gunner	99
Playboy: Mansion	62
Psi-Ops: The Mindgate	16
Conspiracy	52
Second Sight	52
Silent Hill 4: The Room	84
Syphon Filter: Omega Strain	92
Timesplitters: Future Perfect	56
Tom Clancy's Ghost Recon 2	60
Tony Hawk's Underground 2	58
UFC: Sudden Impact	90
World War Zero: Iron Storm	86
<b>GC</b>	
Metroid Prime 2: Echoes	48
Second Sight	52
Timesplitters: Future Perfect	56
Tom Clancy's Ghost Recon 2	60
Tony Hawk's Underground 2	58
<b>Xbox</b>	
Blinx 2: Master of Time & Space	67
Colin McRae Rally 2005	44
Doom III	78
Far Cry Instincts	66
Juiced	36
Midway	63
Playboy: Mansion	62
Psi-Ops: The Mindgate	16
Conspiracy	52
Second Sight	52
Silent Hill 4: The Room	84
Timesplitters: Future Perfect	56
Tom Clancy's Ghost Recon 2	60
Tony Hawk's Underground 2	58
<b>GBA</b>	
Around the World in 80 Days	109
Astro Boy:	
Omega Factor	88
Dragon Tales:	
Dragon Adventures	108
Kirby & The Amazing Mirror	98
Mario Golf: Advance Tour	89
Mario vs Donkey Kong	102
Tron 2.0: Killer App	66
<b>N-Gage</b>	
Spider-Man 2	108



**ХИТ**

**ПОЖАЛУЙ, ИДЕАЛЬНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ВСЕЛЕННОЙ «БОЕВОГО МОЛОТА».** WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – НОВАЯ РЕВОЛЮЦИОННАЯ RTS ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HOMEWORLD! /30

**ПОСТЕРЫ**



**ПОСТЕРЫ:**

- JUICED
- WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR



**БОНУС-ПОСТЕРЫ:**

- PSI-OPS: THE MINDGATE
- SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

**НА ОБЛОЖКЕ:** Ник Скраер и его боевая подруга из Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy.

117	Новости CPL World Tour
118	Результаты WCG Ukraine
119	Интервью с призером WCG RP

**ОНЛАЙН**

120	Новости Сети
122	Самое правильное ТВ
123	Уголок новичка
124	Новости консольного Рунета

**ТАКТИКА & КОДЫ**

126	Коды
128	Doom 3: мультиплеер

**ЖЕЛЕЗО**

132	Новости
134	Методы подключения к Интернету

**ТЕРРИТОРИЯ «СИ»**

138	Банзай!
142	Петро: Atari Lynx
148	Widescreen
150	Bookshelf
152	Обратная связь
156	Содержание диска

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

02 ОБЛОЖКА «АКЕЛЛА»	28-29	EXCIMER	83	«МДМ-КИНО»	151	РАДИО «УЛЬТРА»
03 ОБЛОЖКА «ДИНА ВИКТОРИЯ»	33	SOFTCLUB	107, 109, 117, 123, 153	E-SHOP	154	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»
04 ОБЛОЖКА «АКЕЛЛА»	35, 57, 63, 75, 91, 101	«РУССОБИТ-М»	119	ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»	155	«ЯНДЕКС»
01	«ТЕХНОТРЕЙД»	«БУКА»	125	ЖУРНАЛ MS	157	ЖУРНАЛ «DVD ЭКСПЕРТ»
05, 12, 13, 14, 15	«АКЕЛЛА»	БИОКЕЙ	127	ЖУРНАЛ «НЕОН»	158	ЖУРНАЛ CGW РОССИЯ
07, 61, 77, 95, 103, 131, 145	«1С»	SAMSUNG	129	ЖУРНАЛ «DVD ГИД»	159	MTV
23	X-RING	SMX	133	ЖУРНАЛ «ЖЕЛЕЗО»	160	ЖУРНАЛ ONBOARD
25	ИДДК	«НОВЫЙ ДИСК»	141	NETLAND		
27 «ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО»	65, 67, 69	SOLVO TELECOM	146	ПОДПИСКА «СИ»		

**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.

**№17 (170) сентябрь 2004**  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

**РЕДАКЦИЯ**

Михаил Разумкин <a href="mailto:razum@gameland.ru">razum@gameland.ru</a>	главный редактор
Алексей Ларичкин <a href="mailto:chikitos@gameland.ru">chikitos@gameland.ru</a>	редактор
Валерий Корнеев <a href="mailto:valkom@gameland.ru">valkom@gameland.ru</a>	редактор
Константин Говорун <a href="mailto:wren@gameland.ru">wren@gameland.ru</a>	редактор
Роман Тарасенко <a href="mailto:polosatv@gameland.ru">polosatv@gameland.ru</a>	редактор
Сергей Долинский <a href="mailto:dolser@gameland.ru">dolser@gameland.ru</a>	редактор «Онлайн»
Максим Баканович <a href="mailto:baxx@gameland.ru">baxx@gameland.ru</a>	PR-менеджер
Юлия Соболева <a href="mailto:soboleva@gameland.ru">soboleva@gameland.ru</a>	лит.редактор/корректор

**DVD/CD**

Юрий Воронов <a href="mailto:voron@gameland.ru">voron@gameland.ru</a>	главный редактор
Илья Викторов <a href="mailto:orange@gameland.ru">orange@gameland.ru</a>	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 <a href="mailto:alik@gameland.ru">alik@gameland.ru</a>	арт-директор
Леонид Андруцкий <a href="mailto:leonid@gameland.ru">leonid@gameland.ru</a>	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 <a href="mailto:alvona@gameland.ru">alvona@gameland.ru</a>	руководитель отдела
Константин Говорун <a href="mailto:wren@gameland.ru">wren@gameland.ru</a>	редактор
Иван Солякин <a href="mailto:ivan@gameland.ru">ivan@gameland.ru</a>	WEB-master

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

Игорь Пискунов <a href="mailto:igor@gameland.ru">igor@gameland.ru</a>	руководитель отдела
Максим Соболев <a href="mailto:sobolev@gameland.ru">sobolev@gameland.ru</a>	менеджер по работе с игровыми издательствами
Ольга Басова <a href="mailto:olga@gameland.ru">olga@gameland.ru</a>	менеджер
Виктория Крымова <a href="mailto:vika@gameland.ru">vika@gameland.ru</a>	менеджер
Ольга Емельянцева <a href="mailto:olgaem@gameland.ru">olgaem@gameland.ru</a>	менеджер
Телефоны:	(095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ**

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

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

Самвел Анташян <a href="mailto:samvel@gameland.ru">samvel@gameland.ru</a>	редактор
Ерванд Мовсисян <a href="mailto:ervand@gameland.ru">ervand@gameland.ru</a>	редактор

**ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ**

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a>	директор
Борис Скворцов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>	финансовый директор
Юрий Поморцев <a href="mailto:yuri@gameland.ru">yuri@gameland.ru</a>	издатель

**PUBLISHER**

Game Land Company	publisher
Dmitri Agarunov <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a>	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**

Материал «Петро: Atari Lynx» (стр. 142) сдублирован из журнала GamesTM. (c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House, St Peter's Road, Bournemouth BH1 2JS, UK. Тел.: +44 1202 200 205.

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.

## КОРОТКО

► **SONY СООБЩАЕТ** о том, что к концу 2004 года в Южной Корее будет продано около 1 млн. PlayStation 2 (численность населения страны составляет 47 млн. человек). Цифра не кажется очень большой, если учесть, что приставка продается там с декабря 2001 года. Однако не будем забывать, что до недавних пор в этой стране играли исключительно на PC.

► **РАЗРАБОТЧИКИ** из Starbreeze Studios, выпустившие нашумевший хит The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, подписали договор с не названным пока американским издателем о создании нового проекта для консолей следующего поколения. Уже сейчас известно, что бюджет игры будет больше, чем у The Chronicles of Riddick.

► **MIDWAY ОБЪЯВИЛА** о работе над седьмой частью Mortal Kombat, которая выйдет на PlayStation 3, Xbox Next и некоей портативной платформе. Square Enix проводит опрос среди японских геймеров. Издателя интересует, какие из хитов прошлых лет игроки хотели бы увидеть на Nintendo DS. В списке на карточке опроса значатся Final Fantasy 3, 4, 5, 6, сериалы SaGa, Front Mission, Chrono Trigger и Legend of Mana.

► **ТОВИ ГАРД (TOBY GARD)**, один из «отцов» Tomb Raider, в свое время покинувший Core Design, примет участие в разработке новой части сериала в составе команды Crystal Dynamics.

► **ELECTRONIC ARTS СЧИТАЕТ**, что ближе к Рождеству производители консолей могут снизить цену на приставки в Европе.

## PS3 БУДЕТ ЧИТАТЬ ДИСКИ BLU-RAY

Sony официально объявила о том, что игры для PlayStation 3 будут выпускаться на дисках Blu-Ray. Для конечных потребителей главное их преимущество – большая емкость. Стандартный однослойный Blu-Ray диск вмещает 27 Гбайт данных (хотя Sony собирается использовать диски емкостью 23 Гбайт). Пока, правда, сложно представить, что разработчики будут делать настолько большие игры. Можно по пальцам пересчитать проекты, которым

стандартных 4.7 Гбайт на однослойном DVD оказалось недостаточно. Но не исключено, что именно с появлением новой технологии компании начнут создавать игры чуть иначе.

PlayStation 3 сможет читать и обычные DVD. То есть игры для PS2 и фильмы в DVD-формате на ней запускаться будут. Однако Sony надеется, что ей удастся подтолкнуть киноиндустрию к переходу на стандарт Blu-Ray. ■



## NINTENDO: ХОРОШИЙ СТАРТ В НОВОМ ГОДУ

Чистая прибыль Nintendo за первый квартал текущего финансового года составила \$205 млн., что почти вдвое превышает прошлогодний показатель за аналогичный период. За три месяца Nintendo поставила в магазины 650 тыс. GameCube и 2.3 млн. GBA. Доход от продажи «железа» снизился на 13%, зато игры продавались значительно лучше. Всего от компании поступило в продажу 7.4 млн. коробок (в прошлом году – 6.2 млн.).

Nintendo также удалось уменьшить затраты на производство консолей. За последний год они снизились на 21%. А благодаря снижению курса йены, активы компании, выраженные в долларах и евро, стали относительно дороже. Все это, а также скорый запуск Nintendo DS, дает компании повод для оптимистичных прогнозов. Nintendo считает, что суммарная прибыль за все четыре квартала будет вдвое выше, чем в прошлом году. ■

## КОРОТКО

► **CHAMPIONSHIP MANAGER 5** появится на PlayStation 2 и Xbox в начале следующего года, вскоре после выхода PC-версии.

► **SARCOM ПОДТВЕРДИЛА**, что Resident Evil 4, разрабатываемый эксклюзивно для GameCube, не поступит в продажу в этом году. Новая официальная дата выхода игры – 11 января 2005 года.

► **UBISOFT ОБЪЯВИЛА О TOM**, что поставила в магазины по всему миру 2.7 млн. копий Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

## EPIC УХОДИТ ОТ ATARI К MIDWAY

Epic Games подписала соглашение с Midway, согласно которому последняя получает право на издание трех игр по лицензии Unreal. Первой из них станет Unreal Championship 2 для Xbox. Напомним, до этого момента издателем игр из сериала Unreal была Atari. Представители компании заверяют, что решение прекратить их сотрудничество с Epic Games было взаимным, однако на этот счет есть некоторые сомнения, так как Atari очень многое теряет от того, что партнером Epic Games теперь будет Midway. Не исключено, что на выбор сотрудниками Epic Games нового издателя повлиял тот факт, что Midway с недавних пор фактически принадлежит главе Viacom Самнеру Редстоуну. ■



## XBOX NEXT НЕ ВЫЙДЕТ В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ?

«Новый Xbox не появится в следующем году», – заявил представитель Microsoft Стив Боллмер (Steve Ballmer) на проводимом компанией собрании финансовых аналитиков. Хотя это заявление и носит статус официального, ясности оно не прибавило, а лишь породило новые слухи. Вопрос в том, как именно понимать слова Боллмера. Совсем не факт, что

он говорил о календарном годе. Учитывая, кому были адресованы его слова, можно предположить, что речь шла скорее о годе финансовом, который для Microsoft заканчивается в марте 2005 года. Возможно также, что Боллмер имел в виду, что Xbox Next не появится в течение ближайших 12 месяцев (его выступление состоялось в июле). И в том, и в другом слу-

чае мы имеем полное право по-прежнему считать, что консоль поступит в продажу в конце календарного 2005 года. Это подтверждают и представители некоторых крупных издательств, которые заявили, что не получили никакой новой информации от Microsoft и по-прежнему готовят ланч-тайтлы к релизу в конце следующего года. ■

## ВАМПИРША-ТЕРМИНАТРИКС

Известный трэшмейкер Уве Болл заполучил на главную роль в киноадаптации BloodRayne не кого иного, как Кристанну Локен, известную по роли Т-Х в блокбастере Terminator 3: Rise of the Machines. Роль могущественного вампира Кагана, а по совместительству – папаши главной героини сыграет обладатель «Оскара» Бен Кингсли. Также рассматривается участие актрисы Мишель Родригес, известной по Resident Evil. Над сюжетом уже трудится Гинева Тернер, автор сценария American Psycho. Таким образом, если художник по костюмам сохранит оригинальные наряды компьютерной BloodRayne, можно предположить, что на этот раз герр Болл сделает таки интересный фильм. Однако его предыдущая работа по мотивам игры, The House of the Dead, была уж очень плоха. ■



## ATARI ВСЕ ЕЩЕ НАДЕЕТСЯ НА DRIV3R

По итогам первого квартала финансового года, доход и прибыль Atari значительно снизились и составили \$110.3 млн. и \$12.1 млн. соответственно. В прошлом году аналогичные показатели равнялись \$151.4 млн. и \$23.8 млн. Однако Atari надеется, что ситуация выправится во втором квартале, так как в нем будут учитываться продажи довольно успешных Transformers, Duel Masters: Sempai Legends, Shadow Ops: Red Mercury и, конечно же, Driv3r. Представители компании сообщили, что к настоящему моменту продано около половины поставленных в магазины копий Driv3r (на момент выхода игры Atari отгрузила на склады 2.5 млн. коробок). ■



Driv3r.



Transformers Armada: Prelude to Energon.



Shadow Ops: Red Mercury.



Duel Masters: Sempai Legends.

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 Чужака еще два дня – субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов

оружия ему предстоит убить всех тех, кого он не успел прикончить за полную 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 мече-бумеранг, струбцанное противоядием пиво и возвращающееся в руки владельца.

www.akella.com

© 2004 "Akella"  
© 2004 "Strategy First Software"  
Все права защищены  
Незаконное копирование преследуется  
Игры с доставкой: www.sdfgames.ru  
Tel: +380(0)44 200 30 00  
E-mail: support@akella.com  
Отдел продаж: (095) 963-4414  
представитель на Украине: "МультиТренд"  
www.multitrade.com.ua

COIOZ

И. Бигос

Акелла

## КОРОТКО

► **SONY ПОДТВЕРДИЛА**, что сиквел Iso находится в разработке. Подробности о новом проекте должны стать известны в ближайшем будущем.

► **РЕПИЗ MEDAL OF HONOR:** Pacific Assault перенесен на ноябрь. О причинах решения не сообщается.

► **КОРЕЙСКАЯ КОМПАНИЯ** Webzen подписала известного композитора Ховарда Шора работать над музыкой к MMORPG Sun: Soul of the Ultimate Nation. Помимо прочего, Шор известен тремя «Оскарами» за музыку к фильмам Lord of the Rings.

► **ТОБИ ГАРД, БЫВШИЙ** сотрудник Eidos Interactive, вместе с Полом Дугласом придумавший Лару Крофт, возвращается к почти родным пенатам, а именно, в принадлежащую Eidos студию Crystal Dynamics. В ближайших творческих планах Тоби – работа над седьмой частью Tomb Raider.

► **HIP INTERACTIVE** приобрела студию Arush Entertainment, а заодно и права на все ее игры, в том числе и находящийся в разработке Playboy: The Mansion.

► **BROTHERS IN ARMS OT UBISOFT**, представляющий собой шутер на тему Второй мировой, не выйдет в к Рождеству, как это планировалось ранее. Теперь ожидается, что игра поступит в продажу только в начале 2005 года.

## БИЛЛА ГЕЙТСА ИНТЕРЕСУЕТ ПОКУПКА NINTENDO

Глава Microsoft, Билл Гейтс (Bill Gates), в интервью немецкому журналу WirtschaftsWoche заявил о своей готовности купить Nintendo, если Хироси Ямаучи (Hiroshi Yamauchi), до сих пор являющийся крупнейшим акционером компании, захочет продать свой пакет акций. Разумеется, это не значит, что Microsoft ведет переговоры о поглощении. И пока слова Гейтса нужно рассматривать лишь как декларацию о намерениях (Microsoft уже не в первый раз говорит о желании купить Nintendo). Хотя сейчас дела у Nintendo идут и не блестяще, все-таки компания остается прибыльной и смена собственника ей вряд ли требуется. Но главная причина, делающая поглощение практически невозможным даже в будущем, – особенности японского менталитета. Мы уже не раз видели, как бывшие конкуренты объединялись, чтобы укрепить позиции на рынке (достаточно вспомнить Square Enix и Sega Sammy Holdings), однако всегда речь шла о слиянии двух японских компаний. В Японии чрезвычайно редки случаи, когда крупнейшим акционером становится иностранный (тем более, западный) инвестор. Хотя Microsoft известна своим умением ломать стереотипы. ■



## \$48 МЛН. ЗА CRITERION

Electronic Arts объявила о покупке британской студии Criterion. Это дает EA не только право на использование торговых марок Burnout и Black, но и делает компанию обладателем технологии RenderWare, являющейся одной из самых популярных среди разработчиков на сегодняшний день. Electronic Arts сообщила, что не собирается отказывать соискателям в праве на лицензирование технологии. Но если раньше им приходилось иметь дело с независимой и сравнительно небольшой компанией, то теперь

они будут вынуждены платить деньги одному из своих главных конкурентов (сложно найти такую игровую компанию, для которой Electronic Arts не являлась бы одним из главных конкурентов). Кроме того, купив Criterion, EA обеспечила себе и сравнительно безболезненный переход на консоли нового поколения, так как специалисты британской компании давно уже успешно работают над RenderWare4 – технологией, созданной специально для новых приставок. И за все это Electronic Arts заплатила всего \$48 млн. ■

## КОРОТКО

► **ATARI И BOWARE** назвали общественности разработчика Neverwinter Nights 2. Им стала студия Obsidian Entertainment, уже трудящаяся в поте лица над сиквелом к Star Wars: Knights of the Old Republic.

► **ПАРИЖСКАЯ КОМПАНИЯ NEVRAX** объявила, что музыкой к The Saga of Ryzom будет заниматься бывший сотрудник Funcom Бьорн Арве Лагим. В послужном списке гетра Лагима гордо числятся треки к The Longest Journey и Anarchy Online.

► **SEGA OF EUROPE** будет издавать градостроительную игру Immortal Cities: Children of the Nile. Однако на территории Северной Америки этим займется разработчик – Myelin Entertainment.

## ПСИХОНАВТИКА ПО ШАФЕРУ

Компания Majesco выпустит в следующем году квест Psychonauts, разрабатываемый студией Double Fine. Студию возглавляет культовый персонаж по имени Тим Шафер, ответственный за гениальные Full Throttle и Grim Fandango. По поводу сотрудничества с Majesco Тим заявил буквально сле-

дующее: «Вместе мы собираемся сделать то, что в полном соответствии с принятыми обычаями будет названо лучшей игрой всех времен, и я считаю, что это клево». Сюжет игры повествует о рекруте-психонавте по имени Раз, который расследует похищение инопланетянами своих учеников. Для успешного ре-

шения задачи Разу и, соответственно, игроку придется побродить, ни много ни мало, по мозгам разнообразных персонажей игры, что на наш взгляд должно несомненно порадовать всех поклонников кинофильмов Being John Malkovich и Eternal Sunshine of the Spotless Mind. ■





# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1C МУЛЬТИМЕДИА

На территории нашей компании  
и дочерней компании  
в городе 1С Мультимедиа  
информатика в формате 1С-1  
122004, Москва, ул. 84,  
д. Селезневская, 31,  
Тел.: (095) 737-82-87,  
Факс: (095) 801-04-07  
http://1c.ru, http://games.1c.ru

В ваших руках – десятки моделей управляемой техники: танки, пушки, самолеты, катера, лодки.

Бункер – не единственный шанс укрыться от огня. Слабости имеют все – валун, кусок железа, тело вашего товарища...

Восточный бой – лишь один из вариантов прохождения миссии. Все можно было, например, тихо вырезать ножом.



Восточная физика, каждый взрыв – правильный взрыв, каждый выстрел – правильный выстрел.

Бойцы обучены плавать, бегать, стрелять, метать гранаты и ножи, скрываться в ночной тишине и утратить толчку, как настоящие бойцы.

Изучение карты, всех ее особенностей и нюансов, укажет опытному танкисту верное направление для рейдства.

## В тылу



<http://games.1c.ru/outfront>

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2004 Компания Best Way. Все права защищены.

## EIDOS ВСЕ-ТАКИ ВЕДЕТ ПЕРЕГОВОРЫ О СЛИЯНИИ

Представители Eidos, которые несколько недель подряд опровергали все слухи о том, что компания ведет переговоры о слиянии, все-таки подтвердили, что переговоры такие действительно идут. Дело в том, что в начале августа цена акций компании выросла на 11% за один день. Очевидно, так рынок отреагировал на некую недоступную в тот момент прессе информацию. После этого в Eidos решили, что шло в мешке все равно не утаишь. Реакция инвесторов вполне понятна: положение Eidos сейчас довольно шаткое, и если компанию купит какое-нибудь крупное издательство, акционеры от этого только выиграют. Европейские газеты среди возможных покупателей называют Ubisoft, Activision и Electronic Arts. ■



ACTIVISION®

eidos



## НЕОЖИДАННЫЕ ИТОГИ ПЕРВОГО КВАРТАЛА ДЛЯ SONY

Чистая прибыль Sony Corporation за первый квартал финансового года составила \$210 млн., что превышает прошлогодний показатель в 21 раз! Аналитики ожидали, что прибыль компании не превысит \$36 млн. Однако далеко не столь

хорошо дела идут у игрового подразделения. Деятельность Sony Computer Entertainment принесла убыток в размере \$26 млн., несмотря на то, что за три месяца Sony поставила в магазины 38 млн. коробок с играми (в прошлом году эта

цифра составила 31 млн.). Главная причина неудовлетворительного финансового результата – падение объема продаж PlayStation 2. За первый квартал в магазины поступило всего 710 тыс. приставок (в прошлом году – 2,65 млн.). Анали-

тики же считают, что спрос упал не настолько сильно, насколько можно судить по этим цифрам. Малый объем поставок объясняется еще и технологическими сложностями. В частности, недостаточным количеством консолей на складах. ■

### КОРОТКО

► **ТЕСМО** займется изданием в Японии GunGriffon Allied Strike для Xbox, свежего сиквела популярного симулятора боевых роботов от GameArts. Игра будет поддерживать сервис Xbox Live.

► **УДАПОСЬ ПРОДАТЬ** целых 2,7 млн. копий игр серии Famicom Mini, портов хитов с NES на GBA. На Западе она известна как Classic NES Series. Nintendo ликует и готовит к релизу следующую подборку проектов этой серии.

► **ОТПОЖЕН РЕПИЗ** Cowboy Bebop. В США игра должна была поступить в продажу в октябре, однако это произойдет лишь в начале 2005 года.

► **ХОДЯТ СПУХИ** о том, что Sony работает над сиквелом ужастика Forbidden Siren.

► **SQUARE ENIX EUROPE** подтвердила, что собирается издавать Final Fantasy I & II в Европе. Это сборник из двух римейков первых частей Final Fantasy, отличающихся улучшенной графикой и наличием новых сюжетных сценок и элементов геймплея.

► **MIST WALKER**, новая студия Хиرونубу Сакагути, работает над двумя новыми RPG.

## СТАЛКЕР ПРИДЕТ ВЕСНОЙ

Компания THQ объявила об итогах своей работы за первый квартал 2004 финансового года, которые оказались не слишком радостными. По сравнению с аналогичным периодом 2003 финансового года, итоговые убытки увеличились на целых \$300000 и составили \$3,9 миллиона. Общая сумма продаж также снизилась с \$98,1 до \$88,2 миллионов. Но главная новость из офиса THQ касается очередного переноса релиза S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. В

этот раз – на первый квартал следующего года. Брайан Фаррел заявил, что игра отложена исключительно по причинам стратегического характера, – этой осенью основная масса игроков будет испытывать на прочность в первую очередь Doom 3 и Halo 2. А вот январь-март 2005 года окажется «единственно верным» временным отрезком для релиза как S.T.A.L.K.E.R., так и еще двух продуктов THQ – Destroy All Humans и The Punisher (обе – для PS2 и Xbox). ■

## ЯПОНСКИЕ ГЕЙМЕРЫ ИСПОРТИЛИСЬ

Computer Entertainment Supplier's Association опубликовала отчет, из которого видно, что за последний год доходы японских игровых компаний заметно сократились. Объем продаж «железа» в 2003 году снизился с \$1,27 млрд. до \$1,07 млрд. Но это во многом можно объяснить тем, что жизненный цикл консолей нынешнего поколения подходит к концу. Более тревожным является падение доходов, получаемых от продажи игр: они упали с \$2,26 млрд. до \$2,09 млрд. Интереснее всего, что сокращение объема продаж происходит на фоне роста числа геймеров. В 2002 году активных покупателей игр в Японии было 23,6 млн., в 2003 – уже 34 млн. Аналитики считают, что одна

из причин такого парадокса в том, что многие геймеры (почти 9 млн. человек) предпочитают тратить деньги на игры для мобильных телефонов, которые стоят значительно дешевле игр для домашних консолей. 3,43 млн. человек являются поклонниками онлайн-проектов, что, по мнению аналитиков, также способствует уменьшению количества покупаемых игр: MMOG отнимают очень много времени, и у потребителя уменьшается потребность покупать новые диски. Однако не только японские геймеры теряют интерес к разрабатываемым в стране проектам. Объем экспорта игр из Японии за год снизился с \$2,05 млрд. до \$1,81 млрд. Но есть в отчете и хорошие новос-

ти для разработчиков. Стоимость создания игр упала в разы. Если в 2002 году на разработку проекта для PS2 в среднем приходилось тратить \$535 тыс., то в 2003 – всего лишь \$355 тыс. Стоимость создания игр для GameCube снизилась еще значительно: с \$655 тыс. до \$345 тыс. Связано это с тем, что разработчикам уже не нужно вкладывать деньги в освоение «железа». Но что будет после выхода консолей нового поколения? Если японские геймеры останутся столь же пассивными, это может привести к серьезным трудностям для игровых компаний. Ведь стоимость разработки проектов возрастет в несколько раз. ■

### КОРОТКО

#### ► ПОЛЬСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Techland прекратили все деловые отношения со Strategy First и теперь находятся в поисках североамериканского издателя для Xpand Rally.

#### ► РЕПИЗ CREATURE

**CONFLICT:** The Clan Wars перенесен на февраль следующего года.

#### ► NIPPON ICHI

разработчик Disgaea, Phantom Brave и La Pucelle, культовых тактических RPG для PS2, анонсировал новый проект того же жанра – Aselia Kari: The Spirit of Eternity Sword.

#### ► АМЕРИКАНСКАЯ

версия Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose будет издана Namco в феврале 2005 года. Европейского релиза, судя по всему, не намечается.

# ТУРНИР ПО GROUND CONTROL 2: ПОБЕДИТЕЛЬ ЕДЕТ В ШВЕЦИЮ



19 сентября мы совместно с нашими друзьями – компаниями «Софт Клуб» и Gigabyte вновь приглашаем читателей в интернет-центр «Safemax на Пятницкой» (Москва, ул. Пятницкая д.25, стр. 1) на турнир по суперхиту этого лета «Ground Control 2: Операция «Исход». Главный приз – поездка в Швецию к разработчикам игры, на студию Massive Entertainment и крутая карта GeForce 6800 от компании NVIDIA. Для того, чтобы стать участником турнира и побороться за главный приз, достаточно купить лицензионную версию игры и зарегистрироваться на сайте <http://www.groundcontrol2.ru>. Торопитесь – количество мест ограничено. Для зрителей и команд поддержки – вход свободный. Кроме самого турнира мы подготовили для всех пришедших многочисленные конкурсы и призы. Скучно не будет! Начало праздника – 12.00. Спонсор праздника – компания Gigabyte. ■



## КОРОТКО

► **ПЛАТИНОВЫЙ СТАТУС** заработал World Soccer Winning Eleven 8, новый футбольный симулятор от Konami. В Японии он уже разошелся тиражом в 1 млн. экземпляров, издатель надеется, что доведет эту цифру до 1.5 млн.

► **KURURIN SQUASH**, сиквел пазла Kuru Kuru Kururin (GBA) будет выпущен Nintendo на GameCube. В Японии игра поступит в продажу 14 октября.

► **ВЫЯСНИЛОСЬ, ЧТО** покупка студии Relic Entertainment обошлась THQ в \$10 млн. Напомним, что Relic получила известность благодаря своим стратегиям Homeworld и Impossible Creatures.

► **КОНСОЛИ ЗАПРЕЩЕНЫ** в шведских тюрьмах. Ранее заключенным разрешалось играть на PlayStation 2 или, скажем, Xbox, но сейчас стражи порядка решили, что это создает слишком большую угрозу безопасности. Через сеть заключенные могут общаться с внешним миром, а с помощью карт памяти – обмениваться информацией с друзьями с воли.

► **ОТМЕНЕН РЕПИЗ** версии Colin McRae Rally 2005 для PlayStation 2. Но только в США. Там свободно будет продаваться лишь версия для Xbox, а владельцы PC смогут приобрести игру в интернет-магазинах. Однако в Европе и Австралии в продажу поступят все три версии.

## ИГРЫ TOKYO GAME SHOW

Хотя японская выставка и стала за последние годы куда менее значимой, чем раньше, на ней все же демонстрируются интересные проекты и делают громкие анонсы. На данный момент многие компании уже объявили, что именно будут показывать на TGS 2004, вот этот список:

- Acquire – Samurai Mishi 3 (PS2)
- CyberFront – Koran (PSP, Puzzle), Fantastic Fortune 2 (PS2), новая игра серии Princess Maker (PS2)
- Game Infinity – Mystique Nights (PS2), DJ Dance (Xbox)
- Hudson – Tengai Makyoku III Namida (PS2), Rengoku: The Tower of Purgatory (PSP), Momotarou Dentetsu USA (PS2), Boboboubo Boubobo (GC), Bomberman Battles (PS2).
- Koei – Shin Sangoku Musou (PSP), Sengoku Musou Moushouden (PS2), Uncharted Waters Online (PC), Angelique Etoile (PS2), Harukanaru Tokino Nakade (PS2)
- Konami – Enthusia Professional Racing (PS2), Rumble Rose (PS2), Metal Gear Solid 3 Snake Eater (PS2), несколько новых игр.
- Namco – Ace Combat 5 The Unsung War (PS2), Death by Degree (PS2), Tekken 5 (AC), Tales of Symphonia (PS2), Tales of Rebirth (PS2)
- SNK Playmore – The King of Fighters 10th Anniversary
- Sega – Phantasy Star Online Blue Burst (PC), Sakura Taisen V Episode 0 (PS2), Shining Tears (PS2), сиквел Shining Force (PS2), Dororo (PS2), Altered Beast (PS2)
- Sammy – Berserk (PS2), Strugarden (PC), Guilty Gear Isuka (PS2)
- Tomy – Zoids Vs. III (GC), Zoids Struggule (PS2), Naruto: Gekitou Ninja Taisen 3 (GC), Naruto RPG (GBA)

Так как Nintendo традиционно игнорирует выставку, на TGS будет очень мало игр для GameCube, GBA и Nintendo DS. А низкая популярность Xbox привела к тому, что и поклонники этой консоли вряд ли увидят что-то интересное. Количество проектов для PC бьет рекорды, но практически все они относятся к «чисто японским» жанрам вроде хентайных квестов. Так что в первую очередь Tokyo Game Show – праздник для владельцев PlayStation 2. Разумеется, «Страна Игр» не оставит в стороне это мероприятие и отправит в Японию корреспондентов... ■



Shining Tears (Sega, PS2).



Ace Combat 4: The Unsung War (Namco, PS2).

## ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 АВГУСТА 2004 ГОДА

Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
● 1	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	США	PC
● 1	Codename: Panzers	CDV Software	США	PC
● 1	FlatOut	Empire Interactive	Европа	PC
● 1	Growlanser Generations	Working Designs	США	PS2
1	I of the Enemy	Enemy Technology	Европа	PC
2	Digimon Rumble Arena 2	Bandai	США	PS2, Xbox, GC
● 3	Codename: Panzers	CDV Software	Европа	PC
3	Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Европа	Xbox
● 3	Conflict: Vietnam	SCI	Европа	PC, PS2, Xbox
3	Crimson Sea 2	Koei	Европа	PS2
3	Defender of the Crown	Metro3D	Европа	GBA
● 3	Headhunter: Redemption	Sega	Европа	Xbox
● 3	Mega Man Battle Network 4 Blue Moon	Capcom	Европа	GBA
● 3	Mega Man Battle Network 4 Red Sun	Capcom	Европа	GBA
● 3	Mega Man Zero 3	Capcom	Европа	GBA
3	Rabbit King	Bandai	Европа	PS2, GC
● 3	Richard Burns Rally	SCI	Европа	PC
● 3	Second Sight	Codemasters	Европа	PS2, Xbox, GC
● 3	ShellShock: Nam '67	Eidos Interactive	Европа	PC, PS2, Xbox
3	Trainz Railway Simulator 2004: Passenger Edition	Just Flight	Европа	PC
3	Vietcong: Purple Haze	Gathering	Европа	PS2
3	WarioWare Inc.: Mega Party Game\$	Nintendo	Европа	GC
3	Wings Advance	Zoo Digital Publishing	Европа	GBA
● 6	Juiced	Acclaim	США	PC, PS2
7	Asterix	Atari	США	PS2
7	Barbie: The Princess and the Pauper	Knowledge Adventure	США	GBA
● 7	Burnout 3: Takedown	EA Games	США	PS2
7	Chris Sawyer's Locomotion	Atari	США	PC
7	Disney's Lilo & Stitch 2	Buena Vista Interactive	США	GBA
7	Gary Grigsby's World at War	Matrix Games	США	PC
● 7	Guilty Gear X2 #Reload	Majesco Games	США	Xbox
● 7	Juiced	Acclaim	США	PS2, Xbox
7	Kingdom Under Fire: The Crusaders	Microsoft	США	Xbox
7	Kohan II: Kings of War	Gathering	США	PC
7	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	США	GBA
● 7	Pokemon Fire Red	Nintendo	США	GBA
● 7	Pokemon Leaf Green	Nintendo	США	GBA
● 7	Secret of the Silver Earring	Ubisoft	США	PC
● 7	Silent Hill 4: The Room	Konami	США	PS2, Xbox
7	Terminator 3: The Redemption	Atari	США	PS2, Xbox, GC
7	The Fairly OddParents Shadow Showdown	THQ	США	PC, PS2, GC
● 7	The Saga of Ryzom	Nevrax	США	PC
7	Wings of Honor	City Interactive	США	PC
● 8	Burnout 3: Takedown	EA Games	США	Xbox
8	Madden NFL 2005	EA Sports	США	PC
● 10	.hack Part 3: Outbreak	Bandai	Европа	PS2
● 10	Burnout 3	Electronic Arts	Европа	PS2
10	Chris Sawyer's Locomotion	Atari	Европа	PC
10	Euro Rally Champion	Oxygen Interactive	Европа	PS2
● 10	Myst IV Revelation	Ubisoft	Европа	PC
● 10	NBA Ballers	Midway	Европа	PS2
10	Port Royale 2	Ascaron	Европа	PC
● 13	EverQuest: Omens of War	Sony Online Entertainment	США	PC
● 13	FlatOut	Empire Interactive	США	PC, PS2, Xbox
13	The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius	THQ	США	PS2, GBA
● 14	Advance Guardian Heroes	Ubisoft	США	GBA
● 14	Call of Duty: United Offensive	Activision	США	PC
14	Dragon Ball Z: Buu's Fury	Atari	США	GBA
● 14	Fable	Microsoft	США	Xbox
● 14	Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	США	PS2
● 14	Gradius V	Konami	США	PS2
● 14	NHL 2005	EA Sports	США	PS2, Xbox, GC
14	ShellShock: Nam '67	Eidos Interactive	США	PC, PS2, Xbox
● 14	Sid Meier's Civilization III: Complete	Atari	США	PC
● 14	Sly 2: Band of Thieves	SCEA	США	PS2
● 14	The Sims 2	EA Games	США	PC
● 14	Trigger Man	Crave	США	PS2
● 15	Metal Slug 3	SNK	США	PS2
● 15	SVC Chaos: SNK vs. Capcom	SNK	США	PS2
● 15	Syberia II	XS Games	США	Xbox
15	Vietcong: Purple Haze	Gathering	США	PS2, Xbox
15	Zoids: Legacy	Atari	США	GBA

● Исключительно перспективная игра.

● Проект, на который стоит обратить внимание.

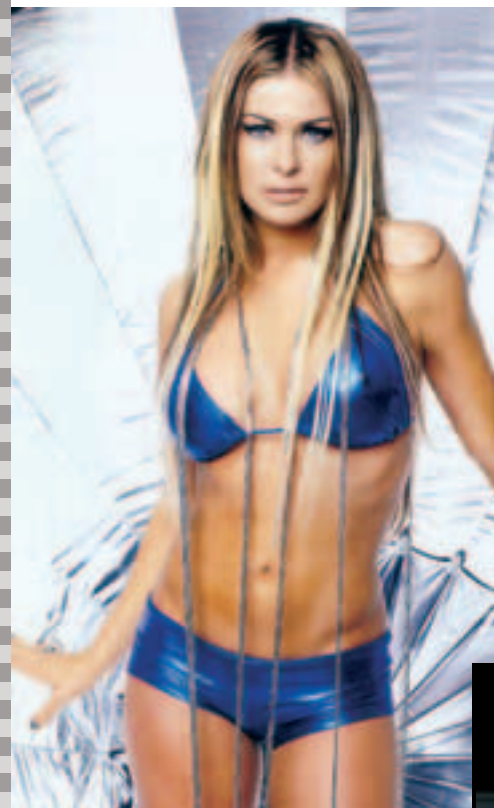
## СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 АВГУСТА 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
Codename: Panzers	-	Акелла
Sherlock Holmes: The silver Earring	Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки	Новый Диск
Spy Fox «Operation Ozone»	Агент Лис: операция «Озон»	Руссобит-М
Superpower 2	-	Акелла
The Legend: King's Legacy II	Легенда: Наследие королей	Акелла
Transport Giant	Транспортный олигарх	Акелла
Virtual Skipper 3	Парусная регата. Virtual Skipper 3	Новый Диск

Здесь мы публикуем информацию о релизах компьютерных игр в России. К сожалению, в большинстве случаев точных сведений о датах поступления в продажу нет, поэтому мы просто приводим в алфавитном порядке список проектов, которые появятся в магазинах во второй половине августа.

## ЗВЕЗДНАЯ ТУСОВКА

Симулятор разудалых тусовок Playboy: The Mansion принял в свои полигонно-пиксельные ряды очередных знаменитостей. Звезда печатного Playboy Кармен Электра на пару с Томом Арнольдом составит компанию таким менее известным деятелям индустрии развлечения, как Хосе Кансеко, Уилла Форд, Мелисса Джоан Харт и Хзбит. Сама Кармен, как сообщают зарубежные источники, «весьма рада своей роли» в игре. Еще бы! ■



## АРКАДНЫЙ LINUX?

Японское издательство Aruze объявило о том, что работает над новой аркадной платформой с кодовым названием AP-3. Это будет первая система такого рода, функционирующая под управлением Linux. Считается, что это позволит серьезно сократить стоимость создания игры для нее, так как можно будет использовать немало программного обеспечения с открытым кодом, распространяющегося в рамках GPL. Aruze также указала на высокую надежность Linux. ■

## КОРОТКО

### ► DRAGON WARRIOR VIII

(японское название – Dragon Quest VIII), судя по всему, выйдет в Стране восходящего солнца все-таки в этом году. Во всяком случае, так прессе сообщил композитор игры на 18-м концерте музыки из сериала Dragon Quest.

### ► НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Солида Снейка должны начаться в октябре этого года. Японские распространители игр заявляют, что именно тогда в продажу должен поступить шпионский боевик Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Комплектаций у игры будет две – обычная и особая.

**► УДИВИТЕЛЬНО, ЧТО** до сих пор Сарсот не выпустила диск с саундтреком игр серии Devil May Cry. Ситуация должна измениться, так как японская компания Tanomii.com убедила издателей игры в том, что спрос на такие диски есть. В продажу отдельно поступят саундтреки Devil May Cry и Devil May Cry 2.

**► САМУРАЙСКИЕ БОЕВИКИ** скоро станут одним из самых распространенных жанров. Компания Banpresto анонсировала игру Yoshitsune-ki, главным героем которой будет Минамото Йосицунэ, легендарный японский воин, живший в XII веке нашей эры. Интересно, что в 2005 году выйдет еще один проект с его участием, над ним работает From Software.

**► 18 АВГУСТА ATARI** должна представить прессе Dragon Ball Z: Budokai 3.

## ВОТ ВАМ И СИКВЕЛ SHENMUE!

Поклонники Dreamcast, знакомые с эпической сагой Ю Судзуки, уже терроризируют игровых журналистов вопросом о том, когда же выйдет третья часть. Ее давно уже не обещает Sega, хотя сюжетная линия Shenmue 2 просто обязана быть продолжена. Однако чудеса, как известно, случаются, но такие, что иногда думаешь, лучше бы их и не было.

На днях Sega анонсировала... Shenmue Online. Разработкой новой MMORPG занимается корейская студия JC Entertainment, и якобы за ней присматривает лич-

но Ю Судзуки. Решение доверить разработку сторонней компании обосновано (в конце концов, жители Страны утренней свежести – признанные специалисты именно по этому жанру), а также в какой-то степени демонстрирует силу компании – ее внутренние студии и так загружены, поэтому необходимо расширять количество своих партнеров.

Действие Shenmue Online будет разворачиваться в Китае в 80-х годах. Игроки будут постигать искусство восточных единоборств, использовать различное

оружие и специальные приемы. В принципе-то концепция оригинальной игры, где можно было бродить по обширному миру, общаться с NPC и завязывать драки с системой боя наподобие Virtua Fighter, для сетевой RPG подходит. Однако куда приятнее было бы, разрабатывая Sega ее параллельно гипотетической Shenmue 3, а не вместо нее. Закрытый бета-тестинг Shenmue Online в Корею начнется уже в сентябре, причем непонятно, будет ли игра выпущена в США и Европе. ■



## 3D-ШУТЕР ДЛЯ DS

Всё-таки, двухэкранная консоль от Nintendo – куда более серьезная штука, чем все думали поначалу. На ней появятся не только порты с Nintendo 64 и ремейки старых хитов, но и эксклюзивные проекты от независимых разработчиков. Например, компания Majesco анонсировала трехмерный боевик Nanostray (не путать с Nanobreaker, проектом Konami для PS2). Собственно разработкой занимается немецкая компания Shin'en Multimedia, а релиз намечен на начало 2005 года – как раз тогда в Европе должна появиться система. Геймеру предлагается управлять небольшим звездолетом, чей пилот прощупается однажды в холодном поту, не помня ничего о своем прошлом. Вернуть себе память можно будет, пройдя десять уровней. Поддерживается беспроводное соединение – оно позволяет играть вдвоем. Скриншотов пока, к сожалению, нет. ■

## ИГРУШКИ ПО МОТИВАМ THE URBZ



Издательство Electronic Arts умеет зарабатывать деньги, отличным примером тому является сериал The Sims. Его новое ответвление, The Urbz, еще не поступило в продажу, однако никто не сомневается в успехе. Так что издатель заблаговременно договорился с компанией Atomic Toys, чтобы та занялась производством игрушек по мотивам игры. Ожидается, что геймерам будет очень приятно отвлекаться от игры в виртуальные куклы и отправиться тискать их «твердые копии». Релиз их будет приурочен к появлению в магазинах самой игры, которая готовится для всех домашних игровых платформ, а также Game Boy Advance и Nintendo DS. Произойдет это все в ноябре сего года. ■

## КОРОТКО

**► РАЗРАБОТКА** игры по мотивам третьего эпизода «Звездных войн» передана команде The Collective, на счету которой Indiana Jones and the Emperor's Tomb и Wrath Unleashed

**► РС-ВЕРСИЯ** игры Full Spectrum Warriors будет содержать эксклюзивные миссии, которых не было на Xbox.

**► ЗАКАЗАВШИЕ ЗАРАНЕЕ** американскую версию Silent Hill 4: The Room получат бонус в виде диска с саундтреком игры. На нем будут представлены 20 песен, из которых 13 – эксклюзив для США.

**► ПОМИМО SHINING FORCE** для PS2, о которой мы уже рассказывали, Sega работает еще над одной игрой этой серии. Платформа неизвестна.

Акелла

Наследие Королей

# Легенда

The Legend: Kings Legacy III

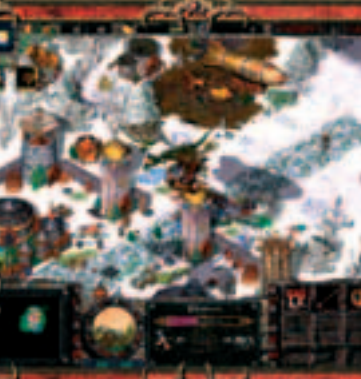


DXT Computers

The Legend - это увлекательнейшая стратегия в реальном времени с элементами RPG и вдохновленным произведениями Дж. Р.Р. Толкиена сюжетом, повествующим о войне, в которой принимают участие четыре уникальные расы. Среди несомненных плюсов игры - неповторимый и разнообразный мистический

фантастический мир, живущий своей жизнью независимо от игрока...

Более тридцати карт для сингл-плеера, смена дня и ночи, обилие различных заклинаний



Полностью трехмерный ландшафт: леса, пустыни, заснеженные равнины, поля, подземелья, окованы, замки и горы.

Сотни юнитов, около 150-ти зданий, более двадцати оригинальных персонажей.

Фантастическая музыка и звук

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2003-2004 "DXT Computers",

и/или "С.И.С."

Все права защищены. Непозволенное копирование преследуется

игры с доставкой на [www.dxtgames.ru](http://www.dxtgames.ru)

E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)

Отзывы принимаются: (095) 263-4814

представитель на Украине: "Мультитрейд"

[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 26.07-12.08

### PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- |    |                                       |    |
|----|---------------------------------------|----|
| 1  | Spider-man 2                          | 36 |
| 2  | Driv3r                                | 19 |
| 3  | Shrek 2                               | 16 |
| 4  | Gran Turismo 4 «Prologue»             | 15 |
| 5  | Need for Speed Underground            | 12 |
| 6  | Tekken 4                              | 12 |
| 7  | Lord of the Rings: Return of the King | 12 |
| 8  | Grand Theft Auto: Vice City           | 11 |
| 9  | Athens 2004                           | 10 |
| 10 | Formula One 04                        | 10 |

### PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- |    |  |    |
|----|--|----|
| 1  | Harry Potter and the Prisoner of Azkaban       | 23 |
| 2  | Ground Control 2: Операция "Исход"             | 18 |
| 3  | «Ларри 7: Секс под парусом»                    | 14 |
| 4  | Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия) | 12 |
| 5  | Empire Earth (русская версия)                  | 12 |
| 6  | Warcraft 3: Reign of Chaos                     | 11 |
| 7  | Bionicle                                       | 10 |
| 8  | «Король-лев. Тимон и Пумба»                    | 10 |
| 9  | «Властители земель III»                        | 10 |
| 10 | Need for Speed Underground                     | 10 |

### PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- |    |                                 |    |
|----|---------------------------------|----|
| 1  | «В тылу врага»                  | 31 |
| 2  | «Сибирь 2»                      | 27 |
| 3  | The Suffering                   | 22 |
| 4  | Singles                         | 14 |
| 5  | «Князь тьмы»                    | 13 |
| 6  | «Робокоп»                       | 12 |
| 7  | Far Cry (DVD)                   | 12 |
| 8  | «Painkiller - Крещеный кровью»  | 12 |
| 9  | «Beyond Divinity: Оковы судьбы» | 11 |
| 10 | Far Cry                         | 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» 26.07-08.08

### PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- |    |                                      |    |
|----|--------------------------------------|----|
| 1  | Driv3r                               | 68 |
| 2  | Need for Speed Underground           | 44 |
| 3  | Spider-man 2                         | 38 |
| 4  | Animusha 3: Demon Siege              | 35 |
| 5  | Grand Theft Auto: Vice City          | 32 |
| 6  | Medal of Honor: Rising Sun           | 28 |
| 7  | Tekken 4                             | 28 |
| 8  | Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex | 26 |
| 9  | FIFA 2004                            | 25 |
| 10 | Gran Turismo 3 A-Spec                | 25 |

### КОММЕНТАРИЙ

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

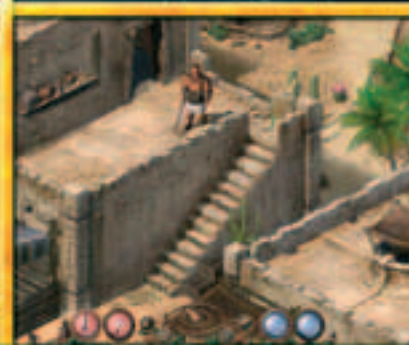
# КНЯЗЬ ТЬМЫ



ACTION ASSARON LINE

pc cd-rom

«Князь Тьмы» - один из ярчайших образцов жанра action/RPG за всю историю его существования. Огромный фантазийный мир, интригующий небанальный сюжет, уйма разнообразного оружия, колоритные персонажи и продвинутая система боев. Забудьте о всяких «дымках» - «Князь Тьмы» предлагает много больше, чем вы можете себе представить!



- Шесть оригинальных типов персонажей. Включая Серафима и, представьте себе, Вампира!
- Гигантский и невероятно разнообразный мир. Никаких плутаний по скучным коридорам. Тебе можно рубиться как сумасшедший, и отдыхать душой.
- Мощнейшая система комбо-ударов и уникальных скиллов - такого вы еще не видели!

## ХИТ-ПАРАД 01.08 - 07.08

### PC (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Championship Manager: Season 03/04
- 2 The Sims Triple Deluxe
- 3 Soldiers: Heroes of World War II
- 4 Joint Operations: Typhoon Rising
- 5 Far Cry
- 6 CSI: Dark Motives
- 7 The Sims
- 8 Ground Control II: Operation Exodus
- 9 Medal of Honor: Allied Assault - War Chest
- 10 Battlefield Vietnam

► ИЗДАТЕЛЬ

- Eidos
- Electronic Arts
- Codemasters
- Novalogic
- Ubisoft
- Ubisoft
- Electronic Arts
- Sierra
- Electronic Arts
- Electronic Arts

### PLAYSTATION 2 (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Spider-man 2
- 2 Driv3r
- 3 Athens 2004
- 4 Shrek 2
- 5 Formula 1 04
- 6 Sonic Heroes
- 7 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 8 SingStar
- 9 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- 10 Onimusha 3: Demon Siege

► ИЗДАТЕЛЬ

- Activision
- Atari
- SCE
- Activision
- SCE
- Sega
- Ubisoft
- SCE
- Electronic Arts
- Capcom

### GAMECUBE (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Spider-man 2
- 2 Sonic Heroes
- 3 Mario Golf: Toadstool Tour
- 4 Sonic Adventure 2: Battle
- 5 Pokemon Colosseum
- 6 The Simpsons: Hit & Run
- 7 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 8 Super Mario Sunshine
- 9 Need for Speed: Underground
- 10 Mario Kart: Double Dash!!

► ИЗДАТЕЛЬ

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

### XBOX (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Spider-man 2
- 2 Driv3r
- 3 Full Spectrum Warrior
- 4 Need for Speed: Underground
- 5 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 6 FIFA 2004
- 7 Sonic Heroes
- 8 Halo: Combat Evolved
- 9 Tom Clancy's Rainbow Six 3
- 10 The Sims: Bustin' Out

► ИЗДАТЕЛЬ

- Activision
- Atari
- THQ
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Electronic Arts
- Sega
- Microsoft
- Red Storm
- Electronic Arts

### ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 Final Fantasy I & II Advance
- 2 Paper Mario RPG
- 3 One Piece Round The Land
- 4 The Nightmare of Druaga: Mysterious Dungeons
- 5 Guilty Gear Isuka
- 6 Pawaruro Kun Pocket 1 + 2
- 7 Jikkyou Powerful Pro Baseball 11
- 8 Tenchu Kurenai
- 9 Taiko no Tetsujin: 4th Generation
- 10 Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken

► ИЗДАТЕЛЬ

- Square Enix
- Nintendo
- Bandai
- Arika
- Sammy
- Konami
- Konami
- From Software
- Namco
- Sammy

► ПЛАТФОРМА

- GBA
- GC
- PS2
- PS2
- PS2
- PS2
- PS2
- PS2
- PS2
- PS2

### КОММЕНТАРИЙ

Обратите внимание на римейк первых двух Final Fantasy для GBA. К сожалению, он пока не анонсирован для западных рынков, но вполне может быть выпущен и у нас. А вот Guilty Gear Isuka и Tenchu Kurenai в Европе точно появятся.

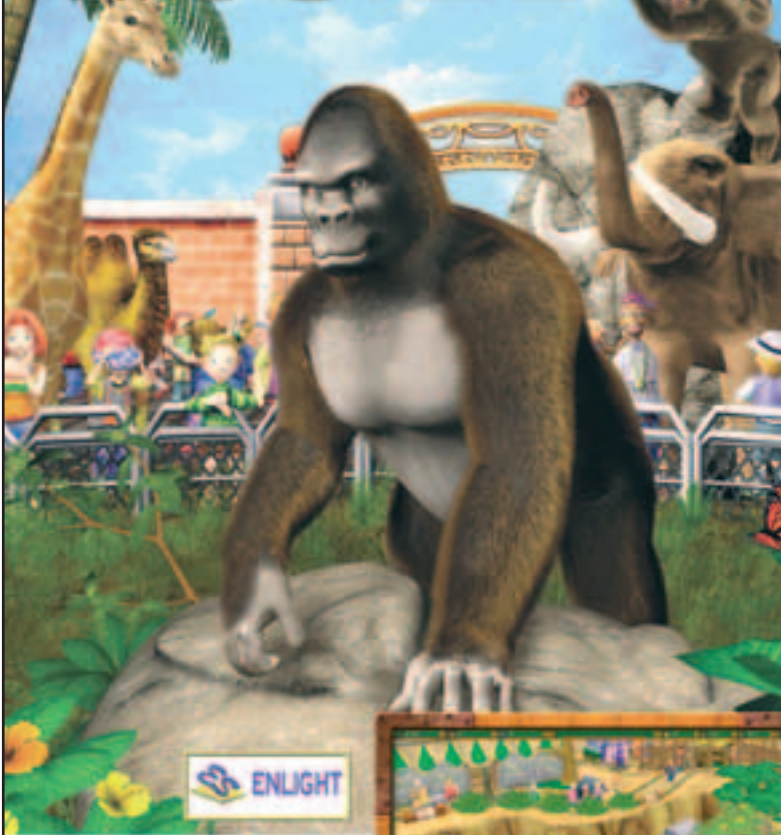


Акелла

ZOO EMPIRE

КОРПОРАЦИЯ

# ЗООПАРК



Добро пожаловать в зоопарк! Но вы в нем не праздный посетитель, и даже не экспонат! Вы - управляющий. А это значит, что просто так глазеть на слонов и кенгуру



и есть ведрами поп-корн с кока-колой у вас не получится... Управляющему придется заботиться о процветании зоопарка, следить за здоровьем животных, строить новые вольеры и размещать аппараты по продаже напитков... Это сложное, но и чертовски интересное занятие!



- Нелинейная кампания из тридцати миссий.
- Великолепная полностью трехмерная графика.
- Более сорока видов животных и двухсот зданий.



www.akella.com

© 2004 "Akella"  
© 2004 "Enlight Software"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование, распространение  
игры и материалов www.sibgames.ru  
E-mail: support@akella.com  
Отдел продаж: (383)363-4614  
представитель на Украине - "Мир-геймз"  
www.mir-games.com.ua

# FLASHBACK

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРИТ (WREN@GAMELAND.RU)

## 1 ГОД НАЗАД

17 (147) 2003



НА ОБЛОЖКЕ: Republic: The Revolution



Будущее России до сих пор волнует пытливые умы западных разработчиков игр. Предполагается, что Republic: The Revolution достаточно достоверно смоделировал политическую ситуацию в России, хотя очень многие элементы и выглядят смешными для наших геймеров. К слову, не только наша страна становится предметом вдохновения разработчиков – на днях в США была выпущена игра The Political Machine, посвященная выборам президента США...

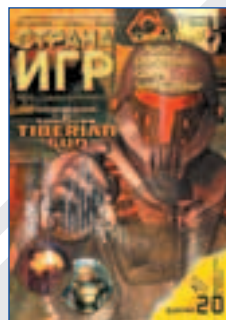
Также в этот номер попал наш неоднозначный обзор Soul Calibur II. Александр Щербаков обнаружил в игре кучу недостатков, однако поставил ей 9 баллов из 10. Тем не менее, мы до сих пор считаем, что никакой ошибки здесь нет. Просто первая часть была абсолютным идеалом, а вторая смотрится чуть грубоватой на ее фоне. Однако это ничуть не умаляет ее высочайшего качества, ведь не зря же мы до сих пор не можем оторваться от джойстиков! ■

## 5 ЛЕТ НАЗАД

17 (50) 1999



НА ОБЛОЖКЕ: Command & Conquer: Tiberian Sun



Рассказы нашего любимого Опера о сетевых шутерах эволюционировали в рубрику под названием Уголок Гоблина. «Кровавое Gore» – отличное название для ее первого материала. В рубрике X-Files мы поведали о презентации Shenmue, устроенной в Японии. Sega наглядно доказала обществу, что Dreamcast способен на большее, чем PlayStation 2. Но главными в номере были все же обзоры. Tiberian Sun заработал целых 9 баллов. А вот

Soul Calibur получил 9.5 – чуть ли не рекорд для «СИ»! Как писал Борис Романов, «Soul Calibur объединил в себе неподражаемый стиль Soul Edge и вполне достойную, и при этом вполне доступную каждому пню, боевую систему Tekken». Быстрота освоения, необыкновенная зрелищность поединков, интересный Mission Mode и таящая немало секретов система боя заставляли с головой погрузиться в мир этого замечательного файтинга. ■





**3 ГОДА НАЗАД**

**17 (98) 2001**



**НА ОБЛОЖКЕ: Демиурги**



Свершилось. Россия, как самая продвинутая страна, официально признала существование нового вида спорта. Компьютерного. Мы не могли проигнорировать это событие и создали специальную рубрику, которая существует и поныне. Тогда ее вел небезызвестный Divish, а сейчас киберспортом ведает не менее важная личность – Полосатый. Сергей Овчинников, наш большой специалист по японским играм, рассказывал читателям о Rez – концептуальном шутере от United Gaming

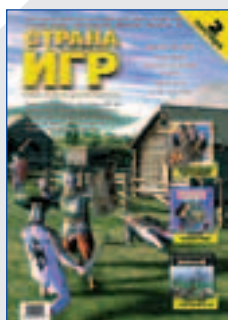
Artists. Абстрактная графика, выстраиваемое в зависимости от действий игрока музыкальное сопровождение и психоделический геймплей – такого мы еще не видели. Недаром Тэуя Мидзугути, продюсер проекта, был назван «главным сумасшедшим в игровой индустрии». Обратить внимание стоит также на аналитический материал о компании «1С». За прошедшие три года лидер российского рынка выпустил даже больше качественных игр, чем мы тогда от него ждали. ■

**7 ЛЕТ НАЗАД**

**8 (16) 1997**



**НА ОБЛОЖКЕ: Всеслав Чародей**



Это было время расцвета стратегий. «СИ» опубликовала интервью с создателями Total Annihilation, незаслуженно забытой полностью трехмерной RTS, материал о сетевых баталиях в Warcraft II и так и не вышедшем «Всеславе Чародее», превью Gettysburg! – уникального воргейма в реальном времени и рецензию на Populous: The Third Coming. Впрочем, мне хотелось бы подробнее остановиться на совсем малоизвестной игре – Beasts and Bumpkins.

При всей простоте своей графики и простеньких сражениях эта RTS обладала очень важными достоинствами: оригинальностью и пригодностью для геймеров женского пола. В каком-то смысле этот симулятор жизни сельского старосты, управляющего небольшой деревушкой, где надо и коров выращивать, и парней-девок женить (!), и солдат для обороны от бандитов тренировать, является аналогом приставочного сериала Harvest Moon. А еще он очень добрый – в противовес пошлему Singles. ■

**СТРАНА ИГР #17(170) СЕНТЯБРЬ 2004**

**Акелла**

**Port Royale 2**

**Порт Рояль 2**



Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с мильями домиков, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!



Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь пирата...



- Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения;
- Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!
- 16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами;
- Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.

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



© 2004 "Akella"  
© 2004 "Акелла"  
Все права защищены  
Независимое сотрудничество производится  
игры с доставкой [www.obuygame.ru](http://www.obuygame.ru)  
E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Оттиски продаж: (095)363-4814  
представитель на Украине "МультиТрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)





## ЗА ГРАНЬЮ ЧЕЛОВЕКА

Для начала – небольшой ликбез. Есть в фантастической литературе направление, называемое «криптоистория». Авторы, разрабатывающие эту благодатную тему, рассказывают об «истинной подоплеке» всем известным событиям, находят разгадки для мучающих историков тайн. Инопланетная разведка, древние маги, вампиры и вурдалаки – достаточно ввести в рассмотрение хотя бы один из факторов такого рода, как сразу же начинает выстраиваться стройная схема очередного криптоисторического романа.

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

**В** Psi-Ops таким фактором стала, понятное дело, парапсихология. В нашем «демо-тесте» в одном из предыдущих номеров мы уже рассказывали о завязке сюжета, однако войной «из будущего», как выяснилось, дело не ограничилось. По мере прохождения герой будет узнавать ошеломляющие под-

робности событий прошлого, подноготную всех трех мировых войн (включая и холодную), а также еще более древних – вплоть до восьмого века нашей эры. Ведь ни одно правительство не гнушалось использованием людей с парапсихологическими способностями, а также экспериментами по их усилению. Если вас интересуют подобные темы, – читайте господина Андрея Валентинова. Однако и игра оказывается на удивление интересной. Bravo, сценаристы. Bravo, Midway!

### ХИТ ИЗ НИОТКУДА?

Шагаем дальше. Собственно говоря, ничто не предвещало появления хита. Игру показывали еще на E3 2003, но там она не произвела на прессу особого впечатления. Сейчас же западные издания в один голос рассыпаются в похвалах, навесив на Psi-Ops ярлык «Surprise Hit». Это куда лучше, чем «Sleeper Hit», поверьте мне. Почему так получилось? Ведь не было особенно громкой рекламы, игра не является сиквелом какого-то древнего хита (как сейчас бывает сплошь и рядом), а скриншоты кажутся слишком уж обычными. Но вышло так, что разработчики



Летающий щит, оружие и средство передвижения в одном флаконе нашел только что Ник.

## STEALTH VS ACTION СЛОН ПРОТИВ КИТА

Psi-Ops позиционируется как игра в жанре action/stealth, а не stealth action. Разработчики поясняют это так: примерно 80% игрового времени занимает экшн, а лишь 20% – применение стелс-способностей. Конечно, каждый геймер вправе решать, какому стилю прохождения отдавать предпочтение, однако средние цифры именно таковы. Иногда удобнее будет аккуратно прокрасться мимо врагов, убивая их по одному, высасывая при этом пси-энергию, но в четыре раза чаще встретятся ситуации, где проще всего быстро перебить всех несчастных, что осмелились встать у вас на пути. Соответственно, и пси-способности в основном ориентированы на экшн (например, телекинез и пирокинез), и лишь дальновидение (Remote Vision) можно отнести к «чисто шпионским».

# DOA

ЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

## THE MINDGATE CONSPIRACY

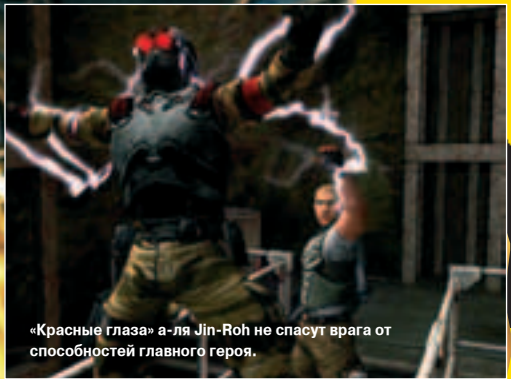


Ничто не предвещало появления хита. Игру показывали на E3 2003, но там она не произвела особого впечатления.

<p><b>НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ</b></p> <p>Ghosthunter</p>	<p><b>НЕ ПОХОЖА НА</b></p> <p>Metal Gear Solid 2: Substance</p>
<p>РОДОНАЧАЛЬНИК НОВОГО НАПРАВЛЕНИЯ В ЖАНРЕ БОЕВИКОВ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.</p>	



Вот такие полеты на коврах-самолетах практикуют парапсихологи.



«Красные глаза» а-ля Jin-Roh не спасут врага от способностей главного героя.



Прицельная стрельба на большом расстоянии – не проблема для консольных боевиков.

выполнили все что обещали и сделали игру не какой-то громкой или выдающейся – вряд ли она будет внесена в список хитов всех времен и народов, а цельной и качественной, не испортили ее мелкими противными недостатками. Наверняка в рецензиях средних по качеству игр вы часто встречали пассажи вроде «если бы вот здесь подправили графику, а тут сделали нормальную камеру, то мог бы получиться хит, а так...». В Psi-Ops как раз все сделали правильно.

На самом деле никаких чудес не произошло. Просто в преддверии релиза боссы из Midway решили, что у игры есть потенциал и стоило бы дать разработчикам больше времени для доведения их детища до ума. В результате геймплей был усовершенствован кардинальным образом: AI улучшился, были добавлены новые загадки и сюжет-

ные сценки, более впечатляющими стали битвы с боссами. Идеальным было сделано управление, ранее бывшее столь же недоработанным, что и в большинстве трехмерных боевиков. Успели даже изменить дизайн уровней и персонажей! Фактически игра была создана заново, но с учетом опыта работы над первым вариантом. И в результате взорам посетителей E3 2004 предстал уже совсем другой проект, зрелый и способный выдержать конкуренцию с главными хитами года. Приведу пару примеров внедренных в последний момент фиш. Разработчики с удивлением обнаружили, что если герой забирается на ящик, а затем поднимает его усилием воли, то он может таким образом летать по уровню. Вполне логично? В результате этот эффект стал полноправным элементом геймплея. Была сбалансирована и

«А, гори оно все ясным пламенем», – подумал герой и начал бездумно тратить линейку пси-энергии...



## ESPIONAGE VS PSI-OPS НАЗВАНИЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ!

В оригинале игра носила название ESPionage – очень удачный термин по мнению людей, находящихся, что называется, «в теме». ESP – аббревиатура от Extra Sensory Perception, если вы не в курсе. Небольшая игра с заглавными буквами, – и концепция игры отчетливо вырисовывается. Проблема в том, что на слух название неотлично от обычного Espionage, и весь замысел теряется. Именно поэтому разработчикам пришлось придумывать другое, столь же филигранно точное название, и одновременно понятное даже «на слух». Psi-Ops напоминает поклонникам фантастики пси-корпус из романа Бестера или же культового сериала «Вавилон 5», а Mindgate – аллюзия на пресловутый Уотергейт или же более современный «Иракгейт» (если, конечно, это название приживется). Первое говорит о том, что в игре будут присутствовать «крутые» телепаты, второе – о том, что и ценители качественного сюжета не окажутся разочарованными. Вот так надо раскручивать проекты, господа отечественные издатели и локализаторы!

### ВЕРДИКТ

ЗОМБИРУЕТ!

**8.5**

НАША  
ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### плюсы

Качественная графика, оригинальный и хорошо сбалансированный геймплей, великолепный сюжет.

#### минусы

Некоторые мелкие недочеты в графике, неудобная карта, никакой режим для двоих игроков.

Отличный «парапсихологический боевик», лучший в своем роде. Может стать родоначальником целой плеяды громких хитов.



способность Mind Control, позволяющая управлять на расстоянии своими врагами – чем «полезнее» ваша жертва, тем дольше она должна сопротивляться вашему внедрению в ее разум, не так ли? А для привлечения внимания геймеров к этой способности (куда менее популярной, чем телекинез), некоторые виды оружия (к примеру, гранаты или огнемёт) проще всего опробовать в руках врага с промытыми мозгами – найти их просто так на уровне нельзя.

### СЕКРЕТ УСПЕХА

Psi-Ops замечателен не только интересным сюжетом и оригинальным геймплеем, но и грамотной схемой построения однопользовательского прохождения. Вас не отправляют прямо сразу в Tutorial (ошибка многих игр!), а сначала дают немного побегать просто так, как в обычном боевике, где управление хорошо знакомо. Здесь вы сразу же замечаете достоинства игры вроде грамотной физики и хорошего AI. Чуть только начинает казаться, что ничего особенного в Psi-Ops все же нет, как вам открывают первую и самую важную

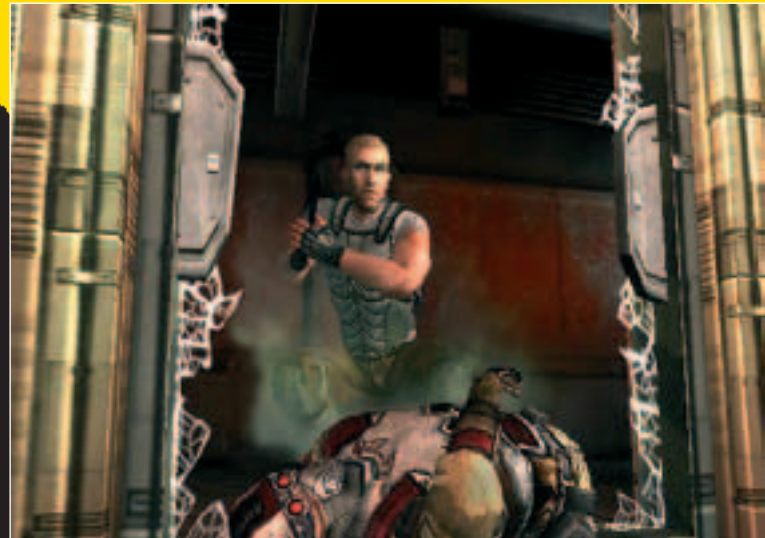
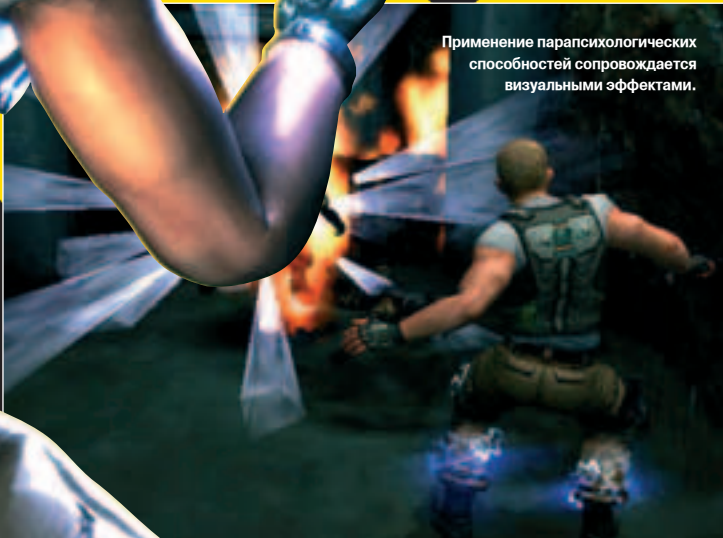
способность – телекинез, перекидывая в Tutorial. Последний реализован как флэшбек, воспоминания о том, как вас когда-то тренировали на секретной базе. И так всегда – стоит только надоесть какому-то элементу геймплея, локации и так далее, как вам сразу же, будто угадывая желание, предлагают новый. Некоторые несостыковки, впрочем, тоже есть. В Psi-Ops достаточно странно реализована карта – по ней можно лишь понять, в какой части уровня вы находитесь, но не в какой именно комнате. Ориентироваться по ней, куда же следует идти, далеко не так легко, как хотелось бы. Впрочем, благодаря грамотному дизайну уровней и логичности заданий необходимость в вызове карты возникает достаточно редко.

То же касается и графики – практически все выполнено пусть и не на каком-то сумасшедше высоком уровне, но все же очень логично и грамотно. К примеру, выражение лиц героев в сюжетных роликах может показаться излишне мультяшным, нереалистичным. Но дело в том, что не будь этого – мы бы получили оче-

## СТУДЕНТАМ НА ЗАМЕТКУ КУДА ПОЙТИ УЧИТЬСЯ НАЧИНАЮЩЕМУ ТЕЛЕПАТУ?

Где-то разрешено курить травку, либо вступать в однополые браки. А вот в одном из ведущих шведских вузов (Lund University) существует кафедра парапсихологии, гипнологии и ясновидения. Она основана на пожертвование, сделанное шведской газетой Aftonbladet. Конечно, коллеги по научному цеху крайне скептически относятся к подобным проектам, но это вполне можно объяснить завистью – не им же достаются щедрые гранты. Кафедры парапсихологии также существуют в Утрехтском университете в Нидерландах и Эдинбургском университете в Шотландии. Пока что ни о каких крупных успехах их студентов и преподавателей не сообщалось. Но, быть может, это всего лишь крыша для секретных отделов тамошних спецслужб?

Применение парапсихологических способностей сопровождается визуальными эффектами.



## MIDWAY, MIDWAY, MIDWAY! ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ

Боевики, посвященные героям с экстрасенсорными способностями, скоро войдут в моду. Своим релизом Midway опередила Second Sight (подробное превью читайте в этом номере) от Free Radical Design. И где-то совсем на горизонте маячит Geist для GameCube. К тому же, наверняка все помнят ролики из Half-Life 2, где герой управляет объектами на расстоянии, совсем как в Psi-Ops, и это позиционируется как огромное достижение авторов движка и бездонная бочка новых возможностей для геймплея? Но Half-Life 2 далеко, а Psi-Ops уже здесь. Реалистичная физика, удобная система управления, качественная графика – Midway напомнила всей игровой индустрии, что американское издательство рано сбрасывать со счетов.

редные скучные сценки с каменными рожами, хорошо знакомые любителям боевиков на PC. Безупречно выглядят графические элементы, которые практически всегда «проваливаются» в играх среднего уровня: огонь и разрушаемые объекты. И неудивительно, ведь как раз в Psi-Ops они являются не декоративными, а напрямую задействуются в игровом процессе. Сколько раз вам придется таскать туда-сюда бочки телекинезом и поджигать врагов пирокинезом – и не перечислять... А взрывной волной врагов может так разбросать, что переломается половина того, что находится в пределах видимости. Пару добрых слов следует сказать и о балансе сложности. Аптечек в Psi-Ops мало, поэтому никакой аркадный стиль прохождения (выскачил и всех перестрелял) не подойдет. Жизненной энергии относительно много (можно выдержать немало одиночных ранений), но стоит только попасть под перекрестный огонь, как она быстро закончится. В этом плане игру можно сравнить с Red Dead Revolver. С пси-энергией дела обстоят ровно так же: предме-

тов, восполняющих ее, попадает как раз столько, сколько нужно. Хотите чаще применять пси-способности? Вытягивайте пси-энергию с помощью Mind Drain у врагов. Как мы уже писали в прошлом номере, высасывать ее у мертвых врагов проще, но зато у живых можно забрать куда больше – если грамотно подкрасться к ним. А вот что уж точно было добавлено в Psi-Ops «для галочки», так это режим для двоих игроков. Он относительно нестандартен: один геймер управляет передвижением героя, стреляя из автомата (собственно, все как в обычных боевиках), а второй – пси-способностями. Это не мегаоригинально – вдвоем управлять кем-то одним можно было, к примеру, в BattleTech на Mega Drive и Descent II на PC. Да и, главное, такая схема неудобна и непрактична. Уж, честное слово, лучше передавать друг другу джойстик и играть по очереди.

### МНЕ ПРОМЫЛИ МОЗГИ?

Напоследок еще напомним обо всем, за что Psi-Ops мы вынесли на обложку этого номера. Это, есте-

ственно, пси-способности. Телекинез позволит вам поднять усилием мысли любого врага, либо интерактивный объект и переместить куда угодно. Можно швырять врагов, чтобы они больно ударялись о стены, кидать в них взрывоопасные бочки, выстраивать пирамиды из ящиков и летать на досках. Пирокинез нужен, чтобы поджигать те же объекты на расстоянии. С помощью дальновидения можно отправить своего рода призрака в путешествие сквозь стены, чтобы подсмотреть, что делает враг. Его затем можно даже взять на время под контроль, чтобы тот перестрелял напарников. Промывка мозгов позволит «высосать» из соперника пси-способности, как видите. Реализовано все правильно. Так разве можно не полюбить Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy? Дружным строем со стеклянным взором шагаем в магазины за игрой. ■



# ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА



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

**Х**отя мы часто слышим о мировом рынке компьютерных и видеоигр, не секрет, что одновременной популярности на всех основных территориях (США, Япония, Европа) добивается лишь крохотная толика из тысяч игровых проектов, ежегодно выходящих в свет. Известно, что целый ряд культурных различий мешает западным игрокам по достоинству оценить многие азиатские хиты, а японские геймеры зачастую не видят ничего привлекательного в амери-

канских бестселлерах. Впрочем, если взглянуть на ситуацию внимательнее, можно с удивлением заметить, что в тех же Штатах консольные топы продаж наполовину состоят из игр, разработанных в Японии. Парадокс? А как насчет японских приставочных портов западных PC-игр? Да, бывает и такое. На страницах «СИ» уже достаточно давно не затрагивалась национальная специфика игр и связанные с ней проблемы, в то время как сложно найти более интересную тему для всестороннего исследования. Надеемся, что предлагаемый вашему вниманию материал исправит положение, предоставив ответы на многие вопросы.

