



**SHADOW  
OF ROME**

ONIMUSHA ПРО РИМЛЯН



**ВЫБИРАЕМ  
ГАРНИТУРЫ**

МИНИ-ТЕ...



**MEDIEVAL  
LORDS**

ТАКТИКА

ISSN 1609-1035 (game)land



9 771609 103003 19 >

**СТРАНА ИГР**

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

# СТРАНА ИГР

**#19(172)  
ОКТАБРЬ 2004**

**3** КОНКУРСА  
В НОМЕРЕ

**DEAD  
OR ALIVE  
ULTIMATE**

ЭРОТИКА В  
ФАЙТИНГАХ. ONLINE.

**SCRAPLAND**

АМЕРИКАН МАКГИ ЗАЖИГАЕТ

ИГРА ГОДА? ДА! ДА!

# GRAND THEFT AUTO:

# SAN ANDREAS

**WORMS FORTS:  
UNDER SIEGE**

ЧЕРВЯКИ ЗА  
РАБОТОЙ



**LONDON GAMES  
WEEK 2004**  
БРИТАНСКИЙ РЕНЕССАНС



# 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





# 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

- 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
- СИТЛИНК** 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
- Клосс 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
- Оргторг** г. Киров (8332) 381065
- Прагма** г. Самара (8462) 701787
- Риан - Урал** г. Челябинск (3512) 335812
- Технополис** г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
- Фирма ТЕСТ** г. Саранск (8342) 240591, 327726
- Экселент** г. Мурманск (8152) 459634, 452757

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





## ХИТ

DEAD OR ALIVE ULTIMATE – ДЕВОЧКИ-ДРАЧУНЬИ ТЕПЕРЬ В ОНЛАЙНЕ /16

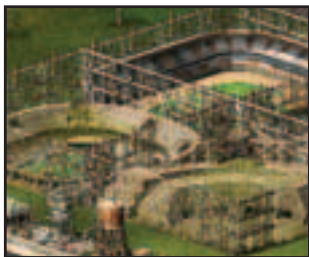
## В РАЗРАБОТКЕ

LOTR: THE THIRD AGE – НАСТОЯЩАЯ КОНСОЛЬНАЯ RPG ОТ EA /40



## ТЕМА НОМЕРА

В GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS ВЫ МОЖЕТЕ ОДЕТЬ, ПРИЧЕСАТЬ И ТАТУИРОВАТЬ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА. THE SIMS ОТДЫХАЮТ! /16



## ОБЗОР

DEF JAM FIGHT FOR NY – КАНДИДАТ НА ЗВАНИЕ ФАЙТИНГА ГОДА /84

## ОБЗОР

ТРАНСПОРТНЫЙ ОЛИГАРХ – КАК ПОСТРОИТЬ КОРПОРАЦИЮ? /86



## СПЕЦ

В МАТЕРИАЛЕ «ОЦЕНКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР» МЫ НЕ БЕЗ ИРОНИИ РАССКАЖЕМ О СЕРЬЕЗНЫХ ПРОБЛЕМАХ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ /64



## Коннити ва!

На следующий день после сдачи этого номера десант «Страны Игр» в лице Михаила Разумкина и Валерия Корнеева отправится в Японию. В программе – посещение выставки Tokyo Game Show 2004 и офисов ведущих издателей, общение с глазу на глаз с именитыми разработчиками. Мы узнаем, чем дышит игровая индустрия Страны восходящего солнца и расскажем об этом нашим читателям в цикле статей. Без ложной скромности заметим, что «СИ» в этом году будет чуть ли не единственным российским игровым изданием, чьи представители аккредитованы на TGS. Можно было бы, конечно, заявить о том, что репортаж будет «эксклюзивным», как зачастую делают наши коллеги по цеху, но тогда такой ярлык пришлось бы вешать на все статьи номера, ведь каждая из них уникальна. А это, согласитесь, уже смешно.

Замечу также, что следующий номер, как и тот, что вы держите в руках, будет готовиться неполной командой – мной и Алексеем Ларичкиным. Ответственность на нас возложена большая, но надеемся, что сумеем обойтись без наших штатных редакционных путешественников. Наконец, по секрету скажу, что пока они пакуют вещи, Алик Вайнер вовсю ведет работу над новым дизайном журнала. Уже в этом году облик «СИ» серьезно изменится, и в лучшую сторону!

КОНСТАНТИН «WREN» ТОВОРУН

## НОВОСТИ

- 05 Новая игра от создателей ICO
- 06 Игры серии Pokemon полезны
- 07 Acclaim будет распродан за долги
- 08 Грядет «адское» Рождество
- 09 GSC выходит на новый уровень

## ТЕМА НОМЕРА

- 16 Grand Theft Auto: San Andreas

## СПЕЦ

- 22 London Games Week 2004
- 60 Фестиваль «Слияние»
- 64 Оценки компьютерных и видеоигр

## ХИТ?!

- 26 Dead or Alive Ultimate
- 32 Scrapland

## ДЕМО-ТЕСТ

- 38 Massive Assault: Phantom Renaissance

## В РАЗРАБОТКЕ

- 40 The Lord of the Rings: The Third Age
- 42 Axis & Allies
- 43 Specnaz: Project Wolf
- 44 Fahrenheit
- 46 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- 48 Guild Wars
- 50 Empire Earth II
- 52 Shadow of Rome
- 54 GTR: The Ultimate Racing Game
- 54 Fire Captain: Bay Area Inferno
- 55 Ford Racing 3
- 56 Tak 2: The Staff of Dreams
- 56 Rocky: Legends
- 58 Suikoden IV
- 58 Scaler: The Shapeshifting Chameleon

## ИНТЕРВЬЮ

- 78 Metalheart: Replicants Rampage

## ОБЗОР

- 80 Sudeki
- 82 Alida
- 84 Def Jam Fight for NY
- 86 Транспортный олигарх
- 88 Gundam Seed: Battle Assault
- 90 Wings of War
- 92 Medieval Lords: Build, Defend, Expand
- 94 Dark Fall II: Lights Out
- 96 Dynasty Warriors 4: Empires
- 98 Shrek 2
- 100 Worms Forts: Under Siege!
- 102 Cabela's Big Game Hunter 2005
- 102 Hunting Unlimited 3
- 104 Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise
- 105 Catwoman
- 106 Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
- 107 Guilty Gear XX #Reload
- 108 Showdown: Legends of Wrestling
- 108 The Haunted Mansion
- 109 The Political Machine

## ДАЙДЖЕСТ

- 110 Обзор русскоязычных релизов

## PlayMobile

- 112 Обзор игр для мобильных телефонов

## КИБЕРСПОРТ

- 116 ASUS Open Cup Summer 2004

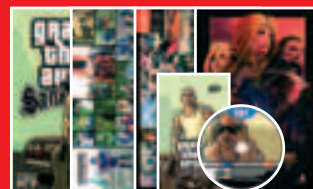
## КОМПЛЕКТАЦИЯ

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>                                |         |
| Alida                                    | 82      |
| Axis & Allies                            | 42      |
| Cabela's                                 |         |
| Big Game Hunter 2005                     | 102     |
| Catwoman                                 | 105     |
| Cypher                                   | 110     |
| Dark Fall II: Lights Out                 | 94      |
| Empire Earth II                          | 50      |
| Fahrenheit                               | 44      |
| Fire Captain:                            |         |
| Bay Area Inferno                         | 54      |
| Ford Racing 3                            | 55      |
| GTR:                                     |         |
| The Ultimate Racing Game                 | 54      |
| Guild Wars                               | 48      |
| Guilty Gear XX #Reload                   | 107     |
| Hunting Unlimited 3                      | 102     |
| Massive Assault:                         |         |
| Phantom Renaissance                      | 83      |
| Medieval Lords:                          |         |
| Build, Defend, Expand                    | 92, 128 |
| Metalheart: Replicants                   |         |
| Rampage                                  | 78      |
| Scrapland                                | 32      |
| Showdown: Legends of Wrestling           | 108     |
| Ski Jumping 2004                         | 110     |
| Specnaz: Project Wolf                    | 43      |
| The Political Machine                    | 109     |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory | 46      |
| Wings of War                             | 90      |

|  |         |
|--|---------|
| <b>PS2</b>                               |         |
| Catwoman                                 | 105     |
| Def Jam Fight for NY                     | 84      |
| Dynasty Warriors 4:                      |         |
| Empires                                  | 96, 130 |
| Fahrenheit                               | 44      |
| Ford Racing 3                            | 55      |
| Grand Theft Auto:                        |         |
| San Andreas                              | 16      |
| Rocky: Legends                           | 56      |
| Scaler: The Shapeshifting Chameleon      | 58      |
| Shadow of Rome                           | 52      |
| Showdown: Legends of Wrestling           | 108     |
| Shrek 2                                  | 98      |
| Suikoden IV                              | 58      |
| Tak 2: The Staff of Dreams               | 56      |
| The Haunted Mansion                      | 108     |
| The Lord of the Rings: The Third Age     | 40      |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory | 46      |
| Worms Forts: Under Siege!                | 100     |

|  |     |
|--|-----|
| <b>GC</b>                                |     |
| Catwoman                                 | 105 |
| Def Jam Fight for NY                     | 84  |
| Scaler: The Shapeshifting Chameleon      | 58  |
| Shrek 2                                  | 98  |
| Tak 2: The Staff of Dreams               | 56  |
| The Haunted Mansion                      | 108 |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory | 46  |
| Worms Forts: Under Siege!                | 100 |

|  |     |
|--|-----|
| <b>Xbox</b>                              |     |
| Catwoman                                 | 105 |
| Dead or Alive Ultimate                   | 26  |
| Def Jam Fight for NY                     | 84  |
| Ford Racing 3                            | 55  |
| Rocky: Legends                           | 56  |
| Scaler: The Shapeshifting Chameleon      | 58  |
| Showdown: Legends of Wrestling           | 108 |
| Shrek 2                                  | 98  |
| Sudeki                                   | 80  |
| Tak 2: The Staff of Dreams               | 56  |
| The Haunted Mansion                      | 108 |
| The Lord of the Rings: The Third Age     | 40  |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory | 46  |
| Wings of War                             | 90  |
| Worms Forts: Under Siege!                | 100 |

|   |     |
|---|-----|
| <b>GBA</b>                                |     |
| Disney's Kim Possible 2: Drakken's Demise | 104 |
| Dragon Ball Z: Supersonic Warriors        | 106 |
| Gundam Seed: Battle Assault               | 88  |



## В РАЗРАБОТКЕ

**СПЕЦИАЛИСТЫ ARENANET, РАБОТАЮЩИЕ НАД MMORPG GUILD WARS, – ВЫХОДЦЫ ИЗ BLIZZARD. ЛЮДИ, ПРИНИМАВШИЕ УЧАСТИЕ В СОЗДАНИИ DIABLO 2 И WARCRAFT 2, СОБИРАЮТСЯ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПОТРЯСТИ МИР! /48**

## ПОСТЕРЫ



### ПОСТЕРЫ:

- GTA: SAN ANDREAS
- GUILD WARS

### БОНУС-ПОСТЕРЫ:

- LONDON GAMES WEEK
- WARHAMMER MORDHEIM 2004

**117** Первый Чемпионат России по компьютерным играм  
**118** London Game Week 2004  
**119** Интервью с Fatal1ty

**ОНЛАЙН**  
**120** Новости Сети  
**122** Антивирусы. Трудный выбор  
**124** Уголок новичка

**ТАКТИКА & КОДЫ**  
**126** Коды  
**128** Medieval Lords  
**130** Dynasty Warriors 4: Empires

**ЖЕЛЕЗО**  
**132** Новости  
**134** Мини-тест PCI Express vs. AGP  
**136** Тест гарнитур

**ТЕРРИТОРИЯ «СИ»**  
**140** Банзай!  
**144** Эмуляторы  
**148** Widescreen  
**150** Bookshelf  
**152** Обратная связь

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

|                             |                             |              |                         |                     |     |                      |
|-----------------------------|-----------------------------|--------------|-------------------------|---------------------|-----|----------------------|
| 02 ОБЛОЖКА «АКЕЛЛА»         | 29                          | ВИОКЕY       | 105, 107, 109, 123, 127 | E-SHOP              | 151 | «УЛЬТРА»             |
| 03 ОБЛОЖКА «ДИНА ВИКТОРИЯ»  | 31, 47, 57, 77, 83, 89      | «РУССОБИТ-М» | 117                     | NETLAND             | 154 | ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»     |
| 04 ОБЛОЖКА SAMSUNG          | 37, 59, 69, 79, 91, 99, 135 | «1С»         | 119                     | ЖУРНАЛ «НЕОН»       | 155 | «ЯНДЕКС»             |
| 01 «ТЕХНОТРЕЙД»             | 51                          | RBC          | 125                     | ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ» | 157 | ЖУРНАЛ «DVD ЭКСПЕРТ» |
| 05, 12, 13, 14, 15 «АКЕЛЛА» | 55                          | «МЕДИАХАУЗ»  | 131                     | ЖУРНАЛ «СВУ РОССИЯ» | 158 | ЖУРНАЛ «DVD ГИД»     |
| 07 GILLETTE                 | 63                          | SMX          | 133                     | ЖУРНАЛ «ЖЕЛЕЗО»     | 159 | MTV                  |
| 11 HP                       | 73                          | «ДЕПО»       | 143                     | «МДМ-КИНО»          | 160 | ЖУРНАЛ ONBOARD       |
| 21, 35, 75, 95, 115 «БУКА»  | 85, 97, 103                 | «НОВЫЙ ДИСК» | 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.

**№19 (172) октябрь 2004**  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

### РЕДАКЦИЯ

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

### DVD/CD

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

### РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

**Юрий Мирошников** [«1С»], **Александр Гурин** [«1С»],  
**Сергей Орловский** [«Нивал»], **Дмитрий Архипов** [«Акелла»],  
**Ирина Мизрахи** [«Руссобит-М»], **Сергей Амирджанов** [«Софт Клуб»], **Сергей Лянге** [gameland], **Сергей Долинский** [gameland]

### ART

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

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

### GAMELAND ONLINE

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

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

**Игорь Пискунов** [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru) директор по рекламе gameland  
**Ольга Басова** [olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru) руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы  
**Виктория Крымова** [vika@gameland.ru](mailto:vika@gameland.ru) менеджер  
**Ольга Емельянцева** [olgaeml@gameland.ru](mailto:olgaeml@gameland.ru) менеджер  
**Максим Соболев** [sobolev@gameland.ru](mailto:sobolev@gameland.ru) менеджер  
**Алексей Филля** менеджер  
**Марья Алексеева** трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

### ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

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

### ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

**Ерванд Мовсисян** [ervand@gameland.ru](mailto:ervand@gameland.ru)

### ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

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

### PUBLISHER

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

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

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

### Типография

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

### Цена свободная

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

**НА ОБЛОЖКЕ:** Симпатичная обитательница штата Сан-Андреас приветствует вас!

## КОРОТКО

► **ОТНЫНЕ TAKE 2** будет издавать все свои игры под двумя лейблами. Rockstar Games займется выпуском наиболее громких хитов. Прежде всего, конечно, проектов из серии GTA. Под маркой Global Star Software будет издаваться спортивная линейка ESPN, игры по различным лицензиям, а также PC-проекты, которыми раньше занималась Gathering.

► **В ТЕЧЕНИЕ НЕДЕЛИ** после того, как Microsoft снизила цену на Xbox в Великобритании до 99 фунтов, продажи консоли выросли примерно в три раза, достигнув отметки 15000 приставок в неделю.

► **CODEMASTERS ПРЕКРАТИЛА РАБОТУ** над Dragon Empires, которая могла стать одной из самых красивых MMORPG. По словам создателей проекта, главной причиной явились технические сложности.

## TAKE 2 НЕСЕТ УБЫТКИ И ГОТОВИТСЯ К РЕЛИЗУ SAN ANDREAS

Третий квартал текущего финансового года стал не слишком удачным для Take 2, которая за этот период понесла убытки в размере \$14.4 млн. при уровне дохода в \$160.9 млн. В прошлом году продажи оказались несколько ниже – \$152.1 млн., но при этом компания оставалась прибыльной. Данный факт сейчас не слишком заботит аналитиков и саму Take 2, поскольку приближается релиз GTA: San Andreas для

PS2, который, правда, был перенесен на неделю и теперь намечен на 26 октября в США и 29 октября – в Европе. По прогнозам, доход от ее продаж составит примерно четверть от всего дохода Take 2 за год. Ожидается, что в первый же день в магазины будет поставлено 4.5 млн. коробок San Andreas. Однако издатель решил не останавливаться на этом. Совсем недавно стало известно, что на третий финансовый квартал 2005

года (который начинается 1 мая и заканчивается 31 июля) запланирован выход PC-версии игры. Кроме того, уже в этом году обладатели Game Boy Advance смогут опробовать портативную версию San Andreas. Любопытно, что она получила рейтинг Mature, что для GBA большая редкость. Take 2 также упомянула, что в ее планы входит выпуск консольной версии игры в Японии. Состоится он в 2005 году. ■



## ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП ДЛЯ XBOX NEXT ПОЧТИ ГОТОВ

Представитель ATI, которая занимается созданием графической подсистемы для новой консоли от Microsoft, заявил, что компания практически закончила разработку графического чипа. Если это действительно так, то

довольно скоро Microsoft сможет начать производство этого компонента на заводах. Таким образом, появившиеся недавно слухи о том, что Xbox Next не выйдет в 2005 году, скорее всего, не соответствуют действительности.

Также можно ожидать, что в течение ближайших месяцев разработчики, готовящие игры для новой консоли, получат более совершенные и близкие к финальной спецификации приставки development kit'ы. ■

## КОРОТКО

► **НОКИА ОБЪЯВИЛА** о том, что поставила в магазины по всему миру 1 млн. N-Gage. Хотя точное количество владельцев устройства не называется, представители компании уверяют, что сейчас запасы N-Gage на складах весьма невелики. А это значит, что количество пользователей игрофона от Nokia также стремительно приближается к миллиону.

► **КОМПАНИЯ TARWAVE** собирается в ближайшее время начать продажи системы Zodiac в Европе. Zodiac представляет собой мощный КПК на основе Palm OS, одной из главных особенностей которого является «заточенность» под работу с мультимедиа и, в частности, – с играми. Tarwave хочет, чтобы Zodiac продавался как в игровых магазинах, так в IT-центрах.

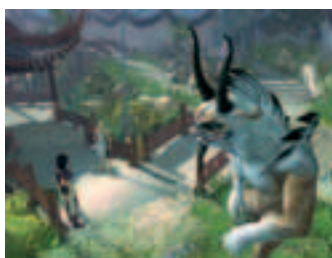
► **BETHESDA SOFTWARES** объявила о том, что с 2002 года ведет работу над The Elder Scrolls IV: Oblivion. Об игре пока неизвестно ничего, кроме того, что она выйдет на PC и консолях.

## JADE EMPIRE СТАНЕТ СЕРИАЛОМ И, ВОЗМОЖНО, ВЫЙДЕТ НА PC

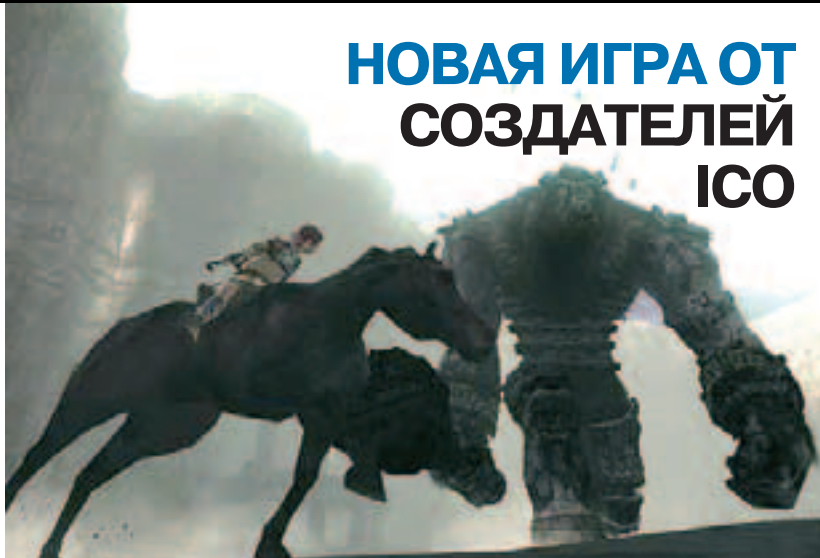
BioWare официально объявила о том, что Jade Empire, многообещающая RPG для Xbox, станет первой частью одноименного сериала. «У нас большие планы насчет этого проекта. Мы создали огромный мир, на окраинах придуманной нами империи очень много областей, которые мы пока вообще не использовали». Кроме того, разработчики сказали, что рассматривают возможность выхода Jade

Empire на PC, подчеркивая, однако, что Xbox-версия остается главным приоритетом: «Работая над Knight of the Old Republic, мы с самого начала планировали выпустить PC-версию. Однако сейчас это лишь один из вариантов, который нам нужно будет обсудить с Microsoft. Не то чтобы издатель заранее был против этой идеи, но все-таки Jade Empire создается как Xbox-эксклюзив – игра разработана специально

для этой консоли». Хотя подобное заявление вряд ли сильно обрадует владельцев PC, уже сам факт того, что оно делается, говорит очень о многом. Скорее всего, теперь выход Jade Empire на этой платформе – лишь вопрос времени. Впрочем, весьма вероятно, что Microsoft захочет подождать как минимум полгода-года после выхода Xbox-версии проекта, прежде чем решит выпустить игру на PC. ■



## НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ICO



Sony наконец-то официально анонсировала игру, которую фанаты ICO ждут уже несколько лет. Работает над ней та же команда, которая подарила нам один из самых необычных adventure-проектов в истории. Официальное название их новой игры – Wanda to Kyozou (Wanda and the Colossus). Раньше она была известна как NICO и считалась сиквелом ICO. Однако, судя по всему, проекты не будут напрямую связаны друг с другом. Главный герой игры – мальчик, который верхом на лошади отправился к некое-

му алтарю, чтобы оставить возле него бездыханное тело дорогой для него девушки. Но, прибыв на место, он внезапно слышит голоса, которые говорят, что девушку можно вернуть к жизни, если герой одолеет гигантских каменных големов. Чтобы уничтожить любого из исполинов, герой должен забраться на него и найти слабое место. «Страна Игр» – единственный российский игровой журнал, чьи корреспонденты будут присутствовать на закрытом показе игры в рамках Tokyo Game Show. Подробности – скоро! ■

## DUKE NUKEM FOREVER НА ДВИЖКЕ DOOM 3?

В телефонном интервью с Майком Уоллесом (Mike Wallace) из компании UBS, глава Take 2 на вопрос о судьбе Duke Nukem Forever ответил следующее: «3D Realms продолжает работу над проектом. Сейчас создатели игры используют движок Doom 3». Это не официальный анонс, но и куда больше, чем просто слухи. К тому, что 3D Realms регулярно меняет движки для Duke Nukem Forever, мы давно привыкли. Когда игра была

анонсирована в 1997 году, она создавалась на основе графического ядра Quake II. В 1998 разработчики решили использовать движок Unreal. В 1999 – технологию, созданную для Unreal Tournament. Так что очередная смена коней на переправе уже не особенно удивляет. Однако возникает вопрос: откуда у 3D Realms деньги на весьма и весьма недешевый движок Doom 3? Дело в том, что разработчики финансируют игру сами – Take 2 денег практически не дает. Кстати, представитель издательства также упомянул, что игра совершенно точно не выйдет до конца 2005 финансового года, то есть до следующей осени. Однако всего через несколько дней после того, как новость облетела все издания, 3D Realms официально опровергла информацию об использовании движка Doom 3. При этом представители компании никак не прокомментировали то, почему глава Take 2 мог дать заведомо неверные сведения. ■



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 отобразено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...

- ✦ 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.



www.akella.com

© 2004 "Akella", © 2004 "CDV".  
 Все права защищены.  
 Никакого отношения к реальному миру не имеет.  
 Фото с разрешения www.akella.com  
 E-mail: support@akella.com  
 Контактный центр: (495) 563-46-14  
 Контактный центр в Москве: "Мультимедиа"  
 www.multimedia.com.ru



## ОБЪЕМ БРИТАНСКОГО ИГРОВОГО РЫНКА УВЕЛИЧИЛСЯ В 2 РАЗА ЗА 6 ЛЕТ

Согласно исследованиям компании Screen Digest, объем игрового рынка в Великобритании увеличился на 100% за период с 1997 по 2003 год. Это в несколько раз превышает темп роста популярности других видов развлечений: прежде

всего, кино и музыки. На территории Великобритании игровой продукции продается больше, чем во Франции и Германии вместе взятых. Суммарный объем продаж игрового софта и «железа» в этой стране составляет более \$3.5 млрд., что делает

ее третьей по важности после США и Японии. Кроме того, в 2003 году экспорт игр в Великобританию превысил импорт на \$360 млн. Что касается других отраслей медиа-индустрии, то страна в основном импортирует их продукцию. ■

### КОРОТКО

► **ЧТОБЫ СНИЗИТЬ ИЗДЕРЖКИ**, связанные с переходом на консоли нового поколения, Namco уже сейчас начинает создание инструментария, который позволит разрабатывать несколько проектов, используя одни и те же технологии и приемы.

► **XBOX-ВЕРСИЯ PRO EVOLUTION SOCCER 4** будет поддерживать сетевой режим. Примечательно, что версии игры для PS2 и PC не позволяют геймерам устраивать соревнования в онлайн.

► **MIDWAY СОБИРАЕТСЯ** открыть новую студию в Остине, штат Техас. Больше всего этому обрадовались сотрудники расположенного в этом городе крупного офиса Acclaim, которые после банкротства компании остались без работы.

## ОНЛАЙНОВЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР ОТ EIDOS



Eidos объявила о том, что в январе 2005 года на свет появится Championship Manager Online. Жанр игры определяется как massively multiplayer online football management simulation. Хотя CMO – это совершенно самостоятельный проект, не имеющий прямого отношения к Championship Manager 5, ответственная за него студия Jadestone работает в тесном сотрудничестве с Beautiful Game Studios – компанией, создавшей CM 5. Геймеры смогут выбрать себе клуб в одной из шести европейских национальных лиг (английской, шотландской, итальянской, испанской, немецкой и французской). Затем игра автоматически распределит пользователей по «мирам» таким образом, чтобы клубы в



каждом из них не повторялись. После этого геймеры будут заниматься всем тем, чем обычно занимаются в футбольных менеджерах. С той лишь разницей, что соперничать придется с живыми людьми. ■

### КОРОТКО

► **ТЕСМО СОБИРАЕТСЯ** выпустить новую часть сериала Description, дебютировавшего в 1996 году на PlayStation. Японская версия игры называется Kagero II: Dark Illusion. Проект разрабатывается для PS2.

► **ПО ОЦЕНКАМ МАЙКПА ПЭЧТЕРА** (Michael Pachter) из Wedbush Morgan Securities, объем продаж игр на территории США в августе вырос на 8% и составил \$360 млн. Безоговорочным лидером на рынке остается Electronic Arts, доля которой составляет 39%. Пэчтер также считает, что объем продаж за 12 месяцев превысит прошлогодний показатель на 10%.

► **SONY ONLINE ENTERTAINMENT** объявила о начале закрытого бета-теста немецкой и французской версий EverQuest II. В США тестирование началось в июле этого года. После выхода проекта геймеры смогут играть на английских, немецких или французских серверах. SOE также планирует выпустить игру в Японии, однако пока неясно, будут ли созданы отдельные серверы для пользователей из этой страны.

► **НЕКОТОРЫЕ ЯПОНСКИЕ МАГАЗИНЫ**, стремясь избавиться от PSX, лежащей на складах мертвым грузом, решили радикально снизить цену на устройство. Базовую модель с жестким диском объемом 160 Гбайт теперь можно купить за \$360. Цена на более дорогую версию PSX с жестким диском на 250 Гбайт снизилась до \$480.

► **КОНАМИ СТАНЕТ ЭКСКЛЮЗИВНЫМ** дистрибьютором игр Vivendi Universal Games в Японии. Первыми проектами, которые выпустит Konami, станут Van Helsing (PS2), Crash Bandicoot Purple: Ripto's Revenge (GBA), Spyro Orange: The Cortex Conspiracy (GBA) и Crash Twinsanity (PS2).

## ИГРЫ СЕРИИ РОКЕМОН ПОЛЕЗНЫ

Американская компания Impulse Research Corporation провела опрос 2100 родителей, который показал, что 75% из них считают, что игры из серии Pokemon способствуют развитию стратегического мышления у детей. 70% полагают, что Pokemon помогает развивать память и учит

работать в команде. 60% родителей считают, что благодаря этим играм у детей возрастает умственная выносливость и способность к концентрации. Правда, нужно отметить, что исследование финансировала Nintendo, приурочив его к выходу в США Pokemon Fire Red и Pokemon Leaf Green. ■



## ММОГ ПО ЛИЦЕНЗИИ STAR TREK

Viacom предоставила Perpetual Entertainment право на создание многопользовательской игры по мотивам Star Trek: речь идет как об оригинальном сериале, так и обо всех последующих его инкарнациях. О самом проекте пока известно очень мало. Разработчики обещают создать большое количество как одиночных, так и многопользовательских миссий, для выполнения которых геймерам придется побывать на различ-

ных планетах, космических станциях и в открытом космосе. Кроме того, создатели проекта уже заявили о намерении выпускать дополнения после выхода игры. Учитывая то, насколько ценную лицензию купили разработчики, это легко понять. Пока смущает лишь одно: для Perpetual Entertainment это будет первый проект. Хотя во главе компании стоят менеджеры, имеющие значительный опыт работы в игровой индустрии. ■





# Gillette® SlalomPlus™ SPORT

**В ТВОЮ ПОЛЬЗУ!**  
**Участвуй в Акции!**

**Купи Gillette® Slalom Plus™ Sport**

**Вырежи логотип с упаковки Gillette® Slalom Plus™ Sport**

**Ответь на вопрос "Почему я сыграл в пользу Gillette® Slalom Plus™ Sport?"**

**Пришли логотип и ответ по адресу: 117574, Москва, а/я "Slalom Plus™ Sport".**

**Выиграй:**

- Один из 3-х **домашних кинотеатров с комплектом спутникового телевидения\***
- 1000 первых приславших ответ получают **спортивное FM-радио**
- Все участники получают **стильную наручную сумку**

\*Победители определяются специальным жюри.

Рекомендуемая  
розничная цена **67 руб.**



Наручная сумка\*



FM Радио\*



Домашний кинотеатр и комплект  
спортивного спутникового телевидения\*

\*Организатор оставляет за собой право заменить главный подарок на аналогичный в случае прекращения выпуска указанного подарка и в других случаях.

**Gillette®**  
лучше для мужчины нет

Подробную информацию об акции и правилах участия Вы можете получить по телефону "горячей линии" **8-800-200-888-2** и на сайте **www.slalomplussport.cityout.ru**



## АСCLAIM БУДЕТ РАСПРОДАН ЗА ДОЛГИ

безвыходной ситуации. Общая сумма ее долгов превышает \$100 млн. Крупнейший ее кредитор – компания GMAC Commercial Finance. Она дважды соглашалась отложить срок выплаты долга при условии, что Acclaim сможет взять у кого-то другой кредит в целях погашения просроченных обязательств. Однако, несмотря на все усилия, Acclaim так и не удалось этого сделать. Акции компании были исключены из списка NASDAQ, так как она не отвечала минимальным требованиям по уровню капитализации. Вскоре после этого стало известно, что у Acclaim не хватает средств, чтобы расплатиться с сотрудниками. Они получили указание не выходить на работу, хотя на момент написания статьи увольнения еще не последовали. Существовала возможность того, что на долги Acclaim будет наложен мораторий и компания разрешат продолжить деятельность, постепенно расплачиваясь с креди-

торами. Однако в настоящий момент даже этот вариант уже исключен. В ближайшее время начнется процедура ликвидации, и все активы компании будут распроданы с аукциона. Причем, по оценкам, их стоимость не превышает \$50 млн. То есть кредиторы не получат и половины того, что им причитается (некоторые не получают вообще ничего). Полный их список пока неизвестен, однако почти наверняка среди них были и игровые издательства. Таким образом, банкротство Acclaim может неблагоприятно сказаться на финансовых результатах их деятельности по итогам года. Единственная хорошая новость: все эти пертурбации не затронут Juiced – последний действительно качественный проект Acclaim. Дело в том, что игра создавалась на деньги Fund 4 Games. Все права на нее принадлежат именно этой компании. Хотя релиз наверняка будет отложен на несколько недель. ■

Acclaim уже долгие месяцы находится в кризисном положении. Каждый следующий финансовый год она заканчивала хуже предыдущего. О том, что компанию могут признать банкротом, аналитики начали говорить уже давно. В конце августа Acclaim оказалась в совершенно

### КОРОТКО

► **КОПИЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ** сетевого сервиса для PlayStation 2 в Северной Америке перевалило за 1,4 млн. человек.

► **BETHESDA SOFTWORKS** в очередной раз отложила релиз Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Теперь игра должна выйти в первом квартале 2005 года на PC и Xbox.

► **ПО СООБЩЕНИЮ ЖУРНАЛА** Electronic Gaming Monthly, уже сейчас ведется разработка Star Wars: Knights of the Old Republic 3 для Xbox Next и Gran Turismo 5 и Final Fantasy XIII для PS3.

► **ДЭВИД ДУХОВНЫ** (David Duchovny) будет озвучивать главного героя Area 51 – нового шутера от Midway. Учитывая его далеко не блестящую работу над XIII, совсем не факт, что это хорошая новость. Куда интереснее то, что вместе с Духовны игру будет озвучивать Мерлин Мансон (Marilyn Manson). Ему досталась роль одного из пришельцев.

### КОРОТКО

► **НАМСО ВЫШПА НА РЫНОК** сетевых игр для PC в Южной Корее, начав продажи онлайн-версий проектов Galaga и Mr. Driller. В будущем компания планирует выпускать новые сетевые проекты в азиатских странах и к марту 2006 года хочет достичь объема продаж в \$18 млн.

► **ПО СЛУХАМ, НА ГЕЙМПАДЕ ДЛЯ XBOX NEXT** не будет черной и белой кнопок, а кнопки Start и Back будут расположены иначе, чем сейчас. Кроме того, не исключено наличие четырех шифтов.

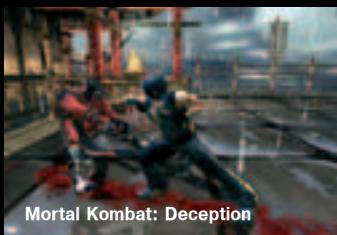
► **ВТОРАЯ ЧАСТЬ PRINCE OF PERSIA** будет называться Prince of Persia: Warrior Within. Как и в случае со Splinter Cell, Ubisoft решила отказаться от использования цифры в названии сиквела. Игра выйдет в ноябре для PlayStation 2, Xbox, GameCube и PC.

## ГРЯДЕТ «АДСКОЕ» РОЖДЕСТВО

Американская компания Wedbush Morgan Securities опубликовала отчет для инвесторов о состоянии индустрии в предрождественский сезон. Называется он «Кошмар перед Рождеством: адская линейка новых видеоигр может стать катастрофой для многих издателей». Главный вывод, к которому пришли аналитики, практически ничем не отличается от вывода экспертов из Banc of America Securities (об их отчете мы недавно рассказывали): под Рождество выйдет очень много проектов, которым гарантирован статус суперхитов. Они разойдутся рекордными тиражами. А вот всем остальным (по мнению экспертов) ловить просто нечего. Главная проблема как раз в количестве грядущих шедевров. Не многие геймеры могут позволить себе (как по деньгам, так и по времени) купить не то что 10, а хотя бы 5 игр за один месяц. Именно поэтому издатели и разработчики, вложившие большие деньги и выпустившие действительно качественные, но не суперхитовые проекты, могут остаться не у дел. Wedbush Morgan Securities называет 11 проектов, которые будут править бал в октябре-ноябре: Grand Theft Auto: San Andreas (Take 2, PS2) Halo 2 (Microsoft, Xbox) Madden NFL 2005 (Electronic Arts, PS2)

Need for Speed Underground 2 (Electronic Arts, PS2) Gran Turismo 4 (SCEA, PS2) Spider-Man 2 (Activision, PS2) Tony Hawk's Underground 2 (Activision, PS2) Pokemon Leaf Green (Nintendo, GBA) Pokemon Fire Red (Nintendo, GBA) Metal Gear Solid 3 (Konami, PS2) Mortal Kombat: Deception (Midway, PS2)

Чем примечателен этот список? Прежде всего тем, что в него не попали многие потенциальные шедевры: Splinter Cell: Chaos Theory, Killzone, Viewtiful Joe 2 и многие другие. Не попали не потому, что аналитики про них «забыли», а потому, что тягаться с San Andreas и Halo 2 им не по силам. Во-вторых, из 11 вошедших в список игр 8 создаются для PS2 (хотя не все из них являются эксклюзивами для этой платформы). Эксперты также назвали проекты для PC, которые наверняка разойдутся тиражом более чем в 1 млн. копий еще до конца года: Doom 3, Half-Life 2 и The Sims 2. Аналитики из Wedbush Morgan Securities считают, что в 2004 году в США всего будет продано 218 млн. копий игр. Из них 114 млн. – в течение последних трех месяцев. При этом 14 названных выше хитов в общей сложности разойдутся тиражом в 30 млн. копий. ■



Mortal Kombat: Deception



Halo 2

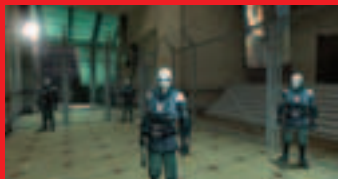


Gran Turismo 4



Need for Speed Underground 2

## HALF-LIFE 2 ПОЧТИ НА ЗОЛОТЕ



В конце сентября Valve отправила законченную версию Half-Life 2 издателю – Vivendi Universal Games. Если тот ее одобрит, игра отправится в печать и тогда ее выход уже точно не будет отложен. Однако на момент написания этого

материала официальная дата выхода Half-Life 2 все еще не была известна. Аналитики считают, что раньше ноября игра в продаже не появится. Интернет-магазины обещают начать поставлять Half-Life 2 покупателям 1 ноября. ■

## КОРОТКО

► **THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP**, разрабатываемая для GBA, выйдет в Европе 10 ноября, всего через неделю после японского релиза и за два месяца до начала продаж проекта в США.

► **СТУДИЯ WIDELOAD GAMES**, созданная одним из основателей Bungie, разрабатывает пока не названный проект на движке Halo. Игра выйдет на PC и Xbox.

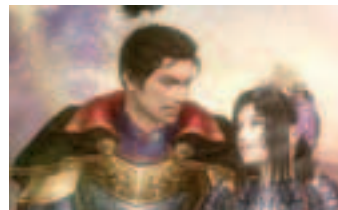
► **ПРЕДСТАВИТЕЛЬ JUST ADD MONSTERS** сказал, что компания уже около полутора лет ведет разработку секретного проекта для консолей нового поколения (вероятнее всего, для Xbox Next). Just Add Monsters известна благодаря комедийному beat-em up Kung Fu Chaos.

## KESSEN III НА ПОДХОДЕ

Коеи официально анонсировала третью часть Kessen, одного из самых популярных консольных стратегических сериалов, разрабатываемую эксклюзивно для PlayStation 2. Основным отличием Kessen III от предыдущих частей станет система ведения боев, которая на этот раз будет больше ориентирована на action. Действие игры разворачива-

ется в Японии в XVI веке. Главным героем станет небезызвестный Ода Нобунага (Oda Nobunaga). Как и в предыдущих частях сериала, во время битв на экране мы сможем увидеть до 500 трехмерных юнитов. При этом под нашим командованием могут находиться до 10 отрядов по 30 человек в каждом. Судя по анонсу, изменения в игру внесены в ос-

новном косметические. Однако Коеи рассчитывает продать не менее 1 млн. копий Kessen III по всему миру. Учитывая, что на создание игры, по оценкам издателя, будет затрачено от \$4.5 млн. до \$9 млн. такой прогноз не кажется чересчур оптимистичным. Kessen III выйдет в Японии 25 ноября. На Западе игра появится в начале 2005 года. ■



## КОРОТКО

► **1 ОКТАБРЯ В ЯПОНИИ** начнется закрытое бета-тестирование Shin Megami Tensei Online, в котором примут участие 2000 человек. Эта игра – первый онлайн-проект для PC от Atlus. Выход Shin Megami Tensei Online в Японии запланирован на конец этого года.

► **В САУНДТРЕК THE URBZ: SIMS IN THE CITY** войдут 9 ремиксов на композиции Black Eyed Peas, записанные эксклюзивно для этой игры.

► **FIREFLY STUDIOS** анонсировала Stronghold 2 – сиквел к популярной стратегии, позволявшей игрокам строить и осаждать средневековые замки. Главным отличием второй части станет трехмерный движок. По словам разработчиков, благодаря ему мы сможем увидеть несколько тысяч юнитов на экране.

► **SCI КУПИЛА У WARNER BROS.** права на создание игры по мотивам фильма Constantine. Она выйдет в 2005 году на PlayStation 2 и Xbox.

► **DRAGON QUEST VIII** выйдет в Японии 27 ноября 2004 года.

## PLAYSTATION 3 НА AMAZON

В конце августа японское подразделение интернет-магазина Amazon включило PlayStation 3 в список своих товаров. При этом на сайте нет ни изображения консоли, ни новой информации о ней. Более того, отсутствует даже возмож-

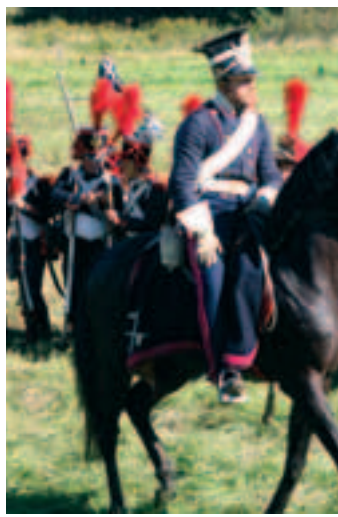
ность сделать предварительный заказ, так как ни точная дата выхода, ни цена приставки до сих пор неизвестны. Таким образом, акцию Amazon можно считать всего лишь дешевым (а точнее – бесплатным) рекламным трюком, который, тем не

менее, может оказаться довольно эффективным. Потому как слух о том, что на Amazon уже есть PlayStation 3, распространится очень быстро. Надо ли говорить, что популярность магазина от этого возрастет весьма существенно? ■

## GSC ВЫХОДИТ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ

Украинская компания GSC Game World – один из крупнейших разработчиков игр в Восточной Европе – намеривается в ближайшее время заняться издательской деятельностью. Чтобы донести эту весть до общественности, представители GSC собрали 4-5 сентября журналистов игровых изданий в пансионате «Десна» на презентацию подразделения GSC World Publishing и своих новых проектов. Издательский дебют компании в странах СНГ состоится 5 ноября этого года: на этот день назначен выход буквально на днях анонсированный RTS «Александр», создающийся по мотивам одноименного фильма. В январе 2005 года GSC познакомит нас с «Казакками 2», а в начале весны вы-

пустит S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Компания также собирается локализовать и издавать на территории стран бывшего Советского Союза лучшие западные игры. Однако только рынком СНГ планы GSC не ограничиваются. Выход на более глобальный уровень состоится во второй половине 2005 года, когда компания издаст фэнтезийную RTS Heroes of Annihilated Empires по всему миру. Целых два дня понадобилось сотрудникам GSC, чтобы рассказать нам об этих проектах и даже в рамках презентации «Казакков 2» вывезти нас на реконструкцию Бородинского сражения 1812 года. В ближайших выпусках «СИ» ищите материалы по играм GSC. ■



## ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ОКТЯБРЯ 2004 ГОДА

| Дата | Игра  | Издатель                 | Регион | Платформа              |
|------|---|--------------------------|--------|------------------------|
| ● 1  | Codename: Panzers                                 | CDV                      | США    | PC                     |
| ● 1  | Def Jam Fight For New York                        | Electronic Arts          | Европа | PS2, GC, Xbox          |
| ● 1  | Evil Genius                                       | Vivendi Universal Games  | Европа | PC                     |
| ● 1  | Frontline Attack: Fulcrum Europe                  | KOCH Media               | Европа | PC                     |
| ● 1  | Knights of Honor                                  | Electronic Arts          | Европа | PC                     |
| ● 1  | Myst IV: Revelation                               | Ubisoft                  | Европа | PC                     |
| ● 1  | Obscure   | Ubisoft                  | Европа | PS2, Xbox, PC          |
| ● 1  | Pokemon Fire Red                                  | Nintendo                 | Европа | GBA                    |
| ● 1  | Pokemon Leaf Green                                | Nintendo                 | Европа | GBA                    |
| ● 1  | Spy Fiction                                       | Sammy Studios            | Европа | PS2                    |
| ● 1  | Star Ocean Till the End of Time                   | Ubisoft                  | Европа | PS2                    |
| ● 1  | World War II: Panzer Claws 2                      | KOCH Media               | Европа | PC                     |
| ● 3  | Atlantis Evolution                                | The Adventure Company    | США    | PC                     |
| ● 4  | Conflict: Vietnam                                 | GlobalStar               | США    | PC                     |
| ● 4  | BloodRayne 2                                      | Majesco Games            | США    | PS2                    |
| ● 4  | Mario Pinball                                     | Nintendo                 | США    | GBA                    |
| ● 4  | Metal Slug Advance                                | SNK                      | США    | GBA                    |
| ● 4  | Mortal Kombat: Deception                          | Midway                   | США    | PS2, Xbox              |
| ● 4  | Shade: Wrath of Angels                            | Cenega Publishing        | США    | Xbox, PC               |
| ● 4  | Tony Hawk's Underground 2                         | Activision               | США    | PS2, Xbox, GC, PC, GBA |
| ● 4  | Ultra Bust-A-Move                                 | Majesco Games            | США    | Xbox                   |
| ● 4  | Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945      | Codemasters              | США    | PC                     |
| ● 5  | Conflict: Vietnam                                 | GlobalStar               | США    | PS2, Xbox              |
| ● 5  | ChronoQ   | Atlus                    | США    | PS2                    |
| ● 5  | ESPN NBA 2K5                                      | Sega of America          | США    | PS2, Xbox              |
| ● 5  | FIFA Soccer 2005                                  | Electronic Arts          | США    | PC                     |
| ● 5  | Hot Wheels Stunt Track Challenge                  | THQ                      | США    | PS2, Xbox              |
| ● 5  | Mega Man Zero 3                                   | Capcom                   | США    | GBA                    |
| ● 5  | Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude               | Vivendi Universal Games  | США    | PS2, PC, Xbox          |
| ● 5  | Men of Valor                                      | Vivendi Universal Games  | США    | PC                     |
| ● 5  | NBA Live 2005                                     | Electronic Arts          | США    | PS2, Xbox, GC          |
| ● 5  | Robotech: Invasion                                | GlobalStar               | США    | PS2, Xbox              |
| ● 5  | ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator | Codemasters              | США    | PS2                    |
| ● 5  | TRON 2.0: Killer App                              | Buena Vista              | США    | GBA                    |
| ● 8  | Aquanox   | JoWood                   | Европа | PS2, Xbox              |
| ● 8  | Gradius V   | Konami                   | Европа | PS2                    |
| ● 8  | Madden NFL 2005                                   | Electronic Arts          | Европа | PC                     |
| ● 8  | NBA Ballers                                       | Midway                   | Европа | PS2                    |
| ● 8  | NHL 2005  | Electronic Arts          | Европа | PS2, GC                |
| ● 8  | Pikmin 2  | Nintendo                 | Европа | GC                     |
| ● 8  | Rocky Legends                                     | Ubisoft                  | Европа | PS2, Xbox              |
| ● 8  | Shadow Ops: Red Mercury                           | Atari                    | Европа | Xbox                   |
| ● 8  | Sudden Strike: Resource War                       | CDV                      | Европа | PC                     |
| ● 8  | Tony Hawk's Underground 2                         | Activision               | Европа | PS2, Xbox, PC, GC, GBA |
| ● 8  | Trivial Pursuit Unhinged                          | Atari                    | Европа | PC                     |
| ● 9  | DJ Decks & FX                                     | SCEE                     | Европа | PS2                    |
| ● 10 | SD Gundam Force                                   | Bandai                   | США    | GBA                    |
| ● 11 | King of Fighters: Maximum Impact                  | SNK                      | США    | PS2                    |
| ● 11 | Midway Arcade Treasures 2                         | Midway                   | США    | PS2, Xbox, GC          |
| ● 11 | Paper Mario: The Thousand-Year Door               | Nintendo                 | США    | GC                     |
| ● 11 | SD Gundam Force: Showdown                         | Bandai                   | США    | PS2                    |
| ● 11 | Shadow Vault                                      | Strategy Firts           | США    | PC                     |
| ● 11 | Tak 2: The Staff of Dreams                        | THQ                      | США    | PS2, Xbox, GC, GBA     |
| ● 11 | Time of Defiance                                  | Strategy Firts           | США    | PC                     |
| ● 12 | BloodRayne 2                                      | Majesco Games            | США    | Xbox                   |
| ● 12 | Disney's Lizzie McGuire 2                         | Buena Vista              | США    | GBA                    |
| ● 12 | Get On Da Mic                                     | Eidos                    | США    | PS2                    |
| ● 12 | FIFA Soccer 2005                                  | Electronic Arts          | США    | PS2, Xbox, GC, GBA     |
| ● 12 | NBA Live 2005                                     | Electronic Arts          | США    | PC                     |
| ● 12 | Pacific Fighters                                  | Ubisoft                  | США    | PC                     |
| ● 12 | Puzzle Trouble                                    | Crave Entertainment      | США    | GC                     |
| ● 12 | Rugrats: All Grown Up                             | THQ                      | США    | GBA                    |
| ● 12 | That's So Raven                                   | Buena Vista              | США    | GBA                    |
| ● 12 | Tribes: Vengeance                                 | Vivendi Universal Games  | США    | PC                     |
| ● 12 | Under The Skin                                    | Capcom                   | США    | PS2                    |
| ● 12 | WWE Survivor Series                               | THQ                      | США    | GBA                    |
| ● 14 | Armada 2: Star Command                            | Metro 3D                 | США    | GC                     |
| ● 14 | Dungeon Lords                                     | DreamCatcher Interactive | США    | PC                     |
| ● 14 | Painkiller: Battle out of Hell                    | DreamCatcher Interactive | США    | PC                     |
| ● 15 | Atlantis Evolution                                | The Adventure Company    | Европа | PC                     |
| ● 15 | Counter Punch                                     | Zoo Digital              | Европа | GBA                    |
| ● 15 | Donkey Konga                                      | Nintendo                 | Европа | GC                     |
| ● 15 | Dead to Rights                                    | Destination Software     | США    | GBA                    |
| ● 15 | Dead or Alive Ultimate                            | Tecmo                    | США    | Xbox                   |
| ● 15 | Dungeon Lords                                     | DreamCatcher Interactive | Европа | PC                     |
| ● 15 | Euro Rally Champion                               | Oxygen Interactive       | Европа | PS2, PC                |
| ● 15 | FIFA Football 2005                                | Electronic Arts          | Европа | PS2, Xbox, PC, GC, GBA |
| ● 15 | High Rollers Casino                               | Bethesda Softworks       | США    | PS2, Xbox              |
| ● 15 | IHRA Professional Drag Racing 2005                | Bethesda Softworks       | США    | PS2                    |
| ● 15 | Legend of Kay                                     | JoWood                   | Европа | PS2                    |
| ● 15 | McFarlane Evil Prophecy                           | Konami                   | Европа | PS2                    |
| ● 15 | Nexus: The Jupiter Incident                       | HD Interactive           | США    | PC                     |
| ● 15 | Operation Flashpoint                              | Codemasters              | США    | Xbox                   |
| ● 15 | Pacific Fighters                                  | Ubisoft                  | Европа | PC                     |
| ● 15 | Robotech: Invasion                                | Take 2                   | Европа | PS2, Xbox              |
| ● 15 | Street Jam  | Zoo Digital              | Европа | GBA                    |
| ● 15 | Superbikes TT                                     | XS Games                 | США    | PS2                    |
| ● 15 | The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee   | Ubisoft                  | Европа | PS2, Xbox              |
| ● 15 | Total Club Manager 2005                           | Electronic Arts          | Европа | PC                     |
| ● 15 | U Move Super Sports                               | Konami                   | Европа | PS2                    |
| ● 15 | Who Wants To Be A Millionaire (2)                 | Zoo Digital              | Европа | GBA                    |

● Исключительно перспективная игра.