## ЦЕНЗУРА NINTENDO ПОБУЖДЕНИЯ БЫЛИ САМЫЕ ДОБРЫЕ...

Восьмидесятые и начало девяностых годов прошлого века Nintendo провела под знаком трогательной заботы о своей целевой аудитории – почти ко всем играм, выходящим в Америке и Европе для ее приставок, предъявлялись строгие цензурные требования. В недрах компании циркулировал документ под названием Nintendo of America's Video Game Content Guidelines, устанавливающий рамки дозволенного. Игра не могла быть выпущена в продажу, если экспертная

комиссия обнаруживала в ней «обнаженную натуру, сцены секса или сексуального насилия, принижение представителей любого из полов, примеры сквернословия, чрезмерное насилие, подробное изображение смерти, сцены домашнего насилия, чрезмерное применение силы в спортивных соревнованиях, изображение религиозных, этнических или националистических символов, неприличные жесты, пропаганду или демонстрацию применения наркотиков, табака и ал-

коголя, а также политические воззвания». Японский офис компании не пользовался подобным сводом правил, в результате чего многие японские игры при выходе на западные рынки подвергались изменениям, временами граничащим с кастрацией. В Final Fantasy III для SNES переводчику Теду Вулси (Ted Woolsie) пришлось заменить героиню-стриптизершу на певицу, а художники из американского офиса Konami в сериале Castlevania старательно драпировали одеждой женские статуи с обнаженной грудью. Характерно отношение Nintendo к насилию: в играх можно

было атаковать только вооруженного противника, огнестрельное оружие обычно дозволялось применять только в отношении роботов или негуманоидных пришельцев. Из NES-версии Maniac Mansion была удалена сцена взрываения хомячка в микроволновке. Слова «смерть», «убить» и «умри» были объявлены табу, и если посмотреть в игровые инструкции тех лет, можно убедиться, что Марио не убивает, а «побеждает» гумб, а жизни главного героя именуется «попытками» или «шансами». Изображение крови также было под запретом, и это сыграло с Nintendo злую шутку, когда

## ИСТОРИЧЕСКАЯ ГАЛИМАТЬЯ

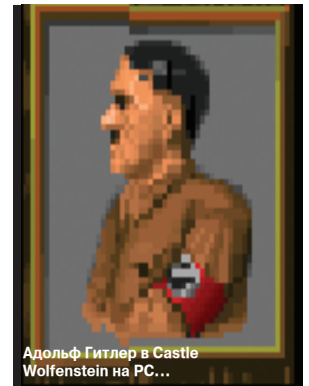
О качестве перевода игр для 8- и 16-битных приставок свидетельствует пример Zero Wing для Mega Drive от компании Toarlan: кишасый ошибками текст вступительного ролика этого шутера – источник пресловутой фразы «All your base are belong to us», растражированной шутниками по всему Интернету (flash-клип с подборкой соответствующей графики можно скачать по адресу <http://www.planettribes.com/allyourbase/> или найти на нашем диске). Целиком текст зачина Zero Wing выглядит следующим образом:

- In A.D. 2101
- War was beginning.
- Captain: What happen ?
- Mechanic: Somebody set up us the bomb.
- Operator: We get signal.
- Captain: What !
- Operator: Main screen turn on.
- Captain: It's You !!
- Cats: How are you gentlemen !!
- Cats: All your base are belong to us.
- Cats: You are on the way to destruction.
- Captain: What you say !!
- Cats: You have no chance to survive make your time.
- Cats: HA HA HA HA ....
- Captain: Take off every 'zig' !!
- Captain: You know what you doing.
- Captain: Move 'zig'.
- Captain: For great justice.

Начнем с обширного исторического экскурса. Вас когда-нибудь удивлял факт хороших продаж японских видеоигр во всем мире? В то время как аниме, манга и фильмы Такэси Китано преподносятся как специфический, нишевый японский продукт, видеоигры от японских издательств стоят на полках магазинов бок-о-бок с американскими и европейскими проектами, и зачастую покупатели понятия не имеют о том, что приобретают азиатский продукт. Попробуем отыскать корни этого явления.

### ЧТО СЛУЧИЛОСЬ С МИСТЕРОМ СМИТОМ?

В начале восьмидесятых годов прошлого века западный рынок видеоигр безраздельно принадлежал американским компаниям (Atari, Coleco), но после легендарного обвала в 1983 году одна только Atari потеряла более \$539 млн. и была вынуждена захоронить в пустыне миллионы картриджей с провальной игрой E.T. Воспользовавшись моментом, на рынке объявился японский игрок в лице Nintendo с ее восьмибитной NES, вдохнувшей новую жизнь в само понятие видеоигр. Западные покупатели к тому времени уже привыкли к японским брендам: они пользовались японскими автомобилями, телевизорами и стереосистемами. Но в случае с NES они впервые не только приобретали японское «железо», но и становились потребителями игр – продукта совершенно другой культурной среды. Грубо говоря, покупка Джоном Смитом телевизора Toshiba не означала, что он станет смотреть на нем картины Куросавы, однако став владельцем NES, Смит автоматически становился потребителем японских игр от Konami, Capcom и Namco. Случай уникальный, особенно учитывая традиционную закрытость для внешних экспансий американского рынка развлечений. Вскоре примеры Nintendo последовали Sega и NEC, и с тех пор японские компании контролируют мировой



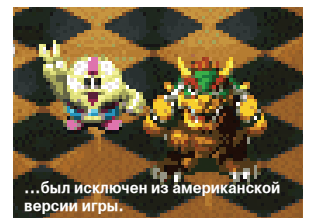
Адольф Гитлер в Castle Wolfenstein на PC...



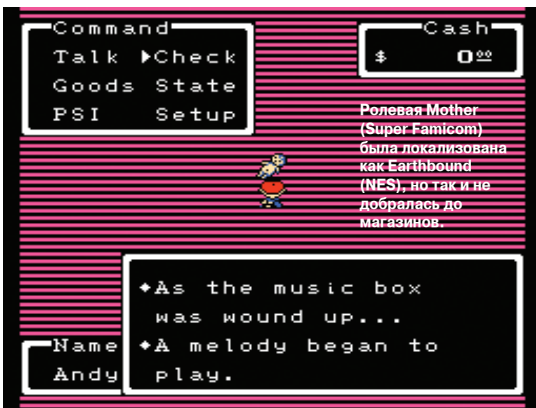
...и Staatmeister в Castle Wolfenstein на SNES.



Непристойный жест Боузера из японской Super Mario RPG (SNES)...



...был исключен из американской версии игры.



Ролевая Mother (Super Famicom) была локализована как Earthbound (NES), но так и не добралась до магазинов.



Сейчас ситуация улучшилась, но из некоторых игр до сих пор вырезают отдельные эпизоды, как это было с Xenosaga Episode I (PS2).

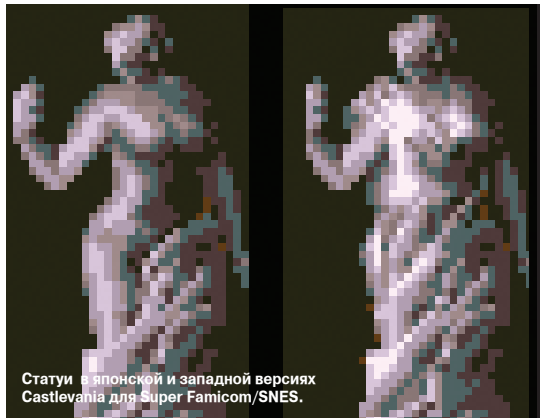
## ПОКУПКА ДЖОНОМ СМИТОМ ТЕЛЕВИЗОРА TOSHIBA НЕ ОЗНАЧАЛА, ЧТО ОН СТАНЕТ СМОТРЕТЬ КАРТИНЫ КУРОСАВЫ, ОДНАКО СТАВ ВЛАДЕЛЬЦЕМ NES, СМИТ СТАНОВИЛСЯ ПОТРЕБИТЕЛЕМ ЯПОНСКИХ ИГР.

очищенный от чрезмерного насилия Mortal Kombat для SNES продан в разы хуже, чем версия для Mega Drive, где кровь и жестокие добивания-Fatality остались нетронутыми. Что касается домашнего насилия, то из Earthbound (SNES) исключили сцену порки отцом непутового сына (в японском варианте был слышен свист ремня, после чего чадо жаловалось на боль в области седалища). Поводом для настоящего пиришества цензоров стал пункт о религиозной символике: в Castlevania затирались пентаграммы и кресты на могилах (а оружие в виде метательного креста

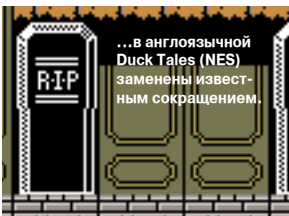
превратилось в бумеранг), в десятках других игр безобидные красные крестики на аптечках первой помощи заменялись на сердечки, христианские церкви в RPG превращались в храмы неназванных культов, босс Yellow Devil из Rockman в западном варианте был переименован в Rock Monster, а магия Holy из Final Fantasy сменила имя на «менее святое» Pearl. Безжалостно вытравливались всякие упоминания о нацистах: из SNES-версии Wolfenstein 3D с флагов исчезли свастики, а Гитлера заменили на Staatmeister'a. Многие знают оригинальное японское название Bionic Commando, звучащее

как Top Secret: The Resurrection of Hitler. «Сумасшедшего культиста» в Earthbound перерисовали, чтобы он не напоминал активиста ку-клукс-клана. Соответствующим образом обходился и с бранными словами: в NES версии Who Framed Roger Rabbit? персонаж, носивший в фильме прозвище Smart Ass, превратился в куда более приличного Smarty. «Сухой закон» Nintendo выражался в повсеместном переименовании баров в кафе, а выпивки – в кофе. Каким образом Солид Снейк в Metal Gear (NES) смог сохранить свою пачку сигарет – уму непостижимо.

Со временем Nintendo, благодаря своей политике, окончательно заслужила репутацию «детской» компании. Появление в 1994 году Entertainment Software Rating Board (ESRB), американской организации, выставляющей возрастные рейтинги компьютерным и видеоиграм, спасло ситуацию, позволив Nintendo отказаться от собственных цензурных ограничений. Это привело к появлению в библиотеке нинтендовских консолей таких «взрослых» проектов, как Conker's Bad Fur Day (Nintendo 64) и Resident Evil (GameCube), выпущенных с возрастным ограничением Mature.



Статуи в японской и западной версиях Castlevania для Super Famicom/SNES.



приставочный рынок – вплоть до появления в 2001 году Xbox от Microsoft ни одна консоль западного производства не могла тягаться по популярности с азиатскими моделями. То же самое до недавнего времени можно было сказать об играх: практически до конца девяностых годов в Европе и США японские релизы безоговорочно лидировали в приставочных игровых чартах. Почему так происходило?

### ПРИСТАВКИ VS. ПК? НИЧЕГО ПОДОБНОГО!

Чтобы ответить на этот вопрос, можно попытаться выделить характерные признаки, отличающие японскую игру от западной. Хотя различий тут не меньше, чем между аниме и диснеевскими фильмами, четко определить их несколько сложнее. В отличие от аниме, японские игры часто не имеют ярко выраженной национальной привязки, их происхождение угадать бывает затруднительно. Любопытен тот факт, что и западные, и российские геймеры привыкли видеть не софтверные, но аппаратные различия, противопоставляя игровым приставкам персональный компьютер. Действительно, игровой процесс на упомянутых платформах ощутимо различается, но основной



Бар из оригинальной Final Fantasy VI (Super Famicom) в Final Fantasy III (SNES) переименован в безобидное кафе.

## ЛОКАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА ЧТО И ГДЕ МЕНЯЮТ?

Полный перечень всех случаев изменения контента при выпуске той или иной игры в разных странах занял бы многие сотни страниц. Здесь мы вспомним лишь несколько характерных примеров.

- Японская версия Pandemonium (PS one, Saturn) называлась Magical Hoppers, персонажи были перерисованы в манга-стилистике.
- Героиню Fatal Frame (PS2) на Западе сделали вместо японской школьницы молодой девушкой с европейскими чертами лица.
- Действие игры-катастрофы Disaster Report (PS2, в оригинале – Zettai Zetsumei Toshi) перенесено из японского в западный город, черноволосые герои стали блондинами.
- В саундтреке европейской версии Gran Turismo (PS one) представлена группа The Cardigans.
- Первая часть Resident Evil (PS one) разнится вступительными роликами: из западного варианта вырезан момент, когда Крис Редфилд закуривает сигарету.
- Джек из Jak II (PS2) в Японии лишился «козлиной» бородки, а Ратчет из Ratchet & Clank (PS2) обзавелся кустистыми бровями.
- У Скри в азиатском прочтении Primal (PS2) по пять пальцев на руках (число четыре в Японии считается несчастливым).
- Персонаж Eggman из сериала Sonic недавно лишился в Европе «псевдонима» Dr. Robotnik; но Rockman по-прежнему зовется Megaman.
- В западной версии Skies of Arcadia (Dreamcast) алкогольный напиток Iouqua обернулся соком, а наряд танцовщицы Bellaza стал менее прозрачным.
- Из американской Xenosaga удален эпизод с андроидом MOMO, легко интерпретируемый как сцена насилия над ребенком.
- D2 (Dreamcast) вышла в Штатах с укороченным вступительным роликом и перенесшим сложную хирургическую операцию вторым боссом – в японской игре внушительное щупальце произрастало у него аккуратно между ног.

создания игр, два базовых взгляда на игру: западный и японский. Пожалуй, заметнее всего разделение в ролевом жанре: японские RPG уже фактически отпочковались в отдельный поджанр. В своей книге Fresh Pulp: Dispatches from the Japanese Pop Culture Front американский автор Джейсон Томпсон (Jason Thompson) пишет: «Хотя на их становление оказали безусловное влияние переводные американские игры, японские RPG со временем развились в совершенно самостоятельную субкультуру...». При желании специфические черты можно отыскать в играх других жанров – чаще всего в файтингах и стратегиях, реже – в спортивных и гоночных симуляторах.

## ПРОХОДИТ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЧЕЛОВЕК ПЕРЕСТАЕТ ПРОТИВОПОСТАВЛЯТЬ РС И ПРИСТАВКИ, ПОНИМАЯ, ЧТО ИМЕЕТ ДЕЛО С РАЗНЫМИ ШКОЛАМИ...



причиной этого мы склонны считать именно географический разброс. Nintendo вытеснила американских и европейских разработчиков с приставочного рынка на компьютерный, где отсутствовала конкуренция со стороны японцев. Среди нынешних PC-хитов крайне редко встречаются японские игры, а приставочные шедевры вроде Final Fantasy, Metroid или Zelda – сплошь родом из Японии. Обратив внимание на японский ПК-рынок, вы обнаружите, что тамошние компьютерные игры имеют гораздо больше общего с приставочными проектами, нежели с привычными нашему «писишнику» Quake, Sims или Age of Empires. Противопоставляются, таким образом, не платформы, а две различных игровых философии, две школы

Стоит обращать внимание на стиль рисунка, дизайн персонажей (особенно внешность героинь), подход к структуре меню, сюжетной составляющей, диалогам – чем больше у вас геймерского опыта, тем проще угадать происхождение той или иной игры. Иногда проходит несколько лет, прежде чем человек начинает чувствовать эти различия и перестает противопоставлять PC и приставки, понимая, что просто-напросто имеет дело с западной и японской игровыми школами. Жители Страны восходящего солнца, надо сказать, вплоть до последнего времени делали игры, ориентируясь исключительно на родной рынок. Население Японии сравнимо по численности с населением России, а число приставок в домах абсолютно ре-



SAMSUNG



# Системная интеграция

Компьютеры и серверы X-Ring  
с супертонкими мониторами  
**SyncMaster 172T и 192T**,  
обеспечивающими исключительное  
качество изображения



Мы предлагаем нашим клиентам  
только самое лучшее

[www.x-ring.ru](http://www.x-ring.ru) [www.x-net.ru](http://www.x-net.ru)

кордное (Америка в этом плане начала догонять японцев только в последние пару лет), поэтому местные игровые компании издавна разрабатывали игры для внутреннего пользования, и для большинства проектов переиздание за рубежом страны особой погоды не делало. Видеоигр японцы выпускают невообразимое количество, а доступные на Западе образцы – лишь верхушка айсберга. Но на то она и верхушка, чтобы успешно давить конкуренцию. Мы вплотную подошли к любопытнейшей теме адаптации японских игр для продажи в Европе и США.

тологов считалось, что западным игрокам проще воспринимать мелодию без слов, чем песню на незнакомом языке, пусть даже снабженную субтитрами. Сейчас, с распространением JRPG, к японской музыке стали относиться терпимее – издатели поняли, что аудитория ценит оригинальные композиции так же, как поклонники аниме ценят японскую озвучку. Ситуации, когда вместо оригинальной вступительной песни фигурировал лишь midi-проигрыш (случай с англоязычной версией Tales of Destiny (PS one)), уходят в прошлое.

## ПОПЫТКИ ВЫТРАВИТЬ «ЯПОНСКИЙ ДУХ» ИЗ ЧУЖЕРОДНЫХ ИГР НАЧАЛИСЬ СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ ДЕБЮТА NES НА АМЕРИКАНСКОМ РЫНКЕ В 1985 ГОДУ.



Mother 2 (Super Famicom)



Earthbound (SNES)



Ranma 1/2 (Super Famicom)



Street Combat (SNES)



Mother 2 (Super Famicom)



Earthbound (SNES)



Oni (PC, PS2) – одна из немногих игр, сделанных западными разработчиками «с закомом» под аниме.

### БЫЛО ВАШЕ – СТАЛО НАШЕ!

Попытки вытравить «японский дух» из чужеродных игр, дабы те лучше вписались в новый культурный контекст, начались почти сразу же после дебюта NES на американском рынке в 1985 году. Так как большинство опытных западных разработчиков переключались на компьютерный рынок, многие штатовские компании занялись лицензированием и переводом японских консольных игрушек. На протяжении второй половины восьмидесятых и первой половины девяностых годов в порядке вещей был выпуск японских игр с перерисованными на западный манер обложками (манга-стистика считалась слишком «детской» и могла, по мнению издателей, отпугнуть многих покупателей). Впоследствии, когда мир захлестнула мода на аниме, от этой практики начали отказываться, но даже сейчас имеют место отдельные случаи «перерисовки» (как, например, это произошло с Gigantic Drive для PS2, в 2002 году вышедшей в США под названием Robot Alchemic Drive). На протяжении более чем десятилетия на Западе многие достойные игры выходили в отвратительном, сделанном на скорую руку и при видимой экономии средств оформлении, по всем статьям уступающем стильным японским обложкам. Хрестоматийными примерами безобразия стали западные обложки Gunstar Heroes (Mega Drive) и Street Fighter Zero/Alpha (PSone, Saturn), где красовались едва ли не карикатуры на известных персонажей. Помимо картинок на упаковках, изменялась, иногда совершенно радикально, графика самих игр. В Magical Chase для Turbo Grafx 16 путешествующую на метле героиню-ведьмочку намеренно «состарили», из американской версии Streets of Rage 3 (в оригинале Bare Knuckle 3) для Mega Drive был удален персонаж нетрадиционной сексуальной ориентации, а героев файтинга Ranma 1/2: Chounai Gekitouhen для Super Famicom переделали в уличных гопников и выпустили резвиться на SNES под именем Street Combat. Сиквел Ranma 1/2: Bakuretsu Rantouhen был издан в Штатах без изменений – тогда как раз вышло из печати англоязычное издание манги Ranma 1/2. Геймеры-космополиты со стажем пожалуются на то, как беспощадно вырезались из игр японские вокальные композиции, – с легкой руки марке-



Японские танцевальные симуляторы обычно не требуют серьезной локализации, но список песен зачастую меняется.

### КОНСОЛЬНЫЕ ХИТЫ

А как обстоят дела, если взглянуть с другой стороны? Рассмотрев ситуацию с западными играми в Японии, мы наткнемся на удивительный нюанс. Оказывается, японцы уже лет десять успешно портируют на приставки западные PC-игры! Считается, что нехватка оперативной памяти, иная схема управления и низкое экранное разрешение суть непреодолимые преграды, камни преткновения в воплощения компьютерных игр в консольном варианте. Выходит, ничего подобного, дело лишь в квалификации специалистов, осуществляющих перенос. Еще любопытнее тот факт, что большинство из портов вполне могли быть выпущены на приставках в Европе и Штатах, однако этого не случилось. Между тем, в Японии приставочникам был доступен оригинальный текстовый (!) вариант Zork (Saturn) и его знаменитый сиквел Return to Zork (Saturn, PS one), основанный на рассказе Лавкрафта квест Prisoner of Ice (Saturn, PS one), Discworld (Saturn, PS one). PlayStation-версия Neverhood в Японии пользовалась бешеной популярностью под именем Klaymen Klaymen, платформер Skullmonkeys продавался как Klaymen.

## АМЕРИКАНСКОЕ АНИМЕ

Следует упомянуть и о таком феномене, как стремление отдельных западных разработчиков выдать свой проект за японскую игру – здесь ярким примером выступает Oni (PC), сознательно исполненная в стилистике аниме и манги. Это редкая американская компьютерная игрушка, ориентированная на аудиторию фэнов аниме, параллельно являющихся пользователями PC, – своеобразная попытка удовлетворить запросы геймеров-анимешников, по разным причинам не имеющих доступа к приставкам. ПК-порты японских консольных игр (вроде Virtua Fighter II или Sonic Adventure) появляются редко, а рынок локализаций азиатских компьютерных игр ограничен корейскими MMORPG и совсем уж маргинальными хентайным квестами.

СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ТАНКОВ

# T-72

## БАЛКАНЫ В ОГНЕ

ИДДК



Crazy House

- Три вида танков: Т-34, Т-55, Т-72 и 12 видов другой боевой техники
- Разработан на основе событий гражданской войны в Югославии 1990-1992 годов
- Максимально реалистичная физика движения и стрельбы
- Фотографическая реалистичность графики
- 2 сетевых режима: совместный и противостояние

[www.T-72.iddk.ru](http://www.T-72.iddk.ru)

Начало продаж в День танкиста — 11 сентября

- Москва** ● Первый Хорошевский проезд, дом 16, корпус 1 (станция метро «Беговая»)
- Москва** ● Торговый центр «Гвоздь» Волоколамское шоссе, дом 103, этаж 4, павильон 7
- Смоленск** ● Улица Тухачевского, дом 3



Купи игру в сентябре в фирменном магазине Дискавери и получи настоящую АРМЕЙСКУЮ КРУЖКУ!



Японская обложка Street Fighter EX 3 (PlayStation 2)



Американская обложка Street Fighter EX 3 (PlayStation 2)

Клаймен 2, и специально для японской аудитории был выпущен пластилиновый спортивный симулятор Klaymen Gun-Hockey. Saturn и PS one также удостоились портов Darkseed и Darkseed II, ужасиков с дизайном автора «Чужих» Х. Р. Гигера, а в 1997 году японские владельцы Saturn получили восьмидисковый релиз Phantasm – тщательно локализованной версии Roberta Williams' Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh. Мимо западных игроков проплыли восьмибитные Famicom-версии Advanced Dungeons & Dragons: Pools of Radiance и The Bard's Tale 2: The Destiny Knight, равно как и порты обеих частей Ultima: Runes of Virtue для Game Boy. Оригинальная Might & Magic от New World Computing в 1992 году дебютировала на PC-Engine (изображения персонажей были перерисованы японскими локализаторами), впоследствии появились так и не вышедшие в США порты Might & Magic II & III. Легендарный Dungeon Master удостоился воплощений для Super Famicom, FM-Towns Marty и PC-Engine CD, японский разработчик Software Heaven создал сиквел под названием Dungeon Master Nexus для Saturn. Компания



Zwei, типичная японская PC-игра.

### ПУТЬ САМУРАЯ

Почему японские разработчики видеоигр избегают показа национального колорита, предпочитая выпускать «нейтральные» научно-фантастические боевики? А почему исторические «стратегии» популярны у геймеров старшего возраста, но не у школьников? Мало кому охота продираться сквозь кропотливо воссозданные исторические реалии, сведения о которых только что приходилось зубрить для ответа у доски. Если действие популярной молодежной японской игры и происходит во времена самураев и сегунов, геймплей тяготеет к единоборствам, а вместо исторической достоверности мы видим мистические проявления вроде духов или демонов. Японские школьники не меньше наших устают на уроках истории: ниндзя и ронинов они куда лучше воспринимают в фантастическом или комедийном контексте, нежели в качестве иллюстраций из учебника, – и это отношение в полной мере проецируется на игры.



Farland Story: Kyoushin no Miyako, еще одна типичная японская игрушка для PC.

## НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНАЯ «ПИСИШНАЯ» СЕРИЯ, ПЕРЕКОЧЕВАВШАЯ В ЯПОНИИ НА ПРИСТАВКИ, – ЭТО WIZARDRY.



Imagineer осуществила перенос Might & Magic IX: Day of the Destroyer за авторством 3DO на PS2 – игра поддерживала портативный принтер PopEgg, позволявший распечатывать карты подземелий. Любителям творений Sir-Tech, возможно, будет полезно узнать о Saturn-воплощении Druid: Daemons of the Mind, носящем название Druid: Yamie no Tsuseikisya. Наверное, наиболее известная «писишная» серия, перекочевавшая в Японии на приставки, – это Wizardry. Оригинал 1981 года и ряд его сиквелов вылились в более чем 30 переносов и игр «по мотивам» для 10 различных консолей: Game Boy, Game Boy Color, Wonderswan Color, MSX, PC-Engine CD, Famicom, Super Famicom, Saturn, PS one, и PS2. Первой на PS one в 1995 году появилась Wizardry VII: Gadeia no Houshu, в девичестве Crusaders of the Dark Savant, всего же компания Locus портировала шесть из восьми PC-шных частей Wizardry на пер-

вую PlayStation, а фирмы Starfish и Ascii занялись созданием новых игр на базе этой вселенной. Части с первой по пятую с добавленной 3D-графикой переизданы как Wizardry: Llylgamyn Saga (1997) и Wizardry: New Age of Llylgamyn (1999). Их сюжеты были продолжены в Wizardry: Dimguil, Wizardry Empire: Princess of the Ancient и Wizardry: Empire II: Legacy of the Princess, параллельно Atlas создала Busin: Wizardry Alternative (PS2), окольными путями добравшуюся в 2002 году до Штатов под именем Wizardry: Tale of the Forsaken Land. Вообще, японские игры из серии Wizardry обнаружить не так уж сложно: большинство из них переиздавались в различных бюджетных сериях вроде PS one Books. Куда сложнее обнаружить раритетный PlayStation-порт Ultima Underworld: The Stygian Abyss от Origin, выполненный в 1997 году Electronic Arts Japan, или версию Ultima: Savage Empire для Super Famicom...

### ТРЕТИЙ ПУТЬ

Островком самобытности на азиатском рынке остается Южная Корея, где японские игры до недавнего времени были запрещены, но активно распространялись на черном рынке и служили лекалами для местных разработчиков – примерно так же, как тайно ввозимая манга выступала примером для подражания корей-

ских художников-комиксистов. Доминирующей платформой здесь остается PC, для которого корейские издательства выпускают проекты, внешне выглядящие копиями японских игр, но в части геймплея апеллирующие к западным компьютерным играм. Основным жанром считаются MMORPG, широко распространившиеся вслед-

ствие активного использования корейцами сетевых технологий. Некоторые из этих проектов – в их числе Ragnarok Online и Lineage 2 – после громкого признания на родине приживаются как в США, так и в Японии. Планируя со временем потеснить PC в главенствующей позиции, Sony, Nintendo и Microsoft официально запустили в Южной Корее свои приставки; каждый месяц выходят десят-

ки локализованных консольных игр (равно как и оригинальные корейские разработки). В 2002 году увидела свет первая корейская игровая система, портативная GP32. Благодаря доступности средств разработки и отсутствию серьезной защиты игровых карт Smart Media, аппарат быстро приобрел славу «хакерского» устройства, на котором без труда запускаются эмуляторы многих приставок.

Согласитесь, в свете этой картины расхожее мнение о «глупых приставочниках, у которых все одной кнопкой управляется», выглядит, мягко говоря, уже не так убедительно.

**КОНСОЛИДАЦИЯ УСИЛИЙ**

Западные консольные игры, как правило, пользуются в Японии меньшим успехом и редко фигурируют в топках продаж. Исключения можно сосчитать по пальцам: это сериалы Crash Banicoot, Jak & Daxter и Grand Theft Auto. Красочные платформеры настолько удачно копировали японскую игровую механику, а их персонажи оказались так близки местным геймерам, что покупатели просто закрыли глаза на американское происхождение проектов (обычно нарочито «западные» игры японцы встречают в штыхы). Еще более неожиданным стал успех изданных Capcom GTA III, GTA: Vice City и The Getaway, разошедшихся сотнями тысяч экземпляров, – всего год назад такой результат для импортной игры считался недостижимым. Судя по всему, можно говорить о некоей тенденции: похоже,

японские игроки подустали от бесконечных итераций знакомых концептов и наконец-то стали посматривать в сторону западных игр в поисках свежих идей и непривычного геймплея – точно так же, как мы смотрим на яркие образцы японского игростроения. Это подтверждает Джон Ричарди (John Ricciardi), в прошлом редактор журнала EGM, а ныне локализатор в компании Interone Inc., занимавшейся переводом на английский язык таких игр, как Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht, Soul Calibur II, PSO Episode III: C.A.R.D. Revolution и Tales of Symphonia. «В последнее время основные инновации предлагает именно Запад: достаточно оценить сериалы Tony Hawk, GTA III или Halo», – говорит Ричарди. Комментируя будущее индустрии, он признается, что «хотел бы видеть больше плодов сотрудничества западных и японских авторов, вроде Metroid Prime и его сиквела».

**ПОВОД ДЛЯ ОПТИМИЗМА**

Игровая индустрия насчитывает все больше примеров удачной ассимиляции чужого культурного опыта и впечатляющих случаев победы качественного геймплея над барьерами отживающих свое стереотипов. Не следует, однако, забывать о временах свирепствования цензуры и десятках игр, в процессе «адаптации» искромсанных, растерявших отличительные черты или вовсе превратившихся в блеклые подобию оригиналов. Даже в наши дни нет-нет, да и появляется в продаже игрушка с перерисованной обложкой и переименованными героями – отголосок прошлых десятилетий, когда на западе приставки считались уделом лишенных фантазии и любознательности детишек. Сейчас средний возраст геймеров неуклонно растет, и во многом следствием зрелости аудитории стало постепенное взаимопроникновение двух игровых философий без потери сопряженных культурных контекстов. Остается надеяться, что подобная интеграция продолжится и в дальнейшем. ■



# СЧАСТЛИВЫЙ КЛЮЧ

от Касперского

Карманные персональные компьютеры

ЖК-телевизор

Ноутбуки

и много других призов от "Лаборатории Касперского"

с 15 сентября по 31 декабря 2004 года:

**Купите один из продуктов "Лаборатории Касперского", и Ваш регистрационный ключ примет участие в розыгрыше призов!**



В РОЗЫГРЫШЕ МОГУТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ ПОКУПАТЕЛИ СЛЕДУЮЩИХ ПРОДУКТОВ: Антивирус Касперского Personal, Антивирус Касперского Personal Pro, Kaspersky Anti-Hacker, Kaspersky Anti Spam Personal Kaspersky Personal Security Suite


лаборатория **КА(П)Р(К)ОГО**

**(095) 797 8700**

Подробности участия на сайте компании [www.kaspersky.ru](http://www.kaspersky.ru)

Компьютер **ЭКСИМЕР™ Home Performance** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading работает быстрее, чем вы ожидаете.



 **8-800-200-4545**

Бесплатная информационная служба

*Ис*



**Розничные продажи в Москве:**

М.ВИДЕО (095) 777-777-5, 8-800-777-777-5; Мосмарт (095) 783-85-20, 783-85-21; Техносила (095) 777-8-777; МИР (095) 780-0000; ПрофКом (095) 928-96-98, 928-79-70; Эльдorado (095) 5-000-000.

**Дистрибуторы:** компания Инлайн — г.Москва (095) 941-6161, ЗАО "Элком Сервис" — г.Сургут (3462) 31-19-91, г.Нефтеюганск (34612) 2-47-03, г.Ханты-Мансийск (34671) 3-44-84

Более 400 дилеров по всей территории России.

Адрес ближайшего на [www.i2b.ru](http://www.i2b.ru)

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

Сервисное обслуживание техники ЭКСИМЕР™ на территории РФ осуществляется НТЦ «Юнисерв»

Спецификация и внешний вид оборудования могут быть изменены, выпуск продукции может быть прекращен в одностороннем порядке без какого-либо предварительного уведомления. Указанная информация может использоваться исключительно для заказа продукции ЭКСИМЕР™ у партнеров и не является офертой.



# ***Заканчивай все дела как можно скорее и начинай играть!***

Компьютер ЭКСИМЕР™ Home Performance предлагает великолепную производительность для поддержки трехмерных компьютерных игр и действительно реалистичное воспроизведение звука с помощью системы Dolby Digital. Оснащенный мощным процессором Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading компьютер ЭКСИМЕР™ Home Performance сможет быстро выполнить одновременно несколько задач. Так что теперь Вы сможете приступить к игре быстрее.



Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.

Эксимер ДМ рекомендует Microsoft® Windows® XP. На компьютеры ЭКСИМЕР™ устанавливаются подлинные продукты семейства Microsoft® Windows®. Гарантией качества и сервисной поддержки приобретаемых вами продуктов Microsoft® является наличие сертификата подлинности (Certificate of Authenticity).

# WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

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



▶ Некоторые юниты одним своим видом подрывают боевой дух врага.



▶ «Waaagh!»-метр показывает, какого размера орду вы можете собрать.



▶ Издалека снайперы могут внушать ужас, но в ближнем бою у них шансов нет.



**ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ**  
blayne@narod.ru

- А что, Джип, если бы твои солдаты вдруг ожили и пошли маршировать?  
 - Мои солдаты живые, – сказал Джип. – Стоит мне только сказать одно словечко, когда я открываю коробку.  
 - И они маршируют?  
 - Еще бы! Иначе за что их и любить!

Герберт Дж. Уэллс,  
«Волшебная лавка»  
(перевод К. Чуковского).

Великий Уэллс и в зрелом возрасте сохранил в своем сердце заветную мальчишескую мечту. В книге с замечательным названием «Маленькие войны: игра для мальчиков от 12 до 150 лет, а также для тех более умных девочек, которым интересны мальчишеские игры и книги» он описал правила настольной, вернее, настольно-военной игры с участием оловянных солдатиков и пружинных пушек. Спустя немало лет дело своего соотечественника продолжили основатели компании Games Workshop. Они превратили «детскую игру в солдатиков» в забаву для всех возрастов, не утратившую своей популярности и теперь, когда, ка-





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М» / Game Factory Interactive  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

<http://www.dawnofwargame.com>

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



▶ Пушки в Warhammer уже давно не пружинные. Их мощь внушает уважение!



▶ Wraithlord – дух великого воина, заключенный в механические доспехи.

## ➔ НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ: ГАДКИЙ ТАУЕНОК

Неожиданным ударом по представлениям вархаммерофилов о том, какой должна быть игра, сделанная по лицензии Games Workshop, стал FPS Fire Warrior. Играть в солдатики – это одно, но самому быть игрушечным солдатиком? В защиту Fire Warrior можно сказать, что игра установила новый стандарт качества картинки для Warhammer-игр, в которых до этого были в лучшем случае спрайтовые юниты в полигональных декорациях. Кроме того, «Воин Огня» напомнил разработчикам, что Warhammer 40.000 – не только интересная игровая механика, но и проработанная вселенная, на базе которой можно делать игры самых разных жанров.



залось бы, компьютерные и видеоигры воцарились на пьедестале интерактивных развлечений. Впрочем, серия игр Warhammer / Warhammer 40.000 уже давно прекрасно известна не только «настольщикам», но и «компьютерщикам». Ветераны-геймеры помнят Space Hulk, уникальный тактический шутер с пятью видами от первого лица, у их более молодых собратьев наверняка вызывают теплые воспоминания стратегии Shadow of the Horned Rat и Dark Omen. Заметим, что эти игры, хоть и шли в реальном времени, сохраняли атмосферу своих настольных прототипов (где проповедуется, естественно, исключительно пошаговая

механика), давая игроку возможность победить за счет правильно принятых тактических решений.

### ➤ ВСЕ ЦВЕТА ВОЙНЫ

Предвкушая встречу с Warhammer 40.000: Dawn of War, я даже и представить себе не мог, что игра окажется настолько похожей (и в то же время непохожей) на настольный Warhammer. Перед просмотром в голове мелькала ехидная мысль: «Уж собственноручную-то покраску юнитов они точно не смогут реализовать!» Реализовали. Виртуальной кисточкой нам повозить все-таки не дают, но выбрать цвета для разных элементов униформы своих подопеч-

ных, а также эмблемы и флаги – пожалуйста.

Первый же взгляд на поле боя рождает двойственные чувства: «Ой, эти Chaos Space Marines совсем-совсем как в каталоге Games Workshop! Но что это – их надо нанимать в зданиях?» Сначала кажется, что Relic нагло заменила схему закупки из настольного Warhammer'a (там, напоминая, войска за определенную «сумму» приобретаются перед боем) на стандартную RTS-ную. На самом деле здесь нечто третье. Да, отряды выходят из зданий. Но дополнять подразделение юнитами можно в любой момент и в любом месте – хватало бы ресурсов и места в данной части. Точно

так же и апгрейды производятся независимо для каждого отряда и без захода в «избушку».

Упомянутые ресурсы тоже не киркой и лопатой добываются: ежесекундный прирост «вербовочной способности» Requisition, отвечающей за найм войск, зависит от количества захваченных вами стратегических точек (Strategic Points, SP). Некоторые из этих точек, названные разработчиками Relics, отвечают за возможность вызова самых мощных воинов, таких как Eldar Avatar и Bloodthirster of Khorne. Для увеличения притока энергии (Power) нужно строить специальные генераторы. С одной стороны, такая система ресурсов добавляет игре

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



▶ Космические тамплиеры постоянно сыпят цитатами из своего устава: «Берегись пришельца, мутанта, еретика», «Ересь растет из безделья».



▶ По легенде, Ноггс должны постоянно менять свою форму, ибо на 100% состоят из хаоса. Увы, в игре они просто скачут и «пылают» огнем, как их кузен Бармаглот.

динамики – отсиживаться на базе, нагуливая «пузо», теперь стало просто невыгодно; с другой стороны, неистощимость источников приводит к тому, что битвы могут затягиваться очень и очень надолго. Впрочем, такое происходит только в режиме «Тотальной зачистки», а в Dawn of War играть «до последней крови», как правило, не принято. Альтернативные условия для победы придуманы на любой вкус. Например, можно охотиться на вражеского командира или сделать конечной целью накопление определенного количества SP. В экстремальном режиме Sudden Death вам достаточно захватить одну стратегическую точку, но зато и держать оную придется зубами и когтями, поскольку ее потеря означает немедленный проигрыш. Наконец, в Get the Gretchin игроки наперегонки разводят гретчинов (смотрите врезку)...

Чтобы частично нейтрализовать эффект «дурной бесконечности», в игре введены лимиты на число отрядов и количество юнитов в подразделении. Причем для каждой расы

предусмотрена своя система ограничений. У Звездной Гвардии и Хаоса за численность войск и техники отвечают апгрейды в Head Quarter. У эльдаров и орков размер армии зависит от количества Потусторонних Врат (Webway Gates) и Waaagh!-вышек соответственно. Так или иначе, но собрать тысячи воинов в битве все равно не получится. Сотни, впрочем, вполне реально, особенно для орков, которые в бою, как известно, берут числом, а не умением.

### ▶ КТО К КОМУ С МЕЧОМ ПРИШЕЛ?

Настало время представить враждующие стороны. К сожалению, все расы Warhammer 40.000 в компьютерную стратегию уместить не удалось. За бортом остались тау, имперская гвардия, темные эльдары, некроны и тираниды. Впрочем, на тау и имперцев все желающие могли полюбоваться еще в Warhammer 40.000: Fire Warrior, а темных эльдаров, если уж вам так неймется, можно соорудить и из обычных, пе-

## ➤ СВОБОДУ ГРЕТЧЕНАМ!

Самыми прикольными обитателями вселенной Warhammer 40.000, без сомнения, являются гретчины (Gretchin). Эти ороочи прихвостни – в общем-то, существа довольно жалкие на вид, и судьбе их тоже не позавидуешь. Орки в буквальном смысле суют их в любую дырку, используя как рабочую силу, пушечное мясо, а в свободное время – в качестве футбольных мячей. Впрочем, гретчины слишком глупы, чтобы осознать всю глубину своего падения.



▶ TankBustaz – это не новая рэп-группа, а отряд орков-подрывников.



▶ Аптекари и библиотекари – самые опасные воины космодесанта.



▶ Сделать Starcraft-мод к DoW будет легко. Вот, например, готовые протоссы.

# BURNOUT 3 TAKEDOWN

100 дней лучшей игры сезона!  
1+2 вышло до выхода игры!  
2002 & 3 сентября ЦУМ, 5й этаж.  
Только в магазине «Союз» и ЦУМе!  
Только в Burnout 3 на большом экране  
в парке Бум, гарантирующей  
лучшие условия в EA при покупке игры!

ЗАБУДЬ  
ПРО  
ПРАВИЛА!

www.burnout3.ea.com

**СЕНТЯБРЬ 2004**  
Только на PlayStation.2

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «Софт Клуб»  
телефон (095) 2326952, e-mail: sales@softclub.ru



PlayStation.2



Challenge Everything

© 2004 Electronic Arts Inc. Burnout is a registered trademark and Takedown is a trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online logo is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox Live logo are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.  
PlayStation 2 Online EA ONLINE TERMS OF SERVICE AND SERVICE UPDATES CAN BE FOUND AT www.easports.com. YOU MUST BE 13+ TO REGISTER FOR THE ONLINE SERVICE. EA MAY RETIRE THE ONLINE SERVICE AFTER 30 DAYS NOTICE POSTED ON www.easports.com. INTERNET CONNECTION, NETWORK ADAPTOR AND MEMORY CARD FOR THE PLAYSTATION 2 ARE REQUIRED FOR PLAY.



ИГРА, КОТОРАЯ ДОЛЖНА  
ПЕРЕВЕРНУТЬ ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ  
О СТРАТЕГИЯХ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

WARHAMMER  
40,000

# DAWN OF WAR

ВПЕРВЫЕ, ИГРОВАЯ  
ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER  
40 000 НАХОДИТ  
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО  
ДОСТОЙНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ!



Warhammer 40,000 Dawn of War – © copyright Games Workshop Ltd 2004. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, the GWI logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Space Marine chapter logos, Warhammer, Warhammer 40k Device and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe

are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license.

Developed by Relic © Entertainment. Game engine code © 2004 Relic Entertainment Inc. Relic, Relic Entertainment and the Relic logo are trademarks and/or registered Trademarks of Relic Entertainment Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks and trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.

© 2004 "Game Factory Interactive" All rights reserved. © 2004 «Руссобит-Пабблишинг» Все права защищены.

[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (095) 211-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>





■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: racing  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim ■ РАЗРАБОТЧИК: Juice Games  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ДАТА ВЫХОДА: 24 сентября 2004 года

<http://www.juicedthegame.com>

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



▶ AI в игре весьма достойный. Соперники грамотно уходят со старта, перекрывают траектории, а главное, очень реалистично теряют контроль над машиной.



▶ В режиме драгрейсинга, как и в NFS, используется только ручная коробка передач, но переключать их сложнее, так как тахометр обычный, а не увеличенный.



## ➔ ХОЧЕШЬ МОДНЫЙ КОНДИЦИОНЕР?

Juiced – игра для любителей покупать много-много деталек для своего автомобиля, это несомненно. Но все купить сразу нельзя, даже если у вас для этого имеется достаточно денег. Одна из особенностей игры в том, что новые компоненты классом выше открываются для каждой машины отдельно. Так что, если ваш VW Golf уже имеет турбонаддув класса «прототип», то для только что купленной Honda NSX придется открывать все заново. Как это сделать? Надо участвовать в крупных соревнованиях! А для этого, напомним, не обойтись без уважения.

**ЮРИЙ ВОРОНОВ**  
[voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru)

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

**S**treet racing – очередная модная фишка, успешно перекочевавшая из реального мира в компьютерные и видеоигры. Если года два назад было всего две стоящие серии игр по этой тематике – Tokyo

Xtreme Racer на Dreamcast и PS2 да Street Legal Racing на PC, – то после появления NFS Underground анонсы игр, посвященных стритрейсингу, стали все более частыми. Одной из них была Juiced. И вот после томительного ожидания игра перед нами.

Главное, конечно же, что игра посвящена не просто гонкам, а стритрейсинговой культуре в целом. Это уже действительно нечто новое. Попытки

воспроизвести атмосферу настоящей тусовки гонщиков наблюдались и в Tokyo Xtreme Racer, и в NFS Underground. К примеру, в Tokyo Xtreme Racer были банды, и у каждой имелся свой главарь, который появлялся в городе после того, как вы выиграете дуэль у всех членов его группировки. В NFS Underground были заставки с симпатичными девушками, однако все сценки с клевыми стритрейсерами и их подружками казались какими-то кукольными, созданными специ-

ально, чтобы человек в перерывах между гонками не просто покупал новые запчасти, но и культурно отдыхал. В Juiced идея с группировками выходит на следующий уровень! Теперь вам не просто будут бросать вызов какие-то гонщики. Сначала они посмотрят, насколько вы уважаемы в местной тусовке, а затем уже, если ваш авторитет их устроит, предложат погонять. Естественно, ставя на кон что-то существенное. К примеру, собственную машину против вашей.

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



▶ В режиме аркады машины делятся на классы, один из самых крупных и интересных – Classics.



▶ A Volkswagen Corrado моя любимая машина среди классических. Ну разве не красавец?



▶ И Toyota MR2 на старте ему совсем не соперник. 2.8-литровый V6-движок, как-никак.

➔ ТЫ МЕНЯ УВАЖАЕШЬ?

В результате вышеописанных нововведений одним из главных показателей успеха в игре стали не деньги, как обычно, а уважение или, как теперь модно говорить, респект. Если вы хотите попасть на гонки, устраиваемые какой-либо группировкой, то сначала нужно добиться, чтобы с вами хоть чуть-чуть считался ее главарь. Без этого вас не пустят даже посмотреть на них! А как произвести впечатление на других участников? Ответ прост – красиво ездить. Система чем-то похожа на Project Gotham Racing, но там вы тратили заработанные очки на покупку новых автомобилей, а здесь все по-другому. Да и работает система несколько иначе. В PGR приходилось трюкачить прямо во время гонок, что, в общем-то, немного нелогично. В Juiced же есть отдельный режим, где можно выпендриваться сколько влезет. Называется он – Show off mode. Здесь вас выпускают на трек, и вы не проходите трассу на время, никого не обгоняете – просто делаете всякие клевые фишки. Можете на большой скорости развернуться на 180 градусов хвостом, носом, развернуться на 360 градусов, сделать бумеранг – развернувшись на 180 градусов влево, а потом резко эти же 180 вправо, вернуться в изначальное положение. Такими выкрутасами вы зарабатываете очки, как и в PGR. Позже, в зависимости от того, как вы выступили, различные стритрейсеры выражают свое уважение к вам за великолепную езду, или же, наоборот, говорят, что вы еще мальчик и до настоящих монстров дорог вам еще как до небес. Респект можно зарабатывать и в гонках, но здесь уже все иначе. Не нужно проходить повороты в заносах, чтобы произвести впечатление на участников, здесь их нужно обгонять, причем чисто, и отрываться от них подальше. Это, согласитесь, логично. Все участники могут повысить вам респект за то, как вы ездил, или же понизить вам его. Причем

заслуженно: хуже начинают относиться к тем, кто часто врезается в соперников. Так что теперь, если вы хотите выиграть гонку, то пихайтесь сколько душе влезет, но будьте готовы к последствиям. Во-первых, те, кого вы подрезали, толкнули или прижали к стене, выразят вам после гонки свое презрение, а иногда и могут потребовать денег на ремонт машины. Во-вторых, в игре реализована неплохая система повреждений, а машина ваша ломается на ура.

Что касается самого геймплея, то он, в общем-то, вполне стандартен. Поведение машин полуаркадное, реалистичнее чем в NFS Underground. Весьма похоже на Project Gotham Racing 2. Торможение двигателем работает, подвеска реалистично трясет автомобиль, все стандартные фишки на месте. Одна проблема – игра на консолях в принципе не поддерживает руль, только джойпад. Что довольно странно. Возможно, в финальной версии это будет исправлено, но выданная нам позиционировалась как почти полностью завершенная.

➔ ЛЕЗЕМ ПОД КАПОТ

Вот чем Juiced может похвастаться, так это морем всевозможных апгрейдов для автомобилей. Колесные диски, амортизаторы, турбонаддувы, тормоза и глушители – все есть. В отличие от NFS Underground, аэродинамические обвесы для каждой марки машины свои, причем, как и все компоненты в игре, они лицензированы у реальных производителей. А что самое приятное, теперь перед вами не просто эстетический выбор – поставить амортизаторы «Кони» или «Билштейн», теперь все они различаются ценой и характеристиками, и один обязательно отличается от другого, как и в жизни. Конечно, это не всегда отражает реальное положение дел на рынке, но, несомненно, намного интереснее, чем просто выбирать амортизатор по параметру «нравится название или не нравится».

➔ ВИН ДИЗЕЛЬ И СТРИТРЕЙСИНГ

Фильм «Форсаж» в свое время внес немалый вклад в популяризацию уличных гонок. Конечно, это не означает, что все зрители вдруг бросились вкладывать кучу денег в тюнинг своих тачек, да гонять по ночам на спор. Зато многим понравилась атмосфера стритрейсинга, драйв гонок, «клевость» тамошних тусовок. В результате увеличился спрос и на соответствующие видеоигры. Успех Need for Speed Underground это доказал, а список фишек, которые планируется внедрить в сиквел (см. предыдущий номер «Страны Игр»), показывает, что разработчики Juiced мыслят правильно.



ПОВЕДЕНИЕ МАШИН ПОЛУАРКАДНОЕ, РЕАЛИСТИЧНЕЕ ЧЕМ В NFS UNDERGROUND. ВЕСЬМА ПОХОЖЕ НА PROJECT GOTHAM RACING 2





спасайте ваши души

ИТМЫШК

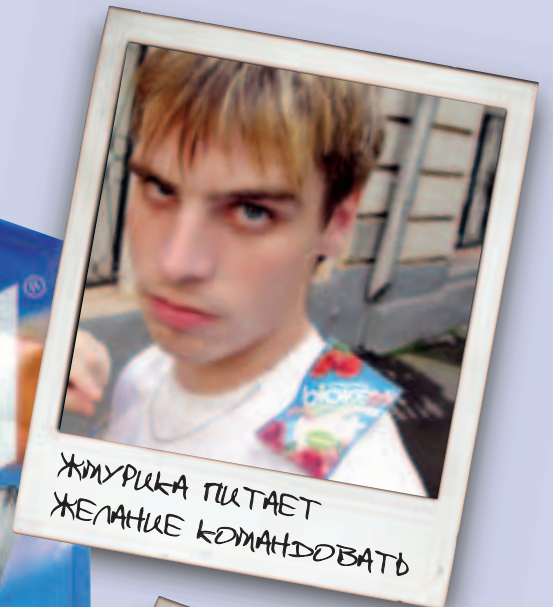


Товар сертифицирован. По вопросам качества товара обращаться по тел.: (893) 788-9991, e-mail: [info@itimushk.ru](mailto:info@itimushk.ru)

Бука  
бука.ру



# ЧЕМ ЗАРЯЖАЕТСЯ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР»?



# ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: HD Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Mithis Games  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

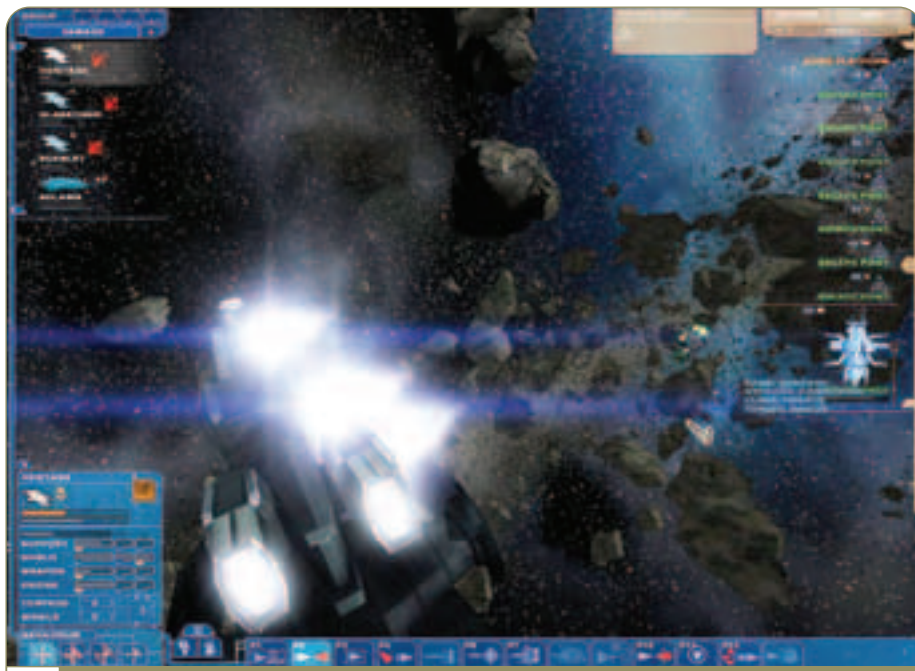
<http://www.nexusthegame.com>



▶ Отправленные в бой истребители могут сражаться с противником и без вашего участия.



▶ Космос нереалистичен, но очень красив! Сдается мне, это все-таки плюс проекта.



▶ Игра адекватно отображает работу двигателей космических кораблей: приказав истребителю развернуться, вы можете увидеть, как он начинает тормозить передними движками и поворачивать боковыми.

# NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

## НЕПОДАЛЕКУ ОТ ЮПИТЕРА

**PANTHERCLAW**  
[dreadshit@bk.ru](mailto:dreadshit@bk.ru)

**В**ообще, Nexus: The Jupiter Incident должны были создавать совсем другие люди. Но компания GT Interactive к разработке игры приступить не смогла по причинам вполне уважительным – она прекратила свое существование.

А ссылка на официальный сайт издателей второго Doom'a (а также Heretic, Unreal, Blood и других) давно перенаправляет на Atari.com. Кстати, игра сменила и издателя. Компания CDV решила не радовать мир еще одной космической стратегией и во время реструктуризации закрыла проект как бесперспективный. По большому счету, и название у игры было другим. Сначала – Imperium Galactica 3, затем его сменили на Galaxy Andromeda. Имя

ведь по-прежнему принадлежит немецким издателям. Но игру до сих пор ждут. И мы скоро узнаем, было ли решение закончить финансирование разработчиков правильным. Ведь уже этой осенью, Nexus: The Jupiter Incident появится на прилавках. И только хорошие продажи спасут амбициозных Mithis Games от уже навешенного на них ярлыка «горлопаны». Все-таки называть свою стратегию одной из величайших – это нескромно.

### ▶ TFS: A TACTICAL FLEET SIMULATOR

Если верить разработчикам, игру можно причислять к новому жанру, название которого вынесено в подзаголовок. Утверждается, что ничего похожего мы раньше не видели. Как бы не так! Видели и не однажды. В Homeworld и в ее многочисленных клонах. Да, Imperium Galactica в очередной раз сменила

жанр. Первая игра серии была двухмерной изометрической RTS. Вторую причисляли к жанру глобальных космических стратегий, вроде Master of Orion 3, только в реальном времени. Теперь вот 3D-RTS. Правда, заниматься добычей ресурсов вам не придется. Если, конечно, разработчики не захотят добавить в релиз межгалактические харвестеры. Пока же ресурсы обещают заменить некоей «системой наград», которая позволит вам ремонтировать и совершенствовать космические корабли. Но, к сожалению, таковой системы в демо-версии замечено не было. Остается надеяться, что нас ожидает нечто более оригинальное, чем денежные вознаграждения. Кстати, в игре есть что совершенствовать. Всего обещано более шестидесяти типов кораблей. В демо-версии, правда, посмотреть на все не дают. Но и те, что есть,

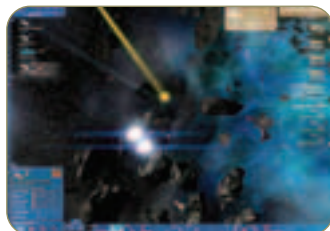
не поражают своим разнообразием и сбалансированностью, а лишь привлекают высокополигональными корпусами. В будущем мы сможем сами проектировать типы кораблей, сейчас же нам дают только распределять энергию между бортовыми системами. Система очень простая. Добавляем энергии к пушке – она стреляет мощнее. Перед тем как палить из бортового оружия, его необходимо зарядить. На это тоже тратится энергия, которая имеет очень неприятное свойство заканчиваться в самый неподходящий момент. Умелое распределение этой субстанции поможет вам выиграть любое сражение, ведь она пригодится еще и для работы щитов и двигателей. Кроме того, придется научиться грамотному управлению своим флотом. Я вообще некоторое время не мог освоить это тонкое искусство. Ведь выделив один из кораблей и ткнув мыш-



Неумелый полководец (в моем лице) теряет остатки флота.



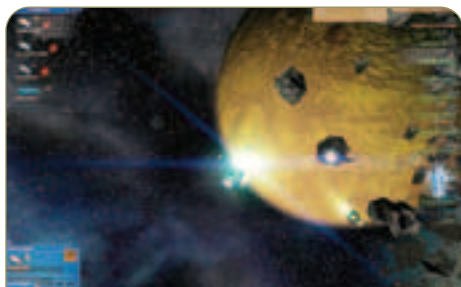
Конкуренты отдыхают. Такую картинку даже Homeworld не выдаст!



В темноте иногда трудно понять, кто чужой, а кто свой.



Щиты на пределе. Так, между прочим, и взорваться недолго!



▶ Нет, это не микровзрывы. Это габаритные огни на истребителях.



▶ Вложив большую часть энергии в щиты, можно вывести корабль из боя без повреждений.



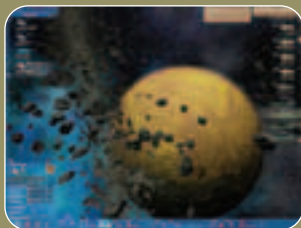
▶ У каждого судна есть четыре режима управления. В первом корабль отправляется в «самостоятельное плавание», в четвертом – подчиняется только прямым командам мыши.



Не думайте, что эта картинка взята из какого-нибудь космического симулятора. Это тоже Nexus. Не удивлюсь, если на этом движке выпустят аналог Elite.

## НЕМНОГО О СЮЖЕТЕ

Началось все, как водится, с вооруженного конфликта. Инопланетяне, узнав о существовании Солнечной системы, решили ее колонизировать. Вполне обычная ситуация для космических стратегий – мы сами частенько так делали. И хотя земляне смогли оказать пришельцам некоторое сопротивление, в битве рядом с Юпитером люди были разбиты. Нам предстоит возглавить остатки земного флота... Ничего особенного история не представляет, вот только занимается сюжетной линией венгерский писатель Zsolt Nyulaszi (если знаете, как это произносится по-русски, черкните письмецо). Ну а то, что этот же человек делает и дизайн игры, наверняка добавит ей атмосферности.

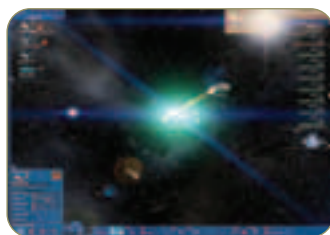


кой в какую-нибудь точку экрана, ожидаешь увидеть немедленное подчинение своему приказу, но на деле посудины неторопливо разворачиваются и лишь потом следуют по курсу. Зато научившись руководить флотом, вы откроете для себя привлекательнейшие со всех точек зрения космические сражения. Выигрывая битву за битвой, уничтожая десятки, а то и сотни кораблей противника, завоевывая себе славу лучшего капитана вселенной и выполняя множество интересных миссий, вы подойдете к логическому концу игры. Ваш капитан умрет. От старости. Согласитесь, в тактических стратегиях такое встречается нечасто.

### ▶ КРАСИВЫЙ МИР

Графика игры достойна восхищения. Написать собственный движок такой мощи может не каждый. Уверен, что к венгерским программистам уже выстроилась очередь на лицензирование их «Jupiter'a». Ближайшим конкурентам – O.R.B. и Homeworld – чрезвычайно сложно бороться по качеству картинки с Nexus'ом. Можно возразить, что конкурентам уже немало лет, но не стоит забывать, что и проект Mithis Games уже немолод. Не зря ведь технологическая демка Imperium

Galactica 3 демонстрировала возможности полупрофессиональной видеокарты Matrox Parhelia. Давно это было... Кстати, тогда игра умела использовать сразу два монитора, выводила на один экран тактическую, а на другой – глобальную карту. К сожалению, я так и не сумел проверить, возможно ли это сейчас. Зато я могу утверждать, что только современные видеоускорители и только в Nexus способны выдать столь впечатляющую картинку. Космос прекрасен! Правда, когда начинаешь использовать возможности зума и поворачиваешь карту, наслаждаясь видом сражающихся звездолетов, игра нещадно тормозит. Прожорливые нынче пошли стратегии... Впрочем, все не так плохо. Если ваш компьютер справляется с Ground Control 2 и Doom 3, он осилит и Nexus. Вообще демо-версия Nexus достаточно сырая. Она не показывает многих возможностей грядущей игры, зато выявляет некоторые недостатки – такие, как слабый AI и не очень удобный интерфейс. Но до релиза у разработчиков еще есть время! А на развалах, по слухам, продаются диски «Imperium Galactica 3 Lite Version». Пираты бывают не только космическими. Только нам с ними не по пути! ■





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PC ■ ЖАНР: racing  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters ■ РАЗРАБОТЧИК: Codemasters  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

<http://www.codemasters.co.uk/colinmcrac2005>



▶ Новая в этой серии Audi A3. Большая, тяжелая, но очень мощная. Ездить – одно удовольствие.



▶ Трасса в Австралии всегда была самой убийственной для машин, даже если ехать идеально.



▶ Графически сервисная зона в CMR 2005 снова преобразилась, но функционально осталась такой же. Те же меню, те же настройки. Но главное, что любоваться на полученные повреждения стало приятнее.

# COLIN MCRAC RALLY 2005

## СИМУЛЯТОР ПОЛОМОК

**ЮРИЙ ВОРОНОВ**  
[voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru)

**Б**огатой на раллийные симуляторы должна выдаться у нас осень, товарищи! Посудите сами, новый претендент на корону «лучшего из лучших» Richard Burns Rally, безумно красивая Xrand Rally, эксклюзивная для PS2 игра WRC 4 – все скоро выйдут.

Ну и, конечно же, есть не отстающая от конкурентов Codemasters с новым Colin McRae Rally 2005. Соперники более чем достойные, согласитесь. Кто выйдет победителем, пока сказать сложно. Но вот оценить силы CMR 2005 в будущей схватке с соперниками мы спокойно можем уже сейчас. Спокойствие это внушает заветная коробочка с preview-версией игры, недавно попавшая к нам в

редакцию. Охраняемая семью печатями и древним заклятием от копирования, она была отдана мне на изучение. Вставив ее в консоль, я обнаружил фактически на восемьдесят процентов законченную версию игры, о которой вам и должен сейчас поведать.

Итак – Colin McRae Rally 2005. Как и после третьего CMR, разработчики не стали долго тянуть с выпуском новой части, тем более при такой активизации конкурентов. Игра выходит в конце 2004, так что есть шанс получить за один год аж два Colin'a. Но, что самое удивительное, CMR 2005, как и четвертая часть, очень сильно отличается от предшественника. Как в Codemasters все успевают, природе неизвестно. Но игры тамшние разработчики делать умеют!

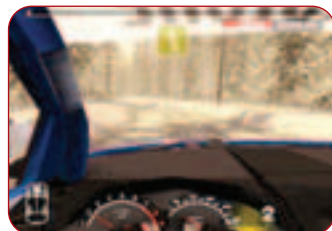
Новая часть – все такой же серьезный раллийный симулятор,

здесь от настроек машины зависит половина успеха, системе повреждений уделено очень много внимания, а дизайн трасс просто безупречен. Но обо всем по порядку. Начну, пожалуй, с плохих новостей. Графика в игре фактически не улучшилась. Что является, конечно, значимым минусом. Нет, текстуры стали немного почтче, открытых пространств с заросшими травой полями – побольше. Врезавшись в дерево, теперь можно наблюдать опавшие с него листики, а количество полигонов в моделях машин еще прибавилось. Но общая картинка в игре как была на среднем уровне, так и осталась. Опять сказался старый движок, перешедший от третьей части. Ведь делали все быстро, а написать новый графический движок – это вам не семечки лугать, так что будем довольствоваться имеющимся.

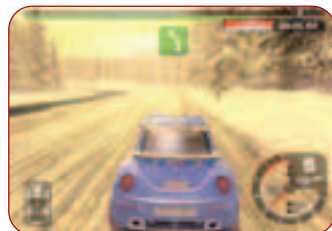
Тем более что все остальное очень хорошо. К примеру, новая система повреждений. Теперь мы можем наблюдать за неисправностями машины на специальном индикаторе в левом углу экрана. Напоминает он знакомый всем индикатор из игры Destruction Derby. Вся машина поделена на множество зон, которые могут быть повреждены: колеса, подвеска, тормоза, радиатор, турбонаддув, двигатель – все может быть искалечено. У меня, к примеру, была пара моментов, когда отказывал правый передний тормоз, но колесо при этом оставалось целым. А тормоз искрился, скрипел и всячески отказывался тормозить. В полной версии нам обещают еще и куски оторванной краски на машинах в местах ударов! Одним словом, новая система повреждений – просто шедевр. Не менее высокой оценки заслуживает и дизайн трасс. Хоть мне



Самыми мрачными трассами в игре так и остались японские.



Зимние пейзажи солнечные, а хвойные деревья в снегу радуют глаз.



Раллийный Volkswagen Beetle. Смешной снаружи, злой внутри.



Эффект от дождя на лобовом стекле в CMR все так же идеален.



▷ Вид из кабины у каждой машины свой. И как всегда, играть с рулем удобно только с ним.



▷ Неубиваемые дорожные знаки обрели новую жизнь. Но весьма короткую, до первой аварии.



▷ Система повреждений в игре снова похорошела. Если и раньше с ней сложно было конкурировать, то теперь ей и вовсе нет равных. Хотя одну вещь разработчики пока еще не воссоздали – возгорание двигателя.



**Детализация машин в игре, как всегда, на высоте. Каждая деталька воссоздана полностью и скрупулезно, от разработчиков не скрылась ни одна подробность. А ведь всю эту красоту еще можно и разбить вдребезги!**

## КАРЬЕРНЫЙ РОСТ

В CMR 2005 вы увидите совершенно новый режим карьеры. Здесь вас ждет не просто пародия на чемпионат мира по ралли в разных классах, а настоящая карьера гонщика. Начинать придется с самых низших любительских ралли, на малолитражках, а в дальнейшем, зарабатывая driving points и открывая новые машины и запчасти, вы будете продвигаться выше на раллийный Олимп. Иногда, чтобы вас допустили к участию в каком-нибудь чемпионате, нужно иметь много этих самых driving points, а получают их за участие в гонках и в зависимости от занятого вами места. Так что ездить на один и тот же чемпионат придется иногда по несколько раз.



и удалось обнаружить пару-тройку старых, перекочевавших из четвертой части, все же надеюсь, что в полной версии они сменятся все. Локации те же, за исключением одной – Германии. Она в серии Colin McRae Rally появляется впервые. Главные особенности – огромные открытые пространства, асфальт, крутые повороты и редкие заезды в лес на гравий. Хорошее дополнение к мокрой асфальтовой Японии и скоростной Испании. В плане дизайна трасс все, как и раньше, великолепно. Лично мне не так понравилась Япония, хоть и появились здесь сужения и огромные лужи, прямо-таки озера. Но вот самого дождя стало меньше, а он был основным украшением – трассы-то сами по себе очень неприглядные. Главное, что ездить по здешним дорогам – одно удовольствие. Леса и прыжки в Финляндии, пыль и скорость в Австралии, слепящее солнце Испании, горные массивы Америки, все здесь великолепно. Америка вообще преобразилась в этой части. А сужения на трассах, которыми я так восхищался в прошлой части, стали совсем уж крошечными. Да, стоит также отметить увеличившуюся ин-

активность трасс. Это я про неубиваемые дорожные знаки и колыхлики из прошлой части. Теперь, врезавшись в него на маленькой скорости, мы его гнем, а на большой сносим вообще, с глаз долой, ура!

Самых машин в игре также прибавилось. Помимо уже стандартных классов, есть Super 2WD, 4x4 Offroad, Classic, Special. Каждый сможет отыскать себе в местном гараже машину по вкусу, ведь количество их перевалило за 30! Я вот люблю Morris Mini Cooper S 1967 года.

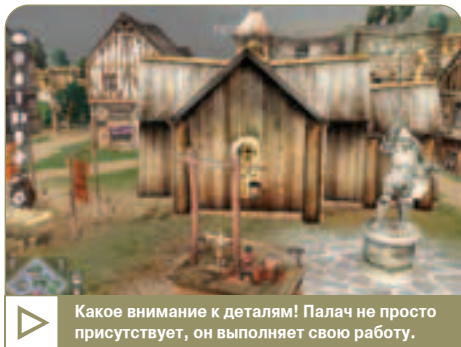
И хотя физический движок, видимо, тоже полностью перекочевал из прошлой части, игру это совсем не портит, ведь лучше пока ничего и нет. Конечно, нам обещают лучшую в мире физику в Richard Burns Rally, а лучшие повреждения и графику – в Xrand Rally. А единственная официальная игра FIA WRC – это WRC 4 от Sony. Но я уверен, что Colin McRae Rally будет пользоваться все тем же спросом. Играть хороша, очень хороша! Так что советую копить деньги к осени и ждать обзора полной версии. А также обзора-сравнения потенциального ее убийцы – игры Richard Burns Rally. ■



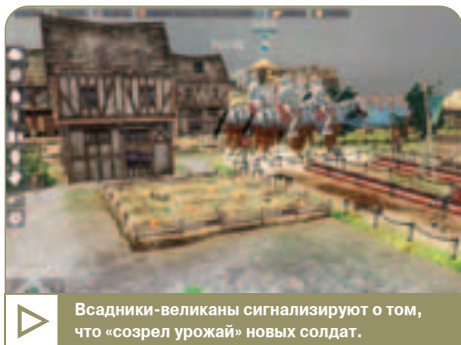


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters ■ РАЗРАБОТЧИК: Monte Cristo  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

<http://www.medievallords.com>



▶ Какое внимание к деталям! Палисад не просто присутствует, он выполняет свою работу.



▶ Всадники-великаны сигнализируют о том, что «созрел урожай» новых солдат.



▶ Центр средневековой культуры. Все элементы – церковь, дрессированный медведь, виселица и базар – к вашим услугам. Кому мало, могут поднять боевой дух, полюбовавшись на статую местного тирана.

# MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

## ЦАРЬ ГОРЫ

**МАРИНА ПЕТРАШКО**  
[petrashko@list.ru](mailto:petrashko@list.ru)

**Д** даже не знаю, с чего начинать. Еще неделю назад в моей голове роились хоть какие-то посторонние мысли, теперь же все они сконцентрированы на том, что будет, если построить рядом лачугу, коровник и клумбу. Превратится ли хибара в приличный особняк? Почему в одном саду груши растут, а в другом нет? Что значит «земля плохая»? А если на этом месте построить амбар? И так далее, и тому подобное. Диагноз болезни с первого раза и не выговоришь – Medieval Lords: Build, Defend, Expand. На одном из интернет-форумов кто-то посмел обозвать это словосочетание дурацким. Он был неправ! Есть предчувствие, что скоро армия фанатов сметет со своего пути и его, и

остальных сомневающихся. Потому что перед нами увлекательнейший конструктор с большим потенциалом. Даже сейчас, на уровне «половинной» бета-версии (так и называется – 0,5), обилие игровых возможностей завораживает.

### ▶ BUILD

Первая и основная обязанность средневекового лорда, в роли которого и предстоит выступить игроку, – строить. И не просто строить, а строить с умом! Для начала вы определяете местоположение будущего замка и ставите там укрепленную избу. В дальнейшем, если все пойдет хорошо, у ваших подданных хватит умения и средств отгрохать вам хоть каменные палаты. А на первых порах в обязанности новоиспеченного сеньора входит задача так распределять лачуги своих людей, чтобы у них появилось желание там

жить. Для этого нужны вода, еда, чувство безопасности, чистота телесная и духовная, и, конечно же, развлечения. Вот тут-то и начинается свистопляска. Ленивый поселянин не пойдет за три версты работать на коровий выгон. И под боком его строить нельзя – грязно. Морально напрягает и портит воздух. Заботясь о здоровье нации, возведете домик знахарки – получите дискомфорт в духовной сфере... Нужно строить храм, а места уже и нет. А тут еще всякие случайные обстоятельства – засуха, падеж скота... жители голодают и разбегаются. Но пока облезлые халупы не превратятся в средневековые коттеджи шестого уровня, – не видать вам архитектора как своих ушей, а с ним и замка каменного. Самое ужасное – не из кого будет набирать армию. Что же тогда делать с оставшейся частью названия?

### ▶ DEFEND

Поскольку перед нами все-таки не конечная игра, сложно сказать, как оно дальше будет. Пока военная составляющая смотрится на фоне экономической весьма незадействованно. Вы можете строить специальные лагеря, в которых разрешается тренировать пеших и конных воинов и собирать боевые машины. Их содержание ничего не стоит – были бы свободные люди. Пешее войско можно расквартировать в башнях и укрепленных зданиях, а можно вместе с конницей поставить лагерем в чистом поле. Соседи по карте периодически устраивают набеги, но даже в отсутствие собственной армии вы можете успешно отбиться от супостатов. У каждого здания есть запас прочности, и враги натурально гибнут, пока штурмуют амбары. Вы вольны ответить любезностью на любезность – для объявления вой-



Ведьмина избушка повышает уровень здоровья жителей.



Крестьяне голодают, но рыбачить ни в какую не хотят.



Реки и моря служат природными границами владений.



Главное правило Medieval Lords: место работы должно быть рядом с домом.





▶ Разноцветные заплатки на местности показывают, что эта земля уже кем-то занята.



▶ Осадная машина ВНУТРИ городских стен повышает уверенность жителей в завтрашнем дне.



▶ Интерфейс игры хорошо продуман. Из маленькой кнопки в левом нижнем углу экрана он быстро разворачивается в подробную «простыню».



Что из поднебесья, что с соседнего холма картинка необычайно хороша для игры, где вид от первого лица скорее приятное развлечение, чем элемент геймплея.

## НЕЗВКЛИДОВА ГЕОМЕТРИЯ

Более всего меня заворожила возможность выбирать расположение и ориентацию объектов, а некоторым даже менять очертания. Так, поля, сады и пастбища имеют произвольную форму – при их создании нужно указывать границы. Объекты фиксированного размера можно поворачивать вокруг оси, иногда это дает возможность втиснуть еще один дом туда, куда, казалось бы, ничто не влезет. Для особо старательных предусмотрен редактор, в нем можно нарисовать свою карту с произвольными ресурсами, рельефом, врагами и другими элементами. Правда, пока редактор не работает в полную силу – нельзя изменять уже созданные файлы.



ны достаточно разбить лагерь на земле противника. Никакого сложного управления нет и в помине – каждый вид войск обладает уникальными умениями и самозабвенно демонстрирует их в бою вплоть до своей гибели или полной победы. Надеяться на стратегические откровения не приходится, но так даже лучше – ничто не отвлекает вас от сложного конструирования деревни вашей мечты.

### ▶ EXPAND

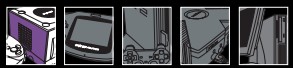
Если же с потенциальной столицей дела не клеятся, всегда можно плюнуть и застроить любое свободное место, лишь бы оно было ровным. Здесь необходимо отметить, что все в игре вплоть до последней курицы трехмерно. Несмотря на то что планировать застройку удобнее всего, наблюдая подвластные земли с высоты птичьего полета, разработчики не поленились добавить «вид из глаз», больше похожий на вид со второго этажа местных зданий. Ну и что – может быть, средневековые феодалы отличались богатырским ростом. В любом случае, это очень приятный режим. Полигонов предостаточно, а поверхности радуют богатством и разнообразием. Умный движок уменьшает детали-

зацию отдаленных объектов (или просто их не отрисовывает), зато передний план картинки выглядит шикарно. Иногда хочется поставить игру на паузу и путешествовать, благо никто не запрещает наведаться хоть во владения соседей. При приближении к земле, кстати, становятся слышны разнообразные звуки – от мычания коров до скрипа виселицы... Свободу перемещений ограничивает только карта, на которой вы выполняете текущую миссию.