● Проект, на который стоит обратить внимание.

## СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ОКТЯБРЯ 2004 ГОДА

| Оригинальное название               | Русское название                         | Издатель в России |
|-------------------------------------|--|-------------------|
| DronZ                               | КиберЗона                                | Новый Диск        |
| Knights of Honor                    | Knights of Honor. Рыцари Чести           | Новый Диск        |
| ShellShock Nam'67                   | -  | Новый Диск        |
| Sherlock Holmes: The Silver Earring | Шерлок Холмс. Загадка серебряной сережки | Новый Диск        |
| The Suffering                       | -  | Новый Диск        |
| -                                   | Петька 5: Конец игры                     | Бука              |

## ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!

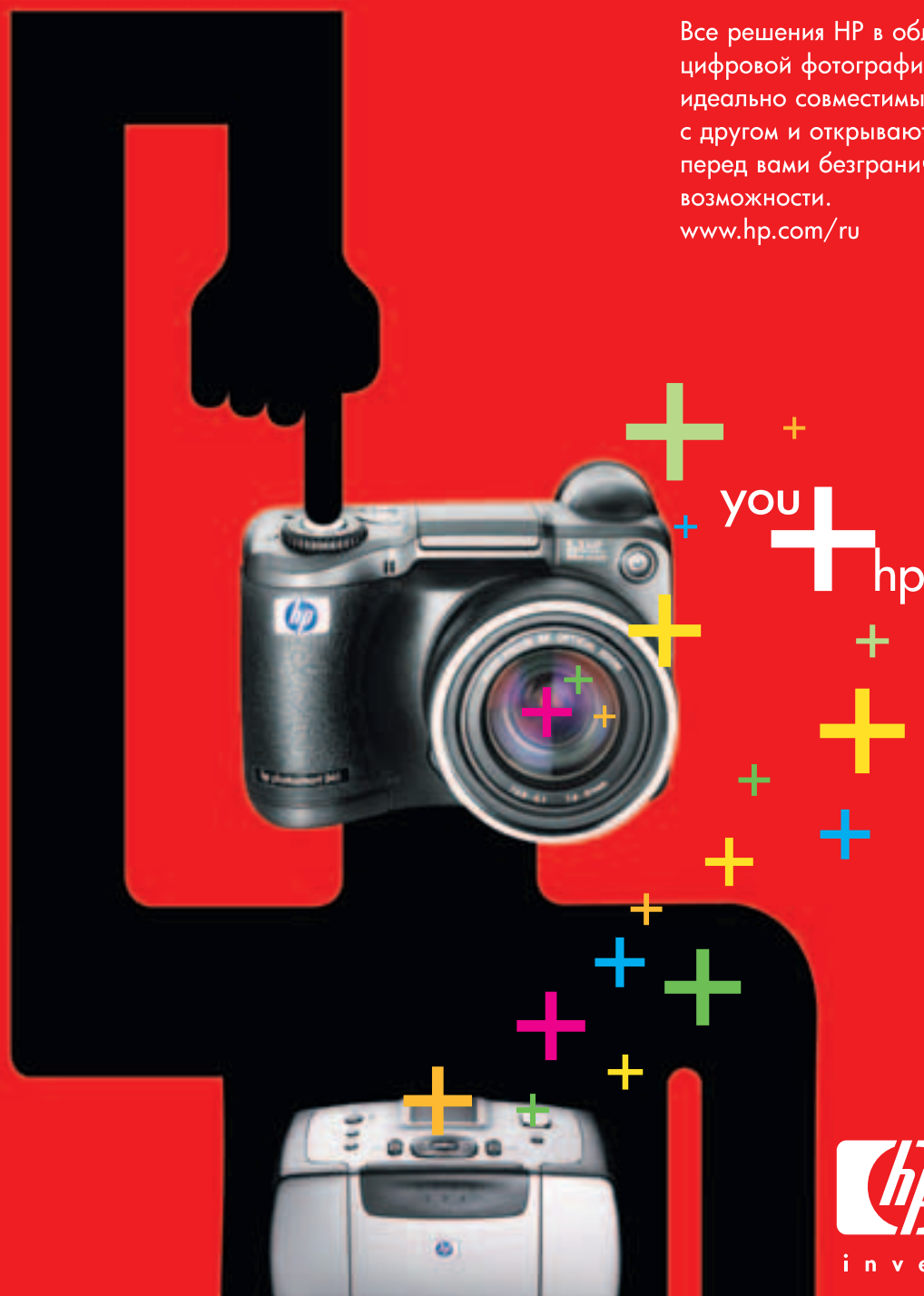
За последние пару месяцев, наконец, только ленивый не ознакомился с книгой Сергея Лукьяненко «Ночной Дозор» и не посмотрел одноименной киноленты. С момента старта кинопроката фильма страну охватил настоящий «дозорный бум», и, очевидно, масштабы его в ближайшие месяцы лишь в разы возрастут. Недавно нам стало известно, что в середине октября компания «Сумитрейд» (наиболее известная по предоставляемой абонентам сети МегаФон WAP-услуге «Атлас Города») запустит масштабную SMS-игру «Ночной дозор». Из обещанных особенностей можно выделить развитую систему квестов, наличие артефактов, возможность повышать уровень развития выбранного персонажа, отражение последних событий игры на официальном сайте и позиционирование игроков на местности. По словам разработчиков бои между дозорными будут проходить в условиях окружающей их местности, т.е. игрокам придется учитывать собственное местонахождение и расположение врага. Учитывая специфику деятельности «Сумитрейд», в это можно поверить. Официальный сайт игры <http://www.dozorsms.ru> откроется в ближайшие дни. Вы сможете сражаться под знаменами нашего журнала. Но об этом чуть позже. ■

## \$2 МЛРД. ЗА ONLINE

Компания Screen Digest провела исследование с целью выяснить перспективы развития рынка онлайн-новых игр на PC. По оценкам аналитиков, уже в этом году его объем достигнет \$1 млрд. А к 2007 году – увеличится еще вдвое. При этом различные эксперты сходятся во мнении, что в 2007-ом объем игрового рынка в целом составит около \$21 млрд. Таким образом, онлайн-новые проекты для PC будут занимать около 10% этого рынка. По мнению специалистов из Screen Digest, наиболее заметный рост продаж в этом секторе будет наблюдаться в Европе. Однако аналитики также предупреждают об опасности перенасыщения рынка и необходимости в будущем разрабатывать новые модели ценообразования. ■

# ТЫ, ТВОЯ ФОТОКАМЕРА И ТВОЙ ПРИНТЕР — ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ

Все решения HP в области цифровой фотографии идеально совместимы друг с другом и открывают перед вами безграничные возможности.  
[www.hp.com/ru](http://www.hp.com/ru)



ARENA WARS

Акелла

# АРЕНА ВОЙНЫ



В 2137 году лучшие умы человечества превратили военный тренажер в уникальный вид спорта - «Арену войны».



Новое развлечение быстро стало привлекательным как для спортсменов и зрителей, так и представителей богатейших мировых синдикатов... Только один спортсмен, лучший из лучших, сможет выиграть турнир и завоевать вечную славу в мире «Арены войны».

Трёхмерная стратегия, сочетающая игровые принципы RTS с напряженностью и высочайшими скоростями шутеров.

Полностью новая игровая система - забудьте о стандартных заданиях вроде уничтожения вражеской базы!

Три режима игры - Capture the Flag, Bombing Run и Double Domination.

www.akella.com



Российские продажи в магазинах «СОЮЗ» и «М. Суворов»

© 2004 Akella  
 © 2004 «Аскалон»  
 Все права защищены. Неполное  
 копирование преследуется  
 по закону. Доставка: www.sobgames.ru  
 E-mail: support@akella.com  
 Оптовая продажа: (095) 363-46-14  
 Представитель по Украине -  
 "Multitrade" www.multitrade.com.ua



## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 30.08-15.09

### PLAYSTATION 2

| ▶ НАЗВАНИЕ                    | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1 Spider-Man 2                | 21                             |
| 2 Shrek 2                     | 18                             |
| 3 Onimusha 3: Demon Siege     | 16                             |
| 4 Driv3r                      | 16                             |
| 5 Need for Speed Underground  | 12                             |
| 6 Ratchet & Clank 2           | 11                             |
| 7 Grand Theft Auto: Vice City | 11                             |
| 8 Tekken 4                    | 10                             |
| 9 Gran Turismo 4 «Prologue»   | 10                             |
| 10 Athens 2004                | 10                             |


### PC (BOX)

| ▶ НАЗВАНИЕ                                       | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|--|--------------------------------|
| 1 Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия) | 14                             |
| 2 Harry Potter & The Prisoner of Azkaban         | 14                             |
| 3 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)    | 14                             |
| 4 Ларри 7: Секс под парусом                      | 14                             |
| 5 The Sims Triple Deluxe                         | 13                             |
| 6 Soldner: Бойцы спецназа                        | 12                             |
| 7 Ground Control 2: Операция «Исход»             | 11                             |
| 8 Empire Earth (русская версия)                  | 10                             |
| 9 Частная клиника                                | 10                             |
| 10 Counter-Strike: Condition Zero                | 10                             |

### PC (JEWEL)

| ▶ НАЗВАНИЕ                                     | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|--|--------------------------------|
| 1 В тылу врага                                 | 23                             |
| 2 Морпех против терроризма 2: Война в джунглях | 19                             |
| 3 Soldner: Бойцы спецназа                      | 16                             |
| 4 Beyond Divinity: Оковы судьбы                | 13                             |
| 5 Singles                                      | 12                             |
| 6 Летние игры: Афины 2004                      | 12                             |
| 7 The Suffering                                | 12                             |
| 8 Postal 2: Апокалипсис                        | 11                             |
| 9 Far Cry                                      | 10                             |
| 10 Сибирь 2                                    | 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» 23.09-05.09

### PLAYSTATION 2

| ▶ НАЗВАНИЕ                             | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|--|--------------------------------|
| 1 Driv3r                               | 66                             |
| 2 Gran Turismo 3 A-Spec                | 62                             |
| 3 Spider-Man 2                         | 59                             |
| 4 Need for Speed Underground           | 51                             |
| 5 Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex | 39                             |
| 6 Grand Theft Auto: Vice City          | 39                             |
| 7 Medal of Honor: Rising Sun           | 39                             |
| 8 Shrek 2                              | 36                             |
| 9 Ratchet & Clank 2                    | 33                             |
| 10 Onimusha 3: Demon Siege             | 32                             |

### КОММЕНТАРИЙ

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

# Порт Рояль 2



Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с миллионами домочадцев, 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, выполнить 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.

## ХИТ-ПАРАД 04.09-11.09

### PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Doom 3
- 2 Conflict: Vietnam
- 3 Shellshock: Nam '67
- 4 Championship Manager: Season 03/04
- 5 The Sims Triple Deluxe
- 6 The Sims
- 7 Codename: Panzers
- 8 CSI: Dark Motives
- 9 Far Cry
- 10 Battlefield 1942: WWII Anthology

► ИЗДАТЕЛЬ

- Activision
- SCI
- Eidos
- Eidos
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- CDV
- Ubisoft
- Ubisoft
- Electronic Arts

### PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Burnout 3: Takedown
- 2 Conflict: Vietnam
- 3 Shellshock: Nam '67
- 4 Second Sight
- 5 Spider-Man 2
- 6 Driv3r
- 7 Athens 2004
- 8 Shrek 2
- 9 Headhunter: Redemption
- 10 Formula One 04

► ИЗДАТЕЛЬ

- Electronic Arts
- SCI
- Eidos
- Codemasters
- Activision
- Atari
- SCEE
- Activision
- Sega
- SCEE

### GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Wario Ware, Inc: Mega Party Games
- 2 Second Sight
- 3 Sonic Adventure 2: Battle
- 4 Pokemon Colosseum
- 5 Mario Golf: Toadstool Tour
- 6 Spider-Man 2
- 7 Super Mario Sunshine
- 8 Super Smash Bros: Melee
- 9 Star Wars: Rebel Strike
- 10 Harvest Moon: A Wonderful Life

► ИЗДАТЕЛЬ

- Nintendo
- Codemasters
- Sega
- Nintendo
- Nintendo
- Activision
- Nintendo
- Nintendo
- LucasArts
- Ubisoft

### XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Burnout 3: Takedown
- 2 Conflict: Vietnam
- 3 Shellshock: Nam '67
- 4 Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow
- 5 Second Sight
- 6 The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
- 7 Spider-Man 2
- 8 FIFA 2004
- 9 XIII
- 10 Halo: Combat Evolved

► ИЗДАТЕЛЬ

- Electronic Arts
- SCI
- Eidos
- Ubisoft
- Codemasters
- Sierra
- Activision
- Electronic Arts
- Ubisoft
- Microsoft

### ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 World Soccer Winning Eleven 8
- 2 Genso Suikoden IV
- 3 Doko Demo Issyo: Toro to Ippai
- 4 Famicom Mini: Super Mario Bros. 2
- 5 Super Mario Ball
- 6 Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken
- 7 Prince of Persia: The Sands of Time
- 8 Fullmetal Alchemist: Dream Carnival
- 9 Jikkyou Powerful Pro Baseball 11
- 10 Legend of Stafu 3

► ИЗДАТЕЛЬ

- Konami
- Konami
- Sony
- Nintendo
- Nintendo
- Sammy
- Sony
- Bandai
- Konami
- Nintendo

► ПЛАТФОРМА

- PS2
- PS2
- PS2
- GBA
- GBA
- PS2
- PS2
- PS2
- PS2
- GBA

### КОММЕНТАРИЙ

Prince of Persia, как и многие западные хиты, в Японии фактически провалился. За первую неделю продано всего чуть более 17000 копий. В это время в британские чарты ворвался Second Sight. А все потому что релиз конкурента, Psi-Ops, был почему-то отложен до октября.





Акелла

# THE BOSS: LA COSA NOSTRA Крестный отец Честь семьи



*Maximal Entertainment* Heksplex ENTERTAINMENT

На дворе двадцатые годы. Нью-Йорк, как и многие другие города, находится во власти гангстеров. В этом мире вам предстоит стать са-

мым настоящим Крестным отцом. Расправляйтесь с конкурентами, развивайте способности любимого гангстера и заставьте всех гнуть спину ради вас и вашего счета в банке!

- Шикарная трехмерная графика - город выглядит как настоящий!
- Уникальная комбинация стратегии, менеджмента и RPG.
- Играйте против полицейских, мирных и не очень граждан, а также расправляйтесь с другими маленькими гангстерами, которые зря возомнили, что они большие.
- Сетевой режим игры до 8 игроков через TCP/IP, LAN и Интернет!

www.maximal.ru

© 2003-2004 "Акелла" © 2003-2004 "Maximal" © 2003-2004 "Heksplex Entertainment" Все права защищены. Максимальное количество проследующие игры с доставкой www.облава.ру

В.мэйл: akella@akella.com  
Отзывная почта: (095)363-4614  
предоставитель на Украине: "Мультимедиа" www.multimedia.com.ua

**АКЕЛЛА**

# FLASHBACK

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

## 1 ГОД НАЗАД

19 (148) 2003



НА ОБЛОЖКЕ: **Демидурги II**



«Работа над ошибками» Nival Interactive, подарок всем фанатам оригинальных «Демидургов», новая игра стала очередной темой номера. Согласитесь, приятно, что все чаще и чаще родимые российские игры заслуживают столь пристального внимания прессы. Но и буржуи не подкачали – в «Хит?!» попала великолепная приключения Beyond Good & Evil, с блеском выполнившая все обещания, но – увы – не достигшая особых вершин в хит-парадах. К со-

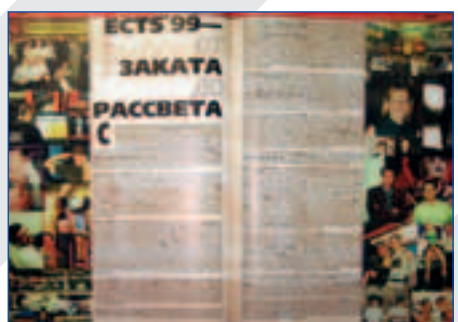
жалению, стильная девушка Джейд оказалась куда менее привлекательной для массового геймера, чем думали разработчики. А вот Dark Cloud 2 и вовсе удивил: чуть ли не впервые сиквел стал просто на порядок (это не преувеличение!) лучше оригинала. Но главное нововведение номера – рубрика «Слово команды», дебютировавшая ровно год назад. Она настолько полюбилась читателям, что с недавних пор мы расширили ее до двух полос. ■

## 5 ЛЕТ НАЗАД

18 (51) 1999



НА ОБЛОЖКЕ: **Black & White**



«Черно-белая» игра от Питера Молине тогда привлекла внимание наших журналистов, посетивших ECTS. Еще один ключевой проект – Tony Hawk's Pro Skater, фактически давший жизнь новому жанру – симуляторам экстремальных видов спорта. Но всех переключила, разумеется, Blizzard со своим Warcraft III. Именно тогда был рожден термин Role Playing Strategy. Впрочем, пока шла работа над проектом, на рынке появилась парочка игр, позиционировавшихся как RPS (не слишком

известных), а Blizzard, напротив, потихоньку замыгла эти свои обещания, сделав более традиционную стратегию в реальном времени. По сути, от RPS осталась только дополнительная кампания за орков. Из обзоров стоит обратить внимание на Prince of Persia 3D. Каким-то чудом игра получила восемь баллов. Видимо, обозреватель, небезызвестный Назаров, был настолько очарован книгой Пелевина по мотивам оригинального «Принца», что не заметил недостатков игры. ■



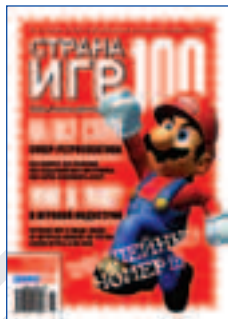


## 3 ГОДА НАЗАД

19 (100) 2001



НА ОБЛОЖКЕ: **Mario**



Юбилейный. Сотый. В нем мы обрадовали читателей материалами на тему «кто есть кто в игровой индустрии». Двадцать четыре самых известных деятеля – от руководителей издательств до игровых дизайнеров – и по сей день определяют, на что мы будем тратить деньги завтра. Двенадцать же крупнейших компаний финансируют их проекты и жестко вытесняют с рынка конкурентов. Конечно, многие из них за прошедшие три года ослабли, либо же, наоборот, вырвались

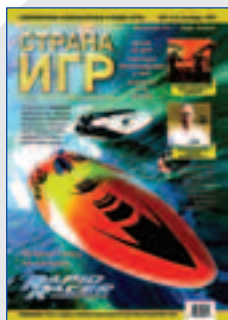
вперед, некоторые сменили название, но в целом список лидеров остался неизменным – как персон, так и издательств. Перечислили мы и сто важнейших событий – начиная с релиза Space War, первой компьютерной игры, и заканчивая смертью Dreamcast и запуском GameCube в Японии. Сотым же стало, разумеется, появление в продаже юбилейного номера нашего журнала. И, наконец, мы представили читателям нашу замечательную команду – во всей красе. ■

## 7 ЛЕТ НАЗАД

9 (17) 1997



НА ОБЛОЖКЕ: **Rapid Racer**



Сейчас мы с большим трудом вспомнили, что это за игра такая, а тогда сочли возможным вынести ее на обложку, да еще и как «лучшую гонку на катерах». Зато другой крупный проект, Heavy Gear, в историю игростроения вошел. Мы опубликовали интервью с представителем команды, работающей над этим симулятором боевого робота, а также подробный preview-материал. Ситуация на рынке тогда сложилась очень интересная: одновременно должны бы

ли выйти сразу два конкурента Heavy Gear – представители Mechwarrior и EarthSiege, сериалов о боевых роботах. Также интересный материал был подготовлен на тему «как правильно продавать игры». Российские издатели, продавцы и геймеры делились своим мнением относительно внешнего вида коробок – и пришли к выводу, что их дизайн сильно влияет на принятие решения о покупке. А мы, журналисты, все глупости о геймплее и графике пишем... ■

СТРАНА ИГР #19(172) ОКТЯБРЬ 2004

Акелла

Наследие Королей

# Легенда

The Legend: Kings Legacy II

DXT ComputerS

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

фантазийный 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, океаны, 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, spof. s. s. o."  
Все права защищены  
Нелегальное копирование преследуется  
игрой © доставлено www.distributors.ru

E-mail: support@akella.com  
Оптовая продажа: 0951363-4614  
Представитель на Украине - "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua

# САН-АНДРЕАС, КАК ВЫЯСНИЛОСЬ, ДАЖЕ НЕ ГОРОД – ЦЕЛЫЙ ЗДОРОВУЩИЙ ШТАТ

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

Когда в 1998 году на PC вышел жестокий и разухабистый автомобильный боевичок с видом сверху, мало кто мог предположить, что в скором времени Grand Theft Auto окажется в числе наиболее значительных игровых серий, оказывающих огромное влияние на всю гейм-индустрию. Команда Rockstar North (поначалу именовавшаяся DMA Design) недолго топталась на застолбленном пяточке – уже Grand Theft Auto III, их первый релиз для PS2, перевернул всеобщее видение жанра action/adventure: игроку на откуп давался целый город, где он был волен действовать как ему заблагорассудится. Главный герой, выходец из низов криминального мира, имел все шансы со временем пополнить пантеон мафиозных боссов, правящих Либерти-сити.

## ТАТУ-ВНЕДРЕЖ ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИКОНОГРАФИЯ

Исследуя калифорнийскую уличную культуру девяностых, создатели не смогли пройти мимо татуировок. Rockstar заручилась поддержкой Мистера Картуна (Mister Cartoon), знаменитого лос-анджелесского мастера тату, разработавшего дизайн наколок для всех банд, орудующих на территории Сан-Андреаса. Головорезы из Лос-Сантоса предпочитают татуировки с изображением оружия и девочек, в Сан-Фьерро чаще встречается ацтекская символика и наркоманские мотивы, а криминальный мир Лас-Вентураса набивает себе игральные карты и кости.



# GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

**В**оспоследовавшая вскорости Grand Theft Auto: Vice City также предлагала внушительных масштабов мегаполис и огромное разнообразие миссий; к автомобилям в качестве доступных средств передвижения присоединились мотоциклы и катера, а главное – появились вертолеты, что позволило игрокам в GTA в полной мере ощутить себя гражданами законченного трехмерного мира – мира, где можно быть высокооплачиваемым наемным убийцей, главой уличной банды,

удачливым автоугонщиком, вечно спешащим разносчиком пиццы, опытным шофером скорой помощи, а хоть бы даже и маньяком, день за днем привозящим проституток на городской пляж и с особым цинизмом умерщвляющим их в огненных лучах закатного солнца. Неудивительно, что специализированная пресса соревновалась в том, кто навешает на GTA: Vice City больше наград, а геймеры миллионами нахватывали «игру года». Скупой январский анонс следующей серии Grand Theft Auto: San Andreas поднял на уши всю



прогрессивную игровую общественность: в Rockstar снова задумали что-то грандиозное и ничего толком не показали. Приехав на Е3 полными ожиданиями мы, как и тысячи других журналистов со всего мира, получили дулю с маком – в последний момент подставив своих партнеров из Sony, авторы GTA проигнорировали выставку. С тех пор информация о San Andreas нетнет, да и просачивалась в прессу, конденсируясь на наших сверхчувствительных Улавливателях-Новостей-о-GTA. Сегодня «Страна Игр» делится с вами фактами, известными на данный момент об одном из главных PS2-хитов нынешней осени, а скорее всего, – текущего года.

## БОЛЬШОЙ

Перво-наперво: масштабы. Прототипом Либerty-сити из GTA III был современный Нью-Йорк, Вайс-сити был вдохновлен курортным Майами восьмидесятых, а Сан-Андреас, как выяснилось, даже не город – целый здоровущий штат, спланированный по образу и подобию Калифорнии, и застигнутый в начале девяностых годов прошлого века. Крупных городов здесь три: Лос-Сантос (Los Santos) – там усаженные пальмами кварталы с особняками кинозвезд и миллионеров сменяются черными гетто, где хозяйничают уличные банды; Сан-Фиерро (San Ferro) – эклектичный мегаполис со знаменитым мостом, подпрыгивающими на холмах улочками и плохой погодой; и Лас-Вентурас (Las Venturas) – место, где в одночасье можно сказочно разбогатеть или пустить свое состояние на ветер: сверкающее неонов средоточие казино и дорогих отелей, волшебным образом выросших пос-

реди пустыни. Разумеется, все города имеют реальные прототипы: на виду параллели «Лос-Сантос – Лос-Анджелес», «Сан-Фиерро – Сан-Франциско» и «Лас-Вентурас – Лас-Вегас». Штат покрыт сетью скоростных шоссе, по обочинам которых игрока встречают населенные пункты, чей облик моделировался на основе придорожных городишек Калифорнии и Невады. Прочувствовать масштаб игровых ландшафтов помогает такой факт: в одном из районов штата есть гора, до вершины которой на вертолете приходится лететь минуту реального времени (после чего особые экстремалы могут попробовать спуститься вниз на горном велосипеде!). Продюсер Дэн Хаузер (Dan Houser) говорит, что объем исследуемой территории в GTA: San Andreas в пять или шесть раз больше, чем в предыдущей игре сериала. В ряде интервью разработчики сетуют, что уже забили стандартный DVD под завязку и, судя по всему, проект придется выпускать на двухслойном диске.

## ТОЛСТЫЙ, ЛЫСЫЙ СПОРТСМЕН-ВОЛОСАТИК

Главного героя зовут Карл Джонсон (Carl Johnson), а если проще – Си Джей. В прошлом член уличной банды Orange Grove Families, он только что отсидел срок, возвращается домой – и обнаруживает труп матери, кем-то зверски убитой. Прибывшие на место преступления детективы обвиняют во всем Си Джея, и теперь ему необходимо обелить свое имя, найти настоящих убийц матери и разобраться с продажными копами. В богоугодном процессе очистки ре-

путации желающие могут дойти до поста одного из главных криминальных боссов солнечного штата, но этот любопытный факультатив осваивается исключительно по желанию. Помимо выбора основного занятия вашего подопечного, вы сможете следить за внешним видом Си Джея. В зависимости от образа жизни персонаж может набрать лишний вес или обрести физическую форму, которой позавидует любой спортсмен – если с восхода до заката крутить педали велосипеда, герой не только научится мастерски управлять двухколесным другом, но и сможет лидировать в забегах на разные дистанции; а если злоупотреблять гамбургерами в придорожных забегаловках, даже короткая пробежка обернется для раздавленного Си Джея зверской одышкой, зато вложенная в удар кулака масса многокилограммового тела сшибет с ног любого громилу из числа тех, кто мог бы представлять опасность для Си Джея в его спринтерской ипостаси. Введенная в игру необходимость питаться неуклонно ведет к набору веса, но как быть, если выкрутасы на BMX – не ваш стиль? Купите абонемент в спортзал. В каждом городе есть заведение, где ваш подопечный может следить за собой, одновременно приобретая полезные навыки, – это может быть обычная качалка, додзе мастера восточных единоборств и даже подпольный боксерский клуб. Чем больше времени герой проводит в тренировках, тем быстрее начинает бегать, плавать, приходить в себя после нокдауна. Не говоря уже о том, что упражнения с тяжестями позволяют развить мускулатуру, а выученные в результате спортивного рукомашества и ногод-



# ФИШКИ, КАМЕРА И ГРЯЗЬ

## ПОСЛЕДНИЕ ПОДРОБНОСТИ

Пока не подтверждены слухи о том, что в финальной трети игры, когда Си Джей окажется в Лас-Вентурасе, геймеры смогут планировать, строить и покупать казино и залы игровых автоматов, управлять ими, – известно, впрочем, что казино в GTA: San Andreas точно фигурируют. Из всплывших буквально в последние дни подробностей: новый механизм управления камерой (левая аналоговая рукоятка отвечает за ходьбу, правая вращает камеру; в бою рукоятки отвечают за бег/стрейф и наведение оружия) и интересная особенность внешнего вида автомобилей обитателей Сан-Андреаса, подсмотренная у жителей Калифорнии, – на улицах вы встретите много грязных, немых и побитых машин. Си Джей, кстати, сможет привести машину в божекий вид на любой из десятков автомоек, раскиданных по всей территории штата.





рыжества приемы легко перенести из зала на улицу и применить к непосредственным обидчикам. Теперь во время драки игроку доступна система наведения на противников, появилась возможность блокировать, а за атаки отвечают две кнопки вместо одной – растет количество ударов и комбо. О здоровье противников отныне можно судить по цвету индикатора, отмечающего цель. Кстати, объем подконтрольного тела – не единственный изменяемый параметр: вы вольны подбирать гардероб героя, набивать татуировки и даже выбирать его прическу. Си Джей, что твой сим, может выйти из местной парикмахерской с роскошным афро или лысым как коленка – на все ваша воля; помните лишь, что аккуратные стрижки чаще нравятся местным девушкам. По слухам, за отдельные деньги будут доступны парики, ведь растительность на голове может служить частью маскировки: вряд ли полиция обратит особое внимание на заросшего бомжа, когда по разнарядкам проходит бритоголовый громила.

### Я УБЬЮ ТЕБЯ, ЛОДОЧНИК!

Краеугольным камнем GTA, давшим название всей игре, является угон транспортных средств. В отличие от расслабленного Вайс-сити, в штате Сан-Андреас живут люди, готовые ко всему, поэтому отныне взять водителя за ушко и вышвырнуть из машины не получится – борьба за четырехколесного друга включает стучание рукояткой пистолета по голове, удары физиономией в приборную панель и другие неприятные, но действенные приемы. Вдобавок к машинам, мотоциклам, катерам и вертолетам, как уже гово-

рилось, появились велосипеды BMX и даже самокаты (езда при частом нажатии кнопки X), а для путешествий по окружающей Лас-Вентурас пустыне подойдут вездеходы и багги (с их появлением Rockstar пришлось переработать весь «транспортный» движок, моделируя физическую нагрузку на четыре колеса). Дебют BMX развязал создателям руки для внесения в игру элементов «экстремальных» спортивных симуляторов: оседлав велосипед Си Джей волен использовать его не только по прямому назначению, вытворяя всевозможные трюки и даже целые связки кульбитов, – все это самым благоприятным способом отражается на параметрах силы и выносливости персонажа. В GTA: San Andreas многое происходит впервые. Например, впервые за историю сериала герои научились плавать. Теперь, когда ваша машина на полной скорости усвистит с пирса в водную гладь, вы не пойдете топором ко дну, а выберетесь из нее и гордо, не теряя чувства собственного достоинства, погребете в нужном вам направлении. Оказавшись в воде, пусть даже вокруг бушует шторм, Си Джей автоматически держится на плаву. Предусмотрены несколько стилей плавания: брасс (левая аналоговая рукоятка вперед), фристайл (кнопка X) и подводный (кнопка O чтобы нырнуть, дальше кнопка X для движения вперед), в последнем случае необходимо следить за запасом воздуха в легких. Выбраться из воды можно на пляже или в любом месте, где Си Джей способен так или иначе вскарабкаться на берег. Веселье на этом не заканчивается – точно так же, как это происходит с автомобилями, вы можете похищать плавсре-

дства! Если катер или яхта стоит у пирса, достаточно просто забраться на борт и править куда заблагорассудится, но при должной сноровке можно запрыгнуть прямо в плыущую лодку, выкинуть владельца и перейти таким образом в международный пиратский стан!

### БЕТОННЫЕ ДЖУНГЛИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Естественно, полиция штата не дремлет и стремится противопоставить вашему разгулу передовые технические средства и сливки личного состава. Во время погонь по скоростным фривейм снайперы из полицейских машин постараются прострелить ваши покрышки, на пути будут возникать дорожные блоки различных типов (от перегораживающих путь патрульных автомобилей до ленты с шипами, бетонных блоков и противотанковых «ежей» и самих танков), а если дело происходит ночью и вы, покинув машину, попытаетесь скрыться в темноте, полицейский вертолет нащупает вас прожектором, ослепляя и одновременно указывая стражам порядка ваше местоположение. Есть еще копы на мотоциклах, обладающие редким умением просачиваться там, где не проедет обычная машина. Помимо полиции и мирных граждан, в Сан-Андреасе обитают бандиты всех мастей – чаще всего это кучки хулиганов, ошивающиеся на углах улиц и рьяно стерегущие подконтрольную территорию. Проявите дипломатию, и они помогут вам уйти от полицейского преследования, но стоит продемонстрировать малейшую нелояльность, и они сделают все, чтобы не дать вам проехать по их кварталу, разгромив машину



## ПЕРСОНАЖИ GTA: SAN ANDREAS

### СЕМЕЙНЫЕ СВЯЗИ И НЕ ТОЛЬКО

**Карл Джонсон (Carl Johnson)** – главный герой, колесящий по всему штату – ему нужно очистить репутацию, сохранить свою банду, да и попросту выжить.

**Брайан Джонсон (Brian Johnson)** – младший брат главного героя, считающийся погибшим.

**Свит Джонсон (Sweet Johnson)** – старший брат главного героя, предводитель банды Orange Grove Families. Винит Си Джея в смерти Брайана.

**Кендалл Джонсон (Kendall Johnson)** – сестра Си Джея и Свита. Переживает смерть матери, постоянно конфликтует со Свитом.

**Смоук (Smoke)** – давний член банды Orange Grove Families, приятель Свита.

**Эдди Поласки (Eddie Polaski)** – второй детектив, который, похоже, и подставил Си Джея, обвинив его в убийстве собственной матери.

**Френк Тенпени (Frank Tenpenny)** – один из коррумпированных детективов, расследующих деятельность уличных банд.

**Райдер (Ryder)** – еще один головорез из Orange Grove Families.

**Дон Сальваторе Леоне (Don Salvatore Leone)** – неизвестно, что привело в Сан-Андреас нашего старого знакомого по GTA III, однако у мафиозного босса здесь явно имеются свои интересы.

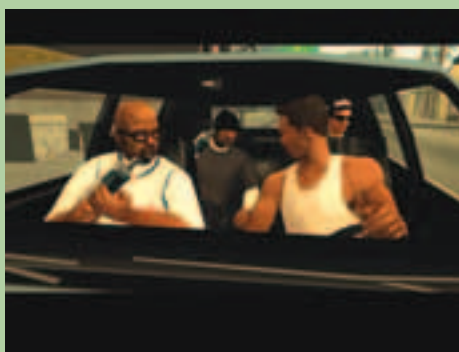
**The Ballas** – местная банда, считающаяся главным конкурентом Orange Grove Families в борьбе за сферы влияния в городе.



бейсбольными битами и понаделав в ней пулевых отверстий. Путешествовать пешком по вражеской территории в этом случае не решится ни один здравомыслящий человек – если только за углом не начинаются угодья дружеской банды, куда можно попытаться заманить обидчиков. Сотрудник Rockstar Лесли Бензис (Leslie Benzies) отмечает, что к уличным бандам команда подошла с огромным вниманием: каждая группировка получила свое название, родословную, размноженную в граффити символику и ряд других отличительных черт вроде боевой раскраски машин. Игрок имеет возможность входить в состав той или иной банды и участвовать в квартирных кражах, налетах на банки и закулочные, а также в акциях устрашения соперников, когда в машину набивается десяток братков, которые, проезжая мимо чьего-нибудь дома, разряжают в сторону фасада весь подручный арсенал. По словам создателей, уличные войны займут около 15 процентов игрового времени: Си Джей сможет стать во главе Orange Grove Families, расширяя сферы влияния, выкачивая из соседних районов деньги и подавляя конкурентов. Все это – чтобы обелить свое имя, разумеется.

## SMELLS LIKE A TEEN SPIRIT

Добиться каких-то невероятных свершений в визуальной области на PS2 уже не удастся, однако Rockstar перенесла в свежую GTA впечатляющую систему освещения из Manhunt, параллельно были обновлены физика и спецэффекты воды (раз уж герой теперь плавает как рыба, негоже пугать его топорными волнами) и отра-

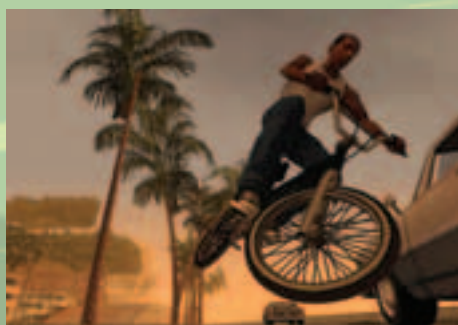


жений (в том числе и на поверхностях автомобилей), подключена ragdoll-анимация, текстурирование каждого объекта в игре выполнено в двух вариантах – дневном и ночном. Освещение и погодные эффекты разнятся от города к городу: Лос-Сантос знаменит своим палящим зноем и смогом, отсюда и впечатляющая игра света на закате; климат Сан-Фиерро непредсказуем, и часто над городом висит влажная пелена серого тумана; неоновая иллюминация Лас-Вентура са плывет в дымке раскаленного воздуха из пустыни. Rockstar не была бы Rockstar, если бы не позаботилась о соответствующем музыкальном сопровождении: хотя трек-листы местных радиостанций еще не объявлены, можно не сомневаться, что фотограммой GTA: San Andreas станут ритмы и мелодии начала девяностых – времени Nirvana, ранней Prodigy и бесчисленного количества черных рэп-коллективов Западного побережья США.

## ЛУЧШЕЕ МЕСТО НА ЗЕМЛЕ

В заключение еще раз предоставим слово продюсеру Дэну Хаузеру: «Мы трепетно относимся к сохранению стилистики игры. Стилистически все должно соответствовать как наследию предыдущих серий, так и выбранному для GTA: San Andreas вектору. Подкорректированное управление не должно ощущаться чужеродным, анимация должна быть в канонах GTA, то же касается и художественного решения. Здесь ваш герой делает стрижку, там ведет машину, тут торгует наркотиками – и в каждый из этих моментов вас не покидает ощущение, что все это происходит в рамках единого, целостного мира. Плюс к этому – свобода делать или не делать те или иные вещи, конечно. Новая игра – третья часть слабо связанной трилогии. Действие первой серии происходит в 2001 году, второй – в середине восьмидесятых, а тут у нас на дворе девяностые. Мы правильно сделали, что начали с Восточного побережья. Майами восьмидесятых просто великолепен, а Лос-Анджелес девяностых вообще был лучшим местом на Земле. Актеры много работали над акцентами, чтобы персонажи не звучали как нью-йоркцы, чтобы это был такой, знаете ли, калифорнийский говорок – но звучащий в стиле Grand Theft Auto».

Вскоре мы с вами сможем поселиться в уникальной виртуальной интерпретации Калифорнии от Rockstar – штате Сан-Андреас, где найдется место уличным бандам, киноаттракционам и миллионным джек-потам в казино. А заодно – увидим, удастся ли подопечным Хаузера переключить свои предыдущие достижения. ■



## ПЕРВЫЙ ИГРОВОЙ ГОРОД ЗА ДЕНЬ НЕ ОБОЙДЕШЬ

Как и любой крупный город, Лос-Сантос состоит из нескольких районов, имеющих заметные различия. Оранж Гроув (The Orange Grove) – родной квартал Си Джей, здесь он вырос вместе со своими друзьями. Это первая локация игры, куда наш герой возвращается после отбывания наказания в Либерти-сити. В Лос-Сантосе множество пляжей, где можно всласть поплавать и вдоволь набегаться трусцой. Местный аналог Голливуда – Вайнвуд (Vinewood), царство киностудий, парков развлечений, кинотеатров, дизайнерских особняков и старых мотелей. Район Родео (Rodeo) напоминает Беверли Хиллз – это концентрация дорогих магазинов и место обитания миллионеров. Даунтаун Лос-Сантоса щетинится десятками небоскребов и громадой выставочного центра – брата-близнеца Los Angeles Convention Center, того самого, где из года в год проходит выставка E3. Через весь город проходит линия электрички, позволяющей быстро добраться из одного конца мегаполиса в другой.



спасайте ваши души

# ИСТОРИИ



Товар сертифицирован. По вопросам покупки товара обращайтесь по тел.: (995) 280-89-9 (С.П. - м.п.) 201-011 (byka.ru)



СПЕЦ

# LONDON ECTS И GAME STARS LIVE

# GAMES WEEK 2004

ECTS нынешнего года лишний раз показала журналистам, что самая грандиозная европейская выставка в области игровых достижений окончательно сдала свои лидирующие позиции. Оказавшиеся на ECTS 2004 гости, если только они не имели отношения к узкому кругу разработчиков и издателей, долго ходили по коридорам комплекса Earl's Court в тщетных поисках хоть какого-то развлечения. Пара десятков лекций для профессионалов и несколько семинаров, на которых присутствовали лишь специалисты, разбирающиеся в тонкостях программирования и гейм-дизайна, явно не привлекали внимание простых смертных. Поэтому в павильонах выставочного центра мы не увидели огромного скопления людей, не сфотографировали ни одной booth girl и не заметили заезжих звезд, раздающих автографы.



**ПЕТР ГОЛОВИН**  
[golovin@gameland.ru](mailto:golovin@gameland.ru)

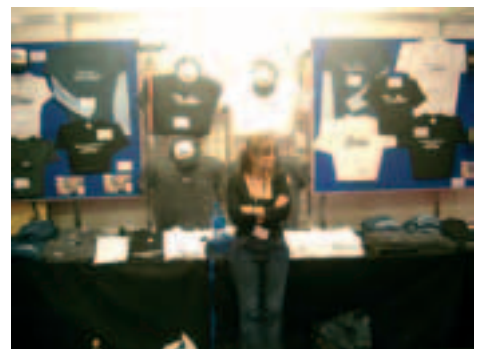
**Е**динственное, чем могли потешить себя геймеры, заглянувшие на ECTS, – стенды с такими суперхитами, как Doom 3 и Resident Evil 4. Последний был представлен в виде вполне игральной демки, несколько расширенной с момента ее показа на майской E3. Правда, чтобы добраться до

заветного джойстика для GameCube, пришлось стоять в очереди. Ожидание напрасным не было. Сарсом опять доказала публике, что новая часть самого популярного ужастика может претендовать на звание игры года.

На ECTS геймеры могли вживую опробовать многочисленные игровые устройства, среди которых были специальные сидения для любителей гонок, а также всевоз-

можные коврики для футбольных и танцевальных симуляторов. Одно из самых любопытных изобретений, продемонстрированных на выставке, – специальный шест для файтингов (опять-таки, усовершенствованная версия того, что мы уже видели на E3). Заметим, чтобы более-менее сносно играть с ним, вам придется немало потренироваться. Фанаты хорошего звука, несомненно, взяли на заметку новый комплект до-

машнего кинотеатра для консолей, разрабатываемый компанией Spherex. В небольшом вагончике любой желающий мог собственными ушами оценить всю мощь трехсотваттного звука, выдаваемого этой скромной на вид системой. Основное же действие развернулось в расположенном на окраине Лондона современном комплексе ExCel. Именно здесь в течение пяти дней (с 1 по 5 сентября) проходило самое грандиозное игровое мероприятие





Старого Света под названием Game Stars Live. По размаху и помпезности оно явно уступало американской выставке E3. Однако по количеству хитовых проектов на один квадратный метр площади GSL не отставала от своей заокеанской товарки. Стенды таких гигантов, как Atari, Nintendo, Electronic Arts и многих других уважаемых компаний манили ярким светом, зажигательной музыкой, пышногрудыми красавицами и, конечно же, хитами всех возможных жанров. Каждый, кто решил зайти на Game Stars Live, нашел себе занятие по душе, даже если он и вовсе не интересуется компьютерными и видеоиграми. Около половины всей выставочной площади заняли баскетбольные корты, рампы для скейтеров и даже небольшие футбольные поля. Не остались в стороне и разработчики игр для мобильных платформ. Nokia продолжила наступление по всем фронтам и представила достопочтенной публике не только новую модель N-Gage, но и огромное количество новых проектов для гибрида сотового телефона и карманной игровой приставки, так и не снискавшего особой популяр-

ности. Крупнейший оператор сотовой связи Великобритании Vodafone установил на своем стенде яркий красный болид Ferrari и устроил соревнования по скоростному заезду в гонках «Формулы 1» на сотовых телефонах. Победитель получил два билета на гран-при в Монако. Самая большая экспозиция на Game Stars принадлежала Electronic Arts. Стенды этой компании были разделены на специальные секторы. В каждом из них демонстрировались более пятнадцати игровых проектов. Самыми интересными стали зоны с названиями Get in the game и Making of... В первой сотрудники EA Team установили цифровую аппаратуру, с помощью которой любого посетителя могли поместить на плакат с игрой. Данная операция проводилась с использованием камеры, компьютера и фотопринтера. Один снимок на фоне зеленой стены – и через несколько минут появляется изображение с собой любимым в обнимку с красоткой из Need for Speed 2 или в окружении семейки из Sims 2. Площадка Making of... – как можно судить по названию – предназначалась для показа роликов, демон-



## КТО НА НОВЕНЬКОГО?

Имя Fatal 1ty известно как увлекающимся многопользовательскими играми, так и тем, кто предпочитает шумной атмосфере компьютерных клубов домашнее спокойствие. Лучший киберспортсмен планеты уже во второй раз посещает подобные Game Stars Live мероприятия. Но приезжает он туда не затем, чтобы походить по коридорам выставочных комплексов, а для того, чтобы вызвать на дуэль всех желающих сразиться с ним за солидный денежный приз. Сумма выигрыша, который мог бы достаться финалисту, составляла на этот раз 2000 евро. Неудивительно, что сразу же после появления Fatal 1ty выстроилась очередь из потенциальных победителей. Был среди них и один игрок из России. Победить мастера ему так и не удалось, но поощрительный приз в виде новенькой видеокарты все же отправился в Москву. Вы еще не догадались, как зовут этого счастливого? Тогда читайте рубрику «Киберспорт».



## THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

**Платформа:** PC

**Издатель:** Electronic Arts

Грандиозную по размаху стратегию, действие которой разворачивается в мире Средиземья, можно по праву назвать одним из лучших проектов, созданных по мотивам «Властелина колец». Мощнейший графический движок придает игровому процессу небывалую глубину и реализм, а присутствие на полях сражений всех персонажей книги делает это творение обязательным к приобретению фанатами Профессора.



## THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

**Платформа:** PS2, GC, Xbox, GBA

**Издатель:** Electronic Arts

Эта ролевая приставочная игра по мотивам «Властелина колец» очень напомнила Final Fantasy. Основная фишка LOTR: The Third Age заключается в возможности выбора светлой или темной стороны. Но смогут ли герои великой трилогии на равных соперничать с персонажами FF, покажет только время. Шансы на успех у проекта есть, и весьма неплохие.



## BURNOUT 3: TAKEDOWN

**Платформа:** PS2, Xbox

**Издатель:** Electronic Arts

Термоядерная смесь из запредельных скоростей и бешеного драйва поглощается буквально на одном дыхании. Демка этой игры, показанная на Game Stars Live сразу на всех платформах, за исключением PC, вызвала у нас лишь положительные эмоции, но оказалась слишком коротка. Что странно – финальная версия появилась в магазинах буквально через пару дней после завершения выставки, а прессе она была доступна и того раньше.



## MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

**Платформа:** PC

**Издатель:** Electronic Arts

Один из лучших проектов из знаменитой серии со времен оригинального Allied Assault. Единственное, что немного омрачило показ демо-версии этой игры, – заметное притормаживание в особо динамичных сценах. Но время до выхода у разработчиков еще есть, так что можно смело говорить о том, что нас ждет еще один хит, сравнимый по качеству с прошлогодним фаворитом – Call of Duty.

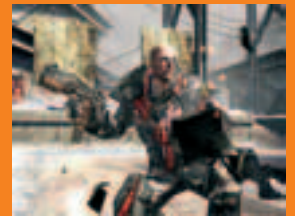


## BET ON SOLDIER

**Платформа:** PC

**Издатель:** Digital Jesters

Лавры популярности Counter-Strike не дают покоя некоторым разработчикам. Bet on Soldier вряд ли затмит славу CS, но имеет все шансы стать еще одним неплохим командным шутером. На выставке нам показали только мультиплеерную версию игры (о сингле пока ничего не известно), но даже после непродолжительного знакомства с этим творением стало понятно, что господа разработчики идут верной дорогой.



## TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

**Платформа:** PS2, GC, Xbox

**Издатель:** Atari

«Он обещал вернуться и сдержал свое обещание», — гласит рекламный слоган, выбранный Atari для продвижения нового проекта из серии Terminator. Непобедимый робот с лицом Железного Арни расправляется с врагами в постапокалиптическом мире будущего. Отличительная особенность этой игры заключается не только в первоклассной графике, но и в возможности использовать любые средства передвижения.



## PRINCE OF PERSIA 2: WARRIOR WITHIN

**Платформа:** PC, PS2, GC, Xbox

**Издатель:** Ubisoft

Первое, что бросалось в глаза посетителям Game Stars, как только они попадали в выставочный зал, — огромная картонная фигура Принца из одноименной игры. Несколько приставок с демкой этого проекта надолго оказались оккупированы фанатами, так что попробовать вторую часть мега-хита мы смогли только на другой день. Поверьте, слова здесь излишни. В это надо играть, это надо видеть своими глазами. Релиз — в декабре 2004 года.



## MORTAL COMBAT: DECEPTION

**Платформа:** PS2, GC, Xbox

**Издатель:** Midway

Легенда, некогда являвшаяся эталоном жанра, готова предстать во всей красе. Новые и старые персонажи, великолепная графика и множество дополнительных режимов игры уверили нас в том, что очередная «Смертельная битва» вполне способна укрепить пошатнувшиеся позиции Midway на поприще создания файтингов. Ждем с нетерпением.



## NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

**Платформа:** PC, PS2, GC, Xbox

**Издатель:** Electronic Arts

Еще один потенциальный претендент на получение главного приза зрительских симпатий в конце года. Еще больше машин, улучшенный графический движок и трассы в городах, очень напоминающие крупнейшие мегаполисы мира. Блеск шикарных гоночных авто слепил глаза гостям не только во время игры, но и после того, как они покидали стенд EA. Куда они направлялись потом? Смотрите фотографии с выставки.



## BROTHERS IN ARMS

**Платформа:** PC, PS2, Xbox

**Издатель:** Ubisoft

Очередной проект от Ubisoft, продолжающий эксплуатировать тему Второй мировой войны. Одна из немногих игр, которая не произвела абсолютно никакого впечатления, хотя позиционируется как будущий хит. Пока что это заурядный шутер с неудобной системой прицеливания, ужасно тормозящий в самые ответственные моменты.



## ТЕПЕРЬ ТЫ В АРМИИ

После показательных выступлений американских солдат на площади перед зданием Convention Center в Лос-Анджелесе мы, честно говоря, ожидали увидеть что-то подобное и на Game Stars. Только подданные Ее Величества вели себя гораздо скромнее, оружием не размахивали и вообще выглядели куда проще. Поэтому танк, стоявший в углу павильона, привлекал внимание только местных подростков, которые стремились на него забраться. Офицеры ничего против не имели, а наоборот, организовали возле огромной восьмитонной машины импровизированный военный лагерь, в котором демонстрировались основные приемы и навыки обращения с боевым оружием.



стрирующих процесс создания игр. К сожалению, в шуме и суматохе выставки услышать комментарии дизайнеров и программистов было не так-то легко.

Второй по размеру декораций и площадок стенд занимала компания Atari. В самом центре ее экспозиции находился вагончик, в котором можно было прокатиться на виртуальных американских горках. Судя по лицам опробовавших это развлечение, они остались весьма довольны, а некоторые посетители сразу же после выхода стремились заново занять очередь к аттракциону.

А вот стенд Nintendo немного разочаровал. Активное продвижение компанией барабанного симулятора Donkey Konga привело к тому, что большую часть павильона ок-

купировали площадки именно с этой игрушкой. Возможно, кому-то зрелище стучащих в барабаны людей и пришлось по вкусу, но отсутствие демо-версий основных хитов Nintendo вызвало легкое недоумение. Несколько консолей с Metroid Prime 2: Echoes мгновенно окружили расторопные геймеры. Остальным посетителям оставалось лишь посмотреть на ролики Paper Mario 2 и, получив порцию сладкой воздушной ваты, удалиться.

Ubisoft привлекала внимание играбельной демкой Prince of Persia: Warrior Within и специальной версией Splinter Cell X для приставки от Microsoft, о них чуть подробнее мы расскажем отдельно. Но больше всего посетителей наблюдалось возле стенда Playboy. Объяснять



## ОДНАЖДЫ В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ

Несмотря на то что на выставке не было показано никаких грандиозных или не известных ранее проектов, некоторые игры привлекали к себе внимание абсолютно всех посетителей. Одной из игр, в которую с удовольствием играли как дети, так и взрослые, стала Star Wars Lego. В сюжетную основу положены события первых двух эпизодов саги Джорджа Лукаса, а все персонажи выполнены в виде фигурок конструктора Lego. Наблюдать за людьми, пробующими себя в роли пластмассовых героев киноэпопеи, оказалось не менее увлекательно, чем самому жать на кнопки джойстика. Такого неподдельного восторга, мы, признаться, не испытывали уже очень давно!



причину такой притягательности павильона с изображением белого зайчика никому, я думаю, не нужно. Сфотографировать милых дам в откровенных нарядах стремились абсолютно все гости Game Stars. Красотки улыбались и после непродолжительной фотосессии уходили отдохнуть. А мы в это время отправились на стенд компании Gizmondo, продвигавшей свою портативную консоль с одноименным названием. Форма рекламы была выбрана весьма интересная. В середине стенда стоял настоящий армейский Hummer, а рядом располагался хромированный «Харлей», служивший главным призом в лотерее, устраиваемой среди посетителей. Иногда

рядом с мотоциклом появлялись девушки-модели, охотно позировавшие перед объективами камер. После выхода Doom 3 компания Activision старается показать шутер всех времен и народов как можно большему количеству игроков. Неудивительно, что на самом большом павильоне компании красовался логотип этой игры, а внутри стояли компьютеры с новым творением id Software на борту. С другой стороны экспозиции Activision разместилась площадка с Tony Hawk's Underground 2 и Star Wars: Battlefront, возле которой дефилировали имперские штурмовики, неизменно привлекающие к себе толпы зевак. Но не только игровые стенды соби-

рали вокруг себя посетителей. Многие пришли на Game Stars Live для того, чтобы увидеть любимых исполнителей, выступавших на сцене, построенной одной из лондонских радиостанций. Разделить восторг публики мы, к сожалению, не смогли по причине наших слабых знаний о репертуаре местных музыкальных команд. В течение пяти дней на подмостках импровизированного концертного зала появились около двадцати групп и солидных исполнителей. Особо запомнились двое британских военнослужащих, лихо отплясывавших под заводные ритмы какого-то диджея, и огромная толпа фанаток английского аналога группы «Корни», заглушавших своими криками все остальные звуки. Помимо Game Stars Live в просторных павильонах ExCel разместилась еще одна выставка, как и ECTS, предназначенная в основном для разработчиков. Около двух десят-

ков компаний со всего мира представляли здесь свои разработки в области графики и дизайна игр. Пять дней выставки пролетели как одно мгновение. Но их с лихвой хватило, чтобы ознакомиться со всеми проектами, выбрать из них самые интересные и быстро набросать черновик этого материала. Конечно, Game Stars Live нельзя сравнить с E3. Но если вы спросите, где лучше чувствует себя простой игрок, то ответ будет однозначным – конечно же, на GSL (тем более что на E3 обычного геймера и не пропустят, а на Game Stars вход был платный, но зато для всех желающих). Многие приходили на выставку только для того, чтобы сфотографироваться на фоне блестящих машин, обнять за талию очаровательных девочек со стендов и собрать несколько пакетов с сувенирами. Не в этом ли и заключается настоящее геймерское счастье?! ■







■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: fighting  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Tecmo ■ РАЗРАБОТЧИК: Team Ninja  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: 31 декабря 2004 года

<http://www.tecmogames.com>

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

## ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ!

Уже в Dead or Alive 2 были представлены две фирменные фишки сериала – многоуровневые арены и оригинальный Tag-режим. С первым все достаточно просто – нанося определенные удары в нужных местах уровней, вы можете выкинуть противника за край условной арены, а затем спрыгнуть туда вслед за ним и продолжить бой. Это и выглядит очень красиво, и отнимает немало энергии. Что касается Tag-режима, то в Dead or Alive можно не только драться парами, меняя бойца по ходу поединка (без дополнительных загрузок), но и выполнять серии ударов, чередуя персонажей! Есть серии, в конце которых оба бойца могут даже добить противника синхронным ударом ногой или, скажем, рукой. Это делает Tag-режим не просто красивой дополнительной фишкой, а особой версией игры, которую надо изучать отдельно.



каких графических изменений по сравнению с оригиналом не будет. Непонятно, правда, какая именно версия игры взята за основу, но, скорее всего, не первая аркадная и не та, что вышла на Saturn (впрочем, неисповедимы пути издателей...). Разумно предположить, что речь идет о появившейся на PS one. Насколько она востребована, мы узнаем после релиза, но стоит считать ее просто приятным бонусом для фанатов, не более

того. Третья часть Dead or Alive в Dead or Alive Ultimate не включена. Таким образом, у нас остается лишь Dead or Alive 2, самая популярная игра серии, покорившая сердца владельцев и Dreamcast, и PlayStation 2, на некоторое время перехватившая пальму первенства в жанре файтингов у сериалов Tekken и Virtua Fighter и уступившая лишь Soul Calibur. Именно ее взяли за основу Ultimate разработчики, используя новый графический

движок и добавив новые арены, костюмы и online-режим. Можно было бы, наверное, считать Dead or Alive Ultimate просто еще одной версией DoA2 (наиболее совершенной консольно была Limited Edition, вышедшая только в Японии и только для Dreamcast), однако в игре появятся некоторые персонажи, дебютировавшие в третьей части. Так что сюрпризов Tecmo нам подготовит достаточно, и еще неизвестно, к какому

именно из хитов прошлого Ultimate имеет больше отношения. По характеру связи с предыдущими частями серии игру лучше всего сравнить с Tekken Tag Tournament и его предшественником – Tekken 3. Новый проект символизирует переходный этап между качественно разными Dead or Alive 2 и гипотетическим Dead or Alive 4 (третья часть, увы, привнесла в жанр файтингов достаточно мало), на нем Tecmo будет обрабатывать техноло-



▶ Видимо, так будет выглядеть переход из одной части африканской локации в другую. Ваш боец спрыгнет вниз вслед за скинутым туда противником.



▶ В DoA, как и в любом «интуитивном» файтинге, можно легко выполнять самые сложные приемы. Однако делать это надо вовремя и с умом.

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



➤ Так будет выглядеть первая часть Dead or Alive, вошедшая в Ultimate в качестве бонуса.



➤ Через этот пролом дядечка улетит на нижнюю часть арены. Потеряв немало энергии.



➤ DOA – восточная по своему духу игра, хотя и создается эксклюзивно для американской консоли.

гии, которые через год-два окажутся стандартом де-факто для игр этого жанра. А слова «римейк» и «сборник», мелькающие в превью и пресс-релизах, к Dead or Alive Ultimate отношение имеют весьма косвенное.

### ➤ ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ONLINE

Сетевые игры на консолях давно уже стали обыденностью, встречался online-режим и в файтингах (в основном – в проектах Capcom, выходящих в Японии). Но впервые им обзаведется столь крупный проект этого жанра, издаваемый во всех трех основных регионах, причем если шероховатости в реализации и есть, то пока еще их никто из видевших бета-версию обнаружить не успел. Все стандартные фишки, привычные PC-геймерам, присутствуют. При запуске сетевого матча можно настроить кучу параметров: включить или выключить голосовой чат, выбрать язык, сделать игру приватной, а также установить желаемый рейтинг ваших соперников. Dead or Alive Ultimate автоматически учитывает успехи бойцов по стандартной для аркадных автоматов шкале от E до SS. Соответственно, можно сражаться либо только с новичками, либо с настоящими профессионалами – автоматический Matchmaker подбирает вам противников сам.

Притом, что набор режимов достаточно стандартен, есть и относительно уникальный. В нем к матчу присоединяется несколько игроков (до восьми), однако одновременно дерутся лишь двое. Остальные в это время... правильно, наблюдают за поединком со стороны! По его завершении победитель встречается с тем из зрителей, кто стоит первым в очереди, а проигравший встает в ее хвост. Именно по такой схеме (банальное «на вылет»), если вы не в курсе, играют в аркадных залах, а также в клубах, где стоят консоли с файтингами. Используя голосовой чат, зрители могут ком-

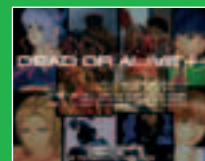
ментировать ход поединка. Томону Итагаки активно пропагандирует именно такой вариант использования Dead or Alive Ultimate – не стандартные Versus или, скажем, Tournament. Не зря ведь здесь предпринята попытка полноценно имитировать аркадный зал, используя сетевые возможности Xbox. Консольный Virtua Fighter 4 делал то же самое, но в оффлайне и, соответственно, никакого живого общения с другими геймерами быть не могло. Очевиден рецепт файтинга следующего поколения – соединить идеи обеих игр в одном проекте. Интересно, кто сделает это первым?

### ➤ СИСТЕМА БОЯ

По моему личному мнению, «боевка» в Dead or Alive всегда была более продвинутой, чем в Tekken или Mortal Kombat (начиная с четвертой, трехмерной части), но уступала Soul Calibur и Virtua Fighter. Ключевым элементом в ней были и остаются перехваты ударов. Конечно, что-то подобное есть и в других играх – взять хотя бы Guard Impact в Soul Calibur, однако только в Dead or Alive именно на них строится ход поединка. Формула баланса такая: «перехваты нейтрализуют обычные удары, броски эффективны против перехватов, а обычные удары – против бросков». Таким образом, как только противник начинает беспорядочно наносить удары руками и ногами, его сразу хватают за пятку или ладонь и швыряют о ближайшее дерево. Стоит лишь засесть в ожидании чужого удара, как можно нарваться на бросок. Естественно, в Dead or Alive есть и блоки, и связи ударов, но ядром системы боя является именно вышеописанная схема.

В Dead or Alive Ultimate перехваты реализованы, как в третьей части – то есть, ущерб от них чуть менее велик, чем в Dead or Alive 2, а выполняются они достаточно просто, с использованием кнопки блока. Последнее придает игре интуитивности – даже

## ➤ ИГР БЫЛО КУДА БОЛЬШЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ



Основные этапы развития серии таковы:

- Dead or Alive (аркады) – 1996
- Dead or Alive (Saturn) – 1997
- Dead or Alive (PS one) – 1998
- Dead or Alive ++ (аркады) – 1998
- Dead or Alive 2 (аркады) – 1999
- Dead or Alive 2 (DC, США) – 2000
- Dead or Alive 2 (PS2, Япония) – 2000
- Dead or Alive 2: Hardcore (PS2) – 2000
- Dead or Alive 2 (DC, Япония) – 2000
- Dead or Alive 2 Millennium Edition (аркады, Япония) – 2000
- Dead or Alive 3 (Xbox) – 2001
- Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Xbox) – 2003

Все игры созданы командой Team Ninja. Она работала также над сериалом Ninja Gaiden – как старыми хитами, так и новой версией, вышедшей над Xbox. Сейчас она занимается таинственной игрой Dead or Alive Code: Chronus, о которой достоверной информации пока нет. Известно лишь, что это не четвертая часть файтинга.



➤ О количестве нарядов в Ultimate пока ничего не известно. Но как минимум по три на девочку точно должно быть.

# ЧЕМ ЗАРЯЖАЕТСЯ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР»?



# ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ

**Хочешь быть - ОК? ЗАРАБАТЫВАЙ с Biokey!**

**КАК? Пройди тренинг - Будь в теме - Делай деньги!**

**Звони: 245-6838, пароль: ТРИ 3 (Звони, Знакомься, Зарабатывай)**





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 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, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Enlight Software ■ РАЗРАБОТЧИК: Mercury Steam Entertainment  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

<http://www.scrapland.com>

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



▶ Горит на работе, как редакторский состав «Страны Игр». И выглядит так же.



▶ «Журналистика – рискованный бизнес». Это знают даже консервные банки! Знайте и вы, дорчитатели!

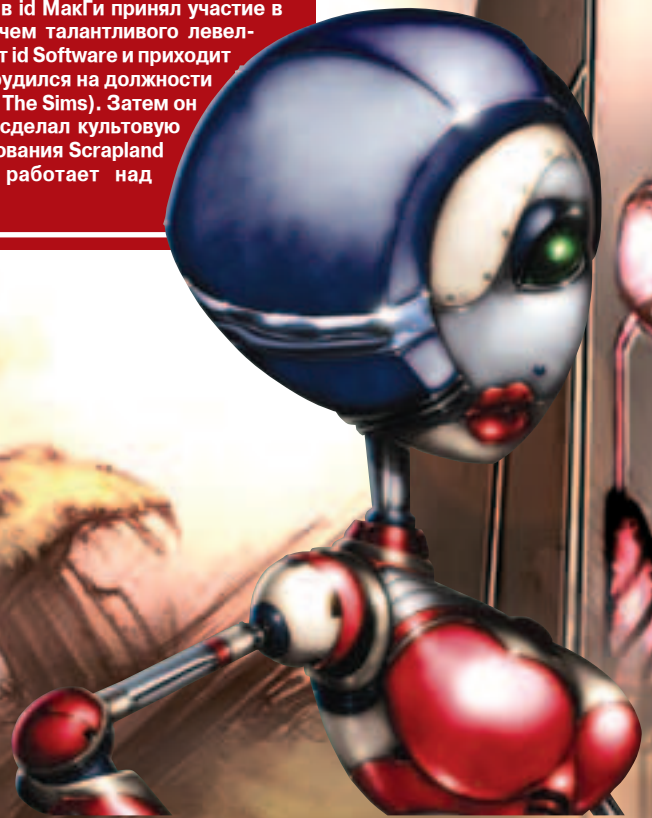


▶ Между прочим, всех «гостей столицы» тоже стоило бы подвергать деконтаминации. На всякий случай.

## ➔ КТО ЕСТЬ ХУ – БИОГРАФИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Американ МакГи (кстати, это его настоящее имя – гораздая на выдумки матушка постаралась!) начал свою карьеру в игроиндустрии чуть более десяти лет назад. Именно тогда подающий надежды парень устроился на работу в id Software. За четыре года в id МакГи принял участие в разработке семи проектов. А заодно приобрел репутацию более чем талантливого левел-дизайнера. В 1998 году «по обоюдному согласию» Американ покидает id Software и приходит работать в Electronic Arts, а конкретно – в Maxis, где он неплохо потрудился на должности консультанта (среди ряда проектов, которыми он занимался, были и The Sims). Затем он переехал в основной офис на должность креативного директора и сделал культовую «Алису». Сейчас МакГи живет в Лос-Анджелесе и помимо продюсирования Scrapland и съемок музыкальных видеоклипов и рекламных роликов, работает над собственными игровыми и кинопроектами: Oz, Grimm и Bad Day LA.

ESTRUCTURAS MUY GRANDES ENORMES



поджидает его сразу же по прибытии: рынок рабочей силы в Химере переполнен, и возможностей пробыть в местную элиту немного. При этом работать надо обязательно: дармоедов в Химере не терпят. А такие парни, как D-Tritus, еще и сильно ущемлены в правах: они не имеют права отказаться от того, что предложит местная служба занятости. А предлагает она обычно работу дворника, демагнетизатора унитаза, а

то и что-нибудь похуже. Впрочем, нашему герою повезло, ему достался почетный труд репортера. Работа не пыльная – знай себе катайся по городу, смотри по сторонам и пиши заметки о том, кто кого и каким образом убил. Да-да – более всего прочего в Химере интересуются убийствами, которые случаются здесь очень часто. В общем, веселья в жизни D-Tritus'a с приездом в город механизмов явно прибавилось.

## ➔ РОБОТЫ С НАШЕГО ДВОРА

Веселье в Scrapland, впрочем, не ограничивается наблюдением за разборками говорящих консервных банок. Точнее, разборки консервных банок составляют лишь малую долю этого веселья. Представьте себе фантазмагорический и гротескный город роботов, геймплей с отдельными реверансами в сторону Grand Theft Auto и характерный юмор в стиле «нуар» – и у

вас сложится определенное впечатление об игровом процессе Scrapland. На последний пункт советуем обратить особое внимание: нуарный юмор составляет добрую половину очарования игры. Чего стоят хотя бы роботы-священники, хранители базы данных по всем жителям Химеры, нагустующие всех встречных словами «May the Great Algorithm be with you». Они же способны, не без помощи упомянутой базы данных, воскрешать ро-

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



▶ **Демагнетизатор туалетов – это звучит гордо! Все профессии важны!**



▶ **Не подумайте ничего плохого. Это самооборона.**



▶ **Истребители теней атакуют флот коварных ворлоунов. Чью сторону примете вы?**

ботов из небытия... за отдельную и, разумеется, отнюдь не символическую плату. Или мэр города, усыпляющий жителей долгими и занудными политическими речами. Иными словами, мир Scrapland – это уморительно смешная гротескная пародия на наш с вами мир. Ни больше ни меньше.

### ▶ РОБОТ РОБОТУ – ВОЛК

Чуть выше мы уже обмолвились о реверансах в сторону Grand Theft Auto. Этот шедевр неполиткорректности был упомянут не просто так. А по делу. Дело заключается в том, что, как и в GTA, в Scrapland мы выполняем миссии. Не обязательно каждую из предложенных: порядок можно варьировать. Неспешно путешествуя по Химере, наш герой сталкивается с огромным количеством всевозможных механических субъектов, которые время от времени предлагают ему повернуть разные грязные делишки. А за них – денежные суммы в твердой местной валюте. Деньги D-Tritus'u нужны – без них, как известно, человеку без прописки в многомиллионной столице приходится туго. Алчные священники дерут три шкуры за возможность ожить из небытия, апгрейд личного средства передвижения не дешев... да что мы вам тут рассказываем. Не маленькие, сами должны понимать!

Еще нужно отметить, что задания по большей части довольно просты. Не в том смысле, что их легко выполнить – с ними как раз придется повозиться. Суть миссий почти всегда проста. Как и все игровые диалоги. Но такая упрощенность отнюдь не случайна. Незамысловатость диалогов только подчеркивает их гротеск и пародийность. В конце концов, игра – не что иное, как стеб над нашим с вами миром. Так зачем же прятать этот стеб за сотнями витиеватых выражений и сложными заданиями?

## ➤ МИНИ-ИНТЕРВЬЮ С АМЕРИКАНОМ МАКГИ



Как уже говорилось, продюсировать Scrapland взялся сам Американ МакГи (American McGee), зубр игродизайна, человек известный широкой публике благодаря фантастическому фильму с бюджетом \$100 миллионов. Причем в Scrapland это не просто «декорации», а огромный мегаполис, населенный интересными и необычными персонажами. Город, который можно вдоль и поперек исследовать, и постоянно сталкиваться с любопытными событиями и принимать в них непосредственное участие.

**«СТРАНА ИГР»:** Скажи, как вообще получилось, что ты оказался вовлеченным в проект Scrapland?

**АМЕРИКАН МАКГИ:** Все просто. Scrapland попала в поле моего зрения, поскольку я работаю креативным директором в Enlight. Одной из моих обязанностей является поиск и определение тех

тайтлов, которые нам подходят и к которым мы могли бы подключиться.

**«СИ»:** Какие из особенностей Scrapland впечатлили тебя больше всего?

**А.М.:** Первое, что меня зацепило, – это размеры и проработанность игрового пространства. Разработчики из Mercury Steam Entertainment отлично потрудились над тем, чтобы создать по-настоящему живой мир. Действие игры разворачивается в таком окружении, в таких декорациях, которые редко встретишь даже в фантастическом фильме с бюджетом \$100 миллионов. Причем в Scrapland это не просто «декорации», а огромный мегаполис, населенный интересными и необычными персонажами. Город, который можно вдоль и поперек исследовать, и постоянно сталкиваться с любопытными событиями и принимать в них непосредственное участие.

**«СИ»:** Твои основные обязанности как исполнительного продюсера? Какие изменения были внесены в Scrapland с тех пор, как ты взял на себя руководство проектом?

**А.М.:** Моя цель – сделать Scrapland максимально доступным для массового рынка. Но благодаря великолепной работе, проделанной Энриком Альваресом (Enric Alvarez) – главдизайнером проекта – и его командой, выполнить задачу было легко. В основном результаты моей деятельности свелись к приведению диалогов в порядок, плюс я дал рекомендации по поводу музыкального сопровождения, по ряду миссий и интерфейсу.

**«СИ»:** Как насчет свежих новостей относительно твоих проектов? В первую очередь интересно было бы узнать подробности о фильмах по Alice и Wizard of Oz.

**А.М.:** На данный момент есть несколько проектов, находящихся на разных стадиях разработки. Например, фильм по «Алисе» сейчас активно ищет новую выпускающую студию. Насчет Wizard of Oz уже есть договоренность с Bruckheimer/Disney. Кроме того, я работаю еще над двумя фильмами. К первому недавно закончил сценарий, ко второму – только начал. Сейчас полностью занимаюсь Scrapland. Хотя больше сфокусирован над Bad Day LA. Ну и еще мы ищем издателя для некоторых из лицензий, представляемых нами, запускаем новую линейку игрушек (не компьютерных), а также линию одежды, инспирированную всеми сказками. Обо всем этом (и многом другом) можно прочитать на моем сайте <http://www.americancamgee.com>. Милости просим!

**«СИ»:** American McGee's Alice сделала тебя культовой персоной в гейм-дизайне. Ты ожидал от игры чего-нибудь подобного?

**А.М.:** Нет, я не ожидал, что публика так хорошо примет Alice. И так плохо примет Electronic Arts (смеется).

**«СИ»:** Некоторое время назад на прилавках появился DOOM 3. Как тебе результаты усилий бывших коллег?

**А.М.:** На самом деле, я так и не успел поиграть в DOOM 3. Так что извините, прокомментировать не смогу.

спасайте ваши души

ИСТОРИИ



Товар сертифицирован. По вопросам стоимости товара обращайтесь по тел.: (995) 280-89-9 (С.З.) или 505-9-11 (буки.ру)





КОСМИЧЕСКИЕ **2** РЕЙНДЖЕРЫ  
ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги  
"КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ!"

Армия протоплазменных машин  
терроризирует галактику.  
Межзвездная Коалиция  
собирает армию рейнджеров!



Приключение в живом мире  
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и  
планетарные 3D-битвы роботов!





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: turn-based tactics ■ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Wargaming.net ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года



▶ Новые юниты – футуристические вертолеты. Быстры, маневренны и «преобильно кусаются».



▶ Буря! Скоро грянет буря! Небо в PR заслуживает восклицательных интонаций.



▶ В момент взрыва вражеской техники время эффектно замедляется: обломки неспешно взмывают над пламенем и плавно опадают в воду или на землю. Красотища, во всех смыслах, неземная!

# MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

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

**В** последнее время все чаще и чаще чувствую себя обманутым. Устанавливаю широко разрекламированный сиквел, запускаю и минут через пятнадцать понимаю, что передо мной в лучшем случае add-on. С вами такое случалось? Думаю, да. А можете припомнить противоположную ситуацию? Чтобы разработчики мастерили очередное расширение, а мы на деле получили новую игру, здорово отличающуюся (в положительную сторону) от оригинала. В качестве примера подобного подхода могу привести лишь проект **Massive Assault: Phantom Renaissance (PR)** от компании **Wargaming.net**.

## ▶ ТОТАЛЬНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ

Изначально Phantom Renaissance был анонсирован как «stand-alone expansion set» к великолепному пошаговому варгейму Massive Assault, что в переводе на «великий, могучий» означает «расширение, не требующее для запуска оригинальной игры». Однако сейчас разработчики осторожно намекают, что результат их усилий, скорее всего, относится к категории сиквелов. Чтобы выяснить, правдивы ли их заявления, я отправился в офис российского издателя проекта – компании «Акелла» – и попробовал свежую бета-версию не то add-on'a, не то полноценного продолжения. Сомнения относительно высоких целей разработчиков рассеиваются буквально через пять минут игры. Где вы видели add-on, в котором абсолютно все старые юниты, равно как и ландшафты, перерисованы? Преемственность между

оригиналом и PR чувствуется сразу, но новая игра выглядит по-другому – свежо и привлекательно. Движок остался тот же. Кажется, что за минувший со дня релиза Massive Assault год он совсем не постарел, а, наоборот, взбодрился и расцвел яркими эффектами. К числу последних относится и новая анимация «смерти» юнитов: модный ныне slo-mo проники и в этот пошаговый варгейм. Мощный взрыв, медленно осыпающиеся обломки доставляют истинно эстетическое удовольствие.

## ▶ ПОЛОМАЕМ ГОЛОВУ

Конечно, графические красоты – важная особенность PR, которая привлечет под флаги великолепной тактической игры новых поклонников. Однако с точки зрения проверенных временем фанатов, по заслугам оценивших идеальный геймплей оригинала, главным изме-

нением является расширение игровых возможностей. Нарушить безупречный баланс легко, а вот сохранить его, внося ряд изменений, ой как сложно. Справились ли разработчики с этой задачей, сказать сложно: все-таки за пару часов, предоставленных мне на растерзание бета-версии, понять нарушено ли равновесие или нет, очень сложно. Кроме того, именно баланс сейчас находится в стадии активного тестирования и доводки.

Зато могу точно сказать, что геймплей здорово изменился. Доводки на первый взгляд невелики – по пять новых юнитов на каждую из двух сторон. Но попробуйте выставить на шахматную доску хотя бы парочку дополнительных фигур и вы поймете, что это радикальные модификации. Большинство старых, не раз проверенных в сражениях тактических приемов не работает. Взамен появилось как минимум в два раза



В режиме «Карьеры» после одержанной победы можно прокачать персонажа.



Полупрозрачные сферы защищают от налетов авиации.



Одна из учебных миссий посвящена управлению бомбардировщиками.

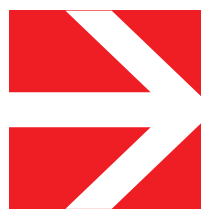


Даже вблизи модели техники поражают уровнем детализации.



# КОНКУРС JETBALANCE!

НА КОНУ НЕСКОЛЬКО АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ ОТ JETBALANCE



## ЛЮБИТЕ ХОРОШИЙ ЗВУК?

Наш журнал совместно с компанией **JetBalance** проводит конкурс среди ценителей качественной акустики для персональных компьютеров. Для участия достаточно ответить на несколько простых вопросов. Ценные призы будут разыграны среди тех, кто продемонстрирует наилучшие знания, а также успеет отправить нам письмо до конца декабря этого года. Будут и поощрительные призы: три рюкзака и десять металлических кейсов для хранения CD.

**НА КОНУ СЕГОДНЯ СРАЗУ ТРИ АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ:**



Акустическая система JB-381 (2.0, 60 Вт)



Акустическая система JB-361 (2.0, 60 Вт)



Акустическая система JB-602 (5.1, 5 сателлитов по 6 Вт и сабвуфер 35 Вт)

\* Подробные технические характеристики можно найти на <http://www.jetbalance.ru>

## ВОПРОСЫ

- ❶ К какой серии JetBalance относится акустическая система JB-652HT?
  - Домашние кинотеатры
  - Акустические системы 5.1
  - Акустические системы 4.1
  - Акустические системы 2.1
- ❷ К какой игре написал музыку экс-участник группы «Ария» Кирилл Покровский?
  - Diablo 2
  - Beyond Divinity
  - Baldur's Gate
  - Burnout 3
- ❸ Что такое сабвуфер?
  - материал, из которого делаются динамики колонок
  - колонка, воспроизводящая самые высокие частоты
  - колонка, воспроизводящая самые низкие частоты
  - устройство, позволяющее проигрывать DVD
- ❹ Укажите последнюю версию стандарта объемного звука EAX?
  - 0.99
  - 4.0
  - 5.1
  - Он больше не поддерживается современными системами

Ответы принимаются по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru).

Не забудьте указать в теме письма «Конкурс JetBalance»!



▶ Малопривлекательный человек с фамилией Рукоусев просто обязан выступать на стороне «плохих», то бишь за Phantom League.



Движок PR умеет здорово работать с крупным планом. Камера выхватывает юниты, позволяя рассмотреть мельчайшие детали. При этом важнейшее значение имеет разрешение экрана.

больше новых. Например, грамотно используя специальные танки, генерирующие противоавиационное силовое поле, можно с минимальными потерями подобраться к защищенному бомбардировщику в городе. А недорогие Attack Copters восполнили нехватку быстрых и маневренных юнитов. Ввиду недостатка времени удалось посмотреть только пару тренировочных миссий и небольших сценариев. А ведь есть еще две мощнейшие кампании с вынужденным, по заверениям разработчиков, сюжетом, режимы Assault (в нем придется взламывать массивную оборону противника) и Career, снабженный ролевыми элементами. Впрочем, это уже тема для подробного обзора.

### ➤ БУДУЩЕЕ

Пользуясь случаем, я попытался прояснить в «Акелле» ситуацию с

локализацией проекта. Говорить о ней еще рановато, но уже точно известно, что купившие русскоязычную версию помимо мультиплеера по LAN и через Интернет получат 30 дней бесплатной игры в Massive Assault Network, про которую мы писали в 14-ом номере «СИ». По словам Николая Кацелупова, отвечающего в War-gaming.net за общение с прессой, в онлайн-компоненту Massive Assault спустя несколько месяцев после релиза add-on'a-сиквела «войдут все новые карты, юниты, интерфейсные «апгрейды» и небольшие модификации правил из PR». Планируется и добавление дополнительного режима с ограничением времени на ход. В общем, будущее игры (ох, не взглянуть бы) сейчас представляется безоблачным. Надо только запастись терпением и ждать. Осталось совсем немного. ■



Вы ведь тоже вспомнили культовый фильм про Вьетнам?



Уничтожение любой машинки сопровождается сочным взрывом.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 5 ноября 2004 года

<http://www.eagames.com>

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ В таинственных подземельях Мории обитает существо, в котором сошлись воедино огонь и тьма. Геймеру предстоит сразиться с ним.



▶ На экране присутствуют все элементы, свойственные боевой системе японским RPG.



# THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

### КЛАССИЧЕСКАЯ СИСТЕМА БОЯ

Во время своего хода персонаж может выполнить одно из стандартных для жанра действий – просто атаковать, применить магию, либо особый прием обычным оружием. Например, Беретор знает немало трюков с мечом, наносящих сильные повреждения оркам. Идриаль владеет лечебной магией и имеет склонность к стихии воды (например, может вызывать элементарей...), а гном Хадход предпочитает огонь и верную секиру. Наконец, нанося повреждения врагу, вы заодно пополняете линейку Perfect Meter. Когда она заполняется, можно произвести очень сильную атаку.

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

**З**авистью ли к доходам Square Enix, инициативой ли горстки фанатов Final Fantasy внутри высшего руководства Electronic Arts можно объяснить анонс Third Age, не так уж важно. Ведь налицо кардинальный пересмотр отношения западных издателей видеоигр к геймерам-ролевикам, их потребностях, привычках и уровню интеллектуального развития.

Еще совсем недавно руководство европейских и американских игровых компаний при принятии серьезных решений о разработке предполагало, что RPG, предназначенные для консольщиков, обязательно должны иметь примитивный геймплей в духе Diablo. Утонченным издевательством выглядели релизы Baldur's Gate Dark Alliance и Fallout: Brotherhood of Steel, снабженные комментариями: «геймплей адаптирован для поклонников видеоигр». Немногочисленные попытки «украсить успех» японцев оборачивались копированием отдельных элементов их хитов, неверно детектированных как ключевые. С большой помпой вы-

шел псевдоанимешный боевик Oni, ныне той же дорожкой идет Sudeki. Издательство Crave попыталось счастье в жанре классических JRPG с мрачной и абсолютно скучной Shadow Madness. Electronic Arts подобных ошибок делать себе не позволяют. Разработчики Lord of the Rings: Third Age не копируют чужие идеи, а используют опыт конкурентов с учетом своих задач и возможностей. Баланс между экшном и сюжетом будет столь же выверенным, что и в Star Wars: Knights of the Old Republic, однако ключевая часть геймплея, пошаговая (никакого ATB, не говоря уже о сражениях в реальном времени!) система боя похожа на те, что использовались в лучших

японских RPG старой закалки, дизайн и антураж – у последних проектов EA по мотивам Lord of the Rings. Команда персонажей состоит из эпизодических героев фильмов Питера Джексона. Разработчики уверяют, что если присмотреться, можно там найти кадры с эльфийкой по имени Идриаль. Видимо, то же относится и к гному Хадходу, и к дунаданскому следопыту Элегосту. За Братством кольца геймеру предлагается наблюдать со стороны: драться с Арагорном плечом к плечу в битве при Хельмовой пади, висеть на хвосте у Боромира во время его путешествия в Ривенделл, защищать Минас-Тирит вместе со всеми сторонниками Добра, а затем и

### RANDOM ENCOUNTER?

#### КОЕ-ЧТО ПОЛУЧШЕ!

В обычном режиме вы бегае по локациям, разговариваете с людьми, ищете сундуки с сокровищами. Бои бывают сюжетные и случайные. Однако вторые надоедают куда меньше, чем в Final Fantasy X. А все потому что происходят чаще всего не где попало, а в стратегически важных местах. Например, около все тех же сундуков. Вы за-

ранее знаете о том, когда противник собрался напасть – если будете внимательно следить за индикатором в углу экрана. Как только увидите символ палантира Сарумана или же ока Саурона, готовьтесь к схватке. Вроде бы все тот же random encounter, но куда более бережно обращающийся с нервами геймера.



**▶** Графика в игре не является чем-то, ради чего геймеры сразу побегут в магазины, но она очень хороша. И не только в битвах с боссами.

**КОМАНДА ПЕРСОНАЖЕЙ СОСТОИТ ИЗ ЭПИЗОДИЧЕСКИХ ГЕРОЕВ ФИЛЬМОВ ПИТЕРА ДЖЕК-СОНА. РАЗРАБОТЧИКИ УВЕРЯЮТ, ЧТО ЕСЛИ ПРИСМОТРЕТЬСЯ, МОЖНО ТАМ НАЙТИ КАДРЫ С ЭЛЬФИЙКОЙ ПО ИМЕНИ ИДРИАЛЬ.**

участвовать в обреченном, казалось бы, на поражение походе на Мордор. Вся история «Властелина колец» промелькнет перед вами. Но с «незначительными» искажениями. Например, ваша команда примет участие в битве с Балрогом в подземельях Мории, помогая Гэндальфу. Такие мелочи владельцев лицензии (и большую часть геймеров, если честно) не волнуют. Список врагов включает в себя варгов, орков, гоблинов, огров, а также людей на службе Саурона, доведется сразиться с назгулами, к примеру – тем, что был сметен потоком воды по

мановению руки Арвен (и не надейтесь на то, что вам покажут Глорфиндейла и Тома Бомбадила!). Детали сюжета пока не разглашаются, но первой вашей миссией будет попытка остановить Братство на пути в Мордор. Как позже выяснится, за приказом стоит не кто иной как Саруман... Оценивая усидчивость и профессиональные навыки будущих покупателей игры, разработчики не впали ни в одну из крайностей. Освоение Lord of the Rings не должно занять много времени, некоторые стандартные элементы RPG (например, экономическая систе-

ма – деньги, магазины...) в игру попросту не включены. Напротив, тратить время на подбор правильной экипировки и распределение очков навыков между способностями придется. Шесть героев отличаются и расами, и классами; под влиянием геймера они способны развиваться в любом направлении, еще больше углубляя принципиальные различия между собой. На поле боя можно будет выводить четырех персонажей одновременно, и возможность спокойно думать над каждым действием, не обращая внимание на время, не будет потрачена зря. Разработчики обещают нам грамотный AI если не простых монстров, то хотя бы боссов. Как и в большинстве японских RPG, враги могут встать у вас на пути согласно желанию сценариста, либо же по воле генератора случайных чисел – покой и видеоролики будут только сниться. Некоторые иностранные обозреватели уже успели сравнить The Third Age с Xenosaga от Namco, особенно второй частью игры, найдя много общего в геймплее. Но это неверно – разработчики не скрывают того, что сюжету времени уделяется куда меньше, чем в японских RPG, не будет и разветвленных диалогов и нелинейного развития событий, как в ролевых играх на PC. Electronic Arts идет своим путем и вполне может создать первую нормальную приставочную RPG, сделанную не в Японии и не пытающуюся «косить» под таковую. Главное – не сглазить! ■

## ГРАБЕЖ ЧИСТОЙ ВОДЫ

Судя по всему, ключом для продвижения в игре будут не разговоры с NPC, а нахождение сундуков с сокровищами. В них могут лежать не только элементы экипировки, но и квестовые предметы. Сундуки же окажутся основным объектом дополнительных заданий, и в случае успеха вас еще и отдельно наградят выдавшие их NPC. Это могут быть как просто ценные предметы, так и видеоролики, созданные на базе материалов кинофильмов Питера Джексона. Иногда последние можно получить и просто так, если попадете в локацию, памятные по трилогии. Например, лагерь, где ночевало Братство кольца.



**▶** Ваша команда (на экране одновременно отображается только один герой) опустошила сундук и идет искать следующий.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: TimeGate ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2004 года

<http://www.atari.com/axisandallies>

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Присмотревшись, мы можем увидеть правильные тени, отличную детализацию и... типичную тактику боя «стенка на стенку».



▶ Судя по всему, перед нами Перл Харбор. Самолеты, кстати, появляются не из-за края карты, а с вполне конкретных аэродромов и авианосцев.



# → AXIS & ALLIES

### В ДОВЕСОК

Авторы пока не проронили ни слова о мультиплеере, что наводит на мысль об его отсутствии. В качестве компенсации нам предлагается режим «Skirmish», а также «Instant Action» для самых нетерпеливых. К сожалению, одна из наиболее важных, на мой взгляд, прелестей игры – глобальная стратегия – при этом будет утеряна.

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР  
 iv@gameland.ru

**П**опуляция исторических стратегий растет не по дням, а по часам. Рамки одного жанра уже едва могут вместить все это изобилие. Ведь то и дело нас радуют чем-то принципиально новым, а нынче вот решили опровергнуть стереотипное утверждение, будто хорошую вещь «гибридом» не назовут. Разработчики Axis & Allies пытаются взглянуть на Вторую мировую под новым углом.

Игра не имеет ничего общего со своей тезкой из далекого 1998 года и ско-

рее напоминает Rise of Nations. Так же, как и там, сражения станут частностью, а игрокам придется склониться, подобно генералам, над картой мира, передвигая по ней фигурки своих войск. Сравнение с генералами здесь не случайно, ведь на выбор предложат не просто пять стран (СССР, Японию, Англию, Америку и Германию), а конкретных полководцев того времени. От их имени придется руководить подразделениями на территории Евразии, Африки и стран Тихоокеанского бассейна.

От непосредственного участия в масштабных исторических сражениях мы всегда сможем отказаться, предоставив компьютеру просчитать, каков будет их итог. Но именно яркими битвами разработчики и привлекают внимание к игре. Трехмерный движок выглядит «очень даже» и щеголяет классным рельефом, красочной анимацией и сотней юнитов на экране. Последние оставляют следы на земле, реалистично двигаются и зрелищно гибнут в кипящей лаве сражения. Но это теперь скорее требование времени, нежели что-то выдающееся. Как и историческая достоверность техники. Сотрудники TimeGate проделали немалую работу. А за управляемую авиа-

цию и флот им вообще памятник при жизни надо поставить!

Еще одна особенность геймплея сразу же бросается в глаза. Много ль вы видели исторических RTS со строительством баз и добычей ресурсов? Это в корне меняет концепцию подобных игр, возвращая нас к временам С&С. Система преумножения денежных средств до сих пор не совсем ясна, но недостатка в них не будет точно. Понятное дело, такой подход ставит крест на уточненной тактике, а скрупулезное воссоздание характеристик юнитов теряет всякий смысл. Зачем проводить разведку и отвлекаться на артподготовку, если здесь правит закон С&С, – прав тот, у кого танков больше. Хотя разработчики взглянули на это иначе и даже пошли дальше, пообещав нам полную свободу действий. Исход сражений не предreshен, и немцы могут запросто выиграть Сталинградскую битву, а при должном усердии – и всю войну. Сложно сказать, к чему приведут такие заигрывания с историей, но смелые проекты всегда находят своих почитателей. А успех до боли похожей Rise of Nation и вовсе сулит игре безоблачное будущее. Хотя любителям варгеймов все же не стоит излишне обольщаться. ■

### КАК ЖИВОЙ

#### ДОСТОЙНЫЙ ПРОТИВНИК

Любой уважающий себя разработчик стратегии обязательно ударит кулаком в грудь, заявив о революционном искусственном интеллекте. TimeGate исключением не стала и анонсировала «The Battlefield AI». Он будет действовать, как настоящая личность, адаптироваться к противнику и обучаться в процессе сражения. Потом он, видимо, захватит ваш компьютер, переименуется в SkyNet и займется штамповкой терминаторов.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: Tactical FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: GMX Media ■ РАЗРАБОТЧИК: BYTE Software  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: декабрь 2004 года

В РАЗРАБОТКЕ

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



## → SPECNAZ: PROJECT WOLF

### СТВОЛЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС

В арсенале спецназовцев вы найдете SVD Dragunov, ОС-14-4А-03 (ГРОЗА), 6Р41 (Печенег) и другие «игрушки», вроде пистолета Стечкина. Отряд «Дельта» применяет «кольты», «беретты», «глоки» и неизменные MP5, а азиатские террористы не мыслят себя без АК-47 и M16. Всего ожидается 21 вид оружия.