Задачи перед вами могут стоять разные – восстановить маяк на заброшенном острове, повисить народонаселение, победить злобных саксов. В игре воссозданы реальные исторические народности, но контуры их земель лишь отдаленно напоминают что-то знакомое. Миссии собраны в «кампанию», но как она будет проходиться, пока не ясно: сейчас доступны в произвольном порядке несколько глобальных заданий. Нет в меню и мультиплеера, хотя он был бы здесь очень кстати.

Если поискать, можно найти еще пару-тройку упущений. Однако недостатки выглядят частностями на фоне крепко сбитых достоинств, дополняющих друг друга. Пойду я, пожалуй, играть дальше... ■

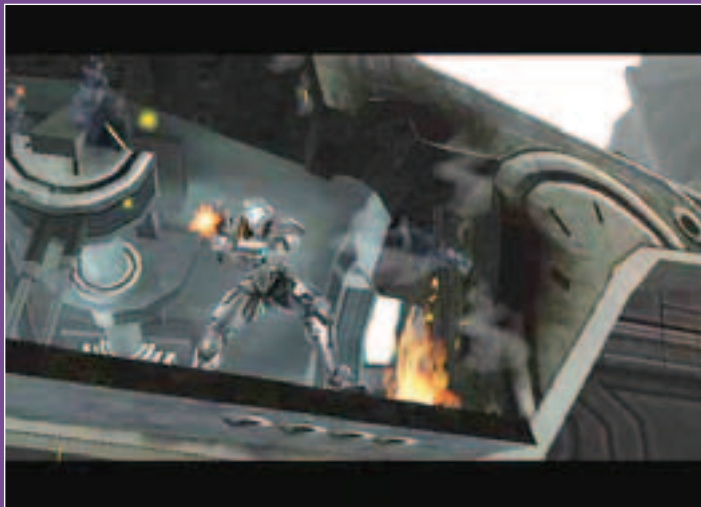




■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 15 ноября 2004 года

<http://www.nintendo.com>

## В РАЗРАБОТКЕ



# → METROID PRIME 2: ECHOES

### НЕОЖИДАННЫЙ METROID

Американская версия Metroid Prime вышла в ноябре 2002 года. До Европы же игра добиралась долгих 4 месяца, что многих привело в бешенство. В случае с Metroid Prime 2 Nintendo решила не повторять эту ошибку. NTSC и PAL версии игры появятся в продаже одновременно.

**ОЛЕГ КОРОВИН**  
[korovin@gameland.ru](mailto:korovin@gameland.ru)

**N**intendo – это прежде всего раскрученные торговые марки, сериалы с богатейшей историей и узнаваемые герои. Фанаты Nintendo – в первую очередь любители вышеупомянутых торговых марок, сериалов и героев.

За новую Zelda или Mario многие из них готовы душу продать. Однако Nintendo обычно выпускает сиквелы довольно неспешно, и все к этому привыкли. Вспомните, сколько мы ждали пришествия Metroid на

GameCube! И вдруг выясняется, что Metroid Prime 2: Echoes выйдет уже этой осенью. Еще до Рождества! В Европе между релизом первой и второй частей сериала не пройдет и двух лет! Как-то все слишком хорошо, чтобы быть правдой, не находите? Небольшой подвох действительно есть. В Metroid Prime 2 не будет никаких радикальных изменений. Кого-то это не слишком беспокоит: мол, Metroid Prime плох быть не может по определению. У кого-то напротив отбивает интерес к игре: если нас ждет то же самое, тогда с проектом все заранее ясно. Мы постараемся не делать поспешных выводов. Даже если Metroid Prime 2 окажется лишь улучшенной копией оригинала, едва ли это станет поводом для расстройства. Да и бог всем научиться делать такие «копии». Однако разработчики прилагают столько усилий, чтобы их не обвинили в самокопировании, что хочется снять шляпу. Ведь все мы понимаем, насколько тяжело преодолеть установленную ими же самими планку качества.

Выполняя очередное задание, Самус отправляется на планету Aether. В общем, планета как планета. Только после столкновения с метеоритом

она оказалась разделена на две части, светлую и темную, которые существуют в параллельных измерениях. Aether населяют две расы: Luminoon и Ing. Одни живут на свету, другие – во тьме. Само собой, они воют. «Плохие» из всех сил стараются уничтожить «хороших». И «хорошие» наверняка потерпели бы поражение, если бы судьба не послала им Самус. Наша героиня, забыв о собственном задании, согласилась помочь Luminoon'ам. За что те обещали выразить ей невыразимую благодарность. Мы потому уделяем столько внимания истории, что сами разработчики решили сделать ее более значимым фактором для прохождения. В связи с этим, например, видеороликов станет заметно больше, чем в первой части сериала.

Единство и борьба противоположностей (или как это еще модно называть?) – главная идея, лежащая в основе сюжета и игровой механики Metroid Prime 2. Противостояние света и тьмы – это, конечно, чудовищная банальность, но Retro Studios даже ее, похоже, превратят в конфетку. В игре все обещает быть «иньянским» до мозга костей. Например, оружие. У Самус появятся Light Beam и Dark Beam. Первый наиболее

### МУЛЬТИПЛЕЕРУ – ДА



### ОНЛАЙНУ – НЕТ

Хотя многопользовательский режим считается предметом гордости разработчиков, мультиплеер в Metroid Prime 2 существует только в виде split-screen на двух или четырех игроков. Nintendo известна своей нелюбовью к онлайн. Однако многие надеялись, что для Metroid Prime 2 компания сделает исключение. Увы, после недавнего заявления Сатору Иваты о том, что «геймерам не нужны сетевые игры», можно быть почти уверенными, что и на сей раз все ограничится разделением экрана на части. Такая же схема, к слову, используется и в новом Star Fox. А еще она была замечена в римейке Conker на Xbox.



Умение Самус превращаться в шар в сиквеле используется еще более творчески.



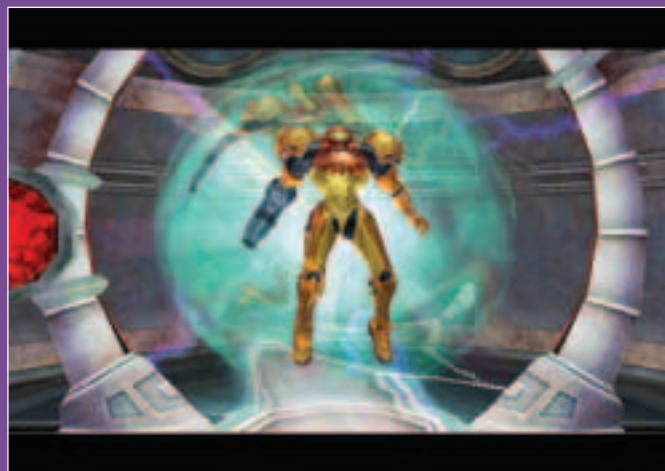
Создания Тьмы, создания Света – все они могут оказаться у вас на пути.



Мультиплеер на четыре персоны, похоже, станет визитной карточкой боевиков для GameCube.



▶ Дизайн врагов, качество их моделей, спецэффекты – GameCube в очередной раз демонстрирует свою мощь.



ПРОТИВОСТОЯНИЕ СВЕТА И ТЬМЫ – ЭТО, КОНЕЧНО, ЧУДОВИЩНАЯ БАНАЛЬНОСТЬ, НО RETRO STUDIOS ДАЖЕ ЕЕ, ПОХОЖЕ, ПРЕВРАТЯТ В КОНФЕТКУ.

эффективен против «темных» врагов, второй – против «светлых» (хотя теоретически любого монстра можно убить чем угодно). Однако эти два луча будут использоваться не только в битвах. Скажем, Light Beam стимулирует рост любой растительности на планете. Dark Beam – замедляет его. Эти особенности лучей нам понадобятся при решении головоломок. Как несложно догадаться, Light Beam особенно ценен в темной части планеты. Дело в том, что атмосфера там губительна для Самус. Не спасает даже ее суперкостюм (хотя разработчики обещают, что при должном старании мы сможем найти специальную защиту, делающую Самус неуязвимой для тлетворного влияния темного мира). Единственная надежда выжить – передвигаться короткими перебежками от одного островка света к другому. Если выстрелить в особый кристалл, под ним образуется небольшая светящаяся сфера, внутри которой наша героиня может чувствовать себя в относительной безопасности. Значение светлого и темного лучей столь велико, что разработчики решили ограничить их боезапас (из остальных видов оружия можно стрелять сколько угодно).

Представители Retro Studios говорят, что Metroid Prime 2 не совсем правильно называть шутером от первого лица. Чтобы лишний раз это подчеркнуть, разработчики создали огромное количество пространственных головоломок. Для их решения Самус значительно чаще придется превращаться в шар. Элементов платформера во второй части игры также станет несколько больше, чем в оригинале. Судя по всему, разработчики хотят вернуться к истокам серии Metroid. Самым главным отличием Metroid Prime 2 от первой части станет многопользовательский режим. Узнав об этом, публика задалась вполне закономерным вопросом: насколько интересен будет multiplayer в игре, где есть механизм автоприцеливания? Как показала презентация на E3, беспокоиться нам решительно не о чем. Автоприцеливание действительно работает, однако играть ничуть не мешает. Почувствовав, что нас взяли на мушку, мы можем превратиться в шар и, совершив нехитрый маневр, обмануть автоприцел. Именно уникальные способности Самус, а также хитроумный дизайн уровней делают многопользовательский режим Metroid Prime 2 одним из главных козырей будущего шедевра.



Визуально игра изменилась несильно, но все-таки похорошела. В основном благодаря обилию спецэффектов. Некоторые из них нам раньше видеть не доводилось. Вообще, таков весь Metroid Prime 2. С первой частью игру действительно роднит очень многое, однако не заметить перемены – пусть и не самые значительные – просто невозможно. ■



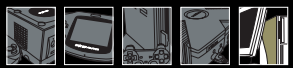
▶ Из этой пушки можно стрелять героиней, превратившейся в шар. Как в Sonic Heroes.



▶ Возможности костюма Samus таят в себе немало секретов.



▶ Монстра специально подпустили поближе, чтобы сделать скриншот. Не повторяйте это дома!



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Arise ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

[http://int.games.1c.ru/desert\\_law](http://int.games.1c.ru/desert_law)

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Ассортимент юнитов варьируется от обычных джипов с пулеметами до самодельных монстров, обвешанных ракетными установками.



▶ Пейзажи довольно симпатичны и напоминают фоллаутовские ландшафты, но уж больно они однообразны...



# ⇒ КОЙОТЫ

### ХОРОШЕЕ НАЧАЛО

Белорусская студия Arise была основана сравнительно недавно – в 2002 году. На данный момент в составе команды всего восемь человек. Игра «Койоты» ознаменует дебют компании на большом рынке. Кстати, велика вероятность, что проект выйдет не только у нас в стране, но и на Западе.

Илья «GM» ВАЙНЕР  
[iv@gameland.ru](mailto:iv@gameland.ru)

**С**оскучились по постапокалиптической «романтике», с ностальгическим вздохом вспоминаете Fallout и фильмы о безумном Максе? Вам сюда!

Нам уже приходилось бегать по выжженной солнцем пустыне с оружием в руках и колесить по ней на проржавевших машинах. Скоро мы сможем еще раз взглянуть на Землю после глобальной катастрофы. Белорусская компания Arise разрабатывает стратегию на эту тему, взяв за основу модифицированный движок «Блицкрига».

Предыстория, рассказываемая в «Койотах» (в девичестве «Закон пустыни»), проста и незатейлива – люди Земли жили счастливо и почти все умерли в один день. То ли правители дружно вдарили по красным кнопкам, то ли еще чего приключилось – не суть важно. Земля превратилась в безжизненную пустыню, местами украшенную останками того, что некогда было цивилизацией. Немногие уцелевшие вынуждены бороться за свое существование. А в такой борьбе, как известно, побеждает тот, у кого пушка больше. Поскольку таскать ее на себе по необъятным просторам – дело не легкое, автомобиль стал не роскошью, а средством выживания. Главным богатством в постапокалиптическом обществе оказался, естественно, бензин. За него можно получить что угодно, но еще проще все потерять. Ведь экспроприация чужого имущества в этом мире – любимое дело хозяйничающих в пустыне банд. Наш альтер-эго с простым именем Брэд (Bred) вел мирное существование и ни в чем плохом замечен не был. Но вернувшись однажды в родную деревню, обнаружил ее разграбленной и вырезанной под корень очередной шайкой отморожков. Одержимый жаждой мести, он решает раз и нав-

сегда покончить с беспределом, а заодно поквитаться за свою убитую семью. В этот нелегкий момент он и предстанет перед нашими глазами. Дальнейшее повествование будет вестись в форме комиксов, как нельзя лучше передающих атмосферу игры, а заодно выступающих в роли брифингов между заданиями. Всего нас ждет более 30 миссий, сосредоточенных вокруг драматичного сюжета. Полной свободы мы не получим, но определенный выбор у нас будет. Например, мы сможем пополнять свой автопарк и управлять им. Он насчитывает более 50 видов некогда обычных машин, серьезно модифицированных местными механиками. Пехота будет представлена исключительно в виде враждебных поселенцев, не захотевших присоединиться к нашему «крестовому походу». Основным нововведением для «блицкриговских» проектов (к коим относятся и «Койоты») является наличие экипажей. Наконец-то можно будет спастись из подбитых автомобилей и захватывать трофейную технику. Каких-то революционных свершений от игры ожидать не приходится. Однако авторы поставили перед собой цель создать пусть и маленький, но атмосферный мир, окунуться в который, согласитесь, всегда приятно. ■

### ОТКУДА НОГИ РАСТУТ



#### «БЕЗУМНЫЕ» ИГРЫ

Сюжет об автомобильных войнах в постапокалиптическом мире не оригинален. Одним из самых ярких представителей жанра является фильм «Безумный Макс» (причем скорее вторая и последующая части, нежели первая). К идеологическим последователям кинокартины относится простенькая, но чрезвычайно веселая игра – «Бандиты: Безумный Марк» (2002). В ней можно с видом от первого лица поучаствовать в войнах за бензин и самогон за баранкой стильных тачек.





SAMSUNG



## Ничего лишнего

SyncMaster 173P – монитор  
без кнопок на передней панели



**DigitAll *МИНИМАЛИЗМ*** Монитор SyncMaster 173P настолько совершенен, что кнопки были бы лишними. Программное обеспечение Samsung Magic Tune™ позволяет выполнять все настройки экрана с помощью мыши. Ультратонкий экран толщиной всего 2 см вращается на 180° и прекрасно смотрится в любом ракурсе. Неудивительно, что Samsung является обладателем 67 международных наград за дизайн.

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.  
©2003 Samsung Electronics Co. Ltd.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Free Radical ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 14 сентября 2004 года

<http://www.codemasters.co.uk/secondsight>

## В РАЗРАБОТКЕ



# → SECOND SIGHT

### В ЧЬИХ РУКАХ SECOND SIGHT

Серьезные основания верить в успех *Second Sight* дает тот факт, что над игрой работает Free Radical – компания, создавшая весьма успешные *TimeSplitters* и *TimeSplitters 2*. Кроме того, многие из ее сотрудников в свое время принимали участие в работе над легендарной *GoldenEye*.

ОЛЕГ КОРОВИН  
[korovin@gameland.ru](mailto:korovin@gameland.ru)

**П**аршиво прийти в себя на больничной койке секретного исследовательского комплекса, не помня, кто ты и как сюда попал. Паршиво обнаружить, что ты весь в синяках и шрамах и что тебя почему-то хотят убить. Паршиво узнать, что вся твоя жизнь разрушена, что твои друзья мертвы и что тебя же винят в их смерти. Паршиво, если со всем этим ничего не можешь поделать. Но если у тебя вдруг появится шанс все исправить? Что тогда?

Амнезия, охраняемая медицинская лаборатория, затравленный герой, на которого объявлена охота, – не ново. Не ново, когда история начинается с этого. Когда это – точка отсчета. Но что если это – середина рассказа? Момент, когда что-то уже пошло не так. Что-то, что вызвали мы сами и что нам же теперь нужно предотвратить? Это сбивает с толку. Это меняет расстановку акцентов и делает *Second Sight* не похожей ни на что.

Когда все это началось? Когда Джон Ваттик (John Vattic) очнулся в больнице, пытаясь вспомнить, кто он и что с ним произошло? Когда он вышел из палаты и на него напали охранники, которых ему каким-то образом удалось обезвредить? Когда Ваттик обнаружил, что в совершенстве владеет разрушительными психическими способностями? Но как все это могло случиться?..

Это начало игры. История же Ваттика начинается гораздо раньше. Шесть месяцев назад, когда он в составе экспедиции отправился в Россию, чтобы изучить всплеск паранормальной активности в Сибири. В лаборатории, где он пришел в себя полгода спустя, Ваттик узнал, что все члены экспедиции погибли. Больше всего его шокировала смерть

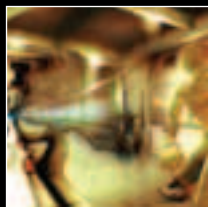
Джейн Уайлд (Jayne Wilde), которая была его хорошим другом. Вскоре после того, как герой узнал о ее кончине, мы переносимся в прошлое – в тот самый день, когда исчезла злополучная экспедиция. Вся хитрость в том, что мы в этот момент знаем больше, чем Ваттик. Он лишь через полгода выяснит обстоятельства трагедии. Нам же о ней известно уже сейчас. Наша первая задача – спасти Джейн. Если это нам удастся, то, вернувшись в будущее (настоящее?), мы обнаружим, что она осталась жива и теперь старается помочь Ваттику. *Second Sight* – достаточно линейная игра. Мы не вольны по своему усмотрению изменять будущее, влияя на события в прошлом. Все повороты сюжета, связанные с путешествиями во времени, просчитаны заранее. Однако это ничуть не умаляет нашей роли в деле спасения Ваттика и его погибших друзей.

Стиль игры сильно разнится в зависимости от того, в каком времени мы находимся. В прошлом *Second Sight* больше всего похожа на survival hor-го. Ваттик еще не обладает психическими способностями и не знает, что его ждет. Мы же видели, что с ним стало. И нам остается лишь гадать, что стряслось с экспедицией в

### ВМЕСТО ОРУЖИЯ

#### АВТОМАТЫ – ДЕТСКИЕ ИГРУШКИ

Основных боевых пси-способностей у Ваттика три. Первая позволяет ему кидаться во врагов сгустками энергии. По сути – банально, но использование данного умения сопровождается потрясающими спецэффектами. Вторая дает возможность усилием мысли оттолкнуть противника, если тот окажется достаточно близко. Наконец, если Ваттика окружают, он может использовать свой главный козырь и раскидать всех, кто столпился вокруг него.



▶ Синяя аура вокруг солдата означает, что его контролирует наш герой.



▶ В астральном теле мы можем проходить сквозь стены и использовать выключатели.



▶ В некоторых ситуациях без использования пси-способностей не обойтись.



**▶ Судя по внешнему виду Ваттика, ему бы еще лечиться и лечиться. К счастью для него, ему хватило сил встать и начать сражаться.**



**ПАРШИВО УЗНАТЬ, ЧТО ТВОЯ ЖИЗНЬ РАЗРУШЕНА И ЧТО ТВОИ ДРУЗЬЯ МЕРТВЫ. ПАРШИВО, ЕСЛИ С ЭТИМ НИЧЕГО НЕ МОЖЕШЬ ПОДЕЛАТЬ. НО ЕСЛИ У ТЕБЯ ВДРУГ ПОЯВИТСЯ ШАНС ВСЕ ИСПРАВИТЬ?**

сибирской глуши и привело к столь катастрофическим последствиям. В будущем все иначе. Ваттик загнан в угол. Сам не зная как, он перешел дорогу военным, и те начали травлю. Теперь ему ничего не остается, кроме как сражаться. И хотя оружия в игре будет много, главным средством уничтожения противников для Ваттика служат его психические способности. Здесь игра чем-то напоминает Psi-Ops. Но лишь отдаленно. Дело в том, что Second Sight – это прежде всего триллер и только во вторую очередь боевик. Кроме того, разработчики дадут нам возможность действовать скрытно. Одно из умений Ваттика позволяет на время внушить противникам мысль, что они его не видят. Иногда это спасает ему жизнь. Очень творчески получается использовать и телекинез. С помощью этой способности мы не только можем швырять во врагов тяжести и трупы их коллег, но и отбирать оружие. Это бывает очень полезно, когда противники находятся вне зоны непосредственной досягаемости. Чтобы проникать в совершенно недоступные места (например, за лазерные решетки), герой может на время покидать собственное тело. Если астральный дубль Ваттика за-

видит солдата, то способен взять его под контроль. После этого достаточно напасть на кого-то из охранников, чтобы завязалась перестрелка. Герой спокойно возвращается в свое тело, а противники сами убивают друг друга. Second Sight создается на движке TimeSplitters. Впрочем, разработчики серьезно его модифицировали. Физическая модель, например, была создана с нуля, – чтобы мы могли пользоваться телекинезом. Судя по всему, игра не станет баловать нас обилием полигонов. Чисто внешне Second Sight делает привлекательным совсем другое. Free Radical мастерски работает со спецэффектами. Это касается как action-эпизодов, когда Ваттик в буквальном смысле рвет на куски ткань реальности, так и сцен, когда ничего особенного, вроде бы, не происходит, но мы все равно чувствуем себя потрясающе неуютно. Так, как и должен чувствовать себя человек, загнанный в угол, находящийся на грани помешательства. Человек, которого преследуют видения, голоса. Иногда ему грезится такое, от чего кровь стынет в жилах. Он был бы рад оказаться в другом месте... в другом времени... Только судьба распорядилась иначе.



Second Sight производит впечатление проекта, продуманного до мельчайших подробностей. В том, что Free Radical умеет делать великолепные action-игры, мы убедились еще после выхода первой TimeSplitters. Теперь, похоже, нам предстоит узнать, что сотрудники этой студии – еще и большие знатоки человеческой психики. Потому что даже от просмотра видеороликов Second Sight по спине пробегают холодок. ■



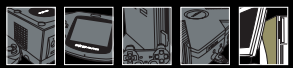
**▶ После Psi-Ops такое использование телекинеза нас уже не удивляет.**



**▶ Никто не обязывает нас вести себя тихо. Но иногда это лучшая тактика.**



**▶ Иногда о пси-способностях можно на время забыть и использовать обычное оружие.**



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/simulation/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»

■ РАЗРАБОТЧИК: Nikita ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

<http://www.parkan.ru/p2>

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Пресловутые ролевые элементы Parkan II: есть и полноценный инвентарь и навороты для боевого костюма.



▶ Разработчики признались, что проводили эксперименты с физикой а-ля HomePlanet, однако остановились на более классическом «симулировании».



# ➔ PARKAN II

### СВОБОДА ВЫБОРА

Важная особенность оригинала – свобода действий – перенесена и в сиквел. Игрок сам волен выбирать способ решения той или иной задачи. Хотите взорвать вражеский корабль? Пожалуйста, в космосимулятор. Решили захватить супостата живьем? Швартуйте и погружайтесь в экшн.

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

**О**тмотаем время на семь лет назад... «Я проклинаю день и час, когда влекомый сатаной я приобрел Parkan. Теперь, забросив все дела, забыв жену, детей, среди звезд мотаюсь я, ища потерянный корабль», – подобных отзывов о своем неординарном проекте Nikita накопила немало. «Parkan: Хроника Империи» стал в 1997 году событием с большой буквы в отечественной игровой индустрии. Гармоничное сочетание необычного сюжета с жанровым коктейлем из RPG, косми-

ческого симулятора и экшна стрелой Амура пронзило сердца игроков. И вот, спустя семь долгих лет, Nikita готовит повторный залп. Орудия к бою! Правда, нельзя сказать, что за прошедший период на игру пала пелена забвения. Рождение второго Parkan от появления на свет первого отделяют две части «Parkan: Железная Стратегия». Однако они были изрядно оторваны от событий, происходящих в оригинальной игре. Исправить положение надлежит полноценному сиквелу. Разработчики заявляют, что жанрового многообразия оригинала изменения не коснутся, а будет лишь отрегулирован баланс. Nikita хочет позволить игроку почувствовать себя человеком, живущим в мире, где можно использовать технику, а не олицетворением боевого истребителя, как во многих симуляторах. Поэтому полетам, езде и пешим прогулкам уделяется примерно равное внимание.

Основные же усилия творческого коллектива направлены на проработку деталей нового сюжета и создание мощного графического ядра. По сути, именно слабая графика отпугнула многих потенциальных геймеров от оригинальной игры, и студия не намерена вставать на те же грабли второй раз. Движок пишется с «нуля» и,

на первый взгляд, соответствует всем современным стандартам. По крайней мере, пиксельные шейдеры и «новомодные» техники визуализации моделей а-ля Doom 3» гарантированы разработчиками лично. Да и скриншоты наглядно убеждают в отсутствии причин для беспокойства.

А уверенность в сюжетной составляющей внушают сами создатели. Только беглый обзор развязки событий займет никак не меньше журнальной страницы, поэтому изложу лишь концепцию. История базируется на смертельной угрозе всему живому, исходящей от хронобомбы, активированной Гегемаунтом (главный плохой парень из первой части). Для предотвращения катастрофы лучшие умы человечества решают использовать все того же пилота, которого безбожно эксплуатировали в оригинале. С помощью ментального проектора ученые отправляют в прошлое сознание нашего альтер-эго, где оно сливается с мыслесферой несчастного пилота, а потом... В общем, закручено, не хуже, чем в книгах Василия Головачева. И это правильно! Попсовские истории о страшных пришельцах достали почище зубной боли. Здесь же в перспективе маячит отличный сюжет, сильная графика и ураганный геймплей! ■

### ДОЛОЙ ПОПСОВУЮ ФАНТАСТИКУ!



#### ДА ЗДРАВСТВУЕТ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ SCI-FI!

Parkan II вновь предлагает нам путешествие в закрытый сектор Лентис. Именно там, по сюжету оригинала, в 4097 году пропал исследовательский звездолет Wanderer, предмет поиска игрока. Лентис представляет собой выжженное безжалостной войной неземных разумов пространство, сохранившее на полуразрушенных планетах самодостаточную цивилизацию роботов, управляемую суперкомпьютером. Роботам противостоят пираты-Астроны, вдохновляемые «странным враждебным существом» Гегемаунтом. Последний, в свою очередь, оказывается чуждой нашему миру сущностью, непрерывно бегущей сквозь эпохи от некоей страшной катастрофы, произошедшей в его родном времени.



# ЗАКАЧАЙСЯ! 8181

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 **16223** и сохраните полученный элемент.

## МЕЛОДИИ

Siemens: A50 C45 C55 M50 ME45 S45 S55 MT50 Nokia: все модели, кроме 3300 5110 6220 Samsung: N620 S100 V200 T100 S300 J-GLO Motorola: A008 T190 T191 T192 T193n T250 T260 T2298 V90 V100 V908s

	Siemens	Nokia Samsung	Motorola	
Бригада	Тема из к/ф Бригада	SI 85660	SI 41755	SI 41747
Приятели больше нет	Виа Гра, В.Меладзе	SI 16233	SI 16208	SI 16199
Женка хотела	Верка Сердючка	SI 16225	SI 16198	SI 16232
Прости за любовь	Савинова Юлия	SI 16204	SI 16214	SI 16209
Грустные сказки	Гости из будущего	SI 16210	SI 16223	SI 16216
ГОП ГОП	Верка Сердючка	SI 97389	SI 97371	SI 97380
Все хорошо	Верка Сердючка	SI 97390	SI 97372	SI 97381
Ночной идущего домой	Венеслав Бутусов	SI 58932	SI 58921	SI 58927
Мальш	Глюк'иза	SI 58954	SI 58940	SI 58947
Аста Ла Виста	Глюк'иза	SI 58928	SI 58917	SI 58923
Ночной хулиган	Иракли Пирцхалава	SI 58958	SI 58944	SI 58951
Лондон - Париж	Иракли Пирцхалава	SI 58930	SI 58919	SI 58925
Мой мармеладный	Катя Лель	SI 58929	SI 58918	SI 58924
Муся Пуся	Катя Лель	SI 58931	SI 58920	SI 58926
В этом ты прощаешь	Иракли Пирцхалава	SI 48832	SI 48785	SI 48786
Не надо	Виа Гра	SI 48801	SI 48764	SI 48765
Целуй - целуй	Нарцисс Пьер	SI 97386	SI 97368	SI 97377
Другая Причина	Непара	SI 97385	SI 97367	SI 97376
Music	Madonna	SI 97384	SI 97366	SI 97375
In the shadows	The Rasmus	SI 46655	SI 42080	SI 46649
Oh Haeil	Rammstein	SI 85670	SI 41757	SI 41749
How much is the fish	Scoter	SI 98494	SI 98491	SI 98488

## ШЕДЕВРЫ КИНО

Nokia: 3100 3300 3320 3300 5100 5140 6100 6200 6220 6230 6610 6800 6910 6920 7200 7250 7260 7290 7900 Sony Ericsson: T610 T618 T630 Z200 2600 Siemens: C62 C642 C65 Motorola: V205 V180 V220 C380 E380 Samsung: S100 S500 V200 P400 X400 E100 P100 D100 P500 X100 X500 S300



## ЛЮБОВЬ И КВАКУЛЯТОР!!!

ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ НА НАЛИЧИЕ ЛЮБВИ!!!

Отправьте SMS с текстом **LOVE** на номер 8181 (МТС, Билайн), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дю»). Используйте в сообщении только латинские буквы, например: SL,OV MaSha SaSha. Узнайте, на сколько вы совместимы, и чего можно ждать от вашей встречи.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Nokia: 3650 3300(V6) 5140 6230 6650 6900 6910 6920 7200 7600 7650 7700 9500 N-GAGE N-GAGE2D Sony Ericsson: P800 P900 Siemens: SL55

Сирена	SIWAP 88714	Хрю	SIWAP 71934
Сирена 1	SIWAP 88715	Слук воды	SIWAP 71935
Млу	SIWAP 88723	в унитазе	
Взлет самолета	SIWAP 88726	Звук желудка	SIWAP 71926
Улетела смея	SIWAP 88733	Муу	SIWAP 71930
Крик ужаса	SIWAP 88737	Удушье	SIWAP 71931
Морские волны	SIWAP 88740	Мее	SIWAP 71933

## ЛЮБИ-ИГРЫ

Для заказа Java – игры отправьте SMS с выбранным кодом на номер 7111, например **75281**, например

Установите WAP соединение по полученной ссылке и сохраните загруженное приложение. По полученной ссылке можно обратиться один раз. Стоимость услуги для абонентов МТС, Билайн, МегаФон без учета НДС. Список регионов можно получить на сайте [www.8181.ru](http://www.8181.ru)

**Сайтмейкер - игра SIJAVA2 75281**  
 Эта классическая игра, сочетающая быстро разворачивающиеся действие и головоломку. Никогда раньше простая игра не была настолько интересной. Вы проведете часы за этой игрой.  
 Nokia: N-Gage: 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720 Siemens:M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55

**Сайтмейкер - игра SIJAVA2 75355**  
 Это простая и в то же время приятная игра. Для того, чтобы заработать очки, игроку необходимо собирать пассажиров по правой стороне дороги и довозить их до автобусной остановки на левой стороне. Избегайте все виды транспорта, встретившись Вам на дороге. Не забывайте почаще заезжать на автобусную остановку. Одна машина может взять только 4-х пассажиров за один раз. Дополнительно также необходимо своевременно заправлять машину топливом и ремонтировать после столкновений.  
 Nokia: N-Gage: 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720 Siemens:M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55

**Сайтмейкер (17) - игра SIJAVA2 75356**  
 Игроку нужно найти выход из замка и возможность уехать с острова. Найдя ключ, который открывает следующий уровень. Игроку необходимо собирать бриллианты, кольца и сокровища, чтобы набрать очки. Также он может собирать бомбы и убивать монстров, воспользовавшись ими. Игра состоит из нескольких уровней со специфической графикой (замки, лес).  
 Nokia: N-Gage: 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720 Siemens:M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55 Sony-Ericsson P800 Sharp: GX10  
 Nokia: N-Gage: 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720 V500, V525, V300, V600 Siemens:M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55 Sony-Ericsson P800, T610, Z600 Sharp: GX10

**Сайтмейкер Classic - карты SIJAVA2 75265**  
 Это самая популярная игра пасьянс, которую иногда называют Клоудик. На столе разложены семь колод карт из которых нужно собрать четыре колоды мастей начиная с туза и заканчивая королем.  
 Nokia: N-Gage: 3410, 3510i, 3585, 3590, 8910i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7250, 5100, 6200, 6800, 3300, 6220, 3100, 6108, 7250i, 3200, 7650, 3650, 3660 Motorola: T720 V500, V525, V300, V600 Siemens:M50, MT50, C55, S55, M55, MC60, SL55 Sony-Ericsson P800, T610, Z600 Sharp: GX10

\* Стоимость любого заказа составляет **90,00 руб. абонентам МТС - 90,00** без учета налогов. Доступ на WAP оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. В случае ошибки в заказе услуга будет считаться оказанной. По всем вопросам обращайтесь по e-mail: [zakup@8181.ru](mailto:zakup@8181.ru) Подробную информацию и список регионов обслуживания вы можете также найти на сайте [www.8181.ru](http://www.8181.ru)

## САМЫЕ ПРИКОЛЬНЫЕ АНЕКОДТЫ И ШУТКИ!

**Хотите получить анекдот или прикольный стишок?** Отправьте SMS с текстом **SI hot или SI шре** на номер 8181 (МТС, Билайн), 000700 (МегаФон ЗАО «Соник Дю»). На каждый последующий запрос вы получите новый анекдот или прикольный стишок. **ВНИМАНИЕ!** перед словами hot или шре должен стоять пробел!

## ИЗБАВЬТЕСЬ ОТ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

Nokia: 3100 3510 3510i 3530 5100 6010 6100 6200 6610 6650 6800 7250 7250i, а так же модели с 16-, 24-, 48-красочной полифонией Sony Ericsson: P800 T300 T310 T610 T630 T200 Z200 2600 5700 2500 K700 P900 S1010 Motorola: C300 C350 T720 T720i T725 V300 V500 V600 A830 A835 E330 C370 C450 C550 A760 MPX200 V205 V190 V690 V750 V80 V870 V180 V220 V400p C380 A630 A1000 E1000 V1000 Siemens: S55 C55 A55 SL55 M55 MC60 C60 C62 SX1 U10

Бригада	Тема из к/ф Бригада	SIWAP 85644
Приятели больше нет	Виа Гра, В.Меладзе	SIWAP 16213
Прости за любовь	Савинова Юлия	SIWAP 16220
Женка хотела	Верка Сердючка	SIWAP 16207
Грустные сказки	Гости из будущего	SIWAP 16228
Песня идущего домой	Венеслав Бутусов	SIWAP 58971
ГОП ГОП	Верка Сердючка	SIWAP 97416
Все хорошо	Верка Сердючка	SIWAP 97417
Мальш	Глюк'иза	SIWAP 58968
Аста Ла Виста	Глюк'иза	SIWAP 58967
Ночной хулиган	Дима Билан	SIWAP 58902
Лондон - Париж	Иракли Пирцхалава	SIWAP 58989
Долетай	Катя Лель	SIWAP 58969
Мой мармеладный	Катя Лель	SIWAP 58968
Муся Пуся	Катя Лель	SIWAP 58970
Прощай моя любовь	Савинова Юлия	SIWAP 58900
Целуй - целуй	Нарцисс Пьер	SIWAP 97413
Другая Причина	Непара	SIWAP 97412
Music	Madonna	SIWAP 97411
Freestyler	Bombfunk MC'S	SIWAP 88145
Criminal	Eminem	SIWAP 48866
Going under	Evanescence	SIWAP 81797
Faint	Linkin Park	SIWAP 35738
Sonne	Rammstein	SIWAP 54687
In the shadows	The Rasmus	SIWAP 54688
Guilty	The Rasmus	SIWAP 48854
In My Life	The Rasmus	SIWAP 48855
Back in The UK	Scoter	SIWAP 98495
Крестный отец	Тема из к/ф	SIWAP 85647
Миссия невыполнима	Тема из к/ф	SIWAP 31015



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Free Radical ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2005 года

**В РАЗРАБОТКЕ**

<http://www.eagames.com/redesign/games/ps2/timesplitters/home.jsp>



# → TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

## ВПЕРЕД, В ПРОШЛОЕ!

Разработчики стараются не болтать о том, из каких локаций будет собрана кампания в финальной версии игры. Доподлинно известно, что Кортес побывает в Шотландии образца 1924 года, в США конца шестидесятых, в почти современном готическом особняке и в нескольких футуристических уровнях.

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

**И**гры серии Timesplitters по праву считаются одними из лучших консольных шутеров. Британцы из Radical Design умеют создавать как увлекательные одиночные кампании, так и небанальный многопользовательский режим. Сейчас они намереваются повторить успех прошлых проектов, складывая TimeSplitters: Future Perfect из тех же компонентов, только еще более захватывающих.

На первом плане в Future Perfect снова окажется стальной человек Кор-

тез, герой предыдущих частей. Девелоперы планируют завернуть сюжет не слабее, чем в киноэпопее «Назад в будущее»: в начале игры выясняется, что TimeSplitters могут оказаться причиной гибели человечества, и Кортесу нужно будет вернуться в прошлое, чтобы узнать, как появились ходяки во времени и, возможно, уничтожить их. Сценарий целиком построен на идее взаимодействия с собственными ипостасями из прошлого или будущего. В одной из сцен вы будете отбиваться от орды злых зомби, потом уйдете в прошлое, отыщете там прибор для обнаружения призраков, вернетесь и узнаете, что и не подозревали, как все обстоит на самом деле. Детектор покажет, как к герою сквозь туманный Сумрак подбираются злоеущие тени, и помочь Кортесу сможет только он сам, но уже из будущего. В игре применятся технология, подобная той, что работает в Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Воспользовавшись «силой», Кортес может притянуть к себе недоступный бонус, перевести в нужное положение далекий рычаг или запустить в противников кирпичом. Джедайские таланты тут ни при чем – такие способности дарят герою высокотехнологичные часы на правой ру-

ке. Разработчики стараются найти неожиданные применения этим необычным силам: например, можно будет отстрелить башку одному зомби и запустить оной в его «живых» товарищей, раскидав тех в разные стороны. Многопользовательский режим, визитная карточка серии TimeSplitters, снова будет покорять умы и сердца. Future Perfect разрешает пройти кампанию (возможно, даже сразиться друг против друга) вдвоем, в режиме split-screen, либо воевать на серверах компанией не больше шестнадцати человек. Предварительно каждому участнику нужно будет выбрать модель для своего героя из 125 доступных вариантов. Расширенный и упрощенный редактор карт, который встроен в Future Perfect, позволит создавать новые уровни, а внутриигровые сервисы помогут распространить творение по сети, а затем всем миром рубиться на самодельных картах. Проект появится в продаже в самом начале следующего года, а мы уже сейчас нервно к нему дышим. Чтобы поставить диагноз, не нужно оканчивать мединститут: среди одинаковых, как клоны овечки Долли, военных шутеров юмор, задор и смелые новации TimeSplitters – то, что нужно жанру FPS и его апологетам. ■

## АРСЕНАЛЬНОЕ

### GUNS. LOTS OF GUNS

Кортесу в руки дадутся и старые-добрые, и новые-злые виды оружия. Возвращаются безымянная винтовка, пистолет, автомат, дробовик, «снайперка» и гранаты. На ствол пистолета калибра 9 мм можно будет накрутить глушитель, а стрелки цифрового джойстика будут управлять уровнем приближения в оптическом прицеле. Арсенал пополнится сигнальным пистолетом, легкой SMG с подствольной ракетницей и связками динамита, необходимыми для уничтожения тяжелых танков. Кроме того, персонаж сможет занимать турели – как в одиночной кампании, так и во время игры по сети, – и раскаты по карте на автомобилях сидя либо за рулем, либо в кресле стрелка.



▶ Кортес с соседнего поезда сейчас собьет вертолет и откроет путь этому, нашему Кортесу.



▶ Про таких говорят: «рожа кирпича просит». Впрочем, бочка тоже сойдет.



▶ Timesplitters был и остается одним из лучших FPS-сериалов на консолях.

# SPELLFORCE

## THE BREATH OF WINTER

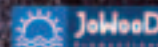
По-прежнему самый  
удачный слав RTS и RPG

Новый зимний мир SpellForce  
- полный битв, приключений и магии!  
Вас ожидает развитие сюжета -  
противостояние Снежных эльфов  
и Алой империи.

Новые карты,  
новые заклинания,  
новые возможности



РУССОБИТ



© 2004 «Phenomic Game Development». All Rights Reserved. © 2004 «JoWood Productions». All rights reserved.

© 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: action/simulation  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Neversoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 5 октября 2004 года

<http://www.activision.com>

## В РАЗРАБОТКЕ



# TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

### ТОРМОЗИ!

Откатав достаточно трюков, скейтер может приостановить течение времени. Никаких «матричных» штук не предвидится: этот режим добавлен лишь для того, чтобы точнее выполнять зубодробительные комбинации. Пребывать в заторможенном состоянии персонаж может лишь несколько секунд.

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

**С**кейбордист Тони Хоук прославился благодаря четырем проектам серии Tony Hawk's Pro Skater и их волному переложению – Tony Hawk's Underground. Игра росла постепенно, каждая часть становилась немного лучше предыдущей, но теперь закон превращения количества в качество берет свое. Tony Hawk's Underground 2 – это уже не эволюция, а форменная мутация.

Только представьте себе: новая игра про Тони и компанию включает в себя

оба варианта кампаний, полюбившихся фанатам прошлых частей. Первая идет с подзаголовком World Destruction Tour: как в Underground, скейтер-неудачник снова стремится стать звездой, учится кататься, собирает команду, участвует в соревнованиях и снимается в телешоу. Второй режим, классический, добавлен из уважения к ветеранам виртуальной доски. В нем игрокам придется исполнять классические миссии на старых картах в известном формате – две минуты на все про все. Звездная команда Neversoft вывела формулу идеального геймплея в самой первой части Tony Hawk's Pro Skater и с тех пор следовала установленным курсом. THUG2 акцентирует хулиганскую сторону жизни скейтера: в набор трюков добавится добрый десяток антиобщественных финтов. Запустить яблоком прохожему в живот – раз, оттолкнуться от будки туалета и опрокинуть ее – два, разбить скейтборд пополам – три, испортить пожарные гидранты – четыре, забомбить граффити – пять, взорвать ненавистный забор – шесть, оставить стикер на стене и оттолкнуться еще выше – семь, и такой список можно продолжать и продолжать, недаром неофициальный

девиз игры – «кататься, разломать и опять кататься!»

От части к части, от предка к потомку игры серии позволяли нам настраивать все больше и больше разновесных параметров. В THUG разработчики дошли до того, что позволили игрокам создавать модель скейтера на основе своих фотографий. В сиквеле разрешено менять внешний вид спортсмена, его одежду, имя и фамилию, подбирать трюки, делать свои карты, редактировать рисунок граффити и внешний вид наклеек, которыми альтер-эго поведется метить территорию: количество возможных вариантов не поддается исчислению. Владельцы PlayStation2 смогут обмениваться творениями с такими же фанатами онлайн. Разработчики обещали облагодетельствовать владельцев самой популярной консоли текущего поколения: сетевой мультиплеер заявлен как эксклюзив для PS2.

Tony Hawk's Underground 2 сведет с ума любого человека, хоть раз прикоснувшегося к таинству Pro Skater. Проект необъятен, непоситимого глупок и донельзя аддиктивен. Команда Neversoft доедает на скейтбординге вторую собаку и покрывает: с таким опытом и талантом через пару игр они захватят мир, никак не меньше. ■

### ОТЧЕБУЧЬ!

#### БАМ МАРГЕРА КАТИТ БОЧКУ НА ТОНИ ХОУКА

В THUG2 появляется новый герой, который будет соперничать за лидерство с Тони Хоуком. Этот счастливчик – Бам Маргера, который не раз появлялся в специфическом шоу «Чудаки» на MTV. Этот когда-то невозможный ход в контексте прочих изменений пришелся как нельзя к месту. World Destruction Tour создана в более мультяшном, более хулиганском и более развлекательном стиле, нежели ее предшественники.



Берегись! Черный-черный скейтер едет к твоему дому и кидается яблоками в прохожих.



Нарисуй! Режим создания граффити предсказуемо необъятен – твори сколько влезет.



Зажигай! Мгновение спустя парень проскользит по стволу и запалит фитиль пушки.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action/strategy/tactics  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCI Entertainment Group ■ РАЗРАБОТЧИК: Mithis Games  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: 2005 год

<http://www.mithis.hu>

**В РАЗРАБОТКЕ**



# → MIDWAY: NAVAL BATTLES

## КОРРЕКТИРОВКА ПЛАНОВ

Первоначально *Midway: Naval Battles* должна была охватывать всю Вторую мировую и ключевые театры военных действий. Однако количество морских сражений впоследствии было сильно уре-зано. Немецкий, британский, итальянский флоты были вынуждены покинуть поле боя.

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

**В**ера в тяжелые линейные корабли утонула при Перл-Харборе вместе с самими кораблями. Юркие японские торпедоносцы четко обозначили свое преимущество перед неповоротливыми дредноутами.

Авиация США весело горела на аэродромах, а зенитки явно не справлялись с роем японских бомбардировщиков. Поэтому война двух флотов – американского и Императорского – просто обязана была превратиться в борьбу авианосных соединений.

Венгры из Mithis Games делают акцент именно на такой концепции в своей новой игре *Midway: Naval Battles*. Гремучая смесь нескольких жанров – экшна, тактики и стратегии – позволит «на собственной шкуре» ощутить всю прелесть борьбы за господство в Тихом океане. В течение шести игровых месяцев нам придется в бешеном темпе штурмовать карьерную лестницу. От Перл-Харбора до Мидуэя. От капитана утлого суденышка до адмирала внушительной флотилии.

Одно из главных достоинств проекта – разнообразие механизмов управления. Есть стратегический и тактический режимы, а также – возможность игры от первого лица. Хотите стать японским камикадзе? Следить за небом через зенитный прицел? Обозревать горизонт из рулевой рубки? Пожалуйста!

О графике приходится говорить в превосходной степени. Детализация – выше всех похвал. Взгляните на скриншоты – вот суеются зенитчики. А вот офицер отчитывает летчиков – порвали страховочный трос. Море – словно с фотографии. Остается только гадать, каких системных ресурсов потребует сие великолепие. Уважение вызывает количество и разнообразие техники. Подводные

лодки, торпедные катера, крейсера, авианосцы – у каждой модели есть реальный прототип. Американские и японские ВВС снабжены всеми видами бомбардировщиков, истребителей, торпедоносцев.

На месте и RPG-элементы – куда ж без них? Все офицеры имеют навыки и способности, которые можно прокачивать. Помимо традиционных (вроде навигации и пилотирования) наличествуют и такие специфические, как общительность и харизма. Вероятно, подобные качества вышестоящих офицеров будут благотворно влиять на остальной персонал.

Не ясна ситуация с сетевой игрой и AI. Про искусственный интеллект – ни слова. Мультиплеер будет – это факт. Но масштабность его остается под вопросом. Пока. Если надежды оправдаются, проект обязан обрести популярность у сетевых геймеров.

Игры такого масштаба и такой глубины выходят нечасто. Недаром Mithis Games корпит над *Midway* уже более двух лет. И собирается работать, по возможности, еще год – совсем недавно дата релиза была в очередной раз передвинута. А это свидетельствует о серьезном подходе к делу. Найдет ли *Midway* свое место в сердцах геймеров? Проверим в 2005-ом. ■

## ВМЕСТО СЕРДЦА – ПЛАМЕННЫЙ МОТОР



### СВИДЕТЕЛЬСТВО МОДЕРНИЗАЦИИ ДВИЖКА

В ранних пресс-релизах и интервью (лето 2002 года) разработчики с гордостью сообщали о «революционном 3D-движке Black Sun», возможности которого «позволяли заявить о потрясающей реалистичности графики». Игру тогда планировали выпустить в конце 2003 – начале 2004-го. Но прогресс не стоит на месте. Новые скриншоты демонстрируют более качественную детализацию. Просто сравните этот скриншот с остальными...



Разработчики не обошли вниманием и знаменитый гидросамолет «Каталина».



Героические будни отдельной команды. Идиллия! Но смерть уже рядом...



Можете быть уверены: японская авиация будет воссоздана в мельчайших подробностях.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: tactical FPS  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Red Storm Entertainment  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: 1 ноября 2004 года

<http://www.ghostrecon-2.com>

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ «Война в Крыму, все в дыму» – таков девиз Ghost Recon 2. Создатели селятся скрестить голливудский экшн с тактическим геймплеем.



▶ Вертолет пририсован в «фотошопе». Точно такой же вертолет можно наблюдать на двух других скриншотах.



# → TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

## XM-8 ПРОТИВ M-4

Так ли хороша XM-8? Сравним характеристики новой винтовки и «старушки» M-4:

- Скорострельность: 85/50
- Емкость магазина: 30/30
- Вес в фунтах: 6.4/8.85
- Стоимость: \$600/\$900
- Время чистки в минутах: 4/12
- Количество выстрелов без обслуживания: 20000/6000
- Износ частей, в выстрелах: 25000/8000

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

**И**змученные бесконечными продолжениями Ghost Recon, игроки ждали от Red Storm переворота. Команда действительно изменила принципы игры, но в несколько неожиданном направлении. Tom Clancy's Ghost Recon 2 создается с уклоном в экшн, который больше характерен для серии Delta Force.

Лишь слово «ghost» в названии проекта напоминает о тактическом прошлом. Новая игра бросает спецназовцев на передовую, в гущу событий, ту-

да, где много стреляют, где гремят взрывы и горят вертолеты, где за каждым укрытием уже сидит стрелок, где пуля – дура, а штык – молодец. Чтобы игроку было веселее наблюдать за разыгрываемым спектаклем, камера показывает происходящее от третьего лица, болтаясь за плечом подконтрольного спецназовца. Компенсируя неудобства прицеливания, разработчики добавили в игру новый радар, который отображает положение врагов в пределах поля зрения вашей команды. Эти весьма спорные нововведения обратимы: любители старой тактики могут вернуть камеру под каску и проходить кампанию от первого лица, но тогда им не удастся полюбоваться на анимацию смены оружия и технику отдачи приказов жестами.

Разработчики не отказывают игрокам: хотите командовать голосом – пожалуйста. Или, если отдавать приказы движениями рук почему-то претит, можно использовать знакомый командный интерфейс, который во второй части будет обновлен и исправлен, чтобы подчиненных можно было погонять с помощью контекстных команд, не выходя каждый раз в режим просмотра карты.

Боевые товарищи больше не будут безжизненными болванчиками. Как и

в консольной Rainbow Six 3, каждый из восьми персонажей обретет уникальное имя и набор личных умений и предпочтений. «Убитых» друзей можно оживлять и отправлять на лечение, после которого они вернуться в строй с несколько пониженными характеристиками. Бойцы, в соответствии со своими профильными занятиями, пользуются разными видами оружия, а протагонисту придется нести доброе и вечное посредством новой винтовки XM-8, которая вскоре сменит в американской армии старушку M-4. Игра больше не ограничивает нас в средствах: движок позволяет поднять с земли любое оружие, брошенное врагами или союзниками. Версии для различных консолей не станут серьезно отличаться друг от друга, либо от варианта для PC. Известно, что на Xbox игра будет поддерживать сервис Xbox Live 3.0, но, хотя разработчики и не спешат раскрывать карты, ясно, что и на прочих консолях без многопользовательских режимов не обойтись. Tom Clancy's Ghost Recon 2 может оказаться не самой умной и сложной игрой, но мы продолжим следить за разработкой хотя бы потому, что страсть как хотим опробовать чудесную XM-8 от Heckler & Koch в действии. ■

## ДОИГРАЛИСЬ!



### КОРЕЙЦЫ ПОКАЗЫВАЮТ ДУЛЮ ТОМУ КЛЭНСИ

Согласно сюжету Ghost Recon 2, в Северной Корее произойдет военный переворот, мятежный генерал свергнет правительство и начнет экспансию в соседний Китай. После показа на E3 пространного видеоролика, в корейской газете Tongji появилась заметка следующего содержания: «Теперь понятно, как сильно американцы нас ненавидят. Сейчас это всего лишь игра, но настоящая война не такая. Если она начнется, мы их победим и всех перебьем». Несмотря на это жесткое заявление, разработчики не собираются корректировать сюжет. Кристофер Аллен, дизайнер игры, высказался просто: «Атаку спровоцировал мятежный генерал, мы ничего не имеем против Кореи».



**ТАМПЛИЕРЫ**  
КРЕСТОВЫЙ ПОХОД



© 2004 TDK Recording Media Europe S.A. Все права защищены. Логотипы TDK и Diamond Device являются зарегистрированными торговыми марками. Все остальные наименования, торговые марки и логотипы являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.  
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: management ■ ИЗДАТЕЛЬ: Arush Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Cyberlore Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2 ноября 2004 года

<http://www.playhef.com>

**В РАЗРАБОТКЕ**



# → PLAYBOY: THE MANSION

## ХЬЮ ХЕФНЕР БУДЕТ ДОВОЛЕН

Предполагается, что проект будет соответствовать философии «Плейбоя». То есть игрока щедро вознаграждают за эффективное прожигание жизни, позитивное отношение к сексу и продвижение идей терпимости и индивидуальной свободы. Целиком и полностью поддерживаем такой подход!

**АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ**  
[glagol@gameland.ru](mailto:glagol@gameland.ru)

**Э**того ожидаешь мальчишкой, когда листаешь Playboy в первый раз. Журнал нереален и в то же время не безвкусен. Порой там попадаются просто великолепные статьи. Когда-то в нем публиковался Набоков. Его и покупают из-за прикольных статей и голых женщин.

Игра Playboy: The Mansion (PTM) вряд ли может похвастаться всеми достоинствами своего бумажного вдохновителя. Но, как говорят буддисты, карму зонтичного бренда соплей не перешибешь, и мы плечом к плечу

вместе с Хью Хефнером (если кто не в курсе – основателем журнала) пройдем путь от простого держателя свечек до «владельца заводов-газет-пароходов» и прочая, и прочая.

В PTM есть два режима. Первый – это кампания из двенадцати миссий, по мере выполнения которых геймер познакомится с более чем пятидесятилетней историей развития торговой марки Playboy. Второй – empire mode – дает гораздо большую свободу, а вместе с ней и возможность выстроить Playboy: The Mansion на свой вкус.

На первый – поверхностный, по уверению разработчиков, – взгляд PTM сильно смахивает на многие другие симуляторы, которых уже столько повиходили, что у человечества пальцев на руках и ногах не хватит, чтоб сосчитать. Взять хотя бы The Sims со всеми их add-on'ами или Singles: Flirt Up Your Life, пока, слава Богу, без дополнений. На второй взгляд сходство только усиливается, но коль скоро у нас в «Стране» действует положение о презумпции невинности (по крайней мере, до релиза проекта), то прольем свет на все стороны, до которых можно дотянуться. Трехмерные персонажи разгуливают по трехмерным уровням и создают знаменитый журнал. Начинаем, как

уже было сказано, в должности младшего ассистента старшего черпальщика, заканчиваем бигменом, который полностью определяет содержание (или по-нашему, контент) Playboy. Контент – это и статьи, и фотографии, и интервью, и рассказы... Причем, если статья посвящена музыке, то извольте взять интервью у какой-нибудь горластой знаменитости.

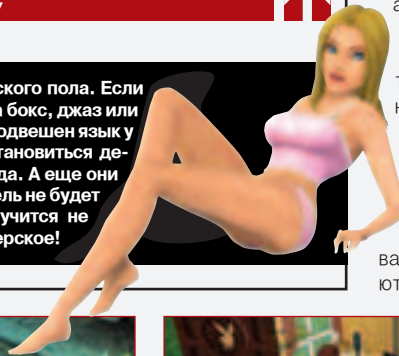
Только ленивый не сказал еще о том, что в PTM встретятся «реально живущие» celebrities. Мы не ленивые – мы говорим! И так, компанию игроку составят: Jose Canseco, группа Sum41, Willa Ford, Melissa Joan Hart и Xzibit. В редакторе можно создать свою собственную «звезду» или переименовать уже имеющуюся в наличии. В общем, была бы игра как игра. Если бы не про Playboy. И если бы она хоть отчасти не была симулятором издательского дела. Нам, строителям, конечно, до буржуев далеко. Мы на Сейшелах со всякими там Клавами Шифферами не катаемся. Но даже по такому праздному и бестолковому «тайкуну» можно понять, что журналы писать – это не шанежки с барского стола тырить. Так что будьте снисходительнее к Куперу, когда отправляете очередное письмо в «Обратную связь»! Пожелайте ежиков. ■

## ШЕРШЕ, КАК ГОВОРИТСЯ,



### ЛЯ ФАМ!

Самое главное – это модели женского пола. Если повезет, то их удастся развести на бокс, джаз или секс – зависит от того, как ловко подвешен язык у соблазнителя. Модельки могут становиться девушками месяца и женщинами года. А еще они бывают topless! И если обольститель не будет щелкать клювом, то с ними получится не только бокс и джаз. Честное пионерское!



▶ Вот так проводят время сотрудники Playboy, пока журналисты «СИ» верстают этот материал!



▶ То ли Игорь Корнелюк, то ли Майкл Джексон. Вечеринка в самом разгаре!



▶ Все-таки не наше это. Чужое! Другое дело – простая экскаваторщица Маша Сидорова.



**«ЕСЛИ ЕСТЬ ЧТО-ТО ХОРОШЕЕ  
В ВОЙНЕ, ВСЕ ЭТО ЕСТЬ  
В ЭТОЙ ИГРЕ»**

ДЕЙСТВУЮЩИЙ ГЕНЕРАЛ АРМИИ США  
РИЧАРД МАЙЕРС

ПЕНТАГОН РЕКОМЕНДОВАЛ  
ИГРУ АМЕРИКАНСКОЙ АРМИИ  
В КАЧЕСТВЕ ТРЕНАЖЕРА  
ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ НАВЫКОВ  
ВЕДЕНИЯ БОИ В ГОРОДСКИХ  
УСЛОВИЯХ



# FULL SPECTRUM WARRIOR™



PC  
CD-ROM



© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2004 «Game Factory Interactive» All rights reserved.

© 2004 «Руссобит-Паблицинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.  
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

### DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Spellbound Studios  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: 2004 год

<http://www.spellbound.de>

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

**Н**есмотря на практически стопроцентную вторичность, *Desperados*: *Wanted Dead or Alive* получила высокие оценки прессы и признание общественности. Чем же так приглянулись «коммандос на Диком Западе»? Вероятно, секрет разработчиков сокрыт в чувстве стиля и атмосферности проекта. На этих двух струнах они собираются играть и в сиквеле – *Desperados 2: Cooper's Revenge*.

Нас ждет встреча с шестью отчаянными романтиками с большой дороги и Джоном Купером во главе этой банды. Геймплей сохранил весь свой первоначальный вид, а значит, по-прежнему напоминает игровой процесс *Commandos* с поправкой на пустынные каньоны, заброшенные города и индейские деревни. Правда, Pyro Studios так и не довела эволюцию серии до сочетания трехмерности и свободной камеры, стабильно придерживаясь изометрической перспективы. В этом отношении Spellbound решила переплюнуть прототип своего детища, анонсировав в сиквеле свободное переключение между изометрией и «третьим лицом». Теперь на действия головореза Купера можно взирать, как в заправском экшне, наслаждаясь близостью происходящих событий. Для претворения столь удачной задумки в жизнь был избран движок Vision Game Engine, до этого отметившийся в *Emergency 3*, *Back to Gaya*, *Lula 3D* и еще ряде проектов. О других существенных нововведениях пока не известно, что настораживает! Одно дело строить стильный клон *Commandos*, другое – клепать лишенный новаций сиквел клона. ■

Добавилось около 20 новых движений, в том числе плавание. Еще появился новый герой – индеец по происхождению.

### ПЕРВАЯ МИРОВАЯ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Dark Fox ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

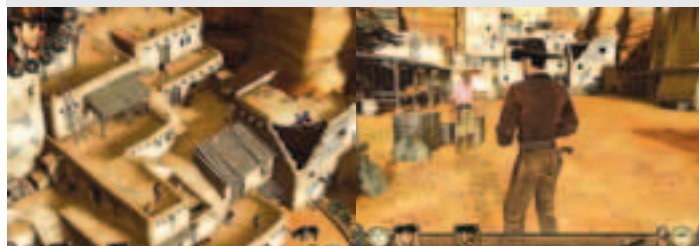
<http://games.1c.ru/ww1>

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР  
[iv@gameland.ru](mailto:iv@gameland.ru)

**П**отомство «Блицкрига» множится день ото дня. Высосав почти все соки из Второй мировой, разработчики уже начали приспосабливать именитый движок к фантастическим реалиям. А команда *Dark Fox*, потренировавшись на «Операции Север», решила наконец заняться созданием самостоятельной игры на не менее интересную, но незаслуженно обделенную вниманием разработчиков тему Первой мировой войны.

Действие игры будет разворачиваться, соответственно, в период с 1914 по 1918 год и охватит наиболее значимые и известные сражения. Мы

сможем, например, поучаствовать в обороне крепости Осовец или знаменитом Брусиловском прорыве. Под нашим контролем окажутся армии трех главных участников конфликта – России, союзников (Англия и Франция) и Германии (последняя включает в себя также войска Австрии и Венгрии). Обещано, конечно, и огромное число новых юнитов. Так что привычная по «Блицкригу» тактика боя здесь не прокатит. Бронетехника в игре останется, но в малых количествах и, конечно же, не будет иметь такого значения. Судя по скриншотам, чуть ли основной нашей силой станет быстрая и маневренная кавалерия. С сильной авиацией тоже, видимо, придется попрощаться, хотя она обещает по-прежнему играть не последнюю роль. Неизменной останется лишь мощь артиллерии, весьма широко представленной в игре. Словом, нас ждет совершенно новый геймплей. ■



Добавилось около 20 новых движений, в том числе плавание.

Еще появился новый герой – индеец по происхождению.



Практичность новых технологий пока весьма сомнительна, а вот эстетическая ценность очевидна и неоспорима. Взгляните на пейзаж!



Милая усадьба... Вот бы разбомбить.

Враги, судя по всему, где-то спрятались.



Надо признать, пейзажи очень неплохо реализованы, а архитектура соответствует эпохе.

## ПЕЧАТЬ ЗЛА (SEAL OF EVIL)

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RPG  
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: GMX Media  
■ РАЗРАБОТЧИК: Object Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004 года

<http://www.gmxmedia.net/soe>

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

**П**орой, при беглом пролистывании пресс-релизов, посвященных совершенно разным проектам, у меня возникает нездоровое ощущение, что PR-менеджеры занимаются откровенным плагиатом, копируя друг друга. Велеречивые анонсы часто отличаются лишь именами главных героев да хитровывернутыми названиями фантастических миров.

Вот послушайте, чем намеревается потчевать нас Object Software в action/RPG Seal of Evil. События развернутся в 476 – 206 годах до н.э., в период упадка династии Джоу и начала политической раздробленности древнего Китая. В роли одного из пяти неизменно горячих сердец, холодных го-

ловой и чистых руками героев нам предстоит во что бы то ни стало объединить Империю. Естественно, противостоять борцам за светлое, доброе, вечное будут коварные враги, мифические существа и даже боги! Такого мы почти нигде не видели. Кроме, может, десятка-другого проектов, начиная с совсем уже забытой Hexlore, продолжая всеми любимым Diablo и заканчивая отечественным «Златогорьем». Далее по тексту следует непрерывная магия из пяти элементов, прокачиваемые характеристики и приобретаемые умения, сменная броня, оружие, магические кольца, создание предметов... Мне продолжать? Впрочем, жанр диablo-клонов весьма консервативен: достаточно лишь качественно реализовать все стандартные элементы геймплея, добавить щепотку свежих решений, и фанаты будут довольны. Смогут ли осуществить это разработчики из Object Software, мы узнаем уже совсем скоро. ■



В пресс-релизе упоминаются «продвинутые спецэффекты».



Мясные разборки скопированы с Diablo. Но плохо ли это?



Для визуализации происходящего используется движок GFX3D, совмещающий 2D- и 3D-изображение. Как видите, не очень удачно.

Торговля  
и дипломатия...



# Knights of Honor

## Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени  
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 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



## FAR CRY INSTINCTS

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: FPS  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2005 года

<http://ubisoft.com>

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

**О**ригинальный Far Cry, выпущенный весной этого года на PC, до сих пор считается одним из лучших представителей жанра FPS, достойным продолжателем традиций Half-Life. Поэтому неудивительно, что издательство Ubisoft решило подзаработать на столь удачной игре еще немного, портировав ее на PS2 и Xbox.

Версия для консолей получила название Far Cry Instincts, и несмотря на то что недостатка в конкурентах у нее к моменту выхода не будет, шансы на успех все же велики – хотя бы потому, что за разработку отвечает та же команда, что создала знаменитый Splinter Cell. Сюжет со времен PC-версии не изменился – некий наемник по имени Джек Кар-

вер оказывается вовлечен в череду странных событий на далеком тропическом архипелаге. Чтобы разобраться во всем и заодно выжить, игроку предстоит одолеть 14 огромных уровней (не повторяющих дословно те, что были на PC!), попутно отстреливая многочисленных врагов. Авторы уже пообещали нелинейный игровой процесс, который позволит выбирать способ прохождения того или иного эпизода, – например, вражеские укрепления можно атаковать в лоб, а можно подкрасться к ним незамеченным. Кроме того, в FCI нашлось место целому парку различных средств передвижения – от водных мотоциклов до мини-автомобиля джипа. Среди них, опять же, будут не встречавшиеся на PC.

Ну и на сладкое всем, кто уже озабочился подключением либо к Xbox Live, либо к NetPlay, предложат полноценный сетевой режим, рассчитанный на 16 человек. Кстати, более привычный для владельцев консолей split-screen тоже никуда не исчезнет. ■

## TRON 2.0: KILLER APP

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Buena Vista Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Eclipse  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 5 октября 2004 года

<http://bvinteractive.go.com>

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

**Б**олее года назад на PC прогремел шутер Tron 2.0, отличавшийся концептуальным дизайном и неплохим геймплеем. Сейчас он портируется на Xbox под названием Tron 2.0: Killer App, однако изменения минимальны, по сути куда интереснее одноименная игра для GBA.

Несмотря на технические ограничения платформы (естественно, 3D-графика заменена изометрией и спрайтами), игра выглядит очень похожей на оригинал, соответствует и духу фильма. Вам предоставят возможность выбора между двумя героями (Tron и Mercury), хотя геймплей за них будет отличаться лишь незначитель-

но. Одной кнопкой метаем оружие, другой блокируем атаки врагов. Из PC-версии позаимствована такая стандартная для трехмерных боевиков фишка, как стрейф. Реализовано даже отражение предметов от стен (можно убивать врагов «из-за угла»). Что касается богатых интерактивных возможностей оригинала, то на GBA большую их часть планируется превратить в отдельные мини-игры. Основные миссии особым разнообразием не отличаются: нужно дойти до конца уровня, поубивав по дороге массы врагов. Здесь главным достоинством является графика впечатляющего качества – это вам не убогие порты с NES! Отрисованные вручную герои, элементы бэкграунда и спецэффекты выглядят замечательно – куда лучше, чем немногочисленные 3D-вставки. Все-таки, любителям полигонной графики на портативной системе придется подождать Nintendo DS и PSP. ■

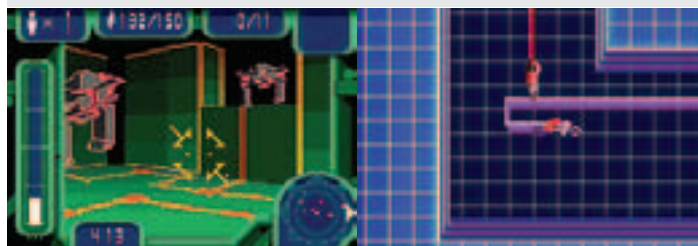


Перестрелки на солнечном пляже особенно красивы.

Сидя в джипе, чувствуешь себя несколько увереннее.



Один противник курит, а второй устремил задумчивый взгляд в солнечные дали – самое время для неожиданного нападения.



Трехмерные уровни, к сожалению, глаз не радуют.

А так, судя по всему, будут выглядеть мини-игры.



Сохранен дизайн, присущий версии Tron 2.0 для PC, количество и размер спрайтов внушают уважение.

## BLINX 2: MASTER OF TIME & SPACE

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: platform  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Artoon  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

 <http://xbox.com>

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

**К**аждая игровая платформа обязана иметь свой талисман. У приставок от Nintendo роль такого всегда выполняли либо Mario, либо Линк из Legend of Zelda; Sony старательно раскручивает убийную парочку Джека и Декстера, а Microsoft на этом празднике жизни почему-то стоит в стороне. Не считать же символами Xbox грудастых девиц из Dead or Alive 3?

Положение может несколько исправить кот Блинкс, однажды уже появлявшийся на Xbox в игре Blinx: The Time Sweeper. Сотрудник Фабрики Времени, Блинкс самоотверженно борется за мир во всем мире, который иногда оказывается под угрозой в силу различных обстоятельств.

О сюжете новой части на данный момент известно довольно мало. В частности, неясно, по какой причине Блинкс вынужден был оставить исполнение своих прямых служебных обязанностей и отправиться в очередное пространственно-временное приключение. Пока главным из официально заявленных нововведений, которыми может похвастаться вторая часть, остается поддержка multiplayer-режима для восьми игроков через сервис Xbox Live. Те, кто еще не подключил свою приставку к Сети, также не будут лишены возможности коллективно пройти игру – для этого существует возможность играть вчетвером через split-screen. Внешне Blinx 2 незначительно отличается от предшественницы – несколько улучшилась графика, модели персонажей стали более детализированными, но и только. Впрочем, игра все равно выглядит очень ярко и красочно, вполне соответствуя духу жанра. ■



Четырехмерная игра во всей своей красе.



Размытые текстуры, имитирующие траву, выглядят слабо.



Adjust body shape.

Можно настроить внешний вид кота по своему вкусу. Но получится ли кавальная нэка, о которой будут слагать песни анимешники? Не знаю.



# Knights of Honor

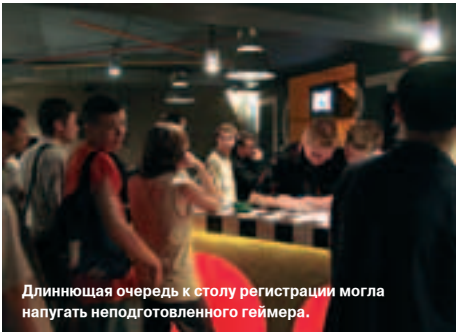
Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени  
 от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

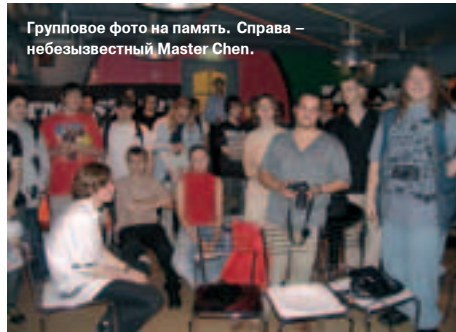
© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08,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

# ЧЕМПИОНАТ «СТРАНЫ

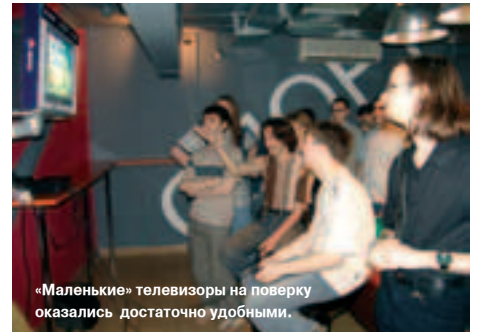
Наверняка вам уже надоели пассажи об увлечении сотрудников редакции «СИ» файтингом Soul Calibur II в «Слове команды». Но мы не простые геймеры, посему даже из собственного хобби можем извлечь пользу для наших читателей. Например, устроить первый в России «правильный» чемпионат по видеоиграм, с призами, спонсорами и участием настоящих профессионалов – все как положено.



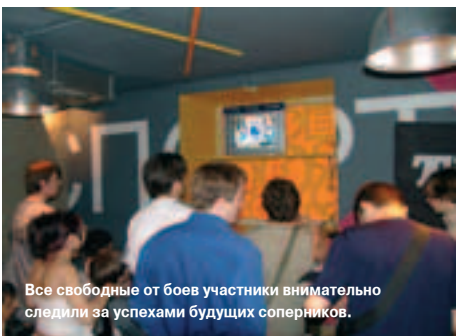
Длинная очередь к столу регистрации могла напугать неподготовленного геймера.



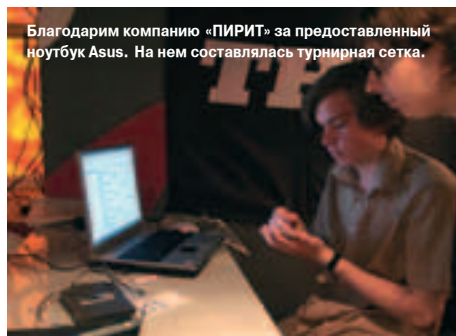
Групповое фото на память. Справа – небезызвестный Master Chen.



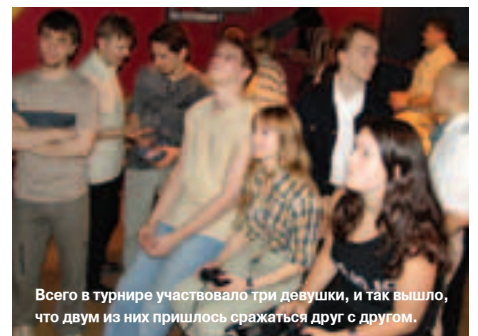
«Маленькие» телевизоры на поверку оказались достаточно удобными.



Все свободные от боев участники внимательно следили за успехами будущих соперников.



Благодарим компанию «ПИРИТ» за предоставленный ноутбук Asus. На нем составлялась турнирная сетка.



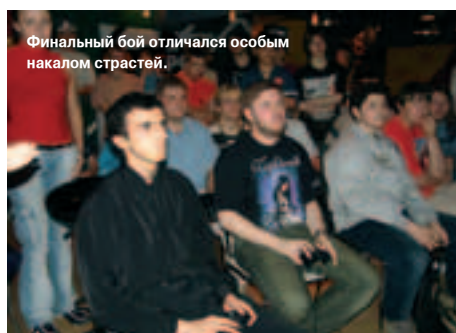
Всего в турнире участвовало три девушки, и так вышло, что двум из них пришлось сразиться друг с другом.

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

**Б**удучи первопроходцами, мы несколько рисковали: на любительские турниры по файтингам обычно приходило около 20-40 человек, мы же поставили задачу собрать 64 участника, а в идеале – чуть-чуть больше. С учетом новизны мероприятия (а также времени года: лето, отпуски...) прогнозы строить было сложно: могли прийти и двадцать человек, и две сотни. Правда оказалась ближе ко второму варианту: несмотря на то, что многие заядлые калибурщики, обещавшие появиться на турнире, проспали, испугались или не смогли, всего в спорт-баре интернет-центра Safetaх на Пятницкой собралось около 120 человек: сотня желающих участвовать и зрители (друзья, девушки, даже родители...). Наскоро прикинув наши возможности, мы решили увеличить количество мест до 80, однако – увы – многие так и не смогли попасть на турнир.

Теперь пара слов о комьюнити. Во многом успех чемпионата был обеспечен поддержкой московских фанатов Soul Calibur 2, при участии которых

мы разработали схему проведения турнира. Главным судьей был назначен небезызвестный Цукуц (его выступление перед началом турнира было встречено одобрительным ревом файтеров), ему помогли Headhunter, Alucard, Grey Fox, а также два представителя «Страны Игр» – Wren и Voron. Очаровательная Orcl оккупировала доску, на которой вывешивались анонсы новых матчей. Все вышперечисленные личности не раз присутствовали на неофициальных чемпионатах (зачастую – как организаторы), поэтому каждый знал, что и как ему делать, – именно поэтому наш «первый блин» вышел отнюдь не комом. Благодаря же поддержке портала <http://asof.bmedia.ru> на турнир явились все известные файтеры – из тех, что были в то время в Москве и физически могли принять участие. Впрочем, интригу внесло то, что двое потенциальных чемпионов – Matroskin и Llanowar Elf – в их число не вошли. Кроме того, более двух тре-



Финальный бой отличался особым накалом страстей.

тей участников ранее вообще не выступали ни на каких чемпионатах, соответственно, среди них могло оказаться немало темных лошадок. На второй день слегка обновился судейский состав – вылетевший с чемпионата Voron отправился в редакцию доделывать диск, а его место занял PJ. Неоценимый вклад внесли также Lilith, Shurik и Spy. С нашей стороны львиную долю работы на себя взял Макс Баканович – он общался и со спонсорами, и с представителями Safetaх. Возможно, вам кажется, что я уделяю благодарностям слишком много внимания, но это очень важно: именно сейчас, на наших глазах рождается консольный киберспорт, и только общими усилиями можно ускорить этот процесс и обойти без досадных ошибок. А все вышеуказанные личности когда-нибудь будут столь же известными, сколь и Divish или, скажем, наш Полосатый.