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

**К**анувший в лету Советский Союз оставил после себя немало подарков, увы, не всегда приятных. Разрушенная экономика, неустроенная политическая система, недовольные народы...

Но самым опасным наследием оказалось заготовленное в период «холодной войны» ядерное оружие. Смертоносную сеть, получившую кодовое имя «Паук», нужно срочно ликвидировать. Ведь отколовшиеся государства превратились в потенциальных противников. Экипаж грузового само-

лета «Ил-76 Руслан» транспортировал содержимое одного из расконсервированных схронов. «Мы возвращаемся домой, груз в безопасности», – последнее, что успел сообщить связист до обрыва связи. Бесхозный ядерный чемоданчик затерялся где-то в азиатских степях. Ситуация щекотливая. К делу подключают спецназ...

Разумеется, руководителем группы на столь ответственное задание назначили человека исключительно опытного и профессионального, то бишь вас. В рамках операции «Стальной Кулак» вам предстоит прочесать вдоль и поперек территорию Ирана, Йемена, Афганистана, Узбекистана и Бирмы. Всего более 39 миссий потребуются выполнить, чтобы нейтрализовать похитителей опасного груза и вернуть оружие на родину.

Разработчики позиционируют игру как тактический экшн от первого лица, не раскрывая, правда, подробностей нашего взаимодействия с отрядом. Известно лишь, что аббревиатура «Project Wolf» в названии присутствует отнюдь не для красоты. В 60% всех миссий под руководством игрока действительно будет волк, самый натуральный, с глазами и зубами, отличающийся от прочих санитаров леса лишь исключительной военной подготовкой.

К организации геймплея BYTE Software подошла со всей возможной серьезностью, наполнив игру моделями реально существующего вооружения (в основном советского, что не может не радовать) и техникой, наземной и воздушной. Конечно, управлять джипами с притороченными к кузову пулеметами нам не в диковинку. Зато рассекать по просторам степей на родном «уазике» – та еще экзотика.

Кроме сюжетного сингла обещана многопользовательская игра с набором классических и парой оригинальных режимов. Впрочем, даже классика именуется в SPECNAZ: Project Wolf несколько иначе. Team Deathmatch клинчит Squadmatch'ем, а Capture the Flag преобразился в Capture the Nuke. Из разряда оригинальностей – режимы Reconnaissance, Atomic Countdown и Specnaz vs. Delta. К слову, знаменитое подразделение войск США фигурирует и в однопользовательской кампании. Совместно с американцами мы будем орудовать в Бирме.

Работа над «Спецназом» кипит аж с конца 2001 года, а выход запланирован на грядущий декабрь. На игру затрачено около трех лет – срок, достаточный для создания хита. И пока проект действительно видится перспективным. ■

### СОВЕТСКИЙ ЗООБАТАЛЬОН

#### ТАМБОВСКИЙ ВОЛК ТЕБЕ ТОВАРИЩ

Середина XX века ознаменовалась поисками альтернативных средств ведения войны. Одним из направлений было использование в армии и флоте животных. Первые впечатляющие результаты показали дельфины. Они незаметно доставляли взрывчатку в нужное место, после чего покидали район. Аналогичным образом

решили использовать и собак. Увы, открытый в связи с этим проект «Restoration» пришлось быстро свернуть – слишком уж ручными оказались четвероногие друзья. Но после инцидента на русско-китайской границе, когда отряд солдат был атакован и уничтожен стаей диких волков, спецслужбы увидели альтернативу псам.



▶ Приятно, знаете ли, поймать противника в оптический прицел.



▶ Судя по пулевым отверстиям на стекле и капоте, разработчики делают ставку на реализм.



▶ Шейдеры налицо, но мы и красивее видали. Еще немного обескураживает пустота...



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Quantic Dream ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2004 года

<http://www.fahrenheitgame.com>

## В РАЗРАБОТКЕ



# → FAHRENHEIT

### ПЛАТФОРМЕННЫЙ ВОПРОС

Еще на E3 все думали, что Fahrenheit выйдет на PS2, Xbox и PC. Об этом говорили и сами разработчики. Однако вскоре после выставки выяснилось, что Xbox-версия отменена. Было ли это решение политическим, или оно связано с какими-то техническими сложностями, неизвестно.

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

**В** Нью-Йорке вечно творится что-то странное. Этот город словно специально создан для того, чтобы ломать людям судьбы, испытывать их на прочность самыми страшными и извращенными способами.

Странностей здесь так много, что вы им даже не удивитесь, пока не обнаружите, что сами стали невольным участником кровавого фарса, который кому-то было угодно разыграть. Как должен чувствовать себя человек, который очнулся в уборной рес-

торана и видит перед собой окровавленный труп? О чем он может думать, обнаружив, что держит в руках кухонный нож, и понимая, что минуту назад совершил убийство? Как он должен себя вести, не помня, как и почему это произошло? Куда ему теперь бежать?

Вообще, человека зовут Лукас Кейн. Он стал одним из тех, кто совершил жестокое ритуальное убийство, не отдавая себе отчета в том, что делает. Зимой 2009 года Нью-Йорк захлебнулся в крови. Полиция не знает, с чего начать расследование. Убийцы не знакомы со своими жертвами. У них нет мотива. Они никогда раньше не убивали. Но теперь вынуждены пускаться в бега.

Утром, после убийства, Кейн проснулся с твердым намерением выяснить, что произошло. Осмотрев свою квартиру, он нашел испачканную кровью рубашку. Что с ней делать? Выбросить? Положить в стирку? Спрятать? Оставить как есть? У нас не так много времени на размышления, потому что очень скоро в квартиру постучит полицейский. Если ему не открыть, он вышибет дверь и арестует Кейна. Если стража закона впустить и он найдет ру-

башку или окровавленный нож, который мы не успели помыть, герой опять-таки окажется в тюрьме. Но даже если ничего подобного не случится, полицейский станет задавать вопросы. Как он себя поведет, полностью зависит от того, что именно мы скажем. Если мы не сможем убедить его уйти сразу, он захочет осмотреть квартиру и направится в спальню. По странному стечению обстоятельств, простыни на кровати тоже в крови. В этот момент наступит небольшая пауза и нам предложат быстро нажать определенную комбинацию кнопок (это напоминает QTE из Shenmue). Если мы все сделаем правильно, Кейн успеет преградить полицейскому путь. Далее мы сможем выбрать одну из предложенных реплик. Придумаем правдивое объяснение, почему копу нельзя идти в спальню, — он уберется. Не сумеем — тюрьма!

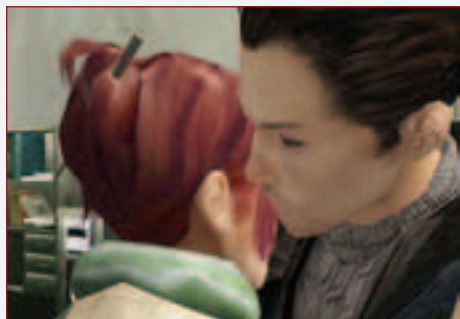
Рано или поздно Кейн должен покинуть квартиру. И в этот момент происходит нечто совершенно неожиданное. Мы обнаруживаем, что теперь играем вовсе не за него... а за инспектора полиции Карлу Валенти (за время прохождения Fahrenheit под нашим контролем окажутся как минимум 4 персонажа). Она появля-

### ПРЕДЕЛЬНО РЕАЛИСТИЧНЫЙ ИНТЕРФЕЙС

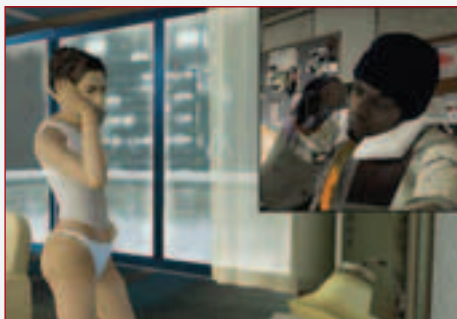


#### ПОГРУЖЕНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ПОЛНЫМ

Интерфейс Fahrenheit очень необычен. Дабы взаимодействовать с предметами, недостаточно просто нажать одну кнопку. Все контекстуальные действия мы выполняем с помощью правого рычажка на контроллере. Чтобы открыть дверь, нажимаем вниз — герой надавливает на дверную ручку; чтобы перевернуть страницу в книге — описываем рычажком дугу. Вверху экрана мы увидим подсказки: что именно можно сделать с объектом и как это осуществить. Инвентаря как такового нет. Разработчики решили отказаться от идеи «бездонных карманов». Герой может взять в руки лишь один предмет. Именно его он будет использовать, пока не положит на место.



▶ Похоже, Валенти и Кейн довольно близко знакомы. Интересно, что их связывает?



▶ Человек справа часто мелькает на скриншотах. Видимо, он один из главных героев.



▶ Незримое присутствие оператора мы будем ощущать постоянно.



▶ Чтобы выбраться отсюда, придется дожидаться, когда полицейский перестанет смотреть на дверь в туалет. А выйдя в зал, важно не попасться ему на глаза.



**ЗИМОЙ 2009 ГОДА НЬЮ-ЙОРК ЗАХЛЕБНУЛСЯ В КРОВИ. УБИЙЦЫ НЕ ЗНАКОМЫ СО СВОИМИ ЖЕРТВАМИ. У НИХ НЕТ МОТИВА. И ОНИ НЕ ПОМНЯТ, КАК УБИВАЛИ.**

ется в квартире Кейна сразу после его ухода. Ее задача – обнаружить улики, которые помогут бы доказать причастность героя к недавнему убийству. Квартира (и все, что в ней находится) останется в том же виде, в каком была, когда ее покидал Кейн. Если он успел бросить рубашку в стирку, Валенти не найдет на ней крови. Если он вымыл нож, инспектор не сможет доказать, что он был орудием убийства. В этом главная идея Fahrenheit. От наших действий напрямую зависит развитие сюжета. То, какие реплики мы будем выбирать в диалогах, сильно повлияет на поведение персонажей. Особенно интересна данная система с учетом возможности смотреть на одни и те же события глазами разных героев. Правда, пока не совсем понятно, по каким мотивам мы, игроки, будем совершать или не совершать определенные поступки. Если мы знаем, что Валенти будет искать улики в квартире Кейна, так ли уж мы заинтересованы в том, чтобы спрятать их все, тем самым максимально усложнив жизнь ей (а по сути, себе же)? Впрочем, было бы наивно думать, что мы сможем вникнуть во все тонкости механики Fahrenheit до релиза.

Не нужно быть гением, чтобы понять простую мысль: разработчики стараются сделать игру как можно более кинематографичной. Среди фильмов, ставших источниками вдохновения, сотрудники Quantic Dream называют «Семь», «Бойцовский клуб», «Твин Пикс», «Секретные материалы», «24» и многие другие. Влияние кино мы будем ощущать постоянно. Особенно зрелищно выглядят эпизоды, когда экран разбивается на несколько частей и мы получаем возможность смотреть на происходящее глазами разных людей. Используется этот эффект не только для того, чтобы произвести на нас впечатление. После убийства Кейну придется незаметно выбраться из ресторана. Чтобы правильно выбрать момент, когда выйти на улицу, нам и потребуется возможность видеть то, что герой узреть не может. Fahrenheit – один из самых странных проектов за последнее время. Именно такой и можно было ждать от Quantic Dream – создателей Omikron: The Nomad Soul. Подкупает безупречное чувство стиля, которым обладают разработчики. Noir, похоже, никогда не перестанет быть актуальным. Мрачный ночной Нью-Йорк, бесконечная метель, окропленные



кровью сугробы, заблудившиеся в лабиринтах собственных судеб герои – очень знакомые поклонникам жанра ингредиенты. Но несмотря на узнаваемость Fahrenheit очаровывает ничуть не меньше. Вряд ли игра завоюет всеобщую любовь. Творение Quantic Dream предназначено исключительно для гурманов. Как Shenmue, Ico или The Last Express. Такие игры, как правило, остаются недопонятыми, но от того не менее гениальными. ■



▶ В 2009 году делать дырки в стволах пистолетов будет уже необязательно.



▶ Интерьеры не поражают обилием предметов, но дизайн просто великолепен.



▶ Какое же полицейское расследование может обойтись без визита в морг?



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure

■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены ■ ДАТА ВЫХОДА: 26 ноября 2004 года

<http://www.splintercell.com>

## В РАЗРАБОТКЕ



# → TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

### СЛОВО ПРОДЮСЕРУ

**Знакомая ситуация:** «Почему я провалил миссию? Ах, я не спрятал трип-лайт в комнате назад!»  
Такого больше не предвидится. Если уж вы проигрываете, причина всегда будет на виду, и ломать голову над шпионскими условностями не придется. Игра нелинейна, но не чрезмерно сложна, в конце концов, не третья же мировая на дворе.

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

**Первый Splinter Cell создавался силами монреальского отделения Ubisoft. После чего канадцы ушли в тень – трудиться над неназванным проектом. А тем временем вторую часть приключений Фишера втихую отдали в Ubisoft Shanghai с наказом не чинить то, что не сломано.**

Там честно отработали зарплату, сотворив Pandora Tomorrow, да и думать о Фишере забыли. И тут, словно гром с ясного неба, канадцы на-

помнили о себе: команда с самого релиза оригинальной игры занималась, оказывается, созданием Splinter Cell Chaos Theory. Третья часть, в отличие от второй, будет совершенно иной и непохожей на прошлые истории о Фишере.

Неизменным остается лишь качество графики, над которой разработчики трудятся с особым тщанием. Ив Гиймо, президент Ubisoft, лично заявил, что Chaos Theory станет «самой шикарной игрой всех платформ – и точка». Словно в доказательство его слов, показанная на E3 демо-версия тут же отхватила спецприз за лучшую графику. Матье Ферлян, продюсер игры, сыпет такими терминами, как «normal mapping», «per pixel specular lightning» и «procedural texturing», а в переводе на человеческий язык это означает, что если Фишер намокнет под дождем, вы заметите это невооруженным глазом по бликам на его черном костюме.

Линейным уровням из первых двух частей пора уже помахать ручкой: Chaos Theory поднимает знамя открытого геймплея, присущего скорее играм серии Thief. Фишер будет избавлен от необходимости красться из пункта А в пункт Б по единственному маршруту, его взору предстанет открытый, интерактив-

ный уровень с несколькими различными способами прохождения. Среди нового оружия заявлен нож, посредством которого можно не только резать глотки, но и более изобретательно взаимодействовать с окружающей средой. Например, разорвать антенный шнур, чтобы выманить охранника из каморки с телевизором. Разумеется, искусственный интеллект тоже подрос, и оппоненты станут вести себя более правдоподобно. В той же выставочной демо-версии стражники прятались от дождя под навесом и даже высовывали руки, чтобы узнать, не прекратился ли ливень.

Немного перерабатывается мультиплеер, появившийся в Pandora Tomorrow стараниями того же гениального канадского отделения Ubisoft. Добавятся кооперативные режимы – как сетевые, так и локальные. Двум шпионам придется помогать друг другу, обмениваться информацией и буквально подставлять спину, позволяя товарищу забраться на недостижимые прежде высоты. Петля джунглей в адрес Splinter Cell порядком уже надоело, но от фактов не уйти: Chaos Theory станет не просто лучшей игрой трилогии, но таким же ярким событием в жизни индустрии, как первый Splinter Cell. И баста! ■

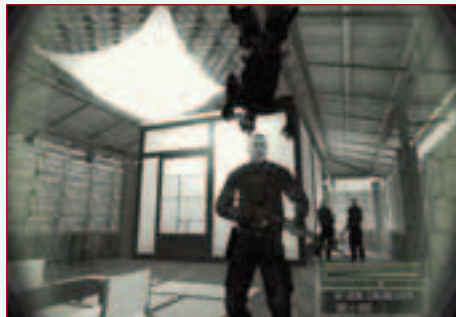
### ЛАМПОЧЕК НЕТ!



#### ФИШЕР НАУЧИЛСЯ-ТАКИ ПОПАДАТЬ В ЦЕЛЬ

Сразу после выхода первой части Splinter Cell разработчиков завалили письмами в духе «ну почему, почему, почему сверхтренированный спецназовец, сидя на корточках, с пяти метров не может попасть в несчастную лампочку?» В Pandora Tomorrow появился дрожащий лазерный прицел, который позволил точно предсказывать, куда полетит

пуля, а в Chaos Theory Сэм Фишер научится наконец не промахиваться по статичным мишеням из положения сидя. Кроме того, новый Сэм одинаково правильно действует как правой, так и левой рукой: если плечо вдруг неудачно загороживает обзор, можно одним нажатием перехватить оружие и не возиться со строптивой игровой камерой.



▶ Подобные выкрутасы скорее к лицу ниндзя из Tenchu, чем интеллигентному Фишеру.



▶ Посмотрите, какую тень отбрасывает охранник на бумажную дверь!



▶ Поумневший враг чуёт Фишера и на всякий случай бросает вниз осветительную шашку.



# FULL SPECTRUM WARRIOR™



**ВИРТУАЛЬНАЯ ВОЙНА -  
ПРАВИЛЬНАЯ ВОЙНА**

**ЗАЧЕМ ВОЕВАТЬ, КОГДА ЕСТЬ  
FULL SPECTRUM WARRIOR?**



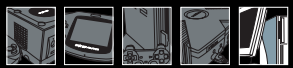
© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights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



PC  
CD-ROM



[WWW.RUSSOBIT-M.RU](http://WWW.RUSSOBIT-M.RU)



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMORPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: ArenaNet ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2005 года

<http://www.guildwars.com>

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Детализация героев поражает воображение. Очень высокий уровень даже для однопользовательских игр, не говоря уже об онлайнных.



▶ Забой монстров – не главное развлечение в Guild Wars. Но надо же как-то получать экспу! Да и просто потренироваться на кошках никогда не мешает.



# → GUILD WARS

### ГОТОВЬТЕСЬ К БЕТА-ТЕСТУ!

Открытое тестирование проекта назначено на осень. Закрытое ведется с начала этого года. Но время от времени разработчики позволяют простым смертным взглянуть краем глаза на свое творение. Пока большая часть редакции «отдыхала» на Е3, ваш покорный слуга рубил монстров в Guild Wars. Сразу отмечу, высокое качество проекта не вызывает сомнений. Разве что поединки между гильдиями в бета-версии отсутствовали. Зато кооператив процветал! Пусть и на двух картах. Поверьте, группа израненных игроков, врывающихся из последних сил во вражеский замок, – это незабываемое зрелище.

**PANTHERCLAW**  
[pantherclaw@gameland.ru](mailto:pantherclaw@gameland.ru)

**Н**ачну с самой важной особенности новой MMORPG от NCSoft. Купив коробку с Guild Wars, игрок может быть уверен, что ему не придется вносить ежемесячные абонентские платежи за право получить доступ к онлайнным просторам этой игры. Лишь раз в полгода будут выходить коммерческие add-on'ы, приобретать которые совсем не обязательно. Не захотите платить – лишите себя возможности походить в новые локации и пользоваться некоторыми уникальными предметами. А играть можно и дальше. Сколько угодно!

### ▶ ЛЮБИМОЕ ЗАНЯТИЕ

Отныне бесплатный онлайнный ролевой проект – не любительская поделка, не один из азиатских «шедевров» и уж тем более не пиратский сервер вроде неофициальных шардов Ultima Online. Разработчики игры – профи, принимавшие участие в создании таких хитов, как Diablo 2 и Warcraft 2. Вы правильно догадались – костяк команды составляют экс-близзардовцы.

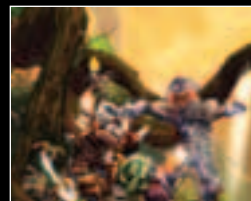
Знаменитый Battle.net, попавший, между прочим, в книгу рекордов Гиннеса как самый популярный сетевой сервис, тоже дело их рук. Свой немалый опыт они применяют с умом. Втиснуться на рынок MMORPG сейчас непросто. Гораздо сложнее, чем 3-4 года назад. А попытка создать новую «мирную» игру, наподобие Everquest, почти наверняка обречена на провал. Геймеры теперь хотят воевать, причем с живыми людьми. И в Guild Wars им такая возможность представится. Для этого сотрудники студии ArenaNet собираются реализовать несколько режимов. Первый – это, конечно, бои на арене. Хотя немногие прельстятся идеей сражаться за «просто так».

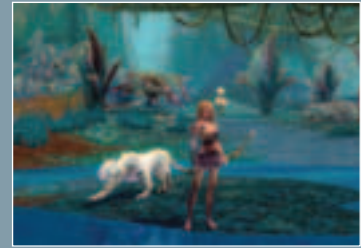
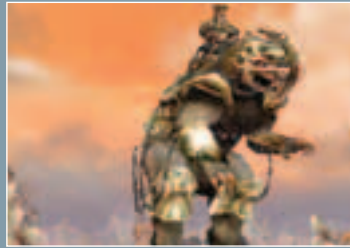
Опыта за такие поединки не дают, смерть для героев безболезненна, да и награды пока еще неизвестны. Второй режим, знакомый нам по обычным RPG с поддержкой мультиплеера, представляет собой совместное прохождение миссий – кооператив. Пользователи попадают в «карманную вселенную», созданную специально для них. Команда выполняет квест и переходит в новую зону. Следующее задание будет более сложным и интересным – система сама определит сильные и слабые стороны игроков и позаботится о том, чтобы им не было скучно. Единственными конкурентами в кооперативе могут быть управляемые компьютером монстры. Это тоже не

### ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК

#### НЕ СТОИТ ЗАБЫВАТЬ О ВАЖНОМ!

Графический движок Guild Wars, прямо скажем, хорош. Ближайшим конкурентам стоит призадуматься о том, что они могут противопоставить красотам очередного хита (в успехе игры сомнений нет), издаваемого NCsoft. Детализация мира, модели игроков, шейдерные вода и небо – Guild Wars выглядит не хуже, чем Lineage 2. А там, между прочим, задействованы технологии Unreal Engine. Правда, анимация проекта от студии ArenaNet немного страдает... но ведь игра еще не готова!





**ПОЛУЧЕНИЕ НОВОГО НАВЫКА В GUILD WARS ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА КЛАССИЧЕСКОЕ ДЛЯ DUNGEONS & DRAGONS «ЗАУЧИВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ».**

**▶ В режиме кооператива вы не только проверите всю свою команду в бою, но и заработаете немало очков опыта и разживетесь стартовым капиталцем.**

страшно. Но чтобы отдохнуть с друзьями да набрать пару-тройку уровней, ничего лучше совместного действия еще не придумали. Третий режим – войны гильдий. Именно они и дали название игре. Гильдия может захватить одну из постоянных (не генерируемых) локаций игры или замок. Это позволит гильдии собирать налоги со всех проходящих по оккупированной территории игроков, а недвижимость даст членам гильдии определенные бонусы к характеристикам. Геймплей аналогичен игровому действию в кооперативе. Только врага-

ми теперь будут не монстры, а управляемые другими пользователями персонажи. Попав в некую зону, ваша команда должна выполнить определенные задания. Например, сначала – прорваться во вражеский замок, затем – убить лидера вражеского клана. В случае успешного выполнения задания деньги, слава и богатство ждут вас. Вот только не стоит забывать, что все это могут отнять. Кстати, Player Killing в игре отсутствует вовсе. Вы можете напасть на персонажа, только если тот готов и хочет сражаться. И никак иначе!

### ▶ ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

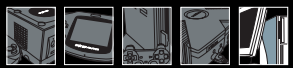
Всего в игре присутствует шесть профессий (лучник, воин, маг и другие). У каждого класса есть свой набор уникальных умений. Для обретения нового навыка вам понадобится камень умений, в котором спрятана сила того или иного заклинания. Вы можете просто однократно использовать его или разрушить в попытке выучить скилл (очень похоже на систему заклинаний в D&D). Если уровень персонажа высок, а умение легкое, вы без особых проблем запомните его. Однако держать в памяти можно одновременно лишь восемь заклинаний, и дополнительно разрешено носить на задание не более девяти камней. Таким образом разработчики борются с проблемой универсальности персонажей. Хотя можно развивать героя сразу в двух классах, игроку все равно потребуются поддержка других пользователей, а значит, ему придется вступить в команду. Чистой MMORPG данный проект не назовешь: большая часть боев происходит в оффлайне. Но и к простым ролевым играм Guild Wars нельзя причислить – упор сделан на взаимодействие пользователей. Быть может, это аналог мультиплеера Neverwinter Nights? Ведь игроки в Guild Wars смогут запускать собственные серверы(!) и создавать карты. Сейчас сказать что-то определенное по поводу жанровой принадлежности проекта. Все точки над i расставит релиз. ■

### КАЧАТЬ, КАЧАТЬ, НЕ ПЕРЕКАЧАТЬ

Все апдейты для Guild Wars будут качаться исключительно через Сеть. Не стоит расстраиваться и переводить страницу, ведь игра может обновляться в фоновом режиме, пока вы будете заниматься другими делами, или даже... играть. Движок проанализирует возможности вашего канала связи и докачает, при необходимости, клиентскую часть маленькими порциями. Вот только платы за трафик еще пока никто не отменял... Но и тут все не так плохо – механизм позволяет забирать из Сети только то, что вам нужно.



**▶ Монстры Guild Wars все как на подбор красивы, высокополигональны и даже обладают зачатками интеллекта. Но живут все равно недолго. Судьба у них такая...**



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal Games  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Mad Doc Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 10  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2005 года

<http://www.empireearth.com/empireearth2.jsp>

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Когда кавалерии удастся приблизиться к пушкам на такое расстояние, артиллеристам – хана. Кстати, заметьте – какой уровень детализации!..



▶ Эффектное падение «Черного Ястреба». А пальмы, между прочим, отбрасывают правильные тени...



# EMPIRE EARTH II

### ПО ДАННЫМ ГИДРОМЕТЦЕНТРА

Погодные явления – снежные и пыльные бури, дожди, муссоны и прочее – будут играть в Empire Earth II огромную роль, самым непосредственным образом влияя на возможности наземных и воздушных юнитов. К примеру, в пустыне сильная песчаная буря может временно парализовать всю военную и экономическую деятельность враждующих сторон. Для слежения за метеорологической обстановкой нужно будет строить по границам своей империи специальные станции, которые будут заблаговременно предупреждать вас о надвигающихся природных катаклизмах. Как говорится, плохой погоды не бывает – бывает только плохая одежда!

ЛЕВ ЕМЕЛЬЯНОВ  
 lev@gameland.ru

**О**ригинальная Empire Earth покорила геймеров сочетанием неторопливости и глубины Civilization с динамикой RTS. Создателем этой игры, напомним, был легендарный Рик Гудман – один из ключевых разработчиков Age of Empires, который впоследствии оставил студию Ensemble и основал собственную компанию под названием Stainless Steel. У Age of Empires и Empire Earth вообще много общего, и не только в названиях, но имеется и целый ряд различий, главное из которых – это исторический масштаб. В оригинале мы прошли ВЕСЬ путь становления человечества – от каменных орудий до футуристических роботов и звездолетов. Игра продана тиражом более 2 миллионов экземпляров, поэтому неудивительно, что боссы Vivendi приняли решение о выпуске ее продолжения. Разработчиком второй части стала студия Mad Doc Software (ответственная за add-on EE: The Art of Conquest), поскольку дизайнеры Stainless Steel и сам Рик Гудман в нас-

тоящий момент трудятся над каким-то секретным суперпроектом.

### ▶ КРАСИВЕЕ, БОЛЬШЕ, УМНЕЕ...

Empire Earth II (EE2) делается на совершенно новом графическом движке, с одной стороны, поддерживающем все новейшие функции DirectX 9, а с другой – способном при минимальных графических настройках шустро бегать даже на слабых машинах. AI также создается с нуля, и если верить разработчикам, компьютер наконец-то перестанет жульничать и научится адекватно оценивать обстановку на поле боя и действовать подобно живому игроку. Игра начинается за 10 тысяч лет до Рождества Христова и заканчивается в

2230 году нашей эры. На выбор предлагаются 15 цивилизаций, каждая из которых обладает собственным архитектурным стилем, музыкой и уникальными бонусами. В игре имеются 320 строений и более 370 юнитов, включая боевых роботов, позаимствованных из принадлежащей Vivendi вселенной Earthsiege. Цифры впечатляют, не так ли?

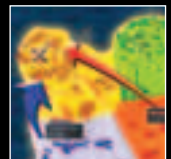
### ▶ ТЕРРИТОРИАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Карты миссий в EE2 разбиты на отдельные провинции, и чтобы получить доступ к ресурсам какой-либо территории, ее надо вначале захватить. Для присоединения сопредельной провинции достаточно построить на ее территории City Center, а для уста-

### СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

«БОМБАРДИРОВЩИКАМ – УНИЧТОЖИТЬ МОСТ ЧЕРЕЗ ДНЕПР!»

Планирование боевых действий – одна из наиболее интересных фишек EE2. Во всех остальных RTS, чтобы напасть на противника, мы выделяем бойцов и посылаем их в атаку. В творении Mad Doc мы переключаемся на стратегическую карту и, как заправские штабисты, рисуем на ней стрелочки и кружочки. Таким образом можно определить направление и тип атаки, а также раздать различным юнитам конкретные указания. Более того, в игре имеется возможность координировать свои действия с союзниками и договариваться, кто, когда и с какой стороны ударит по противнику.





ЕСЛИ ВЕРИТЬ РАЗРАБОТЧИКАМ, КОМПЬЮТЕР НАКОНЕЦ-ТО ПЕРЕСТАНЕТ ЖУЛЬНИЧАТЬ И НАУЧИТСЯ АДЕКВАТНО ОЦЕНИВАТЬ ОБСТАНОВКУ НА ПОЛЕ БОЯ.

▶ Обязательный «зум» (куда ж без него?) позволит погрузиться в самую гущу сражения. Вряд ли мы будем делать это часто, но все равно ведь приятно, не так ли?

новления контроля над регионом, с которым общих границ нет, придется воздвигать там и City Center, и Fortress. Количество и размеры подконтрольных территорий являются важнейшими факторами геймплея, так как именно они определяют наш лимит на постройку боевых юнитов и лабораторий для проведения научных исследований. Соответственно, вся игровая дипломатия закручена вокруг контроля над теми или иными областями – благо, их можно дарить, предлагать в обмен на мирный договор или же требовать в качестве контрибуции. Более того, союзнику, остро нуждающемуся в каком-либо ресурсе, можно будет предоставить право добычи одного в одной из своих провинций – и брать с него за это плату деньгами или натурой!..

Карты миссий в EE2 намного обширнее, чем в оригинале, и количество рабочих может исчисляться сотнями. Чтобы избавить нас от утомительного микроменеджмента, дизайнеры Mad Doc ввели в игру специальный экран под названием Citizen Manager, суммирующий всю информацию по доступным ресурсам и количеству граждан, занятых их добычей. Соответственно, чтобы переключить рабочих с одного ресурса на другой, достаточно будет воспользоваться этой опцией и пару раз кликнуть мышкой, – а дальше ползающие по карте пейзажи все сделают сами.

➤ **ФОРМУЛА УСПЕХА**

В игре сохранится глобальная кампания, начинающаяся в каменном веке и включающая все 15 исторических эпох. Но помимо нее появятся еще три мини-кампании, посвященные древней Корее, средне-

вековой Германии и современной Америке. Для тех, кому стандартного наполнения покажется мало, введены режимы Skirmish и Multiplayer. Максимальное число противников в онлайнных партиях – девять человек.

Что ж, пожелаем дизайнерам Mad Doc удачи и будем надеяться, что они оправдают оказанное им высокое доверие. И все-таки, ужасно интересно – чем таким секретным занимается Рик Гудман сотоварищи?.. ■

# хайвей

<http://www.hw.ru>

Тройка  
3 у.е./мес

Диск: 100 мб

Семерка  
7 у.е./мес

Диск: 300 мб  
SQL сервер

Туз  
11 у.е./мес

Диск: 500 мб  
SQL сервер

# ХОСТИНГ

Вам надо повесить сайт или повесят вас?! Идите к Васе Пупкину!!! Он все сделает!

Лицензия на предоставление услуг телематических служб № 14774 <http://www.hw.ru> (095) 544-55-66



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom Production Studio 2 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2 ноября 2004 года (США) / 8 февраля 2005 года (Европа)

<http://www.capcom.com/xpml/game.xml?gameid=750094>

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ В левом верхнем углу показано выбранное оружие. Агриппа собирается запустить кувшином солдату точно в череп.



▶ Бесцветные одинаковые зрители наблюдают свежий эпизод увлекательнейшего шоу «Onimusha с расчлененкой».



# ➔ SHADOW OF ROME

### ЗАПИСКИ НА МАНЖЕТАХ

Журналистам посчастливилось увидеть альфа-версию проекта, представленную Йосинори Оно, и вот сценка из живого геймплея: столкнувшись с двумя стражниками на узкой улочке, Октавий приостановился. Юноша поспешно укрылся в соседнем доме и приготовился было свистнуть, чтобы отвлечь охрану, но, к счастью, вовремя заметил лежащие на столе фрукты: банан и яблоко. Подкравшись к одному стражу, стоявшему спиной, Октавий примостил кожуру точно за ним, спрятавшись в тени и ловко метнул яблоко тому в затылок. Солдат обернулся, поскольку за ним и плюхнулся на мостовую. Пока его товарищ выяснял, что случилось, лазутчик проскользнул в тени и был таков.

ИГОРЬ СОНИН  
 sonin@gameland.ru

**С**пустив на воду третью Onimusha, Кейджи Инафуне не долго думал, чем бы себя занять. Следующий проект, создаваемый при участии мастера меча и хлыста (номинально продюсером является Йосинори Оно), соткан из атмосферы голливудского исторического блокбастера, с добавлением актуальной боевой системы и нетривиальных stealth-элементов.

Shadow of Rome – редкая игра, которая, подобно Metal Gear Solid, создается в Стране восходящего солнца для американской и европейской аудитории. В самой же Японии проект к релизу до сих пор вообще не представлен. Но в Capcom не видят в том особой трагедии: в Старом и Новом Свете уважают Древний Рим, а «Гладиатор» Ридли Скотта взвинтил интерес к нему еще больше. Японцы пользуются плачевным состоянием дел с играми по кинолицензиям, и раз уж американцы не решились «окучить» ленту, за дело взялись в Capcom. Разумеется, ни словом не упоминая фильм, но копируя его стиль без зазрения совести.

### ➔ И ТЫ, БРУТ?

Игрок оказывается в 48 году до нашей эры в Риме, во времена коррупции, сумятицы и беспорядков. От руки заговорщиков гибнет великий император Гай Юлий Цезарь. Эта новость быстро разносится в народе, и простой солдат Агриппа возвращается домой в думках о гибели нации. Он не мог и предположить, что несчастья только начинаются: сенат обвиняет отца Агриппы в причастности к заговору. Люди тем временем бают, что победитель турнира гладиаторов будет удостоен чести убить заговорщиков своими руками. Злой и отчаявшийся Агриппа готов броситься в кровавую баню, только чтобы увидеть

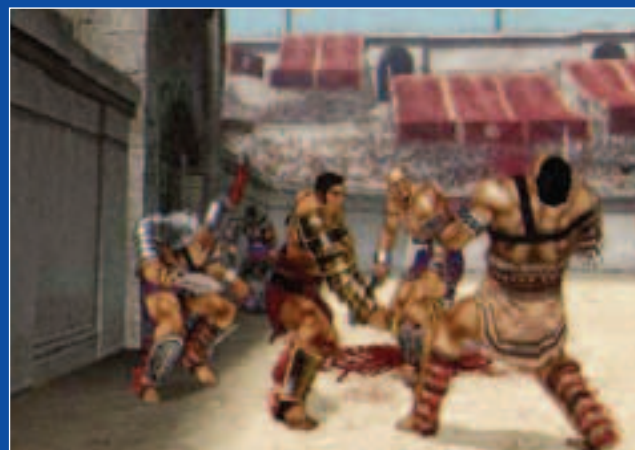
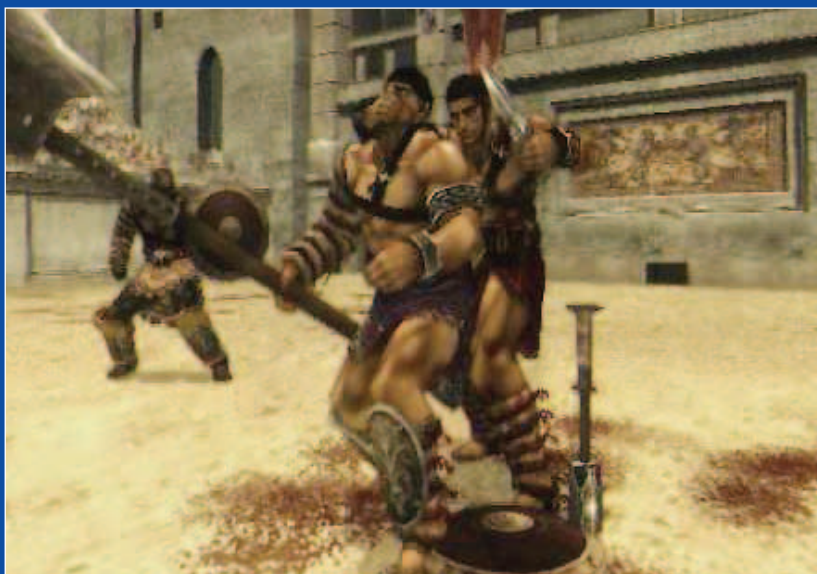
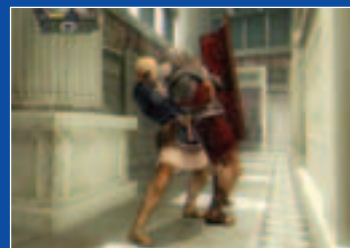
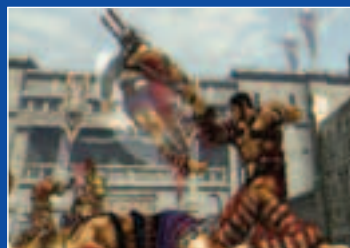
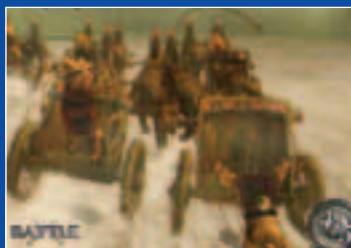
отца и освободить его на глазах у многотысячной публики, – конец заставки, начало игры. Напоминает заключение Максимуса, не правда ли? Первая сюжетная линия стартует, когда воин выходит на арену и поднимает руки, приветствуя публику. Судьбой ему уготована только битва с другими гладиаторами, дикими животными и звероловцами, существование которых – единственное отступление от исторических реалий. Агриппа не берет в голову идеи справедливого боя, ведь на арене драка идет не на жизнь, а на смерть, значит – все средства хороши. Любое оружие, с которым кто-либо вышел на ринг, может перейти в руки воина, достаточно про-

### КОЛЕСА ДЕЛАЮТ ЖИЗНЬ ЯРЧЕ

#### ГОНКИ НА КОЛЕСНИЦАХ В ТЕНИ РИМА

В игре значится и еще один режим боя, мимолетно знакомый по киношному «Гладиатору». Спасая отца, Агриппа будет участвовать в гонках на колесницах, и гонках не простых, а на выживание. Соперники там ведут себя, как мотоциклисты из Road Rash, – дубасят друг друга цепями и кольями, ругаются неприличными словами и в буквальном смысле ставят врагам палки в колеса. Будет ли возможно выйти на лошадях против пещих воинов, разработчики пока не объявили.





**ПЕРВАЯ СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ СТАРУЕТ, КОГДА ГЛАДИАТОР ВЫХОДИТ НА АРЕНУ И ПОДНИМАЕТ РУКИ, ПРИВЕТСТВУЯ ПУБЛИКУ.**

▶ Это он, это он – голливудский «Гладиатор». Аллюзии слишком прозрачны, чтобы их не заметить. В то же время, насилия в игре будет куда больше, чем на экране.

вести захват или навечно успокоить обладателя ценной вещицы. То же относится к броне и одежде: с павших нужно стягивать сапоги, снимать шляпы и подбирать щиты.

Известно, гладиаторские бои – зрелище не самое приятное. Разработчики и не думают снижать градус жестокости, показывая поножовщину во всей красе. Кровь хлещет из отрубленных конечностей, фонтанирует из перерезанной шеи, покрывает песок алыми пятнами, на которые живописно валятся тела с повреждениями, несовместимыми с жизнью.

Отсечением рук и ног дело не ограничивается: при желании можно резать врага хоть в салат, отделяя голову от тела и разрубая туловище на две половины. Правильная анимация учитывает не только динамику разлетающегося мяса, но отслеживает тяжесть оружия, подбирая нужную скорость движений героя, за которым сверху, с краев ямы, наблюдают зевачи. Особая кнопка позволит помахать им рукой, и если Агриппа придется толпе по душе, глядишь, кто сердобольный и подбросит необходимое в бою оружие.

## ▶ LUPUS EST

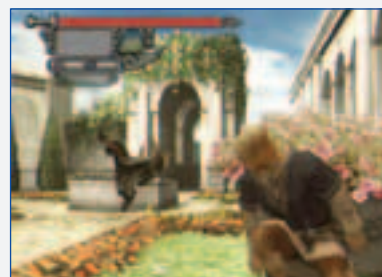
Парой уровней позже игра показывает нам обратную сторону римских реалий. Параллельно развивается сюжетная нить Октавия, который, по заключению медкомиссии, в гладиаторы не годится. Парень, подобно Лысому из Hitman, прячется, таится, врет и шурует по секретным комнатам, выискивая доказательства невиновности отца Агриппы. На таких этапах разработчики демонстрируют, что могут задать совершенно другой тип геймплея: stealth-action, вызывающий в памяти Metal Gear Solid или Tenchu. Квельый Октавий вынужден работать головой, обманывать солдат, рассчитывать маршруты их патрулирования, отвлекать внимание и прятаться не в картонной коробке, но в пустых древнеримских горшках. Команда Инафуне делает акцент, в первую очередь, на динамической кампании, предлагающей игроку те миссии, которые у него лучше выходят, и во-вторых, – на кинематографичности как игрового действия, так и пафосных видеовставок. К бабке не ходи: с таким послужным списком и неумеренными амбициями эти люди способны свернуть горы. И не зря они вскользь упоминают о существовании некоей гладиаторши Клавдии, которая, возможно, объединит в себе двух героев и вынесет мясорубку на улицы древнего города. Обязательно ведь вынесет, как пить дать. ■

## ЕСТЬ ЛИ В ТОГЕ КАРМАНЫ?

Октавий ведет себя, как натуральный древнеримский «Сорок седьмой» из Hitman. Мало того что интеллигент ловко орудует удавкой, так он, ко всему прочему, умеет переодеваться в одежды обездвиженных римлян. Разгуливать в таком виде, однако ж, приходится осторожно: посторонние могут обратит на героя внимание и пожелать завести беседу, и тогда только умение поддерживать разговор на совершенно любую неизвестную тему выручит незадачливого шпиона.



▶ Многие шпионские движения пришли точнехонько из Metal Gear Solid. «Только бы он не увидел меня в этом наряде...»



### GTR: ULTIMATE RACING SIMULATOR

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: SimBin ■ РАЗРАБОТЧИК: SimBin  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2004 года

<http://www.simbin.com>

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

**Э**пидемия аркадности охватила в последнее время жанр гонок. По-настоящему реалистичных симуляторов становится все меньше. Непривлекательно выглядящие поделки зачастую могут похвастать лишь невероятной сложностью, что отрицательно сказывается на продажах. А конкурент на рынке симуляторов грозный – великая Gran Turismo. Но, слава богу, есть еще энтузиасты с горящими глазами, которые не боятся авторитетов! Представляю вам команду молодых разработчиков SimBin. Раньше они работали из чистого фанатизма. А после оглушительного успеха лучшего мода

для F1 от EA – GTR 2002 – решительно взялись за коммерческое производство игр. Их новый проект – логическое продолжение той самой модификации. Но теперь разработчики «вооружены» официальным разрешением FIA на использование всех трасс, команд и автомобилей, участвующих в чемпионате мира. Эксплуатируют эту лицензию в SimBin по полной программе. Ведь она дает право совать свой нос туда, куда простому смертному при всем желании не прорваться. Разработчики сидят в боксах команд с микрофонами, записывая звуки моторов и переговоры по радио с пилотом, ездят по трассам целыми днями, делают тысячи фотографий и тратят гигабайты на цифровое видео. Ничего не напоминает? Да, правильно, с такой же старательностью создается лишь одна игра – Gran Turismo. Для GTR даже специальные педали выпускают, жесткость которых настраивается автоматически по параметру в настройках игры... ■

### FIRE CAPTAIN: BAY AREA INFERNO

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

<http://www.montecristogames.com>

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

**Н**астоящее искусство – это не 8-9 баллов за глянцево блестящий раскрученный хит, сожравший десятки тысяч долларов при разработке. Высший пилотаж – выбить 6-7 очков из 10 за бюджетный проект, состряпанный «на коленке» с минимумом вложений. Emergency Fire Response (он же Fire Department, Fire Chief и «Пекло») получал в свое время примерно такие оценки.

Именно поэтому будущее его прямого наследника – Fire Captain: Bay Area Inferno – кажется довольно безоблачным. Monte Cristo подошла к созданию сиквела с более серьезной позицией как в финансовом, так и в концепту-

альном плане. Хотя общая идея сохранилась: возглавляя взвод бравых пожарных, мы боремся с разбушевавшимся пламенем. Игрок экипирует группу и руководит действиями на месте. Вот только большинство миссий в пяти кампаниях теперь имеют под собой реальную основу, а огонь подчиняется законам физики. В Fire Captain: Bay Area Inferno вы столкнетесь со взрывом на пиротехнической фабрике (Нидерланды, 1993 год); лесным пожаром, распространяющимся вниз по холмам (Оукленд, 1996 год), и даже масштабным землетрясением, угрожающим городу. Во всех случаях поведение огня полностью правдоподобно и зависит от множества факторов: уровня задымленности, доступа кислорода и тому подобного. Реализована даже знаменитая обратная тяга! Так что дотрагивайтесь до дверей, прежде чем открывать их. Быть может, за ними пылающий ад... ■



Проработка интерьера кабины просто выше всех похвал.



Вот так происходит запись звуков с болидов.



В наличии великолепные модели авто и со старанием воссозданные трассы. Прибавьте сюда идеальную физику. Не мечта ли?



Иногда они немного задерживаются.

Внутри зданий могут находиться люди. Не забывайте о них!



Под нашим началом окажется 9 видов пожарных и 13 единиц специальной техники, в том числе автомобили, вертолеты и самолеты.



## FORD RACING 3

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PC ■ ЖАНР: racing  
■ ИЗДАТЕЛЬ: Empire Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Razorworks Studios  
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2004

<http://www.fordracing3.com>

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

**Ч**то самое важное в виртуальных гонках? Реалистичность? Красота? Множество лицензированных машин? А может огромная скорость и доступное управление? Сказать сложно, мнения у всех разные. Главное, что потребности у избалованных Gran Turismo, NFS Underground, а также всевозможными Juiced и Richard Burns Rally пользователей, стали весьма высокими.

А что делать разработчикам, которые ограничены как финансово, так и по времени, а сверху на них давит злобный издатель? Ваять всего понемножку? Чаще всего – да. Иногда даже получаются весьма качествен-

ные игры, хиты одной недели, о которых затем вспоминают только журналисты, описывая очередной недошедевр. Таким был Ford Racing 2, такой, похоже, станет и третья часть. Ведь разработчики просто отполировали и довели до ума свое предыдущее творение. Графический движок – тот же. Стали покраше трассы, добавилось полигонов, но в принципе все осталось, как и раньше, – «игрушечно», но весьма привлекательно. Физика – такая же аркадная.

Всего в Ford Racing 3 мы увидим сорок семь автомобилей марки Ford и двадцать шесть трасс. Обещают, что количество игровых режимов вырастет до шестнадцати. В качестве бонусов-завлекалок в игру включены новый Mustang 2005, а также множество видеороликов с последними машинами от Ford.