В первый день мы провели бои с 1/128 до 1/32 включительно. К сожалению, из-за увеличения числа участников пришлось отказаться от боев до двух побед, ограничившись одной (но, естественно, схема «три раунда по 50 секунд» никуда не делась). В результате несколько сильных бойцов попали в сетку лузеров, и, быть может, кто-то из них – случайно. Но никаких претензий все же не было, благо система Double Elimination дает каждому второй шанс. Да и зачастую различия в классе между бойцами были столь заметны, что еще один бой оказывался и вовсе ненужным. Появились и первые новые фавориты: хорошо выступили новички Shaman, Killer, Brian.



## ВСЕ ЖЕ МЫ – НЕ ПЕРВЫЕ

Самым громким консольным турниром в России было все же соревнование по Killer Instinct (SNES), прошедшее во времена расцвета торговой марки Dendy. Количество участников составило около двух с половиной тысяч человек, призом была консоль Panasonic 3DO, а финал проходил в Центральном доме актера. Геймеры со стажем до сих пор с тоской вспоминают то мероприятие. Но, увы, ничего подобного в России не было уже много лет.

Во второй день все бои вплоть до полуфинала шли до двух побед, дальше – до трех. И здесь уже матчи были куда более захватывающими и непредсказуемыми. Сенсацией обернулся бой Wren vs Shurik – видимо, подойдя к схватке несерьезно, главный специалист по Voldo проиграл 2:0, да еще и вылетев при этом случайно за арену в решающем раунде второго боя... Причуды генератора сетки привели к тому, что к 1/4 практически все фавориты оказались в лузерах, а в виннерах единственным известным бойцом был Ayanami (он же Вован), а также Wren, ранее никогда не поднимавшийся выше 1/8. Собственно, эти товарищи и встретились в 1/2, где наглая Talim была поставлена на место суровой Iyu. В сетке же лузеров, практически не встречая серьезного сопротивления, всех «порвал» Shurik. В числе прочих он выкинул с турнира и нашего главного редактора Михаила Разумкина, выступавшего под ником Smilebit, а затем под его горячую руку попал Killer (а чуть ранее – Стас, еще один известный в комьюнити файтер). В 1/2 лузеров Shurik заполучил шанс отомстить потерявшей волю к победе Talim, что он успешно и сделал, отодвинув наиболее успешного из представителей «СИ» на третье место. Финал оказался необыкновенно красивым, но скорее для «тех, кто

понимает», а не для обычных зрителей. Если с новичками Shurik всегда «отыгрывает роль» Voldo, применяя все его сумасшедшие извращения, прыжки на шею, беготню на четырех конечностях, а Ayanami легко выполняет захваты Calamity Symphony и Summon Suffering на потеху публике, то здесь оба бойца играли осторожно, стараясь не рисковать и не гнушаясь никакой возможностью нанести удар открывшемуся на мгновение противнику. Настоящий Mind Game. Собственно, все это вы можете посмотреть на нашем диске, я же ограничусь результатом: Shuruk выиграл со счетом 3:1.

А далее было торжественное награждение. Призы, предоставленные генеральным спонсором, компанией Thrustmaster, вручал наш главред.

- Первое место – Shurik. Призы: два геймпада Thrustmaster Advanced DVD Wireless Gamepad, световой пистолет Thrustmaster Beretta 100Hz;
- Второе место – Ayanami. Призы: геймпад Thrustmaster Advanced DVD Wireless Gamepad, световой пистолет Thrustmaster Beretta 100Hz;
- Третье место – Wren. Приз: один геймпад Thrustmaster Advanced DVD Wireless Gamepad;
- Четвертое место – Killer. Приз: DVD-пульт от Thrustmaster.



Слева направо: Wren, Smilebit, Killer, Shurik, Ayanami. На заднем плане – случайно затесавшийся фанат.

Нам нужен мир.  
И желательно весь.



# Knights Honor

## Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени  
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 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



www.nd.ru

## НЕМНОГО ХАЛЯВЫ

Всем участникам турнира предлагалось заполнить анкеты магазина GamePost (<http://www.gamepost>), а в самом конце, уже после вручения наград победителям, были разыграны две карты памяти для PlayStation 2. Что интересно, оба счастливица – Ansem и Nik – никак не проявили себя на чемпионате (а Nik и вовсе был лишь зрителем). Так что те, кто не пришли на турнир только потому, что были уверены в своем проигрыше, поступили глупо.



телей. Из недостатков также было отмечено слишком раннее время начала турнира – с 11:00 (закончили мы в 15:00-16:00). Мы, к сожалению, не учли стремление геймеров просыпаться в выходные как можно позднее – в следующий раз обязательно исправим эту ошибку.

И, наконец, немного о будущем. Разумеется, этот турнир не будет последним – ждите через три-четыре месяца следующий. С увеличенным количеством участников (скажем, до 128 человек), возможно – с отборочными состязаниями. С более качественным оборудованием (в идеале надо все бои играть на большом экра-



Михаил Разумкин вручает призы нашему чемпиону. Ура!!!



Вот эти замечательные призы от Thrustmaster достались лучшим игрокам в Soul Calibur II по версии «Страны Игр».

## КОММЕНТАРИЙ УЧАСТНИКОВ

### Ауанами:

Я обещал, что выиграю его... Это была шутка. Убейте меня... А заодно и того, кто придумал эти дебилские стойки у Водло... (Именно Водло, а не Вольдо). Оно крутилось, оно вертелось, оно извивалось самыми немыслимыми способами. Оно бегало на голове, на заднице, на боку... Это просто УЖАС... Оно владело своим телом на 200%. Когда оно подбиралось ко мне вплотную... ужас. Я так и не нашел ни одного удара у Айви, которые можно вставить в его выкрутасы... Когда оно бежало «как паровоз», его было остановить не легче, чем тот самый паровоз...

### Headhunter:

В принципе, бар довольно легко вмещал массовку в 80 человек, но вот докричаться до нудных игроков в царящем гаме было довольно проблематично, даже несмотря на стенд с расписанием боев. Времени порой уходило очень и очень много плюс нередко были случаи «путания» номеров консолей. Однако в первый день технических поражений не было, зато во второй из-за неявки и капитальных опозданий их было аж 3 (среди них, к сожалению, был и Alucard).

### Lilith:

Опыт последних чемпионатов показал, что собрать полсотни игроков, готовых отдать по сто рублей просто за право проиграть дважды и посмотреть на бои «отцов», совсем несложно, что уж говорить о бесплатном действе с широкой рекламой. Я уверена, что будь объявлена цифра 128 – проблемы с участниками бы не возникло, народ бы собрался.



Orcl, секс-символ московской файтинг-тусовки, занималась анонсами новых боев.



Lilith (справа) – одна из участниц турнира, также внесла свой вклад и в его организацию.

Притом, что «калибурщики» – люди привередливые, негативных отзывов о турнире практически не было. Народ отнесся с пониманием к ограничению числа участников, не обнаружил никаких шероховатостей в организации турнира (они остались, что называется, за кадром). Конечно, некоторым не понравились стандартные джойстики, но все профессионалы давно уже носят с собой свои собственные. С восторгом было воспринято предоставленное Safermax бесплатное питание. Количество консолей было рекордным для турниров – пять штук. Что особенно приятно, в Safermax под турнир было выделено отдельное помещение – спорт-бар – так что нам никто не мешал, перед экранами не бродили официанты и случайные зеваки. Не совсем удачными были, конечно, телевизоры – они оказались подвешенными достаточно высоко, хотя никаких особых неудобств это не вызывало. Но все ключевые бои все равно шли на отличной «плазме», расположенной именно так как надо, с удобными местами для зри-

те, с еще более вкусными призами. В конце концов, если уж наш журнал – единственное мультиплатформенное издание в России (и других не предвидится), то ему и приходится поднимать консольный киберспорт. А там, глядишь, и издатели наши подтянутся, и клубы приставочные откроются. На премьере PlayStation 2 в России проводился турнир по Tekken 4, и его победитель получил путевку на европейский чемпионат (правда, там быстро проиграл). Но этого мало – необходимо постоянное участие в мировых состязаниях, причем не только по файтингам. В конце концов, чем лучше разъезжающие то в США, то в Корею «писишники»? И, быть может, через год-два мы будем чествовать победителей Evolution или же консольной части WCG... Впрочем, для этого всем нам надо много и упорно работать. Мы, к примеру, планируем опубликовать подробный материал с тактическими советами по Soul Calibur II от «отцов»... Учиться никогда не поздно! ■



КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

# МАШЕП

В ДРЕБЕЗГИ



Товар сертифицирован. По вопросам оплаты заказов обращайтесь по тел.: (995) 780 90 81, e-mail: [byka@byka.ru](mailto:byka@byka.ru)

Бука®  
byka.ru



**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.

**1.0-1.5** – 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.

**2.0-2.5** – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

**3.0-3.5** – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, но будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

**4.0-4.5** – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колгой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

**5.0-5.5** – 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.

**6.0-6.5** – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и различные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, а нет. Всем взяла, да не дотянула.

**7.0-7.5** – 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?

**8.0-8.5** – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

**9.0-9.5** – 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.

**10.0** – 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.

**«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ**



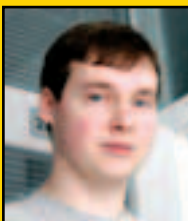
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти

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

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

## «Прямая речь»

### Николай Барышников



**Должность:**  
Руководитель группы лицензирования и продвижения

**Компания:**  
Фирма «1С»

**Сейчас играет в:**  
Doom 3

**Хобби:**  
Спортивные автомобили

«Doom 3 будет продаваться в России фирмой «1С» повсеместно и широко, в джевел-упаковке, официально и полностью переведенным на великий и могучий.» Расскажи я такое кому-нибудь еще лет пять назад – пришлось бы потом оправдываться. Что да, мол, пошутил, что шутка, понятное дело, не смешная и даже немного грустная. Нет, разговоры о том, что игры, подобные Diablo и Quake, могут (а почему, собственно, и нет?) быть изданы в России, возникали время от времени, но лежали они, по большому счету, в этойкой научно-фантастической плоскости и начинались обычно с фразы «а вот было бы круто...». А теперь – вот оно и круто. Doom 3 в России. И, на самом деле, ведь – круче, уважаемые, только сами знаете что. Поверьте, я знаю, о чем говорю. Издаваемый «1С» Doom 3 – это оно и есть, абсолютное счастье. Настоящее признание нашего рынка полноценным, взрослым и серьезным. Большие люди с Запада поняли, что русские издатели – это такие

издатели, с которыми можно делать серьезные дела. И они, заметьте, не только поняли это – они это делают, делают с нами, здесь и сейчас. И если этот факт оставляет равнодушным – то, черт возьми, я просто не знаю, чем вас расшевелить! Поверьте, приход на рынок лицензионной продукции таких мегахитов, как Doom 3, – это если не последний, то уж точно предпоследний гвоздь в крышку гроба игрового пиратства. И дальше будет только больше, дальше доморощенных наших флибустьеров ждет полный, тотальный megalock. И они это знают. Хорохорятся пока, копошатся, дрыгая лапками и изображая бурную деятельность, – но знают, чувствуют, готовятся к моменту, когда им придется навесить на опустевшие прокуренные ларьки амбарные замки и отправиться самим в ближайший мегастор за каким-нибудь Quake 4. Который мы им, так уж и быть, любезно продадим. Чего уж там, пусть играют, нам не жалко.

**Цитата:**

«Большие люди с Запада поняли, что русские издатели – это такие издатели, с которыми можно делать серьезные дела».

**М.Разумкин**  
RAZUM@GAMELAND.RU



**■ СТАТУС:**  
Киноман

**■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Naval Ops: Commander

Вот уже почти полгода пытаюсь посмотреть в кино-театре хоть что-нибудь приятное. Но со временем последнего «Властилина» мировая киноиндустрия ничего достойного так и не произвела. И вот, чудо! Фильм, о будущем которого столь нелестно отзывались критики, оказался невероятно хорош. Всем, кто не посмотрел «Я, робот», очень рекомендую.

## ФРАЗА НОМЕРА

CATS (ZERO WING, MEGA DRIVE)

**А.Купер**

VALKORN@GAMELAND.RU



**■ СТАТУС:**  
робот Вертер

**■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Помню времена, когда Саша Щербаков последними словами ругал Silent Hill: дескать, геймплей примитивный, боевая модель неудобная, загадки глупые. Тогда все минусы детища Konami компенсировались липкой атмосферой ужаса. А теперь – ни тебе атмосферы, ни ужаса. Сдулся Silent Hill. И кто это говорит? Купер говорит. Куда катится этот мир?

# НАШ ХИТ-ПАРАД

## PC

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Doom 3
- 2 В тылу врага
- 3 Codename: Panzers Phase One
- 4 Ground Control 2: Operation Exodus
- 5 Far Cry
- 6 Thief: Deadly Shadows
- 7 Периметр
- 8 Joint Operations: Typhoon Rising
- 9 Hitman: Contracts
- 10 Lineage II: The Chaotic Chronicle

## КОНСОЛИ

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- 2 Onimusha 3: Demon Siege
- 3 Spider-man 2
- 4 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 5 Mario vs Donkey Kong
- 6 Kirby and the Amazing Mirror
- 7 Astro Boy: Omega Factor
- 8 Chronicles of Riddick
- 9 Full Spectrum Warrior
- 10 Disgaea: Hour of Darkness

### ПЛАТФОРМА

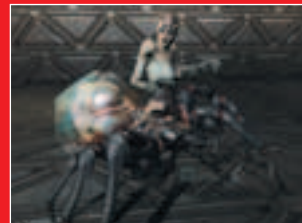
- PS2, Xbox  
PS2  
PS2, GC, Xbox  
PC, PS2, Xbox, GC  
GBA  
GBA  
Xbox  
Xbox  
PS2

# ИГРА НОМЕРА

## Doom 3 стр. 80



Можно лишь порадоваться, что у id Software получился столь красивый, пугающий, а самое главное – игральбельный FPS, на удивление органично объединивший черты Doom, System Shock и Silent Hill. Достижение совершенно выдающееся, как ни верти.



### ■ ГРАФИКА:

Игра от Кармака – это уже диагноз. Один из лучших движков в действии!

### ■ СЮЖЕТ:

В двух словах – «Халфа» на Марсе. Только вместо Гордона Фримена безымянный морпех.

### ■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Образцовый римейк и очень страшная игра. Проект, уже ставший легендой.



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

## ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ



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

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

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

## Алик «Jmurik» Вайнер

ALIK@GAMELAND.RU



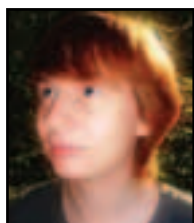
■ СТАТУС:  
Пешеход

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
Conter-Strike:  
Condition Zero

Пока мы делали этот номер, у меня сломалась моя верная лошадка – скутер Honda Dio-18. Сломалась по дороге на работу, где я ее оставил ждать моего возвращения, аккуратно приковав к забору. Но времени все не было и не было... а вчера я решил хотя бы просто проверить, стоит она там до сих пор, или нет. Оказалось что уже не стоит.

## Константин «Wren» Говорун

WREN@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:  
Водопроводчик

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
Lethal Skies II

Готовлюсь к очередному турниру по файтингам, анимешной вечеринке, а также грядущей замене проржавевшей сантехники. В прошлый раз думы о текущем кране отвлекли от работы над номером, в результате чего не тот Spider-man 2 был отмечен знаком «Выбор редакции». Сорри, дорогие читатели, не виноватая я.

## Лешган «Chikitos» Ларичкин

CHIKITOS@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:  
Хедхантер

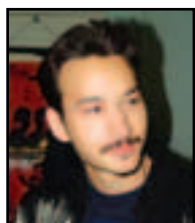
■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
Doom III

Путем подвоверных интриг и подкупа удалось переманить Купера. В ближайшее время он собирается полностью завязать с консолями и перейти на самую правильную платформу. Ну а пока рад представить вам дебют Купера в деле написания PC-рецензий. И дебют, надо сказать, громкий – обзор Doom 3! Встречайте!

## HOW ARE YOU GENTLEMEN !! ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US.

## Юрий Воронов

VORON@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:  
Элвис

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
Juiced

Из-за сдачи номера чуть не пропустил очередной этап «Формулы 1». Хотя смотреть ее становится все скучнее. Не то что Moto GP, вот там борьба так борьба, до последнего поворота. Молодца, Росси! Держит интригу, а таланта у него на двух Шумахеров хватит. Хотя в последнее время убеждаюсь – самые безбашенные гонщики ездят в ралли!

## Роман «Polosatiy» Тарасенко

POLOSATIY@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:  
Гонщик

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
Need for Speed:  
Underground

Окончательно смирился с тем, что являюсь повернутым фанатом киберспорта. Воскресенье, утро раннее, спать да спать. Но нет, поперся с первыми петухами на чемпионат. Поиграл от души, занял призовое место. Удовольствия – море. На летнем ASUS Cup отстреливаюсь в Quake III Arena и Rainkiller, после чего приступаю к тренировкам в Doom 3.

## Петр «killer9» Головин

GOLOVIN@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:  
Космопех

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
Doom III

Пять лет бесконечного, мучительного ожидания наконец-то подошли к концу. Пророчество сбылось. Крепко сжимая в руках верный BFG, я стою на краю марсианской бездны и с трепетом наблюдаю за тем, как легионы адских чудовищ тянут ко мне свои когтистые лапы. Ну что ж, пожалуй, на этот раз я готов к встрече...



Валерий «А.Купер»  
Корнеев

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

Помните, как Sony и Microsoft дружно помешались на идее set-top box – информационно-развлекательного ящика «все в одном» для дома, для семьи? Сидит такая коробочка под телевизором, есть не просит, и можно с ее помощью новости почитать, фильм поглядеть, телепрограмму записать, покупку в онлайн-магазине оформить, найти кухонный рецепт или погонять любимую игрушку – причем последнее не только в гордом одиночестве, но и по сети. В то время как Microsoft ограничилась громкими заявлениями, Sony взяла и выкатила свою коробочку на рынок. PSX доступна в Японии с декабря 2003-го, но до наших берегов PAL-версия системы обещает добраться не раньше 2005 года: по словам пресс-службы Sony, инженеры компании ночами не спят – думают, как бы сделать устройство привлекательнее для западного рынка.

Работать там есть над чем. У PSX вообще незавидная судьба: мы в свое время рассказывали, как Sony, стараясь уложиться в заявленные сроки, отказалась от реализации части анонсированных функций. Первые покупатели получили аппараты с урезанной прошивкой, где отсутствовала поддержка mp3-файлов, форматов CD-R и DVD-RW, распространенных типов графических файлов TIFF и

тур и повышение скорости чтения диска). Пользователи откликнулись дружным стоном разочарования: количество проблем подскочило в несколько раз. Новый аппарат испытывает сложности с проигрыванием звука в фильмах, у него по какой-то причине заблокирован порт S-video, пользовательские настройки имеют привычку неожиданно стираться, скорость записи DVD осталась на прежнем уровне, система время от време-

доступных на территории Страны восходящего солнца медиакомбайнов.

Ситуация в других странах отличается разительно: в Штатах, не говоря уже о России, пользователям доступны дешевые китайские DVD/HDD-рекордеры, а продвинутые геймеры модифицируют двухсотдолларовую Xbox, снимая региональное ограничение на проигрывание DVD, устанавливая



## ПРИКЛЮЧЕНИЯ. ЭЛЕКТРОНИКА.

GIF. Представители Sony пообещали, что в дальнейшем функциональность повысят программные обновления, но темпы продаж быстро упали, и в марте компании даже пришлось приостановить производство PSX, дожидаясь, пока на складах появится место для новых партий. Аналитики сходились во мнении, что неспособность выпустить отвечающий первоначально объявленным характеристикам продукт сильно ударила по репутации Sony, а сама PSX оказалась не столь уж выгодной покупкой по сравнению с другими устройствами, снабженными функцией записи DVD.

В середине июля Sony разродилась наконец новыми моделями аппарата (DESR-7100 комплектуется винчестером на 250 Гбайт, DESR 5100 имеет 160 Гбайт памяти) и сделала доступной к скачиванию свежую прошивку с добавленными функциями вроде поддержки ранее незнакомых систем дисковых форматов (хотя за бортом по-прежнему остается музыкальный формат mp3, замененный насильно насаждаемым Sony алгоритмом сжатия ATRAC, возможность скачивать сетевой контент и реализованная в той же PS2 методика улучшения работы с играми для PS one – размытие текс-

ни некорректно оценивает степень заполнения жесткого диска (сообщение «Drive Full» высвечивается в произвольном порядке), переход из режима PlayStation 2 в режим просмотра или записи телепрограмм заставляет PSX задуматься на добрый десяток секунд, распознавание диска в приводе может продлиться до нескольких минут, кодирование музыкального CD в формат ATRAC идет с черепашной скоростью, функции DVD-мастеринга ограничены лишь самыми общими шаблонами, а дизайн аудиопроигрывателя еще хуже, чем в PS2 (отсутствуют такие базовые опции, как возможность создавать плейлисты или воспроизводить треки вразнобой). Вдобавок, при попытке обновить устаревшую версию ПО через сеть многие пользователи наткнулись на сообщение об ошибке – PSX находила патч, но не могла его закачать полностью. Собственно, воз и поныне там, никаких серьезных шагов по исправлению ситуации японский офис Sony не предпринимает, а владельцы стильных белых коробочек, выжившие за них от 74000 до 95000 иен (\$675-868), сокрушенно кусают локти. С другой стороны, похожие устройства от Toshiba стоят в Японии до \$1500, так что PSX все-таки остается одним из самых

медиаплеер XBMC и заменяя жесткий диск более емкой моделью. Sony попала в ловушку собственных интересов, намеренно ухудшив PSX, чтобы снизить конкуренцию со своими proprietарными решениями. Скорее всего, победителем в предстоящей войне комбинированных устройств станет компания, которая реализует необходимые пользователям функции без досадных ограничений.

В идеале хотелось бы увидеть аппарат изящного дизайнера, совмещающий функции проигрывания и записи CD/DVD, мастеринга дисков, записи программ на HDD, поддерживающий распространенные форматы сжатия видео/аудио (MPEG, Divx, Xvid, Quicktime, RealVideo, MP3, OGG, AAC), легко интегрируемый в домашнюю сеть, с возможностью удаленного программирования через веб- и мобильный интерфейс. А уж кто предоставит нам такую машинку: маститые акулы рынка или малоизвестные китайские производители – вопрос пока открытый. Чем быстрее крупные компании поймут обреченность половинчатых решений вроде PSX в ее нынешнем исполнении, тем у них больше шансов опередить наших друзей из Поднебесной. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



**Легендарная настольная игра,**  
 призер многочисленных международных выставок,  
 теперь на вашем компьютере!

# КОЛОНИЗАТОРЫ

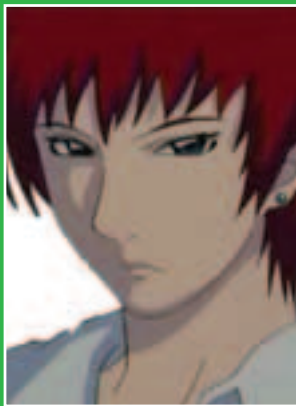
Продолжение знаменитых «Колонизаторов»!  
 Новое игровое поле, улучшенные правила, обновленные ресурсы!



rockazonga



© 2004 «Руссобит-Паблшинг» Все права защищены. © 2004 «Klaus Teuber» All rights reserved.  
 © 2004 «drei partner» All rights reserved. © 2004 «CATAN GmbH» All rights reserved.  
 © 2004 «Funatics Software GmbH» All rights reserved.  
 www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru ; (095) 211-10-11, 967-15-80.  
 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59.



**Константин «Wren»  
Говорун**

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

**Есть мнение, что игровая журналистика неполноценна, не имеет права на существование. Прибежище неудачников, пожелавших когда-то зарабатывать на своем хобби, так и не добившихся успеха в своей профильной специальности – будь то программирование или вышивание крестиком. Игровые журналисты – графоманы, не понимающие, как нужно на самом деле готовить материалы, лишь изводящие зря бумагу и типографскую краску.**

**М**ожет быть, с частью претензий согласиться можно, но, увы, у нас – и у вас, дорогие читатели, – нет альтернативы. Потому что профессионалы, выпускники журфаков самых модных вузов, получающие баснословные гонорары в мейнстримовой прессе, оказываются абсолютно несостоятельными, когда выходят за рамки общих тем. Есть простая истина: любая публикация об играх в неспециализированном издании кажется геймеру настолько дикой, что впору подумать: автор не так давно свалился с естественного спутника Земли. Приведу несколько примеров: «В руках пятилетнего ребенка взорвалась игровая приставка. Когда мать на шум и плач вбежала в комнату, в окровавленных руках мальчик держал два проводка

без ошибок. Так, отчет с позапрошлых WCG попал в один из выпусков программы «Намедни» на НТВ. Казалось бы, все нормально, вот только господин Парфенов объявил зрителям, что российская команда одержала в общем зачете полную победу. Тот факт, что на деле лидерами по числу завоеванных медалей оказались корейцы, был опущен. Конечно, наши в сумме заработали на призах больше всех денег, но это несколько другое.

В чем же дело? Неужели так сложно выяснить, где на самом деле был найден злосчастный диск, поговорить с любимым киберспортсменом, разобраться в теме, наконец? Разумеется, несложно – в таких поверхностных материалах глубокое знание индустрии не требуется, доста-

по метро, ловят «шадовцев» и жестоко их избивают. Анимешники же смотрят порнографические мультики, промывают себе мозги покемонами и телепузиками (да, именно так!). И, естественно, убивают «обычных людей» – например, во Владивостоке учительница умерла от разрыва сердца, посмотрев режиссированную ученицы кассету с хентаем. Есть еще целый пласт публикаций, который можно условно назвать «психологи рассказывают, что...». Но здесь уже о фактических ляпах говорить не приходится, а бредом я, как неспециалист, называть выводы ученых не решусь – я ведь не работник мейнстримовых изданий. И под конец представьте себе гипотетическую ситуацию: автор одного из вышеописанных материалов ре-

## НЕУДАЧНИКИ ПЕРЕДАЮТ ПРИВЕТ

– остатки опасной «игрушки». С предварительным диагнозом «огнестрельное ранение» пострадавший ребенок поступил в Порецкую районную больницу». «Шесть детских самоубийств произошло в Нижегородской области. Была только одна страсть, захватившая всех этих детей. Это компьютерная игра Final Fantasy. Дневники детей подтверждают эту версию следствия». Что показательно, стоит журналистам начать рассказывать об играх подробнее, как оказывается, что они не знают термина «консоль», считают, что Final Fantasy и Diablo – одна и та же игра (!), а системный блок по-советскому называют «процессором». Это касается отнюдь не только российской прессы. Не так давно в Великобритании разгорелся скандал: The Sun, а затем и другие издания, сообщили о том, что полицией был задержан малолетний убийца, а дома у него обнаружен диск с необыкновенно жестокой игрой Manhunt для PlayStation 2. Мгновенно была инициирована кампания по полному запрету ее продаж в Соединенном Королевстве. И тут-то представители правоохранительных органов недоуменно уточнили: диск с игрой был, но в доме жертвы (!), и его причастность к преступлению надо еще доказать. Более того – родителей жертвы стоило бы привлечь к суду за то, что они купили своему сыну игру для взрослых. Даже положительные материалы об играх не обходятся

точно лишь грамотно работать с источниками информации. Но в неспециализированной прессе это не востребовано. Она работает на нужды целевой аудитории, а геймеры составляют лишь небольшую ее часть. Более того, негатив по отношению к нашему увлечению есть часть социального заказа, как в России, так и за рубежом. Заголовки «игры убивают» или «консоль взорвалась в руках у ребенка» хорошо продаются. Разговоры об игровой зависимости могут зайти очень далеко – в соседней Финляндии молодых людей с таким «недугом» уже не берут на службу в армию по призыву. Что касается вышеупомянутого положительного репортажа в «Намедни», то геймерам повезло – наши киберспортсмены попали в струю «потакания патристическим настроениям граждан». Именно поэтому авторы дутых сенсаций не увольняются с позором – аудитория их изданий не видит ляпов и охотно доверяет каждой строчке, плодя невежество. К слову, все вышесказанное можно отнести не только к играм – к любой специализированной теме, от музыки и автомобилей до геной инженерии и полетов в космос. Хотя, конечно, ближе всего нам такие увлечения, как ролевые игры, культовые фантастические и фэнтезийные миры, аниме. О поклонниках эльфов рассказывают, что они грязны, вонючи и курят травку, изображая любимых героев. Любители «Вавилона 5» бродят по ночам

шит вдруг посвятить себя игровой журналистике. Прослушает курс лекций по индустрии, посидит месяц за PC или PlayStation 2, начнет писать рецензии, аналитику... Вы будете доверять тому, что он пишет? Конечно, он не будет заявлять, что игры – это плохо, напротив – он будет пропагандировать это «увлечение молодежи». Может быть, даже намекнет, что и «сам не прочь потискать джойстик». И, если формат издания это предполагает, от всего сердца заявит, что «не видит разницы между играми на PC и PlayStation 2». Он будет работать с новым социальным заказом ровно так же, как и с предыдущими. Не имея при этом обязательного для любого обычного игрового журналиста багажа из воспоминаний о той-самой-первой-игре, о желтых «кассетах» для Денди, о ежике Сонике и эмуляторах для PC, о модных баталиях в Duke 3D, о клубных посиделках за Quake 2. Можно разобраться в особенностях индустрии и научиться оценивать игры, но стать носителем определенной идеологии, вплести в себя ценности аудитории, выработать свои собственные, научиться вплетать свое субъективное мнение в объективное, понимать настроение читателей и выдавать им вкусные плюшки («Да! Модный журналист думает так же, как я!»)? Вряд ли. А если получится – добро пожаловать в наши стройные ряды неудачников, зарабатывающих неплохие деньги на своем хобби. ■

### Домашнее чтение

Polit.Ru об игре Final Fantasy VIII (<http://polit.ru/research/idea/2004/07/30/rasch.html>)

Gazeta.ru о «сочинителях видеоигр» ([http://www.gazeta.ru/2004/05/11/oa\\_120342.shtml](http://www.gazeta.ru/2004/05/11/oa_120342.shtml))

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



## КАРИБСКИЙ КРИЗИС

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, произошедшей в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.  
© 2004 G5 Software. Данная игра разработана компанией G5 Software. Все права защищены.  
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит прославленные технологии компании Nival Interactive.  
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» (PC-версия)  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: id Software  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 – «официально», до 32 – «неофициально»  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

<http://www.doom3.com>



## ВЕРДИКТ

СИЛА!



# 9.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### ПЛЮСЫ

Умопомрачительная красота графики. Вызывающая мурашки атмосфера. Авторы вытянули максимум из старого сюжета.

### МИНУСЫ

Однообразие геймплея. Момент появления врагов легко предсказать. Повторное прохождение вряд ли будет интересным.

Наилучший трибют оригиналу и сиквелу. Образцовый ремейк: ничем ценным не пожертвовали, все добавления строго по делу.

# DOOM 3

## ТАНЦУЮЩИЙ В ТЕМНОТЕ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ  
 valkorn@gameland.ru

**Л**учше всего для характеристики долгостроя id Software, после стольких лет ожидания таки материализовавшегося на жестких дисках геймеров, подойдет пресловутое «два шага вперед, шаг назад». Или так: «взгляд вперед и внимательная оглядка назад». Предрекавшейся аналитиками жанровой революции не случилось; вместо этого команда Кармака вывела на новый эволюционный виток графическую составляющую FPS, отдав дань уважения классическому игровому процессу своих первых шедевров. Неудивительно, что противоречивая природа Doom 3 уже вызвала немало жарких споров. Одолев тернистый путь с марсианской поверхности в глубины ада, мы готовы сказать свое веское слово. Завязка – «Халфа» в шоколаде, то ли умышленный, то ли просто неизбежный реверанс в сторону Valve. Безымянный морпех прибывает на марсианскую базу, докладывается начальству и получает наряд на обход помещений, где коварные ученые вдохновенно куют платформу мирового регресса. Как водится, ви-

зит главного героя становится триггером (триггеров здесь вообще навалом – о них чуть ниже), запускающим Ужасные События, после которых подавляющая часть населения колонии мутирует в потусторонних кровожадин и судьба человечества попадает в грубые ладони сознательного морпеха. В сходстве с начальным раскладом Half-Life авторов из id винить не стоит: в конце концов, перед нами ремейк оригинального Doom, а «батюшка всех FPS» явился на свет задолго до того, как Гордон Фримен примерился к монтажке. Сюжета здесь куда больше, чем раньше: id расщедрилась на NPC, в числе которых главенствующее место занимает мировой злодей, командант колонии Малькольм Бетругер (Malcolm Betruger).

### РЖАВЫЙ ЗВЕЗДОЛЕТ

«Два шага» во вступительном абзаце – это о мощной графике и де-

тально проработанном дизайне, выливающегося в плотную, осязаемую атмосферность. Здоровущий кусок игры происходит на Марсе – в комплексе построек сугубо утилитарного назначения, представляющих очень серьезную проблему для художников и дизайнеров уровней: они должны всеми силами дистанцироваться от смертельной скучности подобных локаций. Кто угодно, шествуя по унылой череде серых коридоров и комнат, рискует вывихнуть челюсть в приступе зевоты, и в id это хорошо понимали. За четыре года работы они умудрились обелечить жилой, изношенный вид космической колонии XXII века, придав уникальные черты буквально каждому уголку. Когда авторы располагают запасом времени, ничего не мешает им проработать каждую комнатку так, словно она действительно эксплуатировалась обитателями, а потом пострадала в отча-

## ЖЕЛЕЗНЫЙ ВОПРОС

### ПРОТИВНИКИ АПГРЕЙДА НЕ ОБДЕЛЕННЫ?

Игра обладает некоторой гибкостью в плане технических параметров: доступные уровни детализации позволяют без ощутимых проблем запускать Doom 3 на системах, чья производительность сильно уступает эталонным требованиям id к «железу». Даже если у

вас вместо трехгигагерцового процессора, гигабайта оперативки и GeForce 6800 стоит что-то двухгигагерцовое, с наполовину меньшим объемом RAM и старенькой GeForce 4 MX, не отчаивайтесь – в разрешении 640x480 игра выглядит далеко не так плохо, как можно ожидать.

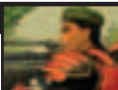
### СТРАШНЕЕ, ЧЕМ

Silent Hill 4



### КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Unreal Tournament 2004



ХОТЯ В SH4 ПУГАЮТ ПО-ДРУГОМУ, СТРАШНЕЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ВСЕ-ТАКИ В DOOM 3.



Здесь мониторы не только для услады взора: с терминалов можно закачать данные в PDA.



К нам приближаются дружелюбные авторы из «PC ИГР» – встреча обещает быть горячей.



Тяжела работа ночного обходчика в Московском зоопарке. С наступлением темноты скульптуры Зураба Константиновича собираются на шабаш.



янных попытках сопротивляться монстрам. Перевернутая и полусожженная мебель, раскатившиеся из автомата банки с газировкой, отстающие панели облицовки стен, искрящие лампы дневного освещения – все это втягивает в игру, заставляя поверить в реальность происходящего. Наглядное торжество идеи Дж. Лукаса о том, что «проще поверить в ржавый и залатанный звездолет, чем в чистый и блестящий». Величественные картины поверхности Марса с его песчаными бурями за редкими иллюминаторами и в окнах монорельсового состава стоят того, чтобы их увидеть перед очередным нырком в разрезаемую вспышками тьму колониального комплекса.

## ➤ МИР СКВОЗЬ ЧЕРНЫЕ ОЧКИ

Темнота игровой картинки – выигрышное, хотя и не бесспорное, решение. Чаще всего, очутившись в новом помещении, вы не можете оценить его форму, габариты и количество скрывающихся врагов: видны лишь отблески тусклых лампочек, искрящая проводка еле-еле освещает пространство на полметра вокруг, а из густого чернильного мрака уже раздается чье-то яростное сопение... Первые столкновения с противником в Doom 3 выливаются в беспорядочную стрельбу по теням, отделяющимся от стен, – эти сцены сделали бы честь любому фильму ужасов. Шевелящиеся в

**В СХОДСТВЕ С НАЧАЛЬНЫМ РАСКЛАДОМ HALF-LIFE АВТОРОВ ИЗ ID ВИНИТЬ НЕ СТОИТ: В КОНЦЕ КОНЦОВ, ПЕРЕД НАМИ РИМЕЙК ОРИГИНАЛЬНОГО DOOM, А «БАТЮШКА ВСЕХ FPS» ЯВИЛСЯ НА СВЕТ ЗАДОЛГО ДО ТОГО, КАК ГОРДОН ФРИМЕН ПРИМЕРИЛСЯ К МОНТИРОВКЕ.**

## ЗВУКИ МУ



### ОНО ПРИШЛО ИЗ КОЛОНОК

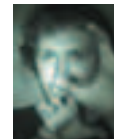
Изначально над саундтреком игры планировал работать Трент Резнор (Trent Reznor) из Nine Inch Nails, но как-то не сложилось, и в результате музыка звучит только в главном меню и в титрах. Что не умаляет достоинств звуковой картины Doom 3: уровень адреналина поднимают атмосферные аудиозаписи – грохот труб, шипение пара, вой ветра, стук и скрежет, – а всевозможные рыканье, вой и мычание чудовищ заставляют кровь стыть в жилах. Отметим и тот факт, что англоязычные актеры озвучки обходятся без раздражающего переигрывания – интересно, что мы услышим в русской версии от «1С»?



свете выстрелов нагромождения плоти, общающиеся между собой утробным бурчанием, пугают не на шутку. Дальнейшее продвижение по коридорам станции окончательно убеждает, что в id даже не думали лукавить, добавляя к жанровому определению своего FPS слово «хоррор». Отчасти в борьбе с дезориентацией помогает фонарик, но вот беда: либо вы освещаете несколько метров перед собой, либо полосуете врагов огнем: одновременно держать фонарь и оружие наш морпех не обучен. Такое решение авторов породило массу негодующих высказываний, хотя тонкости обращения с фонариком позволяют выработать определенный, весьма характерный ритм игры.

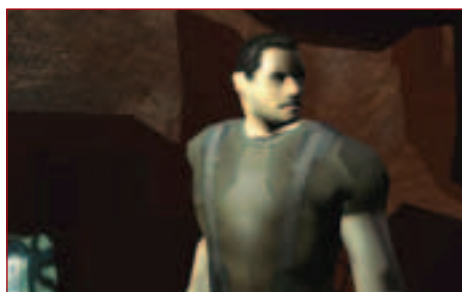
## ➤ МАРСИАНСКИЙ ХРОНИК

Достаточно условное «шаг назад» – о геймплее, лишь в части тотальной заскриптованности перенимающем жанровые инновации последних лет. Причем поначалу это мало похоже и на оригинальный Doom, где персонаж вертелся вок-

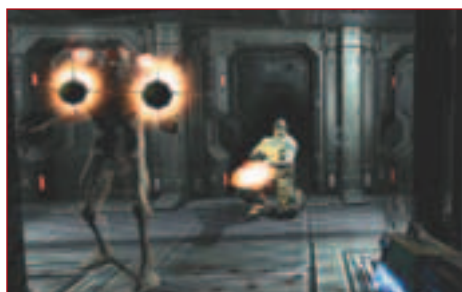


## МИХАИЛ РАЗУМКИН, ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Несколько раз садился играть, но меня все время отвлекали. Улучив момент, когда никого не было, я нацепил наушники и вовсю принялся «думать». Первое впечатление – это же «халфа»! id явно внимательно смотрели на оригинальные Half-Life и Halo, так как третья часть «великого и ужасного» похожа на них невероятно, только туда еще добавили немалую толику от «Резидента» или Silent Hill (кому как). Короче, оторваться сложно и если бы не глючные драйвера «радеонов», домой бы я ушел не скоро.



▶ Отключив bump-mapping, вы сможете лицезреть модели героев во всей красе.



▶ Обратите внимание на восьмигранные ракеты, несомненную гордость передовых 3D-шутеров.



▶ Есть мнение, что надпись «arse» на голове инфицированного сослуживца отражает его мнение по поводу выстрела из «плазмы» в упор. Действительно, полная arse.



<http://www.doom3.com>



## АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН, РЕДАКТОР РС-ЧАСТИ

Взобраться на вершину нелегко, еще сложнее там удержаться. Коллега Кармака, Джон Ромеро, в 2000 году подтвердил правильность данной аксиомы, выпустив провалившуюся «Дайкатану». А вот лидер id Software не промахнулся!

Я не большой ценитель FPS, но Doom 3 меня зацепил. Радовался как ребенок сообщениям, подгружаемым в PDA, — еще в System Shock такая подача сюжета вызывала бурный восторг. Ну и, конечно, тотальная темнота плюс дилемма — фонарик или оружие. Гениальнейший ход! Я, черт возьми, влюблен в id Software.



## АЛИК ВАЙНЕР, АРТ-ДИРЕКТОР

Вот и вышел Doom 3 и как будто кого-то не стало. Пока игру ждали, можно было мечтать, надеяться и спорить. Теперь это в прошлом — все банально и скучно. Всего 50 зеленых и вперед. Как говорится, «играй, не хочу». А играть действительно очень скоро становится неохота — дело идет на принцип. Все, конечно, красиво и страшно, но настолько однообразно, что Doom 3 стоит воспринимать лишь как отличное упражнение на тренировку терпения! Сингл строго на один раз — далее можно работать только над скоростным прохождением.

руг сонмов разъяренной нечисти, выкашивая врагов десятками. Первые несколько уровней ваш напуганный (там есть чего пугаться) морпех крадется по узким коридорам, шараясь от собственной тени и редко встречая больше одного противника за раз — здесь куда больше общего с Resident Evil или Silent Hill, нежели с традиционным FPS. Сходства добавляет и сюжетная составляющая, реализованная как в виде роликов на движке, так и в качестве попадающих в распоряжение героя письменных свидетельств о происходящем на базе (информация загружается в наладонник-PDA). Потом, когда в арсенале появляются плазмоган и утратившая сходство с мотороллером BFG-9000, а научно-фантастический сеттинг теряет научное в пользу фантастического, действие малопомалу возвращается на круги своя, оправдывая имя игры. Никаких сражающихся на вашей стороне однопольчан и сложных головоломок — только вы, куча зловещих монстров и двери с ключами, прямо как в старые добрые дни. Кармак и компания запросто могли увешать проект инновациями как новогоднюю елку, с каждой следующей геймплейной добавкой вводя его все дальше от корней сериала, однако решили вовремя остановиться, выдержав баланс нововведений и проверенных временем черт. Возможно, если бы они прислушались к геймерам, костерящим разработчиков за отсутствие «свежих идей» вроде персонажей-помощников или невозможность выглянуть из-за угла, мы бы получили игру, пересекающуюся с Doom лишь четырьмя литерами названия.

## ПОЛУСОЖЖЕННАЯ МЕБЕЛЬ, РАСКАТИВШИЕСЯ ИЗ АВТОМАТА БАНКИ, ОТСТАЮЩИЕ ПАНЕЛИ ОБЛИЦОВКИ СТЕН, ИСКРЯЩИЕ ЛАМПЫ ДНЕВНОГО ОСВЕЩЕНИЯ — ВСЕ ЭТО ВТЯГИВАЕТ В ИГРУ, ЗАСТАВЛЯЯ ПОВЕРИТЬ В РЕАЛЬНОСТЬ ПРОИСХОДЯЩЕГО.

### ➤ ВЫХОДИ НА СЧЕТ «ТРИ»!

Года полтора назад безоговорочно записанный прессой в число революционных, графический движок изумительно управляется с различными спецэффектами. При этом на модели многих монстров потрачено не так уж много полигонов — угловатость фигур выгодно маскируют bump-mapping и 16-кратный anti-aliasing (ну и темнота, конечно же). Определенные нарекания вызывает господство скриптов и триггеров: приняв решение подбирать броню и патроны только в самых крайних случаях, вы разминетесь с доброй половиной заготовленных авторами врагов. Многие комнаты пусты, и противники заявляют о себе только после какого-то вашего действия — допустим, морпех поднимает заряды для шотгана или просто пересекает невиди-

мую границу. Атмосфера страха прочно завязана с неизвестностью, невозможностью предсказать ход дальнейших событий, но в Doom 3 достаточно мест, где отчетливо понимаешь: вот сейчас наступим на эту аптечку, и на нас полезут монстры. Конечно, это следствие вышеупомянутого компромисса — как-никак, тайники с врагами были неотъемлемой частью приквелов, однако избежать легкого разочарования не удастся.

### ➤ КЛАССИКА

Слишком сложно сравнивать детище id с другими современными FPS. В Doom 3 надо ходить, бегать, прыгать, приседать и метко стрелять. Больше и не нужно, ведь монстры на вашем пути не отличаются сообразительностью и, по большей час-

## ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ГОЛЛИВУДЕ...



### ФИЛЬМУ DOOM — БЫТЬ!

Разговоры о создании фильма по мотивам вселенной Doom ходят давно. По последним данным, компания Universal Studios, получившая права на экранизацию (ранее лицензией обладала Warner Bros.), начнет работу зимой. Местом для съемок выбрана Чехия. Авангард киностудии уже прибыл в Прагу и готовится к возведению марсианских декораций. Главную роль морпеха должен исполнить Дуэйн «The Rock» Джонсон («Мумия возвращается», «Царь Скорпионов»).



Участвуя в параде нетрадиционно ориентированных монстров Фредди Крюгер расстался со свитером, а шляпу сменил на каску. Э-ге-гей, Фредди!

ти, опасны лишь на близких расстояниях. Игрок здесь валит зомби, скачивает в PDA ключи и отпирает двери, чтобы столкнуться с новыми зомби, — только все это происходит на невиданном ранее технологическом уровне. Старая геймплейная формула неплохо себя чувствует в обертке из передовой графики, убедительного пространственного звука и внятной сюжетной линии. Вместо того чтобы кичиться оригинальностью в попытках пролезть в авангард жанра, долгострой Кармака без лишней претенциозности демонстрирует, что можно сделать за четыре года, имея под рукой отличный движок и команду профессионалов, способных до блеска отполировать фундаментальные черты FPS, — а потом погрузить их во тьму, под звуки демонического рыка и детского плача прорезаемую вспышками выстрелов и энергетическими сгустками. Можно долго рассуждать о том, чем был бы Doom 3, если бы создатели пошли каким-то иным путем. А можно порадоваться, что у них получился краси-

## КАК НАС ВОДИЛИ ЗА НОС



### ИЛИ ИСТОРИЯ DOOM 3 НА ХВОХ

Отчаявшись получить долгожданный хит летом, владельцы персональных компьютеров переключили внимание на версию для Xbox, которая, по слухам, должна была выйти даже раньше PC-релиза. E3-шный показ игры на консоли от Microsoft («персональная» версия на выставке отсутствовала) говорил в пользу этого утверждения. Однако все встало на свои места в середине июля, когда разработчики анонсировали чемпионат по Doom 3 в рамках Quake Con 2004. Обладателям Xbox придется подождать осени: европейский приставочный релиз намечен на 24 сентября, американский — на 4 октября.



вый, пугающий, а самое главное — играбельный FPS, на удивление органично объединивший черты Doom,

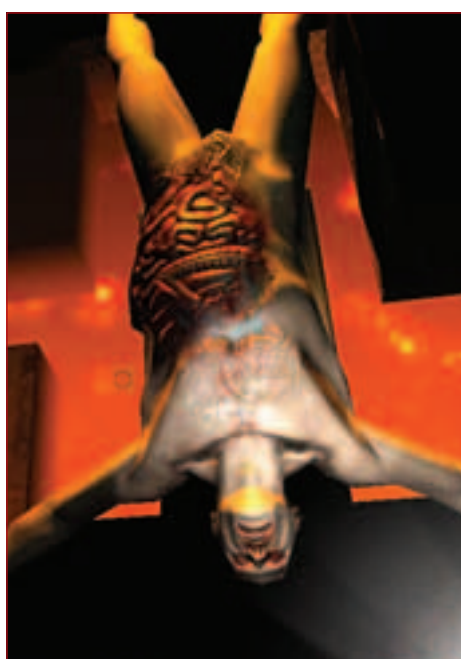
System Shock и Silent Hill. Достижение совершенно выдающееся, как ни верти. ■

**КОГДА В АРСЕНАЛЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПЛАЗМОГАН И BFG-9000, А НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ СЕТТИНГ ТЕРЯЕТ НАУЧНОЕ В ПОЛЬЗУ ФАНТАСТИЧЕСКОГО, ДЕЙСТВИЕ МАЛО-ПОМАЛУ ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА КРУГИ СВОЯ, ОПРАВДЫВАЯ ИМЯ ИГРЫ.**



**ЮРИЙ ВОРОНОВ, РЕДАКТОР ДИСКА**

Наконец-то это свершилось! Пускай разработчики Half-Life 2 сколько угодно кормят нас обещаниями, а мы будем играть в Doom. Конечно, прохождение уровней строго линейно, от графики мы ждали большего, но у проекта есть одно важное качество — он реально пугает! Мне кажется, все вышло таким, как и должно быть. Мрачным, темным, страшным. Resident Evil от первого лица, не иначе. Когда пройдете сингл и устанете пугаться, включайте мультиплеер и наслаждайтесь, здесь даже римейк карты из Q2 есть.



Рекомендовано Министерством образования РФ в качестве наглядного пособия по биологии.

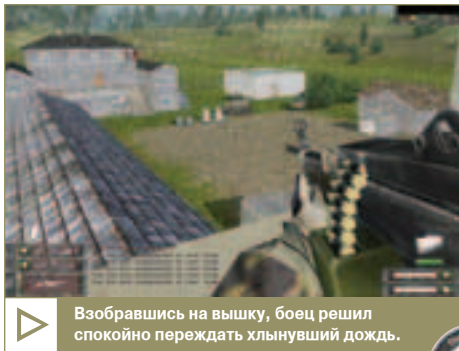


Как считаете, сколько морпехов видит перед собой чертяка? Подсчет глаз показывает — как минимум двенадцать. И ведь не боится, гадина!



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: tactical shooter ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood ■ РАЗРАБОТЧИК: Wings Simulation  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1,7 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

<http://soldner.jowood.com>



▶ Возбравшись на вышку, боец решил спокойно переждать хлынувший дождь.



▶ Наша база. Тележка с радаром справа отдает приказы не хуже заправского командира.



▶ Одна из уникальных фишек игры – возможность прыжка с парашютом. Чтобы при приземлении не сломать ноги, необходимо чуть притормозить (движение «назад») в конце маневра.

# SOLDNER: SECRET WARS

## ПАРТИЗАНСКАЯ ВОЙНА

РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО  
[polosatiy@gameland.ru](mailto:polosatiy@gameland.ru)

**О**сенний призыв еще толком не начался, а в полку эшнов на военную тему прибыло. Амбициозный Soldner: Secret Wars задолго до своего рождения не без оснований претендовал на первые строчки в хит-парадах сетевых шутеров. Но вот наконец релиз состоялся, и настало время для разбора полетов.

### В АРМИЮ – НИ НОГАЙ

Казалось бы, игра буквально соткана из достоинств: великолепной графики, фотореалистичных ландшафтов, впечатляющих взрывов, глубокой детализации абсолютно всех

объектов, покачивающейся на ветру травки, наконец. Печально, но вся вышеперечисленная красота сопровождается крайне медлительным геймплем.

Запустив Soldner и выждав непозволительно долгую загрузку (первое, с чем придется смириться), мы попадаем в главное меню. Перед сражением с живым противником предлагается уделить некоторое время тренировке на «кошках». Разработчики отказались от полноценного однопользовательского режима, дав взамен десяток-другой простеньких заданий с ботами.

Изначально вы оказываетесь на базе, разбитой посреди лесного массива. Неподалеку журчит речка, солнце пробивается сквозь ветки. Вокруг – ни души, и вы можете пост-

релять по мишеням, научиться преодолевать полосу препятствий и освоить азы управления техникой. А ее тут немало (около 80 единиц), правда все экземпляры не раз были обкатаны в аналогичных шутерах. Перед нами те же джипы, БТРы и хаммеры. С вертолетами похожая ситуация – AH6-Littlebird и UH60-Black Hawk можно узнать даже по рокоту винта. Конечно, местами игра покрыта налетом вторичности, но, в конце концов, не футуристические же звездолеты включать в игру. Радует факт, что обращение с большинством техники по силам даже новичку.

Чтобы начать миссию, достаточно подойти к центру управления и выбрать одно из доступных заданий. На первый взгляд операции разнообразны, однако выполняются они по одному сценарию. Обычно необходимо освободить заложника или уничтожить какой-нибудь объект. Садимся в джип, пару секунд прогреваем движок – и вперед. Почему не вертолет, спросите вы? Отвечаем. Поднять в воздух крылатого монстра проще пареной репы, а вот совершить мягкую посадку – этому наш герой явно не обучался. Правда, можно бросить штурвал и выпрыгнуть из

### ВЕРДИКТ

СКУЧНОВАТО



6.0

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### Плюсы

Красивая графика, удобство управления виртуальными напарниками, возможность разрушения практически всех объектов в игре.

#### Минусы

Неоптимизированный движок, безликий однопользовательский режим, множество мелких багов.

А обещали-то, обещали... Ждем появления десятого-другого патчей, которые доведут проект до ума.

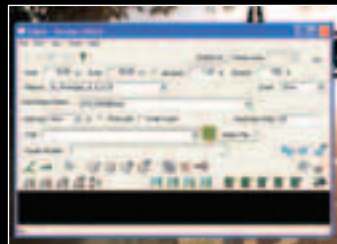


▶ Горит техника недолго, зато красиво.

### СВОИМИ РУКАМИ

#### ВСТРОЕННЫЙ РЕДАКТОР КАРТ

Вместе с игрой в качестве бонуса поставляется встроенный редактор карт, обладающий удобным интерфейсом, в котором разберется даже новичок. Вы можете создать собственный шедевр (а затем выложить его в Сети), а также поэкспериментировать с уже существующими локациями. Только смотрите, особо не переусердствуйте. Soldner и так грешит мелкими багами, а после ваших художеств уровень может и вовсе не загрузиться.



<b>— СКУЧНЕЕ, ЧЕМ</b>	<b>— ХУЖЕ, ЧЕМ</b>
Battlefield 1942	Joint Operations: Typhoon Rising
НЕУДАЧНАЯ ПОПЫТКА ПЕРЕПЛУНУТЬ BATTLEFIELD В ПЛАНЕ ИНТЕРЕСНОСТИ.	

## О КОМПАНИИ



### ИСТОРИЯ «КРЫЛЬЕВ»

Wings Simulation в 1996 году создали два немецких программиста – Хейко Шредер и Тойт Вайдemann. Оба они были безумными фанатами игр и, в конце концов, решили трудиться на благо индустрии и разрабатывать собственные шедевры. Первым проектом компании стал военный симулятор танка Panzer Elite, вышедший в 1999 году. На данный момент в Wings Simulation трудится 17 человек. Именно они ответственны за Soldner: Secret Wars.



кабины, а затем, проведя несколько секунд в свободном падении, раскрыть спасительный парашют и эффектно, а главное, без вреда здоровью приземлиться на землю. Такого нет даже в Joint Operations. Но вернемся к нашим бара... джипам.

Итак, вы мчитесь согласно направляющей стрелке. Километр, другой, третий – занятие это, надо сказать, весьма нудное. К тому же небезопасное – при попадании в воду техника почему-то мгновенно взрывается. Но вот на горизонте маячит неприятельский укреп район. Сбавляете газ, достаете верный M16 и замираете в ожидании бесплощадной кровопролитной битвы. Но не тут-то было. Компьютерные соперники настолько ленивы, что часто сами оставляют поле брани, лишь бы их не беспокоили. Иногда по большим праздникам они дают бой, но разве 3-4 полумертвых вояки – помеха храброму пехотинцу, прошедшему закалку батальи Quake, Unreal Tournament и, наконец, Delta Force. Самое страшное, что может случиться, – если умирающий супостат брошенной на прощание гранатой уничтожит ваше транспортное средство. Добираться на своих двоих до базы (что необходимо для успешного завершения миссии) – удовольствие малоприятное, и займет оно у вас минут пять как минимум. А вокруг, опять же, ни души.

### СИНДРОМ ОЛОВЯННОГО СОЛДАТИКА

Вся прелесть Soldner'a заключается в возможности мультиплеера. Устраивать мас-

совые побоища на огромных картах – занятие по традиции веселое. Правда, придется заранее изучить уровень, чтобы не тратить драгоценные секунды на поиски врага. Кстати, все ландшафты и поселения в игре существуют в реальности – для создания вселенной Soldner разработчики использовали снимки со спутника. Еще одной интересной особенностью является динамическая смена погоды, зависящая от локации, времени суток и многих других факторов, – это может сильно повлиять на тактические уловки. Однако здесь кроется увесистый подводный камень. При большом скоплении народа даже на мощных компьютерах картинка заметно тормозит – поможет лишь отключение спецэффектов и выставление минимального качества графики. Что автоматически лишает нас львиной доли удовольствия. Битвы проходят в довольно высоком темпе, а потому слаженные командные действия просто необходимы. Атаковать в одиночку или вдвоем, даже будучи увешанными оружием, – бесполезная затея. Огромная роль в бою отведена технике. Получается эдакий FPS-вариант Command & Conquer Generals, с видом от первого лица, повышенной ценностью каждого отдельно взятого юнита и упором на тактическое взаимодействие. В целом игра получилась неплохая, хотя она и далека от того идеала, который ранее в красках описывали разработчики. Перед нами результат неоправданной спешки, а это обычно влечет за собой появление вереницы многомегабайтных патчей и независимых модификаций. ■



Интерактивность окружающей обстановки впечатляет. Поваленные деревья, воронка в земле – все это наших рук дело. Еще секунда, и к разрушенным объектам можно смело причислять вражеский танк.

# МДМ II КИНО



(В ЗАГОВ СО ЗВУКОМ DOLBY DIGITAL EX)  
(ТОЛЬКО У НАС МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО ЛЕЖА)  
(ДО 20 НОВЫХ ФИЛЬМОВ В МЕСЯЦ)

м.м. Фрунзенская  
Комсомольский проспект, д. 28  
Московский Дворец Молодежи

автоответчик: 961 0056  
бронирование билетов по телефону 782 8833

**МДМ.КИНО**  
на пуфиках



■ ПЛАТФОРМА: PS2, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami Computer Entertainment Tokyo  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.konamityo.com/sh4>



▶ В дверной глазок видна часть коридора. Соседи с той стороны не в состоянии вас услышать.



▶ Вид от первого лица, о котором столько сказано. Ящики стола и тумбочку открыть нельзя.



▶ Ваша соседка по дому и компаньонка на вторую половину игры Айлин Гэлвин (Eileen Galvin). Многочисленные травмы лишь добавляют очков в пользу ее, казалось бы, противостественной сексуальности.

## SILENT HILL 4: THE ROOM

ОН ПУГАЕТ, А НАМ НЕ СТРАШНО

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

Поначалу планировавшаяся в качестве побочной игры, четвертая часть эстетского хоррора полна неоднозначных нововведений и неумных загадок, страдает обескураживающими повторами, прямолинейностью сюжета и крепкой завязкой на геймплейную модель, бесповоротно устаревшую еще в девяностых. Впервые после прохождения Silent Hill мы испытали разочарование. Как ни крути, это самая слабая часть сериала, знаменитого своим умным подходом к «низкому» жанру.

Некий Гарри Таунсенд (Harry Townsend) заточен в своей крохотной квартирке – уже пять дней он не может выбраться наружу. Когда в стене ванной комнаты открывается портал, ведущий в окрестности города Сайлент Хилл, узнику ничего не остается, кроме как ринуться в этот омут в надежде найти спасение. Первые же минуты игры знакомят нас с главной инновацией: обозреваемой от первого лица

квартирой, служащей перевалочным пунктом между пятью мирами SH4, единственной точкой сохранения и декорацией для одной из сюжетных линий, впоследствии сходящихся вместе. Сами миры являют собой вариации привычных уровней Silent Hill – это больница, станция метро, лес, торговый центр и многоквартирный дом, где нам традиционно требуется решать головоломки и расправляться с надоевшими монстрами, параллельно продвигаясь в расследовании серийных убийств. Как и в предыдущих частях, авторы виртуозно используют аудиовизуальную сторону проекта для нагнетания мрачной атмосферы боли, страдания и разложения: игрок почти физически ощущает зловещую, потустороннюю природу локаций.

### ▶ ДУБЛЬ

Проблема в том, что подопечные Акиры Ямаоки (он теперь уже не только композитор, но и продюсер серии) решились на ход, широко известный во времена восьмидесятих игрушек: продублировали все уровни, толком их не изменив. Вы проходите ряд локаций, после чего оказываетесь перед необходимостью снова преодолеть их, только теперь – в компании опекаемого персонажа-обузы. И ладно бы внешний вид уровней менялся, как это было в самой первой части сериала, – но вводятся лишь минимальные правки (по-иному раскиданы предметы, появляются редкие оригинальные враги). Разработчику подобное ноу-хау позволяет пришибить сразу трех зайцев: сэкономить собственное время и ресурсы,



▶ Выбраться в окно Генри отчего-то не догадался.

### МАЛЬЧИК, ДЕВОЧКА, ЗАМОК, ТУМАН

ЖАЛЬ, ЧТО ОНИ НЕ УМЕЮТ ДЕРЖАТЬСЯ ЗА РУКИ

«Тюремная» локация в Silent Hill 4 подозрительно напоминает замок из ICO – величайшей приключенческой игрушки на PlayStation 2. Когда к Генри во второй половине игры присоединяется Айлин, вместе они выглядят точь-в-точь как Айко и Йорда, блуждающие в тумане по крепостной стене. Неизвестно, специально ли задумано это совпадение, или речь идет о простой случайности.



<p>— БАНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ</p> <p>Silent Hill 3</p>	<p>— ХУЖЕ, ЧЕМ</p> <p>Fatal Frame 2: Crimson Butterfly</p>
--	--

ЛУЧШИМИ ЧАСТЯМИ ХОРРОР-СЕРИИ ОТ KONAMI, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ОСТАЮТСЯ ВТОРАЯ И ТРЕТЬЯ.

## ВЕРДИКТ



НЕДОДЕЛАЛИ



# 6.5

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Высококачественная графика, неизменно великолепная музыка Акиры Ямаоки – вот, пожалуй, и все достоинства.

### Минусы

Безнадёжно устаревший геймплей, скучный и предсказуемый сюжет, отсутствие по-настоящему пугающих моментов.

Играть в новый SH, безусловно, можно. Можно получать от него удовольствие. Но с недостатками мириться уже нельзя.

## ОХОТНИК НА ПРИВЕДЕНИЙ



### ОТ ПРИЗРАКОВ ПРОСТО ТАК НЕ ОТДЕЛАТЬСЯ

Новые враги в игре – призраки, обладающие иммунитетом к обычному холодному и огнестрельному оружию: удары с плеча и выпущенные вами пули лишь задерживают их на некоторое время. Чтобы обездвигать призрака, Генри понадобится магический меч *Sword of Obedience*, которым можно пригвоздить монстра к полу. Только после этого удастся спокойно обойти локацию.



одновременно растянув прохождение игры. А наш брат геймер цензурно по этому поводу выразиться не сможет – нет ничего приятного в том, чтобы, одолев здоровущий кусок игры, снова оказаться в самом ее начале. Мало того, что эта часть SH сильнее других инфицирована бациллами обеззубившего Resident Evil *бэктрекинга* (это когда «пойди туда-то, поверни ручку, вернись в начало этапа и пройди сквозь открывшуюся дверь, подними камушек, вернись на десять экранов, вставь камушек в дырочку, вернись...»), так сама сетка этапов превращается в сплошной бэктрекинг: за вторую половину игры вам не удастся полюбоваться практически ни одной новой локацией. Исключая, разве что, место финальной схватки.

### МУРАШЕК НЕ ДОЖДАЛИСЬ

Идея путешествий из запертой квартиры очень удачна в плане создания атмосферы и как сюжетный движок, хотя блестящая находка имеет и оборотную сторону в виде рутинных процессов. Перемещение между мирами происхо-

дит не мгновенно, и сопровождающие его заставки вскоре начинают чудовищно раздражать. К примеру, чтобы отмыт в раковине ключ, приходится залезать в параллельном мире в дыру, наблюдать ролик «полет», затем – ролик «пробуждение», потом топтать из спальни на кухню, мыть ключ, топтать в кладовку, лезть в дыру и опять любоваться роликом «полет». И так – каждый раз, когда надо сохраниться, перебрать инвентарь или прочесть записку вашего предшественника. Хотя достоверность налицо, темп игры рвется, и в плюсы это не идет. Сюжет гениальным не назовешь, вполне в духе обычной серии «Секретных материалов», но беда его в том, что уже к середине игры история становится абсолютно ясной, а создатели продолжают подсовывать записочки с подсказками, позволяющие разобраться в «хитросплетении» событий даже клиническому болвану. Это хуже всего: мы знаем личность убийцы, его *modus operandi*, без труда угадываем дальнейшие действия, – а раз так, то пропадает фактор неизвестности, здорово пугавший в

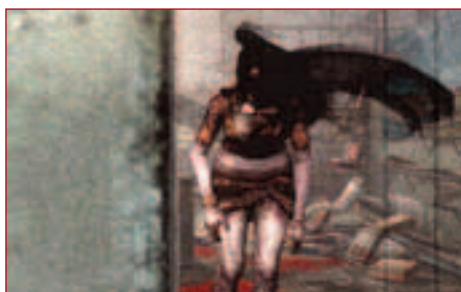
предыдущих частях. Более того: возможность пройти почти всю игру в режиме сложности Normal, пользуясь в качестве оружия лишь бейсбольной битой, сводит на нет всякую боязнь монстров. Предсказуемость происходящего, дисбаланс архаичной боевой системы, отсутствие знаменитых фонарика и тумана – все это делает Silent Hill 4 игрой менее страшной, чем, скажем, Doom 3. Мы давние поклонники сериала, и говорить такие вещи в высшей степени неприятно, однако стоит взглянуть правде в глаза: авторы SH4 недобрали градус накала – погрузив игрока во враждебную среду, они зачем-то подбрасывают путеводную нить толщиной со швартовый канат. Если с первыми тремя играми нормальной была ситуация, когда элементарно боязно включать приставку, SH4 выглядит комнатой ужасов, чья прозаичная изнанка со всеми ее рычажками, кнопками и вращающим педали усталым карликом видна любому желающему.

### ОБИДНО

Остается только гадать, как бы все обернулось, если бы в Kopami не стали гнать коней, а сконцентрировали усилия на создании уникальных уровней, придали хоть какой-то объем персонажам, хитрее завернули сюжет и пересмотрели базовую игровую механику, остающуюся неизменной с самой первой части. Первая часть у нас, между прочим, восходит аж к Resident Evil 1996 года выпуска. А это вчерашний день. И похоже, настал момент, когда наше терпение закончилось. ■



Через дырку в стене можно подглядывать за Айлин и ее кроликом. Рай для вуайериста!



Девушка в метро изрядно смахивает на Садако из японской киноверсии «Звонка». Угадайте, чем.



Реакция главного героя вполне понятна. А как бы вы поступили, если бы вам не давали покоя трехметровые девушки?



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: FPS  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microïds ■ РАЗРАБОТЧИК: Rebellion  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.worldwarzero-game.com/en/index.html>



▶ Истинное лицо Ironstorm – длинные, узкие, вызывающие клаустрофобию серые катакомбы.



▶ Некоторым удается вылезти из прямой кишки окопа на голую, безрадостную пустошь.



▶ Бывает, что движок выжимает из себя нечто более-менее внятное. Но даже такие локации скучны и не требуют особой изобретательности, ибо сразив однажды противников, потом топчешься взад-вперед по пустоши.

# WORLD WAR ZERO: IRONSTORM

## БУРЯ В ПУСТЫНЕ

**ИГОРЬ СОНИН**  
 sonin@gameland.ru

**И**мея дело с ограниченными ресурсами консолей, разработчики шутеров от первого лица жанра компьютерного стараются любой ценой выжать из железа приличную графику, глубину прорисовки и стабильные шесть десятков кадров в секунду. **World War Zero: Ironstorm** – тот случай, когда цена оказалась слишком высока.

Главное достоинство игры – оригинальный, незатертый сеттинг. Мы идем в бой на полях сражений Первой мировой войны, которая так никогда и не заканчивалась. Европа изрыта окопами, танки десятилетиями месят грязь на передовой, но ни одна сторона не может взять верх. В мире Ironstorm под сизым небом раз за разом сходятся

волны русско-монгольских агрессоров и демократических союзников, и только главный герой может покончить с войной раз и навсегда. После пафосной заставки выясняется, что для того чтобы покончить с войной, нужно лезть по окопам, по длиннющим таким коридорам шириной в два метра. Половину времени, которое игрок проводит за Ironstorm, он проводит именно в подобных застенках, – зато вторую половину протагонист носится по голым полям, на которых расставлены потемкинские домики и разложены противотанковые ежи. Каждый уровень обычно состоит из двух частей – окопов и поверхности, однако загружаются они вместе, целиком, на что и уходят драгоценные аппаратные ресурсы. Геймплей получился у разработчиков не таким удачным, как хотелось бы. В тоннелях настолько тесно, что игроку негде

даже толком уворачиваться от пуль – знай себе дуй вперед да стреляй во все, что подхватывается автоприцеливанием. Сражения на поверхности повеселее: оказавшись на открытой местности, с непривычки не понимаешь, откуда стреляют, где свои, а где чужие. Поначалу нам показывают скриптовые сценки, сражающихся союзников, но чем дальше, тем меньше таких украшательства попадет на пути. Последний штрих – битвы с боссами, превратившиеся в истеричную пальбу во все стороны. Видеоролики тянут ляжку вполне добросовестно, а вот заставки на движке – уже курам на смех. В них просвечивают все прелести движка и нежелание разработчиков заниматься режиссурой – бросили камеру как пришлось, и черт с ней, так сойдет. Герой может мгновенно переключаться между двумя видами оружия, остальное он носит в рюкзаке. За спиной – снайперка, дробовик, ракетница, пистолет, автомат, огнемет, гранаты и другие предсказуемые образчики. Не так плохо, но уж больно стандартно. Отсутствие изюминки, оригинальности – главная беда Ironstorm. Проскочив пару первых уровней, дальше лицезреть коричневые стены уже не слишком интересно. ■

### ВЕРДИКТ



УСТАРЕЛО



# 5.5

НАША  
ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

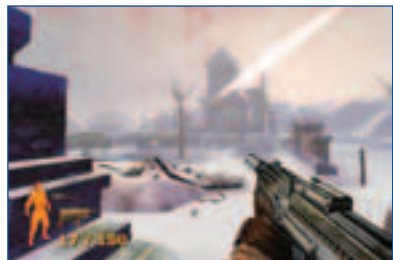
#### ПЛЮСЫ

Действительно оригинальный сюжет, подложны интересные графических эффектов, нестандартный дизайн уровней.

#### МИНУСЫ

Однообразные задания, скучные противники, безрадостное оружие, утомительные боссы.

Самый обыкновенный шутер, какие в базарный день продают по рублю за килограмм.



▶ Модель оружия ужасна. Ау-у, XXI век на дворе!

### МИНУС ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА



WORLD WAR ZERO – ЛИШЬ РЕИНКАРНАЦИЯ ПРЕСТАРЕЛОЙ ИГРЫ

**Ironstorm** – обновленная версия компьютерной игры двухлетней давности, в названии которой тогда был еще пробел: **Iron Storm**. Игра эта по сегодняшним меркам PC-графики выглядит бледновато, поэтому и при портировании пострадала несильно. Различия заметны невооруженным глазом: текстуры стали размытыми, а модели здорово потеряли в полигонах. К слову, сейчас эту компьютерную игру можно заказать в сети за пять паршивых долларов США.



#### НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Warhammer 40000:  
Fire Warrior

#### НА УРОВНЕ

Judge Dredd:  
Dredd vs. Death

МОГЛО БЫТЬ И ХУЖЕ, НО НЕ НАМНОГО.



Они уходят, но не прощаются

# ПЕТЬКА 5

КОНЕЦ ИГРЫ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095)780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука®  
www.buka.ru



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: platform  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Treasure/Hitmaker  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.sega.com>

# ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

## ВСЕГДА С ТОБОЙ

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

**Н**а GBA куда ни плюнь – обязательно попадешь в сайд-скроллер. В данном случае, впрочем, плываться решительно незачем: овеянная славой команда Treasure, авторы легендарной Gunstar Heroes, наворотили всем сайдскроллерам сайдскроллер – яркий, динамичный, с крупными спрайтами и персонажами вселенной, придуманной великим Осаму Тэдзука, японским Диснеем.

Астро Бой, известный на родине как Тэцуван Атом («Могучий Атом»), – сконструированный профессором Отяномидзу робот-мальчик с радиоактивным сердцем и вполне человеческой натурой, сражающийся за мир во всем мире вот уже пятьдесят лет кряду. На PlayStation 2 мальчонка удостоился 3D-платформера, на портативной системе геймплей решено было сделать классическим, в лучших

традициях Treasure – семь здоровящих уровней, продирающийся слева направо сквозь сонмы отлично анимированных врагов Атомчик, встречи с более чем четырьмя десятками не знакомых российским геймерам, но от этого не менее популярных в Японии и Штатах тэдзуковских персонажей вроде Атласа, Синего Рыцаря и левенка Кимбы (того самого, с которого известно какие господа «слизали» Симбу), и постепено продвигающийся вперед сюжет, основанный на первом сезоне оригинального аниме-сериала. Создатели Alien Soldier (Mega Drive), Guardian Heroes (Saturn) и Mischief Makers (Saturn) изменили бы себе, склеив игрушку из длинных уровней с боссами в конце, – вместо этого боссы сыплются на игрока как из рога изобилия, буквально один за другим. К счастью, комфортное управление позволяет воспользоваться всеми козырями персонажа: вдобавок к ударам руками-ногами, в вашем распоряжении совершенствуемый по мере прохождения уровней портативный

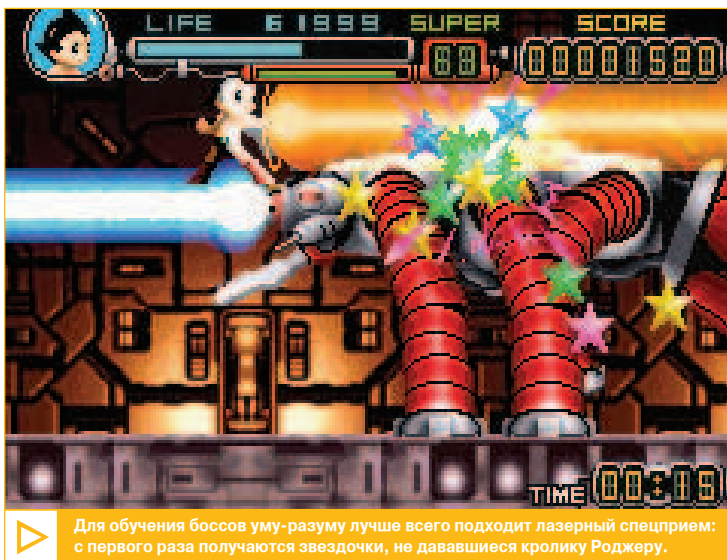
лазер, а также реактивные двигатели в подошвах, дающие возможность бороздить экран с умопомрачительной скоростью. Экскурсии по улицам города, канализациям, скоростным поездом и пещерам сменяются полетами, когда игра превращается в горизонтальный шутер наподобие R-type, – тут вашего героя поджидают самые впечатляющие боссы, кружащие в небесах и масштабирующиеся из маленького пятнышка в здоровенные создания, занимающие до двух третей экрана. В процессе нанесения повреждений противнику в углу экрана копится зеленая линейка. Каждый раз, когда она заполняется целиком, число возможных применений спецприемов возрастает на единицу (в режиме сложности Normal вы стартуете с тридцатью «спецами» в заглажке, при выборе Hard довольствуетесь лишь тремя), и при нажатии кнопки L персонаж расстреливает всех врагов из пулемета, R активирует лазер, нажатие вместе кнопки A и B заставляет Астро протаранить противников. Все эти атаки можно объединять с обычными ударами в комбо, «выносящие» разом несколько нападающих.

Истосковались по хардкорному двухмерному геймплею 16-битных времен? Специально для вас Treasure продолжает выпекать игры по рецепту, прославившему команду в первой половине девяностых. Оцените один из лучших боевых платформеров на GBA. ■

## ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК

### В TREASURE РОДИЛАСЬ ЦЕЛАЯ ПРИГОРШНЯ ХИТОВ

Игрография Treasure выглядит следующим образом: Gunstar Heroes (Mega Drive, 1993; порт для Game Gear – 1995), McDonald's Treasure Land Adventure (Mega Drive, 1993), Dynamite Headdy (Mega Drive, 1994; порт для Game Gear – 1995), Yuu Yuu Hakusho: Makyo Toitsusen (Mega Drive, 1994), Alien Soldier (Mega Drive, 1995), Light Crusader (Mega Drive, 1995), Guardian Heroes (Saturn, 1996), Mischief Makers (Nintendo 64, 1997), Radiant Silvergun (Saturn, аркадный автомат, 1998), Rakugaki Showtime (PS one, 1999), Silhouette Mirage (PS one, 1999), Sin & Punishment: Successor of the Earth (Nintendo 64, 2000), Bangai-O (Dreamcast, 2001), Silpheed: The Lost Planet (PS2, 2001), Stretch Panic (PS2, 2001), Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream (GBA, 2002), Hajime no Ippo: The Fighting (GBA, 2002), Ikaruga (GC, 2003), Wario World (GC, 2003), Dragon Drive: D-Masters Shot (GC, 2003).



Для обучения боссов уму-разуму лучше всего подходит лазерный спецприем: с первого раза получаются звездочки, не дававшиеся кролику Роджеру.

## ВЕРДИКТ

ХОРОШО



8.5

НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### ПЛЮСЫ

Прекрасная графика сделала бы честь любой 16-битной системе. Геймплей от Treasure вызывает приятную ностальгию.

### МИНУСЫ

Иногда на экране скапливается слишком много врагов, и игра начинает слегка подтормаживать.

Дань уважения персонажу Тэдзуки, отличный сайдскроллер с режимом Hard, в кои-то веки достойным настоящим профи.



В Метрополисе неспокойной: враги на подлете.

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Kirby: Nightmare in Dreamland

### КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Contra Advance

ASTRO BOY: OF ВЫГОДНО ОТЛИЧАЕТ ЧЕРЕДОВАНИЕ ДВУХ КЛАССИЧЕСКИХ ИГРОВЫХ МЕХАНИК.



Царь зверей, белый лев Кимба – один из союзников Астро. Понимает по-японски.



Нет, это не Технодром из любимых герром Пересом «Черепашек-ниндзя»...





■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: sports/RPG  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Camelot Software Planning  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

# MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

## ДЖЕНТЛЬМЕНЫ ПОДАЧИ

**СВЯТОСЛАВ ТОРИК**  
[torick@gameland.ru](mailto:torick@gameland.ru)

**В** самом начале игры один персонаж заявляет примерно следующее: «Что объединяет футбол, хоккей и другие современные игры? Хулиганы! А вот гольф – игра для джентльменов. Очень вежливая и аккуратная». В принципе, так оно и есть. И очередная серия Mario Golf точно такая же – вежливая и аккуратная.

Как и у любой приличной игры, здесь есть сюжет. Не удивляйтесь тому, что игра у нас спортивная. Некий парень по имени Kid вернулся после долгого отсутствия в Mario Golf Club. Но вернулся не один – с собой он привел четырех учеников. И вы – один из них. Перед вами стоит задача: обучиться игре настолько профессионально, чтобы обыграть самого Марио, великого-водопроводчика-всех-полей-и-лужаек.

Отличий этой серии хватит на первый приз по дизайну среди портатив-

ных игр. Чувствуется рука опытного разработчика. Более того – разработчика ролевых игр. Вся игра пронизана атмосферой гольф-клуба. Чинные джентльмены дают наставления в холле, вежливые гиды объясняют, как принять участие в чемпионате, игроки высказывают дельные советы, где потренироваться и так далее. Сначала думаешь, что попал в настоящую RPG (да к тому же от Camelot), но потом впервые оказываешься на поле для гольфа. Голова идет кругом от красоты. Впрочем, она начинает разворачиваться по часовой стрелке гораздо раньше. Уже в самом начале неуклюжего игрока буквально заваливают терминами. Признаться честно: чтобы понять хотя бы половину из того, о чем гласят местные персонажи, мне пришлось полтора часа перерывать Интернет в поисках пояснений. К счастью, некоторые понятия в игре объясняют буквально на пальцах, так что, может и не сразу, но со временем точно можно понять, что к чему.

Каждая игра в гольф – неважно, тренировки это или турнир – независимо от исхода приносит очки опыта. На эти очки можно поднять уровень, который, в свою очередь, даст возможность повышать характеристики. Например, мощнее бить, лучше поддевать или аккуратнее попадать. Чем выше параметры – тем легче играть. И это не пустой звук.

Дело в том, что при игре в гольф, в том числе и компьютерный, необходимо учитывать все. Угол наклона клюшки по отношению к шарик, ветер, препятствия, поверхность. Признаться, когда я узнал, что существует девять разновидностей только железных клюшек, я чуть не упал. Поэтому игроку, незнакомому с гольфом, будет нелегко въехать во все перипетии игры.

Тем не менее, Mario Golf: Advance Tour – игра стоящая. Даже если вы не разберетесь в ней сейчас, то потом уж точно найдете время. Как истинный джентльмен. ■

### ВЕРДИКТ

ВОДОПРОВОДЧЕСКИЙ ГОЛЬФ



**7.0**  
НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Достойная 3D-графика, интересная задумка с ролевыми элементами ну и, конечно, столь редкий приставочный гость – гольф.

#### МИНУСЫ

Чересчур сложно для неподготовленного игрока. Много профессиональных терминов, отбивающих желание играть.

Ценителям «игры настоящих джентльменов» понравится. И поклонникам продукции Nintendo тоже.

## ВОКРУГ ДА ОКОЛО

### ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ ДЖЕНТЛЬМЕНИ В КЕПОЧКЕ

Несмотря на то, что сюжет строго линейен, в игре есть множество дополнительных развлечений. Впрочем, они тоже касаются гольфа. В каждой из локаций клуба есть тренеры, готовые проверить ваше умение выделывать различные трюки. В случае успеха вам выдают очередной бонус. Есть и локации, где нужно выполнить серьезные задания, но и призы достойны борьбы – например, получить сразу новый уровень или значительно повысить характеристику.



Да-да, можно будет поиграть и за Марио.

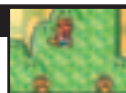
#### СПОРТИВНЕЕ, ЧЕМ

Hamtaro:  
Ham-Ham Games



#### СЕРЬЕЗНЕЕ, ЧЕМ

Super Mario  
Bros. 3



НЕПРИВЫЧНО ВИДЕТЬ МАРИО В ЭТОМ АМПУА. ХОТЯ, ЧЕМ БЫ ВОДОПРОВОДЧИК НЕ ТЕШИЛСЯ...



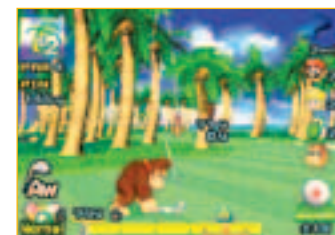
Самый волнующий момент. Если в последнем заходе шарик остановится в сантиметре от лунки, то полчаса усилий по прохождению предыдущих 17 полей пропали даром.



Как и в любой RPG, здесь можно поболтать с NPC. Иногда они даже помогают советом.



Победитель получает все. Включая бонусы и недоступные ранее уровни и способности.





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: fighting  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Global Star Software ■ РАЗРАБОТЧИК: Opus  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.globalstarsoftware.com/ufcsuddenimpact>



▶ Такое можно увидеть только в уличных драках и UFC – здесь лежачих бьют, причем сильно!



▶ Кровь в игре выглядит весьма неплохо, и, в отличие от Fight Night, на татами она тоже остается.



▶ Борьба в партере в игре так же важна, как и обычное размахивание кулаками. Ведь у многих бойцов и ударов – то не так много, зато захваты они проводят на загляденье, к примеру бойцы стиля джиу-джитсу.

## ВЕРДИКТ

ВСЕ КАК РАНЬШЕ



# 6.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Геймплей стал быстрее, а сетка вокруг ринга – интерактивной. Отличный выбор для фанатов «восьмиугольника».

### Минусы

Никаких существенных нововведений, устаревшая графика; слишком похоже на старые игры.

Если раньше не видели игр серии UFC, рекомендуем попробовать эту. А если уже что-то куплено, то и не надо.



▶ Иногда борьба в партере выглядит весьма забавно.

## ХУЖЕ, ЧЕМ

Pride Fighting Championships

## НА УРОВНЕ

UFC: Throwdown

ХОРОШАЯ ИГРА, НО В НЕЙ НЕТ ГЛУБИНЫ PRIDE FC.

# UFC: SUDDEN IMPACT

## БЕЙ В КОСТЬ

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

**В** одном из прошлых номеров мы рассказывали об игре *Fight Night 2004*, весьма точно воплотившей в себе дух бокса. И вот еще один симулятор – *UFC: Sudden Impact*. UFC – это *Ultimate Fighting Championship*, в нашей стране более известный как «Бои без правил» или «Восьмиугольник».

Для тех, кто не знает, рассказываю. Двое борцов закрываются на восьмиугольном татами, огороженном металлической сеткой. Дерутся до нокаута или сдачи одного из соперников. Ни по каким техническим причинам бои не останавливаются, за исключением перелома руки или ноги. Так что кровь на ринге не редкость. Разрешено применение болевых приемов и всевозможных захватов, кроме захватов за волосы, укусов, ударов пальцем в глаз и прочих пакостей. В отличие от того же бокса, можно безнаказанно бить по затылку.

Боевые стили в этих соревнованиях встречаются самые разные, при-

нять участие может представитель любой школы. Здесь вам и карате, и кикбоксинг, и джиу-джитсу, и самбо, и еще с десяток боевых искусств, в том числе таких редких, как кук су вон. Все они представлены в игре в полном своем разнообразии.

Геймплей UFC совсем не такой, как в файтингах. Бойцы могут находиться в разных позициях. Есть болевые приемы, с помощью которых иногда получается победить очень быстро, и привычные всем связки ударов. Бои протекают стремительно и могут закончиться за несколько секунд – например, когда один из игроков сразу же переводит борьбу в партер и применяет удачный болевой прием.

Новая игра серии отличается более быстрым темпом. Бои наконец-то стали походить на то «рубильное», которое мы наблюдаем в настоящих соревнованиях. Появился новый ре-

жим карьеры, где вы три года воспитываете своего собственного бойца, а в конце доказываете всем, что готовы участвовать в чемпионате мира. Правда выполнен он довольно безыскусно, и играть в него больше одного раза не хочется. А вот просто подражаться один на один с компьютером или с другом – это всегда пожалуйста.

Почему же оценка не выше хотя бы на балл, спросите вы? Игра-то хорошая. Ответ прост – нововведений в игре, по сравнению с прошлой частью, минимум. Чуть-чуть подправленная графика. Пара новых бойцов, бездарный режим карьеры и несколько новых положений в партере. Маловато для полноценного продолжения. А в остальном – очень даже неплохо. Если вы только знакомитесь с жанром боев без правил и хотите от игры хорошего драйва, стоит обратить внимание на данный проект. ■

## КРУЧУ-ВЕРЧУ...

### ОБМАНУТЬ ХОЧУ

Как и раньше, бойцы в игре могут драться не только в стойках друг напротив друга, но и в партере. Различных вариантов, кто на ком и как сидит, много. Но в этой части появилось то, чего так не хватало предыдущим. Те-

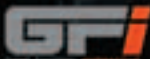
перь соперника можно прижимать к сетке. Бить его об нее, возить лицом и совершать другие полезные в бою подвиги. Особенно эффектным стал переход в партер после разбега и удара соперника о сетку.



**Есть такая профессия — Родину защищать**

# ALPHA

## ANTITERROR



© 2004 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. © 2004 «Game Factory Interactive Ltd.» All Rights Reserved.  
© 2004 «Mist Land». All rights reserved. [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru). Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (095) 211-10-11, 967-15-80.  
Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



[WWW.RUSSOBIT-M.RU](http://WWW.RUSSOBIT-M.RU)



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: shooter  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEA ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEA  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97264/Site/2confirm=1>

## УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

Если вы думаете, что в основном тексте перечислены все несурязицы игры, вы ошибаетесь. Существует еще одна, особенно «хорошая», прямо-таки достойная отдельной врезки. Карта местности, являющая собой 3D-модель локации, где отмечено ваше местоположение и один-два далеко не самых важных объекта. Учитывая, что в игре постоянно приходится что-то искать, за чем-то бегать, а всевозможных закоулков и проходов – тьма, то проку от подобной карты почти никакого. Кроме того, действие игры не останавливается на время просмотра этого чуда. Хотя это, конечно, не страшно – очень низка вероятность, что противники сумеют нанести вам какой-либо вред.

# SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

## ВАМ СТРЕЛЬБУ, ГОВОРИТЕ?

SPRIGGAN  
 spriggan@animag.ru

**М**ногие из вас наверняка помнят Syphon Filter (SF) как неплохой экшн-сериал, который местами копировал Metal Gear Solid и Golden Eye. Последняя, третья, часть увидела свет примерно три года назад и оставила в душах любителей первой игры не самые теплые воспоминания. Люди надеялись на реабилитацию, реанимацию, воскрешение, возвращение к истокам и качественный подъем.

Когда SCEA объявила о начале работ над свежей SF, общественность, конечно, не стала прыгать до потолка и ходить на руках, но культурно ждала и мечтала. В результате же Syphon Filter: The Omega Strain (SF: TOS) получился очень спорным проектом, который, скорее всего, не придется по душе поклонникам Гейба Логана, но имеет шансы понравиться почитателям жанра боевиков с перспективой от третьего лица. В SF: TOS не играют за Гейба Л. и не слушают голос Лиан С. Поскольку проект серьезно ориентирован на он-

лайн, то в самом начале геймеру дают возможность самостоятельно сотворить себе персонажа и дать ему имя. Сразу ясно, что из-за этого пострадал сюжет, который и раньше не отличался широтой размаха, а теперь еще и главное действующее лицо в нем играет весьма условную роль. Все потому, что мистер Логан основал собственную засекреченную антитеррористическую организацию IPCA, на благо которой и предстоит трудиться в поте лица, не покладая дробовика. Впрочем, практика показывает, что сценаристы SCEA – блестяще изворотливые и не самые бездарные люди, поскольку в четвертый раз благополучно скормить тривиальную историю борьбы антитеррористической организации с распространителями вируса Syphon Filter – это ж какой талант нужен!

По завершении конструирования идеального борца с преступностью у вас есть выбор: отправиться на просторы Сети или оценить более привычную одиночную игру. В первом случае вам доведется найти трех единомышленников, дабы выполнять задания на время и бегать по локациям, где за каждым углом вас поджидает страшный глюк. Точнее, глюков много, но самый замечательный из них – исчезновение звуков стрельбы вашего оружия. Этот баг телепатически воздействует на врагов – они прекращают вести огонь и терпеливо ждут, когда же вы накормите свинцом их несчастные туши. Поначалу мультиплеер может показаться увлекательным, но уже через пару тройку миссий о нем и вспоминать не захочется: однообразно, скучно, надоедливо.

## ТИХОНЬКО ЗАГЛЯДЫВАЯ В ПРОШЛОЕ

### ПЕРВЫЕ ТРИ ЧАСТИ SYPHON FILTER ДЛЯ PS ONE

Пять лет назад, вдохновившись Metal Gear Solid Хидео Кодзимы, 989 Studios попыталась перенести все лучшие черты шедевра Konami в TPS. Так на свет появилась Syphon Filter. Игра выгодно отличалась от собратьев по жанру – графикой, механикой геймплея, высоким уровнем интерактивности. SF2 и SF3 уступали оригиналу в силу угробленной динамики, кошмарного дисбаланса, обилия жутких багов и отсутствия качественных нововведений.



kill.switch	НЕ СРАВНИТСЯ С
kill.switch	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

ОЧЕНЬ СРЕДНИЙ ТРС. НА РЫНКЕ ЕСТЬ И БОЛЕЕ СОВЕРШЕННЫЕ ИГРЫ.



▶ Как бы это ни выглядело спуском в метро, никаких поездов мы не увидим. Обидно.



▶ Блестит пол замечательно, только свое отражение на нем лучше не разглядывать.



▶ На скриншотах мультиплеер может смотреться любопытно. На деле же для всяких там китайских хитростей и планирования совместных действий просто не будет времени.

## ВЕРДИКТ



СТРЕЛБЫ НЕ БУДЕТ



# 6.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Отличная анимация, неплохой мультиплеер, возможность создания собственного героя, богатый арсенал.

### Минусы

Средняя графика, недоработанный звуковой ряд, кривое автоприцеливание, монотонный геймплей, низкий уровень интерактивности.

SF:TOS не оправдала надежд поклонников первой части, равно как и не стала хорошим TPS. Игра по сети здесь бессильна.

## УВЕРЕННО СМОТЯ В БУДУЩЕЕ



### SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW ДЛЯ PSP

Словно предвидя недовольства SF:TOS и разочарования из-за отсутствия Гейба Логана, в SCEA задумали новую игру сериала для PSP – SF: Logan's Shadow. На момент написания текста известен лишь жанр: с готовящейся SF не произой-

дет метаморфоз, подобных Metal Gear Acid, – нас снова ждет TPS. Наверняка разработчики не оставят проект без мультиплеера – благо, у консоли припасено достаточно ресурсов для реализации грамотного сетевого режима.

Потреблять то, что предлагает режим одного игрока, – уже можно, хотя и здесь не все в порядке. Если отвлечься от любования графическим обликом, то картина предстает печальной: вступительная миссия довольно скучна, да и вообще действие – достаточно вялое. Оригинальная игра захватывала первым же заданием – сначала надо было ассистировать другим работникам организации, помогая отстреливать толпы террористов, потом спускаться в подполье, где по рельсам великолепно носились груды металлолома, от которых временами приходилось уворачиваться, а там уже и до увлекательной погони рукой подать. Здесь? В SF:TOS от таких радостей и следа не осталось. Перестрелки с врагами государства – и те просели: недруги явно обделены интеллектом, потому как просто не в состоянии оказать достойное сопротивление. А если сравнить эту постановку экшна с крепкой бойней kill.switch или завораживающим полукробатическим действием Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, то появляются сомнения относительно чувства времени у разработчиков. Может, они не знают, какой на дворе год? Миссий – 17 штук, каждая представляет собой набор

мелких и крупных заданий, которые необходимо последовательно выполнять, а в перерыве между ними – участвовать в унылом обмене пулями. Любой другой современный TPS способен предложить игроку большее. Случилось страшное – у игры отняли одну из главных изюминок, которыми предыдущие части завлекали толпы игроков. Уровень взаимодействия с окружающей средой стал на порядок ниже. Отныне пули не разрушают уличные фонари, рекламные щиты, автоматы с газированной водой, лампы и прочие стеклянно-пластмассовые изделия. Зато машина скорой помощи взлетает на воздух благодаря всего одному выстрелу из ружья. Впрочем, стекло бьется – и на том спасибо. Но что же теперь делать тем, кто в детстве не успел вдоволь поорудовать рогаткой? От собратьев по жанру SF:TOS также отличается управлением. В большинстве таких проектов L3 отвечает за передвижение, R3 – за прицел. Новая SF использует старую схему: L3 – передвижение, L1 – прицел с видом от первого лица, R1 – автоприцел. Жутко, но автоприцеливание оказалось не самым удачным, – если вам противостоит человек пять, то с первого нажатия стабильно захва-

тывается не тот, кто ближе и опаснее. Как это следует называть? Синдром GTA?

Графика SF:TOS – чуть ли не тема для отдельной статьи. Потому что очень трудно взять в толк, как можно было не уделить внимание текстурам, окружающей среде и освещению. Решили ограничиться игральным персонажем – агент чудно анимирован, реалистично передвигается и просто приятно смотрится. Жаль, но на этом плюсы графики заканчиваются: разработчики, наверное, посчитали, что внимание игрока заострится именно на доблестном борце со злом – особенно, если подкрутить контраст так, чтобы кругом все было тускло и незаметно. Даже мелкая приятная неожиданность – блестящая поверхность пола – сводится на нет, когда попробуешь посмотреть на свое отражение в first person view. Это, с позволения сказать, отражение являет собой столь убийственную кашу жирных пикселей, что худшие игры для Game Boy Advance тихо курят на лестничной клетке. Как вы понимаете, такая графика сегодня не имеет права на существование.

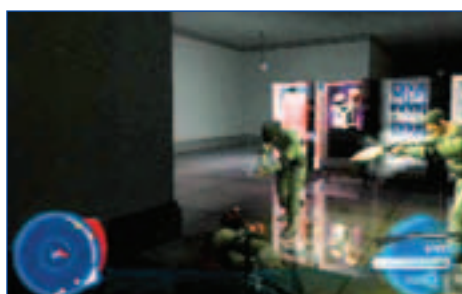
Syphon Filter: The Omega Strain слаба практически по всем параметрам. SCEA не справилась ни с одной из поставленных задач: оригинальная SF так и не обзавелась сильным продолжением, а оставить такой TPS далеко позади способен практически любой представитель жанра. Но – парадокс – проект не принадлежит к разряду неиграбельных, так что отвести душу очень даже можно. Главное – изначально задаться только этой целью и не ждать от игры чего-то впечатляющего, инновационного и особенного. ■



▶ Собрать персонажа по частям? Легко.



▶ Прицел неудобен, но если им не пользоваться...



▶ ...то со временем обязательно случится непоправимое.



▶ «Из огня да в полымя» – давний девиз SF. Только огонь мог быть и красивее – все же 2004 год на дворе. PS2, опять же. Кто в таком огне сгореть захочет?



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2; Xbox; GameCube ■ ЖАНР: RTS  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Jaleco Entertainment (CLJA) ■ РАЗРАБОТЧИК: Jaleco Entertainment  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.goblincommander.com>

**IMPORT REVIEW**



▷ Гигантские титаны – последний довод главнокомандующих в мире гоблинов.



▷ Максимальное приближение камеры. Лесорубы конкурирующего клана вышли на тропу войны.



▷ Графически Goblin Commander иногда напоминает своего именитого соседа по жанру, Warcraft III, хотя по качеству картинки на экране все-таки уступает.

**ВЕРДИКТ**

ЗОНГ-ЗОНГ!



**7.0**  
НАША ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**ПЛЮСЫ**

Легкость в освоении и управлении. Ненавязчивый игровой процесс. Очаровашки гоблины. Интересный multiplayer.

**МИНУСЫ**

Сильно упрощенный RTS-элемент. Местами есть небольшое торможение. GC внешне сильно похожа на другие RTS-серии.

Достойный представитель жанра на консолях. В жертву удобству отдано большое количество RTS-составляющих, но оно того стоит.



▷ Сошлись здесь огонь и лед, вода и камень...

**ПРОЦЕ, ЧЕМ**

Warcraft III: Reign of Chaos

**НЕ ПОХОЖЕ НА**

Alien vs. Predator: Extinction

ХОЧЕТСЯ ПРОВЕСТИ ВЕЧЕР В КОМПАНИИ ОЧАРОВАШЕК ГОБЛИНОВ? НЕТ ПРОБЛЕМ!

# GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

## НАШ КОМАНДИР – ВСЕМ КОМАНДИРАМ КОМАНДИР!

КОЧЕРОВ [K8] АЛЕКСЕЙ  
[k8@animag.ru](mailto:k8@animag.ru)

**И** сошлись объединенные силы людей и эльфов против орчей орд на берегах судьбы! И сверкали клинки, и звенела сталь над полем битвы, а предсмертные крики раненых еще долго ласкали слух бывалых вояк... Оставьте эти сказки зеленокожим, у нас другая история!

На далекой планете Огрисс (Ogriss) в мире и спокойствии проживают пять гоблинских кланов, каждый из которых только и занимается тем, что ест, спит, бездельничает и иногда добывает ресурсы, которые идут на постройку гигантской машины, собираемой людским магом и повелителем гоблинов Фразизлем. Однако во время совещания Фразизеля с руководством одного из кланов, происходит несчастный случай, и маг гибнет... Война?

Goblin Commander представляет собой довольно необычный сплав action и RTS, гибкий и упругий, легкий в освоении, идеально подходящий для неуклюжих игроков. Подумайте, сколько в последнее время выпускается RTS на консолях? Очень мало. Основ-

ная причина – проблема с реализацией комфортного управления. То, что идеально годится для файтингов и аркадных боевиков, мгновенно проигрывает связке мыши и клавиатуры в шутерах и RTS. Goblin Commander вряд ли заработал бы столь высокий балл, если бы кудесники из Jaleco Entertainment не смогли найти способ обойти эту проблему.

Стандартный боевой расчет каждого гоблинского клана жестко оговорен неписаными правилами и состоит из десяти отборных вояк. Разумеется, гоблинов, коих можно завербовать в бараках на принадлежащей клану территории. В тех же бараках за дополнительные золотые кругляши производится модернизация оружия и доспехов. Также в боевой расчет клана входит один титан, местный аналог тяжелого вооружения, и боевые баш-

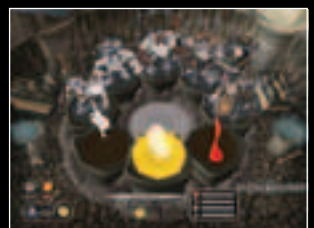
ни, охраняющие территорию клана от вражеских набегов.

Управление кланом происходит следующим образом: все вновь нанятые вояки собираются в одну кучку. Вот, в принципе, и все. Идея разработчиков довольно проста – много отдельных юнитов на поле брани – много проблем у бранящегося геймера, который иной раз не может попасть в нужного персонажа. А здесь весь подчиненный клан управляется одной кнопкой. Также командиру дана возможность брать под контроль конкретного бойца, в результате чего игра из стратегии плавно перетекает в чистый экшн, где стенка на стенку выходят гоблины силами меряться. Всего игрока ждут 17 миссий, 5 гоблинских кланов и 25 разнообразных юнитов, готовых вести кровавую сечу. Этого вполне достаточно начинающим стратегам. ■

**РЕСУРСЫ**

**ЗОЛОТО И ФАКТОР ГОБЛИНОВ**

Экономическая часть игры представлена двумя ресурсами – золотом и душами. Золотые кругляши можно добыть излюбленным гоблинским способом – превращать в пыль все, что попадет на пути. Со вторым ресурсом немногим сложнее: колодец душ периодически наполняется этими самыми душами, с помощью которых и призываются новые войска. Дополнительные можно заполучить, захватывая колодцы конкурентов.





# 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**



\* Номинация учреждена компанией BINK

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

<http://games.1c.ru/perimeter/>



K-D LAB



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CDV ■ РАЗРАБОТЧИК: Stormregion  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 750 МГц,  
 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.panzers.com>

# CODENAME: PANZERS PHASE ONE

## ЧЕТЫРЕ ТАНКИСТА БЕЗ СОБАКИ

**ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР**  
[iv@gameland.ru](mailto:iv@gameland.ru)

**Д**оморощенные генералы давно разделились на два фронта. Одним подавай стратегии, пропитанные исторической достоверностью и пресловутым реализмом, другим – что-нибудь красивое и веселое. Почему-то мало кто из создателей игр задумывался, что события, ставшие историей, не обязательно должны быть скучными, и не грех было бы завернуть их в яркую обертку. В Stormregion не только задумались, но и завернули.

### ➤ ГОСПОДА ОФИЦЕРЫ

Посмотрев красочный ролик на движке игры, я вернул стукнувшую об стол

челюсть в исходное положение и поспешил разобраться с меню, отделяющим меня от вождя геймплея. Не тут-то было. Только обучение предлагалось в двух вариантах. Беглый обзор остальных кнопок выявил Skirmish, а также четыре вида мультиплеера. В их числе кооперативный режим и командные сражения. Весьма недурно, но вернемся к нашим баранам... Простите, героям. Да, именно от их лица мы и будем проходить все три кампании по 10 миссий. Начнем с блицкрига в роли юного немецкого офицера, танковый взвод которого проедет от границы с Польшей до самой Москвы. Затем в облике русского командира Саши (не я его так назвал!) погоним наших недавних друзей назад до самого Берлина транзитом через Сталинград. Бравый американец

Джеффри начнет свой путь с высадки в Нормандии и, повоював в Арденнах, примет участие в битве при Балге. В нелегком деле ему повсеместно будет помогать английский коллега Джеймс Барнс. Присутствие этих личностей, бесспорно, скрасило игру, добавив в нее подобие сюжета. Хотя и заключается он большей частью в ухлестывании за разведчицами, щеголяющими дурным акцентом и глубокими декольте. Но, к несчастью, наш протезе будет преследовать нас и в миссиях. А о том, как все мы любим следить за рвущимся на белом коне в бой (то бишь в гроб) героем, лишний раз говорить не приходится. Утешает лишь, что вместо белого коня у него танк. Всегда лучший, и притом – халявный.

От слов к делу – скорее в гущу сражения! Заставка меня не обманула: главный козырь игры, без сомнения, графика. Понимаю, этим сейчас никого не удивишь, но 3300 полигонов на брата – это, согласитесь, серьезно. Особенно, если каждым своим движением он обязан технологии motion capture. Вся эта красота к тому же одобрена сменной времени суток и погодными эффектами. Не знаю, доводилось ли вам видеть раньше, как дождь становится ливнем и не дает огнеметчикам устро-

### ВЕРДИКТ

ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ ВОЙНА



НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ➤ ПЛЮСЫ

Графика ошеломляет, геймплей затягивает, а миссии разносторонни и интересны.

#### ➤ МИНУСЫ

Досадные ляпы в балансе, порой слишком простые задания и, конечно же, медики-экстрасенсы.

Удачное сочетание тактического и аркадного элементов. Хотя с последним все же немного переборщили.

### ПОЛЕВАЯ МЕДИЦИНА

#### ПИРОГОВУ И НЕ СНИЛОСЬ

Медики и ремонтники – настоящая ложка дегтя в неплохом балансе. Эти заправские экстрасенсы по-прежнему лечат наших юнитов прямо на бегу и на расстоянии нескольких метров. И ладно бы – у врагов они тоже есть, да и подстрелить их всегда могут. Так ведь на картах порой встречаются настоящие башни магов, умело замаскированные под армейские склады. Эти вообще способны «врачевать» и отгружать снаряды через пол-экрана. Окопавшийся рядом отряд становится почти непобедим.



▶ «Катюша» атакует в лоб, окруженная стройными рядами танков. Экзотика!



▶ Разрушенный Сталинград удался на славу. Да что там... Вы еще Москвы не видели!



▶ В «тренировочном лагере» можно отточить мастерство, собрав какую угодно армию на 1500 очков. В результате получаются завораживающие по масштабам сражения, которыми не так часто радует игра.



▶ Чудо-самолет. Глюки могут здорово позабавить.

### ■ КРАСИВА, КАК

Ground Control 2: Операция «Исход»

### ➤ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Пустынные Крысы Против Корпуса «Африка»

ОДНА ИЗ САМЫХ УДАЧНЫХ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ RTS О ВТОРОЙ МИРОВОЙ.



## ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ...



Авторы предлагают нам сразу два варианта обучения. И поверьте – лучше не отказываться. Требуется время, чтобы привыкнуть к местному балансу и подобрать собственную тактику. В «Tutorial» вы, например, узнаете, что здания можно штурмовать пехотой, а у артиллерии быстро кончаются боеприпасы. Режим «Training Camp» гораздо интересней. Здесь разрешается выбрать любую их трех стран и поупражняться на всех имеющихся юнитах. Сама тренировка представляет собой карту, напичканную врагами. Учтивая, что у нас бойцов не меньше, режим интересен даже не в качестве обучения, а как возможность устроить грандиозное сражение.



## ЛЕЙТЕНАНТ ВЛАДИМИРОВ

### ГЕРОЙ СТРАНЫ СОВЕТОВ

Александр родился 28 декабря 1911 года на ферме близ поселка Дмитров. В военном училище он сразу стал душой компании и «никогда не отказывался от стаканчика водки» (цитата!). Однажды на тренировке к его ногам упала неудачно брошенная граната. Будучи единственным, кто не испугался и отшвырнул ее, он сразу привлек к себе внимание командования. Так парень, который совсем недавно мечтал водить трактор, стал командиром целого танкового взвода.



ить барбекю из танкистов, или как броневик поднимает за собой шлейф снега. Но уверен, что анимация взрывов способна из любого геймера сделать маньяка-пиромана. Подпортить эту усладу может лишь озвучка, да и то – местами. В игре солдаты очень натурально общаются на родном языке, но вот в роликах... Немцы и «наши», говорящие на английском с нелепым акцентом, – дело, к сожалению, привычное. Но я до сих пор под впечатлением от русского офицера, радостно прокричавшего «Sir! Yes, Sir!», а потом, на всякий случай, осторожно добавившего «товарищ генерал».

### » ЧТО ТАКОЕ «ПАНЦЕРЫ»?

Этот судьбоносный для игры вопрос прозвучал еще в демо-тесте (смотрите «СИ» №11 (164)), но четкий ответ на него сложно дать до сих пор. Здесь куда больше от тактики, чем в Sudden Strike, и, в то же время, абсолютно неимверное для стратегии количество аркадных элементов. Взять хотя бы просчет повреждений у техники. Авторы не стали мудрить и просто наделили ее реальной броней в миллиметрах. А сила выстрела и вовсе равна калибру орудия. В результате

баланс сил оказался вполне достойным, с поправкой на невероятную живучесть юнитов. Казалось бы – аркада... Ая нет. Затяжные бои позволяют и вовремя отступить, и окружать врага, и координировать авиацию. Словом, настоящее раздолье для стратега. «Усугубляется» это самыми неожиданными заданиями в миссиях, которые, впрочем, способны иногда здорово позабавить. История про танковый взвод, рыщущий по Варшаве в поисках ключа от двери, получила достойное продолжение. Секретный завод в глубоком тылу врага. Наше задание – снять часовых, прокрасться на территорию и уничтожить ценное оборудование. Брифинг вспоминался мне с нездоровым смехом, когда реактивная артиллерия «тихо сняла» охрану, а взвод «Шерманов» «прокрался» на завод, взорвав фасадную стену. Ключ к подобным забавам – окно набора юнитов, начинающее практически каждый эпизод. За любое выполненное задание нам будут начислять «очки престижа». На них вымениваются всевозможные юниты, коих в игре более 50 видов, не считая разнообразной пехоты. От этого выбора и зависит стиль прохождения будущей миссии.

Пехота, кстати, несмотря на «танковое» название игры, заслуживает отдельного внимания. Прежде всего, каждое подразделение может за дополнительную плату обзавестись гранатами, биноклями, миноискателями и даже надувными лодками. Добавьте к этому возможность закладывать мины и захватывать танки огнемётчиками (если вы не поспешили на пару лишних экипажей) и помножьте ее на бесконечную амунницию. В результате получаем грозную силу, без поддержки которой вам не пройти ни одну миссию. Наши подчиненные к тому же здорово помучили и научились не только видеть, но и слышать. Не говоря уже о наборе опыта, который со временем неплохо поднимает характеристики. Так что лучше дважды подумать, прежде чем, набирать новобранцев.

### » ПОЧТИ В ЯБЛОЧКО

В погоне за «играбельностью» авторы все же немного переборщили. В первую очередь это касается единственного лекарства от пехоты – артиллерии. Готов даже согласиться, что стометровый радиус стрельбы идеален для подобного баланса. Но вот неслабо летящие по 3-4 секунды снаряды – это уже чересчур. Так и вижу – командир, глянув в небо, кричит «Снаряд летит!», а бойцы разбегаются в стороны. И ведь работает! Стала ли игра в результате пошлой тактической стрелялкой? Пожалуй, что нет. Авторы гордо называют это «золотой серединой», а я назову просто красивой и удивительно гармоничной игрой. Несмотря на все недостатки, она очарует вас с первой же миссии и не отпустит до самого конца. От Codename: Panzers действительно сложно оторваться. ■



▶ Типичное секретное задание. Рожденный летать плавать не умеет. Придется спасать.



▶ Нам доступна разнообразная авиация и только ради такого зрелища ее уже стоит вызывать.



▶ Ну какая нынче игра без легендарной высадки в Нормандии! Здесь, правда, все не так уж тривиально. Плюс знаменитому D-Day предшествует тыловая операция десантников.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: platform  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: HAL Laboratory  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.nintendo-europe.com>

# KIRBY & THE AMAZING MIRROR

## ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

**SPRIGGAN**  
[spriggan@animag.ru](mailto:spriggan@animag.ru)

**В** прошлом году мы могли играть в Kirby: Nightmare in Dreamland, которая, несмотря на все свое великолепие, была лишь портом оригинальной игры с NES. И хотя мы уже устали ждать полноценного Kirby для GameCube, на Game Boy Advance вновь выходит свежая порция приключений розового шарика. В этот раз волшебники из HAL Laboratory выдали нечто более оригинальное – Kirby & the Amazing Mirror (K&tAM), разработанную эксклюзивно для GBA.

Новая история начинается с того, что некий злодей похитил волшебное зеркало, а Кирби, ясное дело, предстоит вернуть его обратно. Сюжет игры не отличается оригинальностью – если до знакомства с The Amazing Mirror вы имели счастье пережить хотя бы одно

приключение Кирби, то ничего особенно нового вы тут для себя не откроете. Однако антагонист случайно, по неосторожности клонировал нашего героя – теперь у него появилось еще три круглых дружка, одинаковых с лица.

Разумеется, такая сюжетная деталь просто не могла не повлиять на геймплей. Во-первых, в игре присутствует мультиплеер, по схеме своей очень схожий с The Legend of Zelda: Four Swords – в K&tAM могут принимать участие до четырех человек, каждый из которых самостоятельно путешествует по игровому миру. Реализовано дьявольски увлекательно, особенно если гулять вместе, а не врозь. Во-вторых, если игрок всего один, то он может время от времени вызывать подкрепление по мобильному телефону, – стоит нажать правый шифт, как на экране появляется трио разноцветных товарищей, готовых сокрушить всех и вся. В остальном привычная формула геймплея ни-

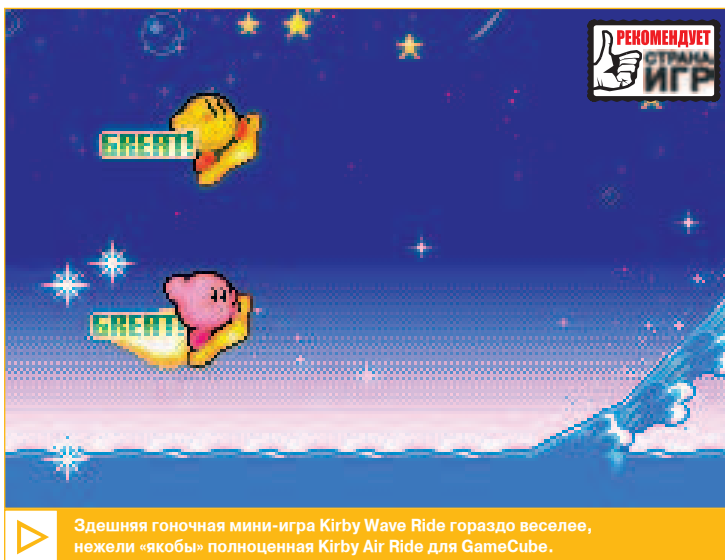
чуть не поменялась со времен Kirby: Nightmare in Dreamland: ходим по красочным уровням, глотаем противников, получаем их умения, бьем боссов, открываем новые территории, забавляемся увлекательными мини-играми.

Графика в новом проекте HAL Laboratory только похорошела, хотя по прошлой игре казалось, что лучше уже и некуда. Однако факт: спрайты совсем не повторяются, анимации стало еще больше, а бэкграунды сильнее насытились цветами. Из всех платформеров на GBA этот – один из самых продвинутых в графическом плане. Впрочем, проекты с участием Кирби всегда демонстрировали интересные дизайнерские решения и высокое качество технического исполнения. В совокупности это создает непередаваемую атмосферу настоящего платформера от Nintendo. Всем хороша Kirby & the Amazing Mirror. С помощью мультиплеера разработчики значительно расширили круг потенциальных потребителей – если раньше это были поклонники розового шарика, «большой N» и платформеров в целом, то описываемая игра вполне способна заинтересовать любителей увлекательных многопользовательских проектов для GBA. Именно им и рекомендуем не пройти мимо картриджа. Один из лучших проектов для портативной консоли за последнее время. ■

### КРУГЛЫЙ МАСТЕР

#### ОН ЗНАЕТ КУН-ФУ!

Поскольку K&tAM пестрит новыми монстриками, у Кирби есть великолепная возможность опробовать множество интересных умений. Так получилось, что глотание значительной части врагов превращает миловидного героя в разъяренного бойца в духе Super Smash Bros. Melee. Рецензент с сайта Nintelligent Network (<http://www.nintelligent.net> – о нем подробнее читайте в рубрике Online) не побрезгал сравнением здешнего Кирби с персонажем Super Smash Bros. Melee и Гайлом из Street Fighter. Да, по уровню жестокости игра перешла на следующую ступень, хотя по скриншотам этого и не скажешь: дизайн все такой же нарочито детский. Быть может, из-за последнего обстоятельства Кирби и не пользуется такой же популярностью, как и водопроводчик Марио. Но зато драться он теперь умеет куда лучше, чем раньше!



Здесьняя гоночная мини-игра Kirby Wave Ride гораздо веселее, нежели «якобы» полноценная Kirby Air Ride для GameCube.

### ВЕРДИКТ

ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ МИЛО!



8.0

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Великолепная задумка с участием четырех Кирби одновременно, яркая графика; хорошее управление, разнообразный геймплей.

#### МИНУСЫ

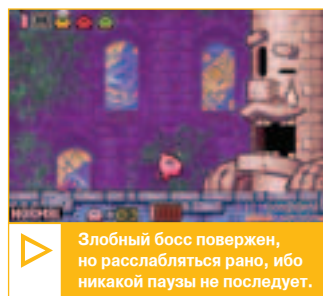
Из-за скопления всех четырех героев временами бывает трудно разобрать происходящее на экране.

Красочный, атмосферный и увлекательный платформер, в который интересно играть как в одиночку, так и вчетвером.

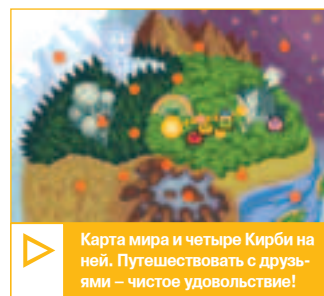


Мини-игры требуют хорошей реакции и внимания.

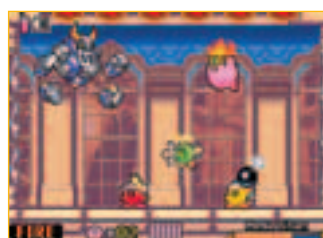
<b>ХУЖЕ, ЧЕМ</b>		<b>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b>	
Astro Boy: Omega Factor		Kirby: Nightmare in Dreamland	
ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧЕГО НЕДОСТАЕТ ПОХОЖДЕНИЯМ КИРБИ, – ДИНАМИКИ ГЕЙМПЛЕЯ.			



Злобный босс повержен, но расслабляться рано, ибо никакой паузы не последует.



Карта мира и четыре Кирби на ней. Путешествовать с друзьями – чистое удовольствие!





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/simulation  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Koei ■ РАЗРАБОТЧИК: Micro Cabin  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.koei.co.uk>

# NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER

## СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!

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

**В** прошлом номере мы писали о Naval Ops: Commander, однако еще раньше вышла пропущенная нами Naval Ops: Warship Gunner. Мы не виноваты: в Россию, увы, завезли так мало копий, что нам не досталось ни одной. Впрочем, сейчас у нас (и у вас) появился второй шанс изучить этот редкий образец игростроения.

Во многом игра похожа на Commander, местами даже кажется, что они идентичны, но есть принципиальные расхождения. К примеру, в Warship Gunner более связный и интересный сюжет. Два эсминца, участвующие во Второй мировой войне, попадают в пространственно-временную аномалию и переносятся на альтернативную Землю. Она очень похожа на

нашу – те же технологии, языки, география, только война здесь идет между Империей и немногочисленными, скажем так, повстанцами. Один из кораблей гибнет, а капитан второго – наш герой – принимает решение присоединиться к борцам за свободу.

Самое главное же, что в Warship Gunner используется другая перспектива – «вид сзади» (в отличие от вида сверху в Commander). Это делает куда более сложным прицеливание и ведение огня, особенно когда надо кружить вокруг противника и использовать вооружение на корме и по бортам. И если в Naval Ops установленные в нужных местах пулеметы легко расстреливали приближающиеся торпеды в автоматическом режиме, то здесь этим придется заниматься лично, что не так-то просто. Но в остальной игре схожи. Взять хотя бы управление: вы можете поворачивать налево-направо и менять скорость движе-

ния. Аналоговым джойстиком осматриваем местность и наводим орудия на цель.

Практически идентичен режим покупки деталей для кораблей и их конструирование. Всего есть около 800 компонентов, из которых и можно построить линкор своей мечты. Да-да, здесь тоже представлены разные классы кораблей – от эсминца до авианосца. Выпускать истребители, бомбардировщики и торпедоносцы можно точно так же, как и в Commander. А на месте утонувших вражеских кораблей могут оставаться ящики с призами, которые следует подбирать. Вам могут предложить наступательные и оборонительные операции, задания по эскорту. Есть и битвы с боссами – гигантскими кораблями Империи. Всего миссий тридцать против восьмидесяти у Commander.

Главное отличие от Commander – в том, что в сиквеле появились три корабля эскорта, которыми можно «командовать», а в Warship Gunner у вас есть только флагман. В результате игры предлагают два альтернативных взгляда на одну и ту же концепцию: условно говоря, игра за капитана корабля, либо же за командира батареи. Нам первый понравился несколько больше. ■

### ВЕРДИКТ

НА ЛЮБИТЕЛЯ



# 6.0

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### Плюсы

Оригинальный игровой процесс, удобоваримая графика, большой простор для фантазии кораблестроителей.

#### Минусы

Миссии в основном однообразны, игра очень специфична и многим может вообще показаться ужасно сложно.

Если вам нравятся «странные» игры, да еще и от Koei, то Warship Gunner – отличный выбор.



Местами игра напоминает настоящий симулятор.

### КТО КРУЧЕ ВСЕХ?

#### РАЗУМЕЕТСЯ, СЫНЫ БОГИНИ АМАТЭРАСУ!

В прошлый раз мы не рассказали о том, что в Naval Ops можно играть за одну из четырех участвовавших во Второй мировой войне стран – Германию, Японию, США или Великобританию. У каждой из них есть свои сильные и слабые стороны (они расписаны в мануале), но у

Японии в среднем самые мощные корабли (в особенности – крейсера и линкоры), а у Германии – слабые (провал во всех областях кроме эсминцев и крейсеров). Соответственно, можно воспринимать выбранную страну как уровень сложности прохождения.

### НА УРОВНЕ

Naval Ops: Commander

### ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ

P.T.O. IV

СТРАННАЯ ИГРА ДЛЯ ХАРДКОРНЫХ ГЕЙМЕРОВ.



Некоторые миссии предполагают обстрел портов противника и уничтожение стационарных турелей.



Вовремя обнаружить врага здесь несколько сложнее, чем в Naval Ops: Commander.



В Warship Gunner можно сражаться как с помощью боевой техники времен Второй мировой войны, так и придуманной разработчиками. Боевые лазеры и сверхточные ракеты могут быть изобретены – если хватит денег.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CDV Software Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: LaPlata Studios  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: До 16 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц,  
 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

[http://games.1c.ru/burning\\_horizon](http://games.1c.ru/burning_horizon)

## ВЕРДИКТ

ТАК ДЕРЖАТЬ!



# 7.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Добротный исторический сюжет; оригинальные, хорошо продуманные миссии.

### Минусы

Отсутствие принципиальных новшеств, местами завышенная сложность.

Даже если бесчисленные дополнения «Блицкрига» слились для вас в одну серую массу, поверьте, вы будете приятно удивлены.



И ни одной зенитки... Раздолье для Люфтваффе.

# БЛИЦКРИГ: ПЫЛАЮЩИЙ ГОРИЗОНТ

## ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР  
[iv@gameland.ru](mailto:iv@gameland.ru)

Сразу хочется сказать, что мнение о предыдущих дополнениях к «Блицкригу» сложилось неоднозначное. Нет, «Операция Север» получилась довольно интересной и заслуженно получила в «СИ» пятерку (по десятибалльной шкале). Но боже упаси оценивать ее и «Смертельную схватку» с позиции достоверности или реализма, а тем паче сравнивать их с «Блицкригом». Любой add-on, по идее, рождается на свет с девизом «Больше! Лучше!». Пока, к сожалению, упор делался на слово «Больше!».

Так что я был заинтригован, обнаружив в упаковке сразу два диска. Как оказалось, обусловлено это лишь интеллигентностью авторов, которые не заставят вас производить хитрые манипуляции по подключению новых кампаний. Собственно, оригинал «Блицкрига» вообще не требует. Начало хорошее!

В процессе установки я изучил список особенностей проекта на обратной стороне коробки. Среди них фигурировали десятки новых юнитов, в част-

ности американские морские пехотинцы, японские танки и загадочная австралийская артиллерия. На самом деле новинки есть только у противника, причем далеко не в таких количествах. Но не суть. Этого добра хватало и в оригинале, а про фанатские произведения и говорить не стоит. Покупая же диск, хочется увидеть в первую очередь качество и продуманные, интересные задания. Сразу скажу, что тут разработчики не подкачали. Нас ждет всего одна полноценная кампания за вермахт. Она включает 18 миссий, сосредоточенных вокруг фигуры генерала Роммеля. Большую часть времени придется рассекать песчаные дюны вместе с его легендарным корпусом «Африка», что не так плохо, ведь в пустыне, по крайней мере, есть где развернуться. А уж место для маневров вам пригодится. Окруженные бункерами узкие мосты,

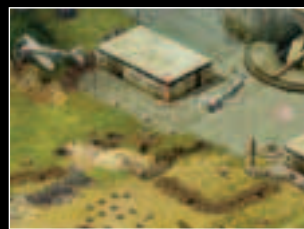
неприступные крепости, огромные армии противника и необъятные минные поля – вот атрибутика доброй половины карт. Дешево и сердито, но при этом совсем не банально. Задания любой миссии четко взаимосвязаны и создают иллюзию войны с настоящим противником: вам придется отрезать ему пути к отступлению, когда он понесет серьезные потери, провоцировать на контратаки, хорошо подготовив оборону... Аппетитное жаркое подается с соусом из деревянных танков, имитирующих массовую атаку, или врагов, бегущих при одном виде «Тигров» в Тунисе. А это, между прочим, – достоверные факты!

Сотрудники LaPlata Studios показали не только отличное знание истории, но и умение воплощать его в достойную форму. Это, несомненно, лучшее на сегодняшний день дополнение к «Блицкригу». ■

## БЕСКОНЕЧНЫЙ «БЛИЦКРИГ»

### НОВЫЙ КОНВЕЙЕР

Уже в начале ноября нас ждет новый add-on – Blitzkrieg: Rolling Thunder. Интересно, что состоять он будет также из кампании в 18 миссий и 8 дополнительных карт, и так же будет описывать историю подвигов одного полководца. На этот раз легендарного американского генерала Джорджа Паттона. Все это очень похоже на бесперебойный конвейер. Хотя идея, надо признать, неплохая, да и «Пылающий горизонт» позволяет надеяться на лучшее.



### ИНТЕРЕСНА, КАК

Блицкриг

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Блицкриг.  
Операция Север

ГРАМОТНЫЙ И ИНТЕРЕСНЫЙ ADD-ON, КОТОРЫЙ МЫ ДАВНО ЖДАЛИ.



Будущее подкрепление можно выбрать с помощью офицера прямо на карте.



Найти дорогу через барханы весьма непросто. Особенно, если они щедро усеяны минами.



Единственный недочет баланса – авиация. В одних миссиях от нее нет никакого проку, а в этой, например, пара штурмовиков легко зачищает полкарты. Главное – запомнить, где стоят зенитки.

# Готика

Вы **НОМИТЕ**  
историю "Готики",  
но не **ЗНАЕТЕ** всего!



Не знаете, что правитель-сумасброд устраивает во дворце отвязные оргии...  
Не слышали эротические металл-пассажи группы In Extremo - любимой группы героя...  
Не видели обнаженных амазонок на стенах древних замков...  
Не ощущали прелесть полноценного аддона "Виккурик", ранее никогда не издававшегося...

**Старая добрая "Готика" возвращается в новом обличье.  
Восполняйте пробелы!**



phenomenia AG  
entertainment group

© 2004 "Phenomenia AG" All Rights Reserved  
© 2004 "Руссобит-Публишинг" Все права защищены. [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)  
Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (095) 211-10-11, 967-15-80.  
Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (095) 979-55-59,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



[WWW.RUSSOBIT-M.RU](http://WWW.RUSSOBIT-M.RU)



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: puzzle/platform  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.mariovsdk.com>

# MARIO VS. DONKEY KONG



## СЛОН И КИТ РАЗБУШЕВАЛИСЬ, ДУБЛЬ ДВА!

АРТЕМ ШОРОХОВ  
 cg@game24.ru

**К**огда-то давным-давно именно Марио вывел Данки Конга в люди, представил его разлужбной публике и подыскал уютное местечко на игровом Олимпе. Чем неблагодарная горилла отплатила усатому герою – помнят многие. Казалось бы, столько воды утекло... Но старые обиды живее всех живых; в сравнении с ними даже притязания черепашого тирана Боюзера вызывают лишь желание снисходительно похлопать его по панцирю.

Заработав денег, любимец публики Марио на радость детворе наладил производство своих игрушечных подобию. Однако он не учел, что обезьяны тоже смотрят телевизор и тоже падают на рекламу. Итог – кое-кто с большим мешком стащил все игрушки разом! Что должен сделать порядочный супергерой в ответ на такую наглость? Нет-нет, спрячьте свой мечете, опустите де-

душкин наган – похитителя еще предстоит догнать... К несчастью, мешок у гориллы оказался худой, так что решить все разногласия одним метким броском бумеранга (с последующим изъятием материальных ценностей) никак не получится. По ходу преследования вам придется «спасать» оброненных пустоголовым приматом заводных человечков, а затем возвращать их на свободу мелким оптом по шесть штук за ходку. И только после того как будет спасен последний «мариолемминг», можно наконец идти бить морду клетоману обильной пушистости. Следует заметить, что с каждой новой шишкой, с каждым свежим синяком этот человекообразный пуфик в галстуке становится все более изобретательным и азартным, так что каждое новое сражение не похоже на предыдущее, что, несомненно, придает игре дополнительный шарм.

Неувядающая слава обеих игровых вселенных здесь свежа как никогда. Старые герои, новое... все! Классический геймплей любовно возвращен в нечто почти уникальное – Mario vs.

Donkey Kong рад представить платформенную акробатику всех сортов, всех видов и мастей. Под неожиданным соусом пазла. Перед нами, безусловно, экшн, но экшн – ориентированный на логику: одного лишь умения виртуозно размахивать дубиной не хватит и на один уровень – придется думать. Много думать... как, когда и с какой целью эту дубину применить. Пожалуй, перед нами единственная в своем роде игра, где перед каждым из почти полусотни все усложняющихся уровней герой разучивает новое умение, необходимое для успешного его преодоления. Марио прыгает, ходит на руках, бежит по стенам, делает «солнышко» на турнике – словом, все, чтобы собрать три бонусных подарка, найти ключ, войти в дверь, куда скрылся похититель, отыскать кроху-игрушонку и, установив рекорд по времени, перейти на следующий уровень, на один шаг приблизившись к очередному боссу. Дух захватывает! «Страна игр» рекомендует! ■

### ВЕРДИКТ

ТО, ЧТО ДОКТОР ПРОПИСАЛ!



# 8.5

НАША ОЦЕНКА

### УШИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Великолепные графика и музыка, отличная концепция игры! Голос Чарли Мартинета выше всяких похвал.

#### МИНУСЫ

Игра, к сожалению, слишком уж коротка. В остальном все в порядке.

Крайне увлекательная игра от Nintendo. Еще одна прекрасная жемчужина в корону карманных королей.

## БУДНИ СПАСАТЕЛЯ

### ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА В ДЕЙСТВИИ

Каждый логический отрезок игры состоит из двух сходных стадий – на первой необходимо найти и присвоить оброненный Данки Конгом ключ и добраться до дверцы; на второй – отыскать заводную игрушку с усам и в кепке. После этого, если вы собрали по пути три подарочных короб-

ки, вас допускают к бонусу, где можно выиграть от пяти жизней до фиги с маслом. Как только все шестеро малышей будут спасены – предстоит вывести их на волю по отдельному уровню на манер «Леммингов». Потом – традиционная схватка с боссом и переход в следующий мир.



Ах, сколь он грациозен!



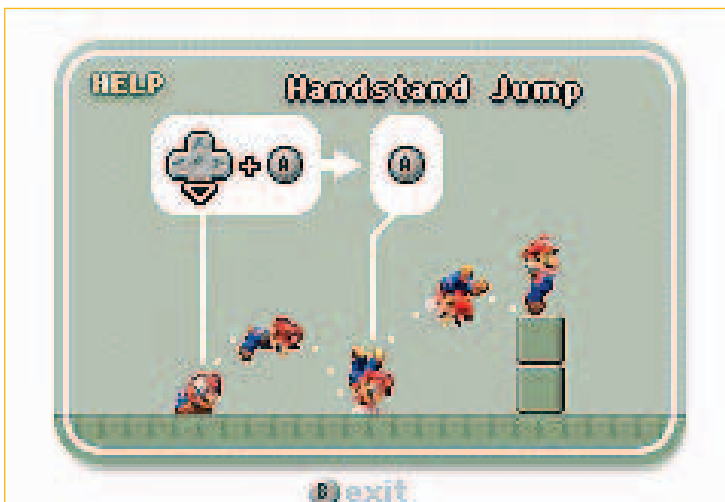
### НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Klonoa:  
Empire of Dreams

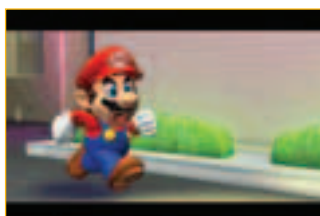
### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Creatures

ЛУЧШАЯ В СВОЕМ РОДЕ ПОРТАТИВНАЯ КЛАССИКА.



Чем итальянские водопроводчики хуже персидских принцев? Таких кульбитов Марио не совершал со времен бурного файтинг-прошлого в Super Smash Bros. Melee.



Озвучивал итальянца Чарли Мартинет; его «Мама мия!» надолго западает в душу.



Чтобы заполучить звездочку, нужно действовать настолько быстро и четко...





# СТАЛИНГРАД

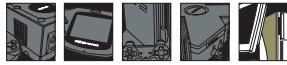


- Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
- Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
- Игровые миссии воссозданы на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
- Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
- Аккуратная реконструкция исторических событий
- Полномасштабные бои на территории города
- Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»

[www.stalingrad-game.ru](http://www.stalingrad-game.ru)



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.  
© 2004 dtf Games. Все права защищены.  
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт создан по лицензии Nival Interactive.  
Nival и dtf Games являются торговыми марками Nival Interactive. Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Avalon Style Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.sabotain.ru>



▶ Типичная зарисовка из жизни Miracle City: братки на троих пользуют бутылку «Столичной».



▶ Танцовщица явно страдает от недостатка полигонов, но все равно выглядит привлекательно.



▶ Вообще нападение на охранников, и особенно на полицейских, чревато смертью непрокаченного персонажа, но если быстро смыться, то можно остаться безнаказанным.

# САБОТАЖ (SABOTAIN: BREAK THE RULES!)

## РУССКИЙ КИБЕРПАНК

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

Помнится, без малого полгода назад я самолично записал «Саботажа» в потенциальные хиты. Сейчас, когда у меня на руках финальная версия игры, приходится констатировать факт: шедевра, к сожалению, не получится. Но и провальным детищем Avalon Style Entertainment назвать нельзя, — передо мной крепкий проект, который не стыдно презентовать хорошему другу.

### ЖИЗНЬ КИБЕРПАНКА

Стоит ли еще раз пересказывать сюжетную завязку, в красках расписанную в «СИ» №06(159)? Пожалуй,

нет. Ограничусь лишь общими фактами, без которых рецензия будет неполной. Итак, в далеком-далеком будущем в непонятно какой галактике непримиримую борьбу ведут Империя и Конфедерация. Вы в шкуре секретного имперского агента — очаровательной Алекс Китон или брутального качка Кента Рида — высаживаетесь в столице Конфедерации, Miracle City, с целью вести подрывную деятельность в тылу врага. Или, проще говоря, заниматься саботажем. По ходу игры вам предстоит познакомиться еще и с третьей силой — повстанцами, и вообще определиться, кому вы все-таки больше симпатизируете...

Такой сюжетный фундамент четко определяет место действия — огромный город, разбитый на непохожие друг на друга районы. Создатели

«Саботажа» не стали высасывать стилистику мегаполиса из пальца, а взяли за основу проверенный временем киберпанк. Яркие неоновые огни, высокотехнологичное оружие и гаджеты, импланты, похожие на иероглифы надписи, кричащие наряды колоритных жителей — все эти внешние атрибуты узнает любой читавший книги Уильяма Гибсона. Присутствуют и обязательные «внутренние» признаки киберпанка — социальное отчаяние, агрессия, расцвет криминала, расслоение общества. Вот бордель мадам Вики, где любят отдышать немногочисленные богачи, вот бомжи, каждые двадцать секунд опрокидывающие по стопке слабоалкогольной водки из бездонной бутылки, вот драгдилер, толкающий дозу местному торчку, а вот безумный хакер с ноутбуком посреди улицы, не замечающий, что в пяти шагах от него дебилушка-отморозок открывает увесистым гаечным ключом голову какому-то бедолаге...

### НЕ DOOM 3

Первое, на что обращаешь внимание, окунувшись в игру, — конечно, графика. Скажем прямо, завораживающих красот вы не увидите. Поло-

### ВЕРДИКТ

НЕОНОВЫЕ ОГНИ



6.5

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Яркий, порочный мегаполис и терпкий привкус киберпанка. Неплохой сюжет и ненапрягающий геймплей.

#### МИНУСЫ

Архаичный движок игры вкупе со странноватой анимацией, большое количество багов, упрощенная ролевая часть.

Проект должен был появиться года два-три назад, но вышел только сейчас. Свежести уже нет, но все достоинства на месте.



▶ Это не зомби, а местный бродяга-сифилитик.

### TOTAL'НАЯ ПОДДЕРЖКА

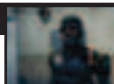
#### БОНУСЫ НА НАШЕМ ДИСКЕ

Центральной музыкальной темой «Саботажа» является трек Sugar в исполнении российской группы Total, продюсируемой неизвестным Максом Фадеевым. Данная композиция входит в новую англоязычную программу коллектива. Найти ее вы можете на нашем диске, где она используется в качестве музыкального фона. Помимо этого, на CD (или DVD) вы обнаружите и несколько приколов, записанных при озвучивании английской версии игры.



### ХУЖЕ, ЧЕМ

Deus Ex: Invisible War



### НА УРОВНЕ

Omikron: The Nomad Soul



НЕ DEUS EX, НО ВЕСЬМА НЕДУРСТВЕННО. И, САМОЕ ГЛАВНОЕ, КИБЕРПАНК!

## ЗА КАДРОМ



Разработчики «зашили» в «Саботаж» немало разнообразных приколов и «пасхальных яиц». Например, бар «Все-таки Изя», принадлежащий ключевому NPC – Роду, обязан своим, э-э, необычным названием популярному английскому выражению «Take it easy». В игре встречается перчатка с лезвиями, явно позаимствованная у Фредди Крюгера, и, кроме того, можно найти всамделишный световой меч. А модному лимузину «Волга SL» я вообще посвятил отдельную врезку. Да, и не забудьте приобрести в местных магазинчиках губозакатывающую машинку – говорят, с ее помощью можно легко заткнуть рот навязчивому собеседнику.



## ТАЧКА – ЭТО НЕ РОСКОШЬ...



### И НЕМНОГО О РОССИЙСКОМ АВТОПРОМЕ

Заработав несколько тысяч кредитов, вы обязательно должны задуматься о покупке автомобиля. Яркая, стильная тачка в «Саботаже» – это не роскошь, а средство передвижения, которое позволит вам быстро и безопасно перемещаться по улицам криминального мегаполиса. Кстати, одной из самых дорогих машин является «Волга SL». За ее покупку придется выложить ни много ни мало \$85000. Теперь я спокоен за будущее российского автопрома...



жительные моменты, естественно, присутствуют. Например, модели персонажей, коих насчитывается более 150 штук. Среди сброда на улице клоны неизбежно попадают, но отрисовывать такое количество «неактивных» NPC индивидуально вряд ли кто-то может себе позволить. Зато все персонажи, с которыми предстоит общаться по ходу «пьюсы», сделаны, как говорится, с любовью. Особенно женские, что, впрочем, неудивительно – все художники сплошь мужики с традиционной ориентацией. Из остальных плюсов выделю приятную и адекватную анимацию героев во время диалогов – мимика и движения губ соответствуют произносимым речам. Недостатки очевидны и бросаются в глаза даже на скриншотах. Устаревший движок силится выдать красивую картинку, но просто не может этого сделать. После Painkiller, Far Cry и Doom 3 настроиться на позитивную волну чрезвычайно сложно. В динамике на это еще накладываются проблемы с анимацией: в бою враги передвигаются каким-то хитрым, неестественным скольжением и мельтешат перед взором главгероя нас-

только быстро, что поймать их в мушку прицела будет непросто даже Полосатому. Впрочем, черт с ней, с этой графикой, был бы геймплей хороший...

### ➤ ФОРМУЛА ИГРЫ

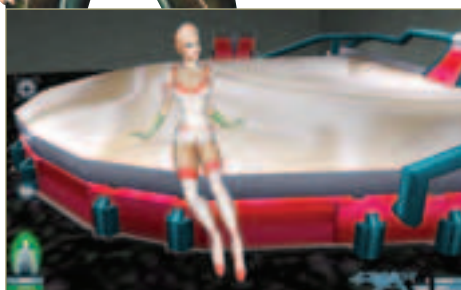
Генерация персонажа на старте игры; кукла героя, где отдельное окно отведено под многочисленные татуировки и импланты; богатый ассортимент товаров в магазинах сразу сигнализируют о серьезной ролевой части. Однако уже через полчаса данное заблуждение развеивается. «Саботаж» в абсолютной равной степени замешан на идеях RPG и FPS. Причем разработчики не углублялись ни в один из этих жанров. Пусть каждый сам оценит, насколько хорош данный рецепт, но я склонен думать, что ролевую составляющую подрезали зря. Очень обидно за неплохой, в общем-то, сюжет. Последний строго линейен, если не считать пары развилки, на которых главгерой

(героиня) должен определиться, с кем и против кого дружить. Страдают и диалоги: вариантов ответов вроде бы много, но никакой свободы маневра нет, поскольку все, кроме одного, снабжены «затычками». И вообще в определенный момент игры можно пообщаться лишь с одним-двумя NPC – остальные, сыграв свою маленькую роль в спектакле, напрочь теряют умение разговаривать.

Но не будем печалиться: на этом недостатки заканчиваются. Далее следуют лишь позитивные особенности. Кровь будоражит полная свобода действий: в любой момент можно забить на сюжет и отправиться на прогулку по городу. Мочить отморожков, наживаясь на трофеях, давить «педестриан» на тачке в духе Sargameddon или барыжничать, покупая и продавая шмотки в уличных автоматах. Чинить явный беспредел не дадут полицейские, но от них всегда можно смяться. Кстати, вы не забыли, это все-таки киберпанк? Днем на проспектах Miracle City все чинно-благородно, а ночью на улицы выбегают банды криминальных молодчиков и устраивают бои стенка на стенку. Отъявленные пацифисты могут преспокойно «шакалить», обирая трупы пострадавших...

В этом весь «Саботаж». Игра вырывается за рамки банального FPS и в то же время не скатывается в хардкорную RPG, оставаясь открытой для широких масс. Хорошо это или плохо – однозначного ответа нет. Каждый для себя определяет сам! ■

**ВОТ БЕЗУМНЫЙ ХАКЕР С НОУТБУКОМ ПОСРЕДИ УЛИЦЫ, НЕ ЗАМЕЧАЮЩИЙ, ЧТО В ПЯТИ ШАГАХ ОТ НЕГО ДЕБИЛУШКА-ОТМОРОЗОК ОТКРУЧИВАЕТ УВЕСИСТЫМ ГАЕЧНЫМ КЛЮЧОМ ГОЛОВУ КАКОМУ-ТО БЕДОЛАГЕ.**



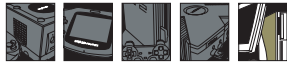
▶ Лозунг публичного дома мадам Вики: «Мы удовлетворим самые бурные фантазии!»



▶ И снова о диалогах. Из четырех вариантов ответов значимым является только последний.

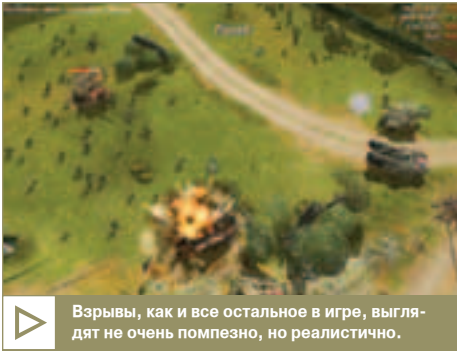


▶ Любимое развлечение в свободное от работы время – утрамбовка прохожих в асфальт. Это, конечно, не Sargameddon, но все равно весело и безопасно. Главное, не зацепить полицейского!



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Reality ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

<http://www.d-daygame.com>



▶ Взрывы, как и все остальное в игре, выглядят не очень помпезно, но реалистично.



▶ Минные поля, простреливаемые с высоты пушками, – любимая тема дизайнеров.



▶ Ввиду практически полного отсутствия в игре серьезной артиллерии, оборонительные миссии превращаются в совершенное безделье. Зато можно потренироваться в захвате «Тигров», равных которым тут нет.

**ВЕРДИКТ**

ШАГ ВПЕРЕД

**7.5**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**+** **ПЛЮСЫ**  
Удачные танковые бои, очень реалистичная картинка и интересные миссии.

**-** **МИНУСЫ**  
Недоработки в балансе, в частности практически полное отсутствие артиллерии. Преступно малое количество миссий.

Игра затягивает. Но заканчивается, лишь только вы войдете во вкус.

## D-DAY

### ЧУДЕСНОЕ ПРЕОБРАЖЕНИЕ

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР  
[iv@gameland.ru](mailto:iv@gameland.ru)

**В** игровом мире всегда есть место неожиданностям. Несмотря на мегабайты скриншотов, демо-версий и превью, некоторые проекты все равно умудряются свалиться как снег на голову. «Пустынные крысы против корпуса «Африка» как раз из их числа. Что уж говорить о D-Day, появившемся в рекордные после «прародителя» сроки и содержащем столь кардинальные изменения.

#### ▶ ДИ-ДЕНЬ

Было куда спешить – совсем недавно западный мир отпраздновал 60 лет со дня проведения одноименной военной операции. К чести разработчиков отметим, что они вознамерились создать в первую очередь серьезный исторический проект, нежели очередную «веселую стрелялку», приуроченную к громкой дате. Миссии составлены по архивным данным и воспоминаниям ветеранов, а также щедро сдобрены военной кинохроникой. Игра максимально полно раскрывает перед нами подробности событий в Норман-

дии, начиная с высадки на пляже Омаха и атаки парашютистов на Сан Мер Эглис и заканчивая взятием Шербурской бухты и операцией «Кобра». Первое, что бросается в глаза, – столь редкое для RTS соблюдение пропорций. Дома, уж простите за «детские» выражения, здесь большие, деревья – высокие, а вид грузовика не вызывает сомнений, что в нем поместится отряд пехоты. Движок Walker 3D, доставшийся от «пустынных крыс», изменился почти до неузнаваемости и взамен унылых песков предлагает нам красочные французские пейзажи. Помимо правильных теней и реалистичной воды, он щеблет еще и новой анимацией взрывов, а также полностью трехмерной травой. Последняя призвана не только радовать глаз, но и укрывать от него щедро расставленные повсюду мины.

Рельеф местности наконец обрел положенное значение, и выбить противника с высоты будет нелегко. Хотя способность юнитов видеть сквозь здания и отвесные скалы почти сводит это преимущество на нет.

#### ▶ ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ЛЕС...

Поначалу создается впечатление, что перед нами настоящая тактика. Одинаковые на вид долговязые бойцы, полученные мною в первой же миссии, на поверку оказались автоматчиками, снайперами, разведчиками, саперами и бог знает кем еще. Каждый из них имел свои характеристики и способности, но вот внешне отличался лишь маленькой иконкой над головой, разглядеть которую было весьма не просто. Устав от сортировки юнитов, я взял да послал их одной кучей на вражеские окопы. Сра-



▶ Это лишь небольшой отрезок нормандского берега.

**НА БИС**

**ПОВТОРЕНЬЕ – МАТЬ УЧЕНЬЯ**

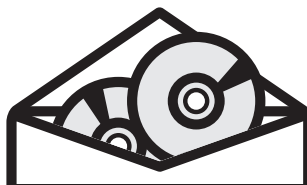
Небольшое время прохождения игры разработчики попытались компенсировать весьма оригинальным методом. На любой из пройденных карт можно поиграть вновь, предварительно скотлив в меню набора юнитов армию по своему вкусу. Каждую миссию можно пройти множеством разных способов. Кроме того, в мультиплере, рассчитанном на 8 игроков, доступно еще 12 карт и три стандартных режима: Deathmatch, Conquer и Capture the Flag.

**—** **СКУЧНЕЕ, ЧЕМ** **+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Codename: Panzers Phase One

«Пустынные крысы против корпуса «Африка»

**ОГРОМНЫЙ ШАГ ВПЕРЕД. ХОЧЕТСЯ ВЕРИТЬ – НЕ ПОСЛЕДНИЙ.**



### К ЮБИЛЕЮ



#### ЖИВАЯ ИСТОРИЯ

В очередной раз подчеркивая историческую достоверность и символичность своего детища, авторы включили в него целую видеотеку. Военные кинохроники сопровождаются рассказами ветеранов, позволяющими понять, насколько детально реконструирована высадка в Нормандии. Тем большее недоумение вызывают ляпы, вроде откуда-то взявшейся во Франции в 1944 г. пушки «Dora». Также в игре есть энциклопедия по всем имеющимся в ней юнитам.



ботало. Первая глава так и происходит. Нужно что-то захватить? Собираем бойцов в толпу, идем и захватываем. Но можно немного и поразвлечься, отстреливая целые полки уже привычными снайперами-суперменами.

Правда, дальше ситуация меняется в лучшую сторону. У игры есть замечательная особенность. Каждая новая миссия гораздо больше, красивее и интереснее предыдущей. Обусловлено это, прежде всего, появлением разнообразной техники, которая, надо признать, разработчикам удалась. Любой образец имеет уникальные показатели скорости, мощности и дальности стрельбы. Последняя, кстати, на порядок выше, чем в привычных стратегиях. В результате танковые бои выглядят потрясающе реалистично. Можно даже целиться в гусеницу или орудие, дабы ювелирно выводить технику из строя. Тем более что ее захват – ключ к прохождению доброй половины миссий. Картину портят лишь бесконечные снаряды и ремонтные машины, способные буквально за пару секунд починить любой юнит прямо в бою. Яркие полотноща на технике тоже никуда не делись. Все это, мягко говоря, не очень вяжется с лозунгами разработчиков о достоверности и ущерб игральности.

Отдельно отмечу дизайн миссий. Задания, как обычно, сводятся к захвату позиций, уничтожению артиллерии и глухой обороне. Но вот тактику их выполнения авторам удалось приблизить к реальности. Уничтожение вражеской базы здесь предполагает не атаку в лоб, а последовательное окружение и отрезание путей к отступлению. И только потом – грамотный штурм с разведкой и артподготовкой. Благодаря этому большинство миссий в игре уникальны и по своему интересны. Кроме того, почти все они интерактивны. Исход каждой из них повлияет на расстановку сил в дальнейшем. И если в начале главы вы не уничтожите железнодорожный состав с пушкой-гигантом «Dora» (которой, согласно архивам истории, здесь просто не могло быть), она доставит вам немало хлопот в будущем.

#### ДОСТОЙНО ВНИМАНИЯ

D-Day – это прекрасная идея, реализованная наспех. И наличие всего лишь 12 миссий – лучшее тому подтверждение. Масса принципиальных для стратегии новшеств соседствует здесь с досадными недоработками. Игра чуть-чуть не дотянула до блестящей тактики, но бесспорно заслуживает внимания. Хотя бы как неплохой интерактивный учебник истории. ■



Огнемётные танки – медленное, но фантастически мощное оружие. Поджечь можно что угодно, начиная кронами деревьев и заканчивая зданиями.

# Мы научим тебя ЭКОНОМИТЬ!

**Купи любую из этих приставок + 3 игры к ней и получи скидку \$20!**



PS2 + 3 игры = -\$20  
 GameCube + 3 игры = -\$20  
 GBA SP + 3 игры = -\$20

**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)

СТРАНА ИГР **ДА!** Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEPOST

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



■ ПЛАТФОРМА: GameBoy Advance ■ ЖАНР: adventure  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: NewKidCo ■ РАЗРАБОТЧИК: Global Star Software  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.newkidco.com>

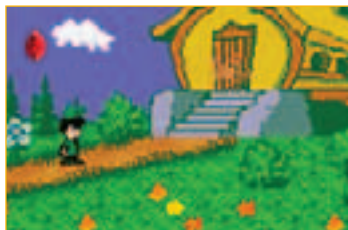
# DRAGON TALES: DRAGON ADVENTURES

## РЕБЯТАМ О ДРАКОШАХ

СВЯТОСЛАВ ТОРИК  
 torick@gameland.ru

**И**гры, подобные Dragon Tales: Dragon Adventures, делали еще на заре моей молодости. Но они никогда не пользовались популярностью. Издатели искренне удивлялись: ну как же так, ведь мы выпустили хорошую игру, вложили кучу денег, а продукт не бестит! Ведь хорошая игра!

Рецензенты отчаянно плевались: если она хорошая, сами в нее и играйте. А у нас от нее голова болит как от ультразвука. Не калечьте наших детей и нас самих. «В чем же дело?» – спросит пылливый читатель у автора этих строк. Что же такого ужасного в этой, несомненно, красивой игре? В том-то и дело, что красивой! Достаточно посмотреть на картинки, скриншоты из DT:DA, чтобы незамедлительно отдать продавцу деньги, небрежно отбросив другую коробку с наверняка хорошей игрой. Не сходя с места, можно воткнуть картридж, посмотреть заста-



▶ Пойти. Найти. Отнести. Повторить порядка 20 раз.



▶ Дети, это дракончик. Он умеет летать. Но невысоко.