Как ни крути, а игра с полусотней новеньких «Фордов» не может пройти незамеченной. Ждем релиза! ■



Вот за такие машины я и люблю Ford.



Это NASCAR/овский Ford Taurus. Куда же без него?



В игре есть все «Форды», созданные до 2005 года. Полюбуйтесь на римейк знаменитого Ford GT 40 в варианте 2005 года.

# Anarchy Online ALIEN INVASION

FUN  
COM

МедиаХауз

## НЕ ДАЙ ОБРУШИТЬ СВОЙ МИР!



### Anarchy Online: Alien Invasion

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

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

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

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

Фирменные магазины «МедиаХауз»:

Торговый центр "Горбушкин Двор"  
Москва, Багратионовский проезд, д.7,  
2 этаж, павильон F2-040  
(м. "Багратионовская")

Торговый центр "Черемушки"  
Москва, ул. Профсоюзная, д.56,  
павильон 1В-16  
(м. "Новые Черемушки")

Торговый центр  
"Электроника на Пресне"  
Москва, Звенигородское шоссе, д.4,  
павильон В-65  
(м. "Улица 1905 года")

«Компьютерная ярмарка»  
на Тульской  
Варшавское шоссе, д.9, стр.1Б  
Павильон 410-68  
(м. "Тульская")

## ТАК 2: THE STAFF OF DREAMS

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance, Game Cube, PlayStation 2, Xbox  
 ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Avalanche ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

<http://www.thq.com>

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

**В**ыпущенный в прошлом году платформер **Tak and The Power of Jiji** был не слишком милостиво встречен критикой, но зато умудрился понравиться немалому числу обычных игроков и заслужить создание сиквела – **Tak2: The Staff of Dreams**, выход которой состоится уже в конце этого года.

События игры вновь разворачиваются в древнем мире, спокойствию которого угрожает крайне опасный злодей по имени Талок (Talos). Остановить его может только Так – юный шаман одного из местных племен, успевший отличиться на ниве спасения человечества от тотального геноцида. В **Power of Jiji** молодой Так прошел суровую школу жизни. Теперь он возмужал, по-

умнел – и готов круглосуточно совершать подвиги, без обеда и выходных. В **The Staff of Dreams** будет представлено целых 25 различных уровней, достаточно больших, чтобы их не удалось одолеть за 10-15 минут, и густо населенных злыми врагами. Против последних Таку придется использовать магию Jiji, которая позволяет главному герою не только атаковать, но и принимать звериное обличье (Spirit Animal) – оно нередко дает возможность открывать ранее недоступные участки этапов и находить секреты. Технически **The Staff of Dreams** смотрится намного лучше оригинала – разработчики не пожались на полигоны, текстуры и спецэффекты; анимация персонажей тоже выполнена на достойном уровне. Одним словом, поклонники платформеров имеют все основания приглядеться к **Tak2: The Staff of Dreams** более внимательно – а то ведь можно прозевать потенциальный хит. ■

## ROCKY: LEGENDS

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: sports  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Venom Games  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ДАТА ВЫХОДА: 29 октября 2004 года

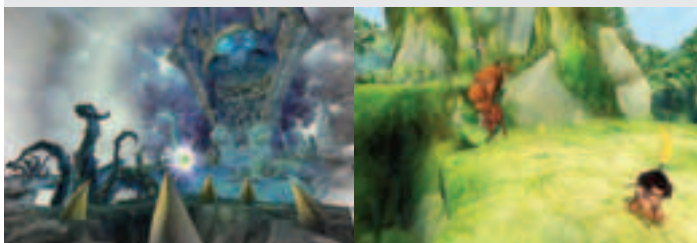
<http://www.ubisoft.com>

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

**Х**отя последний фильм о звезде бокса **Роки Бальбоа** был снят довольно давно, а новый даже не запускали в производство, это имя по-прежнему числится среди самых известных в мире спорта и вполне заслуживает увековечивания в соответствующей игре.

Пару лет назад издательство Ubisoft уже выпустило симулятор бокса под торговой маркой **Rocky**. Хотя игровой процесс одного проекта был неплох, его техническое исполнение заметно отставало от лидеров жанра, и потому игра осталась в целом практически незамеченной. В новой **Rocky: Legends**, выход которой планируется уже в октябре, этот недочет решили исправить, а заодно уж подвергнуть

переработке все, что на взгляд авторов в ней нуждалось. Графика в **Rocky: Legends** смотрится более чем современно – на фигуры спортсменов не пожалели полигонов, все люди отлично анимированы. Кроме того, очень неплохо проработаны трибуны, которые выглядят теперь гораздо реалистичнее. Специально для поклонников классических фильмов «Роки» с участием Сильвестра Сталлоне в игру включили практически все наиболее известные турниры, где участвовал Роки, плюс различные тренировочные базы, на которых можно совершенствовать собственное мастерство, и несколько режимов, в том числе **Career Mode**. Количество боксеров перевалило за 40, так что выбрать бойца по своему вкусу не составляет большого труда. В целом, **Rocky: Legends** производит впечатление достаточно сильного и многообещающего симулятора бокса, который вполне способен побороться за лидерство в жанре. ■

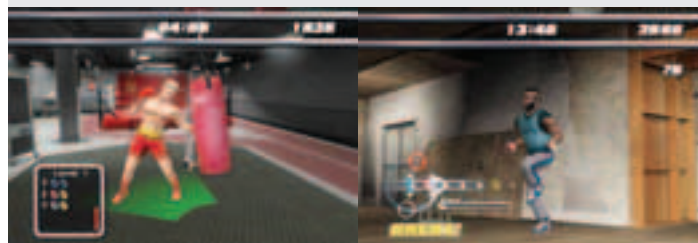


Дизайн некоторых уровней действительно оригинален.

Яркий, забавный мирок – что еще нужно платформеру?



Главный персонаж – личность во всех смыслах героическая. Одна голова чего только стоит – такой ни один Терминатор не похвастается.



Прежде чем выйти на ринг, как следует отлупите «грушу»...

...и попрыгайте через скакалку. Иногда помогает.



Поединки в **Rocky: Legends** жестоки, бескомпромиссны и зрелищны. Виртуальные боксеры калечат друг друга без жалости.



**Есть такая профессия — Родину защищать**

# ALPHA

## ANTITERROR

## SUIKODEN IV

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: KCET  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 11 января 2005 года (США)

<http://www.konami.com>

**АРТЕМ ШОРОХОВ**  
[cg@game24.ru](mailto:cg@game24.ru)

**В**скоре после E3 на территории Осаки и Токио состоялись публичные показы игравельной версии *Gensosuiikoden IV* – одной из самых ожидаемых JRPG этого года. Месяц спустя японские геймеры уже выстраивались в очередь у прилавков магазинов, а еще через день гром всетаки грянул. Издатель перенес отмеченную в календарях американских геймеров дату рождения англоязычного *Suikoden IV* на январь будущего года.

Пока Страна восходящего солнца смакует подробности, мы напоминаем вам, что именно обещает новая серия легендарных приключений. Не секрет, что *Suikoden III* несколько разочаровал пок-

лонников. Однако эпический «книжный» сюжет свое дело сделал – игра продана, а воспоминания остались приятные. К тому же награда за любые ошибки – это опыт, приобретение порой даже более ценное, нежели банальные деньги. К работе над четвертой игрой серии вернулся Junko Kouto, на этот раз не только как ответственный за внешний вид героев художник, но и как один из продюсеров. А вместе с ним вернулись и возможность полноценно отстроить свой замок, и «схема единоначалия» (в противовес триединству главных героев в *Suikoden III*). Заодно игре не терпится похвастать масштабными морскими баталиями, дополняющими уже ставшие для сериала неким стандартом качества сражения «армия на армию». Ну и, конечно же, балом правит сюжет, бросающий нас в самую гущу событий разгорающейся на юге войны. Готовьтесь принять на свои плечи нелегкий груз Руны Наказания – этой зимой вас ждут великие дела. ■



Против рядовых монстров отныне деремся вчетвером.



Визитка игры – скрип мачт и следы соли на палубе.



В сравнении с *Suikoden III*, графическое оформление существенно подтянулось, что не может не порадовать поклонников серии.

## SCALER: THE SHAPESHIFTING CHAMELEON

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, Game Cube  
 ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Global Star ■ РАЗРАБОТЧИК: A2M  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 19 октября 2004 года (США)

<http://www.globalstarsoftware.com>

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

**Ж**ил-был на свете один очень любопытный мальчик, который страшно любил интересоваться всем, что происходит вокруг. И однажды, сунув нос в дела своего соседа, он обнаружил, что тот занимается не совсем законными вещами – пытается захватить весь мир. Узнав об этом, мальчик окончательно распоясался и решил разрушить злодейский план.

А злодейский план злого соседа заключался в том, чтобы собрать всех ящеров в мире и превратить их в кровожадных монстров, которые пойдут и завоюют планету. На счастье мальчик (кстати, зовут этого малолетнего нахала Бобби) оказался не только очень любопытным и

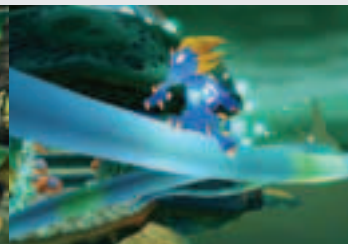
храбрым, но еще и мутантом (ау, Люди Икс, где вы?!?), способным принимать самый разнообразный облик. Решив, что этого достаточно для спасения человечества, Бобби отправляется в крестовый поход против соседа.

Как уже, наверное, многие поняли, *Scaler* – довольно заурядный платформер, незатейливый и красочный. А ведь ему предстоит конкурировать с такими мастодонтами, как *Jak & Daxter 3* или *Ratchet & Clank: Up Your Arsenal*. Тем не менее, кое-что интересное найдется и в этом проекте. Так, например, Бобби умеет менять не только форму, но и цвет, что помогает ему сливаться с окружающей территорией. Прохождение уровней время от времени будет прерываться мини-играми – это наверняка поможет несколько разнообразить процесс.

Выход *Scaler* назначен на октябрь этого года, так что соперников у него будет предостаточно. Нам же остается только подождать несколько месяцев, чтобы опробовать эту игру в деле. ■



Побоище двух ящеров выглядит вполне внушительно.



Какой платформер обходится без американских горок?



Так, по версии разработчиков, должен выглядеть обкурившийся тинейджер, возмивший себя спасителем мира. Страшное зрелище.

# 1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАВИКОН

Получите удовольствие от игры  
и игровой работы  
в сети 1С MultiMedia  
обладателями 1С Фирма - 1С  
1СММ, Москва, ул. 19/1,  
м. Савиловское Ш.  
Тел.: (800) 727 02 02,  
МФ: (800) 80 8 00 00  
1СММ.ру, 1СММ.ком, 1СММ.тс.ру

- Десяти моделей техники: танки, бронетранспортеры, артиллерия, мотоциклы и многое другое
- Динамическое освещение и темнота делают графику игры живой и насыщенной
- Вы сможете заставить и использовать в свою пользу технику, а так же артиллерию
- Взятый плен означает, что танк пуст: вы можете стрелкотерять его, и использовать в своей игре
- Бойцы заняты обороной и атакой - это резко повышает их шансы на успех в боях



- Кинематографическое качество звуков, выстрелов, рыка, огня и прочих спецэффектов
- Удобный интерфейс - мощный инструмент для управления игрой
- В игре может быть разрушено всё: техника, дома, укрепления, другие объекты
- Любой объект, расположенный на земле, может послужить укрытием для бойцов
- В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому

Теперь с поддержкой разнообразных многопользовательских режимов - до 16 игроков одновременно!

## В тылу





# СЛИЯ

## МОЛОДЕЖНАЯ ТУСОВКА



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

Пока в Афинах кипели страсти вокруг Олимпийских Игр и болельщики перед телевизором голосовали пивом и чипсами за здоровый образ жизни, московской молодежи уходящее лето преподнесло большой спортивно-развлекательный сюрприз. На этом мероприятии любой желающий мог стать не просто пассивным зрителем, а участником множества самых экзотических физкультурзабав.

Речь идет, конечно же, о прошедшем 27-29 августа в спорткомплексе «Олимпийский» молодежном фестивале «Слияние», генеральным спонсором которого выступила компания

Panasonic. Мне (да и, наверное, большинству посетителей) раньше подобного видеть не доводилось. Начнем с того, что местом проведения фестиваля стала крытая арена – а значит погода, пожелай она испортиться, была фестивалю не страшна.

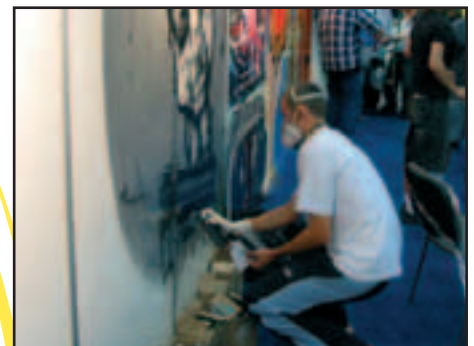
И чему только не нашлось места на ровных плитах манежа! Некоторые виды спорта без специальной литературы и знающих людей не удавалось опознать ни с первого, ни со второго раза. Как, например, я могла догадаться, что каякинг – не только сплав по бурным горным рекам, но и показательные выступления на гладкой воде – нечто, напоминающее одновременно художественную гимнастику с лодкой и балет?

А шоу растабайкеров, с помощью сварочного аппарата и баллончиков с краской превращаю-

щих обломки старых велосипедов в пестро раскрашенных педальных коней? По иному плоды их трудов и назвать не получается – чего стоит один «тяни-толкай», на котором можно ехать и вдвоем, но сидя исключительно лицом друг к другу. Вообще, одних велосипедных соревнований было несколько видов, и от обилия всевозможных конструкций двухколесного друга, которые участвовали в этих соревнованиях, до сих пор захватывает дух. А еще говорят «не изобретай велосипеда»!

Тех, кто пришел на фестиваль без спортивного снаряжения, ждал «парк приключений» с установленными под самой крышей стадиона гигантскими тарзанками, стенками для скалолазания, механическим ковбойским быком и множеством других приспособлений для испытания собственной ловкости и силы.

# ИИМЕ



Прошли соревнования по хоккею на роликовых коньках, пляжному волейболу, маунтинборду... А знаете, почему в самом центре арены очень быстро собралась гора оставленных байков и скейтов? Все просто: они дожидались хозяев, которые завернули под заманчивую вывеску (game)land, да так там и остались. Все потому, что на стенде нашего издательства разворачивалось самое, пожалуй, разнообразное шоу фестиваля.

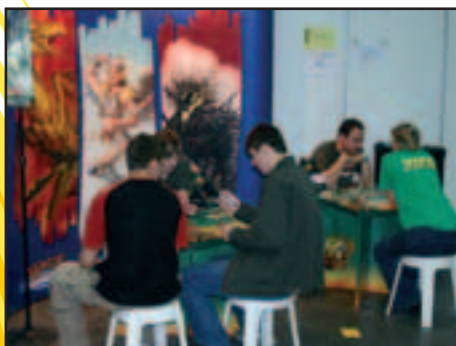
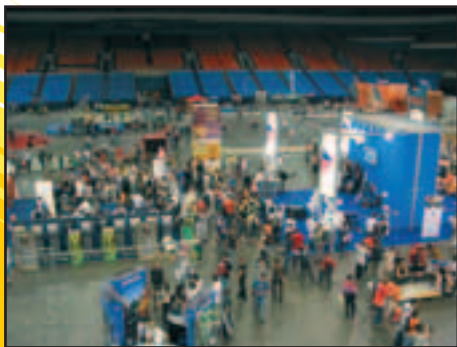
Конечно же, не обошлось без недавно признанных официальным видом спорта компьютерных игр, а также примкнувших к ним игр консольных. Для всех желающих были организованы, во-первых, турнир по Need For Speed Underground на ноутбуках iRU (совместно с Thrustmaster), во-вторых, презентация игр для PlayStation 2 (в этом нам помогла компания

Vellod Imprex), в числе которых были Splinter Cell Pandora Tomorrow, Mortal Kombat Deadly Alliance и, наконец, бои с главным спецом по киберспорту – Романом «Polosatiy» Тарасенко. Смелчакам было предложено сразиться с ним в Quake 3 Revolution на PS2 и в случае победы в десятиминутной дуэли получить приз в \$100. Однако за те два дня, что проходили бои, таких ловкачей не нашлось. Полосатый в очередной раз подтвердил свою квалификацию.

Одна из стен павильона была отдана на растерзание любителям граффити, и не зря – получилось неплохо, а главное – необычно. И вообще столь «экстремально» выражали свои эмоции только у нас.

Посетителей стенда развлекали выступления диджеев и танцевальных коллективов (за что

отдельное «спасибо» компании «Ваш надежный партнер»), и, кроме приятных впечатлений, многие из зрителей получили призы за участие в конкурсах – компьютерную акустику от компании Defender, диски с играми от фирмы «1С», супер flash MP3-плееры от компании МРЮ. А главному счастливчику, победителю турнира по Need For Speed Underground, достался скутер – гран-при от наших «вкусных» спонсоров, сухариков «Хрустец». Обладателем транспортного средства стал Александр Новопашин aka USSRxTurbo. Вам интересно, как это у него получилось? Оказывается, для победы нужно всего ничего – не переусердствовать на тренировках. Именно так действует Александр при подготовке к турнирам. Не злоупотреблять компьютером он советует и всем начинающим, и к этой рекомендации нельзя не прислушаться, пос-



кольку ее дает неоднократный победитель виртуальных гонок и чемпион России в этом виде спорта. В октябре его ожидает турнир в Сан-Франциско, но он спокоен и собран, и вовсе даже не испытывает трепета перед этим событием, ведь его девиз: «Нервы решают все!» А значит, их надо беречь.

Существует и другая позиция. Кого-то очень сложно оторвать от любимого увлечения. Таким сосредоточенным геймером оказался, например, суровый молодой человек по имени Герман, восьми лет от роду. Он оккупировал одну из приставок с запущенной на ней игрой The Suffering и ни в какую не хотел общаться не то что с коллегами-игроками чуть помоложе и постарше, окружившими его плотным кольцом, но даже с журналистами. Из его скупых ответов стало известно только, что с вирту-

альным миром он хорошо знаком, а на фестиваль его привели тетя с дядей. Надеемся, с возрастом он откроет для себя простые истины, которых придерживается USSRxTurbo, и мы лет через 10 будем гордиться, что именно на нашем стенде начинал свою игровую карьеру очередной мировой чемпион.

Некоторым посетителям принять участие в гонках мешало то обстоятельство, что они, обладая маломощным компьютером, не смогли должным образом подготовиться, — им прямая дорога была на стенд компании Intel. Там в течение трех дней фестиваля также проходил розыгрыш разнообразных призов, в том числе процессоров одноименной марки. Кроме того, все желающие могли выйти в Интернет с ноутбуков, установленных на этом стенде, поучаствовать в создании ви-

деоклипа или танцевального ремикса и почувствовать себя музыкантом, ди-джейем, видеорежиссером — все это для демонстрации широких возможностей высокотехнологичной продукции от Intel.

А еще в рамках фестиваля состоялись парашютные соревнования — правда, увидеть их посетители не смогли, поскольку они были выездными. Компания Epson бесплатно фотографировала всех желающих. Прошел показательный турнир по Magic: The Gathering, каждый обладатель сотового мог заполучить игру для своего мобильного, приняв участие в конкурсе от RME... и прочее, и прочее...

Эх, прошло все-таки лето. Фестиваль стал его достойным завершением. По опыту мы знаем, что лето всегда возвращается. Что ж. Мы его ждем. Ждем уже сейчас — и лето, и фестиваль! ■





# ОЦЕНКИ

## УМОМ ИГРУШКИ НЕ ПОНЯТЬ, АРШИНОМ ОБЩИМ НЕ ИЗМЕРИТЬ...

Вы привыкли к тому, что в любимых журналах публикуются оценки компьютерных и видеоигр, выставленные авторитетными специалистами. Привыкли к новостям в духе «по итогам такой-то выставки лучшими проектами были признаны...». Часто не понимаете, почему именно те или иные оказались недо- или переоцененными, но все же в целом доверяете мнению профессионалов. И, наверное, зря.

В чем дело? Все очень просто – до сих пор нет никаких четких критериев, по которым можно было бы оценивать игры. Нет не то чтобы единой системы параметров («Графика/Звук/...»), по каждому из которых можно ставить отдельный балл, но и вообще представления о том, как именно это следует делать. Огромную роль, естественно, играют и личные пристрастия оценивающего, и то, насколько он добросовестно пытается быть «объективным».

### КРУГОВАЯ ПОРУКА

*Однажды подошел чукча к шаману и спрашивает: «А какая погода зимой будет, однако?». Шаман думает: «Скажу, что будет тепло, он дров заготовит мало да замерзнет...». И отвечает: «Холодно будет, однако!». А потом его совесть замучила, и пошел он у геолога спрашивать, какая на самом деле зима будет. Тот отвечает: «Холодная, конечно! Ты же видишь: чукча дрова заготавливает!».*

*Популярный анекдот*

Чтобы не ошибиться, игровые обозреватели всегда интересуются тем, какие оценки ставят их коллеги, а уж затем выносят «свой» вердикт. Сейчас процесс практически автоматизирован – достаточно зайти на <http://www.gamerankings.com>, посмотреть среднюю оценку (как правило, выборка репрезентативна – полсотни авторитетных сетевых и печатных журналов), а затем поставить примерно такую же, добавив

на свое усмотрение полбалла в ту или иную сторону. Интересно следить за тем, как поступают журналисты, пишущие рецензии первыми, – им ведь не на что ориентироваться. Вот и получается, что в самых первых оценках на GameRankings может наблюдаться резкое расхождение (четыре балла – первая рецензия, восемь баллов – вторая), а затем уже все начинают дружно выставить средний балл, ничуть не выделяясь на фоне остальных. Наверное, читателям это идет лишь на пользу – оценка получается наиболее адекватная. Но и сами рецензии оказываются безликими, стандартными. Немногие решаются на то, чтобы высказать свое личное мнение о проекте, без купюр. Немногие издания пропускают такое личное мнение.

То же самое можно сказать и об игровых наградах. Конечно, кто-то вынужден раздавать их первым и выбирать проекты самостоятельно. Но чаще всего желающие сочинить свой список

### МНЕНИЕ. ВЛАДИМИР ТОЛМАЧЕВ, VELLOD IMPEX, PR-МЕНЕДЖЕР

Издателям оценки игр позволяют оценить результат работы всех своих отделов: от разработчиков до отдела маркетинга и PR. Второе даже иногда превалирует, так как результаты продаж игры, как вы сами знаете, от оценок в прессе зависят не напрямую. Журналисты в принципе по-другому оценивают игры, не исходя из того, что станет хитом продаж, а что нет. Покупателям же оценки дают возможность взвесить правильность своего решения о покупке той или иной игры, так как большинство покупают игры все-таки руководствуясь своими предпочтениями и желаниями, а не благодаря хорошему обзору в журнале. Тем не менее, плохая оценка может отпугнуть сомневающийся, поэтому за высокие оценки в прессе так сильно бьются представители PR-отделов всех издательств. Позволять авторам описывать игры, полагаясь исключительно на свое особое мнение, допустимо лишь в том случае, если автор имеет больший авторитет, чем издание, в котором он работает. Людей, которые обладают подобными качествами, в мире так уж много (тем более, в игровой прессе). В остальном же, в журнале должно быть опубликовано мнение издания. Вы сами понимаете, что часто поклонники Metal Gear Solid и Soul Calibur не в состоянии оценить адекватно игры неамериканского происхождения, вроде Splinter Cell и Mortal Kombat, и наоборот. Это то же самое, что попросить фаната рок-музыки оценить последнюю постановку Большого театра. В результате в статье окажутся только слова «скучно, неинтересно, чуть не уснул». Поэтому очень важно, чтобы в журнале работала команда авторов, специализирующихся в разных областях и понимающих, что в конце концов людей интересует журнал, а не их личное мнение. Так что мы пока не чувствуем, что пресса оценивает игры адекватно. Скорее мы наблюдаем некую оторванность от существующих предпочтений игроков, отставание журналистов от тех процессов, которые происходят на рынке. Часто можно увидеть как игра, в которую захотят играть несколько десятков игроков (из них половина – редакция журнала), освещается в прессе лучше чем игра, имеющая потенциал стать бестселлером (то есть хитом продаж). Еще одна тенденция, которая поражает, – это когда та или иная игра получает статус «неформат», опять же вне зависимости от ее популярности (спортивные игры – отличный тому пример). Обосновывается это тем, что игра рассчитана на другую аудиторию, нежели журнал. Так для кого же тогда работает журнал?

# ИГР

СПЕЦ

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



«лучших проектов E3» забредают на <http://www.gamespot.com>, смотрят там победителей и номинантов, а затем выбирают из последних (пять штук в каждой категории) наиболее достойных (по своему разумению). Это здорово экономит время, да и (что удивительно!) читатели, опять же, оказываются застрахованными от ошибочно розданных наград.

#### ГДЕ СИСТЕМА ИЗМЕРЕНИЙ?

*В военное время синус угла может достигать двух или даже трех.*

*Популярный анекдот*

Большинство изданий пытаются отдельно оценивать такие характеристики, как «графика» и «звук», а журналисты-профи часто щеголяют терминами вроде «полигоны» или «динамические тени» (уродства, вроде «сочные текстуры», рассматривать не будем). Но как можно сказать, что вот, например, в Onimusha 3 графике надо поставить восемь баллов, а какой-нибудь Full Spectrum Warrior заслуживает девяти? Что, можно выделить конкретные ошибки, которые позволяют первой игре «скинуть» два балла (с десяти максимальных), а второй – один? А если сравнивать их с первой Onimusha и, скажем, Summoner? Разница в качестве графики очевидна, но в те времена их оценки колебались в районе семи – девяти баллов. Что если вспомнить о проектах для PS one или, что еще более актуально, для GBA? Да, конечно, можно сказать, что графика оценивается относительно текущего уровня для проектов для данной консоли. Но тогда, простите, нужно всегда указывать «эталонные» игры с их оценками, кото-

## МНЕНИЕ. СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ, NIVAL INTERACTIVE, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР

В идеале оценкой игр каждого жанра должен заниматься отдельный автор, который знает об играх этого класса все. Еще лучше, когда вместе с ним свое мнение высказывают ведущие других рубрик и жанров или другие эксперты. Их точка зрения дополняет обзор и дает возможность увидеть разные пласты восприятия данного проекта, что уже само по себе интересно как игрокам, так и разработчикам. Оценки и комментарии пользователей на игровых сайтах также весьма любопытный показатель, который может дать еще более справедливую и цельную картину игры.

## МНЕНИЕ. АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ, «АКЕЛЛА», PR-МЕНЕДЖЕР

Не секрет, что журналы выступают в качестве красочного каталога, в котором компетентные (в некоторых случаях – некомпетентные) люди рассказывают, на какого потребителя рассчитана та или иная игра и кому ее вообще следует покупать. Оценки – важный инструмент, в наглядной форме доносящий позицию журнала по поводу того или иного продукта. Без оценок читателю-покупателю будет сложнее ориентироваться. Другое дело, что оценки не всегда дают полное представление о проектах и порой слишком оттеняют непосредственно содержание статьи. Для издателей оценки – повод гордиться своим проектом (или не гордиться – но это другой вопрос). Хорошая оценка работает на имидж и в некотором роде на продажи – хотя и не так сильно, как порой думает продвинутая часть игровой общественности. Что касается личного мнения автора, то все зависит от конкретного человека. Мнение некоторых авторов заслуживает того, чтобы редакция, грубо говоря, иногда шла «на поводу» у своего сотрудника, принимала его позицию, превращала ее в пресловутое «мнение редакции». В целом российская пресса оценивает проекты вполне адекватно. Хотя в частностях иногда случаются заметные «пролеты». Это связано или с каким-нибудь «нетрадиционным мнением» редакции того или иного журнала (что случается редко), или с банальной промашкой связки автор-редактор – было мало времени, разобраться не успели, головной мозг отказал, знаний и опыта не хватает – и все в таком духе. Тут нужно оговориться, что если вдруг начать подходить к рецензированию игр с прямо-таки искусствоведческой позиции (а не с позиции критиков, работающих, как ни крути, в развлекательном журнале), то тогда современное положение дел, конечно, будет казаться далеким от адекватности. Но на такие непримиримые позиции никто не встает. Что, в общем-то, не так уж и плохо.

рые при этом еще и будут постоянно меняться. Кто это делает? Никто. Как же выставляются оценки сейчас (да еще и – признаем – достаточно адекватные)? А вот «как-нибудь так, как-нибудь так». Методом научного тыка. Срабатывает который не всегда.

Куда проще дела обстоят с игровыми наградами. Хотя бы потому, что их надо раздавать для конкретного ограниченного набора проектов, а сочинять «численные» оценки не требуется. Каждый человек может субъективно выбрать самую красивую, самую оригинальную, самую интересную и так далее игру. Проблема лишь в том, что сколько людей – столько и мнений. Но если придумать правильный список номинаций, то количество ошибок можно легко свести к минимуму.

### О ВКУСАХ СПОРЯТ

*Плохих японских RPG нет.*

*Кавайная девочка Рэн-тян*

Основная проблема возникает тогда, когда сравнивать приходится игры разных жанров или же вышедшие на конкурирующих платформах. Что круче, Final Fantasy или Resident Evil? Хорошо, когда есть независимо выставленные оценки, причем специалистами по данному конкретному жанру, которым «вдолблены» в голову критерии, принятые данным изданием. Но даже они ничего не гарантируют. Например, у нас в журнале был замечательный пазл Bombastic, симулятор пинбола Pinpic и непонятно-что-такое под названием Pokemon Channel. Их оценки (от семи до восьми баллов) абсолютно правильны в

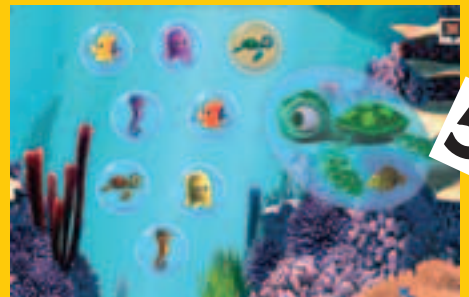
рамках своего жанра, но... разве можно всерьез заявить, что эти проекты дали геймерской общественности столько же, сколько и Project Zero 2, Onimusha 3 или же «Периметр»? Как расценивать великий и ужасный Tetris? Он лучше, чем Final Fantasy X? А что будет, если поклонники видеоигр начнут спорить с «писишниками» по поводу того, как соотносятся оценки предметов их поклонения? Ведь очередная RPG серии Pokemon непременно получит то же, если не большее количество баллов, что и какой-нибудь Sacred. Пока все «правильно», они молчат – и это есть заслуга редакции конкретного издания, но как только они начинают возмущаться, это означает, что кто-то поставил свои собственные игровые предпочтения выше требований объективности. И ничего необычного в этом нет.

С оценками все ясно, но что делать, если есть одна награда – «лучшая игра года», а претенденты на нее совершенно разномастные? Никакие ссылки на чужие «раскладки» не помогут, решение надо принимать самостоятельно, иначе лучше отправиться искать другую работу. Здесь помогает лишь коллегиальное решение. Очень удачный вариант – устроить голосование среди читателей. Но следует прекрасно понимать: какая бы игра ни была признана лучшей, всегда найдется несогласное меньшинство (или даже большинство, голосующее «против победителя», но распадающееся на множество групп, у каждой из которых есть свой кумир). Каждый читатель имеет свое собственное мнение на сей счет и вряд ли так уж легко расстанется с ним. С этим уже ничего не поделаешь, увы.

Коробки с Rez так и пылятся на складах: простые геймеры не оценили абстракционизм разработчиков.



Трудно в это поверить, но первый Fallout когда-то продавался плохо и едва окупился...



Даже самые примитивные поделки по мотивам фильмов часто расходятся миллионными тиражами.



Jet Set Radio и Jet Set Radio Future полюбились игровой прессе и, казалось, идеально подходили западной публике. Однако она их почему-то не приняла.



Игра ICO долгое время расценивалась журналистами как идеал приключенческих боевиков. А продажи были мизерными. Как сложится судьба сиквела?

## ПРИЗРАКИ ПРОШЛОГО

*Весь мир насилья мы разрушим до основанья, а потом...*

*«Интернационал»*

Сложные ситуации у оценивающих игры возникают буквально на каждом шагу. Представьте себе, что вышел add-on к MMORPG-хиту двухлетней давности. Тогда игре ставили девять баллов, сейчас она выглядит невзрачно на фоне современных проектов. Как оценивать add-on'ы – вопрос отдельный, но как сравнивать хиты прошлых лет с современными играми? Они ведь не стали хуже ничуть, правда? Неужели игры могут «стареть», а их оценки – соответственно, корректироваться? Напрашивается вывод: устаревать могут лишь некоторые аспекты игр по отдельности. Качество графического движка, но не дизайн. Инновации в геймплее, но не сюжет. Длительность прохождения (вспомните «двухчасовые» боевики для Mega Drive и NES), но не играбельность. Должна ли в таком случае корректироваться финальная оценка (что, по мнению большинства авторитетных изданий, не есть среднее арифметическое от оценок отдельных параметров)? Пожалуй, все же нет. Иначе каждый год пришлось бы «перетряхивать» все архивы старых статей.

В том, что касается наград, тоже есть элементы «обращения к прошлому». Такие проекты, как Half-Life 2 и «Периметр», не раз отхватывали эпитеты вроде «лучший проект выставки», но когда через месяцы, кварталы и годы геймерам демонстрировали все то же самое, но чуть-чуть улучшенное, было уже глупо во второй, третий и

так далее раз выносить все тот же вердикт. Даже если объективно проект оставался таким же качественным, даже если конкуренты не могли представить ничего принципиально лучшего, все же невольно возникало желание отдать пальму первенства новичку, который появился «из ниоткуда» и сразу же бросил вызов «пожилому» гранду.

## НАЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА

*Встретились как-то француз, американец и русский...*

*Начало ста двадцати восьми известных анекдотов*

В российских игровых журналах симуляторы американского футбола и бейсбола не то чтобы не имеют шансов добиться признания – они вообще не рассматриваются. В американской прессе титулы лучших спортивных игр неизменно достаются какому-нибудь Madden NFL или же сериалу NFL (ныне – ESPN NFL) от Sega. Напротив, в отечественной игровой прессе проектам, созданным на постсоветском пространстве, неизменно добавляют по полбалла или даже целому баллу. В обоих случаях глупо обвинять журналистов в «продажности», все дело в особенностях местной игровой индустрии, в предпочтениях геймеров, в менталитете, наконец. Точно так же английская пресса превозносит Driv3r, Getaway или же Ghosthunter, а японская – даже самые примитивные симуляторы любви и жизни по мотивам популярного аниме. С этим ничего не поделаешь – увы – но и здесь геймеры выигрывают: играм, которые они знают и любят, в «их

прессе» ставят ровно те оценки, которые они сами хотели бы видеть. Пусть даже в масштабах всей планеты они не вполне адекватны. Хуже дела обстоят с наградами. Обратите внимание на официальный список лучших проектов E3 2004 – наверняка несколько позиций вызовут законное недоумение. Почему так превозносят игры для Xbox, в особенности – Halo 2? Microsoft – единственная американская компания, бросившая вызов Sony и Nintendo. Посмотрите на список GameSpot – вы слышали об игре под названием God of War? Зато разработчики ее физически располагаются в США. А все эти рейтинги добросовестно перепечатывают российские сетевые и печатные журналы (авторитет, однако!), в результате чего геймеры лишь еще больше теряют к ним доверие.

## ДЕНЬГИ РЕШАЮТ?

*А скажи мне, в чем сила? В деньгах? Вот и брат говорит, что в деньгах. А на самом деле сила – она в ньютонах измеряется.*

*Популярный анекдот*

Очень интересный вопрос – соответствие оценок и наград реальным продажам. Можно привести миллион примеров. Пресса обласкала Jet Set Radio, Trespasser и ICO, отругала Enter the Matrix. Первые три игры – коммерческий провал, четвертая разошлась тиражом в четыре миллиона копий. Конечно, игровые журналисты – не рекламные агенты, не менеджеры компаний, распространяющих диски, а своего рода «искусствоведы», не их дело – потакать вкусам толпы. С другой стороны, одна из их задач – поре-

## МНЕНИЕ. МИХАИЛ НОВИКОВ, «МЕДИА-ХАУЗ», ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР

Игры давно перешли в категорию кино, а поскольку игр расплодилось немало, хотя общим своим числом они еще не дотянули до фильмов, то потребителям необходимы какие-то оценки, чтобы принять решение, покупать тот или иной диск или пройти мимо. Для фильмов, например, шедших в американском прокате, каждый год издаются несколько каталогов с краткой аннотацией и оценкой. Однако я доверяю только одному, и доверие что перед ним стоит вопрос, на что потратить деньги. Более опытный смотрит на то, как конкретный автор оценивает игру (телефон и проч.), потому что в материале и оценке автора он ищет совпадения с собственными сложившимися представлениями и ценностями. Издателям, конечно, важно, чтобы их продукт был оценен прессой, причем оценен как можно выше. Зачастую высота оценки прямо пропорциональна объему универсального эквивалента, вложенного издателем в рекламу в том или ином издании и в карман или желудок конкретного автора (журналистами я их не называю, потому что они даже не обучались основам профессии). Впрочем, в разных странах, изданиях и издательствах на сей счет существуют разные представления.

комендовать читателям, что бы им было интересно купить. А что можно порекомендовать поклонникам Enter the Matrix и The Sims? На этот вопрос не просто ответить. Так что в каком-то смысле игровые журналисты должны предугадывать желания толпы (пусть даже не вынося свое суждение на страницы родных изданий в явном виде), а затем учитывать это в статьях. И в оценках, разумеется.

Сюда же можно отнести феномен «игра по мотивам популярного фильма». Допустим, что новый Lord of the Rings по качеству равен некоему уникальному проекту. Но понятно, что продажи первого будут в разы больше (при условии, что рекламный бюджет окажется одинаковым), равно как и интерес читателей. Следует ли параметр «популярность оригинала» считать весьма важным для вынесения окончательного вердикта? Далеко не все с этим согласны, но есть и такие. Что интересно, и здесь будут проследиваться различия между регионами. Платформер с героями от Nickelodeon получит в американской прессе куда более высокие оценки, чем в российской. Для этого издателям не понадобится кого-либо подкупать. Самоцензура – феномен, относящийся не только к российской политической журналистике.

### ЗАЧЕМ?

*Оценки игр – это зло.*

*Редактор популярного российского журнала*

Можно сделать забавный вывод о том, что оценивать игры вообще нельзя. Можно их лишь сравнивать в рамках одного и того же жанра и на схожих по характеристикам платформах. Например, несложно сказать, что герои Dead or Alive 3 куда привлекательнее, чем в Tekken 4, Soul Calibur II динамичнее и продуманней, чем Mortal Kombat: Deadly Alliance, сюжет Grandia Xtreme значительно слабее, чем у Grandia 2. Можно анализировать игры, заявляя, что Drakengard – это Dynasty Warriors плюс Panzer Dragoon Orta, а Disgaea: Hour of Darkness есть Lunar: Silver Star Story плюс Vanguard Bandits, умноженный на Excel Saga. Каждая такая оценка максимально объективна (ничего лучшего пока не предложено), кроме того, каждый читатель получает возможность лично оценить, что ему важнее – привлекательность героев или же динамичность геймплея. Если обозреватель говорит, что сюжет Xenosaga эпичнее, чем в Final Fantasy X, а видеоролики могут идти по двадцать минут подряд, то геймер сам определяет, считать это достоинством или же недостатком. Лишь в том случае, когда он не может сам для себя решить, что ему интересно, придется смотреть на выставленную специалистом оценку.

Есть, конечно, и другое решение. Пожалуй, самую правильную систему предложил ведущий японский игровой журнал «Фамицу». Четыре редактора выносят каждому проекту оценки (без

### МНЕНИЕ. АЛЕКСЕЙ ПАСТУШЕНКО, «БУКА», PR-МЕНЕДЖЕР

«Радует, что игрожур наконец дорос до рефлексии. «Большая» журналистика уже более 50 лет активно обсуждает этот вопрос. Правда, пока без особого успеха – у каждого свое мнение, и договориться о формальных критериях объективности так и не удалось. Да и возможно ли это в принципе? Любое произведение искусства (отнесем игры к этой категории) определенным образом преломляется в восприятии человека: у тебя, может быть, болел живот, когда ты смотрел этот фильм, или ты поссорился с женой, когда играл в эту игру и т.д. Обычно киношная или книжная критика – это мнение, мнение определенного человека, которому ты можешь доверять или нет. Система оценок, которая, к слову, осталась за редким исключением только в игровой журналистике, – это претензия на объективность. С мнением можно поспорить, а оценка «как паспорт, дается на вечную носку». Описывать игру обозреватель вполне может, основываясь на своем личном мнении, а вот для оценки нужны четкие формальные критерии, которых, увы, нет и, уверен, никогда не будет. Ни в литературе, ни в живописи, ни в компьютерных играх.

Для нас, издателей, очень важно знать мнение журналистов. Мы в «Буке», например, всегда анализируем отклики прессы на наши игры, потому что взгляд со стороны неангажированного эксперта помогает понять, что мы сделали хорошо и где дали маху. И золотые перья gameland'a всегда бьют в точку. Иногда в болевую, но правда есть правда. А оценки... да Бог с ними, главное, чтобы читать интересно было. Именно поэтому мы и покупаем «Страну Игр». Правильно? А зайти на <http://www.gameranking.com> можно и самостоятельно».

разбивки по аспектам) независимо, исходя из своего личного мнения. Их сумма и принимается за финальный вердикт. Неудивительно, что «Фамицу» – единственное издание, чьи оценки до сих пор считаются авторитетными. Заслужить 40 баллов из 40 возможных – мечта любого разработчика, потому что «абы кому» такие оценки не раздаются. Напротив, почти все американские журналы – как сетевые (IGN, GameSpot), так и печатные (EGM, OPM US) – уже не раз необоснованно хвалили или же опускали игры. Причина? Да самая банальная – далеко не все обозреватели смотрят описываемую игру более чем полчаса. Эта же причина, увы, не позволяет и им, и нам банально скопировать систему оценок «Фамицу» (в «Стране Игр» когда-то использовалась аналогичная). Дело в том, что тогда пришлось бы иметь под рукой сразу как минимум восемь (надо понимать, что не все журналисты разбираются в играх всех жанров и для всех платформ) специалистов, с утра до вечера изучающих свежие проекты (не факт, правда, что у японцев действительно дела обстоят так...). У нас же автор и его непосредственный редактор могут оценить игру объективно, еще же два вердикта непременно окажутся «абы какими», что хоронит всю систему. А начин издание обращаться к опыту «буржуйских коллег», как мы сразу же возвращаемся к порочной практике копирования оценок с GameRankings. Или, быть может, не такой уж порочной – с учетом того, что она фактически и есть расширение подхода, применяемого «Фамицу»? Нет, все же порочной – ибо нет никакой гарантии, что участники того самого рейтинга действительно видели описываемые игры. Наконец, можно решить, что необходима некая специальная методика вынесения финального вердикта. Например, пусть сначала отдельно оцениваются различные аспекты игры (все подряд или же ключевые для данного жанра), а за-

тем по особой формуле с весовыми коэффициентами (постоянными или же произвольно меняющимися) вычисляется окончательная цифра. Однако всем этим мы нисколько не решаем проблему, а скорее формализуем действия, с которыми обозреватель обычно справляется интуитивно. В некоторых случаях это полезно, в целом же лишь создает более совершенную иллюзию объективности оценки.

### ДОВЕРЯЙ, НО ПРОВЕРЯЙ

*Закрой глаза, открой рот.*

*Прелюдия к детской шутке*

Наверное, вы скажете, что в таком случае оценкам и наградам доверять вообще нельзя. Нет, почему же? Можно. Просто всегда следует уточнять, кто именно вынес оценку и выдал награду. Девять баллов от IGN – совсем не то же, что и восемь баллов от GameSpy (интересно, что будет после объединения этих двух игровых порталов...). Фанаты GameCube оценят Pikmin 2 выше, чем мультиплатформенный GameSpot. Журналы Edge и GamesTM зачастую ставят оценки так, что генератор случайных чисел справился бы лучше. Особое мнение, понимаете ли... Личность автора в данном случае играет роль куда меньшую, ибо его мнение всегда корректируется согласно политике издания. А еще полезнее – не читать статьи «наискосок», начиная с вердикта, а изучать текст от начала и до конца, – тогда вы сможете легко составить собственное мнение об игре. Не стоит полагаться на то, что информацию вам разжуют и сократят до минимума в виде «списка игр, которые надо купить». Думайте головой, и тогда вы сможете сами решить, что достойно покупки, а что – нет. Что стало сенсацией на выставке, а что оказалось в тени конкурентов. И оценки с наградами в таком случае окажутся для вас не котом в мешке, а полезной дополнительной информацией. ■

# 1C МУЛЬТИМЕЛИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам покупки игр  
в розничной сети  
и в сети 1С Интернет  
обращайтесь в службу 1С-  
123456, Москва, ул. Б.  
ул. Сокольническая, 21  
Тел.: (080) 727 03 07,  
Мск.: (095) 881 44 07  
100% on-line games. Ru

# TRUE CRIME

## STREETS OF LA™



ACTIVISION

Luxoflux



BINK VIDEO

game spy

© 2003-2004 Activision Publishing, Inc. Игра издавна Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision Inc. True Crime и Streets of LA являются торговыми марками Activision, Inc. Все права защищены. Игра разработана Luxoflux и опубликована на PC LTI Gray Matter/Luxway. Все остальные торговые марки принадлежат их законным владельцам.  
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

# СЛОВО КОМАНДЫ



**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, ан 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**



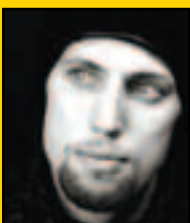
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти

и 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 Дыбовский



**Должность:**  
Руководитель студии

**Компания:**  
Ice-pick Lodge

**Сейчас играет в:**  
Thief: Deadly Shadows

**Хобби:**  
Коллекционирует рецепты редких напитков

Когда начинаются разговоры о конце истории и об исчезновении искусств, утешает инфантильная мысль: известно, что средний человек использует свой мозг от силы процентов на пять. Если он гениален, – использует на 8%, с ними ему обеспечена неимоверно богатая на чувства, краски и смаки, обильная чудесами и радостями, полная трепета жизнь. Коль скоро остальные 92% мы еще не освоили, рано говорить не только о конце, но даже о полноценном начале. Смешные речи о кризисе игровой деятельности (не хочу говорить «индустрии») живо пресекаются единственным вопросом: «Что сейчас можно выиграть в компьютерной игре?» Вопрос можно поставить иначе, опаснее, от этого он зазвучит ближе к телу: «А что можно проиграть в компьютерной игре?» Чем рискует беспечный игрок? Действительно – зачем же вы, люди, в эти игры играете? Какую награду желаете получить? О чем мечтаете? Богатство, богатство, богатство! Его много на только что открытом игровом континенте. Минюя посредство скучного денежного обмена, через игру можно сразу получить блага, которые ни на какие деньги не купить, – за большие или меньшие деньги продается только более или менее качественный их суррогат.

Что будет призом? Человек выигрывает себе человека, и в его жизнь войдет прелестное существо. Человек выигрывает себе манию и научится переходить в состояние, которое позволит ему иначе воспринимать действительность. Человек выигрывает себе самого себя и будет чувствовать тоньше, думать умнее, понимать больше. Даже и этого мало...

Все только начинается. Возможно, ничего еще толком даже не началось. Игры будут скучны и привычны до тех пор, пока будут скучны и привычны призы. Мы не умеем обогащаться, потому что мы разучились желать. Игравя в игры, изобилующие графическими красотою и техническими новаторствами, мы заранее чувствуем, что в финале получим ничто. Это вызов. Кто первым научится получать от игр то, чего еще нет ни на самом элитном, ни на самом подпольном рынке? Скоро кто-то первым выигрывает в компьютерную игру то, ради чего стоит пойти на смерть. Затем ценность этой награды получит общее признание. И вместо привычных аттракционов игротроители начнут возводить лабиринты, которые не позволяют слишком легко получить этот желанный, почти недоступный, но уже вполне осязаемый приз.

**Цитата:**

«Минюя посредство скучного денежного обмена, через игру можно сразу получить блага, которые ни на какие деньги не купить»

### Glagol

GLAGOL@GAMELAND.RU



**■ СТАТУС:**  
Философ-идеалист

**■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ НА:**  
Губе

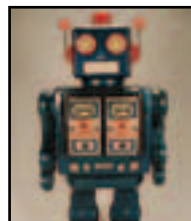
Существо без человеческих свойств и индивидуальности есть природа, которую человек отличает от себя и от своего творчества. Но она вовсе не всеобщая сущность, отвлеченная и отмежеванная от сущности вещей. К чему я вспомнил о Фейербахе? Вот, скажем, Алик: приехал – стало холодно, уехал – потеплело. Может, он – природа?

## ФРАЗА НОМЕРА

Toad (Super Mario Bros.)

### A.Купер

VALKORN@GAMELAND.RU



**■ СТАТУС:**  
Я твой слуга, я твой работник

**■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Sega Superstars

«Шалом, я робот!» – скрипит в наушниках ангажированный группой «НОМ» железный истукан. Мы все тут роботы, у нас номер сдается. У некоторых роботов паспорта с увитой хризантемами японской визой. Это значит, что следующий номер «СИ» часть редакции будет делать прямо в Токио. Банзай? Еще как банзай, товарищи!



# НАШ ХИТ-ПАРАД

## PC

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Doom 3
- 2 В тылу врага
- 3 Codename: Panzers Phase One
- 4 Richard Burns Rally
- 5 Far Cry
- 6 Ground Control 2: Operation Exodus
- 7 Joint Operations: Typhoon Rising
- 8 Dark Fall II: Lights Out
- 9 Транспортный олигарх
- 10 Lineage II: The Chaotic Chronicle

## КОНСОЛИ

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Def Jam Fight for NY
- 2 Burnout 3
- 3 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- 4 Crimson Sea 2
- 5 Dynasty Warriors 4: Empires
- 6 Onimusha 3: Demon Siege
- 7 Richard Burns Rally
- 8 Sudeki
- 9 Spider-Man 2
- 10 Harvest Moon: A Wonderful Life

### ПЛАТФОРМА

- PS2, GC, Xbox  
PS2, Xbox  
PS2, Xbox  
PS2  
PS2  
PS2  
PS2, Xbox  
Xbox  
PS2, GC, Xbox  
GC

# ИГРА НОМЕРА

## Def Jam Fight for NY

стр. 84



Неожиданностью для нас стала эта игра, сиквел не самого удачного Def Jam Vendetta. Интересная система боя, зрелищная графика и продвинутый однопользовательский режим делают его кандидатом на звание файтинга года.



### ■ ГРАФИКА:

Красивейшие модели бойцов, отличная анимация, тонко выдержанный стиль.

### ■ НЕЛИНЕЙНОСТЬ:

Вы свободны в своих действиях, можете самостоятельно двигаться по сюжету, сталкиваясь с самыми разными противниками.

### ■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Новое слово в жанре файтингов.



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

## ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ



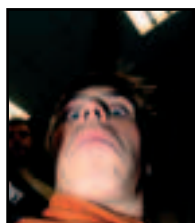
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизи-

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:  
Природа?

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
CS: Condition Zero

Мариуполь... красивое название рисовало в голове чудесные картины знойного южного города. Иллюзии развеяли вид из окна (два сталелитейных завода сразу я еще не видел) и местный пляж, аккурат вдоль железной дороги.

К тому же в сентябре там, оказывается, уже холодно, и согреться можно разве что, пропустив пару капелек, чем мы с А.Б. и занимались...

## Константин «Wren» Говорун

WREN@GAMELAND.RU



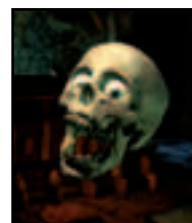
■ СТАТУС:  
Мастер на все руки

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
Phantom Brave

Главного редактора и арт-директора нет, Купера нет, никого нет. Поэтому все делаю сам. А хочется устроить себе каникулы и уехать в Японию... Пока не получается, зато отправил на днях на TGS мою личную корреспонденцию. Пока Купер и Миша Разумкин будут общаться с шишками индустрии, она окунется в жизнь простых японских геймеров. И привезет горы каваля.

## Алексей «Chikitos» Ларичкин

CHIKITOS@GAMELAND.RU

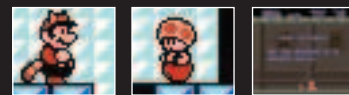


■ СТАТУС:  
Morte Rictusgrin

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
D&D: Planescape

Закончилась пора отпусков и мы с друзьями возобновили встречи по выходным. Снова играем в настольные RPG. Завершили классный модуль по D20 System и погрузились в мир Planescape. Потрясающая вселенная! В настолке мне еще раз пришлось столкнуться с весельчаком-мимиром из знаменитой компьютерной RPG. Приятно встретить старых знакомых!

➔ THANK YOU MARIO!  
BUT OUR PRINCESS IS IN ANOTHER CASTLE!



## Юрий Воронов

VORON@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:  
Шахматист

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
The Sims 2

Реклама, ненавижу рекламу! Мало того, что редакционный совет снизил оценку новому Def Jam с 9 до 8,5, так еще из-за рекламы статья сократилась с 2 до 1,5 страниц. Ужас. А что поделать, от рекламы никуда не деться, она везде и она бессмертна! Остаётся только играть, заниматься спортом, пить пиво и не обращать на нее внимания.

## Зонтик

ZONTIQUE@GAMELAND.RU



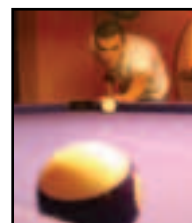
■ СТАТУС:  
Путешественник

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
Metal Gear Solid 2:  
Sons of Liberty

В свежем шестом трейлере Snake Eater ненавязчиво проносится русский чудо-лозунг «ХОЛОДНЯЯ ВОЙНА МИР ЗМЕЙКА», а с моего балкона видно двадцать семь канализационных люков, два клонированных детских сада и один межгалактический батлкрыуизер (по ночам). Связь между этими фактами человечеству еще только предстоит установить.

## Роман «Polosatyi» Тарасенко

POLOSATIY@GAMELAND.RU



■ СТАТУС:  
Бильярдист

■ СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:  
«Восьмерка»  
(8-Ball)

Хватит уже развлекаться компьютерными играми. Пора бы и серьезным делом заняться. Решено, приступаю к усиленным тренировкам на бильярде. Учусь, правда, довольно медленно, но за пару месяцев надеюсь дорасти до любителя-средняка. Кстати, скоро у меня состоится первый чемпионат по новой забаве. Класс!



Валерий «А.Купер»  
Корнеев

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

Продолжаем с того места, где слегка пробуксовали в прошлый раз. Мое утверждение, что Metal Gear Solid – это искусство, а Splinter Cell – никак нет, вызвало определенные кривотолки. Разумеется, если лакмусом выступает ожеговское определение искусства («творческое отражение, воспроизведение действительности в художественных образах»), то как объект искусства Сэм Фишер в антураже ничуть не хуже Солида Снейка. Однако не будем забывать, сколько копий переломано великими вокруг дефиниций: Аристотель, Аквинат, Кант, Толстой, Маркс и Фрейд наверняка бы оспорили категоричность Сергея Ивановича, а нам с вами остается вспомнить, что искусство искусству рознь, а еще бывает китч.

С ловарь иностранных слов трактует китч как «безвкусную массовую продукцию, рассчитанную на внешний эффект, дешевку». По внешним признакам и Metal Gear Solid, и Splinter Cell – китчевые поделки, развлекательные боевики сродни фильмам-блокбастерам, грибочком свешивающимся с экранов год за годом. Ничего плохого в таких фильмах нет, их вполне правомерно назвать китчем со знаком «плюс» – сняты отлично, герои через одного писанные кра-

Принадлежность отдельных игр к стану искусства, их ценность не только в качестве средства массового развлечения проблематично декларировать именно оттого, что прохождение и осмысление игры – процесс далеко не мгновенный, а гейминг еще не настолько прочно укоренился в современной культуре, чтобы каждый искусствовед мог, отбросив предрассудки, снизить до игры в той же степени, в какой он обращается к другим объектам искусства. Безусловно, барьером

в ситуации, когда игровые журналы и рядовые геймеры могут сколько угодно сходить в мнении, что ICO и Rez для PlayStation 2 переступили грань между коммерческим проектом и производением искусства, однако наши доводы почти наверняка будут доведены до сведения искусствоведа или хранителя музея. Не потому, что они не в состоянии провести параллели между мироустройством ICO и передачей солнечного света у Моне, или усмотреть в Rez развитие абстракт-

## АРТ-ПОДГОТОВКА

савцы, да и победа добра над злом, как правило, налицо. Заоблачные бюджеты такие картины в стан искусства тоже не переводят, они остаются китчем – как, скажем, баснословно дорогие фабержинские яйца, в которых вкуса и творческого отражения действительности не больше, чем в очередной двухсотмиллионной космоопере. Возвращаясь к Metal Gear Solid, можно отметить его внутреннюю дистанцированность от китчевой составляющей: пройдя игру до конца, можно по-разному относиться к ее содержанию, но нельзя отрицать, что произведение Хидэо Кодзимы апеллирует к некоей шкале ценностей, не подверженной влиянию сиюминутного, моды или рекламы. Ценностей – не в смысле универсальных добродетелей, но факторов, придающих объекту искусства его статус. А природа видеоигр такова, что распознать это можно только проведя десяток-полтора часов погруженным в игровую процесс, впитывая сюжет, пропуская через себя эволюции персонажей. Вот тогда становится видно: Кодзима вложил в игру куда более глубокий месседж, нежели авторы Splinter Cell, просто эксплуатирующие идею о том, что добро должно быть с кулаками.

для восприятия служит и коммерциализация индустрии – возможно, даже более серьезная, нежели в кинематографе. Надо понимать, что только лишь из-за интерактивности и наличия творческой интерпретации мира командой авторов (в числе которых обычно есть художники) подавляющая часть игр искусством не становится – все это не более чем базовые признаки, априори присущие данному виду медиа. Интерфейс банкомата тоже подразумевает интерактивность, а художники создают виртуальный мир для отображения телевизионного прогноза погоды – и никто не берется называть это искусством. По каким признакам мы определяем статус игры как произведения искусства? Здесь оценивается множество вещей, не всегда поддающихся раскладыванию по полочкам: очевидно, важно мастерство (изобразительное, повествовательное), с которым выполнена работа; набор присущих ей индивидуальных черт; тот факт, вложена ли в нее душа; отсылает ли она к какому-либо набору ценностей; ощущается ли в этой работе некое высшее вдохновение, и вдохновляет ли она сама – окончательно определиться поможет только интуиция, помноженная на опыт. Мы

ционистских идей Кандинского, – а потому, что они в этом не заинтересованы.

Общество в массе своей воспринимает компьютерные игры как эволюцию балаганных увеселений, а из балагана в свое время вырос кинематограф, сейчас лишь частично выполняющий свои первоначальные функции. Персоналии вроде Миямото и Судзуки – первопроходцы, нащупавшие пути для нового вида медиа, а Кодзима и автор ICO Фумито Уэда – ярчайшие представители следующего поколения творцов, они используют выработанную коллегами технологическую базу для смелых нарративных экспериментов. Уэда намеренно загоняет себя в кандалы жесточайших сюжетных ограничений (в его игре всего два персонажа, которые даже не понимают речи друг друга), выводя в результате формулу чистого наслаждения игрой; Кодзима же вертит игроком как хочет, сбивая с толку лоскутным одеялом постмодерна. Появление таких фигур уже само по себе является признаком взросления индустрии.

Не пора ли вдогонку повзрослеть и обществу? ■

### Факультативные занятия:

Сходите в хороший музей; выкиньте плохие игры.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

# ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!



## Персональный компьютер DEPO Ego Работает как часы

### Главный приз!\*

#### Персональный компьютер DEPO Ego:

- MiniTower
- процессор Intel Pentium R 4 (3,0 GHz)
- **топовая видео-карта серии ATI Radeon X 800**
- беспроводная клавиатура и мышь Microsoft
- CD-RW/DVD Combo

\*призом является системный блок без монитора

Журнал «Страна Игр» совместно с компанией DEPO Computers, одним из крупнейших разработчиков и производителей компьютерных систем в России, проводят конкурс под кодовым названием «Где подвох?».

**Условия конкурса:** вам предлагается указать, какие из нижеприведенных утверждений правдивы, а какие не соответствуют действительности. Итак, внимание!

- 1. BIOS** – это базовая система ввода-вывода, содержащая информацию о системе, о подключениях и управлении устройствами, такими, как клавиатура, жесткий диск и так далее.
- 2.** В Doom 2 не поддерживается управление с помощью мышки.
- 3.** Наличие на компьютере DVD-Rom'a достаточно, чтобы запустить на ПК игры для PlayStation 2.

- 4.** Компьютер может работать без звуковой карты.
- 5.** Half-Life (первый) можно запускать без 3D-ускорителя.
- 6.** В Far Cry не поддерживается разрешение экрана более чем 1024x768 пикселей.
- 7.** Джойстик можно использовать только в авиасимуляторах.

Тройка победителей будет выбрана случайным образом из числа приславших правильные ответы. Главным призом является ПК DEPO Ego.

Кроме того, в качестве еще двух призов выступают комплекты «беспроводная мышь плюс мышка от Microsoft®». И, наконец, еще 20 человек из числа приславших правильные ответы получают фирменную футболку, а также бейсболку от DEPO Computers (за исключением победителей). Как видите, призов немало, вопросы несложные, а потому шансы выиграть награду очень высоки.

Для участия в конкурсе необходимо выслать письмо на [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru), не забыв указать в теме «Конкурс DEPO Computers». Напротив порядкового номера каждого из утверждений должна стоять пометка «правильно - неправильно». Например, «6 – правильно». Ответы принимаются до конца ноября этого года.





Илья Ченцов

[blayne@narod.ru](mailto:blayne@narod.ru)

На заре эры компьютерных развлечений игры зачастую делались непрофессионалами-одиночками. Сейчас эти древние артефакты могут показаться смешными, но вряд ли кто-то станет отрицать важность вклада в становление индустрии таких проектов, как *Ultima* студента Ричарда Гэрриота, *Tetris* инженера Алексея Пажитнова и *Mystery House* домохозяйки Роберты Вильямс. Каждый из этих проектов был своего рода отражением какой-то частички внутреннего мира автора, будь то увлечение *Dungeons & Dragons*, пентамино или истории о кровавых убийствах, приходящие в голову за мытьем посуды.

Нынешние игры делаются с размахом, и индивидуальность творца в них часто не видна, теряется за спинами команды в 30-50 человек. Однако и одиночки не сходят со сцены.

Кос Руссо (Cos Russo), музыкант из Австралии, явно находясь под впечатлением от игры *Myst*, пять лет работал над интерактивной историей о распаде легендарной чет-

намекнуть, как все сразу же начнут ему соперничать. В результате новаторская завязка не получает должного развития, а детали не слагаются в общую картину.

Наоборот, проект *Dark Fall II: Lights Out* мистера Боукса просто топит игрока в своей истории. Кроме обычных в таких случаях дневников и писем, в игре можно найти сказки и рассказы, рецепты, рекламные

мися им элементами дизайна. Здесь Джонатан Боукс на высоте. Похоже, он не совсем в ладах с трехмерным моделированием и анимацией персонажей, однако Боукс умело обходит этот подводный камень, изображая людей только частично: верхнюю часть лица крупным планом или вовсе один глаз, глядящий в замочную скважину. Сделано так здорово, что я до сих пор полностью не уве-



## ИГРЫ С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

верки и гигантской гитаре, таящей их богатства. Джонатан Боукс (Jonathan Boakes), английский фотограф, создал виртуальный маяк-музей с привидениями. Оба работали практически в одиночку.

Тот из вас, кто пытался самостоятельно делать игру, знает, что это благословение и проклятие. С одной стороны, вы сам себе хозяин, и никакой издатель не может потребовать, чтобы все было так, как хочет он. С другой, приходится самому рубить своей мечте крылья, чтобы хоть как-то довести дело до конца. Очень часто такой проект гибнет на полпути. Но Руссо и Боуксу удалось завершить начатое, и у обоих получились очень качественные игры, способные конкурировать с классикой жанра. Однако добились они этого совсем разными методами.

Сюжетная канва игры *Alida*, созданной австралийцем Руссо, могла бы быть весьма и весьма интересной, будь она поглубже проработана. В игре мы узнаем о группе «Алиды» фактически лишь то, что группа распалась и ее менеджер – негодяй. Из четырех членов группы мы встречаем лишь двух, а об одном нам вообще ничего не известно, кроме имени. Руссо, похоже, думает, что игроков терзают те же проблемы, что и его, и достаточно на них

буклеты и руководства по эксплуатации, через которые нам раскрываются образы всех персонажей, включая любимую девушку третьего призрака с краю. Игра практически отодвигает цель «доиграть до конца» на второй план и вместо этого предлагает собрать как можно больше информации. Этим *Dark Fall II* напоминает нежно любимый мной *Planescape: Torment*, но многим может показаться, что здесь ее создатель хватил через край и игра вышла скорее созерцательной. Это впечатление усугубляется и обилием предметов, которые можно пристально рассмотреть, но абсолютно ненужных для прохождения. В противовес этому, графика «Алиды» строго функциональна, и все, что можно потрогать или поразглядывать, вам безусловно пригодится в дальнейшем.

По качеству и количеству головоломок *Alida*, безусловно, лидирует. Возможно, они и не сверхоригинальны, но по-хорошему нетривиальны. Многие ключи и подсказки очень хитро спрятаны (разумеется, на самом виду), да и понять, как использовать уже найденный ключ для решения загадки, зачастую бывает не так-то просто. Задачи же *Dark Fall II* не очень сложные и, разумеется, в основном на внимательность. Любопытно также сравнить, как авторы справляются с не поддающи-

рен, не специально ли это придуманный «режиссерский прием». Другие же герои в игру попали только в виде музейных манекенов, с изображением которых отлично справился Poser.

Автор «Алиды» обошел этот момент по-другому: в его игре снялись живые актеры, целых два человека, один из которых – он сам. Учитывая, что изображали они фактически самих себя – музыкантов, вместо любимого дела занимающихся всякой ерундой, – получилось у них весьма убедительно. Птиц и насекомых в «Алиде» «играют» их голоса.

Интересно и различие в построении игрового пространства двух обозреваемых проектов. Кос Руссо в очередной раз пошел по традиционному пути: по мере прохождения «Алиды» остров открывается «вширь». Действие же *Dark Fall II* открывает игру «вглубь» – мы, подобно тральфадорцам Воннегута, «отрываемся от времени» и наблюдаем различные периоды в жизни заколдованного маяка.

Наверняка вы уже поняли: *Dark Fall II* мне импонирует, скрывать не стану. Но еще больше мне нравится то, что авторские проекты профессионального уровня возвращаются к нам. ■

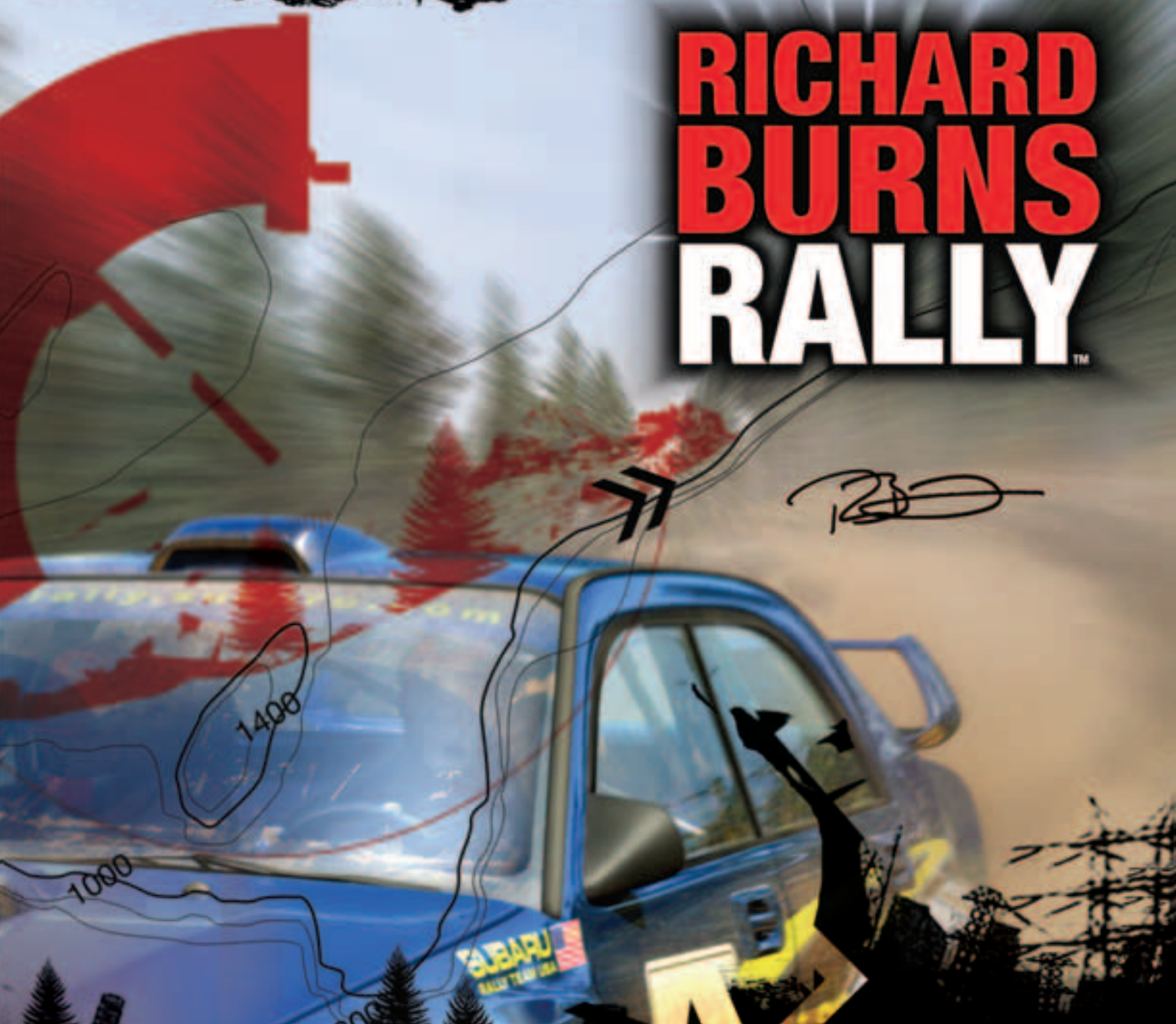
### Домашнее чтение

<http://www.xvproductions.co.uk/fw/jbpage1.html> – биография Джонатана Боукса.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОЖИДАЙТЕ В ОКТЯБРЕ

# RICHARD BURNS RALLY™



**САМЫЕ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ГОНКИ**

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



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





Артём Шорохов

[cg@game24.ru](mailto:cg@game24.ru)

Каждому геймеру знакомо суждение о том, что видеоигры – для детей. И пока этот самый геймер все еще ходит в школу, такими словами задеть сложно. Но вот пролетело лето, успехи на вступительных, и человек начинает условно взрослую жизнь. И вдруг сталкивается с тем, что «детские забавы» – дефиниция уже оскорбительная. Пока она высказана кем-то от видеоигр далеким – это задевает не слишком; другое дело, когда «детским» ваше увлечение окрестил брат-геймер. Это обидно.

Наверняка каждый владелец приставки от Nintendo сталкивался с непониманием поклонников других систем. И вот в который уже раз на форумах и в жизни разгорается спор. «Игры про Марио – для детей!» – кричат одни. «Да один только Mario Golf заткнет за пояс половину симуляторов!» – отбиваются другие. Первые обычно падают на внешность, вторые – судят геймплей, но основание выбрано почему-то общее. Но ведь делить на «детское» и «взрослое» некорректно. Не называйте же вы «детской» рисованную

нет табуированных сцен насилия, секса и крови (а в некоторых «мультяшках» они, напомню, есть), это еще не критерий однозначной оценки. К примеру, большинство нынешних проектов Nintendo обычно рассчитаны на геймеров с большим стажем и приличной эрудицией – тех, кто в свое время играл в Super Bros. Mario и Donkey Kong начала девяностых. Как правило, это весьма и весьма сложные и до мелочей проработанные игры, любовно поданные эстетам в упаковке ретро. Обращая взор на истоки спора,

сел автора дети, как правило, не могут – в силу собственной незрелости.

Примеры игр: Super Mario Sunshine, Final Fantasy VII, Disgaea: The Hour of Darkness.

3. «Взрослые серьезные» – как правило, защищены возрастным цензом – это то, чего детям видеть не рекомендуется. Сюда относим разного рода ужасы, продукты с очевидным сексуальным подтекстом, а также натуралистическими сценами. Как раз они детям более чем понятны. Чаще всего это про-

## ➔ (НЕ) ДЕТСКИЕ ИГРЫ

порнографию. Касательно видеоигр это уже не категория «взрослости» – это личная приязнь или неприязнь на основании исключительно внешнего вида. Можно вспомнить сколько угодно пограничных примеров, которые поставят спорщиков в тупик. Неосторожно объявив любимой приставкой GameCube, я и сам очутился меж двух огней на поле брани. И теперь, с синяками да шишками, предлагаю отказаться от изначально ошибочного критерия («детский») и ввести понятие toon-styled, – под которое подпадают стилизованные под мультфильмы игры. Грубо говоря, нужно разделять «игры-мультки» и «игры-кино» (movie-styled). Тогда все куда проще: невзирая на продуманность геймплея, сложность прохождения и глубину заложенных в сюжет тем, в стан «мультиков» гордо удаляются Mario и Sonic. Туда же отправляется почти весь жанр JRPG. Даже пес из Dog's Life вместе с белкой-матерщинником Конкером попадают в «мультки». Другое дело, что «мультипликационность» той или иной игры отнюдь не является показателем ее строгой ориентированности на детскую аудиторию. И даже если

рискну предположить, что поклонников Nintendo задевает именно то, что «детской» называется игра, геймплей которой, как правило, ориентирован на старшую аудиторию. И если такой проект использует в качестве персонажей животных или сказочных существ, – возникает непонимание. Так что можно выделить три группы игр.

1. «Детские» – ориентированные именно на детей, по всем параметрам разом. Если искать соответствие в книгах, вспомним Маршак, Носова, Диккенса. Главные признаки – адаптированный под детское восприятие сюжет, понятные детям символическая система и проблема. Продукт адаптирован для определенного возраста. Примеры игр: сериал «Кузя», ряд лицензированных по детским мультфильмам проектов.

2. «Взрослые шуточные» – тут вспоминаем сказки Салтыкова-Щедрина и новеллы Акутагавы, анимационный архаизм, знакомый в СССР под грифом «Мультфильмы для взрослых». Такие вещи детям показывать можно, более того, зачастую они им даже нравятся, но вот в полной мере оценить замы-

случае замысловатые в плане сюжета и геймплея, щеголяющие идеей визуальной реалистичности. В большинстве случаев в этих играх присутствуют натуралистические сцены убийств, им же свойственен цинизм по отношению к окружающему героям миру. Примеры игр: Conker, GTA, Resident Evil.

Как мы видим, вторая и третья группы находятся в очевидном родстве. Мы можем наблюдать даже toon-styled пародии на взрослые игры: Sly Raccoon в противовес Metal Gear, The Simpsons: Hit & Run против GTA: Vice City. Заодно мы видим и некоторое неприятие первых двух групп со стороны поклонников третьей: так читатели кровавых триллеров и боевиков класса «Б» относятся к «семейным» фильмам, не все из которых являются сказочками про лохматый спецназ. На грани между второй и третьей группой балансируют JRPG вроде Grandia 2: слишком жесткий и сложный сюжет, сексуальный подтекст, «взрослая» символическая система... Дети-то не прочь поиграть в нее, но вот готовы ли родители позволить им это? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



**ТРЕТИЙ РЕЙХ НЕ СТАЛ ТЫСЯЧЕЛЕТНИМ ПО ТРЕМ ПРИЧИНАМ:**

**1) КРАСНАЯ АРМИЯ; 2) ВТОРОЙ ФРОНТ; 3) БОЕЦ СТЕПАН**

# МОРТЫР

FOR EVER

**УЗНАЙ ВСЕ ПОДРОБНОСТИ О БЕСКОМПРОМИССНОЙ ВОЙНЕ СТЕПАНА С ТИТЛЕРИЗМОМ  
В НОВОМ АНТИФАШИСТСКОМ ШУТЕРЕ МОРТЫР II!**

© 2004 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.  
© 2004 «Mirage Interactive LLC». 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,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

MIRAGE

Руссوبيт-М  
WWW.RUSSOBIT-M.RU

## METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

### ЖЕСТОКИЙ МИР БЕГЛЫХ РАБОВ И МУТАНТОВ-ИЗВРАЩЕНЦЕВ



Разумных противников в ходе демонстрации геймплея мы увидели немало. Но уж очень хотелось взглянуть и на фауну планеты Прочион. Акелловцы представили нам несколько изображений местной живности.



Есть мнение, что это милое существо – ближайший друг и сподвижник карлика-сибика из известного украинского проекта S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Но как его занесло на далекую планету Прочион, где разворачивается действие Metalheart, мы не знаем. Надеемся, после релиза игры мы сможем ответить на этот сложный вопрос.

В ходе планового посещения «Акеллы» было решено проинспектировать многообещающую RPG Metalheart: Replicants Rampage – давненько про нее ничего не было слышно. Игра, как выяснилось, чувствует себя неплохо, но выглядит незаконченной, несмотря на то, что оракулы из местного PR-отдела предрекали пришествие БОЛЬШОЙ НАДЕЖДЫ любителей Fallout еще до наступления лета. Естественно, появились законные вопросы, отвечать на которые пришлось сценаристу/продюсеру Metalheart Сергею Лахтину. Поскольку не так давно – в «СИ» №05(158) – мы уже публиковали подробный двухстраничный материал по этой игре, в нашем интервью мы решили остановиться лишь на самых животрепещущих моментах.

**«Страна Игр»:** Первоначально, помнится, планировалось, что Metalheart выйдет весной 2004 года. Хотя мы уже и привыкли к переносам релизов, но все же интересно узнать, что еще осталось доработать и когда все-таки игра появится на полках магазинов?

**Сергей Лахтин:** На данном этапе у нас осталась косметика – тестируем сквозное прохождение, редактируем диалоги, забываем локацию недостающей графикой (ящиками со стаффом, анимированными объектами, второстепенными NPC и так далее). Также корректируем боевую и ролевыми системы – и то и другое пока работает достаточно «горба-

то». Планируем закончить все к октябрю-ноябрю и начать наконец бета-тестирование. Выход Metalheart, соответственно, намечен на конец осени.

**«СИ»:** Ждем – не дождемся. Не секрет, что Metalheart здорово похож на икону постапокалиптических проектов – Fallout. Визитной карточкой сей культовой игры является знаменитый черный юмор и особый сленг. А как с этими моментами в Metalheart? Ну и, может, забаваете фирменную шутку?

**С.Л.:** Общество, в котором окажутся наши главные герои на Прочионе, – сборище антисоциальных выродков (беглые рабы, преступники, мутанты-извращенцы и подобные им отбросы). Шутят соответственно – пошло и нецензурно (правда, без мата, в отличие от Fallout). Была бы моя воля, шутили бы еще грязнее и циничнее. Кроме того, время от времени главгерои – Лантан и Шерис – вступают между собой в саркастические перебранки – им нелегко выносить друг друга в такой обстановке. Вот примерчик. «Надеюсь, в следующий раз мы приземлимся на планету геев», – реплика Шерис после того, как Лантан принуждает ее станцевать стриптиз в местном баре за небольшой, но такой необходимый в начале игры кэш.

**«СИ»:** Опять-таки вспоминая Fallout... Будут ли в вашей игре special encounter'ы?

**С.Л.:** Нет, их не будет.

**«СИ»:** Жаль. В показанном примере боя мы обратили внимание на небольшое расстояние между противниками и при этом низкую вероятность попадания из оружия. Можно ли все-таки будет гарантированно попасть с приличного расстояния, например, с помощью снайперской винтовки?

**С.Л.:** Конечно. В пределах видимости, разумеется.

**«СИ»:** Слава богу! Параметров у персонажей немало. Мы и не надеемся прокачать их все, но, тем не менее, интересно, обширны ли возможности по развитию героев? То бишь сколько уровней они могут получить и сколько скилл-поинтов «за раз» полагается? И сможем ли мы так натренировать подопечных, чтобы одним взглядом испепелить главбосса в концовке игры?

**С.Л.:** Параметры решено значительно сократить. Скорее всего,

их будет только четыре. Изначально ведь ролевая система делалась на скорую руку, как результат – появление нескольких совершенно бестолковых умений, вроде разговорчивости и выживаемости. У нас же еще есть система имплантатов, влияющих непосредственно на параметры, – синхронизировать все оказалось трудновато. Так что – лучше меньше, но лучше. И достойно прокачать ВСЕ параметры теперь будет не так сложно. За уровень – пять очков. Жестокий босс в финале получит по заслугам в любом случае.

**«СИ»:** Даже при поверхностном знакомстве с текущей версией в глаза бросаются проблемы с анимацией персонажей, особенно в бою (драться-то придется немало). Собирается ли что-то с этим делать? И, кстати, будут ли особые кровавые варианты смерти в случае критических ударов? Знаете, чтобы от мощного пинка хомячка разрывало на куски...

**С.Л.:** В поте лица работаем над этим вопросом. Ну а хомячок живым и неповрежденным от нас не уйдет. Бесчеловечных анимаций ждите, но, правда, не в таком объеме, как в Fallout.

**«СИ»:** Прямо бальзам на сердце. Сколько планируете включить обязательных, сюжетных заданий? И как себя чувствует система генерации квестов? Можно ли будет плодить неограниченное количество дополнительных «миссий»?

**С.Л.:** Система чувствует себя прекрасно. Реализована она следующим образом: в каждом городе находится агенство по трудоустройству, заходим туда, беседуем с шефом и получаем генерируемые случайным образом задания. Главным образом, почтовые и киллерские квесты.

**«СИ»:** По вашим прикидкам, сколько драгоценных часов личного времени украдет Metalheart у геймеров?

**С.Л.:** Я лично прохожу основную сюжетную линию от начала до конца за пару рабочих дней, то есть получается примерно 16 человеко-часов. Думаю, что, не зная прохождения и выполняя все сюжетные квесты, игрок убьет на Metalheart не меньше недели.

**«СИ»:** И, наконец, последний вопрос. Планируете ли выпустить открытую демку?

**С.Л.:** Нет. ■



## СТАЛИНГРАД

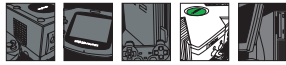


- Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
- Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
- Игровые миссии воссозданы на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
- Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
- 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 проект создан по лицензии Nival Interactive.  
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: RPG  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Climax  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.xbox.com/sudeki>



▶ Такого количество спецэффектов в битвах нам видеть еще не доводилось.



▶ В начале игры Тал путешествует по миру один. Друзья присоединятся к нему позже.



▶ Чем дальше мы продвигаемся по сюжету, тем более откровенными становятся наряды девушек. Хотя, казалось бы, куда уж...

## ГОЛОСА ЗА КАДРОМ



# SUDEKI



О качестве озвучки персонажей после выхода игры от разных журналистов стали поступать самые противоречивые отзывы. Кто-то ей восхищался, кто-то считал ее худшим, что есть в игре. Надо признать, некоторые NPC действительно озвучены лучше, чем главные герои. Уровень актеров, голосами которых говорят персонажи, оказался очень разным. Однако общее впечатление озвучка оставляет скорее хорошее. Не может не обрадовать на себя внимания тот факт, что NPC в игре говорят с самыми разными акцентами. Учитывая, что все они принадлежат к разным народам и расам, это вполне логично. Внимание к подобным деталям со стороны разработчиков, безусловно, приятно.

## КАВАЙ ПО-АНГЛИЙСКИ

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

**S**udeki – это не просто игра. Это наш ответ Чемберлену. Вернее, не наш, а Microsoft и Climax. ПсевдоJRPG от британской студии, никогда раньше ролевыми играми не занимавшейся, созданная специально для американской и европейской публики. Причем Sudeki, хотя и заимствует многое из японских RPG, изначально задумывалась как своего рода анти-Final Fantasy. В общем, проект в высшей степени необычный (чтобы не сказать странный) и потрясающе амбициозный (как и почти все, за что берется Microsoft).

На Sudeki возлагались такие большие надежды, что игра практически при любом раскладе не могла их оправдать. Все-таки Climax – не Big Blue Box, а посему Sudeki – далеко не Fable. Но после выхода игры стало ясно, что ей вовсе и не обязательно быть шедевром, чтобы завоевать расположение геймеров. К счастью, Sudeki может нам предложить кое-что, помимо амбиций.

## ДА ЗДРАВСТВУЮТ RANDOM ENCOUNTER'Ы!

Пусть вас не смущают аллюзии на JRPG. Несмотря на некоторое очевидное сходство, Sudeki – это не Final Fantasy и даже не Tales of Symphonia. Игра создана специально для тех, кому надоел сложившийся стереотип, согласно которому в консольных RPG сначала сюжет, а потом все остальное. Творение Climax – это чистой воды hack'n'slash. Не во всяком action-проекте рубка так затягивает. Бои хороши настолько, что каждому random encounter'у радуешься чуть ли не до поросычьего визга. Это, кстати, говорит человек, который едва не забросил FFX из-за этих самых encounter'ов.

В партии у нас четыре персонажа. В каждый конкретный момент мы управляем лишь одним из них (осталь-

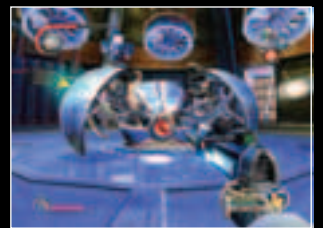
ные сражаются самостоятельно, причем делают это весьма неплохо), но всегда можем переключаться между героями. Волшебница Эйлиш и технократ Элко расстреливают врагов издалека. В бою они скорее вспомогательные персонажи, управление которыми лучше предоставить искусственному интеллекту: самому бегать и стрелять в монстров не особенно интересно. Совсем другое дело – наши файтеры. Буки, женщина-кошка (пользуясь случаем, передаю пламенный привет Холли Бери), шинкует врагов с такой скоростью и грацией, что переключаться на других героев просто не хочется. Тал, воин-меченосец, дерется ничуть не хуже, вот только на нем нет столь соблазнительных нарядов, как на Буки. В Sudeki все персонажи с самого начала игры умеют пользоваться маги-

## ОДИН В ПОЛЕ



### БИТВЫ ТИТАНОВ

Хотя в боях с обычными монстрами, как правило, участвуют все четверо наших подопечных, сражения с боссами проходят исключительно один на один. С одной стороны, это позволяет сосредоточиться на противнике и не заботиться о безопасности других персонажей. С другой, получается, что мы долгое время создавали слаженную команду только ради того, чтобы в решающий момент она распалась, причем не по нашей вине.

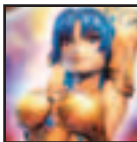


|  |  |
|--|--|
| <p>■ НЕ ПОХОЖЕ НА</p> <p>Star Wars: Knights of the Old Republic</p>            | <p>■ ЛУЧШЕ, ЧЕМ</p> <p>Nightcaster</p> |
| <p>ДОСТОЙНАЯ, ХОТЯ И НЕ ИДЕАЛЬНАЯ RPG – ИМЕННО ТАКОЙ НА XBOX И НЕ ХВАТАЛО.</p> |  |

## ВЕРДИКТ



НЕПЛОХОЙ ДЕБЮТ



# 7.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Великолепно отлаженная боевая система; невероятно зрелищные битвы; красивейшие локации; Эйлиш и Буки ходят в бикини.

### Минусы

Сюжет и характеры персонажей недостаточно проработаны; концовка игры разочаровывает; мало побочных квестов.

Игра получилась красивой и зрелищной. Бой – выше всяких похвал. Однако проекту явно не хватает глубины.

## ЛУЧШЕ ПРОЩЕ, ДА ЛУЧШЕ



### РАДОСТИ ПРОКАЧКИ

Когда персонаж получает новый уровень, ему дается одно, два или три очка, которые мы можем потратить на улучшение характеристик (их всего 4 штуки) или «покупку» нового заклинания. Дополнительные способности герой получает, если на его доспехах или оружии выгравировать специальные руны. Несмотря на кажущуюся простоту, ролевая система Sudeki оказалась удивительно гибкой и главное – понятной. Заниматься прокачкой персонажей – сплошное удовольствие.



ей. Особенно интересны те заклинания, которые наделяют героев сверхспособностями. Буки, например, может произвольно замедлять течение времени и с молниеносной быстротой расправляться с беспомощными монстрами. Помимо обычных заклинаний у персонажей есть еще и Spirit Strike'и. Использовать их можно редко, зато если уж припрет... Герой призывает на помощь высшие силы, которые устраивают такой фейерверк, что потом ни одного врага на экране обычно не остается.

Битвы в Sudeki не просто хороши. Они почти гениальны. В это трудно поверить, но вы будете благодарны разработчикам за то, что на смену поверженным монстрам обычно приходят новые. А потом еще. И еще...

### ПИНАЕМ СЦЕНАРИСТОВ

Если и ругать Sudeki, то за сюжет и все, что с ним связано. История сама по себе неплоха. Она, конечно, банальна (монстры нападают на королевство, и четверо отважных героев должны собрать волшебные кристаллы, чтобы остановить натиск), но под

конец сюжет делает несколько весьма неожиданных поворотов. Да и подается он так, что проходить игру хочется не только ради одних битв. И все-таки главная задача не выполнена: нет ощущения целостности игрового мира, там и сям зияют белые пятна. Важнейшие, казалось бы, вопросы остаются без ответа, персонажи появляются из ниоткуда и совершенно неожиданно исчезают. Характеры главных героев тоже толком не выписаны. У каждого есть свои мотивы, все они по-разному относятся друг другу (причем взаимоотношения не статичны) – все, вроде бы, именно так, как и должно быть в консольных RPG. Но история главных героев, как и основная сюжетная линия, обрывается, по сути, ни на чем. В результате судьбы и характеры персонажей кажутся очень неестественными.

На все эти сюжетные неурядицы можно было бы не обращать особого внимания, если бы в игре нам было чем заняться, кроме выполнения основных квестов. Но, увы, NPC неохотно выдают дополнительные задания. К тому же, необязательных для

посещения локаций в Sudeki практически нет. То есть, какой бы квест мы ни выполняли, развитие всегда строго предопределено.

### КРАСОТА ПО-АНГЛИЙСКИ

Наверное, битвы не вызвали бы такого восторга, если бы Sudeki не была столь красивой игрой. Собственно, более продвинутой в техническом плане RPG на консолях сейчас просто нет (на момент написания статьи до выхода Fable оставалось целых две недели). Спецэффекты, анимация, освещение, тени (ах, какие тут вычурные тени от деревьев!) – все просто великолепно.

Особое внимание привлекают персонажи. Так как Climax делала псевдоJRPG, то и герои у нее получились псевдоанимешные. Причем хорошо это или плохо, сразу и не скажешь. Вроде бы, свежо, а потому прикольно. Но в нарисованном виде Эйлиш, Буки, Тал и Элко выглядят намного симпатичнее, чем в игре. В то же время их необычная внешность сразу выделяет Sudeki на фоне других европейских и американских ролевых игр. Так что в данном случае желание разработчиков выпендриться можно считать вполне оправданным. Несмотря на огромное количество заимствований, Sudeki имеет собственное лицо. Это становится ясно с первых же минут. Именно поэтому игра представляет интерес отнюдь не только для тех геймеров, у которых дома нет других консолей, кроме Xbox. Конечно, ни по масштабу, ни по значимости, ни по качеству Sudeki не дотягивает до проектов Square Enix. Зато в Final Fantasy бои будут идти в реальном времени лишь в двенадцатой части, а в Sudeki они приводят в восторг уже сейчас. ■



Если поискать, на свалке можно найти много ценного.



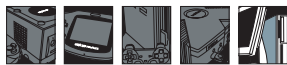
Локации у разработчиков получились очень атмосферными и запоминающимися.



Такой вот блок есть у каждого персонажа. Чтобы его поставить, мана не нужна.



Даже самый банальный fireball Эйлиш может сотворить столь грациозно, что не восхищаться этой волшебницей просто невозможно.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Game Factory Interactive  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Got Game Entertainment (США), Project 3 Interactive (Европа)  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Dejavu Worlds ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM

<http://www.alidagame.com>

# «АЛИДА» (ALIDA)

## СЫГРАЙ МНЕ «ТУМАННО»

**ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ**  
 blayne@narod.ru

**С**егодня я расскажу вам об игре, в которой вам придется настроить одну гитару. Электротростару, если быть точным. Щелкните тумблером, покрутите колки и регуляторы, проведите по струнам медиатором – и игра практически пройдена!

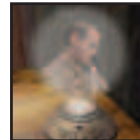
«Ой! – удивится коллега Купер. – Ну-жели на PC вышел сиквел к Gitaroo Man?» Нет, это скорее продолжение Myst. Представьте себе, что на всем нам известный чудо-остров внезапно упала гитара длиной в три с половиной сотни метров. И теперь нужно запустить ее обратно в космос... Шутка! На самом деле все прозаичнее. Остров Алида находится не бог знает где, а всего-то в десяти милях

от побережья Австралии. И гигантская гитара – не артефакт вневременной цивилизации, а просто парк развлечений, спроектированный членами одной сверхбогатой музыкальной группы. Потом они рассорились, попрятали свои богатства на Алиде и разбежались. Парк был заброшен, но через 15 лет один из музыкантов вернулся на остров и пропал. Мы отправляемся на его поиски. Сравнение с Myst, причем с самой первой игрой серии, напрашивается само собой, стоит только взглянуть на «Алиду». И пусть тщательность, с которой Dejavu Worlds воспроизводит шедевр десятилетней давности, достойна уважения, по современным меркам проект вышел весьма средним. Возьмем хотя бы головоломки. Сами по себе они многочисленны, разнообразны и интересны. Но зачастую сделаны по принципу «загадка

здесь, ключ за сто верст». При этом никакой встроенной возможности скопировать этот самый ключ в игре нет. И ладно бы это были только цифры, буквы или даже картинки – придется ведь запоминать и различные звуки, проявляя при этом способности скорее не музыканта, а натуралиста. Впрочем, для истинных фанатов такие сложности – самое то. А вот картинка, увы, уже «не то» даже для хардкорных мистифилов – ведь они наверняка играли в Riven, Exile и облизывались на грядущий Revelation. Изменение разрешения фактически лишь меняет размер рамочки вокруг игрового окна 640 на 480 пикселей, и иначе как «сереньким» (во многих смыслах) содержимое этого окошка не назовешь, особенно в том, что касается живой природы. Игре недостает мелких деталей, придающих убедительность. Это относится не только к графике, но и к сюжету. История распада рок-группы может быть очень драматичной, но в «Алиде» она скорее схематична, да к тому же совершенно непонятным образом переходит в детсадовский «саенс-фигшн», который игре не добавляет ровным счетом ничего. Равно как и сама игра – жанру. ■

### ВЕРДИКТ

СТРУНА ПОРВАЛАСЬ...



# 5.5

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

**ПЛЮСЫ**  
 Интересная концепция, хитроумные загадки, достойное звуковое оформление.

**МИНУСЫ**  
 Архаичная графика, устаревшая игровая механика, недоваренная история.

Похоже, создатели действительно провели последние 5 лет в заточении внутри огромной гитары.

### АВСТРАЛИЙСКИЙ КОЛОРИТ

#### ВЫ СЛЫХАЛИ, КАК ПОЮТ... КУКАБАРРЫ?

Весьма немногочисленная команда разработчиков «Алиды» состоит из уроженцев Зеленого континента, однако игра обошлась без кенгуру и коал, которых бы туда вставил любой не-австралиец. Об Австралии здесь напоминает акцент актеров («ай» вместо «эй» и наоборот). Кроме того, одна из ключевых загадок игры связана с голосами и внешним видом местных птиц. А вот странные имена героев (Арин и Кайвас) – скорее «мистовский» колорит.



▶ Дверь выглядит «как живая».

### ХУЖЕ, ЧЕМ

Myst

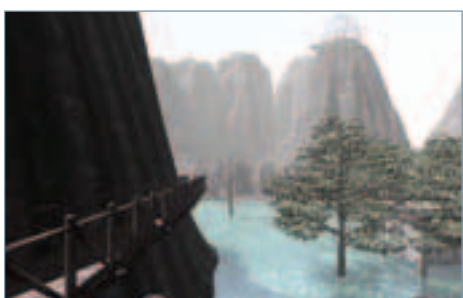
### СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ

Aura

НА САМОМ ДЕЛЕ В ИГРЕ ДВЕ ГИТАРЫ. БОЛЕЕ ИНТЕРЕСНОЙ ТАЙНЫ У «АЛИДЫ» НЕТ.