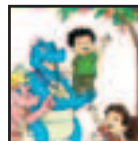
вочку и, радуясь удачной покупке, пойти по своим делам. Но главная засада ждет игрока в тот момент, когда до него доходит истинный смысл игры. Это примитив. Вы знаете, что такое синдром Дауна? Это неизлечимая болезнь. Дети рождаются с заложенными генами на умственную отсталость, у них заторможенная реакция, их практически невозможно научить самостоятельности. В принципе, разработчики нашли свою золотую жилу. Именно эти люди, вызывающие жалость у большинства окружающих, являются их целевой аудиторией. По красивому лесу бегает пузатый

дракон и собирает всякую всячину. Управление – четыре стрелки и кнопка «А». Смысл этого действия обычному человеку неведом. А вот людям с плохой реакцией и особым восприятием мира эти нехитрые действия очень даже интересны. Впрочем, если вашему ребенку годика четыре, и он уже может держать в руках GBA и понимать целые фразы на английском, тогда ему, возможно, понравится DT:DA. Только не обижайтесь, если через полчаса он отложит игрушку в сторону и заявит, что ему скучно. Уж лучше подождать пару лет и сразу дать ему что-то нормальное. ■

### ВЕРДИКТ



### ПОДСТАВА



4.0

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

Я думал, что для ребенка на свете нет ничего хуже, чем отобранная конфетка или не купленное мороженое. Оказывается, даже час игры в DT:DA с лихвой перебивает эти напасти.



■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: action/platform  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Backbone Entertainment  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.activision.com>

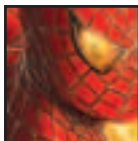
# SPIDER-MAN 2

## ЧЕЛОВЕК В ПОЛОСАТОМ КОСТЮМЕ

### ВЕРДИКТ



### ПАУК СНОВА С НАМИ!



6.0

НАША ОЦЕНКА

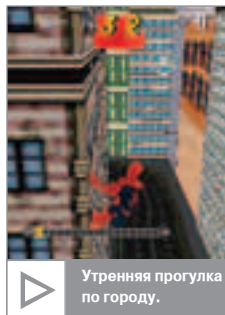
### МЫСЛИ ВСЛУХ

Хороший платформер и симулятор полетов по городу на паутине, хоть и не лишенный недостатков, но достаточно интересный и качественный. С учетом ограниченности библиотеки N-Gage – неплохой выбор.

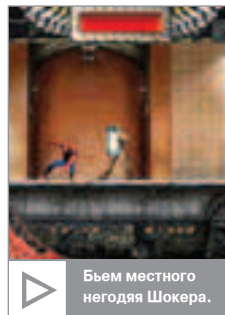
ИЛЬЯ «KINGY» КОРОЛЬКОВ  
 madkingy@mail.ru

**П**осле появления очередной инкарнации человека-паука на большом экране, на всех актуальных сегодня игровых платформах вышла игра «по мотивам» Spider-Man 2. Карманная версия паука для смартфона от Nokia не похожа на остальные, посему расскажем о ней отдельно.

Как обычно, Питер Паркер, ставший жертвой укуса паучка и получивший после этого сверхъестественные способности, летает на паутине по родному городу, отлавливая различного рода бандитов. На N-Gage на протяжении 5 уровней полигонный Паук летает по трехмерному городу (!), а еще 15 отведены на приключения его спрайтового образа, как на GBA. Сюжет игры пересекается с фильмом, но не повторяет его. В отличие от киноверсии, здесь Человек-паук ловит не только доктора Октавиуса, но и других негодя-



▶ Утренняя прогулка по городу.



▶ Бьем местного негодяя Шокера.



▶ Страшные трехмерные домишки.

ев, таких как Ящер. У вас есть множество различных приемов, которые можно отрабатывать на врагах, однако странно, что почти все они сводятся к размахиванию кулаками. Это не есть стиль Человека-паука. Встречаются и специальные бонусы (с собой можно переносить только один!), такие как мощный выстрел, либо временная неуязвимость, но они быстро расходуются. Управление довольно удобно, особенно если учесть, что это N-Gage, однако встречаются и странные баги, особенно в 3D. Собирая

различные бонусы, можно открывать секретные картинки или читы – это плюс. Игра не очень проста: чтобы убить некоторых боссов, необходимо приложить немалые усилия. Также есть возможность отправить свой рекорд по очкам с помощью функции «N-Gage Arena» по GPRS. Но, как и на других платформах, напроочь отсутствует мультиплеер. В целом версия Spider-man 2 для N-Gage не так плоха, как могла быть, но ее собрат для GBA куда интереснее и приятнее в использовании, а эксперименты с 3D не всегда полезны. ■



http://www.saffire.com

ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Hip Games  
РАЗРАБОТЧИК: Saffire ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

# AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

## ВОКРУГ СВЕТА С ДЖЕКИ ЧАНОМ

СВЯТОСЛАВ ТОРИК  
torick@gameland.ru

**К**ритики и поклонники Джеки Чана в один голос утверждают, что Голливуд напрочь испортил хорошего актера и режиссера. Все его фильмы этого периода – скучны, а трюки – вторичны. Даже удачные идеи можно загубить, если использовать старый подход. То же случилось и с Around the World in 80 Days, своеобразным римейком классического произведения Жюль Верна.

Из фильма ничего хорошего не вышло. Игра, которая была создана по его мотивам, оказалась едва ли лучше своего экранного родственника. Максимум действия, минимум размышления. Играем, естественно, за Джеки. Бегаем по плоскому, как планшетный ска-

### ВЕРДИКТ

ЛЮБИШЬ ДЖЕКИ? ЛЮБИ!



**5.5**

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

Есть поклонники Жюль Верна. Есть поклонники Джеки Чана. Восток есть Восток, Запад есть Запад, и вместе им не сойтись никогда. Если не считать не самых успешных попыток Hip Games.

нер, уровню. Деремся с противником: подножки, удары кулаками и ногами, красиво отлетающие циферки с HP. Собираем бонусы: 80 бубликов дают новую жизнь; четыре секретных иероглифа увеличивают максимальное значение HP. В некоторых миссиях надо найти заныканный предмет, но это настолько просто, аж зубы сводит.

Враги стандартны. Против одних действуют одни приемы, против других – другие. Отдельные интересности касаются боссов. Эти граждане используют такие трюки, что сразу и не поймешь, с какой стороны подходить. Кому-то не в радость подкаты, кто-то нервно реагирует на удары ногами. Только опытным путем выясняется, что и как. Но сложнее всего в конце, когда все боссы поочередно выскакивают и начинают потрошить Джеки.

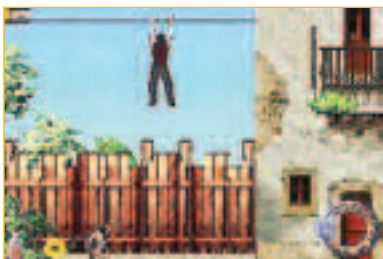
Ни графика, ни анимация особых восторгов не вызывают. Для этой платформы – средне, никакого прогресса. Редкие кадры из фильма и повсеместный спойлер (если вы не смотрели, конечно) наводят на грустные мысли о том, что субпродукты отживают свое. Сама по себе игра относительно хороша. Но я бы не стал покупать ее, скорее взял бы напрокат или поменялся с приятелем. Например, на кассету с God's Armour, Drunken Master или Police Story. ■



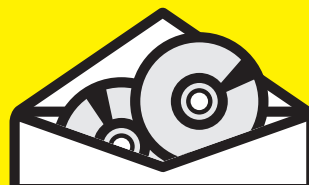
Заветные бублики рассыпаны по всему уровню.



Концепт: найти сумочку и ухватиться за веревку.



Такие трюки для Джеки – ничто. Он способен и на большее!



# ИГРЫ

ПО КАТАЛОГАМ e-shop

## GAMEPOST С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.gamepost.ru PC Games www.e-shop.ru

### РЕАЛЬНЕЕ, ЧЕМ В МАГАЗИНЕ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ



\$42.99 (Blizzard) Warcraft III Action Figure: Shandris Feathermoon

Warcraft III Action Figure: Muradin Bronzebeard

\$42.99

\$42.99

(Blizzard) Warcraft III Action Figure: Prince Arthas

\$42.99

WarCraft III Action Figure: Ticondrius



\$85.99

\$79.99

\$69.99

\$75.99



\$79.99

\$33.99

\$36.99

\$79.99



\$79.99

\$13.99

\$39.99

\$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

СТРАНА ИГР

# ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ  
БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ  
PC ИГР

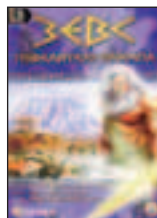
ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

## ЗЕВС: ПОВЕЛИТЕЛЬ ОЛИМПА



## ЛАРРИ VII: СЕКС ПОД ПАРУСОМ



## УДАР МОЛНИИ



### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Zeus: Master of Olympus

### ЖАНР:

management

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

«Софт Клуб»

### РАЗРАБОТЧИК:

Impressions

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P 166 МГц, 32 Мбайт RAM

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail

### ЖАНР:

adventure

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

«Софт Клуб»

### РАЗРАБОТЧИК:

Sierra

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P 75 МГц, 64 Мбайт RAM

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Thunderbolt 2

### ЖАНР:

action/simulation

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

### РАЗРАБОТЧИК:

Team6 Games

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.softclub.ru>

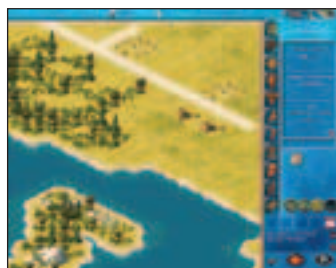
<http://www.softclub.ru>

<http://www.akella.com>

**Резюме:** Троя должна быть разрушена, но не как в кино, а совсем по-другому.

**Резюме:** Название игры гарантирует – легкой «клубнички» будет предостаточно.

**Резюме:** Трехмерное чудо, застрявшее на полпути между аркадами и симуляторами.



Оригинальная версия «Зевса» появилась на свет четыре года назад, и, хотите верить, хотите нет, игра за прошедшее время почти не состарилась. «Повелитель Олимпа» по-прежнему являет собой чудную градостроительную экономическую стратегию о Древней Греции и прилежащих странах, только теперь не на таинственном английском, а на понятном русском языке. «Софт Клуб», известный качественными локализациями, держит марку: с текстами справились, шрифты божественны, только актеры теряются в строчках непростых эллиад и одиссей. На игровой процесс это, правда, никак не влияет, ибо стихи звучат только в брифингах. ■

Ларри Лаффер – едва ли не самый популярный персонаж из всех созданных в Sierra квестов старой закалки. Игры с его участием выходили с завидной регулярностью, и сейчас «Софт Клуб» издает последнюю на сегодняшний день, седьмую часть, переработанную и подправленную для совместимости с современными компьютерами (кстати, осенью выйдет и продолжение Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude). Несмотря на приличный возраст, Ларри ничуть не потерял привлекательности, а яркая озвучка (особенно зажигают, извините, Либиди и Кончиты) и литературный перевод положительно влияют на мозг игрока, не давая оторваться от монитора до самой финальной сцены. ■

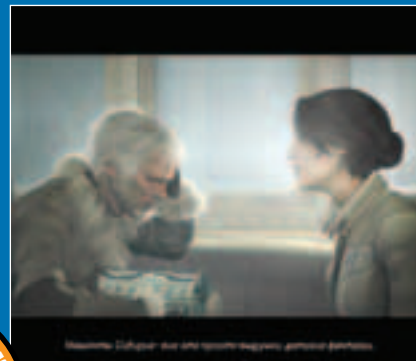
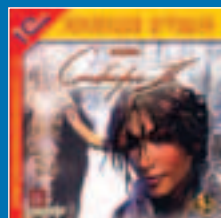
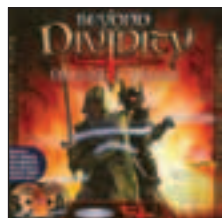
Как анонсировано на обложке диска, «добро должно побеждать зло, поставить его на колени и жестоко убить». Этими «жестоким убийствами» вы и будете заниматься на протяжении двух десятков воздушных миссий «Удара молнии». С борта одного из трех доступных самолетов нужно расстреливать и бомбить разнообразные по внешнему виду, но одинаково живучие цели. В общем, перед нами средней руки аркадный экшн. Русская редакция? Что русская редакция? Тексты есть, разумные и читабельные, а озвучки как не было в оригинале, так и нет. В общем, получается, что придраться почти не к чему. Ну разве что, к самому геймплею... ■



## ОКОВЫ СУДЬБЫ

## РОБОКОП

## СИБИРЬ 2



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Beyond Divinity

**ЖАНР:**

RPG

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

«Бука»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Larian Studios

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

[http://buka.ru/game/Game\\_2888.htm](http://buka.ru/game/Game_2888.htm)

**Резюме:** Многоликая ролевая игра с небанальным сюжетом и черным юмором.

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Robocop

**ЖАНР:**

action

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

«1С»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Titus Interactive

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.games.1c.ru/robocop>

**Резюме:** Алярма! Консервная банка на улицах Нео-Детройта! Робокон вернулся.

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Syberia 2

**ЖАНР:**

adventure

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

«1С»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Microïds

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

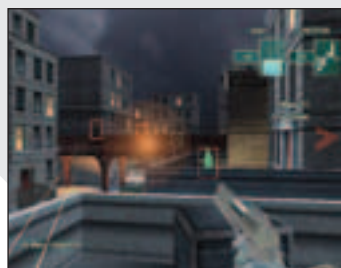
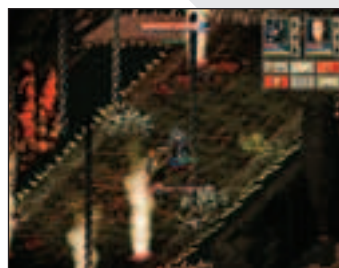
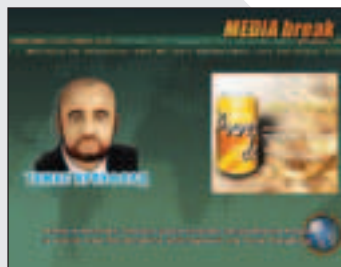
1

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

[http://www.games.1c.ru/syberia\\_2](http://www.games.1c.ru/syberia_2)

**Резюме:** Удачный сиквел полюбившегося многим умного и красивого квеста.



У стали от Diablo 2? «Князь тьмы» пройден и уже не вызывает блеска в глазах? Доктор «Бука» пропишет Beyond Divinity – ролевую игру на жанровом стыке двух упомянутых проектов, тяготеющую к классическим RPG. Попробуйте-ка сплясать сразу и за обычного дохленького героя, и за служителя ада – ужасного рыцаря смерти. Игра, как любая уважающая себя RPG, переполнена диалогами и статистическими данными, которые в отечественной редакции будут понятны каждому геймеру, настолько просто, красиво и технично сделана локализация. Даже актеры озвучки держат марку и работают, не халтуря, на высоком уровне. Релиз бесспорно удался. Ура! ■

Помните то время, когда начиналось увлечение видеосалонами? Люди, сидя в прокуренных подвалах, глядя в экраны телевизоров, на которых крутились копии зачастую сомнительного качества фильмов – и видели другой мир. Теперь индустрия развлечений пробралась в каждый дом, подтягиваются и седенские ветераны. Хотите сыграть в шутер от лица офицера Мерфи? Сколько угодно, только не стреляйте во всех подряд, а действуйте по инструкции – арестовывайте, обезвреживайте и «сначала думайте, потом стреляйте». Русская редакция хороша... в меру. Мы так и не смогли понять, почему «робокон» озвучивает человек с железным ведром на голове. ■



Много лет назад, когда деревья были большими, а жесткие диски – маленькими, из-под пера многих команд выходил один за другим настоящие шедевры. Сейчас таких проектов меньше, но нет-нет, да и блеснет в потоке релизов игра-приключение, игра-история, переживание и сказка. Именно такой и предстала перед нами первая «Сибирь». Кейт Уолкер, молодая интеллигентная сотрудница нью-йоркской юридической конторы, должна была по долгу службы разыскать владельца таинственной фабрики, который на протяжении всей игры ускользал от нее. Позже девушка нашла-таки мрачного механика и отправилась с ним в «Сиберию», да-

бы встретить там мамонтов и все, что раньше казалось невозможным. Что до геймплея, то он почти не изменился, оставаясь эталоном, с которым будут сравнивать другие квесты, но картинка стала намного качественнее, чем в прошлом выпуске. Бенуа Сокаль, современный классик, опять преподнес нам свое произведение не как хорошо сделанную игру, но как глубокий философский опыт. И тем сильнее бросаются в глаза недочеты отечественной версии: тексты переведены слабовато, стиль прихрамывает, актеры озвучки не справляются с диалогами. Безоговорочно можно похвалить только субтитры, всегда четкие и ясные. ■

## КОМПАНИЯ «МАКСУС» ПРЕДСТАВИЛА НОВЫЙ ПРОЕКТ - «СВЯЗНОЙ 3»

Быть на острие прогресса – задача непростая, но необходимая для успешного бизнеса. Это хорошо понимают в компании «Максус», запустившей новый, не имеющий аналогов в России сетевой розничный проект «Связной 3» – галерею цифровых технологий. Первый круглосуточный флагманский магазин

новой сети открылся 21 июля на Тверской, 17. Посетителей центра «Связной 3» несомненно впечатлит богатый ассортимент: новейшие модели мобильных телефонов, цифровая персональная аудиотехника (диктофоны, CD-плееры, MP3-плееры), цифровые фотокамеры и фотоаксессуары, GPS-приемники, КПК. Также

предложен ряд абсолютно новых услуг – высококачественная цифровая печать с любых цифровых носителей, в том числе и с мобильных телефонов, а также загрузка развлекательного контента для мобильных телефонов (игры, мелодии, логотипы, заставки). Впервые в России в практике сетей сотовой розницы воплощен проект с открытым доступом потребителей к витринам с размещенным на них товаром. Немаловажно, что при всех нововведениях, улучшенном уровне обслуживания и дополнительных клиентских сервисах, сохранится демократичный уровень цен. Действие дисконтных карт сети центров мобильной связи «Связной» распространяется и на формат «Связной 3». Открытие центра «Связной 3» в Москве – первый шаг на пути создания единой сети в крупных городах Российской Федерации. «Мы планируем открыть галереи цифровых технологий «Связной 3» во всех городах-миллионниках. До конца 2004 года будут открыты центры в Санкт-Петербурге и Нижнем Новгороде. В течение последующих двух лет мы планируем открыть около 20 подобных центров по всей России», – заявил Максим Ногтков, президент компании «Максус», на пресс-конференции, посвященной презентации нового проекта. ■



## НОВЫЙ ВИРУС МОЖЕТ РАЗОРИТЬ ВЛАДЕЛЬЦЕВ СМАРТФОНОВ

У владельцев «умных трубок» недавно появился повод для беспокойства: новый вирус заражает их телефоны и рассылает текстовые сообщения на номера платных сервисов. Причем «троянец», названный Qdial26, прячется в нелегальной версии игры Mosquitos. Разработанная компанией Ojot игра представляет собой веселую «стрелялку», практически аналогичную известнейшему «Мурхухну», только отстреливать тут надо не куриц, а, как следует из названия, комаров. Как обычно, количество желающих заполучить «Комари-

ков» «на халяву» весьма велико. Однако продлится их счастье недолго. По информации представителя Symbian, встроенный в Mosquitos «троянец» начинает массовую рассылку SMS на платный номер, зарегистрированный в Великобритании. Стоимость каждого послания составляет 1.5 фунта стерлингов (примерно \$2.8). Владелец узнает об этом, лишь получив новый счет от оператора. Как оказалось, директивы для отсылки сообщений на платный номер были прописаны в игре самими разработчиками с целью защиты приложения

от нелегального копирования. Данная функция задействовалась, если пользователь приобретал дешевую версию Mosquitos в другом регионе. В этом случае при запуске игра пыталась получить код для активации, связываясь с одним из платных сервисов. Впоследствии из-за многочисленных жалоб пользователей эта «защита» была отключена, однако в пиратских копиях игры она, естественно, осталась. Платформе Symbian еще предстоит столкнуться с нашествием вирусов хотя бы в силу своей распространен-

ности – эта ОС на сегодняшний день доминирует на мировом рынке смартфонов. И если антивирусные программы для КПК уже существуют, то с мобильными телефонами дело обстоит не так хорошо. По словам экспертов в области инфобезопасности, наиболее вероятными жертвами «троянцев» являются молодые люди, стремящиеся быть в курсе всех последних технологических новинок и постоянно ищущие «халявный» софт для своих трубок в Сети. Угрозу заражения они просто не воспринимают всерьез. ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i

73702010096

Nokia 7650 73702290096

Nokia N-Gage 73702310096

Nokia 6220 73702190096

Nokia 6600 73702220096

Nokia 3650 73702150096

Nokia 3510i, 3530, 3595, 8910i 73702050096

SonyEricsson Z600 73705060096

Motorola T720 73701040096

Samsung E700 73706090096

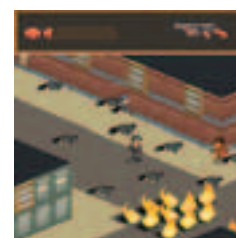
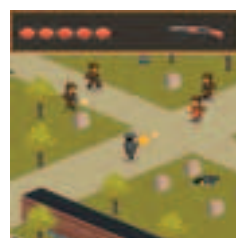
## ➤ MAFIA WARS

■ Разработчик: Sumea ■ Жанр: action

Не часто встретишь хорошую Java-игру про гангстеров, да еще чтобы в изометрии, да с элементами стратегии, квеста, шутера и RPG одновременно. Джо только что прибыл из Европы в надежде поймать за хвост Американскую Мечту. Однако чистить башмаки проходим на улице показалось ему малоинтересным занятием. И он становится гангстером. Глава «семьи» Дон Карло дает пару простых поручений, а после их успешного выполнения проникается к Джо доверием и просит замочить о серьезных услугах. В основном – «всех замочить». Только вот этих «всех» с каж-

дым разом все больше, оружие у них мощнее, а вокруг еще и копы крутятся. Как увидят у вас в руках пушку – сразу открывают огонь на поражение. Отличная графика и атмосфера, но главное – семь действительно больших уровней, с множеством зданий, в которые можно заходить. Также предусмотрено несколько вариантов проникновения в точку назначения, и не всегда лучший выбор – ломиться в парадный вход. А если помимо выполнения основной цели миссии еще и уничтожить всех враждебных гангстеров и их автомобили, то Дон Карло повысит вас в звании. Под конец предстоит самому сыграть Доном и воз-

главить «семью». Стоит упомянуть о существовании дополнительного режима Last Man Standing, где надо просто расстрелять всех прущих со всех сторон врагов. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	74702010096
Nokia 7650	74702290096
Nokia N-Gage	74702310096
Nokia 3600	74702140096
Nokia 6220	74702190096
Nokia 6600	74702220096
Nokia 3650	74702150096
SonyEricsson T610	74705030096
Motorola T720	74701040096
Samsung E700	74706090096
Nokia 3510i, 3530, 3595, 8910i	74702050096

## ➤ ALIENS UNLEASHED

■ Разработчик: Sorrent ■ Жанр: shooter

Снова у нас в гостях игра, которая не только разработана по мотивам фильма – на этот раз «Чужие», лицензия кинокомпании Twentieth Century Fox, – но и стоит четыре доллара, а не два, как обычно. Посему главный вопрос – оправдано ли? Лично я – сомневаюсь. Aliens Unleashed можно назвать шутером от первого лица. Но как бы пошаговым. Никакой беготни по уровням не предусмотрено. Есть «комната», в ней – игрок и противник располагаются друг напротив друга. Игрок стоит на месте, а вот монстр может либо находиться чуть поодаль, либо всю лупить вас по морпеховской физиономии. Во время этого занимательного процесса надо отслеживать появляющиеся над противником цифры «1», «2», «3» и тут же нажимать на соответствующую клавишу. Успели среагировать – противник получает ответный удар. Причем у монстра есть возможность «блокировать» атаку, но справедливости ради отметим, что и у нас такая способность имеется, вот только применяется она случайным образом. В случае очевидно надвигающегося проигрыша можно убежать, нажав «назад». Вот и вся нехитрая «боевая система».

Начинается игра относительно спокойно. Мы вроде как проходим обучение, тренируемся «на кошках», отстреливая искусственных Чужих. Как вдруг – бабах! – на нас напали настоящие Чужие. Разница в том, что они бьют сильнее, а главное – у них ведь вместо крови кис-

лота, и если попасть в такого гада, когда тот стоит перед вами, то от брызг и вы теряете немного жизни. В процессе прохождения выяснилось, что тактически выгоднее в упор не стрелять, а надеяться на броню и удачное выпадение тех самых случайных чисел блока. Кстати о броню. Само собой, по ходу дела вы будете находить все более мощные «латы» (8 видов) и оружие (9 видов), которые складываются в рюкзаке. И то, и другое увеличивает количество «очков жизни» (коих максимум 75), например, баука дает +10 HP! Однако от выбора пушки на следующий бой может зависеть его исход. Чаще всего имеет смысл брать самую мощную, но не всегда. Не стану описывать всех тонкостей, ибо в этом и кроется почти весь интерес игры.

По большому счету, сказать, что графика Aliens Unleashed впечатляет, нельзя. Однообразная цветовая гамма, низкая детализация, практически полное отсутствие анимации и, соответственно, какого-либо движения на экране. Да, монстров 15 разных видов, и они напоминают Чужих. Но – не то, нет атмосферности. Также говорят, что на некоторых моделях телефонов, поддерживающих звук, можно услышать грохот винтовки, взрывы ракет и крики умирающих монстров. Представьте себе, я вот на N-Gage QD ничегошеньки не услышал. Непорядок! Но фанатам сеттинга все равно рекомендуем. Остальным – если интересно посмотреть, как развиваются игры на мобильных. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

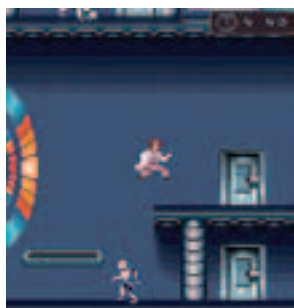
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	81502010096
Nokia 7650	81502290096
Nokia N-Gage	81502310096
Nokia 6220	81502190096
Nokia 6600	81502220096
Nokia 3650	81502150096
SonyEricsson T610	81505030096
SonyEricsson Z600	81505060096
Samsung E700	81506090096

## ➤ I, ROBOT

■ Разработчик: MobileScope ■ Жанр: platform

Когда выйдет этот номер, многие из вас уже посмотрят новый фантастический блокбастер «Я, Робот» с Виллом Смитом в главной роли. Учитывая нынешние тенденции, удивительно, что одноименная игра выпущена только для мобильных телефонов, а не для всех существующих игровых платформ. Впрочем, удивляет не только это. С первого взгляда видно, что проект был поручен толковым ребятам, и бюджет выделен, судя по всему, соответствующий. Не хватило, наверное, времени. Или вдохновения. «Я, Робот» – платформер, использующий сюжетные ходы фильма. Управляя детективом Спунером, доктором Кельвином и роботом Сонни, нам предстоит пробиваться сквозь ряды взбунтовавшихся NS-5, так и норовящих продемонстрировать парочку убойных приемов. Уровни представляют собой многоэтажные коридоры, соединенные лифтами и лестницами. И что

бы там ни значилось в целях каждой «миссии», персонажу надо всего лишь за определенное время добраться до выхода на другом конце. Подчеркну – одному персонажу. Несмотря на то что каждый из действующих лиц наделен двумя «уникальными умениями» (робот или бьет, или ставит блок; тетка прыгает и прячется в дверных проемах; афроамериканец – стреляет или «по морде»), не ждите геймплея в духе «Викингов», где для успешного прохождения необходимо было грамотно использовать навыки каждого из трех неразлучных храбрецов. В нашем случае все гораздо зауряднее. Нельзя сказать, что уровни предлагают какие-то сложные загадки и разные варианты прохождения. Да и уровней этих – всего шесть, хотя в каждом – несколько «этапов». Но главная проблема игры, вы не поверите, – ужасающий «пиксель хантинг». Проявляется это так. Как я уже говорил, между коридорами есть лестницы. И вот, чтобы по ним спуститься или подняться, надо нажать «вверх» или «вниз», находясь строго в определенном месте. На деле это катастрофически сложно. У меня иногда на один пролет уходило по две минуты и тридцать непечальных выражений. Такая же беда с аптечками. По большому счету, это безобразие можно было бы стерпеть, если бы не ограниченное время на прохождение уровня. А так – доводит до белого каления и почти перечеркивает впечатление от неплохой идеи, очень хорошей графики и анимации героев. Да и отсутствие приличной озвучки на пользу не идет. Действительно жаль – потенциал тут гораздо больший. ■

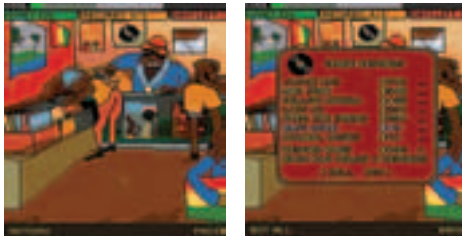


## ⇒ JAMAICAN DISCSTA

■ **Разработчик:** Telcogames ■ **Жанр:** strategy

Жамаикан Discsta – любопытная текстовая стратегия, где задача игрока – стать самым модным и самым красивым продавцом музыкальных записей в Кингстоне, что на Ямайке. Соответственно, игра и оформлена в эдаком растаманском стиле. Любителям регги должно понравиться, даже несмотря на полное отсутствие этой музыки в самой игре. Бизнес предстоит начинать с 500 баксами в кармане, одной сумкой для пластинок и практически в лохмотьях. Бродя между шестью районами города, необходимо улавливать разговоры о популярных исполнителях и, используя эту информацию, ловко спекулировать соответствующими записями. Поднявшись, стоит озаботиться покупкой клевого прикида, потому как именно внешний вид более всего влияет на репутацию героя, а «респект» в таком деле – главное. Перед пацаном в крутых шмотках открыты двери солидных магазинов, где можно приобрести пластинку, на которой отсутствует имя музыканта, пойти с ней в клуб и впарить диджею как отличную запись. Если ему сингл действительно понравится, то наше реноме еще больше подрастет. Также не надо забывать подавать милостыню шаманам. Однажды меня хотели ограбить какие-то подонки, но тут появился тот са-

мый благодарный шаман и вдвоем мы негодяям ввалили по первое число. Вообще, вот такие «случайные» события (ограбление, находка нескольких пластинок или одежды, облава на дискотеке, флирт с прекрасной туристкой на пляже и прочее) приносят в Jamaican Discsta очень правильную «жизненность». Впечатляет и набор возможностей, вплоть до шанса поучаствовать в соревновании диджеев или найме самого известного организатора вечеринок. Однако есть в игре один момент, обламывающий весь кайф, – ограничение на тридцать ходов/дней (перемещение из района в район – один ход). Успеть за это время добиться сколь-либо серьезного результата очень непросто. Довольно скудное звуковое оформление также не делает чести этой игре «про музыку». ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

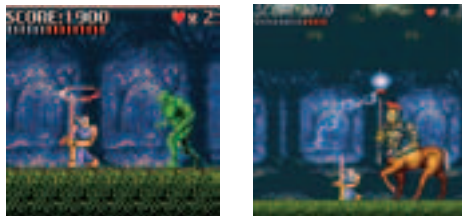
Nokia 3100, 3200, 3300,	
5100, 6100, 6200,	
6220, 6610, 6650,	
7210, 7250, 7250i	83302010096
Nokia 7650	83302290096
Nokia N-Gage	83302310096
Nokia 3600	83302140096
Nokia 6220	83302190096
Nokia 6600	83302220096
Nokia 3650	83302150096
SonyEricsson T610	83305030096
SonyEricsson Z600	83305060096
Motorola T720	83301040096

## ⇒ ACTRAISER

■ **Разработчик:** Square Enix ■ **Жанр:** action

Игроки со стажем обратят внимание и на название самой игры, и на ее разработчика. Да, мобильный Actraiser действительно основан на классической игре для SNES и являет собой прекрасный образец воссоздания шедевров старины глубокой на современных игровых, пусть и мобильных, платформах. Волшебные сражения в магической стране с не менее волшебной графикой. Художники явно выложились на всю катушку. Фантастические монстры нарисованы оригинально и с любовью. Помимо того, у каждого из них своя манера поведения и способ отнять частичку жизненной энергии героя. Особенно впечатляют боссы – почти неуязвимые, здоровенные, необычные, требующие недюжинной ловкости пальцев и индивидуального подхода. Также хочется от-

метить приятное разнообразие уровней. Конечно, весь смысл в этой игре – махать мечом, прорубаясь сквозь толпы противников, но сделано все на высшем уровне. Придраться можно разве что к озвучке – музыкальных отрывков несколько, они хороши, но все-таки приедаются, а вот прочих звуковых эффектов нет вовсе. Зато свой результат можно выложить в общую таблицу рекордов. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

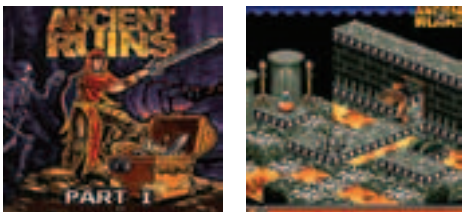
Nokia 3100, 3200, 3300,	
5100, 6100, 6200, 6220,	
6610, 6650, 7210, 7250,	
7250i	72002010096
Nokia 7650	72002290096
Nokia N-Gage	72002310096
Nokia 3600	72002140096
Nokia 6220	72002190096
Nokia 6600	72002220096
Nokia 3650	72002150096

## ⇒ ANCIENT RUINS 1

■ **Разработчик:** Handy Games ■ **Жанр:** RPG

Зло проснулось. Ужас и террор свирепствуют на некогда мирных землях шести великих королевств. И только Тайный Орден рыцарей стоит на пути Зла. Вы должны найти магический щит, а потом собрать все остальные великие артефакты, необходимые для победы над Мраком. Вы, паладин Ордена, спускаетесь в мрачные подземелья, где погребен король Моркус, бывший владелец волшебного щита. И твари Мрака встают у вас на пути... Головоломки, квесты и яростные битвы ждут отважного героя. Графика и звук напоминают лучшие ролевые игры на компьютерах эпохи 286-х процессоров, что, на самом деле, для телефона совсем неплохо. Есть обязательная для ролевой игры возможность использовать различные магические артефакты и предме-

ты, увеличивающие здоровье или боевые параметры. Играется неспешно, ненапряжно и в целом приятно. Хороший дизайн подземелий с массой разнообразных ловушек и монстров. В конце игры выдают секретный код, с помощью которого можно перенести своего героя в следующую серию – Ancient Ruins 2. Причем его можно перед этим «подкачать», пройдя первую часть заново. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100, 3200,	
3300, 5100, 6100, 6200,	
6220, 6610, 6650,	
7210, 7250, 7250i	72902010096
Nokia 7650	72902290096
Nokia N-Gage	72902310096
Nokia 6220	72902190096
Nokia 6600	72902220096
Nokia 3650	72902150096
Nokia 3510i, 3530,	
3595, 8910i	72902050096
SonyEricsson T610	72905030096
Siemens M55	72904090096
Siemens C60	72904050096
Siemens SL55	72904200096
Siemens MC60	72904110096
Samsung E700	72906090096



# МЕЛОДИИ, ИГРЫ И КАРТИНКИ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Больше мелодий,  
картинок и игр на

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



Техническая поддержка:  
[support@mlgic.ru](mailto:support@mlgic.ru)

Без рекламы  
в картинках

0.60\$  
за 1 угад.  
картинку

## ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

454538	454396	454189	454166	454545
454192	454804	454197	454413	454487
454763	454788	454787	454789	454791
454786	454794	4541088	4541191	4541184
4541185	4541186	4541188	4541189	4541247
4541248	4541249	4541250	4541251	4541252

## МЕЛОДИИ TOP 10

	code	nokia/ samsung	siemens
из к/ф "Бумер" - Мобильник	45639	45312	45312s
из к/ф "Бригада"	456159	453390	453390s
из к/ф "Смертельное Оружие"	456182	453393	453393s
из к/ф "Бандитский Петербург"	456171	453294	453294s
из к/ф "Секретные Материалы"	45677	453392	453392s
из к/ф "Миссия Невыполнима"	45617	453391	453391s
из к/ф "Звездные Войны"	456242	453451	453451s
из м/ф "South Park"	45674	453450	453450s
из к/ф "Терминатор"	456243	453443	453443s
из к/ф "Розовая пантера"	456184	453231	453231s
Ленинград - Прележи (Вуду патл)	456172	453376	453376s
Фабрика Звезд-4: Итоги Напада - Коу Хак Делл	456283	453491	453491s
Глюкоза - Невеста	456161	4539	4539s
Дискотека Авария - Х.Х.И.Р.Н.Р.	456540	453278	453278s
Михаил Гребенщиков - Танди-Обманщицы	456535	453592	453592s
Иракли - Лондон - Париж	456250	453419	453419s
Dj Groove - Службный Роман	456490	453552	453552s
Фабрика Звезд-4: Ирина Дуброва - Я К Нему	456282	453415	453415s
Уматурман - Прасковья	456458	453521	453521s
Пропанганда - Quanto To Costa	456495	453555	453555s
Bomfunk MC's - Freestyler	45697	453385	453385s
Ranjabi Mc - Jogi	456131	45317	45317s
Usher - Yeah	456381	453471	453471s
Sugababes - Stronger	456506	453564	453564s
Dr Alban - It's My Life	456104	453405	453405s
D 12 & Eminem - My Band	456363	453428	453428s
O-Zone - Dragostea Din Tei	456399	453435	453435s
ATB - 9PM Till I Come	45691	453388	453388s
2 Pac - Changes	45688	453389	453389s
Limp Bizkit - Behind Blue Eyes	456555	453612	453612s

## Java-игры

Цена: 2\$ за картинку - 1,9\$ за ИГРУ (без учета доставки)

	<b>Игра Ветер войны - игра "Тонки"</b> - увлекательная игра. Избегай столкновений с автомобилями, грузовиками и мотоциклами. Подбирай попутчиков. Не забывай заправляться. <b>Nokia:</b> 3410, 3510, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. <b>Siemens:</b> M50, C55, S55, SL55. <b>Motorola:</b> T720. <b>Sharp:</b> GX10		<b>Игра Воздушный бой - игра "Воздушный бой"</b> - игра с 4 уровнями и отличной графикой и звуком. Ты - пилот супер-вертолета. Уничтожай вражеские вертолеты, танки и самолеты. <b>Nokia:</b> 3650, 6100, 6610, 7210, 7650. <b>Motorola:</b> T720
	<b>Игра Махараджа - игра "Махараджа"</b> - Злые карлики зовуте тебя! Помоги Махарадже спасти ее. Он идет в лесу и берет, чтобы спасти девушку. Однако, злой бог советует карлика расставить ловушки для Махараджи. Но ты сможешь избежать ловушек и спасти карлика. <b>Nokia:</b> 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3300, 6200, 3650, 7650. <b>Siemens:</b> S55, M50		<b>Игра Ветер войны - игра "Ветер войны"</b> - Собери голову героя Voortoo на 50 уровнях. Избегай пожирателей головы обелиск, спасись от зомби, и смертельных потоков лавы. Благополучно преодолел равнины, джунгли, и вулканические горы, доберись до древнего храма Агтлока. <b>Nokia:</b> 3510, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. <b>Siemens:</b> M50, C55, S55, SL55
	<b>Игра Махараджа - игра "Махараджа"</b> - Ты - адский мотоциклист. Маневрируй на извилистающемся шоссе, обходи жестких соперников, игнорирующих правила дорожного движения. Нет времени на ремонт, есть только победа или поражение. Как далеко ты сможешь доехать? <b>Nokia:</b> 3650, 7650		<b>Игра Шахматы - игра "Шахматы"</b> - Классическая шахматная игра. <b>Nokia:</b> 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. <b>Siemens:</b> M50, C55, S55. <b>Motorola:</b> T720. <b>Sharp:</b> GX-10
	<b>Игра Титан - игра "Титан"</b> - Ты - космический капитан и должен очистить от пиратов пространство планеты Титан в системе звезды Альфа Центавра. <b>Nokia:</b> 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. <b>Siemens:</b> M50, C55, S55, SL55. <b>Motorola:</b> T720. <b>Sharp:</b> GX10		

1. Выберите мелодию, составьте SMS-сообщение с кодом мелодии. 2. Отправьте набранное SMS-сообщение на номера: **1004** - абоненты Би Лайн, **1243** - абоненты МТС.

3. На ваш телефон придет мелодия. Сохраните её.  
СОВМЕСТИМОСТЬ: **Nokia** 2100, 2300, 3100, 3110, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7160, 7210, 7250, 7650, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i; **Samsung** C100, N500, N600, N620, R200S, R210S, T100, V200; **Siemens** A50, A55, C45, C55, C60, CL50, M50, M55, MC62, ME45, MT50, S45, S45i, S55, SL45i, SL55, ST55, SX1.

1. Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной картинки или мелодии на номер: **1004** для абонентов Би Лайн, **1243** для абонентов МТС. 2. Через несколько минут получите SMS с адресом картинки или мелодии. Загрузите и сохраните её.

1. Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной игры на номер: **1244** для абонентов Би Лайн, МТС. 2. Получите SMS-сообщение с адресом и сохраните игру!

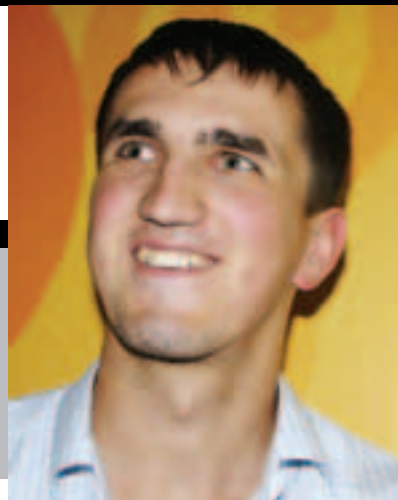
Сообщение с адресом сохраняется в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-браузера. Если у Вас телефон Samsung убедитесь, что у Вас разрешены Push-сообщения.

Абонентам Би Лайн GSM - Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Магачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.  
Абонентам МТС - Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.

# КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Спешу всех поздравить с выходом Doom 3. Мало кто догадывался, какой будет великая (уже на момент ожидания) игра от великих разработчиков. Смею заверить – перед нами настоящий шедевр. Геймеры всех поколений (от Quake до Unreal и CS) вопят от восторга и жаждут первых чемпионатов. О моих впечатлениях от знакомства с игрой читайте в разделе «Тактика» (см. стр. 128). А сегодня в выпуске: репортаж с CPL Summer 2004, новости CPL World Tour, результаты WCG Ukraine и интервью с победителем российских отборочных WCG.



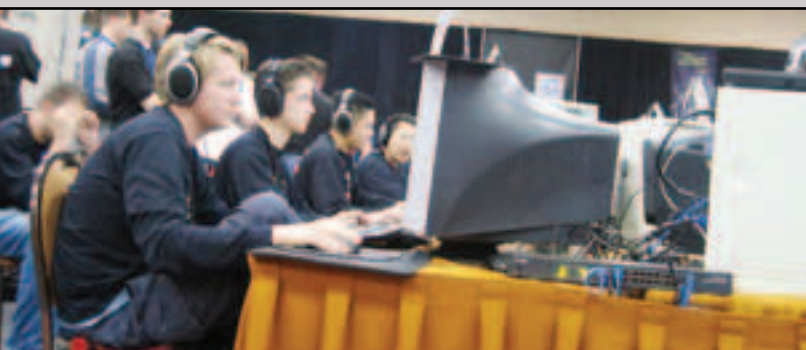
## РЕЗУЛЬТАТЫ CPL SUMMER 2004

В период с 28 июля по 1 августа в Далласе (США) состоялся чемпионат **CPL Summer 2004**. В трех номинациях было разыграно 275 тысяч долларов – сумасшедшие деньги для подростков, увлекающихся компьютерами. Неудивительно, что суммарное число геймеров, посетивших соревнования, перевалило за 4000 человек. Главным мероприятием, безусловно, являлся турнир по **Counter-Strike**, в котором приняла участие российская команда M5Team. Москвичи получили американские визы за считанные дни до начала состязания, что само по себе уже было большой удачей. Однако их участие оказалось крайне безклим. Разобравшись в первом раунде с Equilibrium (13:6 на de\_dust2), M5Team крупно проиграла американской TSG (4:14 на de\_inferno) и попала в сетку лузеров, где после разгрома перуанцев из DiN, к сожалению, уступила United 5 (3:13 на

турнире. Основное время завершилось вничью. Для выявления победителя понадобилось три добавочных отрезка, и нервы оказались крепче у европейцев (22:19 на de\_cpl\_mill). В заключительной битве снова скрестили пушки SK.Swe и Eyeballers. Прогнозируемый реванш не удался – последняя одержала уверенную победу (13:5 на de\_inferno). Ушведских фанатов в тот день был отличный повод для праздника – ведь их соотечественники увезли на родину \$51000. На турнире по **Painkiller** не было равных дуэлянту Voo из Нидерландов, прославившемуся своим мастерством в Quake III Arena Challenge Promode. В новой игре голландец чувствует себя еще лучше и, вслед за недавней победой на ESWC 2004, он занял первое место и на турнире CPL Summer 2004. Единственный, кто смог составить ему конкуренцию, – знаменитый Fataality, обыгравший Voo в финале виннеров (16:10 на карте



Eyeballers удивили всех и самих себя, выиграв 30 тысяч долларов.



Необычная поза 3D-Ksharp'a (на переднем плане).

de\_cpl\_mill). На этом чемпионат для наших бойцов закончился, и все внимание отечественных болельщиков переключилось на SK.Swe. Один из сильнейших кланов мира неудачно выступил на ESWC 2004 и был просто обязан реабилитироваться на CPL Summer. Роковым матчем для шведов стала встреча с земляками из Eyeballers в финале виннеров. Досадное поражение со счетом 9:13 – и SK.Swe оказалась в сетке проигравших. Там скандинавов уже ждала Rival (США) – бой между этими командами стал одним из самых драматичных на



В игре клан NoA: паренек в шапочке – Element, лучший CS-игрок мира.

### ИТОГИ CPL SUMMER 2004:

#### COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место Eyeballers (Швеция) – \$30000;
- 2 место SK (Швеция) – \$21000;
- 3 место Rival (США) – \$14000;
- 4 место DSKy (Финляндия) – \$9000;
- 5 место Die (США) – \$6000;
- 6 место Titans (Дания) – \$5000.

#### PAINKILLER 1X1:

- 1 место Voo (Голландия) – \$7500;

#### ■ 2 место

- Fataality (США) – \$5750;
- 3 место SK.Stelam (Германия) – \$4250;
- 4 место Stermy (Италия) – \$3000.

#### UNREAL TOURNAMENT 2004 4X4:

- 1 место SK (Германия) – \$15000;
- 2 место Xtreme (Голландия) – \$11500;
- 3 место mTw (Германия) – \$8500;
- 4 место Ocgana (Германия) – \$6000.

На диске к журналу вы найдете самые интересные демо-записи с турнира.

DM-Fallen2). Однако будущий чемпион не опустил руки и сперва в труднейшем поединке одолел Stelam'a, а затем взял реванш в битве с американцем (23:9 DM-Sacred и 12:10 на DM-Psycho). Состязания по **UT2004 4x4** прошли полностью под диктовку немцев. Лишь голландский клан Xtreme, ведомый Lauke'ом (серебряный призер WCG

2003 Grand Final), оказал достойное сопротивление ведущим командам Германии. Обыграв дважды именитую mTw и один раз Ocgana, представители нидерландской школы Unreal не справились со звездным составом Schroet Kommando (GitzZz, Frag'm, Cloud, Horny) и уступили в финале со счетом 0:2. ■

## CPL WORLD TOUR В ДЕВЯТИ СТРАНАХ

По окончании CPL Summer 2004 президент лиги Эйнджел Муньоз (Angel Munoz) объявил список стран, в которых будет проходить CPL World Tour 2005 – крупнейшей серии дуэльных чемпионатов с общим призовым фондом в 1 миллион долларов. Россия, к сожалению, остается в стороне от этого геймерского праздника, однако шансов восстановиться справедливостью своими победами. И может тогда в следующем году один из этапов очередного турнира пройти в Москве. ■

### РАСПИСАНИЕ CPL WORLD TOUR С МАРТА ПО ДЕКАБРЬ 2005:

март	Испания (Барселона);
апрель	Югославия;
май	Бразилия (Сан-Паулу);
июнь	Швеция;
июль	США (Даллас);
август	Таювань;
сентябрь	Япония (Токио);
октябрь	Великобритания;
ноябрь	Чили (Сантьяго);
декабрь	США (Даллас), суперфинал.



На этапе в Бразилии одной из номинаций станет Warcraft III: The Frozen Throne 1x1. Там же (плюс в Великобритании) пройдут соревнования по Counter-Strike 5x5. Для остальных розыгрышей (включая этапы в Бразилии и Великобритании) будет выбрана дополнительная дисциплина, название которой пока не определено. Вероятней всего ей станет **Doom 3**.

## РЕЗУЛЬТАТЫ GO4WC3 #101

Завершился очередной, 101-ый по счету, онлайн-турнир Go4WC3 по Warcraft III: The



FM.Ranger сосредоточен на подготовке к решающей атаке.

Frozen Throne 1x1. Участие приняло более 200 человек, среди которых были замечены TeG-EviscEratoR («серебро» WCG 2003 Grand Final), aT.ToD, mouz.Spell, SK.Miou и множество других известных бойцов. Россию представляла команда, ставшая нашей национальной гордостью: FM.Karma, 3wD.Biger, FM.Ranger, 64AMD.Caravaggio, es4x.Point. Неудивительно, что европейцы не смогли выстоять под таким напором. Два отечественных дуэлянта составили одну из полуфинальных пар на турнире – в матче между Caravaggio и Ranger'om последний одержал непростую победу. В финале его уже ждал DID18 из Болгарии, который, в свою очередь, одолел шведа 4K.Law'n'a. Однако брат-славянин ничего не смог противопоставить разыгравшемуся питерцу и слил со счетом 1:3. На диске к журналу ищите риплеи с Go4WC3 #101. ■

### На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.16 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, демо-записи с CPL Summer 2004, ролики и риплеи с WCG 2004 Ukraine, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru www.xakep.ru www.xyligan.ru www.gamepost.ru

## ТОВАРЫ В СТИЛЕ

15.99 у.е.



Пивная кружка со шкалой с логотипом "Хакер"

ЕСЛИ ТЫ МОЛОД, ЭНЕРГИЧЕН И ПОЗИТИВЕН, ТО ТОВАРЫ В СТИЛЕ «Х» – ЭТО ТОВАРЫ В ТВОЕМ СТИЛЕ!  
**НОСИ НЕ СНИМАЯ!**

39.99 у.е.



Толстовка "C.I.A. - Central Intelligence Agency" с логотипом "Хулиган" - темно-синяя, черная, серая

41.99 у.е.



Куртка - ветровка "FBI" с логотипом "Хакер" черная, темно-синяя

15.99 у.е.



Футболка "Kill Bill Gates" с логотипом "Хакер" желтая, черная

13.99 у.е.



Футболка "Enjoy My Cock" с логотипом "Хулиган" красная

13.99 у.е.



Кожаный шнурок для мобильного телефона "Хакер"

15.99 у.е.



Футболка «С утра выпил – весь день свободен» с логотипом «Хулиган»

7.99 у.е.



Круглый коврик для мыши "Хулиган"

16.99 у.е.



Кружка с 3-х кадровым комиксом "Хулиган" белая

\* - у.е. = убитые еноты

ЗАКАЗЫ ПО ИНТЕРнету – КРУГЛОСУТОЧНО!  
ЗАКАЗЫ ПО ТЕЛЕФОНАМ:

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

СТРАНА ИГР

**ДА!** Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ ТОВАРОВ В СТИЛЕ X

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_  
ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

# WCG 2005 – В СИНГАПУРЕ

30 июля комитет World Cyber Games анонсировал город, в котором в следующем году пройдет финальная часть соревнований. Ранее объявлялось, что WCG 2005 Grand Final состоится в Мельбурне (Австралия), однако данное решение оказалось послешным и подверглось пересмотру. В конце концов был проведен конкурс для четырех стран-участниц, изъявивших желание организовать крупнейший игровой фестиваль. Заявку подали представители Старого Света

Сингапур – крупный туристический центр. Ежегодно его посещают до 5-8 миллионов приезжих. Город расположен на небольшой низменности, протянувшейся вдоль берегов рек Сингапур и Каланг. Численность населения столицы составляет более 3 миллиона человек. Подавляющее большинство жителей – китайцы (78%) и малайцы (14%), также есть индийцы и выходцы из европейских стран. Климат в городе тропический, влажный, на протяжении всего года отмечается высокая температура воздуха. Очень жарко и душно даже в ночное время. Период дождей длится с ноября по январь, а наименьшее количество осадков выпадает в мае-июле. Государственными языками Сингапура являются, помимо малайского, английский, китайский и тамильский.



Оргкомитет WCG вернулся к истокам, сделал выбор в пользу азиатской страны.



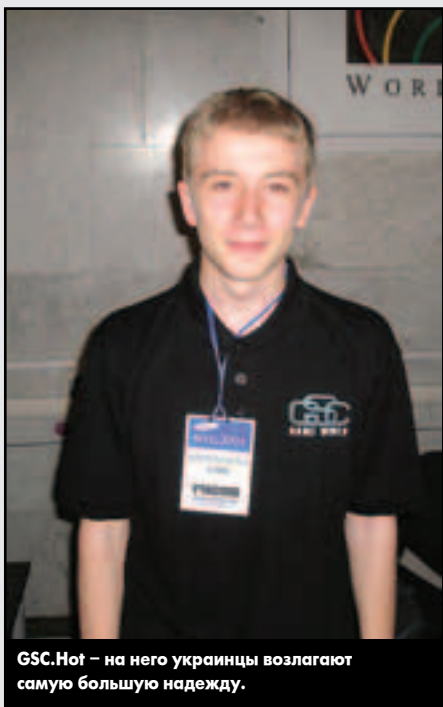
В этом здании пройдет WCG 2005 Grand Final.

и азиатского региона. В результате учета многочисленных критериев победителем стал Сингапур, являющийся центром международного бизнеса, культуры и образования, что отлично подходит духу Мировых Киберигр. Не у дел остались Милан (Италия), Ганновер (Германия) и Тайбэй (Тайвань). Свой восторг относительно выбора выразили как руководители WCG, так и министр комитета по экономическому развитию Сингапура. Площадкой для WCG 2005 Grand Final послужит Suntec Singapore International Convention & Exhibition Centre – место,

где регулярно проводятся крупные международные конференции. На мероприятии ожидается уже 800 геймеров со всей планеты. Кстати, на сайте <http://www.worldcybergames.com> запущено голосование, по итогам которого определяются дисциплины для 2005 года. Отмечать можно две дисциплины в пяти жанрах: fighting, racing, sports, FPS и RTS, а также игровую платформу. В классе 3D-шутеров, что уже стало традицией, отсутствует Quake III Arena, зато гордо красуется новенькая Doom 3 (а также Far Cry). ■

## РЕЗУЛЬТАТЫ WCG UKRAINE 2004

В последние выходные июля в «Украинском доме», что в Киеве, состоялись национальные отборочные WCG Ukraine 2004. В результате двухдневных баталий определились 10 игроков, которые в октябре отправятся в Сан-Франциско (США) защищать честь своей страны. Настоящий профессионализм продемонстрировал одессит Chip, ставший победителем в номинации **Unreal Tournament 2004 1x1**, – киберс-



GSC.Hot – на него украинцы возлагают самую большую надежду.

### ИТОГИ WCG UKRAINE 2004:

#### COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место  
GSC.GameWorld – путевка в США;
- 2 место  
HR;
- 3 место  
Maverick-c4.

#### UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1:

- 1 место  
GSC.Chip – путевка в США;
- 2 место  
zd.Mistik – путевка в США;
- 3 место  
Allgames.Xan.

#### WARCRAFT III 1X1:

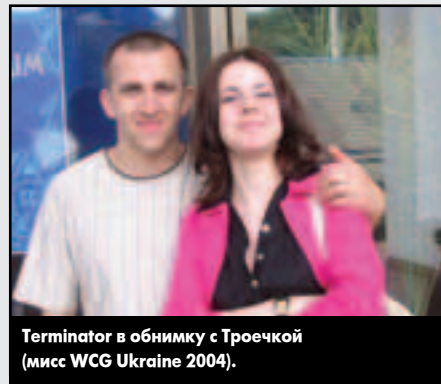
- 1 место  
GSC.Hot – путевка в США;
- 2 место  
Fudes.Fodder – путевка в США;
- 3 место  
C14.Maloy.

#### STARCRAFT 1X1:

- 1 место  
wWeb.Yan – путевка в США;
- 2 место  
RIF.Enemy;
- 3 место  
White.Ra.

Победители получили ноутбуки Samsung V30-Q0B, серебряные призы – мониторы Samsung Syncmaster 710N TFT, а игроки, занявшие третье место, – мобильные телефоны Samsung SGH-X450.

портсмен поедет на Grand Final четвертый раз подряд. Поистине уникальный результат. В целом квалификация прошла без сюрпризов. Команда GSC.GameWorld сполна отыгралась за безликое поражение на городских отборочных прошлого года. В этот раз представители известной компании-разработчика не упустили шанс, одолев всех противников на своем пути. Кстати, GSC пожертвовала участием в CPL Summer 2004, чего не скажешь о Virtus.Pro, отсутствовавшей на WCG Russian Preliminary. В остальных дисциплинах также обошлись без эксцессов. Hot и Yan заслуженно победили в своих номинациях, и лишь прошлогодний чемпион C14.Maloy не оправдал ожиданий и оказался только на третьей ступени в соревнованиях по **Warcraft III: The Frozen Throne**. ■



Terminator в обнимку с Тройкой (мисс WCG Ukraine 2004).



## ЗВЕЗДЫ WCG 2004 RP: CARAVAGGIO, ЗОЛОТОЙ ПРИЗЕР WARCRAFT III

**«Страна Игр»:** Привет. Как тебя зовут, сколько лет, чем занимаешься?

**64AMD.Caravaggio:** Лялин Игорь Владимирович, 19 лет, студент МИФИ, правда, сейчас нахожусь в академическом отпуске. Конечно, стараюсь уделять учебе больше времени, но перед WCG 2004 RP и NPCL Grand Final как-то не получалось. Родился я в Казахстане. Родители – геологи. Когда мне было восемь лет, мы переехали в Калугу. Там я окончил школу и решил отправиться в Москву для поступления в ВУЗ. Родители подарили нам с братом квартиру в столице, после чего началось... Я купил хороший компьютер, установил выделенный канал Интернет и начал серьезно тренироваться. Хотя считаю себя игроком-полупрофессионалом.

**«СИ»:** Как ты познакомился с компьютерными играми?

**64AMD.Caravaggio:** Увлечаться начал лет пять назад, когда впервые побывал на чемпионате по Quake III Arena. Впоследствии перепробовал много игр, например: Counter-Strike, StarCraft: Broodwar и опять же Q3. Успехов добивался в последних двух, но не таких серьезных, как сейчас. Возможно, многое тогда зависело от условий тренировок. Их просто не было.

**«СИ»:** Ты начал показывать высокие результаты лишь за несколько месяцев до WCG 2004 RP. И сразу стал чемпионом России, несмотря на присутствие таких грозных бойцов, как Soul, Ranger, Armor, Karma. Ожидал, что всех обыграешь?

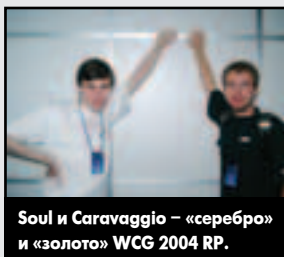


\$3700 за первое место – неплохой стимул для продолжения карьеры.

**64AMD.Caravaggio:** Да, я довольно уверенно победил на WCG 2004 RP, так как находился в хорошей форме. Длительные и усердные тренировки сделали свое дело.

**«СИ»:** Чего ждешь от WCG 2004 Grand Final? На кого из игроков российской сборной возлагаешь надежды?

**64AMD.Caravaggio:** К соревнованиям мы будем готовиться очень серьезно. Надеюсь, что мне, Soul'у и Ranger'у повезет с турнирной сеткой и нам не придется играть между собой. Если курьезов не произойдет, то один из нас должен пробиться в призовую тройку. Что касается остальных номинаций, то я не очень осведомлен об уровне игры как членов нашей сборной, так и их противников из других стран. Уверен, что если бы на чемпионате присутствовала Quake III Arena, то золотая медаль в этой дисциплине на 100 процентов досталась бы нам.



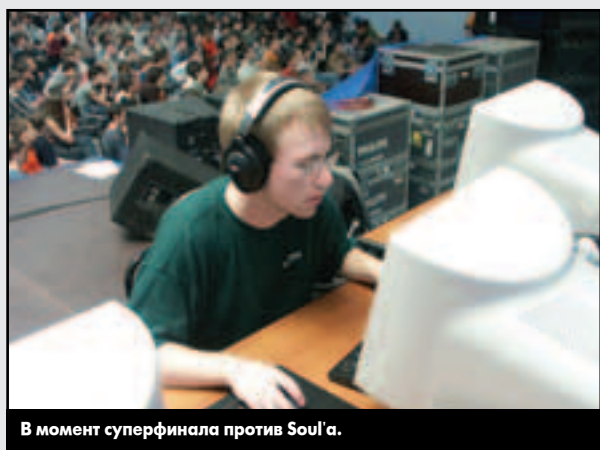
Soul и Caravaggio – «серебро» и «золото» WCG 2004 RP.

**«СИ»:** А сколько ты заработал за все время участия в соревнованиях?

**64AMD.Caravaggio:** Думаю, около 8000-10000 долларов. Не считая различных видеокарт и других железяк.

**«СИ»:** Какую стратегию ты обычно используешь?

**64AMD.Caravaggio:** Есть тактика, универсальная против всех рас. В начале дуэли возведите Алтарь королей, несколько Ферм и Казармы. Первым героем выбирайте Верховного мага (с заклинанием «Дух воды») и нанимайте 3-4 Пехотинцев. Произведите усовершенствование главного здания до Крепости, стройте Кузницу и Магическую лавку. Одновременно с этим постарайтесь прокачать (на нейтральных монстрах) предводителя вашей армии до третьего уровня. Как только завершится upgrade Ратуши, копите армию из Стрелков. Добавьте к ним двух Волшебников и Целителей, а также одного Ведьмака. Старайтесь, чтобы индикатор расходов никогда не превышал 50 единиц. Тогда у вас будет больше золота, которое необходимо тратить на разбивку дополнительной базы и покупку свитков исцеления. ■



В момент суперфинала против Soul'a.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес [polosatyu@gameland.ru](mailto:polosatyu@gameland.ru), я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с Quake Con 2004, обзор патча 1.17 для Warcraft III: The Frozen Throne, а также тактика Doom 3.



## Форсаж

Настройка, разгон и ремонт компьютера

- Зверский разгон Windows
- Тюнинг в стиле X
- SCSI vs SATA
- Экстремальный разгон DDR-памяти
- Грамотное охлаждение системы
- Разгоняем Linux
- Отжим колонок
- Реанимация жесткого диска

ПЛЮС:

- Тесты flash-карт и карт-ридеров
- Лучший софт от NoName

Уникальная информация и софт на прилагаемом CD!

# НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

## ОЧЕНЬ НЕХОРОШАЯ МУЗЫКА

Старейшая правозащитная организация Anti-Defamation League ([http://www.adl.org/extremism/bands/bands\\_country.asp](http://www.adl.org/extremism/bands/bands_country.asp)) обновила свой онлайн-новый «черный список» рок-групп, которые «пропагандируют идеи ненависти, расового, религиозного и этнического превосходства». Теперь в нем более шести сотен коллективов из 34 стран.

В лидерах – США и Великобритания, на их долю приходится соответственно около 15% и более 7% «негативных» музыкантов. В этом печальном списке фигурирует и Россия. В число 18-ти отечественных ансамблей (3% от общего числа), проповедующих нехорошие идеи, вошли как популярные, так и малоизвестные команды: «Бульдог», «Инструкция по выживанию», «Коррозия Металла», «Коловрат», «Красные Звезды», «Культурная Революция», Nocturnal Mortum, «Русское Гетто», «Тотенкопф», «Светлояр», «Темнозор», «Ультиматум» и другие.

Свой проскрипционный список Anti-Defamation League дополняет бесплатной утилитой Hate-Filter, которая при установке на компьютер не позволит добропорядочному интернетчику даже случайно попасть на «нехорошие», по мнению ADL, сайты.

## ИНТЕРНЕТ ПОМОЖЕТ И ПРИ ЯДЕРНОМ КОНФЛИКТЕ

Интернет-аукционы продолжают расширять номенклатуру выставляемых на торги това-

ров. После недавней продажи в Сети девичьей невинности за \$5000 удивить нас, казалось бы, уже невозможно. Но нет, этим летом на e-Bay (<http://www.ebay.com>) появился весьма оригинальный лот в виде... американской военной базы, где с середины 60-х годов размещались межконтинентальные баллистические ракеты Titan. Цена стратегического объекта – 4 миллиона долларов. По отечественным меркам не так уж и дорого, особенно если учесть, что покупатель получит не только территорию в 230 квадратных километров, но и сами ракетные шахты, мощнейшие бомбоубежища и ряд наземных строений, в частности, бывший командный центр. В рекламе лота особенно подчеркивается, что «гарантирован полный покой и отсутствие соседей». Саму базу предполагается использовать в качестве круглогодичного лагеря отдыха, места для пикников или склада, идеально подходящего для хранения вин или архивов.

Ну а главная изюминка в том, что владелец ракетной базы, находясь в подземных помещениях, сможет выжить, даже если над его головой взорвется ядерная бомба мощностью в 1 мегатонну.

## НОВЫЕ БОИ РУНЕТА: ЧИТЕРЫ ПРОТИВ ГРОССМЕЙСТЕРОВ

С июля по декабрь 2004 года в Рунете пройдет Личный Открытый Интернет-кубок Российской Федерации по шахматному блицу. Соревнование, проводимое порталом «Шахматная планета» (<http://www.chessplanet.ru/state.html>), состоит из пяти отборочных этапов и суперфинала, в котором сразятся восемь лучших игроков и международные гроссмейстеры с коэффициентами ЭЛО не ниже 2650.

Принять участие в турнире может любой желающий, и потому организаторы предполагают, что игроков будут многие тысячи. Вступительный взнос для граждан России – 200 рублей, а общий призовой фонд соревнования – 20 тысяч дол-



## С КОФЕ И ИНТЕРНЕТОМ У НАС ВСЕГДА СРЕДНЕ

По данным ООН, самые дорогие интернет-кафе находятся в Австрии и Швеции – не менее \$6 в час. В США один час доступа обойдется в среднем в \$5. У нас и в других странах с сопоставимым уровнем жизни (Мексике, Чили, Китае) это удовольствие дешевле – \$2.5-3. Самые низкие цены на такой доступ в Сеть в небогатой Гане (\$0.60) и скромной Турции (\$0.50). Но вот парадокс: в беднейшей Нигерии, где 26% населения тратит на жизнь менее \$1 в день, интернет-кафе являются «предметом роскоши» и час пребывания там стоит более \$5.

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...19% жителей США, пользующихся домашним Интернетом, готовы отказаться от обычных телефонов и перейти на более дешевую интернет-телефонию (так называемый VoIP – Voice over Internet Protocol).

...Власти города Лос-Анджелеса с целью воспрепятствовать «школьным прогулам и юношескому насилию» ввели «комендантский час» для подростков, посещающих компьютерные клубы. Муниципалитет разрешил лицам до 18 лет бывать в компьютерных клубах лишь с половины второго дня до десяти вечера.

...Около 12% населения США (почти 35 миллионов человек) живет ниже черты бедности. При этом одинокий несемейный человек считается бедняком, если его годовой доход не превышает \$9183. В России тоже около 30 миллионов бедняков – это примерно 20% населения, но, увы, с годовым доходом менее \$830 на человека.

...Норвежские тинейджеры от 13 до 18 лет, имеющие мобильный телефон, раньше начинают половую жизнь и занимаются сексом примерно в 6 раз чаще тех, у кого нет мобильного. Исследователи, проводившие опрос, объясняют это тем, что тинейджеры часто флиртуют посредством SMS-сообщений и занимаются так называемым «скоростным контактом» с помощью соответствующих сервисов.

...Разработан проект боевого дирижабля, вооруженного лазером и способного перевозить на расстоянии 15 тысяч километров до 1000 тонн грузов или почти 2000

## FREWARE DOWNLOAD

### XPY 0.8

<http://heanet.dl.sourceforge.net/sourceforge/xpy/xpy-0.8-bin.zip>

➤ Крохотный, но весьма полезный твикер Windows XP. Несколько щелчков мыши – и мы избавлены от автоапдейтов, запросов, подсказок и прочей ненужной активности. Результат – заметное ускорение работы как локально, так и в Сети. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 43 Кбайт

10

### «ССЫЛКИ ИНТЕРНЕТА» 20.0

<http://www.djman2003.narod.ru/links.exe>

➤ Для очень ленивых – коллекция ссылок на самые интересные, по мнению составителя, сайты. Все ресурсы разбиты на группы для удобной навигации и поиска. Программа обновляется раз в две недели. Минус один – скрытая реклама. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 637 Кбайт

8

### DOWNLOAD EXPRESS 1.6

<http://www.metaproducts.com/download/desetup.exe>

➤ Дополнение к Internet Explorer, экономящее много времени на загрузке файлов из Сети. Имеет встроенные функции самообучения, проверки скачанных файлов на вирусы и при этом не раздражает пользователя рекламными баннерами. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 400 Кбайт

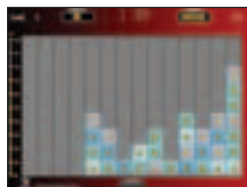
10

## МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Осень: опять учеба, работа... Умные люди предупреждают – резкая смена образа жизни вредна. Наши лечебные мини-игры позволят забыть о бурно проведенном лете и настроят на активный труд!

### CRAZY BLOCKS

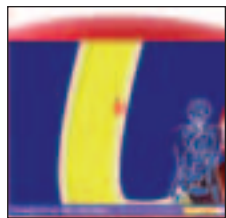
[http://mr-53101.v-mirror.spb.ru/priko1\\_as/blocks.swf](http://mr-53101.v-mirror.spb.ru/priko1_as/blocks.swf)



Неказистая с виду игрушка – настоящий убийца рабочего времени. Казалось бы, что проще – убрать с поля все блоки, кликая на группах с одинаковым валютным символом. Но сделать это, да еще и наперегонки с быстро истекающим временем, непросто. К счастью, есть бонусные игры! ■

### «НУРОФЕН СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ»

<http://www.reliefrazer.com>



Эта промо-игра явно выпадает из общего ряда убогих рекламных флэшшек. Хороший геймплей дополнен почти реальной анатомией человека и «физикой», действующей внутри артерий и вен. 4 уровня сложности и борьба с «тенями» живых геймеров заставят играть в «НСК» снова и снова. ■

### COUNTER-STRIKE 2D

<http://sch143.5ballov.ru/wbdesign/cs2d/cs2d.rar>



Текстуры из Counter-Strike, встроенные боты, выбор оружия и брони, закупка патронов. Добавьте поддержку двух игроков на одном компьютере (один за «контров», а другой за «терроров»), хороший звук, анимацию и вы поймете, что больше ничего и не надо. Особенно на работе... ■

ларов. Минимальный приз на отборочных этапах всего \$7, а вот три победителя суперфинала получают уже по \$2500, \$1500 и \$1000 за первое, второе и третье места соответственно.

Читателям «СИ» не нужно объяснять, что главная проблема любого онлайн-турнира – читерство. В данном случае это применение шахматных компьютерных программ. С сей «головной болью» организаторы планируют бороться очень жестко – на партию отведено лишь 3 минуты, а любая относительно длительная задержка с ответным ходом будет рассматриваться как свидетельство нечестной игры (обычные лаги Интернета в этом турнире компенсируются программно).

Сорвут или нет турнир читеры, покажет время. Однако опыт первого подобного соревнования, проведенного три года назад Российской шахматной федерацией, показал, что молодые шахматисты неплохо владеют

шахматными программами и не стесняются обращаться к ним в случае возникновения на доске трудных позиций. Пессимистично оценивает ситуацию и такой авторитет, как 10-й чемпион мира по шахматам Борис Спаский. В интервью ИТАР-ТАСС он заявил, «что противостоять компьютерному жульничеству будет непросто».

### САМЫЙ ОПАСНЫЙ БРАУЗЕР

Американские эксперты по сетевой безопасности обратились к пользователям Интернета с необычной просьбой: воздержаться от использования браузера Internet Explorer до тех пор, пока компания Майкрософт не проведет необходимые исследования, выпустит заплатки и таким образом обезопасит эту программу. Столь радикальный «крик души» распространила в конце июня ВВС.

Чашу терпения экспертов переполнила недавняя эпидемия

## FREWARE DOWNLOAD

### ZOOM PLAYER 4.0

<http://www.inmatrix.com/download/zp400std.exe>

Новая версия одного из самых быстрых и нетребовательных к «железу» медиа-проигрывателей. Понимает все видео- и аудиоформаты. Умеет «на лету» масштабировать изображение для устранения черных полос на экране телевизора. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 911 Кбайт

9

### ATUNER 1.9

<http://www.3dcenter.org/atuner/files/dl-2a/laTuner.exe>

Утилита для изменения жизненно важных параметров настроек видеокарт: Anti-Aliasing, анизотропной фильтрации, VSync и других. В этой версии добавлена поддержка Radeon X800, GeForce 6800 и стал доступен режим High Quality. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 482 Кбайт

8

«русского» вируса, охватившая тысячи компьютеров. Конечно, и до этого дыры в Internet Explorer'e не раз использовались преступниками для доступа к чужим компьютерам, установления над ними контроля, похищения паролей и важных данных. Но на этот раз вредоносные Java-скрипты, благодаря ляпам в майкрософтовском браузере и программно обеспечении для серверов, попали на многие популярные сайты – официальные страницы солидных банков и сетевых аукционов. А это, по-видимому, уже перебор...

### АГРЕССИВНЫХ ЖЕНЩИН В ГЛОБАЛЬНОЙ СЕТИ ОЧЕНЬ МНОГО

Согласно докладу Center for Missing & Exploited Children (NCMEC, <http://www.missingkids.com>), 20% несовершеннолетних пользователей Интернета подвергается сексуальным домогательствам – предложениям вступить в сексуальный контакт, сексуальной агрессии и тому подобное. Большинство «жертв» – это подростки в возрасте 15-17 лет, причем две трети из них – девочки. Кто же покушается на молодежь? Оказывается, около 50% нехороших предложений исходит от самих же несовершеннолетних. Еще 27% соблазнитель – лица, не достигшие 25-летнего возраста, и лишь чуть больше 20% – люди более опытные, пытающиеся соблазнить детей. Мало кого удивит тот факт, что предложения сексуального характера чаще всего исходят от лиц мужского пола. Но вот что любопытно – около 25% наиболее агрессивных «ухажеров» – женщины. Парни, берегите честь смолу!.. ■

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

солдат. Обычный военнотранспортный самолет способен принять на борт всего 20-25 тонн груза.

...По прогнозам Института Поиска Внеземных Цивилизаций (США), иные цивилизации можно будет обнаружить в нашей Галактике уже в течение ближайших 20 лет. Для этого потребуется изучить от 10 тысяч до 1 миллиона известных источников радиосигналов, часть из которых, предположительно, генерируется разумными существами.

...Хотя классический дальтонизм встречается не более чем у 10% мужчин, почти все они неправильно воспринимают цвета. Как правило, такие нарушения обусловлены геном, отвечающим за восприятие красной части спектра. На практике это проявляется так: женщина различает малиновый, бордовый и алый, а для мужчины эти цвета кажутся одинаково «красными».

...30 тысяч лет назад, в эпоху верхнего палеолита, старость в человеческой популяции наступала значительно раньше, чем теперь, – средний репродуктивный возраст составлял 15 лет, 30-летний человек уже мог иметь внуков и законно считался глубоким старцем.

Washington Profile (<http://www.washprofile.org>), «Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>), ROL (<http://www.rol.ru>)

# САМОЕ ПРАВИЛЬНОЕ ТВ

«Здравствуйте, вы смотрите ежедневные «Игровые новости». В эфире – Станислав Полозюк!» Услышать нечто подобное на обычном (кабельном, эфирном или спутниковом) ТВ вряд ли возможно. Даже в ближайшем будущем. Увы, скучная политика, клоны «Фабрики звезд» и бесчисленные сериалы не оставляют места в эфире ни классным игровым демкам, ни репортажам с мировых киберчемпионатов, ни даже игровым новостям.

Тупик? Отнюдь! Интернет, с его возросшими в последнее время скоростями, стал той средой, где без помех размножились многочисленные теле- и радиостанции. Среди них есть как клоны эфирных каналов (в Рунете это, понятное дело, ОРТ, НТВ, СТС...), так и вполне самостоятельные и, что особенно приятно, независимые сетевые телекомпании. Их перечисление можно начать, скажем, с Рамблер-ТелеСеть (<http://www.rambler-tv.ru>), где любой может сделать собственную программу, а завершить многочисленными телепроектами, посвященными играм. Вот о них-то мы как раз и собираемся поговорить...