▶ Очень приятная загадка. Ключ находится на самом виду, но в глаза не бросается.



▶ У деревьев слишком уж правильная геометрия. Хотя, может, это просто мои придирки.



▶ Вначале разработчики хотели отгрохать целую руку в масштабе своей гитары. Но в зале поместились только вот эти пальцы. Есть подозрение, что раньше они принадлежали Рабочему с ВДНХ.

# ГРОМ В ПУСТЫНЕ

*"Там, где не прошла пехота, пройдут танки!"*

*Неизвестный генерал армии США*



© 2004 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены © 2004 «Groove Media Inc.» All Rights Reserved

© 2004 «Hip Games.» 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)

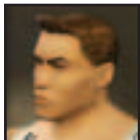


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: fighting  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: EA Canada  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.eagames.com/official/defjam/fightforny/us/home.jsp>

**ВЕРДИКТ**

ПОТРЯСАЮЩЕ



**8.5**

НАША  
ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Плюсы**

Великолепная графика, продуманный геймплей, интерактивные арены, богатая сюжетная часть, море вещей для персонажа.

**Минусы**

Играть вчетвером не так весело, как могло бы быть. Дашь больше бойцов-девушек!

Самый красивый и натуралистичный файтинг года! Одиночный режим может соперничать со многими хитовыми экшнами.



▶ Через пару минут противника раздавит поездом.

**Динамичнее, чем**

WWE Smackdown! Here Comes The Pain

**Лучше, чем**

Def Jam Vendetta

САМЫЙ ЖЕСТОКИЙ, НАТУРАЛИСТИЧНЫЙ И ПРИ ЭТОМ ПРОДУМАННЫЙ ФАЙТИНГ ГОДА.

# DEF JAM FIGHT FOR NY



**ЭЙ, ЧУВАК, ТЫ НА КОГО НАЕХАЛ?!**

ЮРИЙ ВОРОНОВ  
voron@gameland.ru

**Э**х, как же надоело играть в этот Soul Calibur, хочется чего-нибудь нового, brutalного. Чтобы не смотреть, как тебя крутят в воздухе на мече по минуте, а видеть на экране настоящую драку, где больно бьют по почкам и ломают позвоночки. И – о чудо! – неожиданно-негаданно к нам в редакцию попала review-версия игры Def Jam Fight for NY.

Напомню, что прошлая часть игры была неким подвидом реслинга, фактически с таким же геймплеем, как и в большинстве симуляторов этого шоу, но в главной роли были не звезды WWE, а различные рэп-исполнители. Поэтому изначально я к игре относился предвзято. Однако стоило поиграть в нее десять минут, и оторваться уже было невозможно. Да, не зря на коробочке красуется надпись «от 18 лет». С первых же кадров игры, фактически с меню, понимаешь, что драки – детям не игрушка. И если вы любите маленьких японских девочек, разноцветные арены и красочные вспышки при ударах, то эта игра вам противопоказа-

на. Можете смело перелистывать страницу. Это мир наркотиков, денег, подпольных клубов и боев без правил! Единственная игра, которая близка по атмосфере к здешней, это скандальный, криминальный Kingpin. Здесь тоже разговаривают жаргонными словечками, постоянно ругаются и ищут повод, чтобы подражаться. Просто наилучший антураж для жестокого побоища.

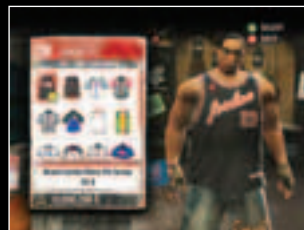
Почему я постоянно говорю об атмосфере, как будто мы будем играть не в файтинг, а в какой-нибудь Metal Gear Solid X? Да вот в том-то и дело, что здесь основной режим – синглплеер, а не мульти. Игра не просто является сюжетно-ориентированной, она живет этим миром, она пропитана им насковоз! Начинается все очень просто. Одного из боссов крупной местной группировки повязала полиция. Но по дороге в поли-

цейскую машину на всей скорости врезается джип, и пока копы находятся в замешательстве, задержанного спасает некто, чье лица мы не видим. Сразу же становится понятно, что это и есть наш главный персонаж, за которого мы и будем играть. Думаешь, ну вот, сейчас им окажется огромный негр, постоянно так размахивающий руками, что даже в лифте может ездить только один. Но здесь мы впервые видим, насколько продуманна и необычна игра. После пары минут сюжетных роликов в полицейском участке одному из следователей дают создать фоторобота нападавшего. Вот таким весьма интересным способом мы и генерируем себе персонажа. В дальнейшем нас ждет длинная и широко ветвящаяся история. С кучей сюжетных вставок, криминальных разборок и тысячами руга-

**SIMS ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ**

ОДЕВАЙСЯ СТИЛЬНО

Думаете, во вторых The Sims много одежды и всяких мелочей для персонажа? Тогда вы просто не видели их количество в новом Def Jam. Десятки штанов, рубашек, футболок, ботинок, жилетов, да чего здесь только нет! А как вам море различных цепочек, колец, перстней, которые могут быть выполнены из различных металлов, вроде золота или платины? За созданием своего неповторимого имиджа можно сидеть просто часами.



▶ Можно выиграть, проломив деревянные ограждения и выкинув соперника с ринга.



▶ Когда дерутся девушки, радости зрителей нет предела.



▶ Качество графики в игре впечатляет! Помимо великолепно прорисованных моделей игроков, наличествуют интерактивные арены и толпы трехмерных зрителей; раньше о таком можно было только мечтать.

## СДЕЛАЙ ЭТО КРАСИВО



### ИЛИ MORTAL KOMBAT ОТДЫХАЕТ

В Def Jam, как и раньше, просто избить противника не выйдет. Нужно после того, как линейка здоровья уменьшилась и появилась надпись Danger, сделать что-либо красивое. Можно со всего размаху вогнать соперника головой в столб, стену или музыкальный автомат. Можно добить с помощью суперприема. Хотя в дальнейшем, по мере прокачки персонажа, можно будет вырубать более слабых соперников и без надписи Danger, просто очень сильно ударив.



тельство, вылетающих из уст местных авторитетов.

Как решил босс нашей группировки, устроить войну на улицах мы не можем, но зато позволено вызывать на поединок основных бойцов противоборствующего клана. Если они проиграют, их перестанут уважать и лишней помехой на пути будет меньше. Вот так и начинается карьера уличного бойца. Нам предстоит пройти через десятки клубов и победить там множество соперников. Ведь просто так с главарями драться никто не даст. Начинать нужно таких же с обычных сорвиголов, как и мы. Прокачивать характеристики, коих в игре предостаточно, от выносливости и скорости и до силы удара ногами. Также нужно обязательно не забывать о своем «прикиде», покупать себе новые шмотки и золотые перстни. Ведь если ты «беспонтово» выглядишь, то проход на дорогие клубы тебе закрыт.

Для приобретения всех этих радостей жизни в игре есть множество магазинов с одеждой, драгоценностями, даже парикмахерская присутствует. Кстати, с ней связана одна интересная вещь. Как и в жизни, в магазине одежды вы можете все примерить, а вот в парикмахерской и салоне тату можно посмотреть только картинки. Как это будет выглядеть на теле или голове персонажа, станет известно, когда работа мастера завершится. Еще одна клевая фишка игры – сюжетные ответвления. В основном они связаны с девушками, которые будут сопровождать нас на бои и провожать после них домой. Так, в первый раз в баре можно выбрать себе девушку по вкусу, но за каждую придется снова подраться, когда придет ее разъяренный бойфренд. В дальнейшем, по ходу игры их можно менять. Но каждый раз для этого нужно будет что-то сделать. К примеру, прибежит ваша старая подружка и, увидев вас с новой, постарается над-

рать ей задницу. А нам достанется управление за нашу новую любовь, и мы сможем поучаствовать в женской драке. Жестокое, скажу вам, зрелище.

Вот мы и дошли до самого интересного, до геймплея. В бою у нас используются две кнопки для ударов, одна для клинча, одна для блока и модификатор (меняет силу удара).

У бойцов есть пять различных стилей, которые можно совмещать в режиме карьеры. Имеется множество суперударов – их нужно учить. Выполняются они весьма интересно. После того как вы провели удачное действие, заполняется линейка momentum meter. Когда она набралась полностью, можно дернуть правый аналог, и ваш персонаж перейдет в режим blazin' move. После этого следует войти с соперником в клинч и нажать правый аналог в одну из четырех сторон. На каждую из них можно «повесить» по суперудару.

Комбо делаются полностью интуитивно, нет списка заранее предусмотренных разработчиками. Можно, к примеру, сделать так: удар рукой, рукой, ногой, зажимаем L1 и еще раз ногой. Последнее движение будет выполнено с размаху и окажется очень сильным. Все просто и со вкусом. Из клинча можно не только делать бросок, но и продолжать колотить соперника руками и ногами. Или, скажем, толкнуть противника в зрители, а затем совершить эффектный бросок. Другой вариант – ударить его головой об стену, сломать им колонку, да море еще чего! Игра настолько разнообразна, что постоянно находишь какой-нибудь новый способ поиздеваться над оппонентом. На платформе в метро его даже под поезд можно скинуть! Главное, что все это выглядит на экране так реалистично, жестоко и одновременно красиво, что оторваться от игры просто невозможно! Игра месяца, а то и всего года, однозначно! ■

В продаже с октября

# Шерлок Холмс

## Загадка Серебряной Сережки



## Великого сыщика озвучивает Василий Ливанов



«Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки» — это новая история о великом сыщике, полная тайн и захватывающих приключений. Она была создана для вас страстными поклонниками творчества Артура Конан Дойла.

Устроив торжественный прием в честь возвращения любимой дочери Лавинии, сэр Бромсби и не подозревал, что этот ужин окажется для него последним...

### ВАС ОЖИДАЕТ...

- ВСТРЕЧА С ЛЮБИМЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ
- Знаменитый детектив и его столь же известный друг и помощник снова в деле! Вы ведете расследование от лица Шерлока Холмса и доктора Ватсона
- 30 часов расследования! В работе вам помогут инспектор Лестрейд, Майорфронт и инспектор Хадсон

- ... ПУТЕШЕСТВИЕ В ЛОНДОН
- 3 великолепно проработанных уровней! В общей сложности вам предстоит посетить и обследовать 40 красивейших уголков города

- ... ПРОСТО КРАСИВАЯ ИГРА
- 40 великолепных видеороликов
- Превосходная музыка Паганини и Мендельсона





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions ■ РАЗРАБОТЧИК: JoWood Studio Ebensee  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.transportgiant.com>

## ТРАНСПОРТНЫЙ ОЛИГАРХ (TRANSPORT GIANT)

### ВЛАДЕЛЕЦ ЗАВОДОВ, ГАЗЕТ, ПАРОХОДОВ

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

**У**же десять лет минуло с момента выхода культового Transport Tycoon. Немалый срок. Кто только не покупался на его лавры, и JoWood всегда была первой в этом списке. Клепая экономические стратегии, она планомерно подбиралась к созданию подобной игры. И час, наконец, пробил. Осталось только убедиться, является ли «Транспортный олигарх» настоящим «транспортным гигантом»?

#### ➤ СКРОМНЕНЬКО И СО ВКУСОМ

Прежде всего в глаза, естественно, бросается графическое оформление. Что, впрочем, в наше время не удивительно. Классическая изометрия куда не делась, но авторы выжали из нее максимум. Высокое разрешение,

приятная анимация, тени плывущих по небу облаков и снующие по своим делам горожане радуют глаз и оживляют местные пейзажи. А для столь монотонных игр это немаловажно. В нелегком деле развлечения игрока помогает и музыка. Веселая и ненавязчивая, она встречает нас с первых секунд и не надоедает до самого конца. Кроме того, ее здесь ничто не заглушает: озвучка в игре практически отсутствует. Лишь транспорт напоминает о своем прибытии, а игровое меню – о важных происшествиях. Поскольку в прочих проектах однообразные «отклики» зданий лишь раздражали, я склонен даже отнести это к плюсам.

#### ➤ ПЕРВЫЕ ШАГИ

Меню встречает нас двумя кампаниями: «Америка» и «Европа». Первая способна отнять не больше трех часов и претендует на роль тренировочной, вторая же является основной.

Наибольшую сложность для новичка представляет традиционно своеобразный интерфейс от компании JoWood. Ее давняя нелюбовь к двойному клику может на первых порах обойтись вам в пару миллионов долларов, а заодно и нервных клеток. Освоившись с управлением, вы обнаружите перед собой цветущий край, набитый маленькими городками и различными предприятиями. Наша цель проста – опутать все вокруг сетями эстакад, путей и железнодорожных развязок. Если на карте стоит завод, то рядом должна расположиться и наша станция! Сложности начинаются в самых неожиданных местах. А что, собственно, и куда везти? Система фильтров на мини-карте полностью отсутствует, поэтому придется изучать каждое предприятие в отдельном порядке, пока вы не начнете узнавать их с первого взгляда. Что будет не так-то просто, ведь их здесь сотни! JoWood действительно умеет создавать классные экономические стратегии – более 60 товаров, порядка 500 зданий и бесчисленное количество локомотивов, экипажей, самолетов... И все это закручено в длинные индустриальные цепочки – излюбленную тему разработчиков. Медной руде придется не раз проделывать путь через всю карту, чтобы в конце кон-

#### ВЕРДИКТ

НАСТОЯЩИЙ ГИГАНТ!



**7.5**

НАША ОЦЕНКА

#### МЫСЛИ ВСЛУХ

##### ПЛЮСЫ

Фантастический ассортимент всего и вся, обилие интересных решений, приятная музыка плюс вековая история транспорта.

##### МИНУСЫ

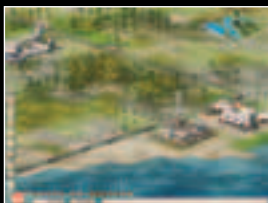
Серьезный дисбаланс между различными видами транспорта, однообразие геймплея и своеобразный интерфейс.

Игру следовало бы переименовать в «Железнодорожного олигарха». Но при всех недостатках она на голову выше конкурентов.

#### БЕСКОНЕЧНАЯ ИГРА

##### ПЕСОЧНИЦА ДЛЯ ОЛИГАРХОВ

Всего лишь несколько неверных ходов могут привести к провалу всей миссии. Так что, если у вас что-то не получается, лучше немного поднатореть в режиме «Бесконечной игры». Не опасаясь опоздать с очередным строительством, здесь можно будет не только поднабраться опыта, но и поэкспериментировать с разными схемами доставки и железнодорожными развязками. Тем более что компьютерный оппонент умом далеко не блещет и, следовательно, не причинит вам беспокойства.



Вот так выглядит сверхпроводниковый путь.

#### ПОЧТИ, КАК

Railroad Tycoon 2

#### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Traffic Giant

ХОРОШАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ. А ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ «ПАРОВОЗИКОВ» – ПРОСТО МЕЧТА.



Меню закупки транспорта можно запросто использовать как настоящую энциклопедию.



Порой лучше создать систему и вовсе без сигналов. Главное самому не запутаться.



Очередная стройка века – лучший способ прославиться, а заодно и заработать. Для снабжения ее материалами требуется три грузовых станции. Зато по окончании можно будет еще и возить сюда туристов.



## ЗЕЛЕНЬ СВЕТ



Буквально вслед за игрой был выпущен патч версии 1.2. И мой вам совет – даже не думайте играть без него! Разработчики исправили большинство багов, связанных с вылетом игры, немного улучшили твердолобый AI, а также усовершенствовали управление. Теперь можно заполнять составы одним кликом, не мучаясь с каждым вагоном. Главным новшеством, естественно, стала система железнодорожных сигналов. При ее умелом использовании можно значительно ускорить грузопоток. Если вы слабо знакомы с тем, как работают эти сигналы, настоятельно рекомендую ознакомиться с подробным руководством, выложенным на официальном сайте проекта в разделе Downloads.

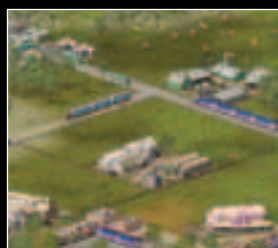


## ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКОЙ



### АВСТРАЛИЙСКИЕ ОЛИГАРХИ

Открытый успехом проекта, JoWood уже вовсю ваяет add-on к игре, который будет полностью посвящен Австралии. Нас ждут характерные пейзажи и такие экзотические предприятия, как опаловые шахты. Для подобной игры этот материк и правда интересен – система перевозок очень своеобразна, а железнодорожное сообщение было окончательно налажено лишь в 1980 году. Среди 30 исконно австралийских видов транспорта в обещаниях фигурируют самолеты «Антонова». Занятно!



цов отправиться на мыс Канаверал в облики бесценной электроники.

### НАСТОЯЩАЯ ЛОГИСТИКА

Но это далеко впереди, а начинать придется с лошадей и дилижансов. Чуть позже появятся железные дороги и о подобной мелочовке можно будет забыть. Поскольку внутригородские перевозки в игре отсутствуют, наш выбор предопределен: локомотивы дешевле и быстрее, а 64 вагона – это вам не упряжка с мулами! Все, что касается железных дорог, в игре продумано на славу. Паровозы не поедут без водонапорных башен, электрички – без мачт вдоль колеи, а о монорельсах и сверхпроводниках и говорить не приходится. На сложные развязки у JoWood свой взгляд – большинство плодов инженерного гения игрока окажутся не оцененными и влетят в копеечку. По сути, они здесь и вовсе не нужны. Ведь авторы впервые предлагают нам создавать настоящие грузовые станции с несколькими путями. Что просто необходимо для развитой системы – ну не пускать же по одной колее километровый состав с бревна-

ми и пассажирский «скорый». Образовавшееся в результате нагромождение путей и станет главной головной болью. Над соединением пяти станций несколькими дорогами придется серьезно поразмыслить... А их ведь бывает и пятнадцать. Особо тяжелые участки отлично помогает разгрузить система сигналов, а автозамена сломавшихся поездов избавляет от лишней мороки и поисков потерянного звена.

### ПАРОВОЗИКИ

К сожалению, идиллия заканчивается с появлением дирижаблей, самолетов и прочих плодов научно-технического прогресса. Все они присутствуют в игре в огромном ассортименте, не говоря уже о сотне марок грузовиков... Но вот нужны ли они? У кораблей большая вместимость, самолеты быстрее, а автотранспорт прост в управлении. Но ничто из вышеперечисленного не сравнится с поездами. Практически любая железнодорожная магистраль способна окупиться за пару месяцев, а о масштабах перевозок и говорить, думаю, не нужно. Да, любой транспорт способен приносить прибыль. Но прос-

то смешную по сравнению с железными дорогами. Использовать прочее приходится лишь по необходимости, точнее – по прихоти авторов. То у нас на пути окажутся высокие скалы, то широкие реки. А как только вы захотите нагреть руки на золотой лихорадке, любимое правительство запретит строительство туннелей. Это в горах-то! Если представить, что «Транспортный олигарх» – игра о железных дорогах, картина вырисовывается безоблачная. Система великолепно продумана, и огромные работающие магистрали вызывают восхищение. Станции растут не только в размере, но и в качестве, со временем обзаводясь почтой, ресторанами и прочими средствами по изъятию у населения хрустящих бумажек, вплоть до ларьков с мороженым. Каждая миссия радует чем-то новым, будь то появляющиеся вслед за прогрессом новые товары или возможность нажиться на очередной стройке века. Отдельные особенности интерфейса также напрашиваются на комплимент. Встроенное меню графиков позволяет отслеживать и быстро корректировать все доставки, а заодно оперативно находить на карте, что и куда едет. Кроме того, в игре наглядно показывается, что и куда едет. И едет ли вообще... Ведь маленькой деревне ни к чему 50 вагонов почты, а иконки над транспортом подскажут вам, сколько из них оказались лишними. «Транспортный олигарх» – истинно немецкий продукт. Дотошно продуманный и вылизанный до блеска, он поражает своими масштабами и оставляет исключительно приятное впечатление. Серьезный дисбаланс безусловно способен его подпортить, но признаемся себе – на сегодня это лучшая игра в жанре. ■



В каждой миссии можно найти свой «клондайк». Но золото на эту роль подходит лучше всего.



Восклицательные знаки подсказывают, что состав используется лишь наполовину.



Нам необходимо добиться пассажиропотока в 100000 человек в год. Для достижения этой цели не стоит брезговать самолетами и даже автобусами. Такая разносторонняя система выглядит великолепно.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: fighting  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Bandai ■ РАЗРАБОТЧИК: ART Co Bandai.  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

[www.bandai.games.com/games/gundam\\_sd\\_ba.html](http://www.bandai.games.com/games/gundam_sd_ba.html)

# GUNDAM SEED: BATTLE ASSAULT

## БОТЫ ДЛЯ ПРОКАЧКИ

СВЯТОСЛАВ ТОРИК  
[torick@gameland.ru](mailto:torick@gameland.ru)

**М**ехи никогда не были моей тайной любовью. Кроме, разве что, вселенной Battletech, американизированной вариации на тему гигантских пилотируемых роботов. И, признаться честно, аниме-сериалы вроде Macross и Gundam я особо не приветствовал. А вот файтинги – это удобный и приятный лично для меня предмет обсуждения. Поэтому Gundam Seed: Battle Assault вызывал во мне противоречивые чувства. Ну, в самом деле, что хорошего может выйти из робофайтинга?

Первое, что приходит на ум, – старая компьютерная игра One Must Fall 2097. Тоже файтинг, тоже меха. Там можно было покупать апгрейды для своего героя, исполнять замысловатые комбинации ударов и наслаждаться металлическим массакром. Никаких бластеров-шмастеров, иск-

лючительно ловкость рук пилота и никакого мошенничества.

Что же мы имеем в «Гандаме»? Пилоты на мехах дерутся. Но вооружение по сравнению с OMF явно выигрывает: бластер обыкновенный, лазер обыкновенный, плюс удары... ммм... ногами? В общем, металлическими конечностями доспеха. И ко всему прочему – суперудары, производимые лишь один раз за раунд. Ах да, есть еще модная, прямо из Dragonball Z, возможность взлететь в воздух и зависать там, полпевывая плазменными сгустками в оппонента. Правда, долго так делать не получится – на все есть свой лимит. И этот самый лимит – чуть ли не главная фишка игры. Дело в том, что перед каждым боем (или стартом кампании) нужно выбрать соотношение между тремя жизненно важными линейками: выносливостью конструкции, энергией ударов меха и джетпаками, позволяющими держаться в воздухе продолжительное время. В дополнение к этому каждый

ром достоинств и недостатков. Один очень быстрый, но в плане ударных качеств весьма слаб. Другой, наоборот, шаршит так, что не сразу и очухаешься, но весит как полтора небоскреба. Ну и различные вариации в духе «непробиваемый суперудар, но мало жизни» и так далее. Соответственно, создание меха мечты упирается только в выбор «заготовки» и тщательный тюнинг трех вышеуказанных параметров. В игре представлено столько режимов, что я поначалу даже задумался – с чего бы начать? Тренинги, «режим выживания», кампания, два игрока и еще несколько вариаций. Кампания длится довольно долго, причем без возможности записи, что практически убивает игру для тех, кто привык коротать время в поездках на общественном транспорте на небольшие расстояния. Зато можно потренироваться – это всегда бесплатно и пригодно к употреблению небольшими порциями. Но в целом, если честно, никакой ценности для жанра игра не представляет. ■

### ВЕРДИКТ

ДЛЯ РОБОФИЛОВ



# 6.5

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Файтинг, причем красивый. Ну и бренд для кого-то узнаваемый. Режимов игровых полно. Вот, пожалуй, и все достоинства.

#### МИНУСЫ

Скучно. Дерешься, дерешься... Хотя можно поменять робота и тактику или попробовать многопользовательский режим...

Красивый и многорежимный, но очень уж скучный файтинг. Все зависит от того, нравятся ли вам такие игры.

## СНЯТСЯ ЛИ ОВЦАМ РОБОФАЙТИНГИ?

### ИЗ ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА И ЕГО РОБОТОВ

Как уже говорилось, самым значительным робофайтингом была игра One Must Fall 2097 от компании Epic MegaGames. Роботы дрались на двухмерных площадках, на которых иногда появлялись стены с шипами, мины и другие радости жизни. Еще одной игрой жанра можно назвать Virtual On. Изначально выйдя на аркадных автоматах, она позволяла управлять роботом на полностью трехмерном поле с одной целью – завалить робота противника.



Вовремя примененный суперудар – ключ к победе.

#### СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

Mortal Kombat: Deadly Alliance

#### БЫСТРЕЕ, ЧЕМ

Street Fighter Zero 3 Upper

ВСЕ ПРОИСХОДЯЩЕЕ НА ЭКРАНЕ ТРЕБУЕТ ХОРОШЕЙ РЕАКЦИИ, НО БЫСТРО НАДОДЕАЕТ.



Я не поклонник этого сериала и становиться им не собираюсь. Но все же хочу отметить симпатичный стиль, знатокам наверняка понравится.



Большой и неповоротливый робот или маленький, но верткий? Выбирайте.



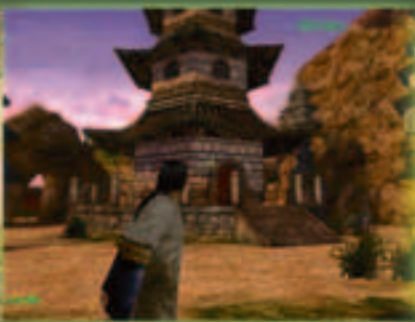
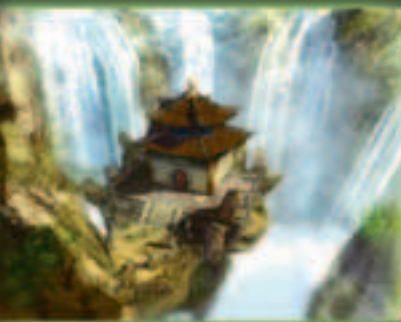
Если чем-то и может Gundam Seed похвастаться перед конкурентами, то это графикой.



# Мастер Ли

Блистательная RPG о становлении императорского Китая!

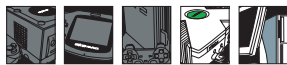
Новый подход к жанру  
Необычный игровой процесс  
Восточный колорит



Мудрость,  
выверенная  
веками...

© 2004 "IS Game". 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/>





■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: Gathering  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Silver Wish Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 30  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.gathering.com/wingsofwar>

## ВЕРДИКТ

ОТ ВИНТА!



# 8.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Интересные и непохожие друг на друга задания, удобное управление, разнообразные ландшафты, ощущение глобального сражения.

### Минусы

Слабоватая для современной игры графика, грубые модели наземной техники, местами непроработанная летная система.

Несмотря на некоторые огрехи, Wings of War является одним из лучших аркадных авиасимуляторов.

# WINGS OF WAR

## ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ

СТВОЛОВОЙ АЛЕКСАНДР  
rosomaha@land.ru

**П**ериод Первой мировой войны чрезвычайно интересен с точки зрения истории авиации. Во времена фанерных самолетов, лобовых атак и пулеметных дуэлей каждый пилот был героем. Ощутить неповторимый аромат той эпохи вы можете, сыграв в Wings of War.

Разработчики из Silver Wish Games ранее трудились над великолепной Mafia. Отколовшись от Illusion Softworks, они создали новую компанию и на основе «доставшегося по наследству» движка LS3D построили Wings of War. Следует признать, что их усилия привели к успеху.

Миссий в игре чуть больше десятка, но каждая состоит из ряда заданий. Скучать не придется: тут вам и уничтожение вражеских самолетов, и бомбардировки, и охота на дирижабли, и передача сообщений, и фотосъемка линий обороны и секретных объектов! Причем иногда придется отстреливаться от врага не только из самолета, но иногда из грузовика или с поезда. Боевые действия ведутся круглый год на

разных территориях и при любых погодных условиях.

В соответствии с канонами жанра в укромных местах располагаются бонусы, собирая которые можно получить пару дополнительных пулеметов, увеличить мощность движка и подлечиться. Но самое главное в игре – воздушные сражения. Тут не бывает дуэлей, здесь идет война и в воздухе схлестываются целые армады самолетов. Где еще вам доведется вести бой с десятком врагов, летая между дирижаблями и уклоняясь от огня кораблей и зениток? Баталии разворачиваются не только в воздухе, но и на земле – танки штурмуют укрепления, а батареи ведут артобстрелы. На протяжении всей игры ощущаешь себя участником масштабных сражений.

Немного подкачала летная модель и система повреждений. Если недостатки первой проявляются только

при столкновениях с наземными объектами, то вторая отсутствует как таковая. Да, машины постепенно разрушаются от попаданий, теряют шасси и куски крыльев, но их летные качества не меняются. Вообще графически игра выглядит неплохо, хотя самолеты смотрятся достойно, а ландшафты так и просто великолепно, модели наземной техники выполнены топорно.

Зато управление простое и удобное. Искусственный интеллект и газом управляет по ситуации, и самолет выравнивает. Даже фигуры высшего пилотажа можно выполнить одним нажатием клавиши. Мертвая петля, бочка, иммельман – нажал и готово! Несмотря на недочеты, Wings of War цепляет. За ней можно просидеть не одну ночь, пугая соседей ревом моторов и грохотом пулеметов. ■



Самолеты тех времен были уж очень хлипкие.

## А ЗАЧЕМ НАМ КУЗНЕЦ?

### ЭТО Ж НАДО ТАК СПОТКНУТЬСЯ НА РОВНОМ МЕСТЕ

На выбор нам дается масса различных летательных аппаратов, среди которых есть и гидропланы. Только вот зачем их включили в игру? Если на обычных самолетах вы можете спокойно приземлиться на твердую поверхность, то сесть на воду, управляя гидропланом, вам не удастся. В лучшем случае, при аккуратной посадке у машины оторвутся «поплавки», в худшем – вы просто разобьетесь.



### ХУЖЕ, ЧЕМ

Crimson Skies



### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Wings of Honour



ВОТ ТАК, ЛЕГКО И НЕПРИНУЖДЕННО, РАЗРАБОТЧИКИ ПЕРЕСЕЛИ С АВТОМОБИЛЕЙ НА АЭРОПЛАНЫ.



Огонь ведется из кузова грузовика. Налетавшись, хочется нащупать опору под ногами...



Уходим от погони по тесным каньонам. Заодно и бонус прихватим.



Ландшафты красивые не только с высоты, но и в приближении, а небо в хорошую погоду кажется бездонным. В игре реализована смена времени суток, да и погода может неожиданно испортиться.



# ПЕРЛ ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ

© 2004 ЗАО "1C". Все права защищены.



НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management/strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters ■ РАЗРАБОТЧИК: Monte Cristo  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1,4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

<http://www.medievallords.com>

# MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

## ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

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

**В**се, как известно, познается в сравнении. Недавнее знакомство с классическими градостроительными играми предопределило мое отношение к очередному проекту. Опять придется возводить угловатые строения на отведенных для них площадках. Снова учить заумные правила и системы, возмущаться из-за остановившейся ни с того ни с сего лесопилки. И все это лишь для того, чтобы насладиться растущими в статистике числами. Нет, только не на этот раз!

Полная свобода – девиз Medieval Lords. Мы вольны строить, что хотим и где хотим. Мы ведь все-таки лорды! Единственное условие – люди должны

быть счастливы. Иначе они просто не захотят жить в нашем замечательном городе. Настроение аборигенов описывается шестью нехитрыми потребностями, удовлетворение которых и станет нашей первоочередной задачей на протяжении десяти сюжетных миссий. Вкусив сладкой жизни, наши подопечные вмиг переоборудуют бедные лачуги в многоэтажные усадьбы на сотню человек. А каждый новый уровень их развития открывает для нас множество зданий, которые позволят превратить маленькую деревушку в цветущий город.

### ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ

Прежде всего, люди хотят пить и есть. И если первая проблема решается установкой колодца, то со второй гораздо сложнее. К нашим услугам градки, курятники, пшеничные поля,

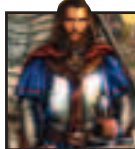
коровьи пастбища и много чего еще. Разнообразие поначалу пугает, но на деле оно логически обосновано геймплеем. Регулярные засухи, эпидемии коровьего бешенства и прочие «радости», случающиеся каждые пять минут, заставят вас проявить гибкость в решении продовольственной проблемы. Основная роль здесь отведена, конечно же, полям и садам, коих насчитывается три вида. Урожай с них собирается в разное время года, поэтому необходимо постараться сделать так, чтобы еды хватало всегда. Впрочем, схема «всего да побольше» здесь работает очень неплохо. Ударившись в сельское хозяйство, не стоит забывать и об эстетике. Свинарник под окном вряд ли понравится вашим горожанам, а вот вид на виноградники здорово поднимет их настроение. Правильно разбивать поля довольно просто, поскольку можно не только вращать их в любом направлении, но и задавать форму и размер. Это позволяет экономить место и создавать город именно таким, как вы задумали.

### ПИЩА ДУХОВНАЯ

Религия играла в средние века ключевую роль, и этот факт нашел отра-

### ВЕРДИКТ

НЕ ОТОРВАТЬСЯ!



# 7.5

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Очаровывающая графика, необычный и отлично продуманный геймплей, гибкие настройки сложности.

#### МИНУСЫ

Недоделанная военная система. Складывается впечатление, что без нее игра была бы еще лучше.

Таковыми и должны быть градостроительные симы. Правда, без военной составляющей получились эдакий средневековый SimCity.

### ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

#### НАЧИНАЮЩИМ ТИРАНАМ

Безопасность города – вещь двоякая. Одно дело ее обеспечить, и совсем другое – убедить подданных в том, что это необходимо. Тем более что места для крепостных стен хватает далеко не всегда. Но, как оказалось, есть средства и попроще. Плахи – практически единственные постройки с кумулятивным эффектом. Чем больше вы их строите, тем меньше жители боятся грозных соседей. Как говорится, бей своих, чтоб они чужих не боялись.



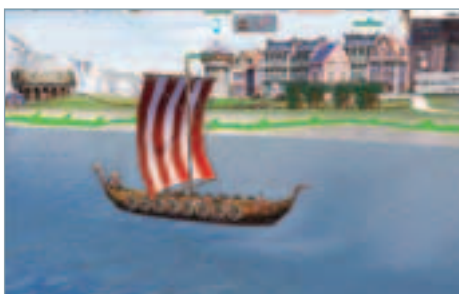
#### КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

The Settlers 4

#### ИНТЕРЕСНЕЙ, ЧЕМ

Caesar 3

НОВАЯ ПЛАНКА ДЛЯ ЖАНРА ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ.



Викинги – основная головная боль – появляются со стороны моря в самый неподходящий момент.



Развлечения, конечно, сомнительные... Но жителям нравится! И безопасность на уровне.



Вот так будет выглядеть небольшой процветающий город к концу игры. Имеющейся инфраструктуры хватало бы еще на десяток домов, но даже эти поля едва ли смогут прокормить жителей.



## НА ВСЕ РУКИ...



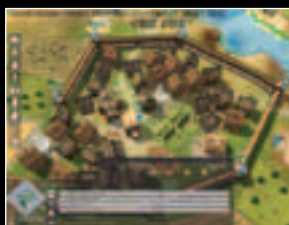
Команда Monte Cristo уже почти десять лет на игровом рынке. Ее блистательным дебютом стал экономический симулятор Wall Street Trader 97, надолго определивший направление работы компании. Попытка перейти на многопользовательские стратегии в 2001 году едва не обернулась для нее крахом. После этого Monte Cristo попробовала свои силы в издательском деле, чем и занимается до сих пор, не переставая параллельно разрабатывать и собственные игры, – в основном, экономические симуляторы и стратегии. Последний проект Monte Cristo – лучшее доказательство того, что сотрудники студии знают в них толк.

## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ



### АМБИЦИОЗНЫМ АРХИТЕКТОРАМ

Формула идеального города довольно проста. Возьмите в качестве ориентира средневековое поселение. Богатому центру положено купаться в роскоши, прячась от сельских угодий за толстыми стенами. А поскольку жители не любят слишком далеко ходить на работу, обеспечивать город едой придется бедным фермерам, живущим на окраине. Увы, сделать счастливыми всех вряд ли возможно. Такова жизнь...



жение в игре. Для поддержания «спокойствия» жителей вам придется повсюду расставлять распятия и храмы. Хотя местами их можно заменить парками, скверами и статуями правителя, то бишь себя любимого. С развитием города будут расти и запросы граждан, и на месте ветхой церквушки придется воздвигнуть огромный собор. Вот тут-то и встанет главный вопрос в игре: «Где строить?» Новые здания не только лучше, но и гораздо больше предыдущих. А снос всего лишь нескольких домов может разрушить сложную инфраструктуру. Исчезновение какой-то сотни жителей приведет к нехватке рабочей силы в банях и больницах. Падение уровня здоровья вдвое снизит численность населения, и уже некому будет трудиться в поле. Начнется цепная реакция, и цветущий край вмиг превратится в умирающую деревню. Избавлением от подобных неприятностей служит режим паузы. Вы сможете за несколько секунд стереть с лица земли целое поселение и, учтя предыдущие ошибки, построить на его месте настоящий город-сад. Естественно,

подобные «перестройки» сильно ударят по карману, так что следует заранее запастись золотом. Оценить свои труды вам поможет полностью трехмерный движок. Помимо потрясающей для таких игр графики, он щеголяет свободной камерой, которая заметно упрощит будни начинающих архитекторов и даст возможность взглянуть на свои творения с любого ракурса. Здесь нас ожидает еще один сюрприз. Вид от первого лица позволит в буквальном смысле прогуляться по улицам своего города. После таких экскурсий вы будете ловить себя на мысли, что сооружаете очередной скверик, не потому что «нужно», а потому что «красиво».

### ➤ ДЕЛА РАТНЫЕ

Однако ваш прекрасный город запросто может приглотиться менее удачливым соседям, которые обязательно захотят прибрать к рукам все это великолепие. Поэтому обеспечение безопасности граждан – ваша первоочередная задача. Для ее решения доступна главная атрибутика средневекового города – высо-

кие башни, крепкие стены, а также баллисты, пушки и требушеты. Расставленные в центре города катапульты не принесут практической пользы, но укрепят уверенность граждан в завтрашнем дне. Само собой, все может получиться и наоборот. Устав от прихотей горожан и не состоявший в качестве мэра, игрок может сам наведаться к процветающим соседям. Тем более что это не сложно. Даже слишком легко, потому что военная система в игре выглядит формальностью и, по большому счету, просто отсутствует. Количество солдат ограничивается лишь размерами города, и это главный стимул для его развития. А вот ассортимент войск явно подкачал, потому как насчитывает всего две разновидности: пехоту, которую также можно размещать в башнях и крепостях, и кавалерию, уничтожающую осадные машины. Вся, с позволения сказать, тактика боя сводится к перемещению войск на территорию врага щелчком мышки. После этого он получит минут пять на подготовку обороны (вот вам и внезапное нападение) с тем, чтоб потом без труда перестрелять ваших бойцов, несущихся к главной крепости. К сожалению, возможность мгновенно перестраивать город заведомо ставит крест на многопользовательском режиме и сводит все действия вражеского AI к созданию новых отрядов. А военную составляющую не лишним было бы довести до ума или убрать вовсе. На фоне великолепно продуманного градостроительства она смотрится ненужным довеском. Тем более что «средневековый SimCity» и без нее оказался чрезвычайно увлекательным. ■



▶ Хочется узнать, что же кушают жители этого вражеского города. Полей вокруг не видеть.



▶ С помощью этого способа, можно узнать, какова плодородность почвы и объем урожая.

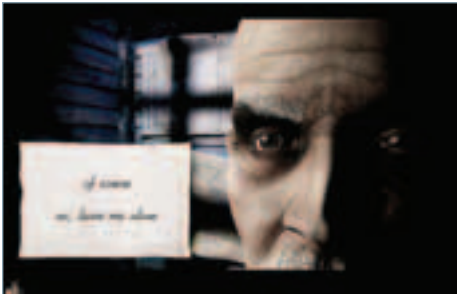


▶ Покопавшись в скромном, на первый взгляд, меню, вы обнаружите уйму графиков и статистических выкладок. Другое дело, что здесь можно было обойтись и без этого.

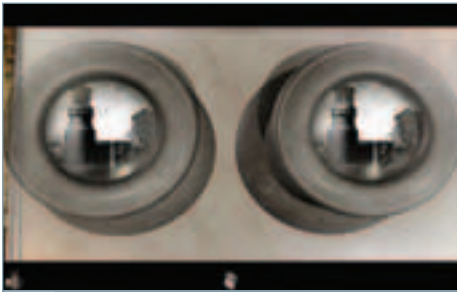


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: The Adventure Company ■ РАЗРАБОТЧИК: XXV Productions  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 450 Мгц, 128 Мбайт RAM

<http://www.xxvproductions.co.uk/darkfall2>



▶ Диалогов с людьми в игре всего два. Увидеть собеседника полностью нам не удастся.



▶ Самый настоящий стереоскоп. Если скосить глаза, картинка станет объемной.



▶ В этот дворик мы попадаем... из дневника Паркера. Побывав в гостях у своего работодателя, герой найдет немало интересных записей, причем одну из них – на очень необычном носителе.

## DARK FALL II: LIGHTS OUT



### О ПРОПАВШИХ БЕЗ ВЕСТИ

**ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ**  
 blayne@narod.ru

**К** тому времени, когда редакционная копия Doom 3 добралась до меня, она была «запилена» уже до такого состояния, что установить ее никак не хотела. Впрочем, осенний вечер располагал скорее к чтению страшных историй, чем к битвам с адскими тварями. И только я так подумал, как увидел неведомо откуда взявшийся диск с Dark Fall II: Lights Out. Изгнав Doom обратно в коробку, я вставил диск в CD-привод и начал установку...

Теперь, спустя бессонную ночь, игра пройдена. В ушах стоит шепот призраков, а в голове один вопрос: «Что же это на самом деле было?» Попробую вспомнить. Началось все в 1912 году, когда некий кар-

тограф Паркер, составляя карту побережья Англии, отправился на маяк Фетч-Рок, весь персонал которого таинственным образом исчез. На месте происшествия Паркер находит доказательства того, что его наниматель – пособник некоего Малакая, демонического существа, которое...

Нет, дальше я рассказывать не буду. Не хочу вот так просто выдавать тайну, что обошлась мне в несколько тысяч щелчков мышкой и пару седых волос. К тому же, хоть я и закончил игру, некоторые моменты все равно остались неясными. Дело в том, что Dark Fall II одновременно лояльна и строга к невнимательному игроку. Теоретически, вам не понадобится каждый попадающийся на глаза предмет – ключевых объектов в игре сравнительно мало. Но вот интерактивных – великое множество, и понять, какой из них вам пригодится

в дальнейшем, можно только опытным путем. То же и с текстами: не многие из них помогают продвинуться в прохождении, большинство лишь создают великолепную атмосферу и рассказывают о том, что же в действительности произошло. Поэтому, чтобы по-настоящему погрузиться в игру, читать придется много. Заранее выражаю свои соболезнования локализаторам и желаю, чтобы у них получились и адекватный перевод, и такая же «потусторонняя» озвучка, как в оригинале. Работа им предстоит большая.

А для вас, дорогие читатели, повторю: читать придется много. Впрочем, на то вы и читатели. Хотя вы, конечно, еще и игроки, и здесь Dark Fall II может вас разочаровать. Игра иногда кажется похожей на своеобразный музей компьютерного искусства, где можно все трогать, но по большей части безрезультатно. Правда же в том, что каждое такое прикосновение достраивает вторую половину мира Dark Fall, которая находится не в компьютере, а в сознании игрока. И если ваша фантазия настроена в унисон с замыслом автора, вас ждет незабываемое приключение. ■

### ВЕРДИКТ

X-FILES ПО-АНГЛИЙСКИ



**7.0**

**НАША ОЦЕНКА**

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Увлекательная история – одновременно подробная и таинственная; оригинальные художественные приемы; леденящая кровь озвучка.

#### МИНУСЫ

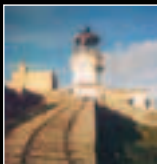
Обилие «ненужных» текстов и нехватка живых персонажей. Головоломка как таковых в игре мало, и они не очень интересны.

Игра похожа на настоящий дом с привидениями – его жутко и интересно исследовать. Нельзя только пройти и забыть.

### СВЕТ, ПОГАСШИЙ СТОЛЕТИЕ НАЗАД

#### ТАЙНА ОСТРОВА ФЛЭННАН

Завязка Dark Fall II основана на реальных событиях. 15 декабря 1900 года экипаж корабля «Гесперус», проплывая мимо острова Флэннан, лежащего у берегов Шотландии, заметил, что маяк на острове не работает. Причалив, моряки обнаружили, что смотритель и оба его помощника пропали без следа. Что на самом деле произошло, остается загадкой до сих пор. А флэннанский маяк и поныне стоит на том же месте.



▶ Эта репродукция скраш-вала быт работников маяка.

|  |                   |
|--|-------------------|
| <b>СЕРЬЗНЕЙ, ЧЕМ</b>   | <b>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b> |
| «Черный оазис»   | «Черное зеркало»  |
| ИГРА МОГЛА БЫ ПОСОРЕВНОВАТЬСЯ И С SILENT HILL, ДА ЖАНР НЕМНОГО НЕ ТОТ. |                   |



КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

# МАШЕП

В ДРЕБЕЗГИ



Телефон: (995) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ge

бука



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/strategy/RPG  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Koei ■ РАЗРАБОТЧИК: Omega Force  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2



<http://www.koei.com>



▶ Модели героев не изменились со времен Dynasty Warriors 4. Или даже Dynasty Warriors 3.



▶ Вдвоем играть можно только через split-screen. Дальность прорисовки сокращается очень сильно.



▶ Боевые слоны и дорогие сердцу многих кони возвращаются. Тактическая карта уровней также выглядит совсем как раньше. Не забываем и о счетчике убитых врагов. Доведите его до тысячи единиц!

**ВЕРДИКТ** ↗

СНОВА В БОЙ!

**7.0**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**+** **ПЛЮСЫ**  
 Новый режим Empires, привычный геймплей, свобода действий, приятная графика.

**-** **МИНУСЫ**  
 Отсутствие значимых нововведений в системе боя, до смерти надоевшие герои-китайцы.

Самая лучшая версия Dynasty Warriors на сегодня. Если не соблазнились предыдущими, то покупайте сразу эту.



▶ Генерируем уникального персонажа. Вариантов много.

|                 |                          |
|-----------------|--------------------------|
| <b>БЛИЗКА К</b> | <b>ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ</b> |
| Kessen 2        | Samurai Warriors         |

ОЧЕРЕДНОЙ «НЕДОСИКВЕЛ» ОТ КОЕИ. СТАРАЯ КОНФЕТА С НОВЫМ ВКУСОМ.

# DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES

**МОЖЕТ ОСТАТЬСЯ ТОЛЬКО ОДИН**

**ЯНА СУГАК**  
 kairai@pisem.net

**У**льтимативная версия Dynasty Warriors 4 добралась до Европы и вызывает настойчивое желание взять диски с Dynasty Warriors 4, Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends и Samurai Warriors да отправить авиапочтой в европейский офис Koei. А в сопроводительном письме потребовать возврата уплаченных за них денег.