## GAMER.TV – TV SHOWS

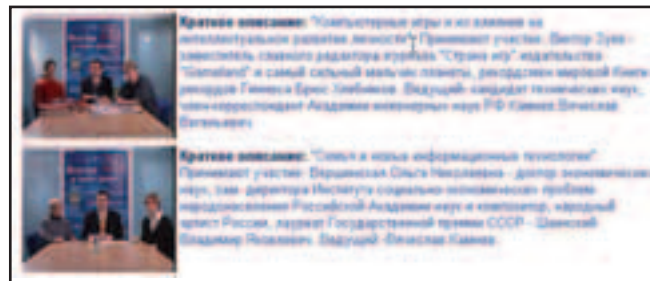
Интернет: <http://www.gamer.tv>  
Оценка: 9



Крупнейший зарубежный видео-портал, посвященный играм. Здесь можно лицезреть тонны игрового видео, разбитого по 6 разделам: Gamer.Tv (видео из игр со всего мира), Gamiacs (видео из игр для подрастающего поколения геймеров), EndZone (спортивные и приставочные игры), Evolver (посмотрите на прогресс, которого достигли игры), 10 Play (лучшие приставочные игры), Around the World in 80 Games (игры со всего мира). Конечно же, для просмотра понадобится Windows Media Player, Winamp или Real Player последних версий. Стоит отметить и скорость работы сервера: она на высоте. В безусловные «плюсы» сайта запишем отсутствие регистрации, которая порой очень сильно напрягает...

## ROSWEB

Интернет: <http://www.rosweb.ru>  
Оценка: 8



По количеству видеоматериалов Rosweb уступает конкуренту, описанному чуть выше, но вот по интересу... На сайте размещена куча материалов-репортажей с известными людьми, такими как Влад Сташевский или, например, человеком из книги рекордов Гинесса Брюсом Хлебниковым, на темы, связанные с компьютером, Интернетом и, конечно же, играми. Все это в дружелюбном для ADSL качестве 45 Кбайт/сек. Внимание! Читатели «Страны Игр» в архиве ждет приятный сюрприз: видеодискуссия «Компьютерные игры и их влияние на интеллектуальное развитие личности» с известным в наших узких кругах Виктором «Перестукиным» Зуевым. Не пропустите!

## N-TV GAMING TELEVISION UK

Интернет: <http://www.internetv.com/net-show/gamersntv.htm>  
Оценка: 8.5

Rayne II или только появившегося Doom III. Дополнительного софта (кроме WMP или RP) не понадобится, регистрации тоже. Но наслаждаться этим разнообразием «в полный рост» получится не у всех: просматривать видео можно лишь в потоке от 48 Кбайт/сек. Рядовой модемщик себе этого позволить не сможет, поэтому на N-TV ждут граждан с выделенной линией.

## G4TECHTV

Интернет: <http://www.g4techtv.com>  
Оценка: 8

По количеству видеоматериалов G4TechTV, пожалуй, лидер сегодняшнего обзора. Начнем прямо с закладки «Video»: здесь уйма трейлеров разного направления. Как вам, например, клип в номинации на лучшую RPG, реальные битвы роботов или головокругляющее видео из Dungeon Siege 2? К тому же лю-

## ЧТО БЫ ЕЩЕ ТАКОГО ПОСМОТРЕТЬ?..

«Интернет Телевидение» (<http://www.guzei.com/live/tv/>) – поиск вещателей по критериям, ключевым словам, рейтинг популярности. Отлично выполненный и хорошо структурированный сайт на русском и английском языках. Если вы ищете российских вещателей или самых популярных из иностранных, то поиск стоит начать именно здесь. Webtelek (<http://www.webtelek.com>) – не только обширный каталог ТВ и радио-ресурсов Сети, но место, откуда одним щелчком мыши можно начать просмотр телепрограмм.



Вот они, английские геймеры, прямо на твоём мониторе!

N-TV Television от остальных конкурентов отличает подбор и способ подачи материалов для трансляции. Если в предыдущих случаях мы довольствовались лишь роликами из разных проектов, то на N-TV можно наблюдать игровой процесс непосредственно – в клубах, на LAN-вечеринках и в других уютных местечках. Плюс много прикольных репортажей, статей и, конечно же, рекламы. Но не надоевших прокладок, а ожидаемого Blood

бой ролик можно посмотреть в высоком и низком качестве. Интеригует? Но и это не все: наводим курсор на закладку «Shows» и из немалого списка выбираем понравившуюся станцию (кстати, здесь и Gamer.tv есть, но только совсем другой...). Самое главное не заблудиться в этих дебрях...

## TV.ORG

Интернет: <http://www.tv.org>  
Оценка: 7

TV.org – универсальная телестанция, которая отличается от конкурентов качеством представляемого материала. Во-пер-

вых, контент сайта составляют кабельные или спутниковые каналы. Во-вторых, здесь же можно скачать фирменное ПО для их более удобного просмотра. К сожалению, передачами, посвященными играм, сайт не изобилует (хотя есть отдельные программы, сфокусированные целиком на одной игре). Но настроение вы испортите по другой причине: чтобы пользоваться TV.org, нужно выложить 35 зеленых за неограниченный доступ или 20 за год. Конечно, при этом ПО для просмотра предоставляется совершенно бесплатно, но все-таки...

### GAMERS RADIO

Модемщики – любители компьютериссов. Увы, не по своей воле, а из-за ограниченной полосы пропускания канала связи. Поэтому в большинстве случаев им приходится отказываться от сетевого телевидения в пользу интернет-радио (подробнее о радио в «СИ» № 13(166) – прим. авт.), где тоже рассказывают об играх. Конеч-

нужный канал и наслаждайтесь. Хочу отметить, что кроме множества интервью и новостей, вы сможете послушать саундтреки из популярных игр (например, из NFS: Underground).

### КАЧЕСТВО И КОЛИЧЕСТВО

Каково качество картинки и звука при получении ТВ-сигнала по обычному модему? Звук практически всегда неплохой – все-таки времена меняются и нынче скорость связи уже не опускается ниже определенного предела (по крайней мере, в Москве), а программы-проигрыватели умеют «жертвовать» изображением в пользу звукового ряда.

С картинкой же дело обстоит следующим образом. Теоретически качество сигнала, соответствующее VHS (320x240, 25 кадров/с), достигается при потоке в 1.5 Мбит/с. Современные алгоритмы компрессии заметно снижают эту величину, но для полноценного просмотр-



Кроме радио на Gamers Radio есть море статей и ссылок, посвященных играм. Плюс 3 сервера для разных версий Battlefield...

но, знакомиться с игрой «на словах» – это все равно, что «слушать про футбол» – половина впечатления теряется. Однако интервью или игровым новостям на сетевом радио самое место.

Приступить к прослушиванию геймерского радио несложно: зайдите на <http://www.gamersradio.com> и далее в раздел «Radio Station» (<http://www.live365.com/stations/gamersradio.com>). Если вы здесь впервые, то при нажатии кнопки «Play» предложат зарегистрироваться и скачать программу, удобную для прослушивания. Запустите скачанную утилиту, настраивайте на

ра без «слайд-шоу» все же понадобятся 200, а лучше 300-500 Кбит/с. Так что «скорость потока» обычного dial-up обеспечит, увы, лишь 1-3 кадра/сек. Вместе с тем у сетевого ТВ есть несколько очевидных преимуществ. Это огромный выбор станций, самостоятельное формирование «сетки вещания», полная независимость от специализированной ТВ-аппаратуры (тарелка, тюнер или антенна). Ну и возможность приема в любом месте, где есть Интернет. Это весомые стимулы для скорейшего обзаведения «толстым» каналом для регулярного просмотра геймерских телестанций. ■



# ИГРЫ

ПО КАТАЛОГАМ e-shop

**GAMEPOST** С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

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

[www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

**РЕАЛЬНЕЕ,  
ЧЕМ В МАГАЗИНЕ  
БЫСТРЕЕ,  
ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ**

**PAL \$275.99**  
**NTSC \$299.99**

<p>\$79.99* / 83.99</p> <p><b>РЕКОМЕНДУЕТ</b></p> <p>Ninja Gaiden</p>	<p>\$69.99* / 75.99</p> <p><b>РЕКОМЕНДУЕТ</b></p> <p>Project Gotham Racing 2</p>	<p>\$83.99*</p> <p><b>HOT!</b></p> <p>Sudeki</p>	<p>\$78.99*</p> <p><b>HOT!</b></p> <p>The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay</p>
<p>\$83.99* / 59.99</p> <p>The Suffering</p>	<p>\$79.99* / 69.99</p> <p><b>NEW!</b></p> <p>Tenchu: return to darkness</p>	<p>\$79.99* / 79.99</p> <p>RalliSport Challenge 2</p>	<p>\$79.99* / 75.99</p> <p>Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow</p>
<p>\$83.99* / 79.99</p> <p><b>РЕКОМЕНДУЕТ</b></p> <p>Driver 3</p>	<p>\$75.99* / 49.99</p> <p><b>РЕКОМЕНДУЕТ</b></p> <p>Brute Force</p>	<p>\$79.99* / 69.99</p> <p>Legacy of Kain: Defiance</p>	<p>\$75.99* / 69.99</p> <p>Counter-Strike</p>

\* – цена на американскую версию игры (NTSC)  
Заказы по телефону можно сделать круглосуточно!  
Заказы по интернету – круглосуточно!  
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)  
с 10.00 до 21.00 пн – пт  
[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**

СТРАНА ИГР

**ДА!** Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ X-BOX

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

# УГОЛОК НОВИЧКА

beatle87@mail.ru: Дорогая редакция, помогите, пожалуйста. С мылом какие-то нелады. Был ящик на Mail.ru – все отлично, а как только зарегистрировал второй, на Yandex'e, так что-то письма перестали отправляться: мол, адресат не найден, и ко мне новых писем тоже нет. Помогите разобраться, пришлите письмо по мылу, заодно проверю! С уважением, Жук...

тут – [ftp://ftp.opera.com/pub/opera/win/723/ru/java/ow32rur\\_u723i.exe](ftp://ftp.opera.com/pub/opera/win/723/ru/java/ow32rur_u723i.exe).

alex\_slv@mail.primorye.ru: Ежедневно по e-мэйлу приходят груды писем со всякой рекламой. На русском и английском языках. Причем нередко отправитель подписывается идиотским именем вроде Болеслав Досифеевич или Митрофан Евграфович. Про-

английский язык. Спам не только отнимает время, но и может занести на компьютер вирусы. Если в месяц приходит одно-два таких письма, проще просто удалить и забыть про них. Однако если спама много, то с ним придется бороться. Как правило, уповать на содержащееся в спам-рассылке предложение «нажмите на эту ссылку, чтобы перестать получать сообщения» бесполезно, поскольку после этого спама придет еще больше, так как спамер поймет, что почтовый ящик действует и письма читаются. Обычно приличный почтовый сервис, вроде упоминавшейся выше «Почты Яндекса», имеет средства борьбы со спамом (фильтры), которые нужно включить и научиться правильно использовать. Альтернативным методом станет применение специальных утилит (NoSPAM, SpamPal, «Спамоед» – они есть,

сеть. Я видел в магазине USB-кабель (USB-мост) для ее создания. Что лучше, сетевые карты или этот кабель (иногда приходится перекачивать гигабайты информации)? Ильдар...  
О: Ваше решение использовать специализированный USB-кабель для создания простой одно-ранговой сети «под Windows» вполне правильное. Эксперименты, проведенные «железными» сайтами (IXBT, Tom's Hardware Guide, ITC Online) свидетельствуют – скорость соединения более чем удовлетворительная, копирование файлов идет достаточно быстро, хотя и не так, как с полноценной Ethernet-сетью. Да и многопользовательские игры в «USB-сети» работают без каких-либо тормозов по протоколам TCP/IP (Интернет) и IPX (локальная сеть). От себя добавим, что USB-мост позволит свести затраты «на сеть» до \$20-30, да и компьютеры вскрывать не при-



О: Обычно проблемы такого рода возникают из-за неправильных настроек почтового клиента. Возможно, вы перешли на новый почтовый сервер, указали новые логины и пароль, а вот другие «координаты» в почтовой программе не поменяли. Для почты Yandex'a в настройках «Incoming mail/Входящие сообщения» (POP3) надо указать почтовый сервер «pop.yandex.ru», а в «Outcoming mail/Исходящие сообщения» (SMTP) – «smtp.yandex.ru», соответственно.

Direct Stafford	Can you let me in your heart?	25.07.2004 19:44
Стивенс Вадер	Системки дают в аренду!	25.07.2004 19:06
С-Мэйл Россия	Самый эффективный способ доставки e-mail расс...	25.07.2004 18:57
Белка	Белка	25.07.2004 18:13
Промбанк	Промбанк	25.07.2004 13:20
С-Мэйл Россия	105-12 - 86 Английский с преподаванием на С...	25.07.2004 10:36
С-Мэйл Россия	105-12 - 86 Английский с преподаванием на С...	25.07.2004 10:27
Интернет	Windows XP Tablet PC Edition (ознакомь д...)	25.07.2004 8:49
С-Мэйл Россия	105-12 - 86 Английский с преподаванием на С...	25.07.2004 8:30
www	КАРТИЧКИ для Интернет, КОЛОНКИ, ЗВУКИ...	25.07.2004 6:36
С-Мэйл Россия	YOU ARE A WINNER!	25.07.2004 2:48
С-Мэйл Россия	105-12 - 86 Английский с преподаванием на С...	25.07.2004 1:40
С-Мэйл Россия	86_100файл.primorye.ru	24.07.2004 23:43
С-Мэйл Россия	105-12 - 86 Английский с преподаванием на С...	24.07.2004 23:37
С-Мэйл Россия	105-12 - 86 Английский с преподаванием на С...	24.07.2004 22:53

даже недвижимости, реклама, всякие обучающие курсы и т.д. Я просто устал каждый день удалять по 10-20 писем. Вроде как ни на какую рекламу не подписывался... Подскажите, как от этого избавиться или хотя бы с чем все это может быть связано? Для примера отправляю вам скриншот всего этого безобразия. Алекс...

О: Рано или поздно любой пользователь электронной почты начинает получать спам. Это сообщения, пришедшие от неизвестных людей или организаций, а чаще – результат массовой рассылки по случайным адресам рекламы или коммерческих предложений, писем счастья и т.п. Обычно такие послания не содержат личного обращения, имеют захватывающие заголовки и в 99.99% случаев информация, рассылаемая подобным способом, не заслуживает доверия. Спам, как и Интернет, многоязычен, отсюда появляется и

например, на <http://www.file-box.ru/c/internet/spam/> или продвинутых почтовых клиентов типа The Bat! (<http://www.ritelabs.com>).

rafik@email.orgus.ru: У меня есть 2 компьютера, каждый имеет USB1.1 выход. Я хочу сделать



даться, что, конечно, уже хорошо. Однако выбирать адаптер следует внимательно – самые дешевые модели могут ограничить возможности сети лишь копированием файлов, но не играми. Подойдут старшие модели от USBGEAR, PC-Link и других известных производителей. ■

## «ПРАВИЛЬНЫЙ» СЕРФИНГ

- 1 Если набор URL'a сайта в адресной строке Internet Explorer'a завершить нажатием Shift+Enter, то он загрузится заметно быстрее, чем обычно! Оказывается, согласно «межкорпорационному соглашению», во всех браузерах, выпускаемых американскими компаниями, по умолчанию реализовано программное замедление загрузки страниц. Сделано это для того, чтобы не перегружать несовершенные пока каналы связи гигантским трафиком. Описанный же нехитрый прием обходит эту функцию.
- 2 Прокси-сервер заметно ускоряет работу в Сети, но имеет один недостаток: пользователь может получить старую версию страницы из кэша сервера, а не свежую из Интернета. Если необходимо, всегда можно запросить последнюю версию документа с web-сервера, нажав одновременно Ctrl и кнопку «Обновить» в Internet Explorer или Shift и кнопку «Обновить» в Netscape.

## КОМИКСЫ ПО МОТИВАМ DISGAEA

**М**ногие слышали о сайте Penny Arcade (<http://www.pennyarcade.com/>), где публикуются небольшие комиксы о конкретных играх и индустрии в целом. В рассказе о нем я отмечал, что очень многие шутки, увы, могут оказаться непонятными – даже если в общих чертах представляете себе, о чем идет речь. Но комиксы такого рода публикуются и на других сайтах. К примеру, на <http://zepy.imess.net/> есть специальный раздел 4 Koma (йон кома – мини-

манга, состоящая всего из четырех кадров). Пока что там лежит не так много работ, но фанатам ролевой игры Disgaea: Hour of Darkness и файтинга-серии Guilty Gear будет над чем посмеяться. Кроме того, на сайте публикуются новости об аниме и японских видеоиграх, включая даже те, что не попадают на The Magic Box (<http://www.pennyarcade.com>). Есть и немного обоев для десктопа, а также ссылки на небольшие сайты схожей тематики. ■

## НАШИ ЗАОКЕАНСКИЕ КОЛЛЕГИ

**К**огда-то сайт <http://www.gamers.com> был одним из самых удобных каталогов информации об играх, но в определенный момент захирел и уступил пальму первенства связке <http://www.tothegame.com>, <http://www.gamerankings.com> и <http://www.gamefaqs.com>.

Перестал он быть и главным игровым порталом издательства Ziff Davis Media, которое выпускает в США множество журналов нашего профиля (у каждого, понятное дело, имелось интернет-представительство) – эту ношу принял <http://www.1up.com>. Но ничто не стоит на месте – тот же <http://www.1up.com> не так давно полностью сме-

нил дизайн, став красивым, удобным и высокотехнологичным. Если вам хочется почитать рецензии на свежие игры, узнать сенсационные новости и выяснить, что же шипит в свежих номерах Electronic Gaming Monthly или Computer Gaming World (имеется в виду оригинальное американское издание), то вам прямая дорога туда. А вот желающие узнать об играх побольше, видимо, скоро вновь смогут сделать это на <http://www.gamers.com>. На момент написания этих строк, сайт уже не первый день закрыт на реконструкцию и работает лишь форум. Нам обещают игровой портал нового поколения, и мы этому охотно верим. ■

## ФАНАТЫ NINTENDO DS

**П**омимо сумасшедших фанатов Nintendo, так называемых «мариобоев», есть и вполне культурные люди. Например, те, что содержат сайты, посвященные продукции любимой компании.

Это может быть как относительно небольшой новостной проект вроде Nintendorks (<http://www.nintendorks.com/>), так и крупный ресурс в духе Nintelligent Network (<http://www.nintelligent.net/>), где не забыты ни NES, ни оригинальный GB. Сейчас все они будут очень сильно востребованы, ведь в 2004-2005 году игровые журналисты будут вынуждены одновременно писать о GameCube, Game Boy Advance, Nintendo DS, а также наследниках GC (ожидается, что система будет называться Nintendo Revolution) и GBA (формально DS таковым не является).

Nintelligent Network – вообще проект занятный. Здесь нет лишнего, нет навязчивой рекламы, зато стабильно публикуются ревью и превью в больших количествах, нормально освещаются и выставки вроде E3 2004. Особенно хорошо смотрится сайт на фоне того, как многопрофильные интернет-журналы неохотно освещают GBA. Более того – для карманной консоли есть немало интересных гайдов с картинками и картами уровней! Конечно, на <http://www.gamefaqs.com> их куда больше,



но здешние удобнее, и их приятнее использовать.

Еще одна уникальная (относительно, конечно) фишка – большая игровая энциклопедия. База данных не по играм, а по компаниям-разработчикам, героям (!) и ключевым предметам (!!). Например, вы узнаете, чем известны Acclaim и Activision, кто такие Adon, Agent Patterson, Ai-Ai, Airman, Akuma и Alex Rovias, а также, зачем нужны Mushroom в Mario Kart и Ocarina в Zelda. Конечно, она далеко не полная: представлены основные разработчики и издатели, а вот герои и предметы освещены в основном для проектов Capcom и Nintendo. Что ж, будем надеяться на то, что энциклопедию пополнят и она когда-нибудь станет крупнейшей в Сети... ■



## В НОМЕРЕ:

- + **Тестирование новейших моделей КПК, ноутбуков и сотовых телефонов**  
Техническая сторона GPS-навигации
- + **Мобильные операционные системы: прошлое, настоящее, будущее**  
Сравнительный обзор Palm OS, Cobalt и Windows 2003 SE
- + **ШАГ ЗА ШАГОМ**
  - Как изменить внешний вид КПК – темы для ZLauncher и ThemeMakerPro Plus
  - Как заархивировать данные и освободить место – Pocket RAR
  - Как запустить игру для MS-DOS на Pocket PC
  - Как сделать резервную копию памяти Palm
  - Как убить заразу – мультиплатформенный антивирус для КПК

## [PC] DOOM III

Во время игры нажмите одновременно клавиши **CTRL** + **ALT** + **F1** (тильда), чтобы вызвать консоль. В появившейся строке ввода команд можете использовать следующие читы:

- pm\_thirdperson 1** – вид от третьего лица;
- give keys** – получить все ключи;
- give all** – получить все оружие, боеприпасы и восстановить здоровье;
- give berserk** – режим Berserk;
- give weapon\_bfg** – получить BFG;
- give weapon\_chaingun** – получить Chaingun;
- give weapon\_chainsaw** – получить бензопилу;
- com\_showfps 1** – показать fps;
- freeze** – остановить игру;
- benchmark** – игровой тест;
- give pda** – получить все диски PDA;
- god** – режим бога;
- gfxinfo** – информация о графической системе;
- notarget** – неуязвимость;
- killmonsters** – уничтожить всех монстров;
- give ammo** – получить все оружие;
- give health** – восстановить здоровье;
- editor** – открыть игровой редактор;
- give weapon\_plasmagun** –

- получить Plasmagun;
- quit** – выйти из игры;
- aviDemo** – сохранить видеоролик из игры;
- give weapon\_shotgun** – получить Shotgun;
- doomhell** – перейти на последний уровень;
- g\_nightmare 1** – открыть режим Nightmare;
- noclip** – проходить сквозь стены.

### 1. Доступ ко всем уровням

Чтобы открыть любую карту



игры, введите ее название в консоли. Ниже представлен список всех карт.

- map game/alphalabs1**
- map game/alphalabs2**
- map game/alphalabs3**
- map game/alphalabs4**
- map game/caverns1**

- map game/caverns2**
- map game/comm1**
- map game/commoutside**
- map game/cpu**
- map game/cpuboss**
- map game/delta1**
- map game/delta2**
- map game/delta3**
- map game/delta4**
- map game/delta5**
- map game/enpro**
- map game/hell1**
- map game/hellhole**
- map game/mars\_city1**

- map game/mars\_city2**
- map game/mc\_underground**
- map game/monorail**
- map game/mp/d3dm1**
- map game/mp/d3dm2**
- map game/mp/d3dm3**
- map game/mp/d3dm4**
- map game/mp/d3dm5**

- map game/pdas**
- map game/recycling1**
- map game/recycling2**
- map game/sita3**

**2. Кодовые замки**  
Список кодов, необходимых для открытия ящиков на космической станции:

- #039 – 102**
- #049 – 123**
- #048 – 123**
- #047 – 123**
- #054 – 142**
- #054(2) – 246**
- #103 – 259**
- #215 – 298**
- #017 – 347**
- #079 – 364**
- #078 – 364**
- #213 – 371**
- #666 – 372**
- #001 – 396**
- #038 – 409**
- #669 – 468**
- #003 – 483**
- #023 – 531**
- #112 – 538**
- #452 – 571**
- #104 – 579**
- #013 – 586**
- #117 – 624**
- #116 (2) – 624**
- #064 – 651**
- #114 – 715**
- #009 – 752**
- #387 – 836**
- #386 – 836**
- #317 – 841**
- #116 – 972**
- #063 – 972**

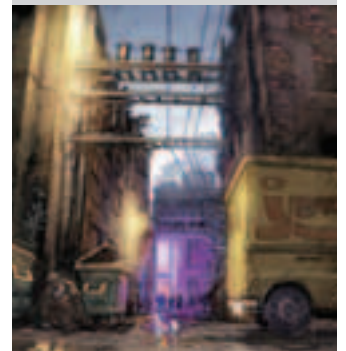
## [PC] MANHUNT

Чтобы получить доступ к нижеказанным кодам, вам необходимо получить пять звезд в режиме «Hardcore».

- UGOTARMS** – полная экипировка героя;
- EVILEYES** – невидимость;
- HELLSUIT** – маска обезьяны;
- PIGGSUIT** – маска свиньи;
- BUNYSUIT** – маска кролика;
- HEALBACK** – бессмертие;
- ALLRDEAF** – бесшумный режим;
- UNITHARD** – супер-удар.

## [PS2] CATWOMAN

На экране ввода кодов введите 1940, чтобы открыть галерею с игровым артом.



## [PC] GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

Во время игры нажмите два раза клавишу **F1** (тильда), после чего можете активировать команды в консоли:

- GODMASSIVE** – режим бога;
- FPS** – показать FPS;
- GOMASSIVE** – открыть все миссии.

## [PC] KREED: БИТВА ЗА САВИТАР

Во время игры нажмите клавишу **F1** (тильда), чтобы вызвать окно консоли, затем вводите читы:

- g\_fly 1** – включить режим полета (0 – отключить);
- gotoroom roomXX** – выбрать локацию (например, gotoroom room01);
- cl\_showinfo 1** – показать FPS (0 – отключить);
- g\_noclip 1** – возможность проходить через стены;
- game\_godmode** – включить режим бога;
- game\_godmode 0** – выключить режим бога;
- suicide** – самоликвидация;
- save** – сохранить игру;
- load** – загрузить игру.

## [GBA] DONKEY KONG COUNTRY 2

На экране ввода паролей напечатайте один из представленных читов:

- Freedom** – открыть все этапы игры;
- Onetime** – получить доступ к музыкальным трекам;
- Credits** – посмотреть финальные титры;
- Richman** – начать игру с 10 банановыми монетами;
- Helpme** – начать игру с 15 жизнями;

- Wellrich** – начать игру с 50 монетами;
- Weaking** – начать игру с 55 жизнями.



## [GBA] VAN HELSING

Ниже приведен список кодов, открывающих все этапы игры:

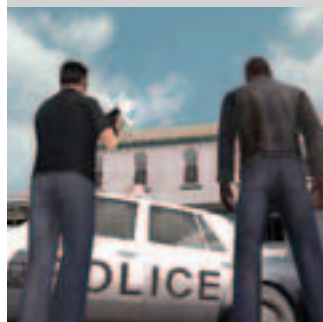
- 9C1PIWLC1** – уровень Carriage Battle;
- CG5B78\*M1** – уровень Dracula final;
- BF18KPMC1** – уровень Dracula's castle;
- 7BQ\*248C1** – уровень Dracula's children;
- DL5BF3QM1** – финальные титры;

- 8P\$7D8KC1** – уровень Escape from castle;
- 65M5HL611** – уровень On the trail of the werewolf;
- 2S5M12111** – St. Peter's Basilica level
- 3X9M12111** – уровень Traveling by train;
- 54I5DV411** – уровень Valken the werewolf;
- 4H#5DH311** – уровень Vaseria Village.

## [PS2] DRIV3R

В главном меню игры используйте следующие команды:

- R1, L2, (L), (R), R1, R2, L2** – получить все оружие;
- (L), (R), L1, L2, R1, R2, (L)** – неуязвимость unity;
- R1, R2, R1, R2, (L), (R), (L)** – бесконечное оружие;
- L1, R1, L1, L2, (L), (R), (L)** – открыть все миссии;
- L1, L1, (L), (R), L1, R1, (L)** – открыть все машины.





## [PS2] WAY OF THE SAMURAI 2

### 1. Новые модели персонажей

На экране выбора героя нажмите

**L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, O.**

### 2. Открыть все предметы в магазине

Находясь в главном меню игры, нажмите

**L1, R1, L1, R1, L2, R2, A.**

### 3. Дополнительные возможности

Чтобы восстановить здоровье персонажа, поставьте игру на паузу, зажмите одновременно **L1+R1** и нажмите

**▼, ▲, ►, ◀, ▼, ▲, O.**

Чтобы восстановить выносливость (stamina) героя, поставьте игру на паузу и зажмите одновременно кнопки **L2+R2**, после чего нажмите **►, ◀, ►, ◀, ▼, ▼, O.**

## [PC] CRUSADER KINGS

Во время игры нажмите клавишу **F2** для вызова консоли и наберите один из нижеуказанных читов:

**Gold** – 1000 единиц золота;

**Piety** – 1000 очков набожности;

**Prestige** – 1000 очков престижа;

**Difrules** – режим бога;

**Fullcontrol** – возможность контролировать все отряды на карте (активируется только после набора кода difrules).

## EASTER EGGS

### [PC] BLOOD 2: THE CHOSEN

#### 1. Убежище Skaarj

В самом начале третьего уровня (Sewers) зайдите в дверь рядом с лестницей. Между дымящихся труб вы увидите проход, ведущий к следующей двери. Заходите внутрь и следуйте вдоль стены, пока не попадете в комнату с раскиданными на полу черепами. На стене висит плакат с изображением Skaarj из первой части Unreal.

### [PC] DOOM III

#### 1. Письмо от разработчиков

На последнем уровне игры есть стена, на которой изображен логотип компании Id. Если подойти к этой стене и нажать на кирпич со знаком, в стене откроется секретная комната, в которой можно обнаружить диск для PDA с надписью Id Software. На нем записано послание от создателей Doom III.

### [PS2] GRAN TURISMO 3 A-SPEC

#### 1. Знакомые лица

Проезжая мимо Колизея, остановитесь и внимательно осмотритесь по сторонам. На одной из стен этого величественного древнего строения можно увидеть фотографию создателей игры.

### [GC] METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

#### 1. Герои Nintendo

После битвы с ниндзя и первого разговора с Hal Emmerich подойдите к столу с компьютерами. На одном из них стоят фигурки Ма-

рио и динозавра Yoshi. После того как вы обнаружите их, переключитесь в режим обзора от первого лица и наведите пистолет на Йоши. Выстрелите в него – и вы услышите забавную фразу «YOSHII!». Если вы выстрелите в Марио, из фигурки веселого водопроводчика выпадет дополнительный health bonus.

### [PC] X-FILES

#### 1. Пристрели программиста!

В миссии, где вам необходимо попасть в Rauch's house, поднимитесь по лестнице вверх и поговорите с агентом Малдером. После того как зазвонит телефон, поговорите, дождитесь заставки и выстрелите в женщину в коричневом платье. Перед смертью она произнесет забавную фразу, из которой можно узнать, что вы только что отправили на тот свет ведущего программиста игры.

### [PS ONE] SILENT HILL

#### 1. Знаки

Завершив миссию в стенах местной школы и имея в кармане ключ K. Gordon key, отправляйтесь к одноименному дому. Рядом с ним стоит здание церкви. Поторапливайтесь на улицу Bloch St. и подходите к двери гаража с северной стороны. На одном из гаражей кровью написано «REDRUM». Эта надпись позвиздана разработчиками игры из фильма «Сияние» (The Shining).

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!

# ЖУРНАЛ НЕОН



# ЧИТАЙ МУЗЫКУ!

## DOOM 3

## ОБЗОР И ТАКТИКА МУЛЬТИПЛЕЕРА

На протяжении долгого времени Интернет был переполнен слухами, опровергающими наличие многопользовательского режима в Doom 3. Сделать интересный сингл – задача важная, но не единственная. Ну освободим мы Марс от демонов разок-другой, а что дальше? Хочется большего – не изничтожить из дробовика бесчувственных монстров, а устроить после работы поединки с коллегами. Для людей вроде нас, страдающих от недостатка адреналина, был изобретен Deathmatch, и отсутствие оно во всенародном хите воспринялось бы с явным непониманием. Тем более, именно с Doom началась эра виртуальных противостояний между живыми людьми. Скажем спасибо Кармаку за то, что смилоствивился над фанатами сетевых побоищ и включил-таки мультиплеер в игру.

## Как наркотик

Всего через неделю после выхода Doom 3 в Сети появилось более тысячи игровых площадок. Загляните в настройки: перед тем как броситься в бой, вам предлагается указать тип интернет-соединения, ввести псевдоним и выбрать цвет вашей модели. Обязательно включите режим постоянного бега (по умолчанию герой еле передвигает ноги). Добравшись до создания собственного сервера, мы сразу же обратили внимание на ограничение максимального количества участников битвы до 4 человек. Тем не менее, некоторые умельцы уже обошли данное недоразумение и всю рубят на 16 на 16. Переходим к режимам игры. Помимо классических Deathmatch, Team DM и Last Man (привет, Unreal Tournament), присутствует и киберспортивный Tourney, что не может не радовать.

Перед первым респавном осталось лишь выбрать уровень, коих доступно пять штук. Негусто для хита такого масштаба, учитывая, что раньше id Software позволяла сражаться на аренах из сингла. Кроме того, локации созданы художником, явно любящим поиздеваться над страдающими клаустрофобией людьми. Открытые пространства здесь не в моде, и любая карта представляет собой замысловатое сплетение узких коридоров с множеством лестниц, мостиков и элеваторов. Встречаю нас уровни с интригующими названиями – Tomiko Reactor, Delta Lab, Frag Chamber, Lights Out. Предпоследней в списке идет карта The Edge 2, являющаяся римейком популярного уровня q2dm1 (Quake 2), естественно, полностью переработанного. Но вряд ли заманчивые имена за-

меняют нам сумасшедшие по накалу страстей бои на космической The Longest Yard или готической Blood Run (q3dm17 и ztn3dm1 в Quake III Arena соответственно).

Игра на картах Doom 3 проходит в невысоком темпе – у врага всегда есть свобода маневра для отступления. Однако геймлей серьезно меняется, если перебить все фонари на уровне. Тогда дуэль перетекает в совершенно иное русло – баталии в полумраке, а то и кромешной тьме заставляют понервничать даже опытного мастера. Чем не прятки со смертью? А вот еще одно веселое занятие – палить по расставленным повсеместно газовым баллонам и бочкам с бензином. Если в момент попадания рядом с эпицентром взрыва пробежал зазевавшийся супостат, от него не останется даже ушей. Но все это забавы детские. В целом ситуация с существующими локациями плачевна, и она наверняка спровоцирует появление на свет тысячи поделок от независимых дизайнеров.

## Назад к истокам

Если с интересными и сбалансированными уровнями наблюдаются явные проблемы, то оружие оставляет только приятное впечатление. Сразу видно, что каждая пушка сделана с заботой и любовью. Правда, за восемь лет изменений почти не произошло. Вспомнив Doom 2, вы обнаружите, что перед вами все тот же арсенал, только представленный в современном виде. Да, в игре появилась такая полезная (а в некоторых местах просто необходимая) штука, как фонарик, а также были позаимствованы ручные гранаты из Quake 2. Зато нас лишили двустволки. Дробовик, конечно, мощное оружие и жаха-

ет не по-детски, но уж больно он смахивает на обычную металлическую палку, плюющуюся огнем. Вместе с истертым деревянным прикладом исчезла и доля романтики.

По-прежнему герой может драться голыми руками. Естественно, таким способом много живности не набьешь, но если прихватить на охоту Berserk, тогда держись неприятель. Зрелище незабываемое – истощенно вопя, морпех носится по уровню со скоростью метеора, лупя налево и направо бедняг-врагов. Пистолет и автомат выполнены в классическом стиле и ничем не примечательны. Конечно, с ними лучше, чем с голыми руками, но на серьезных бойцов подобные стволы действуют как укусы комара. Против «отцов» рекомендуется использовать Plasma Gun, который хоть и не отличается по принципу действия от своего аналога из Quake III Arena, выглядит на порядок красивее и солиднее. А главное – он стал убийнее. Единственный минус – заряды летят медленно и целиться придется с упреждением.

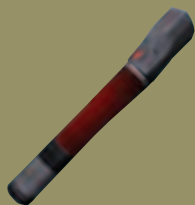
Наш следующий пациент – пулемет авиационный или просто «вулкан». Короткая очередь, сопровождающаяся громовым звуком, в считанные секунды превращает любую мишень в решето. Помните, что этой игрушке необходимо время на раскрутку стволов, поэтому, если за дверью вас ждет рассадник потенциальных врагов, держите руку на спусковом крючке до последнего убитого гада. Наконец, мы добрались до базуки, явного фаворита мультиплеера и, безусловно, лучшего оружия в арсенале. Вариант для Doom 3 в точности копирует Rocket Launcher из второй части, столь же грозный и разрушительный. Однако теперь на тактике

сказывается перезарядка оружия. Если вовремя не позаботиться о пополнении ракет в стволе, можно оказаться застигнутым врасплох. С помощью базуки все так же выполняется Rocket Jump – эффектный прыжок на приличную высоту, который позволит вам добраться до труднодоступных мест, не размениваясь на обходные маневры. Стоит данное удовольствие каких-то 15 единиц здоровья, что не сравнимо с «куришным полтинником» за аналогичный прием. На десерт осталась лишь BFG 9K. Любопытно, что хоть раз сталкивался с Doom или Quake, слышал и о «биг факин ган». Однако эта пушка, стреляющая энергетическими сгустками, причисляется к классу супероружия, и посему запрещена в многопользовательском режиме.

## Вердикт

С первого взгляда multiplayer кажется несбалансированным. Урон от некоторых орудий убийства просто огромен, в то время как броня и аптечки присутствуют на уровнях в малом количестве. То есть в бою важность тактики отойдет на второй план, и главным фактором победы станет меткая стрельба. Естественно, не обойдется без курьезных ситуаций, связанных со случайным попаданием в голову и суицидами посредством ручной гранаты. Также чувствуется явная нехватка хороших карт. Скорее всего, нас ждет ситуация, сложившаяся с Quake 2 несколько лет назад. Игра вышла с четкой ориентацией на Single Player, и только спустя некоторое время разработчики выпустили патч, исправляющий повреждения большинства видов оружия и содержащий дополнительные карты для Deathmatch.

## АРСЕНАЛ DOOM 3 MULTIPLAYER:



### Flashlight

доступен с рипсауна;  
частота ударов – средняя;  
урон – 40.



### ChainGun

боезапас – 60;  
количество зарядов в коробке – 60;  
боезапас ammo belt – 600;  
скорострельность – высокая;  
урон – 30 в тело и 60 в голову.



### Fists

доступны с рипсауна;  
частота ударов – средняя;  
урон – 20;  
особенности – в совокупности с Berserk урон возрастает до 250 и выше.



### Grenades

доступны с рипсауна (2 гранаты);  
боезапас – 2;  
количество зарядов в коробке – 5;  
боезапас – 50;  
скорострельность – низкая;  
splash – есть;  
урон – 75 в тело и 150 в голову;  
урон при суициде – более 300 себе и около 75 врагу.



### Pistol

доступен с рипсауна  
(с 40 патронами);  
боезапас – 12;  
количество зарядов в обойме – 12 или 32;  
боезапас bullets – 360;  
скорострельность – средняя;  
урон – 15 в тело и 30 в голову.



### Plasma Gun

боезапас – 30;  
количество зарядов в коробке – 25 или 50;  
боезапас cell – 500;  
скорострельность – высокая;  
урон – 30 в тело и 60 в голову.



### Shotgun

боезапас – 8 (12 дробинок в одном дуплете);  
количество зарядов в коробке – 8 или 12;  
боезапас shells – 320;  
скорострельность – низкая;  
урон – в тело вплотную 238, в голову вплотную больше 350.



### Rocket Launcher

боезапас – 5;  
количество зарядов в коробке – 5 или 10;  
боезапас rocket pack – 96;  
скорострельность – средняя;  
splash – есть;  
урон – 100 в тело и 200 в голову.



### Machine Gun

боезапас – 60;  
количество зарядов в обойме – 30 или 45;  
боезапас clip – 600;  
скорострельность – высокая;  
урон – 12 в тело и 24 в голову.

### Примечание:

боезапас – указан для пустого магазина;  
splash – касательные повреждения от взрыва.

ОБЗОРЫ ДИСКОВ 2004

GUIDE DVD

350  
ФИЛЬМОВ  
НА DVD

В ПРОДАЖЕ  
С 15  
СЕНТЯБРЯ

НА DVD

ПРИЛОЖЕНИИ

- Фильм «Секретарша»
- 50 фрагментов лучших фильмов
- Тесты для настройки ДК

КАТАЛОГ ВСЕХ ДИСКОВ,  
ВЫПУЩЕННЫХ В РОССИИ ЗА ПОЛГОДА

3 5 0 О Б З О Р О В

• рецензии на фильмы • данные о качестве изображения, звука и дополнительных материалов • биографии и фильмографии актеров

ТРЕТИЙ ВЫПУСК

GUIDE DVD

## Враки Кармака

\$50000 на турнире по Doom 3  
Сколько ни говорил Кармак об исключительной ориентации игры на однопользовательский режим, мы знали, что в глубине души Джон видел свое детище в качестве ключевой дисциплины на киберспортивных соревнованиях. В подтверждение домыслов сообщаем: сразу после релиза организация CPL анонсировала турнир по Doom 3 multiplayer, который состоится 15-19 декабря в рамках CPL Winter 2004. Призовой фонд чемпионата составляет 50 тысяч баксов.



лины на киберспортивных соревнованиях. В подтверждение домыслов сообщаем: сразу после релиза организация CPL анонсировала турнир по Doom 3 multiplayer, который состоится 15-19 декабря в рамках CPL Winter 2004. Призовой фонд чемпионата составляет 50 тысяч баксов.

## Тачка на прокачку

Как повысить производительность игры? Заходите в директорию \base и открывайте текстовым редактором DoomConfig.cfg, где найдете параметр seta image\_cacheMegs «32». Поменяйте значение на 96 (а то и 128 или 256), но сначала убедитесь, что оперативной памяти у вас не меньше 512 Мбайт. Таким образом, вы получите прирост в FPS (кадры в секунду) на 10-30 процентов. И еще один совет. Разыщите в той же папке файлы с расширением .pk4. В них находятся объекты игры, и процессор при каждом запуске Doom 3 тратит время на их распаковку. Разархивируйте файлы в директорию \base, после чего удалите все .pk4.


## Easter Eggs

Первый уровень однопользовательского режима содержит пару курьезов. После того как вы получите PDA, пройдите в столовую. В углу висит телевизор, по которому сообщат о мероприятии Quake Con. Осмотревшись по сторонам, вы заметите еще один прикол: скриншот на игровом автомате Turkey Puncher 4 подозрительно похож на картинку из оригинального Doom'a.



Так выглядит телепорт в Doom 3.

## ПРЕДМЕТЫ И АРТЕФАКТЫ DOOM 3 MULTIPLAYER

			
Small Health Kit – добавляет 15 хит-пойнтов.	Large Health Kit – добавляет 25 хит-пойнтов.	Armor Shard – добавляет 5 единиц брони.	Combat Armor – добавляет 50 единиц брони.
			Время появления оружия, патронов, аптечек и брони составляет 20 секунд.
MegaSphere – добавляет 100 хит-пойнтов (при повторном взятии не превышает 200).	Berserk (усилитель кулаков) время действия – 30 секунд; время появления – 3 минуты.	Invisibility (невидимость) время действия – 30 секунд; время появления – по вызову.	

## ПРОДВИНУТЫЕ СПОСОБЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ



### Распрыжка

В Doom 3 (как и в Quake III Arena) с помощью стрейфа можно достичь очень высокой скорости бега, что поможет запрыгнуть в труднодоступные места. Перед выполнением маневра освоите обычный strafe jump (прыжок с помощью одновременного нажатия клавиш forward, strafe и jump – перед трюком ваш взор должен быть обращен не в точку конечного маршрута, а чуть вбок, чтобы хватило пространства для рывка мышью в сторону нужного направления). Для успешной распрыжки необходимо сделать длинный strafe jump на старте, после чего вам останется лишь непрерывно двигаться вперед и прыгать, чередуя направления strafe.



### Ramp jump

Трюк с использованием наклонной поверхности. Поднимаясь по лестнице, в конце пути выполните скачок вперед, и вы подпрыгните на некоторую высоту благодаря эффекту трамплина.

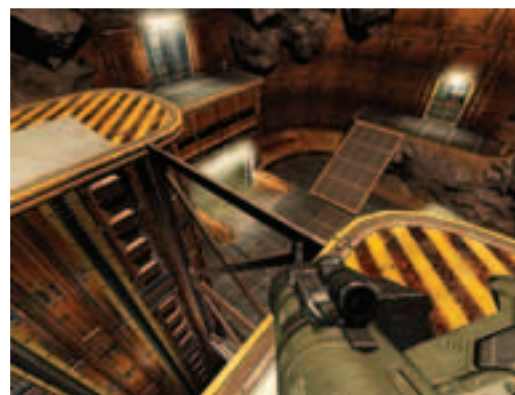


### Lift jump

Прием, пришедший в игру из Unreal Tournament. Начните движение на лифте и в конце пути прыгните вверх, взмыв тем самым ввысь за счет ускорения, приданного элеватором.



Когда вы берете Berserk, скорость перемещения и сила кулаков увеличивается, а экран становится замутненным.



Оборона лифта на The Edge 2 – как в старые времена.

Весна. Время бороться с наркоторговцами.

ОПЕРАЦИЯ  
**КИНЖАЛ**

ОПЕРАЦИЯ  
**ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ**

ОПЕРАЦИЯ  
**КАРТЕЛЬ**



**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
технология творчества

**NOVALOGIC®**  
www.novalogic.ru



## AMD АНОНСИРУЕТ НОВУЮ ПИНЕЙКУ ПРОЦЕССОРОВ

Компания AMD официально объявила о выпуске новой бюджетной серии процессоров под общим названием Sempron. Впрочем, считать ее новой не совсем корректно: большинство чипов являются модифицированными Athlon XP, и лишь модель Sempron 3100+ создана на основе Athlon 64 в формате Socket 754. На подобный шаг компания пошла для то-



го, чтобы на рынке присутствовали только две линейки AMD: экономичные Sempron и продукты для «энтузиастов» и активных геймеров – Athlon 64/FX. Рейтинги новинок рассчитываются по результатам тестов в нескольких эталонных программах (например, Sysmark, Business Winstone) и играх. Помимо уже упомянутой модели Sempron 3100+, будут выпущены варианты 2400+ (1.67 ГГц), 2500+ (1.75 ГГц), 2600+ (1.83 ГГц) и 2800+ (2.0 ГГц). ■

## GIGABYTE УПЕТАЕТ!

Вероятно, в скором времени компании Gigabyte удастся потеснить с рынка популярные среди оверклокеров фирмы Thermaltake и Zalman. Ее первую разработку в области охлаждения процессоров – Gigabyte 3D Cooler – покупатели приняли «на ура», и сегодня тайваньцы активно изучают этот рынок. Результатом работы стал 3D Rocket Cooler-Pro с более совершенной конструкцией ребер, которые теперь служат не только для отвода тепла от процессора, но и обдува близлежащей электроники. Специалисты Gigabyte смело рекомендуют его любителям экстремального разгона. Однако не забыты и поборники тишины системного блока – специально для них будет выпускаться версия 3D Rocket Cooler Super Silent, отличающаяся, как можно догадаться, значительно меньшим количеством исходящих децибел. Поставки новинок начнутся уже в самом ближайшем будущем. ■

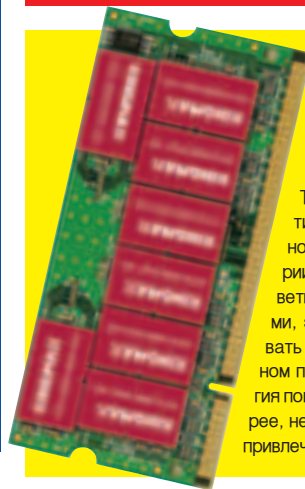


## РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Недавно компания LG провела шумную презентацию новейшей LCD-панели с диагональю экрана 42". Новинка под названием FLATRON LCD L4200A может быть напрямую подключена к внешнему ТВ-тюнеру и акустической системе. Модель обладает неплохими техни-



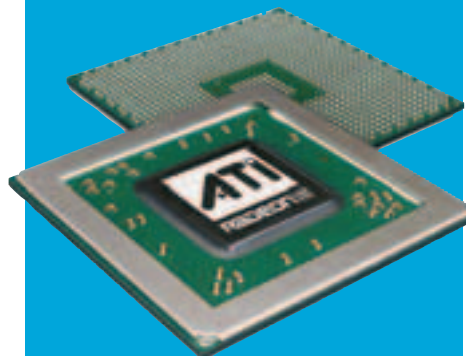
ческими характеристиками: контрастность 600:1, а время отклика и вовсе рекордно низкое – 12 мс. Уточним, что еще недавно даже у самых «быстрых» геймерских TFT-мониторов этот параметр был равен 16-20 мс. В российской рознице цена этого бескомпромиссного решения составит \$4200. ■



## ЦВЕТНЫЕ МОДУЛИ ОТ KINGMAX

Тайваньская компания Kingmax, в последнее время активно взявшаяся за покорение рынка высококачественной оперативной памяти, объявила о выпуске новой серии модулей, отличающихся от своих аналогов разноцветными чипами. Мы уже встречались с красными, черными, зелеными и желтыми печатными платами, но окрашивать именно чипы первой решилась Kingmax. В официальном пресс-релизе говорится о том, что подобная технология повышает качество модулей в целом, но все же это, скорее, неплохой маркетинговый ход, целью которого является привлечение внимания пользователей к продукции фирмы. ■

## R520 – КТО ОН?



В том, что канадская компания ATI готовит замену своему флагману – Radeon X800, никто не сомневается, но информации о будущих разработках этой фирмы предельно мало. Однако на сегодняшний день известно, что основой для следующего поколения видеоплат послужит чип под кодовым названием R520, который будет поддерживать самую последнюю версию DirectX 9.0c, иметь чуть больше тактовых частоты (по сравнению с X800), но обладать все той же GDDR3 памятью. Каких-либо серьезных изменений в архитектуре не планируется. Разумеется, эти данные совершенно не официальные, а всего лишь понемногу начинающие просачиваться в Сеть слухи, с которыми мы продолжим вас знакомить в следующих номерах «СИ». ■

## SOLTEK ИДЕТ ИНЫМ ПУТЕМ



В то время как большинство современных производителей материнских плат дружно анонсируют новинки на основе Intel 925 с поддержкой DDR2, PCI-Express и процессоров LGA775, компания Soltek пошла совсем другим путем, выпустив модель на заслуженном чипсете i865, но с разъемом LGA775. Новинка получила название SL-865Pro-775, и ее поставки начнутся уже очень скоро. По своим техническим характеристикам она ничем не выделяется среди остальных моделей на основе i865, многие из которых уже сняты с производства. Посоветовать ее можно тем, кто собирается приобрести мощный процессор, но хочет сэкономить пару десятков долларов на материнской плате. ■

## МОНИТОР ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Для увлеченных компьютерами людей компания Benq в скором времени начнет поставки жидкокристаллического дисплея FP231W, обладающего 23-дюймовой диагональю экрана. Несмотря на большой размер дисплея, время отклика матрицы невероятно мало – 16 мс, а для подключения внешних источников сигнала имеются разъемы DVI, S-Video и композитный вход. Точная розничная цена новинки пока неизвестна, но вряд ли она будет демократичной. Ведь сегодня на рынке не так-то просто встретить сходную по характеристикам модель: в магазинах обычно представлены либо 20-дюймовые панели, либо 32" и более. ■



## DFI ВСТУПАЕТ В КЛУБ HI-END

С новой моделью LanParty 925X-T2 компания DFI вошла в круг именитых производителей материнских плат, уже поразивших нас анонсами своей продукции на основе топового чипсета Intel 925. Продукт DFI не уступает конкурентам по технологической оснастке: модель поддерживает шину PCI-Express, процессоры Pentium 4 форм-фактора LGA775, а также память стандарта DDR2. Помимо этого, на плате присутствует двойной гигабитный сетевой контроллер, 8-канальный звуковой кодек KagaJal и поддержка Serial ATA. Розничная цена новинки составит \$229, что является нормальной стоимостью для плат такого уровня. Помимо богатой аппаратной комплектации, пользователя ждет и пакет полезного и нужного программного обеспечения. ■



# ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ

от создателей 

## В пятом номере ты найдешь:

- ТЕСТЫ звуковых карт, флешовых mp3-плееров, акустики 2.1, точек доступа wi-fi, сканеров.

- РАЗГОН ATI Radeon X800 Pro до ATI Radeon X800XT.

- ТЕХНОЛОГИЯ OpenGL vs DirectX; Эволюция форм-факторов.

- РЕМОТ материнских плат! Моддинг кулера.

- УЧИМ, как восстановить сдохший аккумулятор.

## УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ЖУРНАЛ  
КОМПЛЕКТУЕТСЯ  
ДИСКОМ С ЛУЧШИМ  
СОФТОМ



И НЕ ЗАБУДЬ:  
ТВОЯ МАМА  
БУДЕТ В ШОКЕ!

# ПУТЬ ВО ВНЕШНИЙ МИР

АНАЛИЗИРУЕМ РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К ИНТЕРНЕТУ

**И**нтернет уже давно стал источником разнообразнейшей информации для миллионов людей. Во всемирной паутине можно найти практически все, что вас может заинтересовать: фильмы, игры, музыку, книги, литературу для учебы, даже новых друзей. Причем цены на связь значительно снизились по сравнению с теми, что были 2-3 года назад. Но что делать тем, кто пока выходит в Сеть лишь через интернет-кафе или клуб? Данная статья поможет выбрать оптимальный вариант подключения для игр и домашних нужд, чтобы информационный голод можно было утолять со всеми удобствами.

### ТИПЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Чтобы подключиться к Интернету дома, существует множество способов, среди которых наиболее приемлемы такие:

- с использованием уже присутствующей телефонной линии (сюда входят модемное соединение – DialUp и xDSL – выделенная линия);
- при помощи беспроводной сети (тут также возможны варианты – либо подключение происходит через оператора локальной сети, либо через более крупного провайдера, предоставляющего доступ к Интернету посредством радиоканала);
- подключение по телевизионному (спутниковому или кабельному) каналу. Этот вариант подходит в том случае, если в квартире уже установлено соответствующее оборудование, а оператор предоставляет интернет-услуги;
- соединение с районной локальной сетью (нужно будет протянуть дополнительный кабель до квартиры, а внутри нее до компьютера – витую пару или оптоволокно);
- доступ к Интернету посредством мобильного телефона (такие услуги предоставляют операторы сотовых сетей); распространены соединения двух видов: GPRS и CSD). Поскольку у каждого из представленных типов подключения есть свои достоинства и недостатки, не всегда выявляющиеся при первом знакомстве с Сетью, мы решили более подробно рассмотреть каждый из них (включая требующееся для этого оборудование, стоимость установки) и оценить тот или иной способ по пятибалльной шкале.

### ТЕХНОЛОГИИ

Для точной характеристики мы решили упорядочить описание каждого вида подключения к Интернету. Нижеследующие пункты содержат подробные сведения о любой из представленных технологий.

**Оборудование:** здесь будет рассматриваться технологическая база, необходимые устройства и цены на них.

**Провайдеры:** в этой части мы дадим информацию о некоторых фирмах, предоставляющих услуги связи выбранного типа (для Москвы) и оптимальные тарифные планы для среднего класса (с абонентской платой до \$50 в месяц).

**Стоимость подключения:** единовременный взнос для активации комплекта услуг; здесь

### TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU

же будет рассчитан размер оплаты за начало предоставления услуг.

**Скорость:** каждый вид соединения предполагает определенную скорость передачи информации, которая напрямую зависит от выбранного тарифного плана и типа подключения. Также мы вычислим ее средний показатель.

На итоговую оценку оказывали влияние скорость передачи данных, размер абонентской платы и стоимость одного мегабайта трафика. Итак, пойдем по порядку, начиная с самых медленных непостоянных соединений и заканчивая круглосуточной быстрой связью.

### МОДЕМ ★★

Это самый популярный до недавнего времени тип подключения к Интернету, поскольку он требует малых капиталовложений (нужно приобрести лишь модем). Ныне такое решение подходит только для малоактивных пользователей, которым не требуется высокоскоростной обмен большим количеством информации.

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Для соединения используется телефонная линия и преобразователь сигнала – модем (МОдулятор-ДЕМОдулятор). Наиболее распространены внутренние (для PCI-слота – аппаратные и программные) и внешние (для соединения с компьютером используются различные виды интерфейсов, как правило, USB и RS232) модемы. Большой разницы между ними нет, однако надо помнить, что Win-модемы (программные) не умеют преобразовывать сигнал, и вся работа по модуляции-демодуляции ложится на плечи CPU компьютера. Поскольку на текущий момент достигнута максимально возможная скорость передачи данных, при покупке стоит обращать внимание на поддержку устройствами современных алгоритмов сжатия и коррекции ошибок (V.92, V.44). Всегда «оставаться на плаву» поможет функция обновления прошивки, поскольку в новые версии производители могут добавить улучшенные алгоритмы работы с телефонной линией.

### Средняя цена на различные виды модемов

Модель	тип	Цена
Zyxel UNO	USB	\$75
ACorP 56-IRW-2	PCI	\$20
USRobotics 5686	ВНЕШНИЙ	\$44
NoName Win-modem	PCI	\$10

**ПРОВАЙДЕРЫ.** При выборе оптимального варианта стоит определиться со временем суток, в течение которого планируется наиболее частое использование Сети, поскольку разбор цен у разных провайдеров велик. Также стоит обращать внимание на количество модемных пулов и линий на них (больше – лучше), поскольку иногда бывает сложно дозвониться. Впрочем, следует узнать (через службу технической поддержки или на официальном сайте), какие протоколы поддерживаются на конкретной линии: ведь бессмысленно иметь новейший модем на ли-

нии, работающей только лишь с половиной скоростью. Самым распространенным способом оплаты услуг является карточная система, то есть абонент активирует на страничке личной статистики карту определенного достоинства и получает доступ на соответствующее количество часов. Возможна и оплата через банк, но в этом случае платеж поступает на счет в течение трех дней.

### Средняя тарифная цена на услуги DialUp

Провайдер	Почасовая оплата
MTU	\$0.65
ROL	\$0.50
Zebra	\$0.55
CNTel	\$0.50

**СТОИМОСТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЯ.** Поскольку от пользователя требуется приобрести только модем, то конечная цена упирается в стоимость оборудования. Единственным обязательным дополнением будет заключение договора на предоставление услуг (обычно регистрация пользователя происходит на сайте провайдера) и активация начальной суммы, минимальная плата (по карточке), как правило, составляет \$5 (5 единиц). То есть в итоге получается, что на подключение требуется сумма около \$30-50.

**СКОРОСТЬ.** Теоретически максимальная скорость передачи информации на прием данных составляет 56 Кбит/сек (0.007 Мбайт/сек), однако на деле эта цифра зависит от множества факторов: качества линии, АТС, модема и так далее. В реальной жизни нам не удавалось соединиться на скорости, превышающей 44 Кбит/сек. Этого хватит, чтобы играть в некоторые нетребовательные к сетевым ресурсам игры. Например, хорошо будет идти NFS ранних версий или StarCraft, которая каждые 20 минут передает данные об игроках, на что затрачивается около 30 секунд, причем экспериментально доказано преимущество использования операционной системы WindowsXP, поскольку в Windows95/98/ME возникали длительные задержки. А вот в Heroes III комфортно сразиться не получится, поскольку после каждого хода нужно долго ждать обновления информации об игроках. Причем при соединении с провайдером скорость в играх выше, чем при попытке пользователей связаться напрямую по модему.

- + малая стоимость как подключения, так и принимаемой информации (по сравнению с другими типами соединения);
- + отсутствие постоянной абонентской платы (хотя и не во всех тарифах);
- + не требуются дополнительные провода, подойдет кабель от вашего телефона;
- когда компьютер соединен с Сетью, телефон будет занят;
- очень низкая скорость передачи информации;
- трудность дозвона до провайдера.



### КАБЕЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ ★★★

Если в квартире уже проведено кабельное телевидение, а провайдер предоставляет услуги выхода в Сеть, то этот тип соединения вполне удобный.

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Чаще всего, чтобы подключиться к Сети, требуется целых два устройства – кабельный модем и сетевая карта (модем подключается к ресиверу кабельного телевидения, а витая пара соединяет его с сетевой картой компьютера). Однако в связи с широким распространением USB возможен вариант прямого соединения, правда, тогда потребуются максимально уменьшить расстояние между ресивером и компьютером (чтобы хватило провода). Есть и внутренние PCI-модемы. Скорости бывают разные (в зависимости от нагрузки на сеть и от тарифного плана), поэтому, прежде чем приобрести устройство, потребуется узнать у поставщика услуг все параметры сети, и только тогда покупать кабельный модем. Как и в ряде других случаев, провайдер предлагает модели, уже проверенные в работе с «родным» оборудованием.

#### Средняя цена на различные виды кабельных модемов

Модель	Тип подключения	Цена
Linksys BEFCMU10	Ethernet, USB	\$70
Toshiba PCX1100U	Ethernet, USB	\$120
Askey CME032	Ethernet	\$115
Scientific-Atlanta WebStar	Ethernet	\$105

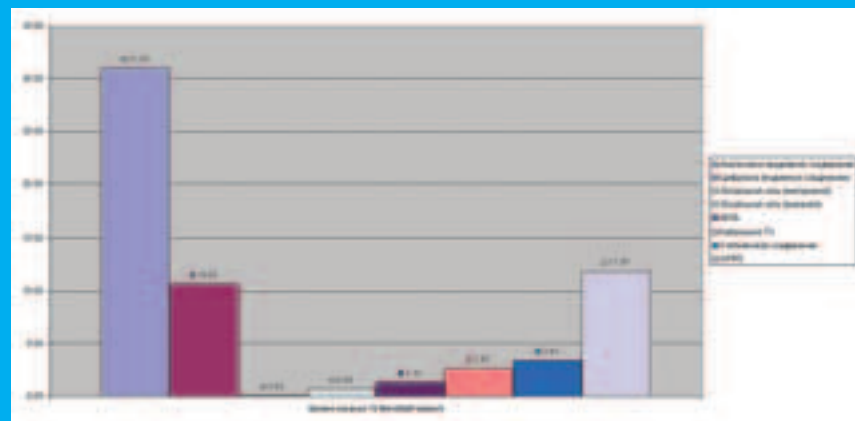
**ПРОВАЙДЕРЫ.** Выбирать тут не приходится, поскольку изначально мы предположили, что вы уже пользуетесь услугами оператора, предоставившего канал. При активации доступа в Интернет нужно определиться лишь с тарифным планом (цена напрямую зависит от скорости), причем следует обратить внимание и на количество абонентов, поскольку если все одновременно начнут принимать большой файл, скорость может упасть до нуля.

#### Средняя цена на услуги кабельного Интернет

Провайдер	Комкор ТВ	Гелиос ТВ
Скорость, кбит/сек (входящая/исходящая)	512/128	1024/128
Включенный трафик, Мбайт	500	0
Абонентская плата, мес	\$45	\$15
Стоимость 1 Мбайт при превышении	0.075	0.09

**СТОИМОСТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЯ.** Активация комплекта, который обычно включает в себя договор на предоставление интернет-услуг, кабельный модем и инструкцию по подключению, обойдется в сумму около \$60. Если абонент уже имеет свое оборудование, то цена снижается до \$55 (видно, что выгоднее приобретать модем через провайдера). Также возможен и выезд специалиста на дом: в этом случае можно быть уверенным в правильности соединения на 100% (причем цена увеличится всего на \$10). Если брать в расчет тарифный план (мы договаривались использовать до \$50 в месяц), то в итоге за подключение придется отдать около \$110.

### ВРЕМЯ



Время заочки 10 Мбайт в зависимости от типа соединения.

**СКОРОСТЬ.** Как уже говорилось, кабельные модемы умеют работать в широком диапазоне скоростей передачи данных (от 500 Кбит/сек до 10 Мбит/сек), и зависит это от распределения пропускной способности между некоторым количеством пользователей (чем их больше, тем ниже скорость). На деле же достичь 10 Мбит/сек не получится, поскольку провайдер предоставляет тарифные планы до 1024 Кбит/сек (более скоростные варианты невероятно дороги). За \$50 можно получить канал в 512 Кбит/сек, который обеспечит комфортное времяпровождение с множеством On-Line игр, не требующих передачи больших объемов информации, например, карт (Heroes, StarCraft) или сведений о персонажах (CounterStrike).

- + постоянное подключение;
- + относительно высокая скорость;
- + доступны ресурсы локальной сети (игровые сервера, архивы).
- зависимость скорости от количества пользователей;
- сложное подключение оборудования (требуется специалист);

### СПУТНИКОВЫЙ ИНТЕРНЕТ ★★★

Бывают случаи, когда приходится использовать Интернет в местах, куда не дотянулись скоростные каналы или где они стоят очень дорого. Во всех этих ситуациях спасает беспроводной Интернет, поскольку в зону охвата спутника входит не только множество городов, но даже и стран (охват территории диаметром около 3000 км).

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Самой важной частью оборудования для подключения к спутниковому Интернет является принимающая антенна (или «тарелка»). Для начала нужно выбрать провайдера и, соответственно, спутник, с которым он работает, после чего определить местоположение тарелки и размер отражателя. Обычно на сайте поставщика Интернет-услуг имеется карта покрытия с обозначениями диаметра, требующегося в различных областях, причем лучше выбирать с небольшим запасом, поскольку на сигнал в значительной степени влияют погодные условия и встречающиеся препятствия. Сами же отражатели бывают поларные и офсетные (различаются формой), но для дома

рациональнее использовать второй вариант, лучше алюминиевый. На тарелке должны присутствовать ребра жесткости (для того чтобы избежать порчи из-за высокой парусности). Второй составляющей антенны является конвертер (LNB – Low Noise Blockconverter), который преобразует сигнал со спутника в электрический и подает его на ресивер. LNB могут принимать сигнал разных частотных диапазонов, поэтому стоит узнать, какой требуется для выбранного спутника. Последней составляющей частью является тюнер (DST – Digital Satellite Tuner), расшифровывающий принятый сигнал. Существуют внутренние и внешние тюнеры (для PCI- или USB интерфейсов, причем последние дороже). Среди PCI-вариантов можно выбрать аппаратные или программные декодеры, различия между которыми такие же, как и у DialUp-модемов.

Однако спутниковая тарелка за разумную плату работает только на прием. Спутниковый приемник/передатчик куда дороже. Так что отсылать запросы на прием данных придется через низкоскоростной канал.

#### Средняя цена на комплекты антенна+декодер

Модель декодера	цена	Антенна	цена
Aver DVB-S	\$100	Супрал СТВ 0,6	\$16
Twinhan VP7041E	\$126	Супрал СТВ 1,2	\$61
		Дубна ТНА 0,6	\$100

**ПРОВАЙДЕРЫ.** Порой возникает ситуация, когда несколько провайдеров могут работать через один спутник или, наоборот, несколько спутников принадлежат одному провайдеру, поэтому, выбрав спутник, следует узнать, какие компании предоставляют к нему доступ (а принять окончательное решение можно, изучив карту покрытия на сайте провайдера: лучше всего попасть в зону уверенного приема). Для России подходят следующие спутники: Sirius2, Astra19.2, Intelsat 604, Ямал 102 и некоторые другие. Также стоит отметить, что провайдеры могут предоставлять симметричный (прием/передача) и асимметричный доступ (прием через спутник, а передача, например, по модему). Следует определиться и с требованиями к каналу, поскольку существует несколько вари-

антов, из которых наиболее интересными являются Internet Access (обычный серфинг) и FileDelivery (доставка файлов).

### Средняя цена на услуги спутникового Интернет

Провайдер	Абонентская плата
Europe OnLine	150 евро на год
StartSpeeder	\$25 в месяц
HeliosNet	\$35 в месяц
SpaceGate	\$40 в месяц

**СТОИМОСТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЯ.** Затраты на подключение сравнимы с установкой выделенной линии. В итоге получится около \$250-350, а цена во многом зависит от стоимости антенны и декодера.

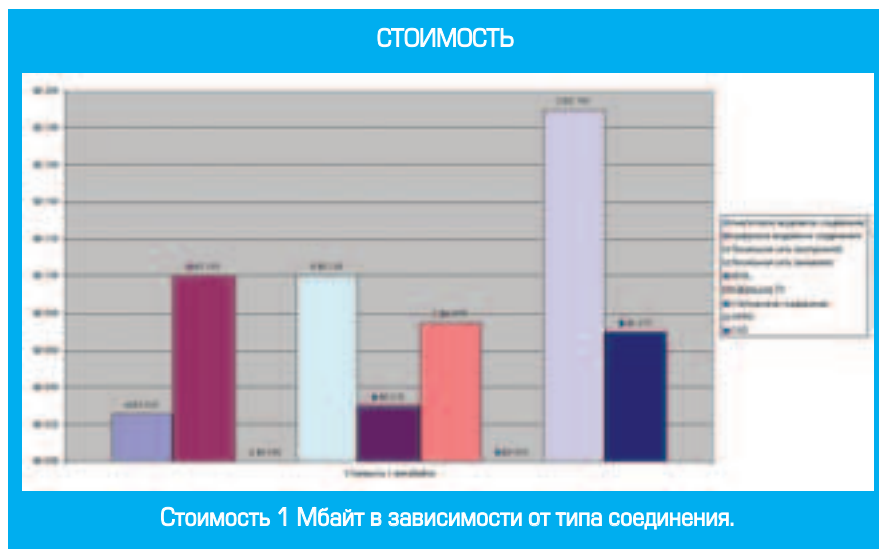
**СКОРОСТЬ.** Максимальная скорость для скачивания файлов может достигать 400 Кбит/сек, что является достаточно высоким показателем. Но стоит принять в расчет факт, что скорость приема зависит от скорости передачи данных (соотношение примерно 1:10), то есть медленная передача влечет за собой снижение скорости приема. А вот играть с таким соединением в On-Line игры не удастся, поскольку между запросом и приемом данных на компьютер проходит значительное время (пока сигнал долетит от Земли до спутника и обратно). Асимметричный спутниковый доступ лучше всего подойдет для закачки огромных объемов данных (фильмы, программы, архивы).

- + довольно высокая скорость входящего потока;
- + малая абонентская плата;
- + неограниченный объем трафика;
- + круглосуточное подключение;
- + широкая зона охвата.
- большая задержка при ответе на запрос;
- для установки антенны потребуется помощь специалиста со специальным оборудованием;
- придется платить отдельно за низкоскоростной канал на передачу (например, модемное соединение);
- для работы требуется реальный IP-адрес;
- тюнер сильно греется, поэтому требуется дополнительное охлаждение;
- дорогое оборудование;

### ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ (LAN) ★★★★★

Во многих районах уже существуют сети (с выходом в Интернет), объединяющие пользователей соседних домов. Зачастую абонентам предоставляется и некоторое количество дополнительных услуг, помимо входа во всемирную паутину: персональный почтовый адрес, место под домашнюю страничку, внутрисетевая чат/форум и другие. Если планируется установка LAN, а дом уже находится в списке объединенных, то от конечного пользователя потребуются минимум усилий.

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Для подключения через локальную сеть в компьютер потребуется установить еще одну плату – сетевую карту (если таковой нет). В продаже еще можно встретить экземпляры, к которым подключается коаксиальный кабель (сети 10Base2 – максимум 10 Мбит/сек), однако на деле этот способ изжил себя в силу ненадежности и малой скорости подключения. Самым востребованным остается соединение при помощи витой пары (10/100BaseT – максимально



10/100 Мбит/сек). Администраторы некоторых сетей пошли по пути установки точек беспроводной связи (построив свою сеть на основе Wi-Fi), но в таком случае стоит десять раз подумать, прежде чем подключаться, поскольку за кажущейся дешевой обычной скрывается медленная прерывающаяся связь. Все происходит из-за того, что спецификации Wi-Fi постоянно изменяются, а уже существующее оборудование построено по принципу снижения скорости при ухудшении сигнала от базовой антенны. Причем на стабильность влияет множество факторов: работающая бытовая техника, сотовые телефоны, погода. Поэтому стоит обратить внимание на «проводные» сетевые карты, причем те, которые способны работать на скорости 100 Мбит/с.

### Средняя цена на различные виды сетевых карт

Модель	Цена
3Com 3C905C-TXM	\$15
CNet CNPRO200WLC	\$7
D-Link DFE-550TX	\$16
Planet ENW-9605	\$20

**ПРОВАЙДЕРЫ.** В случае установки локальной сети выбор ограничен только одним (реже двумя-тремя) провайдером, поскольку сама сеть обычно является районной. Если имеется более одной организации, предоставляющей интернет-услуги, «присмотритесь» к администрации/службе технической поддержки. Сделать это можно на официальном форуме, где следует изучить время, за которое решаются возникающие проблемы, ведь нередко встречается наплевательское отношение к пользователям. Но лучше всего пообщаться с абонентами сети, если конечно есть такая возможность. Немаловажным будет узнать о размерах локальной сети, ведь чем больше абонентов, тем, в конечном счете, найдется большее количество интересных ресурсов. Если говорить об оплате, то чаще всего имеются тарифные планы для различных категорий пользователей. Например, почтовый (включает минимальное количество трафика), начальный (для «осваивания» нового мира), активный (предназначен для среднего класса) и профессиональ-

ный (наименьшая цена за Мбайт, но с самой высокой абонентской платой). Однако бывают и безлимитные тарифы с ограниченной скоростью 60/150/250 Кбит/с. Впрочем 60 Кбит/с мало чем отличается от модемного DialUp.

### Средняя цена на трафик

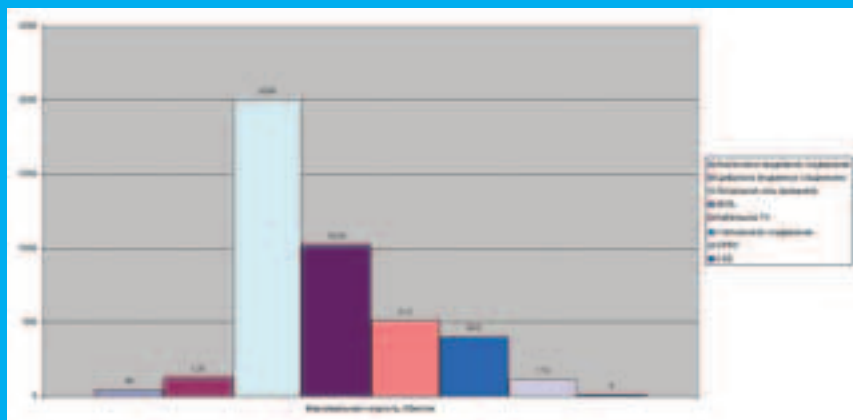
Провайдер	GCNet	Maryno NET	AtomNet
Абонентская плата	\$36	\$19	\$50
Кол-во включенных Мбайт	1500	800	500
Цена за 1 Мбайт	\$0.70	\$0.09	\$0.09

**СТОИМОСТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЯ.** Чтобы провести сетевую кабель и получить адрес, требуется заключить договор и заплатить некоторую сумму (от \$40 до \$100), причем эти деньги идут не на личный счет, а поступают в «копилку» провайдера (на развитие сети, зарплату персоналу и другие нужды). Если взять самую дешевую сетевую карту (\$5), то для использования Интернет понадобится \$60-\$130.

**СКОРОСТЬ.** Различают два показателя – внутрисетевая (локальная) и внешняя (Интернет) скорость. Для обмена информацией с соседними компьютерами отсутствуют ограничения (лишь возможности аппаратуры и пользовательские настройки), и обычно данный показатель варьируется от 500 Кбайт/с до 5 Мбайт/с. Соединение со всемирной паутиной происходит на куда более малых скоростях (ввиду того, что на один канал приходится много пользователей). Однако даже в таком случае обмен информацией все равно происходит достаточно быстро. Это оптимальный вариант для активного игрока, поскольку в локальной сети обычно имеется несколько игровых серверов, настроенных на разные игры, а найти оппонентов среди нескольких сотен пользователей не составляет труда. С интернет-играми дела обстоят тоже весьма неплохо, ведь канала хватит и на скачивание большой информации за короткое время.

- + множество «бесплатных» ресурсов в локальной сети (то есть неоплачиваемый трафик): игровые серверы, файловые архивы, чаты, форумы;
- + высокая скорость соединения с Интернетом;

### СКОРОСТЬ



Скорость передачи информации при различном подключении.

- + свободный телефон и круглосуточное подключение;
- достаточно высокая цена за 1 Мбайт;
- нередко поломки серверного оборудования, из-за чего отключается как Интернет, так и локальная сеть (бывает, на НЕКОЛЬКО дней);
- множество «хакеров», жаждущих взломать ваш компьютер;
- постоянная абонентская плата вне зависимости от использования сети;
- как правило, весьма длительный период времени между подачей заявки и окончательным подключением.

### ЦИФРОВАЯ АБОНЕНТСКАЯ ЛИНИЯ (XDSL) ★★★★★

Всего лишь полгода назад высокоскоростные каналы оставались привилегией средних офисов или даже целых компаний, поскольку быстрый обмен информацией стоил немалых денег, а обычным пользователям приходилось довольствоваться весьма медленным DialUp-доступом к Интернету. С появлением же технологии DSL (Digital Subscriber Line – Цифровая Абонентская Линия) многое поменялось.

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Мы будем рассматривать только тип подключения ADSL (Asymmetric DSL – Ассиметричная DSL, первая буква обозначает скорость соединения), поскольку все остальные виды требуют проводки специального кабеля для передачи данных, тогда как ADSL использует уже суще-

### ИЗ ПЕРВЫХ РУК...

«В настоящее время компания МТУ-Интел активно занимается развитием своих собственных пользовательских ресурсов. Речь идет о создании игровых порталов и контент-сервисов. Мы планируем сделать эти ресурсы максимально дружественными для пользователей нашего ADSL-канала «Стрим» и с большим количеством льгот. Подробнее говорить об этом сейчас преждевременно, но идеология такова: пользователь получит не просто высокоскоростной канал доступа в Интернет, а полноценный мультимедийный пакет услуг.»

Илья Фабричников  
«МТУ-Интел»

Эксперт по информационному обеспечению

### Средняя цена на различные виды ADSL модемов

Модель	Тип	Цена
Alcatel Speed Touch 330	USB	\$45
Zyxel OMNI	Ethernet	\$150
Zyxel OMNI	USB	\$100
AusLinx AL-2006	USB	\$100

ствующую телефонную линию. Помимо медной пары телефонного оператора, для подключения будет необходим только звонок провайдеру и специальный ADSL-модем. Последние различаются по типу соединения с компьютером – USB- или Ethernet-версии (во втором случае дополнительно придется приобрести еще и сетевую карту). Скоростные же характеристики у обоих видов схожие, поэтому выбирать стоит исходя из необходимости (к примеру, если нужно несколько компьютеров объединить в сеть). Но если говорить о цене, то USB-вариант окажется дешевле. При таком подключении провайдер предлагает на выбор несколько моделей, которые гарантированно работают с его оборудованием, и этот факт игнорировать не стоит.

**ПРОВАЙДЕРЫ.** Практически любой провайдер, предоставляющий доступ в Интернет через DialUp-модем, имеет возможность подключения и к ADSL, однако на текущий момент в Москве нет альтернативы компании «МТУ-Интел» и ее тарифному плану «Стрим»: здесь оптимально сочетаются параметры цена/качество (\$30 за 1 Гбайт при скорости канала от 1024 Кбит/с).

**СТОИМОСТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЯ.** По большей части конечная плата зависит от выбранного ADSL-модема (который составляет около 2/3 цены), но за само подключение также взимается единовременный платеж (обычно не превышающий \$50). Следует взять в расчет и стоимость тарифного плана, поскольку без его активации будет отсутствовать доступ к Сети. Сложив все данные, мы получим \$180-210 (последняя включает вызов специалиста для настройки оборудования).

**СКОРОСТЬ.** Конечная скорость во многом зависит от расстояния между абонентом и провайдером. Если в тарифном плане ограниче-

### Плата за услуги ADSL

Провайдер	Точка RU	NewCom Port	БЕЛИНФОНЕТ
Абонентская плата	\$30	\$150	\$50
Канал, кбит (входящий/исходящий)	1024/256	до 8 Мбит/ до 1.5 Мбит	до 8 Мбит/ до 1.5 Мбит
Кол-во включенных Мбайт	1024	0	0
Стоимость 1 Мбайт	\$0.03	\$0.06	\$0.04

ний по пропускной способности нет, то в идеале оборудование должно поддерживать более 8 Мбит/сек (на прием) при 1.8 км и всего 128 Кбит/сек при 5.8 км до АТС. На скорость оказывает сильное влияние и качество линии, и количество сторонних отводов (параллельных аппаратов), и диаметр провода. Известные проблемы с российскими линиями выльются в конечную скорость от 128 Кбит/сек до 1.5 Мбит/сек, что больше, а главное стабильнее, чем на DialUp модеме. По Москве в среднем протяженность «последней мили» составляет 3 километра, что обеспечивает скорость до 5 Мбит/сек. Такое соединение обеспечивает комфортную игру, однако оппонентов искать придется среди незнакомых людей на публичных серверах, которые зачастую бывают перегружены, правда, в последнее время провайдеры стали открывать собственные игровые точки.

- + постоянное подключение (24 часа в сутки);
- + независимость от электроэнергии (отключили свет в районе, а сеть все равно работает);
- + самая высокая стабильность связи
- + незанятый телефон;
- + быстрый канал, дешевый трафик.
- высокая стоимость первоначального подключения;
- обычно выделяется динамический IP адрес, из-за чего раз в сутки приходится переподключать соединение (особенности услуги «Стрим»);
- отсутствуют ресурсы локальной сети (см. врезку). ■

### ВЫВОДЫ

Мы рассмотрели не все виды существующих соединений (за кадром осталось ISDN, и сотовые сети), однако о наиболее интересных и распространенных способах подключения к Интернету мы все же постарались рассказать. Если провести линию через все виды соединений, то можно выделить оптимальный вариант для каждого круга пользователей на сегодняшний день:

1. для геймера – конечно же, локальная сеть, которая обладает своими внутренними ресурсами и обеспечивает высокоскоростной канал;
2. для активного downloader'a – спутниковый Интернет, поскольку наряду с быстрым соединением отсутствует тарификация;
3. для сервера – ADSL, как наиболее подходящий вариант по скорости, цене за мегабайт и надежности.

# ➤ МАКОТО СИНКАЙ: МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ



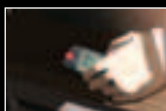
ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ  
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

## АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете выполненный Макото Синкаем вступительный ролик игры BITTERSWEET FOOLS; полторааиминутную версию короткометражного аниме Kanojo to Kanojo no Neko; трейлер аниме Hoshi no Koe; новый трейлер аниме Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho.



Поклонники аниме могут назвать немало японских режиссеров, каждый из которых, как правило, ассоциируется с определенной анимационной студией. Имя Хаяо Миядзаки неразрывно связано с его детищем – студией Ghibli, названной в честь то ли африканского ветра, то ли итальянского гидросамолета; при упоминании Хидэаки Анно вспоминается студия Gainax, образованная горсткой вчерашних отаку, дерзких и талантливых; разговор о Мамору Осии часто превращается в обсуждение студии Production I.G. Но есть один аниматор, чье имя не вызывает подобных ассоциаций. Макото Синкай привык работать в одиночку.

Тридцатидвухлетний Синкай – совершенно нетипичная для японской аниме-индустрии фигура. Он намеренно дистанцируется от этой индустрии, предпочитая создавать свои работы с привлечением минимального количества средств и человеческих ресурсов. В противоположность подавляющему большинству аниме-фильмов, его картины снимаются не на студии, а на домашнем компьютере, – фактически, Синкай совмещает профессии сценариста, режиссера, главного аниматора, фазовщика (художника, рисующего промежуточные кадры анимации), 3D-моделлера, звукорежиссера и специалиста по постсъёмочной обработке. К сторонней помощи он обращается только когда возникает необходимость озвучивания персонажей и записи саундтрека (хотя даже в черновых монтажных вариантах фильмов Синкай сам начитывает

ВНИМАНИЕ!



## КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает DVD «Жаркое лето: уроки 1-6». 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 1 октября.

### Вопрос:

Что из этого – не игра?

1. Фурикури
2. Курукурукурурин
3. Серагага

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

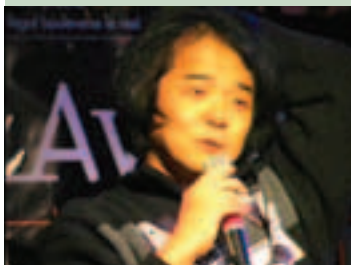


## ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Агент Наджика: красный файл, 1-6 серии» получает Kіrkva из города Волжский: фансервис – действительно фривольные картинки для поклонников конкретного персонажа.



► ПО ИНФОРМАЦИИ авторитетного сетевого киноресурса Internet Movie Database (<http://www.imdb.com/>), следующим после Ghost in the Shell 2: Innocence проектом Маюму Оси станет эпизод в фильме Paris, je t'aime («Люблю тебя, Париж») братьев Кознов. Картина будет состо-



ять из коротких сегментов, снятых различными режиссерами, в числе которых, помимо Оси, названы Жан-Люк Годар и Мишель Гондри.

► ПИЦЕНЗИОННОЕ АНИМЕ в России стало дешевле: компания MC Entertainment снизила оптовые отпускные цены на DVD до уровня в 300 рублей, настоятельно порекомендовав продавцам произвести соответствующее снижение розничной цены. Самые доступные аниме-релизы по-прежнему доступны в сетевом магазине <http://www.dvd100.ru/> – благодаря эксклюзивному договору с издателем, диски MC Ent. стоят здесь 460 рублей, а доставка производится в любую точку страны.



► В ОКТЯБРЕ КОРПОРАЦИЯ Bandai выпустит компьютерный корпус, выполненный в виде робота Харо, персонажа нескольких аниме-сериалов Gundam. Встроенная система позволяет ему сообщать пользовате-



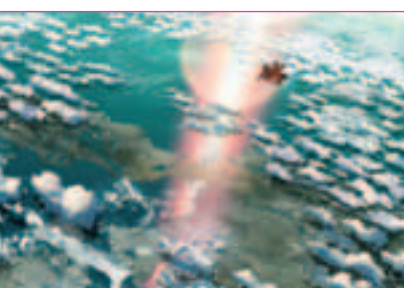
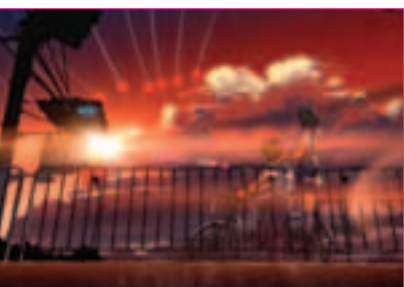
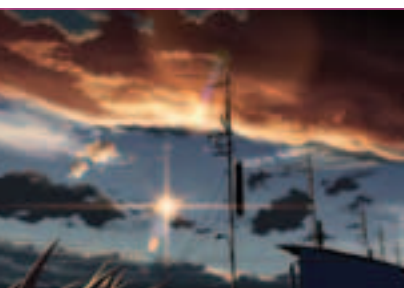
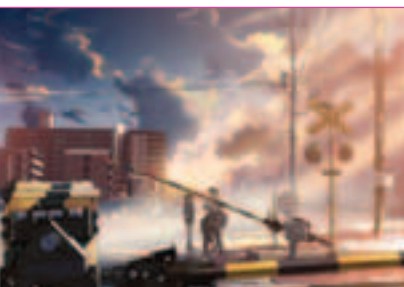
текст за героев). В истории мультипликации немало мастеров на все руки, однако этот скромный выпускник литфака одного из токийских университетов, и сейчас в своих круглых очках больше всего похожий на витающего в облаках первокурсника-литератора, – главное открытие последних лет в области японской «независимой» анимации.

Родившийся в Нагано, Макото Синкай переехал для учебы в Токио и остался в столице после окончания университета, устроившись на работу в компанию Minori, выпускавшую компьютерные игры – «симуляторы свиданий». Там он на протяжении пяти лет участвовал в подготовке игровых видеозаставок, верстал буклеты-инструкции и выполнял обязанности вебмастера на сайте компании. С 1997 года он начал уделять свободное время собственным проектам, и после нескольких «проб пера» Синкай снял первый законченный фильм, пятиминутный Kanojo to Kanojo no Neko («Она и ее кот», 1999 г.). Чернобелая лента оказалась куда ближе к литературе, чем к традиционной анимации: зритель видит картинки из повседневной жизни обычной городской девушки, за кадром звучит комментарий от

подобранного героиней кота, и все вместе рождает поэзию изумительных образов, характерную для всего творчества Синкай. Поначалу фильм распространялся на обычных CD-болванках через веб-сайт автора, но вскоре проектом заинтересовалась компания CoMix Wave, выпустившая тираж дисков с книжечкой комментариев.

«Самодельная» работа аниматора-новичка была с огромным интересом встречена как в кругах отаку, так и среди опытных профессионалов (фильм удостоился гран-при на конкурсах SKIP Creative Human Contest и 12th DoGA CGA Contest), а сам молодой режиссер уже начал работу над второй картиной, получившей название Hoshi no Koe («Голоса далекой звезды»). Премьера цветной 25-минутной фантастической ленты 2 февраля 2002 года произвела фурор. Финал пронзительно-трогательной истории любви старшеклассников – призванной в космофлот девочки и оставшегося на Земле парнишки, вынужденных общаться с помощью текстовых сообщений по мобильному телефону (расстояние между ними постоянно увеличивается, и сообщения идут все дольше: неделю, месяц, полго-

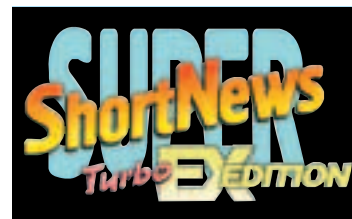




да...), был встречен единодушной овацией, и на следующее утро Синкай проснулся бесповоротно знаменитым – теперь уже талантливый аниматор оказался в центре внимания не только специализированных, но и общенациональных СМИ. В результате, в крохотном – всего на 46 мест! – кинотеатрике Tollywood в районе Симокидзава за месяц после премьеры фильм посмотрели 3000 зрителей, а вышедший в апреле DVD разошелся к январю 2003 года пятидесяти тысячным тиражом (рядовой тираж аниме-релиза в Японии составляет от пяти до десяти тысяч дисков). DVD-релиз был снабжен вступительным словом от губернатора Токио: «Голоса далекой звезды» наградила специальным призом столичная мэрия. Почивать на лаврах режиссер не собирается: вот уже два года за его рабочим столом идут съемки 50-минутно фильма Kumo по Микои, Yakusoku по Basho («Место, обещанное в детстве») о двух мальчишках и девочке, задумавших построить самолет и добраться до загадочной колонны, воздвигнутой на запретной земле в оккупированной «Союзом» части Японии (дело происходит в «альтернативном» мире). Дата выхода уже неоднократно переносилась, последний из названных на официальном сайте сроков – осень текущего года. Хотя дизайн персонажей принадлежит иллюстратору Усио Тадзаве, а 3D-мо-

деллер Кадзунори Такада придумал облик самолета «Веласьела», автор, как и раньше, взял на себя основную массу работы, до минимума ограничив помощь ассистентов.

Работы Макото Синкай отличаются удивительно тонкое чувство деталей, скрупулезно проработанные фоны, виртуозная работа со светом – там, где ресурсы режиссера не позволяют блеснуть плавностью анимации, спасает виртуозная техника рисования задних планов, гармоничность эффектов и общая целостность картинки. Техническое совершенство работы только подчеркивает авторский замысел, а традиционные для Синкай мотивы, повторяющиеся из фильма в фильм, – состав электрички, натянутые на столбах провода, уютные магазинчики, школьные классы – создают атмосферу небольшого городка, хоть и живущего в XXI веке, но сохранившего патриархальные черты: небо здесь могут бороздить межпланетные лайнеры, а на улицах дети по-прежнему будут спешить на занятия, разбрызгивая лужи колесами велосипедов. Он сам такой, первый аниматор двадцать первого века, – кроткий городской романтик, в одиночку снимающий на компьютере восхитительно одухотворенные фильмы про себя и для себя – и для нас, таких же жителей мегаполисов, как и он. ■



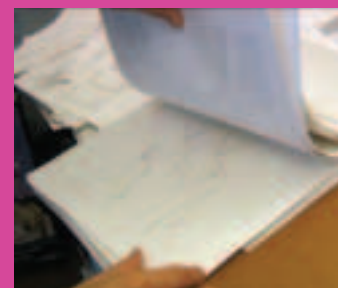
лю о различных процессах (включение/выключение, режимы загрузки и энергосбережения) голосом Санэ Такаги – актрисы, озвучившей Харо в аниме. Ограниченный 1000 экземплярами тираж устройства явно рассчитан на ярких коллекционеров: только настоящих отаку не отпугнет цена в 99800 иен (\$900).

▶ **НАЧИНАЯ С 11 ОКТЯБРЯ** по японскому телеканалу Nihon TV пойдет показ нового аниме-сериала Black Jack, поставленного Макото Тэдзука, сыном легендарного «бога манги» Осаму Тэдзука. 230 глав оригинальной манги о хирурге Блэкджеке выходили в журнале Weekly Shonen Champion в период с 1973 по 1979 гг., в 1984 году были изданы 13 дополнительных глав. На их основе было снято несколько аниме и кинофильмов, а также нарисована манга Say Hello to Black Jack Сюхо Сато, получившая в этом году гран-при Manga Artist Society Awards...



## ВОЛШЕБНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ МАСТЕРА?

УМЕЛЫЕ РУКИ – ХОРОШО. УМЕЛЫЕ РУКИ ЗА МОЩНЫМ КОМПЬЮТЕРОМ – ЕЩЕ ЛУЧШЕ!



Макото Синкай – убежденный пользователь продукции Apple. Сейчас на его столе стоит двухпроцессорный Power Mac G5 2ГГц с 8 Мбайт RAM и HDD на 960 Гбайт, но предыдущие работы мастера создавались на «Маках», имевших гораздо меньшую производительность (к примеру, Power Mac G4 400 МГц, 1 Гбайт RAM – на этой машине он, в числе прочего, готовил заставочные ролики для PC-игр Wind~a breath of heart~, BITTERSWEET FOOLS и короткометражного клипа Ego). Режиссер использует 23-дюймовый монитор, сканер EPSON GT-9800F, фотокамеру Canon IXY200a, графический планшет WACOM Intuos i-600 и, конечно, такие незаменимые вещи, как привычная бумага, карандаши и классический анимационный станок.

# МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)



**NIEA 7  
VOL. 1: POOR GIRL BLUES**  
Режиссер Такуя Сато, 2000  
★★★★★

тоси Абэ оказалась меланхолической жизненной комедией, мало напоминающей научно-фантастическую притчу о девочке, живущей в сети. Здешние девочки живут в самом обычном, ничуть не виртуальном Токио – разве что, наряду с людьми, населенном инопланетянами. Главная героиня Маюко пытается сводить концы с концами, учась в старшей школе и подрабатывая, а обитающая у нее в чулане пришлица Ния переворачивает все вверх дном, строит НЛО и реши-



тельно отказывается жить по-человечески. Поучительный сюжет о том, как трудно бывает принять окружающих такими, какие они есть, со всеми недостатками и странностями. ■

Следующая после обожаемой сисадминами Serial Experiments Lain анимационная работа Йоиси-



**BASTOF SYNDROME VOL. 1**  
Режиссер: данных нет, 2003  
★★★★★

рается на те же полки, что уже оккупированы мангой аниме из Страны восходящего солнца. Этот сериал – дань увлечению корейцев онлайн-играми: по сюжету, в 2097 году на территории города Зенон проходит кибертурнир, участники которого сражаются в виртуальном пространстве как биомеханические роботы. В результате какой-то ошибки разрушения в киберпространстве проецируются на реальный мир, и создатели игры вынуждены отправить в игру команду, наспех сформированную из опытных прогеймеров,



поставив перед ними задачу обезвредить прокравшийся в систему вирус. Несмотря на некоторую второстепенность (налицо сходство с проектом .hack), развитие событий достаточно интересно, чтобы BASTOF Syndrome можно было выделить из ряда аналогичных сериалов. Для встающей с колен корейской анимационной индустрии это уже большое достижение. ■

Как и южнокорейские комиксы манхва, анимация Страны утренней свежести потихоньку проби-



**DOOMED MEGALOPOLIS  
SPECIAL EDITION**  
Режиссер Ринтаро, 1992  
★★★★★

по западному образцу, порою достаточно болезненно для себя отбрасывая часть древних традиций и верований. Могущественный мистик Като, желающий получить контроль над Токио, пробуждает духа-хранителя города. Масакато, – используя наделенную сверхъестественными силами женщину и ее дочь, он планирует лишить Масакато его силы, но тут в ход событий вмешиваются несколько человек, чья судьба – предотвратить разрушение города.



Апокалиптический эпик в четырех частях от режиссера «Метрополиса» величествен и затянут сверх всякой меры, поэтому подойдет лишь для очень больших любителей мрачных, трагических историй. В разделе бонусов они найдут весьма познавательный документальный фильм о древних мистических местах в Токио. ■

Начало двадцатого века – любопытнейший период японской истории, когда страна и общество активно менялись

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)

## ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ ATARI LYNX?

В то время как все мои друзья покупали Game Boy, я предпочел проявить оригинальность и приобрел Lynx. Конечно, я очень злился, когда консоль сжирала очередную порцию батареек, но быстро отходил. Ведь зато у меня были такие замечательные игры, как Klax, Blue Lightning, Electrosop. И я ощущал, что в руках у меня действительно мощная штука! Позднее я нашел других владельцев Lynx, и мы собирались как члены эдакой тайной секты, чтобы поиграть вдоволь в Rampage и Xenophobe через ComLynx. Очень жалел, когда игры для Lynx перестали выходить, потому что разработчики предпочли Game Boy и Game Gear, но все же память об этой системе всегда останется со мной.

Даррен Джонс, Великобритания

**Как и многие портативные консоли, Lynx в первую очередь запомнился как «еще один неудачный конкурент Game Boy». Но этот случай – особенный.**

История Atari Lynx началась в 1987 году, в недрах компании Ерух. Она была ответственна за создание хитовых игр вроде Mission Impossible и пыталась закрепиться еще и на рынке железа, работая над портативной системой с цветным экраном. Однако с финансированием наблюдались проблемы, и в конце концов Ерух предложила Nintendo выкупить проект, однако получила отказ. А вот руководство Atari удалось впечатлить техническими характеристиками платформы, так проекту был дан зеленый свет. В 1989 году публике впервые были продемонстрированы и хэндхелд от Atari (носящий тогда название Portable Color Entertainment System), и Game Boy от Nintendo. Соответственно, пресса начала сравнивать оба проекта, и выво-

ды были вполне однозначны. Хотя у варианта от Atari и был большой цветной экран с подсветкой, а также мощное железо, Game Boy оказался куда компактнее и мог работать автономно очень долго – принципиальные характеристики для портативной системы.

Несмотря на это, Atari выпустила в конце года Lynx в продажу в США. Однако небольшие тиражи и высокая цена (\$199 – в два раза дороже, чем Game Boy) сделали систему куда менее популярной, чем альтернатива от Nintendo. Первая война хэндхелдов нача-

## БЫТЬ НЕ КАК ВСЕ

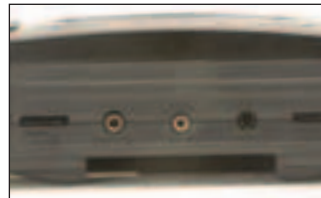
У Lynx имелось несколько инновационных особенностей, которые и по сей день позволяют считать платформу уникальной. Консоль можно было переворачивать вверх ногами и играть так (удобно для левшей). А в вертикальные скролл-шутеры – на девяносто градусов! Однако еще более интересной является возможность соединять восемь (!) портативных консолей через ComLynx – современный Game Boy Advance на такое не способен. Впрочем, даже во времена расцвета платформы найти столько владельцев Lynx среди своих друзей было очень сложно. Ну и, наконец, планировалось сделать возможное соединение Lynx и Atari Jaguar – как это сейчас реализовано у GameCube и GBA. Однако из-за того, что хэндхелд к моменту релиза Jaguar уже практически умер, Atari отказалась от этих своих планов.



# Classic Machine

## СПЕЦИФИКАЦИИ

- Размеры: 10,75" x 4,25" x 1,5" (9,25" x 4,25" x 2" у Lynx II)
- Экран: диагональ 3,5"
- Порты: наушники, ComLynx, питание, слот для картриджей, отсек для батареек
- Питание: шесть батареек AA
- Чип «Mikey»: 16-битный особый CMOS-чип, тактовая частота 16 МГц
- Чип «Suzy»: 16-битный особый CMOS-чип, тактовая частота 16 МГц
- ЦПУ: MOS 65C02, тактовая частота 3,6 МГц
- Палитра: 4096 цветов (не более 16 на одной горизонтальной линии)
- 512 байт загрузочного кода
- Графическая система: масштабирование и иная обработка спрайтов, поддержка скроллинга в любом направлении, изменяемая частота смены кадров (до 75 в секунду)
- Разрешение: 160 x 102
- ОЗУ: 64 Кбит
- Объем картриджа: 128 Кбит, 256 Кбит, либо 512 Кбит



## КНОПКИ

Уникальное расположение кнопок у Lynx позволяло играть в левой, и правой рукой – достаточно было просто перевернуть консоль.

## ЭВОЛЮЦИЯ КАРТРИДЖА

лась с неутешительных результатов для Atari.

В 1990 году ситуация несколько улучшилась, так как подросла неплохая линейка портов с аркадных автоматов вроде Ms Pac-Man, Klax, Paperboy и Rampage. А благодаря мощному железу ухудшение качества графики не было столь уж значительным. Однако злую шутку сыграл еще и имидж Atari: после краха рынка видеоигр (в первой половине 80-х годов) многие торговые сети принципиально отказывались распространять что-либо, производимое этой компанией. Наконец, на консоли так и не вышло ни одного мегахита, который мог бы в одиночку «продать» Lynx, а независимые разработчики неохотно поддерживали консоль. В это же время Game

Смешно, но одним из неприятных недостатков Lynx считался... дизайн картриджа, на котором хранились игры. Дело в том, что их было очень сложно вытаскивать из консоли, просто потому что не за что оказывалось их подцепить. Впрочем, этот баг был только у первых пяти игр, а затем Atari слегка сменила

корпус, а затем и еще раз, после чего и пришла к стандартному для почти всех проектов для Lynx виду, носящему название Curved Lip. Самые последние игры, включая и самодельные, использовали еще более оригинальные варианты, но все же Curved Lip следует считать самым удачным.

Воу чувствовал себя на рынке великолепно, Nintendo побеждала.

В 1991 году, однако, Lynx все еще держался, линейка игр постоянно пополнялась новыми интереснейшими проектами. APB, STUN Runner, Ninja Gaiden и Robotron 2084 заинтересовали геймеров, а грамотная рекламная кампания помогла поднять продажи консоли. В конце концов, определенной части аудитории была важна именно высокая производительность, а на недостатки Lynx можно было при желании и закрыть глаза.

Однако в мае 1991 года на рынок вышла Sega со своей системой Game Gear (создававшейся также по принципу «качество графики прежде всего»), что и нанесло Lynx смертельный удар. Не помог и релиз Lynx II, более элегантной и удобной версии консоли с функцией энергосбережения и четким экраном. С Sega и Nintendo не получалось конкурировать, прежде всего по количеству игр, поэтому к концу 1992 года продажи Lynx начали падать. А еще через три года пор-

ративная система от Atari фактически умерла, а у компании-создателя был уже другой приоритет – приставка Jaguar.

К счастью, Lynx не забыт и по сей день, так как находятся компании (к примеру, Duranik и Songbird Productions), которые до сих пор делают игры для этой платформы. Не тот успех, на который когда-то рассчитывала Atari, но по крайней мере стоит признать, что консоль вышла достаточно удачной, и геймерам-старичкам есть о чем вспомнить при виде ее фотографий. ■

# ЛУЧШИЕ ИГРЫ



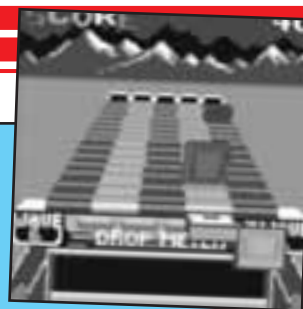
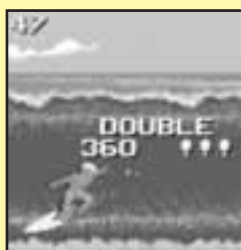
ЭТА СИСТЕМА СТАЛА ОДНОЙ ИЗ ТЕХ, ЧТО БЫЛИ ОТПРАВЛЕНЫ НА СВАЛКУ ИСТОРИИ КОНСОЛЮ ПОД НАЗВАНИЕМ GAME BOY, ОДНАКО В БИБЛИОТЕКЕ ATARI LYNX ИМЕЕТСЯ НЕМАЛО ИНТЕРЕСНЫХ ИГР.

## California Games

**Издатель: Atari**  
**Год: 1989**

Быть может, здесь были представлены и не все виды спорта, однако версия California Games для Lynx оказалась отличным выбором для тех, кто купил консоль сразу после релиза. Предлагалось участвовать в следующих соревнованиях: Surfing, Footbag,

BMX и Half-Pipe. Игра была отличным примером того, чем Lynx по своим графическим возможностям отличается от Game Boy, поддерживался и мультиплеер через ComLynx. С учетом же хорошего качества музыки California Games вообще можно считать настоящим подарком геймерам. ■



## Klax

**Издатель: Atari**  
**Год: 1990**

Мы уже писали о том, что любой портативной системе нужен свой пазл, а у Lynx был такой – Klax. Концепция игры проста как пробка: нужно манипулировать падающими фигурками так, чтобы совмещать блоки с одинаковым цветом. Но этого оказалось вполне достаточно для того, чтобы сделать геймплей невероятно аддитивным. Что выделяло Klax на фоне конкурентов, так это великолепная (особенно по меркам пазлов!) графика и замечательный стереозвук. Последний был перенесен с аркады в практически неизменном виде, что позволило сохранить оригинальную атмосферу – еще один плюс игры. ■

## STUN Runner

**Издатель: Atari**  
**Год: 1991**

Когда Atari анонсировала, что STUN Runner будет портирован на Lynx, многие циники не верили, что это возможно. Однако Atari все же продемонстрировала миру, что не раздает обещания просто так.

Как и Klax, это оказалась очень хорошая трансляция с аркады с кучей оцифрованной речи, красивой и не тормозящей графикой и великолепным геймплеем. Интересно, что версия для Lynx куда удачнее, чем та, что вышла на домашней платформе Atari ST. ■



## Blue Lightning

**Издатель: Atari**  
**Год: 1989**

Еще одна ранняя игра для Lynx и, опять же, весьма показательная. В ней активно использовались возможности консоли по обработке спрайтов, в результате этот проект оказался на порядок лучше, чем все подобные игры на Game

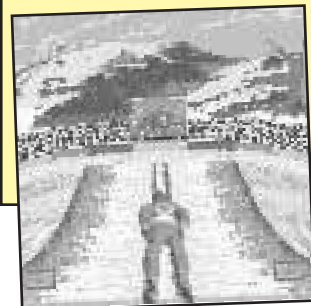
Boy. Геймплей в духе Top Gun не отличался большой оригинальностью, но хороший набор миссий заставлял уделять Blue Lightning многие часы. Игра в свое время продалась большим тиражом, поэтому даже сейчас не составляет особого труда купить поддерживаемую копию. ■



## Alpine Games

**Издатель: Duranik**  
**Год: 2004**

Если вам кажется, что STUN Runner и Blue Lightning использовали возможности Lynx на все сто процентов, то вам стоит взглянуть на Alpine Games. Удивительно, какой качественной анимации удалось добиться современным программистам на такой древней консоли, – игра выглядит чуть ли не лучше всех на Lynx. Геймплей также не подкачал – представлены девять видов спорта. А возможность сохранять рекорды, не запоминая длинные пароли, также встречается не в каждой игре. ■

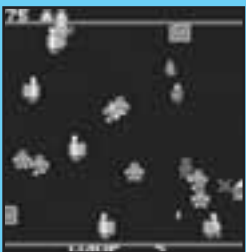


## Robotron 2084

**Издатель: Williams**  
**Год: 1991**

К сожалению, управление двумя джойстиком, как в аркадной версии, здесь реализовать не получилось, но все же Robotron 2084 перенесли неплохо. А чтобы стрелять в разные стороны, оказалось достаточно задействовать

основные кнопки Lynx в качестве стрелок направления. Геймер обычно быстро понимал, как нужно стрелять по врагам и уклоняться от их атак, привыкнуть к такой манере игры оказалось несложно. К сожалению, игру трудно сейчас достать, но она стоит любых затраченных усилий... ■



# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# МУЛЬТИМЕЛИД

Во всемирной сети  
и в розничной работе  
в сети 1C Мультимедиа  
информацию в формате CD  
128000, Москва, в ч. 04,  
ул. Славянский, 21,  
Тел.: (495) 727 62 67  
Факс: (495) 981 64 67  
http://www.1c.ru



© 2004 1C-IT. Все права защищены.  
© Illusion Software, 2003. Illusion Software, название Illusion Software и Hidden and Dangerous являются зарегистрированными товарными знаками Illusion Software. Gathering, название Gathering, Take Two Interactive Software и Illusion Take Two являются зарегистрированными товарными знаками Take Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработчик Illusion Software. Исполнительное средство: 1C: MultiMedia. © RAD Game Tools, Inc. 1997-2003. Game Boy и Nintendo PlayBoy by Game Boy являются зарегистрированными товарными знаками Game Boy Technology, Inc. Все права защищены.  
© Издатель: издательский дом 1C-IT (Россия), 2004.

# Заказ журнала в редакции

## ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!  
Доставка за счет издателя  
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков  
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

## ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала  
Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже.  
Единая цена по всей России

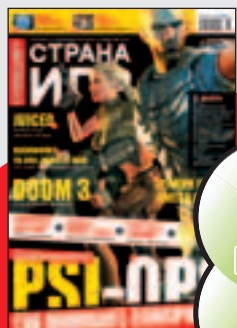
## СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.  
Заказ оформляется с любого месяца.  
Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером  
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Гарантировано  
редакцией  
«Страна Игр»

## Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

### Стоимость заказа на «Страна Игр» + 2 CD



**230р**

за 2 номера (1 месяц)

**1380р**

за 6 месяцев

**2484р**

за 12 месяцев (выгода **10%**)

### Стоимость заказа на «Страна Игр» + DVD



**250р**

за 2 номера (1 месяц)

**1500р**

за 6 месяцев

**2700р**

за 12 месяцев (выгода **10%**)

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на журнал «Страна Игр»

на  месяцев  
начиная с \_\_\_\_\_ 2004 г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

### АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_

квартира/офис \_\_\_\_\_

телефон \_\_\_\_\_

подпись \_\_\_\_\_

сумма оплаты \_\_\_\_\_

### Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
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 « _____ »	
с _____	2004 г.
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

### Кассир

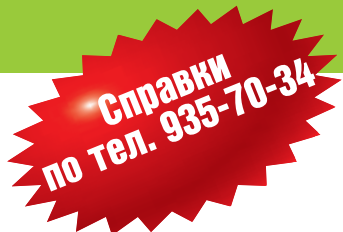
### Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
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 « _____ »	
с _____	2004 г.
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

### Кассир

## Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном: по электронной почте: [subscribe\\_si@gameland.ru](mailto:subscribe_si@gameland.ru) или по факсу: 924-9694



Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне

## Почтовая подписка

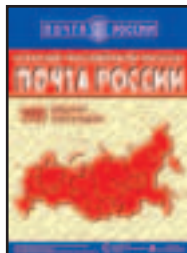
С 1 сентября по 30 ноября вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

86167 «Страна Игр» + 2CD  
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

16760 «Страна Игр» + 2CD  
16762 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

86167 «Страна Игр» + 2CD  
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

Лето уж помахало нам ручкой в окне уходящего поезда – пора встречать осень. После оттремевших блокбастеров и пролетевших отпусков самое время настроиться на рабочий/учебный лад и более серьезное кино. Итак, что смотреть в сентябре? Возможно, несколько инфантильный, но от этого не менее захватывающий экшн «Предвестники бури» (02.09), сиквел того-самого-ужастика «Глаз 2» (16.09), долгожданный «Изгоняющий дьявола: Начало» (16.09), разбитную комедию «Гарольд и Кумар уходят в отрыв» (23.09), «Таинственный лес» (23.09) от не менее таинственного Шьямалана и – чуть не забыл самое главное – читайте widescreen. Плохого не посоветуем!

# ХРОНИКИ РИДДИКА

## THE CHRONICLES OF RIDDICK

**Режиссер:** Дэвид Туи  
**В ролях:** Вин Дизель, Колм Фиори, Алекса Давалос, Тэнди Ньютон, Джуди Денч, Карл Урбан  
**Жанр:** фантастика/экшн

И снова Ричарду Риддику покой только снится. Назначенная за его поимку сумма в полтора «лимона» зелеными даже без учета инфляции могла бы воодушевить кого угодно, тем более, вечно голодающих наемников. Раздав законные тумачи неудавшимся «охотникам за головами», Риддик еще и отбирает их звездолет. Он также узнает, что его «заказал» Имам – один из спасенных им на заброшенной планете (смотрите «Черную дыру»). Риддик отправляется на Гелион Прайм, чтобы отомстить обидчику. Выследив Имама на его родной планете, он с удивлением узнает о цели, ради которой тот прибег к помощи наемников: только Ричард сможет спасти Гелион, а заодно и всю галактику от банды зловещих Некромонгеров, полулюдей-полуфантомов, под предводительством Лорда Маршала методично уничтожающих миры один за другим в поисках Земли Обетованной. По словам оракула Воздушного Элементаля, загадочное происхождение Риддика, о котором он даже и не подозревал, могло послужить на благо всей Вселенной...

Выдержав паузу в четыре года, бедный Туи (см. врезку) все-таки выпалил в нас, зрителей, второй частью похождения межзвездного бродяги Ричарда Б. Риддика. Сказать, что хроники получились вымученными, было бы преувеличением – еще в «Черной дыре» был заложен повод для сиквелизации. Какой? Да самый что ни на есть банальный – выживший главгерой. Вместо Риддика мерзким инопланетным тварям скормили помощника командира Каролин. И дело с концом. Вернее, как оказалось, с продолжением. Все остальное – вопрос техники. В основном, конечно, компьютер-



Дэвид Туи – почему же он бедный? А если бы вашу фамилию склоняли и так и эдак: и Твохи его называли, и Туохи. По-видимому, не сторонник принципа «Называй хоть горшком, только мой порошок», Туи попросил в одной из телепрограмм называть его только «Туи». А чтоб не забыли, добавил, что можно его фамилию представлять в виде «2E» – попробуйте прочитать по-английски. Кстати, один из карго-подов, сброшенных во время катастрофы звездолета в «Черной дыре», гордо нес это сокращение на своем борту. Вроде как шутка от команды по спецэффектам.

Дабы при просмотре «Хроник» ни у кого не возникло справедливого вопроса: «Где ж тебя пять лет носило, дружище?», добрые дяди из Universal склепали получасовой анимационный фильм The Chronicles of Riddick: Dark Fury. Правда, выпустили его только после американской премьеры полнометражных «Хроник». Поэтому первое предложение правильнее будет читать: «Дабы ПОСЛЕ просмотра...».

Одеяние Джуди Денч, которая кроме участия в бондосериале умудряется играть еще и Воздушных Элементалей, выполнено из измельченных кристаллов Сваровски. Вин Дизель, кстати, большой поклонник таланта леди «М», и Денч согласилась принять участие в фильме только благодаря его настойчивости.

ной. Например, глобальные апокалипсисы прорисованы на уровне среднего современного фильма-катастрофы – не лучше и не хуже. Что касается Дизеля, то во многом благодаря ему действие порой очень даже захватывает. Вин не делает лишних усилий и придерживается того же стиля игры,

что и в «Черной дыре». Пара гримас, одна-две крылатых фразы и превосходный уровень физического развития – вуаля, наш герой готов к новым подвигам. Пожалуй, среди пока еще небогатого выбора актерских костюмчиков, этот максимально соответствует габитусу Дизеля.



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:  
30 СЕНТЯБРЯ

Ну и, соответственно, экшн. Все бегают, стреляют, сражаются, используют внутреннюю силу, летают в спейсшипах через гиперпространство, уничтожают планеты – так что при хорошем раскладе вряд ли что-то сможет отвлечь вас от происходящего на экране. ■

## ПРЕВОСХОДСТВО БОРНА THE BOURNE SUPREMACY

**Режиссер:** Пол Гринграсс  
**Голоса:** Мэтт Деймон, Франка Потенте, Джоан Аллен, Брайан Кокс, Джулия Стайлс  
**Жанр:** шпионский триллер

Окончательно идентифицировав себя, Джейсон Борн вместе с подружкой Мари проводит пару беззаботных лет в одном из райских уголков Земли – индийский штат Гоа вполне подходит для этой роли. Идиллию нарушает подозрительный незнакомец, которого Борн мгновенно выделяет из пестрой толпы: он одет в «неправильную» одежду, раскатывает на «странном» автомобиле и появляется в «неподходящих» местах. Побег оборачивается трагедией – незнакомец убивает Мари. Джейсон понимает, что целью киллера была отнюдь не девушка, и начина-

ет собственное расследование. Одновременно с этими событиями на след Борна выходит ЦРУ. Расследуя гибель одного из своих агентов в Берлине, разведывательное управление делает вывод, что в убийстве замешан не кто иной как... Джейсон Борн. Смертельная «вилка», угрожающая нашему герою, лишь подстегивает его. Что еще готовит ему прошлое и какая тесть из его минувшей жизни желает напомнить о себе? Хотите отгадать, почему вы побежите второго сентября на «Превосходство»? Никакая «пиратка» просто не в силах передать того кайфа, который испытываешь от «московского эпизода». Разборки с ментами на «Фрунзенской», сумасшедшая гонка по Садовому, тонны разбитых в лепешку машин – этот эпизод выстроен так умело, что адрена-

лин, кажется, сочится с экрана. Полное погружение в реальность, и притом в российскую, – зачем нам страсти на немецкой земле? Спасибо вам, товарищ Борн. Огромная благодарность вам также за то, что не утратили своей формы, несмотря на месяцы, проведенные в неге и любовных утех (а чем еще заниматься в Гоа?); ваш мозг работает так же молниеносно, а мышцы не потеряли своей упругости. Bravo! Только не надо было учить десяток слов на русском – очень уж коряво получается. Хотя отечественным мафиози, судя по фильму, вообще лучше объясняться жестами – если бы не субтитры... Да, и попросите ваших операторов не так сильно трясти камерой – удовольствие могло быть больше, только мешают уставшие глаза и боль в голове. ■



- 2004
- R.U.S.C.I.C.O.
- 1.85:1 (леттербокс)
- DD 5.1 (рус/япон)
- субтитры (рус)
- бонусы: фильмография, фотоальбом, анонс DVD

### Затоичи Zatoichi

**Режиссер:** Такеши Китано  
**В ролях:** Такеши Китано, Таданобу Асано  
**Жанр:** самурайский экшн

Расхаживает по японским селениям слепой старец Затоичи, неспешно передвигается по пыльным дорогам меж рисовых полей. Несмотря на свой недостаток, он в совершенстве владеет самурайским мечом и, как в дополнение к смертельному умению, досконально знает древнее искусство массажа. И нет такого злодея, который мог бы рассчитывать на пощаду мудрого Затоичи и избежать молниеносных ударов его клинка. Немногословен старец, и не всякий вопрос удостоится ответа – лишь хриплый смехок может последовать за нескромными словами вопрошавшего. Имя его обросло легендами, а каждый новый подвиг Затоичи рождает новые сказания и предания... Слепой бродяга Затоичи со своим посохом, превращающимся в смертельный клинок, – один из любимейших персонажей

японских кино- и телезрителей. За сорок с небольшим лет (первые истории о похождениях Затоичи вышли на экраны в начале 60-х) по различным подсчетам было снято от 20 до 30 фильмов, в которых слепой борец за справедливость играет главную роль. Теперь, похоже, стараниями Китано история Затоичи станет всемирным достоянием. Стиль «Бит» Такеши передать словами практически невозможно: кажущиеся чрезмерными для европейца сцены насилия щедро разбавлены юмором и самоиронией, ссылками на работы других режиссеров и даже на буддийские притчи. Навязчивым ритмом барабанов и плавной, текучей игрой струнных фильм погружает зрителя в гипнотическое состояние, для того чтобы внезапно обрушиться криками смертельно раненых и свистом рассекающего воздух меча. Возможно, не бессмертный, но однозначный шедевр.

**ДИСК:** Вероятно, сокращение LB («леттербокс») на упаковке отпугнет «истинных ценителей» – пусть подождут заветного «анаморфа». Остальных же и звук, и изображение устроят на все сто. ■



- 2004
- CP Digital
- 1.33:1
- DD 5.1 (рус/англ)
- DTS (рус)
- субтитры рус
- бонусы: фильмография, анонсы DVD

### Бессмертные: Война миров Immortel (ad vitam)

**Режиссер:** Энки Билал  
**В ролях:** Линда Харди, Томас Кречман, Шарлотта Рэмплинг  
**Жанр:** фантастика/экшн/комикс

Нью-Йорк конца XXI века. Зрелище одновременно унылое и завораживающее: мегалополис, заполнивший пространство от горизонта до горизонта, однообразная щетина мрачных строений, изредка нарушаемая длинными иглами высоченных небоскребов, гигантская пирамида, зависшая высоко в небе, мириады существ туда-сюда машин, сонмы кишачих повсюду существ – людей, мутантов, роботов, инопланетян. Только здесь могли встретиться осужденный на смерть древнеегипетский бог Гор, революционер-бунтарь Никополь и девушка с голубой кожей по имени Джилл Биоскоп. Первый – в поисках женщины, которая сможет принять его семя, второй – по воле бога досрочно освобожденный из 30-летнего

заключения, последняя – возникшая из ниоткуда и ничего не помнящая из своей прошлой жизни...

Круто? Ничего не понял? В любом случае, лучше не перечитывай – иди и смотри! Безумный, антиутопический и фантазмагорийный мир известного французского художника Энки Билала, попав на экран, начинает жить новой жизнью – анимация наполняет внутренней силой и без того энергичный, гротескный стиль его всемирно известных комиксов. Кажущийся поначалу запутанным сюжет захватывает, награждая внимательного зрителя сюрпризами и приятными догадками. Одновременное появление компьютерных героев и живых актеров очень быстро перестает раздражать, и к середине фильма, захваченные действием, вы забудете про эту несуразницу раз и навсегда. Гарантирую.

**ДИСК:** Снова кто-то забыл про «анаморф», и снова фильм смотрится впечатляюще даже без этой синефильской «фишки». Палитра восхищает холодной психоделической синевой, а вот звук можно было бы сделать более «весомым». ■

Фред  
Саберхаген

«Книга  
мечей»

■ Жанр: фэнтези  
■ Выход: сентябрь 2004 года



Дэвид  
Эддингс

«Последняя  
игра чародеев»

■ Жанр: эпическая фэнтези  
■ Выход: сентябрь 2004 года



Урсула  
Ле Гуин

«Сказания  
Земноморья»

■ Жанр: фэнтези  
■ Выход: сентябрь 2004 года



Тэрри  
Пратчетт

«Маскарад»

■ Жанр: юмористическая фэнтези  
■ Выход: август 2004 года



Однажды боги затеяли игру, для которой кузнец Вулкан выковал двенадцать мечей. Каждый из мечей обладал особой, лишь ему присущей магической силой. Божественное оружие было роздано людям, и игра началась. Но ни сами боги, ни завладевшие оружием люди до поры до времени не догадывались, что выпущенные на свободу силы, физически материализованные в мечах, способны потрясти не только земные троны, но и небесные...

Фред Саберхаген – один из признанных мастеров фантастики. Дебютировал он космической оперой «Золотой народ», однако прославился в первую очередь циклом романов о роботах-убийцах – берсерках. Нужно сказать, что эту тему – повествование о машинах, уничтожающих все живое, наделенных своеобразным разумом, логикой и этикой, Саберхаген разработал блестяще, и не удивительно, что сериал является основополагающим для целого направления в фантастике.

Второй объект интересов Саберхагена лежит на стыке фэнтези и фантастики. К примеру, именно Саберхаген стал соавтором единственного киберпанковского романа Железны («Витки»). «Книги мечей», совместившие в себе мифологию Древней Греции и кровавые битвы Средневековья, по праву считаются классикой жанра фэнтези. Это второй по известности цикл автора, и он впервые издается на русском языке. ■

Древнее пророчество гласит, что коварный и злобный бог Торак однажды пробудится от сна и вновь попытается погрузить мир в Хаос и Тьму. И тогда наступит час жестокой решающей битвы, ибо похищенный Тораком магический амулет – Око Олдра – должен быть любой ценой возвращен его законным владельцам, потомкам рода Райве. Во исполнение пророчества в поход против сил Тьмы отправляются могущественный маг Белгарат и его внук, юный чародей Гарион. Сила их велика, и войско защитников мироздания неисчислимо. Однако в пророчестве не сказано, каким образом люди – даже с помощью магии – могут одержать победу и уничтожить бессмертного бога...

Признанный мастер современной фэнтези, автор широко известных циклов «Белгариад» и «Эления», Дэвид Эддингс сумел органично соединить в своих работах рыцарский роман и фэнтези в стиле Толкиена. Обладая непревзойденным даром рассказчика, писатель создает поистине захватывающие и интригующие произведения, вызывая у читателей иллюзию присутствия внутри поистине волшебного и загадочного фэнтезийного мира.

Книга «Последняя игра чародеев» – заключительная часть пенталогии «Белгариад», одного из наиболее известных циклов эпической фэнтези, ставшего, без сомнения, классикой жанра и лучшим творением автора. ■

В эту книгу вошли романы «Сказания Земноморья» и «На иных ветрах», завершающие знаменитый цикл о Земноморье. В замысловатом лабиринте сказочной страны Земноморье немудрено и заблудиться, но вedomому фантазией и талантом Урсулы Ле Гуин читателю не грозит столь незавидная участь. Продуманный до мелочей, раскрашенный сочными красками мир включает в себе неповторимое обаяние, под власть которого уже попали миллионы любителей фантастики.

Урсула Ле Гуин – известная американская писательница, признанный классик. Автор знаковой научно-фантастической серии «Хайнский цикл», романы которой написаны на высочайшем литературном уровне. Лауреат высших премий в области детской литературы, почетный доктор литературы, многократный лауреат премий «Хьюго», «Небьюла», «Локус».

Ле Гуин добилась большого успеха не только в жанре НФ. Первый же роман знаменитого цикла о Земноморье поставил Урсулу Ле Гуин в один ряд с выдающимися мастерами фэнтези, такими как Дж. Р. Р. Толкиен и К.Льюис, а сам цикл принес мировую славу. Заслуги автора в развитии жанра фэнтези были оценены в 1979 году премией «Гэндальф».

Книга «Сказания Земноморья» – возврат к любимому фэнтези-миру Ле Гуин. Это относительно новые произведения, написанные в течение последних 10 лет. ■

Шоу должно продолжаться! Хахахахахаха! Даже если кто-то умер, нужно оттащить его в сторонку и все равно продолжать шоу. И ни в коем случае нельзя занимать ложу номер 8, ведь она предназначена для того самого Призрака, который дарит успешным певцам стебли от роз и между делом зачем-то убивает людей. А что если его прогнать по улицам города и скинуть в реку Анк, дабы злодею неповадно было?

Тэрри Пратчетт – один из самых читаемых британских писателей, ярчайший автор юмористической фэнтези, создатель грандиозного цикла бестселлеров «Плоский мир», насчитывающего более 30 книг. За вклад в литературу он удостоен в 1998 году звания Кавалера Ордена Британской Империи. Издания Пратчетта ежегодно входят в двадцатку самых продаваемых в Британии книг.

«Плоский мир» – самый популярный цикл юмористической фэнтези из всех когда-либо и кем-либо писавшихся. Действие этого мегацикла происходит в плоском мире, лежащем на спинах четырех гигантских слонов, которые стоят на панцире исполинской черепахи А'Туин, плывущей в бескрайнем космосе. Цикл начинался как пародия на штампы жанра фэнтези и его наиболее популярные произведения, однако затем приобрел самостоятельную ценность, превратившись в размышления о человеческой истории, характерах и проблемах, не потеряв при этом своей оригинальности и высокого качества. «Маскарад» – новая книга цикла, впервые издается в России. ■



**ULTRA**  
100.5FM

Лицензия РВ№ 4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР



**TM RADIO ULTRA**

Иллюстрация: арт-группа LAMP

Не исключено, что в следующих выпусках «СИ» наша рубрика будет расширена: с восторгом принятое вами нововведение в виде «выжимки» мнений с форума потеснило и обычные, и электронные письма, в результате у меня накопилась куча интересных посланий, из-за внушительного объема не помещающихся на трех страничках «ОС». Так что буду бороться за увеличение объема. А призовая подписка снова не нашла своего обладателя. Удивите нас?

— ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

маться разработчики: к фотореалистичной графике, к крутым спецэффектам? Что будет, когда графику некуда будет улучшать? Стремление разработчиков к фотореалистичной картинке подчас затмевает все остальное. В итоге из игры получается красивая пустышка, но кому она нужна? Ведь атмосфера, геймплей, сюжет, в конце концов, — это очень важные компоненты. Настоящая игра должна быть с невероятно высоким replayability (интерес не должен падать при повторном прохождении), которого можно достичь, если перечисленные компоненты будут парить выше небес! А теперь давайте спустимся на землю и ответим на вопрос: зачем мы играем в игры? Чтобы перенестись в мир, где все возможно, где можно после неудачного расклада нажать кнопку Load или New Game и не допускать прежних ошибок; где можно отдохнуть от окружающей нас обыденности, забыться и расслабиться? Те из вас, кто скажет это, понимают, для чего действительно нужны игры. Настоящая игра должна быть интересней жизни и других игр, иначе какой смысл в нее играть? Эх, если бы в обыденной жизни были доступны вещи, ставшие обыденностью в играх...

ложение — сделать еще одну рубрику, где будет что-то вроде словаря компьютерного сленга для таких же, не очень продвинутых в технике, как я. Думаю, многим это понравится. Хочу сказать всем ребятам, работающим в «СИ», что вы — молодцы, и у вас самый ЛУЧШИЙ журнал на свете и самые преданные читатели! Так держать!

[rinada@list.ru](mailto:rinada@list.ru)

*С просьбами объяснить игровой сленг мы сталкиваемся на протяжении всего времени существования «Страны»: читательская аудитория постоянно пополняется за счет новичков. В ближайшее время мы сформируем мини-словарик и будем размещать его на диске к журналу.*

## MIKE RO



Давайте поговорим об играх и их будущем. Игры по справедливости получили признание среди сыновей и дочерей рода человеческого. «А почему?» — спросит пылкий читатель. Ответ на этот вопрос сперва надо поискать в особенностях человека. Теперь, уважаемый, напрягите мозги и скажите: чем человек отличается от (других) животных? Да, развитым мозгом, но какой дар нам преподносит наш мозг? Правильно, способность к абстрактному мышлению, венец природы может что-то у себя в мозгу представить, а потом реализовать представленное. Ведь благодаря этому человеческая цивилизация имеет место быть, и все достижения человека, включая компьютерные, обусловлены именно способностью человека к абстрактному мышлению. А теперь, подумайте, что из далее перечисленного ждет нас в будущем: Кино?нет, вряд ли! Книжки? Очень хотелось бы, но тоже нет! Виртуальная реальность? Вероятнее всего, но мало ли, что может произойти! Книжки развивают человека: знание языка, воображение...Текст для тех, кто умеет и любит читать, подчас лучше картинки! Кино... это отдельный разговор: неинтерактивно, но некоторые шедевры, пусть даже без всяких спецэффектов, дают сто очков вперед любым играм! Игры — занимают сердца и умы миллионов геймеров. И не зря! В лучших играх есть все: то, чего так не достает книгам и фильмам, и многое из того, за что мы любим литературу и кинематограф. Но к чему стре-

[mike\\_ro@mail.ru](mailto:mike_ro@mail.ru)

*...вроде хедшотов? Простите, это у нас шутки сегодня глупые. Мы тут, в редакции, не согласны только относительно replayability — с чего вдруг игра, которую не очень интересно проходить повторно, вдруг становится плохой?*

## ДАРЬЯ



Привет, любимая «Страна Игр»! Хорошо, что я наконец собралась с мыслями и написала в вашу редакцию, давно хотела рассказать о своих впечатлениях от вашего замечательного журнала. Уверена, все согласятся со мной, ведь в «СИ» действительно очень много интересного! Я девушка-геймер (хотя «геймер», скорее, начинающий) и читаю многие компьютерные издания (мне на самом деле интересны компьютеры). Но некоторые факты до сих пор остаются для меня загадкой, в особенности чисто геймерские выражения, которые мне понять не дано, пока кто-нибудь умный не объяснит. Друзей напрягать по этому поводу как-то не хочется. Поэтому у меня есть к вам пред-

## АЛЕКСАНДР СКАРБО



Здравствуй, редакция «Страны»! Вот сижу и играю в Resident Evil Outbreak: убил пару зомби, и еще, и еще, и еще! И потом настало страшное: я застрял на одном месте, мучился часа наверное, четыре, и нифига не вышло. Может, вы мне поможете? В чем суть этой игры, как пройти хотя бы 1 уровень? Я сгонял к другу и спросил будет, ли он в «резидента» резить, он был согласен. Упс, нас обломали? У нас в России и в Европе вообще нет мультиплеера?! Как так? Я был в шоке дня два после крутого облома, кстати так и не прошел этот долбанный уровень! Помогите мне, пожалуйста! P.S.: У вас самый классный журнал, мы с пацанами все его читаем!

[nekoiru@rambler.ru](mailto:nekoiru@rambler.ru)

*В PAL-версии RE: Outbreak нет онлайнного мультиплеера. Руководства по прохождению можно найти в сети на сайте <http://www.gamefaqs.com/>.*

## GAMER



Привет, СТРАНные люди. Я постоянный читатель «Страны Игр» и «РС-Игр». Журналы у вас полезные, хотя обзоры некоторых игр печатаются в обоих изданиях. Меня интересуют только несколько вопросов, чтобы не тянуть ваше драго-

## ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



ценное время, задам их сразу. Существуют ли коды для игры Suffering, The? Планирует ли ваше издательство выпускать журнал, посвященный аниме? Видео на DVD довольно низкого качества, может лучше немного подороже, но покачественней? Отдельное спасибо за рубрики «Обратная связь» и «Flashback». Приятно вспомнить о том, что уже почти забыл. Сразу вспоминается как я прочитал обзор Virtua Fighter 4 Evolution, как заказывал его в Интернете, как пришел курьер с диском, как игра мне надоела через неделю за легкость, как долго я злился, что купил журнал, прочитал восторженные отклики автора по этой игре, а наши мнения не совпали... Драгоценные воспоминания. Ладно, пока! У меня впереди целый непрочитанный номер.

г. Москва

*Коды для The Suffering существуют, мы их уже публиковали. Пошерстите подшивку «СИ» на официальном сайте, эти коды проскальзывали в одном из последних номеров. Запуск журнала по аниме мы планируем уже давно, и условия становятся все благоприятнее. Что до видео на диске, то мы выкладываем то, что получаем, – если на DVD ролик низкого качества, то это почти наверняка означает, что в лучшем качестве его достать невозможно.*

### ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru/>) ответить на простой вопрос: Doom 3, Half-Life 2 или S.T.A.L.K.E.R.?



Автор: KorresH

Doom 3. Во-первых, на данный момент вышел только он. Во-вторых, кто бы что ни говорил, графика там на высоте. В-третьих, отличная атмосфера. В-четвертых, от «Сталкера» и Half-Life слишком много ждуть... Причем если «Халфа» еще может оправдать часть этих ожиданий, то «Сталкер» – вряд ли...



Автор: Sailor-lightning

Я считаю, что из этих трех игр самой кайфовой будет S.T.A.L.K.E.R. (если

он, конечно, вообще выйдет), так как Doom 3 меня разочаровал (увидел последний ролик, который был выложен в «СИ»), у него уже устаревшая графика (слишком долго разрабатывали). А вот насчет Half-Life 2 ничего конкретного сказать не могу, но надеюсь что игра оправдает мои ожидания.



Автор: Jey Di

Ну ни фигя себе – устаревшая графика! Doom 3 заткнет за пояс любую игру в плане графики. Придется мне покупать Pentium 4 3.2 и 2 гига оперативки, мощнячую видюху, чтоб в полной мере насладится игрой (а свой Pentium 4 1.7 гигагерца, 512 оперативы, жефорс 5600 с 256 метрами – на помойку). А вообще я консольщик...



Автор: prokaznik

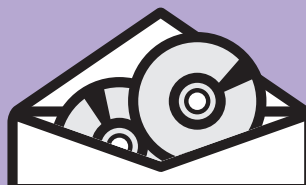
H-L2, однозначно. Хотя разработчики и закормили нас роликами (у меня уже такое впечатление, что я прошел игру), они не скупятся на игровой процесс и пока что все выглядит просто потрясающе. Doom 3 надежд не оправдал. Все как-то прямолинейно и обыденно. Хотя графика и атмосфера на высоте, я ожидал большего. От «Сталкера» даже не знаю, чего ждать. Графика, конечно, завораживает, да вот только на наших разработчиков мало надежды. Хотя, поживем – увидим.



Автор: Agat

Doom 3 я уже попробовал и могу сказать, что чего-то не впечатлило.

После Far Cry с ее открытыми пространствами и какой-никакой, но свободой действия; после обещаний разработчиков H-L2 о незаскриптованном ИИ и, опять же, свободы действия... Doom 3 вышел очень линейным. Все встречающиеся в игре развилки либо ведут на другие уровни и сейчас закрыты, либо ведут к патронам и прочим полезностям. Так что «Дум» разочаровал, если честно. Вот со «Сталкером» больше всего непонятно. Нет, я не сомневаюсь: графика там отличная, смена дня и ночи, все такое, но... У меня есть опасения, что GSC выдаст нам за всем за этим неиграбельную штуку, поскольку пока почти ни слова не сказано о сюжете, а все, что показано о игре – по сути демонстрация



# ИГРЫ

ПО КАТАЛОГАМ e-shop

## GAMEPOST

с доставкой на дом

www.gamepost.ru

www.e-shop.ru

# РЕАЛЬНЕЕ, ЧЕМ В МАГАЗИНЕ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ

NINTENDO  
GAMECUBE

PAL \$139.99  
NTSC \$169.99

<p><b>\$83.99</b></p> <p><b>HOT!</b></p> <p>Tales of Symphonia</p>	<p><b>\$79.99* / 69.99</b></p> <p><b>NEW!</b></p> <p>Metal Gear Solid: The Twin Snakes</p>	<p><b>\$75.99*</b></p> <p>Spider-Man 2</p>	<p><b>\$79.99* / 83.99</b></p> <p><b>СКОРО В ПРОДАЖЕ</b></p> <p>Pikmin 2</p>
<p><b>\$49.99</b></p> <p>Serious Sam: Next Encounter</p>	<p><b>\$75.99* / 45.99</b></p> <p>Mortal Kombat 5: Deadly Alliance</p>	<p><b>\$65.99* / 49.99</b></p> <p>Metroid Prime</p>	<p><b>\$75.99* / 69.99</b></p> <p><b>РЕКОМЕНДУЕТ</b></p> <p>Soul Calibur II</p>
<p><b>\$75.99* / 59.99</b></p> <p><b>РЕКОМЕНДУЕТ</b></p> <p>Prince of Persia: The Sands of Time</p>	<p><b>\$75.99*</b></p> <p>Gladius</p>	<p><b>\$75.99* / 59.99</b></p> <p>Legend of Zelda: The Wind Waker</p>	<p><b>\$79.99* / 83.99</b></p> <p>True Crime: Streets of L.A.</p>

\* – 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

СТРАНА  
ИГР

# ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ  
БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ  
GAMECUBE

NINTENDO  
GAMECUBE

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

уже в продаже



Друг! Читай  
в новом номере:

**ЗАРЯЖАЕМ  
«ВОСЬМЕРКУ»**  
Отечественные  
автомобили тоже  
могут ездить!

**СВАЛКА**  
Вооружайся  
респиратором –  
и вперед, получать  
культурный шок!

**ДОСКА СВОИМИ  
РУКАМИ**  
Подробная покадровая  
инструкция по  
собственноручному  
сбору скейтборда

(game)land



ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

возможностей движка. Особенно меня как-то огорчили те самые аномалии, в которые гвозди надо кидать, когда я их наконец-то в игре увидел. Я ждал чего-то... другого, что ли? Большого. Поэтому остался только один. Half-Life 2. Несмотря на все их переносы и отговорки. Valve я почему-то стопроцентно доверяю. Совесть им не позволит выпустить «пустышку». Уж они и все показывают, и все рассказывают. Значит, из трех претендентов на однозначную покупку лицензионной версии остался один: Half-Life 2. Разработчики этой игры заслуживают моих денег.

**Автор: white tie**

Надеюсь, S.T.A.L.K.E.R. не будет стоять в одной линейке с Doom 3 и Half-Life 2, надеюсь, он даст нам что-то большее. Вдруг он станет продолжателем уже забытого жанра FREE? А в том, что Half-Life 2 станет более интеллектуальной игрой, которая предложит нам геймплей разнообразнее, нежели Doom 3 – сомневаться не стоит.



**Автор: Railgun**

Doom и Half-Life сравнивать несколько некорректно. У игр совершенно разные козыри и «коньки». HL обещает быть сюжетно ориентированным, вдумчивым шутером с действием, разворачивающимся на огромных пространствах. Doom 3 явил собою ужастик с узенькими коридорчиками и «мясными» перестрелками, главной фичей в котором стала атмосфера лютого ужаса, что источает игра всеми фибрами своей высокополигональной души. Как такие разные гаммы можно сравнивать? Видя от первого лица далеко не достаточно для проведения между ними параллелей. А «Сталкер» с этими монстрами вообще рядом не валялся. Давайте отбросим мальчишеский патриотизм: наши разработчики пока не готовы творить такие шедевры ни финансово, ни морально.



**Автор: Vice1986**

«Сталкер» и Half-Life 2 – их я жду больше всего. От «Халфы» жду много чего, первая часть – одна из моих самых любимых игр. В «Сталкер» просто интересно поиграть – интересно, что там будет от Стругацких, а чего нет, и очень меня интригует заброшенный город с разрушенными высотками. А Doom меня почему-то не интересует, хотя я в саму игру еще не играл, но почему-то не очень меня заинтересовали обзоры в журналах – может быть, потому что проект очень долго не выходил.



**Автор: Warheart**

Не долго ДУмая скажу, что каждая из названных игр обретет свою армию поклонников. Жаркие прения по поводу Doom 3 уже в разгаре – загляните на форумы. Half-Life 2 только сходит со ступеней, но уже горячо любима миллионами безотносительно того, появится она в сентябре или еще через год. S.T.A.L.K.E.R. заочно обожают за то, что это очередной «наш ответ» зарвавшимся капиталистам. Такова природа человека – создавать кумиров, а уж потом

можно и на баррикады, на защиту очередного монументального долгостроя.



**Автор: JuraN**

Лучшее познается в сравнении. Будем ждать выхода «отстающих». Для меня Doom 3 стал откровением. Я не знал, что FPS может быть таким жутким.



**Автор: Бормотограф**

Вторую «халву» предпочитаю прочесть. Самое смешное, что поиграть в нее мне не светит, как минимум, год! Надо денег снова копить на апгрейд, я-то свои бабосы в отпуск спустил! Все, все что нажито непосильным трудом... Зато буду знать реальные требования к системе!



**Автор: roman**

Doom 3 для меня оказался малограбильным, даже несмотря на то, что он кое в чем напоминает Half-Life 1. «Халфа-2» выглядит по геймплею гораздо предпочтительнее (надеюсь, там враг не так часто будет телепортироваться за спину, как в «Думе»). Да и в сюжетном плане она просто обязана оказаться несравнимо сильнее. «О «Сталкере» бедном замолвите слово...» Если эта игра все же выйдет, хотя бы через два-три года... Давайте о ней не будем говорить ничего. Совсем! Чтоб не сглазить! Тьфу-тьфу-тьфу! Еще свежо воспоминание о Kreed. Просто ждем, зажав кулаки.



**Автор: Dark Blade**

HL2, без сомнения. Мы все уже не раз убедились, что id умеет делать мощные движки и хороший мультиплеер, но вот одиночный режим в продукции данной фирмы всегда оставляет желать лучшего. «Сталкер» в худших традициях российских разработчиков грозит произвести революцию везде, где только можно, но многочисленные ролики демонстрируют пока только графику... А в роликах HL2 мы уже видели и геймплей, и дизайн, и хорошую графику – такого сочетания у конкурентов просто нет.



**Автор: Ketsueki**

Doom 3 – старое блюдо под новым, красивым, блестящим, красным, набитым кучей консервантов соусом. Half-Life 2 – широко разрекламированная конфета с начинкой. Глазурь блестит, приманивает своей яркой окраской, заставляет сосать, а не грызть. Самый искушенный геймер, умирает от скуки, разгрызав конфетку и обнаружив пустоту, вместо обещанной сливочной начинки... S.T.A.L.K.E.R. – в этой игре нам предстоит жить и выживать. Это не тупой FPS, поделенный на уровни. Это жизнь одного человека, который живет в «зоне». Та самая свобода из GTA перенеслась в «S.T.A.L.K.E.R.» Одним словом, это мир, в котором надо жить. «Zone» Has You!



**Автор: zxz**

Вы бы еще задали вопрос вроде «ты кого больше любишь – маму или папу?». Эти проекты – шедевры, и выбор из них просто немыслим. ■



# Яндекс WiFi

Приятного интернета!

В рабочий полдник, обед или ужин захватите с собой ноутбук. В ресторанах, кафе и закусочных, имеющих на своей двери знак Яндекс.Wi-Fi, вы сможете одновременно насладиться и любимыми блюдами, и любимыми сайтами. Яндекс.Wi-Fi — это **бесплатный** беспроводной выход в интернет прямо из-за столика кафе.



wifi.yandex.ru

## ДЕМО-ВЕРСИИ:

### ➤ Shade Wrath of Angels



Новый, перспективный экшн-ужастик с закрученным кинематографичным сюжетом, приличной графикой, злыми монстрами и огромными темными уровнями. Готовы попугаться? Срочно запускайте демо-версию! ■

### ➤ Worms Forts: Under Siege

Зажигательное трехмерное пошаговое «мочилово» со знаменитыми червяками в главной роли. Отличная мультяшная графика и прикольная озвучка прилагаются! ■

### ➤ Gooka: The Mystery of Janatris

Весьма симпатичный трехмерный квест с приличной графикой, детективным сюжетом и интересными головоломками. Любителям жанра стоит взглянуть. ■



## СОФТ:

### ➤ Digalo RUS

Одна из лучших русскоязычных программ-говорилок. Другими словами, Digalo Rus – великолепный синтезатор речи с отличным произношением и массой настроек. ■

### ➤ Fraps 2

Последняя версия популярной программы, предназначенной для захвата видео и скриншотов непосредственно с экрана. В новой версии исправлены ошибки с DirectX 9b. ■

### ➤ Win DVD Platinum

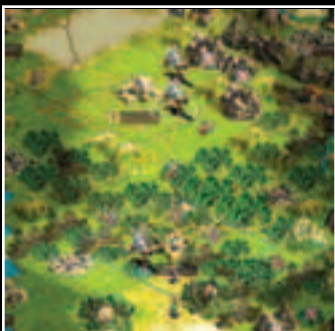
Известный программный DVD-плеер. Симпатичный интерфейс, все необходимые настройки и функции, отсутствие ошибок. Рекомендуется всем любителям качественных фильмов. ■

## МОДЫ:

### ➤ Civilization 3000

Мод по своим характеристикам легко обгоняет оба официальных дополнения. Значительно

улучшена графика, добавлено огромное количество новых цивилизаций, зданий, юнитов и технологий – вплоть до джедаев. ■



## ВИДЕО:

### ➤ Flatout

Новый трейлер грядущей экшн-гонки от создателей великолепной Rally Trophy. Красочные аварии, интерактивные арены – все это вы найдете в большом количестве. ■



### ➤ ДЕМО-ВЕРСИИ:

Shade Wrath of Angels  
Worms Forts: Under Siege  
Gooka: The Mystery of Janatris

### ➤ ПАТЧИ:

Castle Strike RUS  
D-Day  
Earth 2150  
Soldner: Secret Wars  
Splinter Cell: Pandora Tomorrow  
Unreal Tournament 2004

### ➤ SHAREWARE:

Advanced Gomoku  
A.R.S.E.N.A.L.  
Chromadrome  
Eddie Galaxy  
Elastomania  
Global DefNet  
Invasion Waves  
Island Wars

### ➤ СОФТ:

Digalo RUS  
Fraps 2  
Win DVD Platinum  
AdMuncher  
Aston  
AVERT Stinger  
GetStarted  
Google Toolbar  
Oxygen PhoneManager  
PaintShop PRO 9.0  
Photoshop SpeedUp  
SPDialer  
Ultra ISO

### ➤ МОДЫ:

Unreal Annihilation  
Дополнения для:  
Battlefield 1942  
Civilization III  
Doom III  
Elastomania  
Kingpin  
Painkiller  
Spellforce  
Unreal Tournament 2004

### ➤ БОНУС:

Скины для Winamp'a  
Файлы с прикольной озвучкой игры «Саботаж»

### ➤ ГАЛЕРЕЯ:

Обои

### ➤ WIDESCREEN:

Saw  
Sharktale  
Shaun of the Dead

### ➤ ВИДЕО:

Wining Eleven 8  
Darwinia  
Flatout  
Juiced  
Legend of Kay  
Nexus  
Terminator 3: The Redemption  
Test Drive: Eve of Destruction  
Colin McRae Rally 2005  
Видео к рубрике «Банзай»

### ➤ КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike, Unreal Tournament 2004, Warcraft III: The Frozen Throne, StarCraft

### ➤ МУЗЫКА:

Саботаж  
Juiced

### ➤ ДРАЙВЕРЫ:

Nvidia Forceware 65.62  
Win2000/XP, ATI Radeon DNA-drivers 2.8.4.8.



журнал  
**«DVD ЭКСПЕРТ»**  
просто и доступно  
о домашнем кинотеатре!

С сентября ищите в продаже  
**первый номер**  
ежемесячного журнала

**100 страниц** полезной информации

**DVD**  
**ЭКСПЕРТ**



НА ОБЛОЖКЕ

## Буллет-тайм

PC-шутеры наращивают огневую мощь. Расследование тревожных фактов.

ИГРА МЕСЯЦА

## В тылу врага

Если бы в детстве у тебя вместо пластмассовых солдатиков была игра «В тылу врага», ты никогда бы не вырос. Умер бы от счастья.

ПРАВДА ЖИЗНИ

## Горящий клавиатур

Начальник снова уехал на Кипр, бросив тебя в бархатный сезон наедине с компьютером? Скажи ему спасибо.

## Женские прелести

CGW RE беспристрастно сравнил достоинства виртуальных красавиц и настоящих женщин.

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 17-го сентября 2004 года!/  
 В следующем номере вы найдете большой материал об этой игре.

➤ **SCRAPLAND**

Проект American McGee's Oz уже полгода как официально закрыт. Но Американ МакГи, слава богам, не ушел на пенсию, а продолжил карьеру в компании Enlight Software, возглавляемой Тревором Чаном. Ныне талантливый дизайнер продюсирует очень необычный и стильный проект Scrapland от испанской команды MercurySteam Entertainment. В следующем номере ищите большой материал об этой игре.

➤ **БРАТЬЯ-ПИЛОТЫ**

Глагол сейчас нежится на Азовском море и не может дотянуться своими загребущими ручками до «Братьев-Пилотов». Да-да, грядет аж два проекта, в которых главные роли исполняют знаменитые сыщики, – «Братья-Пилоты: Олимпиада» и «Братья-Пилоты 3D». В отсутствие Глагола за дело взялся Перестукин. Рецензии – через пару недель.



➤ **BURNOUT 3**

Эта игра является одним из главных претендентов на титул лучшей гонки года. Сергей Овчинников буквально на днях получит версию для прессы и начнет вдумчиво ее изучать. Отличная модель повреждений, множество игровых режимов, поддержка мультиплеера через сеть и самая современная графика ждут его с нетерпением.

➤ **HALO 2**

Первая часть этого боевика стала своеобразной палочкой-выручалочкой для Xbox. Вторая поможет консоли упрочить положение на рынке. Мастер Шеф снова в деле! Больше оружия, лучше графика, разнообразней геймплей! Машины умеют теперь разваливаться по частям, а мультиплеер стал нормальным, с поддержкой Xbox Live. В общем, все то же самое, но с исправленными ошибками и добавленными новыми фишками.

➤ **RICHARD BURNS RALLY**

Поклонники гонок очень долго ждали именно эту игру, надеясь на то, что она станет лучшей в своем роде. Оценки западной прессы сильно разнятся, мы же вынесем свой суровый, но справедливый вердикт в следующем номере. Richard Burns Rally должна отличаться крайней реалистичной физической моделью автомобиля, грамотным AI водителей и продвинутыми зрителями – они не будут расставленными по краям трассы картонными фигурками. Впрочем, обо всем вы узнаете в следующем номере.



Ансцируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям



# **ВПРОЛЕТЕ** по-нашему

**русская  
версия**



**каждый  
день  
в  
14.30**



**в  
19.00**



**с понедельника  
по пятницу**

# **The Osbourne**



**ЕСЛИ:**

**➤ ТЫ МОЛОД**

**➤ АДРЕНАЛИН ДЛЯ  
ТЕБЯ КАК ВОЗДУХ**

**➤ ТЫ ФАНАТ СНОУБОРДА**

**ТО:**

**ЭТОТ ЖУРНАЛ ДЛЯ ТЕБЯ**



**ТЕПЕРЬ САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ  
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ О СНОУБОРДИНГЕ  
ВЫХОДИТ В РОССИИ!**

**ONBOARD НА РУССКОМ**

**ПЕРВЫЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ  
С 18 СЕНТЯБРЯ**

Lifé's Good



FLATRON™  
freedom of mind



## FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран  
Размер точки 0,24 мм  
Частота развертки 95 кГц  
Экранное разрешение 1600x1200  
USB-интерфейс



**Dina Victoria**  
(095) 688-61-17, 688-27-65  
[WWW.DVCOMP.RU](http://WWW.DVCOMP.RU)

**Москва:** АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

Акелла

# CODENAME: PANZERS

## PHASE ONE



Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны - кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве потребуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- ✦ Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний - за СССР, Германию и Союзников.
- ✦ Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
- ✦ Детально смоделированные повреждения юнитов.
- ✦ Четыре режима многопользовательской игры.



Stormregion



М. Видео

Розничная продажа в магазинах  
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

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



Акелла

WARHAMMER  
40,000

# DAWN OF WAR



СТРАНА  
NIP

Плюс 2 рубль

THQ

GFI

СТРАНА  
ИГР

**Fast  
Furios**

**AKkaim**

СТРАНА  
NTP



# Сплитер Селл THE OMEGA STRAIN™



СТРАНА  
NTP

MIDWAY



**X-MEN**<sup>TM</sup>  
**THE MINDGATE CONSPIRACY**

THE MINDGATE CONSPIRACY



**СЕНТЯБРЬ 2004**

**#17 | 170**

**DOOM 3**

**WARHAMMER 40.000:**

**DAWN OF WAR**

**PSI-OPS:**

**THE MINDGATE CONSPIRACY**

**JUICED**

**METROID PRIME 2:**

**ECHOES**

**СТРАНА МТР**