Empires повторяет обычную версию, однако имеет новый одноименный режим, являющийся, ясное дело, основным. Все остальное, включая убогий мультиплеер на двоих, либо уже было в старых играх, либо попросту никому не нужно. А вот режим Empires – сильно упрощенная версия Romance of the Three Kingdoms, где все бои отыгрываются на движке Dynasty Warriors. Это означает, что... да, правильно. Теперь не сценаристы определяют набор битв, вы самостоятельно планируете стратегию своей империи и организуете захват соседних провинций. Есть и примитивный менеджмент ресурсов (золотой запас, численность армии), но не слишком детальный. Баланса

ради пришлось пожертвовать телохранителями, сопровождавшими героя в обычном Dynasty Warriors. А новые предметы, доступные для экипировки, не ищутся на поле боя, а производятся силами подконтрольных провинций. Поначалу все ново и непонятно, но, инципировав битву, вы оказываетесь ровно в той же ситуации, что в обычном Dynasty Warriors. Огромные армии простых солдат, десяток-другой офицеров с каждой из сторон и задача-максимум, она же минимум, – победить врага. Условия незначительно варьируются: захват вражеской «базы», либо же убийство главнокомандующего. Промежуточные цели – перехват контроля над небольшими «укреплениями», разбросанными по полю боя. Достаточно перебить охрану, как они становятся «вашими», и автоматически организуется их «гарнизон». В отличие от

обычного Dynasty Warriors, эти победы важнее, чем убийство офицеров, и сильнее влияют на ситуацию на поле боя. Не получится и прорваться быстро на базу, чтобы моментально вывести из строя чужого лидера и завершить тем самым битву. Вас просто задавят числом, а телохранителей, напоминаю, нет. Баланс в Empires вполне грамотный, и никаких претензий к игре, помимо вторичности и уже надоевших проблем графического движка, я предъявлять не собираюсь. Koei, как всегда, играет в конструктор Lego – собирает из одних и тех же кубиков разные интересные игры. Что мешало разработчикам подождать с релизом DW4 (почти ничем не отличается от DW3), чтобы включить в него новые идеи Empires и антураж Samurai Warriors и убрать все ненужное и компрометирующее сериал? ■

## ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВЕДЛИВОСТЬ

**ВСЕ БУДЕТ ТАК, КАК ХОЧЕТ ГЕЙМЕР...**

Как и в Romance of the Three Kingdoms, есть возможность выбрать исторический сценарий, либо выдуманный. В первом случае расстановка сил на карте будет соответствовать зафиксированной в летописях (а также предыдущих играх от Koei, посвященных падению династии Тан и последующей гражданской войне), во втором все исторические персонажи

(а также придуманные вами) будут распределены на карте случайным образом. Учтите только, что даже в историческом сценарии Лю Бань вполне может пасть от руки Цао Цао, все зависит от действий геймера. И пусть господин Толстой со своими представлениями о роли личности превращается себе в гробу сколько угодно раз.

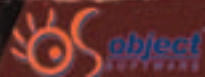
РОЛЕВАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ ЭКШЕН ПО МОТИВАМ ЛЕГЕНД ДРЕВНЕГО КИТАЯ

SEAL OF EVIL  
ПЕЧАТЬ ЗЛА

ВОССТАНОВЛЕНИЕ  
СЛЕДУЮЩЕГО  
СВЯТОМУ  
МИРУ  
ПУТИ  
ДАО



ОКТАБРЬ 2004



© Object Software, 2004. Все права защищены.  
Seal of Evil является зарегистрированной торговой маркой Object Software Limited.  
Исключительные права на издание и распространение программы  
на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск».



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action/platform  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Luxoflux  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.activision.com>



▶ Без ослов мы теперь нынче никуда, ослы управляют миром. Даже шрековским.



▶ Шпага нужна коту не просто так, а чтобы балансировать во время пробежки по канату.



▶ Драться любой дурак умеет. Особые способности героев уходят на второй план, как только появляются враги. Вчетвером в таких ситуациях справляться с гадами и проче, и интереснее.

## ВЕРДИКТ

ВНУШИТЕЛЬНО



**6.5**  
НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Шутки из фильма, красивая графика, оригинальные находки в геймплее, наличие мультиплеера.

### Минусы

Как обычно, задания притянуты за уши, а сюжет по достоинству оценят лишь те, кто был в кинотеатре.

Приличная игра по мотивам очень популярной ленты. Звезд с неба не хватает, но это никто от нее и не ждал.

# SHREK 2

## КРАСАВЕЦ И ЧУДОВИЩЕ

ЯНА СУГАК  
kairai@pisem.net

**К**огда к принцессе прилагаются тесть с тещей, даже милейший огр Шрек – остатив слова, вроде «великан» и «людоед», презирающим зрителям переводчикам кинофильмов – может выйти из себя и наругать фее-крестной. Но если разработчикам Vigilante 8 и True Crime достается лицензия на игру по мотивам Shrek 2, то они живо вспоминают свои корни и ваяют не автомобильный боевик, а семейный платформер с пазлами – мирный и отнюдь не асоциальный.

Если помните, когда-то игра по мотивам Shrek, издаваемая TDK Mediactive, провалилась с таким треском, что упоминать о ней в графе «лучше, чем» считалось дурным тоном. Но сиквел не просто дал возможность окунуться в волшебный мир перевернутых с ног на голову европейских сказок путем прыганья по платформам и выполнения доступных даже для ребенка квестов, он оказался отличной игрой «для четырех скучающих геймеров», способной заменить покрывшийся плесенью... Gauntlet: Dark Legacy. С самого начала

вам подчиняются принц-консорт Шрек и его ненаглядная Фиона. Позже состав команды может меняться, но почти всегда в ней будет четверо героев, позаимствованных из фильма вместе с актерами озвучки. Воткнув второй джойстик (а по возможности – третий и четвертый), можно непосредственно контролировать всю эту толпу, в противном случае придется обходиться переключением с одного существа на другое, оставляя прочих «за бортом» на милость AI. Последний помогать геймеру всеми силами не намерен – лишь в схватках заставляет своих героев делать что-то полезное, в остальных же случаях ждет, пока игрок сам не догадается переключиться. Зачем? Все очень просто – у каждого персонажа есть уникальные способности: Шрек может таскать тяжести, Кот-в-сапогах – изображать из себя

канатоходца, Фиона – вспоминать о цитатах из «Матрицы», мелькающих в обеих кинолентах «Шрек». Логические загадки для решения требуют применения всего набора умений, однако очень просты. Все-таки игра упорно позиционируется не просто как семейная, а скорее как детская, но интересная еще и родителям. А жаль. Остается еще порекомендовать приобрести DVD (с оригинальной английской озвучкой) с фильмом и пересматривать его почаще, благо на сей раз игра до некоторой степени все-таки следует сюжету оригинала. А затем, подключив домашний кинотеатр к консоли и распределив джойстики между друзьями, можно очень весело провести время, разукрасив физиономии Робину Гуду и его лесным братьям. Или не очень весело – все же иногда проблемы с камерой дают о себе знать. ■



▶ Решение логических загадок много времени не займет.

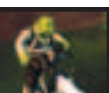
### ХУЖЕ, ЧЕМ

Spider-Man 2



### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Shrek



ВСЕ-ТАКИ ДРУГОЙ «КИНОШНЫЙ» ПРОДУКТ ACTIVISION ВПЕЧАТЛЯЕТ КУДА БОЛЬШЕ.

## ЗЕЛЕННЫЕ КРАСАВЦЫ

### ПОЛИГОНЫ ТВОРЯТ ЧУДЕСА

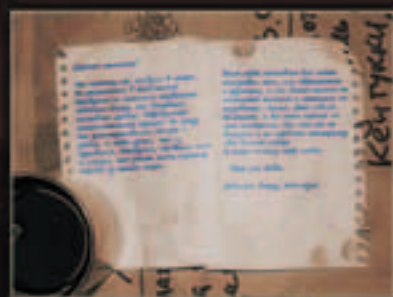
Shrek 2 – это, конечно, не Принц Чарминг в мире видеоигр, но критиковать его за графику было бы нечестно. Модели героев не так совершенны, как в фильме, всему виной технические ограничения современных платформ. Иногда даже кажется, что дизайн чуточку сменился, хотя это и не так. Текстуры красивые, эффекты освещения радуют глаз, мелкие детали к месту и

без ущерба для скорости смены кадров украшают мир игры. Традиционно версия для PlayStation 2 чуточку уступает по внешнему виду тем, что поселились на GameCube и Xbox, но если специально не вглядываться, разницу обнаружить сложно. Да, и последнее: на PC, как и в случае со Spider-Man 2, вышла совсем другая игра, где все интересные фишки остались за бортом.



Новый боевик от разработчиков  
серии DELTA FORCE

революция в жанре action.  
Премьера в России – август 2004.



**РЯДОВОЙ  
КОУЛМАН  
ПОПАЛ**



**В ВОЕННЫЙ  
ЛАГЕРЬ**



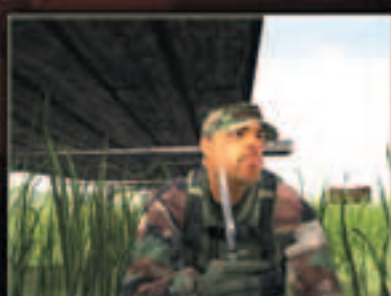
**ЕГО НАУЧАТ  
ВОДИТЬ  
ДЖИП**



**ПИЛОТИРОВАТЬ  
ВЕРТОЛЁТ**



**ПЕТЬ ХОРОМ  
ПЕСНИ**



**И ЛЮБИТЬ  
СВОЮ РОДИНУ.**

**...ТЕПЕРЬ И ТЫ В АРМИИ.**

**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
ураганные боевики

**NOVALOGIC®**  
www.novalogic.ru

**JOINT  
OPERATIONS**

**МИРОТВОРЦЫ**

**ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН**



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PC ■ ЖАНР: action/strategy  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim ■ РАЗРАБОТЧИК: Team 17 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

<http://www.wormsforts.com>



▶ Впервые на арене цирка: человек-ядро. Он не паникует, у него просто такое лицо.



▶ Опьяненный безнаказанностью червяк готовит новые пакости. Вариантов много.



РЕКОМЕНДУЕТ  
 СТРАНА ИГР

▶ Новое станковое оружие бьет либо разрывными, либо по прямой, а значит, прицеливание сможет осилить не только пионер – всем ребятам пример, но и любой дошколенок.

## ТУШ ИЛИ ПОХОРОННЫЙ МАРШ?

Издатель Worms Forts пребывает нынче не в лучшем состоянии. По результатам 2004 финансового года, компания понесла убыток в размере 56 миллионов долларов, при том, что в прошлом году она рассталась с 85 миллионами. По индустрии прошел слух о возможности банкротства Acclaim. Представители компании заявляют, что эта ситуация может привести к «отмене, задержке или преждевременному выпуску некоторых игр». Сейчас под крылом компании такие игры, как 100 Bullets, Juiced, The Red Star, The Bard's Tale. Жертвой финансовой политики уже стала Combat Elite: WWII Paratroopers, которая, как заявили в Acclaim, «еще как отложена».

# WORMS FORTS: UNDER SIEGE!

## ДРУГАЯ ВОЙНА

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

Популярный сериал Worms покоряет сердца с 1994 года, когда первые копии игры поступили в продажу. С тех пор аннелиды воевали на PC, SNES, Dreamcast, PlayStation, Nintendo 64, GBC, Saturn, GameCube – да где только не воевали! В прошлом году бессменные заводчики кольчатых, команда Team 17, насильно перетащили игру в трехмерье, получив Worms 3D, проект интересный, но бесхарактерный и чрезмерно сложный. Ныне разработчики одумались и собрались пересмотреть самые принципы объемных Worms, помещая в знакомые декорации совершенно иной геймплей.

Пилотная инкарнация Worms 3D страдала прежде всего от того, что в трех измерениях стрелять противников, учитывая силу ветра и влияние гравитации, было слишком скучно и заумно. В сиквеле с проблемой разобрались радикально: червям теперь не обязательно убивать друг друга, ведь можно сосредоточиться

на более легких и уязвимых целях – объявленных в названии игры фортах. Понимаете ли, в Worms Forts появилась «база», строительство и экономическая составляющая, о которых мы и помыслить не могли, просящая ночи за плоской, как доска, Worms World Party. Каждая команда червей вступает в игру рядом с огромным фортом, главным строением команды. Если форт пал, защитники автоматически считаются проигравшими. Беречь его плуце глаза, однако, не стоит, ведь крепость обладает тысячей червячьих хитпоинтов – просто так не разрушишь. И если раньше на каждом ходу розовым малышам выдавалось по одному действию, то сейчас за такт они успевают что-нибудь возвести и из чего-нибудь выстрелить. Форт – сердце базы, от него

потянутся стены-артерии к конечностям: башенкам, твердыням и донжонам. Игрок может возводить только узловые здания, пешеходные заборы между соседними строениями поднимаются из ничего и забесплатно. Расположение будущих домиков предопределено, и стратегию остается только выбрать, где какое строение поставить. Над некоторыми пустырями висят желтые звездочки, означающие, что захват оной точки даст победные очки, необходимые для возведения продвинутых сооружений, например, лаборатории, которая усилит разрушительный эффект оружия, или завода, каждый ход спускающего с небес ящичек с сюрпризом. Однако ж, с бухты-баракты возвести турель под носом у вражеского червя нельзя: строительство допустимо

## МОЧИ КОЗЛОВ!

ПРИ СОЗДАНИИ ИГРЫ НИ ОДНОЙ БАБУШКИ НЕ ПОСТРАДАЛО

В Team 17 трепетно относятся к флоре и фауне. Среди новых видов оружия (вдобавок к ананасовым гранатам и банановым бомбам) затесался добрый десяток видов взрывчатки животного происхождения, от начиненных динамитом носорогов до мороженой рыбы из холодильника. Животный мир, однако, не может сравниться с классической взрывной бабушкой, которую спускают теперь с башни на мини-лифте, точно как в другой червячьей care – Earthworm Jim.



|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| <p>НЕ ПОХОЖА НА</p> <p>Worms Armageddon</p> | <p>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</p> <p>Worms 3D</p> |
|---|-----------------------------------|

НОВЫЙ ПОДХОД К ПЕРЕВОДУ WORMS В ТРЕТЬЕ ИЗМЕРЕНИЕ ОКАЗАЛСЯ УДАЧНЕЕ СТАРОГО.

## ВЕРДИКТ



НЕ ЖДАЛИ



# 8.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Неожиданные принципы ведения боя, удачные стратегические элементы, почти покладистая камера, интересное новое оружие.

### Минусы

Недостатки: Специфический юмор, излишне детский стиль, ставший статичным рельеф.

«Черви» отошли от концепции action-игры и приползли к крепкой юморной стратегии.

## ЧЕРВЬ МОЕЙ МЕЧТЫ



### НА САЙТЕ ИГРЫ ЗАВЕРШИЛСЯ АВГУСТОВСКИЙ КОНКУРС ФАНАРТА

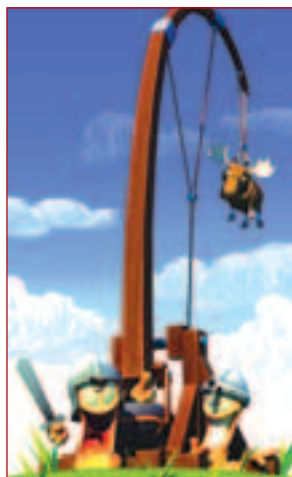
У вас есть свой взгляд на вселенную Worms? Можете изобразить червей такими, какими их не видит никто? Попробуйте принять участие в ежемесячном смотре фанарта, который проводится на официальном сайте игры. Ваше творчество оценят художники из Team 17, и если она произведет на них впечатление, вы вполне можете получить работу в этой замечательной команде. Кто знает, вдруг именно ваш рисунок украсит обложку следующих Worms.



лишь рядом с уже занятыми территориями. Пока одна группа червей строит, другие как могут уничтожают укрепление противника. На крышах башен (на своей базе) открывается доступ к новым, более опасным и болезненным видам станковых вооружений, например, катапультам, баллистам и даже пушке, заряженной живым епископом (аллилуйя!). Если же червь в одиночку выходит на тропу войны, то и обходиться он вынужден базуккой, дробовиком да своими кулаками. Ограничивая набор доступного оружия, разработчики настаивают на осадном типе геймплея: команды сидят по замкам, строят базу и обмениваются любезностями на расстоянии. Идти против девелоперов глупо, ведь вышедшую в чисто поле банду запросто уничтожат технически подкованные стрелки с башен. Важен не только порядок возведения зданий, но и схема их расположения. Если часть цитадели будет отсечена от замка, она разрушится и развалится у игрока на глазах. Негоже строить замок в линию – получится колосс на глиняных ногах и, подрубив башню, противник лишит играющего сразу многих строений.

Куда прочнее «паутина» стен с фортом посередине: с одной стороны, враг не найдет прямую линию огня до форта, а с другой – если какое-то строение падет, соседние останутся стоять благодаря мостам, связывающим их с центром. Расплатой за стратегические заморочки стал динамический рельеф. В Worms Forts: Under Siege! принципиально нельзя изменить поле боя. После взрывов остаются наспех нарисованные спрайтовые воронки, а инвентарь горняка окончательно покинул арсенал кольчатых. С другой стороны, терраформинг играл серьезную роль только в двумерных вариантах «червей», в Worms 3D он был ни к селу ни к городу, за что и его и сдали в утиль. Повредить удается только здания, да и те больше делают вид, чем разрушаются взаправду. Плоскенькие черви воевали преимущественно огнестрельным оружием, используя банановые бомбы по большому празднику. С каждой частью игра отступала от реально существующих пистолетов и базук к более веселеньким образчикам. Даже дробовики выглядят теперь смешно, что уж говорить о бабушках-подрывни-

цах, динамитных носорогах и безумных цыплятах-камикадзе. Оружие было разделено на две категории: переносное и стационарное. Первое черви таскают с собой и активируют в любых условиях, второе же настолько велико, что уволочь его на себе никак не получится, – это и станковые баллисты, и лазеры, и остальное, что родилось в буйных головах дизайнеров Team 17. Верти не верти, а Worms – игра многопользовательская. По версии Forts одновременно в сражение могут вступить до четырех команд. Мультиплеер на PC реализован через особые сервера глобальной сети, на Xbox игру поддержит сервис Xbox Live, а о перспективах сетевых игр на PlayStation 2 девелоперы высказываются туманно: онлайн не кажется пока достаточно притягательным. В сухом остатке выходит, что идеи, заложенные в Worms Forts, много симпатичнее всего, что может предложить Worms 3D, а стратегические заморочки заставляют думать и шевелить мозгом. Worms Forts – уже не те черви, которых мы когда-то знали. В Team 17 поняли, что переход в трехмерность не удался, и вовремя схватились за голову, выправляя промахи Worms 3D. Ничего фактически не потеряв в концепции объемных червей, девелоперы добавили к ней целый слой стратегических сложностей, в корне изменивших стиль игры. В итоге получились совершенно новые, иные черви, черви, которых мы никогда не видели, но которые нам пришлось по душе. Worms и третье измерение нашли друг друга, и если мы дождемся сиквела (а мы дождемся), то продолжение будут именно Worms Forts, а не Worms 3D. ■



Раз рельеф портить запрещено, дизайнеры измыслили карты позабористее.



Четырехствольная пушка изрыгает хомячков. Пушистые, родина вас не забудет!



Воинство кольчатых разделилось на три лагеря: рыцари, самураи, египтяне и римляне. Солдаты каждой стороны носили бы свою военную форму, только кроме шапки на червя ничего не наденешь.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: ValuSoft ■ РАЗРАБОТЧИК: SCS Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.huntingunlimited3.com>

# HUNTING UNLIMITED 3

## ОХОТА НА СЛОНА

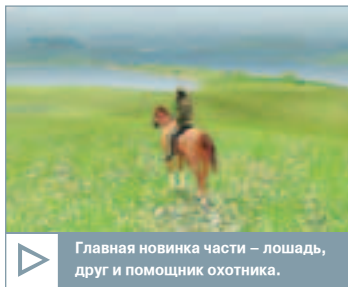
ЮРИЙ ВОРОНОВ  
[voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru)

Симуляторы охоты – проекты, редко удостоивающиеся внимания «СИ». Но сегодня у нас прямо бенефис, аж две игры, причем обе весьма неплохие. На этой же странице примостился Cabela's Big Game Hunter 2005, а сейчас поговорим о третьей части Hunting Unlimited.

Третья часть, строго следуя тропе эволюции, обзавелась множеством улучшений и добавлений. В числе основных стоит назвать смену территорий – вместо абстрактных районов мы теперь можем лицезреть реально существующие районы США и Канады и даже экзотическую Замбию. В игре наконец-то появились средства передвижения. Кроме уже приевшегося вездехода теперь есть и более интересный «вид транспорта» – лошадь! Да-да больше не нужно носиться за раненым животным на своих двоих: просто садимся на лошадь и вперед. Главная же новинка проекта заключается в том, что охотники мы охотимся не только на лосей, медведей и кабанов. Как насчет настоящего сафари с львами и даже со слонами? Ну и, конечно, не стоит забывать, что количество доступного оружия значительно возросло. Все средства убийства до мельчайших деталей соответствуют своим реальным прототипам – как по виду, так и по баллистическим характеристикам. Так что не советую стрелять из «слонобойки» по юрким ланям. Обратное тоже верно. Я минут сорок гонялся за слоном, в которого всадил двадцать одну пулю из малокалиберного ружья, причем три из них попада-



▶ Прежде чем упасть, медведь хорошенько наследил.



▶ Главная новинка части – лошадь, друг и помощник охотника.

тимся не только на лосей, медведей и кабанов. Как насчет настоящего сафари с львами и даже со слонами?

Ну и, конечно, не стоит забывать, что количество доступного оружия значительно возросло. Все средства убийства до мельчайших деталей соответствуют своим реальным прототипам – как по виду, так и по баллистическим характеристикам. Так что не советую стрелять из «слонобойки» по юрким ланям. Обратное тоже верно. Я минут сорок гонялся за слоном, в которого всадил двадцать одну пулю из малокалиберного ружья, причем три из них попада-

ли в голову. Конечно, в конце концов животное скончалось от полученных ран, но шкурка была подпорчена изрядно. Чуть не забыл, главным отличием Hunting Unlimited от других симуляторов охоты является то, что животные здесь оставляют на земле следы. Поэтому искать их на гигантском уровне нелегко. Смотрим на следы, пытаемся понять, чьи они и в какую сторону уходят, прислушиваемся к звукам и сами пытаемся производить как можно меньше шума. Чем не настоящая охота? А ведь здесь еще есть и мини-игры. В белок из «воздушки» пострелять не хотите?.. ■

### ВЕРДИКТ

ДЛЯ СЛЕДОПЫТОВ



6.5

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

Огромные пространства, воссозданное с особым тщанием оружие, возможность устроить сафари и поохотиться на слона, а также преследовать животных – все это не может не привлечь настоящих охотников.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision Value  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Magic Wand Production ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.magicwand.ro>

# CABELA'S BIG GAME HUNTER 2005 ADVENTURES

## БОЛЬШАЯ ОХОТА

### ВЕРДИКТ

ВЕСЬМА ИНТЕРЕСНО



6.5

НАША ОЦЕНКА

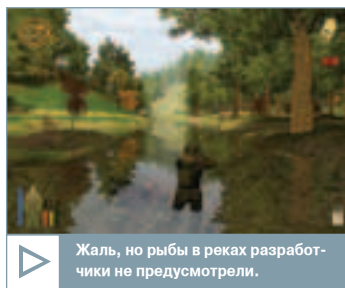
### МЫСЛИ ВСЛУХ

Если вам надоело стрелять в террористов и инопланетян, попробуйте Big Game Hunter 2005. Приличная графика, масса оружия и комната с трофеями ждут вас. Но учтите, насладиться игрой можно только на уровне сложности Hard.

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

Думаете, именно в Far Cry впервые появились огромные открытые пространства с зеленым морем травы и деревьев? Вообще-то, все это уже было год назад в очередной игре из серии Cabela's. Просто жанр симуляторов охоты весьма специфичен, но временами стоит обращать внимание на отдельные проекты.

Новая часть Cabela's Big Game Hunter доказывает правильность данного утверждения. Игра хороша, и на то есть множество причин. Во-первых, графика. Взгляните на эту красоту – реки, деревья, поля, травка растет. Необходимо отметить и реалистичность происходящего на экране. Посмотрите на количество всевозможных параметров. Кроме уже знакомого компаса и направления ветра, есть три очень интересные линейки. Они показывают веро-



▶ Жаль, но рыбы в реках разработчики не предусмотрели.



▶ Просто убить коосулю недостаточно. Ее еще надо подобрать.

ятность того, смогут ли звери увидеть, услышать или учуять вас. Поэтому чтобы подстрелить ягуара на уровне сложности Hard, вам придется потратить немало времени и нервов. Хорошо, что в игре полно всевозможных охотничьих аксессуаров. Помимо разнообразных мазей и манков, есть палатки, различная одежда (ее следует подбирать по времени года), а также пища и вода. Зачем все это? А вы что, собирались без шума и пыли подстрелить зверя за пять минут? Нет, вам придется пережить грозы в палатке, пить воду, чтобы

не лишиться сил, сидеть в засаде, ожидая возвращения медведей обратно в берлогу. Реалистичность прежде всего! Здесь даже лицензии на отстрел животных есть, за которые, конечно, надо платить. Причем, если вы «завалили» оленя вместо указанной на бумажке косули, то знайте – штраф неминуем! А в некоторых районах можно охотиться только с определенным видом оружия. Собрались пойти на лося только с луком и стрелами? Тогда готовьте денежки – для покупки Cabela's Big Game Hunter 2005 Adventures. ■



PC CD-ROM

MIDWAY

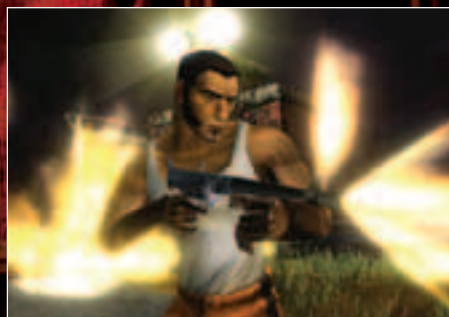
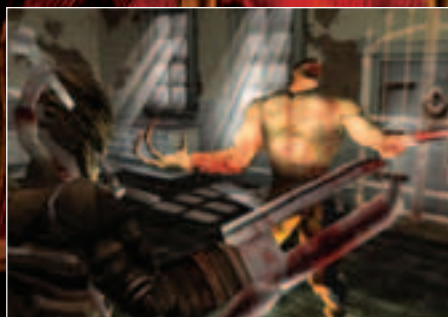
# THE SUFFERING

TM

ИГРА ОЗВУЧЕНА  
ЛЕОНИДОМ ВОЛОДАРСКИМ



РУССКАЯ ВЕРСИЯ УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



ZOO  
Digital Publishing



[THESUFFERING.MIDWAY.COM](http://THESUFFERING.MIDWAY.COM)

© Midway Home Entertainment Inc. 2004. Surreal Software, разработка. Все права защищены. The SUFFERING является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. 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.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: platform  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Disney Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Buena Vista Interactive  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.thq.com>

## DISNEY'S KIM POSSIBLE 2: DRAKKEN'S DEMISE

### ДЕВОЧКА-ПРИПЕВОЧКА

АРТЕМ ШОРОХОВ  
 cc@game24.ru

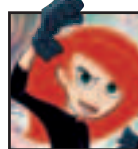
**В**от уже второй раз Disney Interactive пытается подзаработать на лицензии мультсериала про воинственную девочку Ким. Напомним, что первая попытка была более чем неудачная, но, видимо, все же не настолько, чтобы отбить у Disney охоту к наживе. С осознанием того, что легких денег в индустрии не бывает, Buena Vista Interactive представила почтенной публике сиквел. Официальный пресс-релиз и ряд уважаемых веб-сайтов с восторгом расписывают улучшенные прелести уже горелого некогда блина – четыре серии новых приключений, дополнительные гаджеты и акробатические трюки Ким да узнаваемых героев не слышком популярного у нас мультфильма... Казалось бы, теперь у Disney все получится. И действительно, удалось многое – игра потенциально сильна, красиво и с изюминкой подана. Но дело портят Три Главных Беды платформера. Первая – нечеткость управления. Поначалу грех этот не фатален и не обращает на себя внимания играю-

щего, но в какой-то момент вы обязательно поймаете себя на том, что постоянно падать в начале уровня уже порядком надоело. Беда номер два – вторичность. Подобные игры не были откровением и в начале 90-х – целое десятилетие назад! Само по себе это и не плохо, но неизбежно провоцирует зевоту: 16 уровней невыносимого однообразия по зубам только детям, взрослому же приходится бороться не с мультяшными злодеями, а с подступающей истерикой. Конечно, игра рассчитана как раз на детей, но и это не уберезит Kim Possible 2 от вагати более именитых клонов 16-битных платформеров. И, наконец, третья беда – скучные уровни, типичная проблема игр этого жанра на GBA, компенсация недостатка качества количеством выстроенных, словно из конструктора, локаций. Жирным минусом хочется заклеймить и врагов, не подающих никаких признаков собственной значимости. Да, в арсенале Ким есть стррррашная трехдударрррная комба, которую время от времени можно запускать по вялым противникам, но нет главного – целесообразности. Такое ощущение, что все рукопашные схватки, если их позволено так называть, внесены в игру лишь как дань

традициям – те враги, для которых вся эта «боевая система» и придумана, здесь абсолютно неопасны, никакого интереса к вам не проявляют и выполняют одну-единственную функцию – разнообразить статичные пейзажи. Другое дело – те противники, для нейтрализации которых необходимы такие серьезные спецсредства, как острый соус или карманное зеркальце – жгучий перчик мгновенно топит лед и плавит злых снеговиков, а стекляшка из косметички отражает лазерные лучи. Конечно, такие опасные вещи на первом же уровне вам никто не доверит – придется неустанно доказывать свою профпригодность в течение всей игры, на каждом новом задании (всего их четыре), получая доступ к одному новому предмету и акробатическому трюку (оказывается, если сделать с разбегу «колесо», прыгнуть получится гораздо дальше). Наряду с приятной графикой и интересными боссами, это – главные козыри игры, которые, должен признать, заставляют существовать приподнять итоговую оценку. А вот занудные мини-игры в плюсы записывать не за что – скучны, невыразительны и непроработаны. Однако не стоит сплеча заносить Kim Possible 2: Drakken's Demise в «черный список» – юным поклонникам мультфильма еще один не самый плохой клон может оказаться вполне по вкусу. Но места на Аллее Славы девочке-припевочке не видать, как своих бантиков. И это правильно. ■

#### ВЕРДИКТ

ИГРА ПО МУЛЬТИКУ



6.5

НАША ОЦЕНКА

#### МЫСЛИ ВСЛУХ

##### ПЛЮСЫ

Хорошая презентация, несколько приятных гаджетов и красивые телодвижения героини.

##### МИНУСЫ

Штамп на штампе и штампом погоняет. Нечеткое управление. Относительно однообразные уровни.

Не самый плохой, но достаточно занудный платформер. Если вдруг хочется развлечься, он вполне может оказаться востребованным.



▶ Это не сопля с ножками, а добрый домашний крыс!

#### А КАК ЖЕ СЮЖЕТ?

##### А ОНО ВАМ НАДО?

Вполне в духе серии – несколько коротких историй, увязанных в единый стог знакомыми по мультсериалу персонажами. К примеру, всем известные злодеи похитили Машину Погоды и открыли (внимание!) анонимный веб-сайт знаменитого (!) гольф-клуба. Краденый агрегат им нужен, что-

бы растопить снега и создать самую большую гольф-площадку в мире. Но увы... вместе с Машинкой преступники забыли выкрасть инструкцию! И теперь зеленые кроны деревьев второго этапа венчают снеговые шапки, а отважной Ким предстоит нелегкая схватка со снеговиками-убийцами.

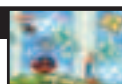
#### ХУЖЕ, ЧЕМ

Donkey Kong Country



#### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

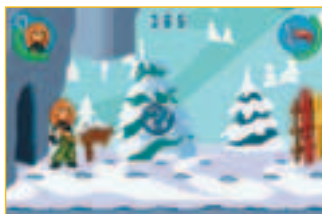
Sabrina The Teenage Witch



ИГРАТЬ МОЖНО, ОСОБЕННО ПОКЛОННИКАМ МУЛЬТФИЛЬМА. НО НЕ ШЕДЕВР.



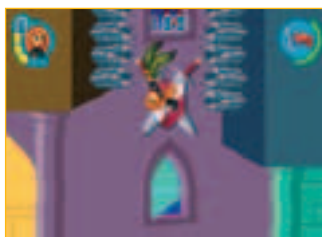
▶ Перед нами редкий пример того, что сиквел может получиться удачнее оригинала. Впрочем, это типично для «игр по лицензии».



▶ Западные коллеги уже окрестили похождения Ким «Castlevania для самых маленьких».



▶ Да-да, те самые злощие Снеговика в цилиндрах и шарфах. Соусом его! Соусом!!





http://www.eagames.com

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action  
■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts  
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

# CATWOMAN

## НЯ? БРЫСЬ!

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

**П**о мотивам комиксов и фильмов о Бэтмене все-таки выходили приличные игры, и Женщина-кошка там присутствовала. Оказавшись в одиночестве, она не только внезапно обзавелась другой личностью (новое кино фактически предлагает нам другого героя, с неизвестными фанатам именем и предысторией), но и серьезно потеряла в привлекательности.

Игровая версия Catwoman – примитивная поделка по мотивам фильма, соединяющая в себе черты Tomb Raider (прыжки и прочие акробатические трюки) и Rise to Honor (система боя). Даже уникальное оружие героини – кнут – и тот уже встречался ранее, хоть и в несколько другом виде. Пры-

**ВЕРДИКТ**

КОШКА, ДА НЕ ТА



**5.0**

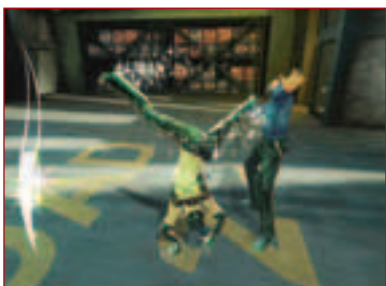
**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

Худшая игра в линейке Electronic Arts этого года. Примитивный геймплей и неудобная камера отлично дополняют полное отсутствие инноваций.



Совсем как Лара Крофт в дни моей молодости.



Не Джета ли Ли я здесь наблюдаю? Или же Нину Вильямс?

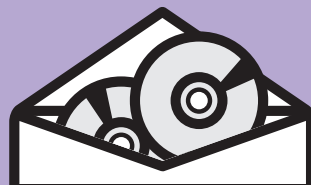


Глупый мужичка пристаёт к слишком опасной девушке.

гать через пропасти и карабкаться по стенам было бы интересно, но, увы, неудачно реализованная камера постоянно будет мешать вам.

Крутить правым аналоговым рычажком, чтобы героиня раздала налево и направо удары (руками, ногами, кнутом) все еще достаточно ново, но, увы, бездарный интеллект врагов превращает схватки в скучное и не очень-то зрелищное занятие. С учетом того, что прямым конкурентом игры является реинкарнация Prince of Persia (а отнюдь не Death by Degrees, как можно было бы подумать), судьба Catwoman еще более незавидна. Что особенно обидно, графика здесь не так уж и плоха, главная героиня похожа на свой прототип из фильма, и теоретически можно было добиться хотя бы статуса крепкого середнячка.

Выделить Catwoman могли бы высокая скорость героини при выполнении каких-то совсем невиданных приемов, а также более широкий набор «кошачьих» способностей. Светящиеся подсказки, помогающие продвигаться по уровню, а также «ночное зрение» за таковые могут быть приняты лишь условно. Наконец, даже связь с фильмом не делает Catwoman интереснее – плохая озвучка сюжетных сцен не раз и не два заставит поморщиться. Да и само оригинальное кино, если честно, не вызывает желания раскошелиться на билет. ■



# 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

NINTENDO  
GAMECUBE



**PAL \$139.99**  
**NTSC \$169.99**

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <b>\$83.99</b><br><b>HOT!</b><br><br>Tales of Symphonia           | <b>\$79.99* / 69.99</b><br><b>NEW!</b><br><br>Metal Gear Solid: The Twin Snakes | <b>\$83.99*</b><br><b>SKORO В ПРОДАЖЕ</b><br><br>Donkey Konga  | <b>\$79.99* / 83.99</b><br><b>SKORO В ПРОДАЖЕ</b><br><br>Pikmin 2              |
| <b>\$45.99</b><br><b>SALE!</b><br><br>Serious Sam: Next Encounter | <b>\$79.99* / 65.99</b><br><br>Final Fantasy Crystal Chronicles                 | <b>\$65.99* / 49.99</b><br><br>Metroid Prime                   | <b>\$72.99*</b><br><b>NEW!</b><br><br>Phantasy Star Online Episode I & II Plus |
| <b>\$75.99* / 75.99</b><br><br>F-Zero GX                          | <b>\$75.99*</b><br><br>Gladius  | <b>\$75.99* / 59.99</b><br><br>Legend of Zelda: The Wind Waker | <b>\$79.99* / 83.99</b><br><br>True Crime: Streets of L.A.                     |

\* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!  
Заказы по телефону можно сделать

[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)  
с 09.00 до 21.00 пн – пт  
с 10.00 до 19.00 сб – вс

**(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574**

СТРАНА  
ИГР

# ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ  
БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ  
GAMECUBE

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: fighting  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari ■ РАЗРАБОТЧИК: Banpesto  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.thq.com>

# DRAGON BALL Z: SUPERSONIC WARRIORS

## СПОСОБ ВЫЯСНИТЬ, ЧЬИ ШАРИКИ КРУЧЕ!

АРТЕМ ШОРОХОВ  
 cg@game24.ru

**В** представлении обывателя Dragon Ball Z – это не только стеллажи манги, километры киноленты с аниме и целая уйма непостижимых причесок, это еще и длинная линейка непонятных и странных видеоигр, интересных большей частью только фанатам данного франчайза.

Объективности ради надо признать, что большинство основанных на этой вселенной игровых проектов действительно не отличались избытком качества, а уж заслужить уважение прессы и казуалов сумели и вовсе считанные единицы. Следует объяснить, с какими именно трудностями сталкиваются разработчики. Дело в том, что в оригинальных манге и аниме сверхъестественные поединки могли длиться порой даже по несколько серий (по 22 минуты каждая!), герои при

этом активно пользовались магией и левитацией, а ареной их противоборства были не только окрестные планеты, но и стратосфера, и даже безвоздушное космическое пространство. Тут стандартными методами файтингостроения никак не обойтись...

О Supersonic Warriors перво-наперво следует знать то, что это не прошлогодняя Dragon Ball Z: Taiketsu, прославившаяся своим низким качеством, а наоборот – наконец-то изданная за пределами Японии игра Dragon Ball Z: Buuu Tougeki, та самая, что заслужила немислимо высокие оценки игроков, а также внимание работников пера и топора. Та, за чьим именем кроются целых 15 дополнительных персонажей, поддержка игры вдвоем через link-кабель и прорва игровых режимов, среди которых есть даже Tag Team, два вида тренировки (Practice и Tutorial), Challenge и Z Battle Mode. Не говоря уже об индивидуальном Story Mode для каждого персонажа.

В общем, режимов хватит на долгие часы сверхзвуковых сражений. Другое дело – боевая система...

Как бить противников ногами по лицу? А очень просто – ногами. По лицу. Одна кнопочка – быстрый удар, другая – сильный. Первые могут объединяться в едва ли не бесконечное комбо, зато вторые позволяют вдарить так, что искры из глаз посыпятся. С помощью простейших манипуляций с крестовиной и шифтами можно летать, телепортироваться, стрелять сгустками энергии и проводить масштабные суператаки. Все предельно просто и лаконично – как в давней, но горячо любимой Eretzvalu, знакомой многим под названием Evil Zone. К сожалению, вместе с лаконичностью, в игру пробрался и уже знакомый недостаток – все полтора десятка бойцов различаются только «суперами», внешним видом и анимацией базовых атак, что сводит весь баланс к двум характеристикам – скорости и вес. А это, как вы понимаете, уже совсем не Tekken или Virtua Fighter. Поэтому, при всей своей оригинальности и великой куче интересных режимов, Dragon Ball Z: Supersonic Warriors остается обычным «баттонмэшером». В нем интересно разбираться, его приятно исследовать и выковыривать из него бонусы, но сам игровой процесс увлекает ненадолго. ■

**ВЕРДИКТ**



**ЭНЕРГИЧНО!**



**7.0**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**ПЛЮСЫ**

Тот самый поистине аркадный задор, с которым ломаешь пальцы и громко ругаешься в транспорте. Хороший движок и яркие цвета.

**МИНУСЫ**

Простенькая боевая система; идентичные, по сути, персонажи; не самая лучшая анимация.

Отличная игра для тех, кому только дай волю кулаками помахать. Файтинг недостаточно серьезный, но разнообразный и интересный.



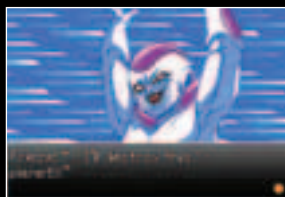
▶ Достанем врагов и на земле, и в воздухе!

**МАЛЬЧИШКИ И ДЕВЧОНКИ! А ТАКЖЕ ИХ РОДИТЕЛИ!**



**ВЕСЕЛУЮ ИСТОРИЮ УСЛЫШАТЬ НЕ ХОТИТЕ ЛИ?**

Такого «сюжета» вы не видели ни в одном другом файтинге! Тут вам не спортивное состязание с призом и не прикладное спасение условно невинных девиц – за время прохождения Story Mode в игровой реальности пролетают года, стареют и рассыпаются в пыль планеты... Одних только Величайших турниров вы успеете выиграть с десяток. Вам доведется мстить, спасти миры, защищать человечество, наконец, просто спарринговаться. Гигантомания Dragon Ball Z снова с нами!



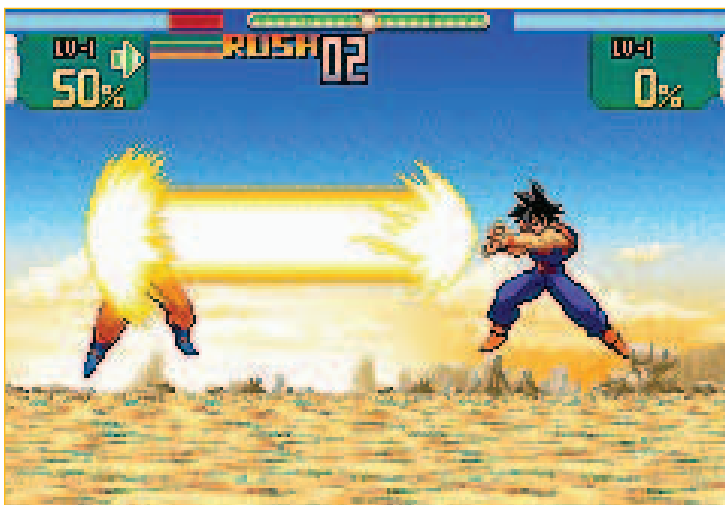
**ХУЖЕ, ЧЕМ**

Tekken Advance

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Dragon Ball Z: Taiketsu

**ЗДОРОВО И ВЕСЕЛО!**



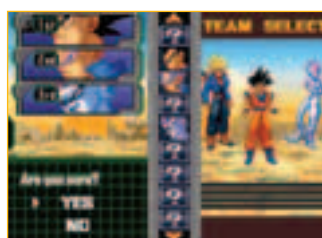
▶ Суперударов совсем немного, и все они сводятся к одному – заполнить шкалу и нажать три кнопки, после чего противник получит увесистую корзиночку люлей.



▶ Настолько динамичная камера – едва ли не ноу-хау для файтингов на GBA.



▶ Что нужно для победы? Отвлечь файерболом, телепортироваться и рубануть мечом.





# IMPORT REVIEW

<http://www.guiltygear.com/ggx/xx/xr.html>

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: fighting ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sammy Studios  
■ РАЗРАБОТЧИК: Sammy Studios / Media Kite ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2  
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 450 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

## GUILTY GEAR XX #RELOAD



### ЛУЧШИЙ РС-ФАЙТИНГ

ИГОРЬ СОНИН  
sonin@gameland.ru

**З**намо дело, файтингов на PC немного. Попытка команды Diversions Entertainment занять пустующую нишу привела к появлению на свет уродца One Must Fall: Battlegrounds, а хардкорные файтеры остались верны портированным вариантам старых игр.

Но сегодня у нас праздник: японская Media Kite «пересадила» на PC японскую же версию Guilty Gear XX #Reload, то бишь слегка модифицированную Guilty Gear X2. Консольный вариант за пределы страны выбрался только на Xbox, а у владельцев PC появилась возможность попробовать на зубок то, о чем любителям PlayStation 2 остается лишь мечтать.

«Суффикс» #Reload знакомая уже игра получила прежде всего благодаря заплаткам, которые разработчики наложили на баланс сил между уже готовыми персонажами. Ничего катастрофического не произошло, все удары бойцов остались на местах, однако самые зверские атаки были ослаблены. Среди персонажей затесался новичок, человекоподобная машина Robo-Ку, слизанная с Кая Киске, одного из двух «имиджевых» героев сериала. Загвоздка в том, что

#### ВЕРДИКТ

ФЕНОМЕНАЛЬНО



# 9.0

НАША ОЦЕНКА

#### МЫСЛИ ВСЛУХ

Выдающийся представитель редкого для PC жанра. Замечательная игра, неплохое портирование, плюс роскошный набор бонусов и режимов – что еще нужно для хорошего отдыха?

новый боец сочетает классические удары Кая с безумными механическими атаками. Робо-Кай стреляет лазером из глаз, «пыхает» паром, пуляет в супротивника летучими кулаками, а после победы разбирается на части и улетает.

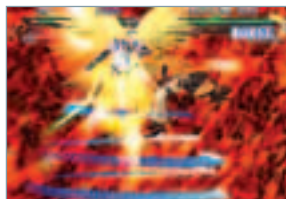
Преимущество компьютерной версии перед консольными ущемляется целиком в подкаталоге Movie. Там сложены записанные в приличном качестве анимационные клипы с героями сериала, которые в свое время произвели немалое впечатление на фанатов игры, мечтающих об аниме-сериале. В остальном же порт сработан прилежно, хотя нет-нет да и взбрыкнет, отказываясь корректно работать с современными видеокартами, не заточенными под двухмерную графику. Тем не менее, выход Guilty Gear XX #Reload – выдающееся событие, файтинга серьезнее, чем этот проект, на PC не было. А потому, хоть игра и вышла только на японском, альтернативы творению Sammy Studios нет. ■



▶ Друг дружку готовы мутузить два десятка персонажей.



▶ Двухмерные дуэлянты словно пришли из аниме-сериала.



# 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



Ninja Gaiden



Project Gotham Racing 2



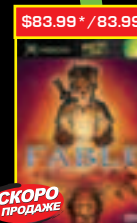
Sudeki



The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay



Doom 3



Fable



RalliSport Challenge 2



Halo 2 Limited Collector's Edition



Driver 3



Brute Force



Legacy of Kain: Defiance



Counter-Strike

\* – цена на американскую версию игры (NTSC)  
Заказы по интернету – круглосуточно!  
Заказы по телефону можно сделать  
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



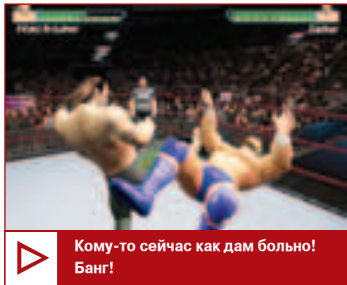
# SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

## СТАРАЯ ГВАРДИЯ СНОВА В СТРОЮ?

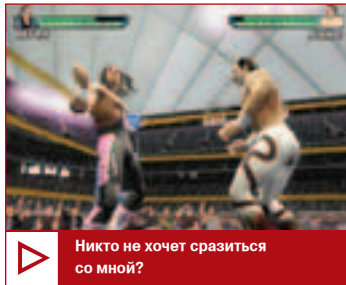
АЛЕКСЕЙ [K8] КОЧЕРОВ  
[k8@animag.ru](mailto:k8@animag.ru)

**Д**обрый день, дамы и господа! Мы рады видеть вас на нашей арене, и самое интересное сейчас только начнется! Итак, поприветствуем нашего героя! Встречайте! На ринге непревзойденный Showdown!

Поклонники федерации реслинга в восторге, и не случайно. Более 60 легендарных спортсменов, великолепная графика и классическое звуковое сопровождение. Ведь это все, что нужно для полноценного хита! Увы, уважаемые, для полноценного хита необходим еще один немаловажный фактор. Тот самый пресловутый геймплей – основная составляющая любой игры – здесь находится в дальнем от игрока углу ринга. Он начинает надоедать уже после первых пяти минут боя. Добавьте к этому довольно невнятное управление, которое к тому же страдает неотзывчивостью к действиям игрока. А на лопатки вас уложит доволь-



▶ Кому-то сейчас как дам больно! Банг!



▶ Никто не хочет сразиться со мной?

но прямолинейный искусственный интеллект соперников. Пусть вы двадцать минут в разнообразных вариациях бросали и кидали гада, потом он может взять и уложить да прижать вас к полу на три секунды (что равносильно поражению). Можно, конечно, судорожно стучать по кнопкам, пытаться вырваться из захвата, но это бесполезно. Кривое управление не позволит подняться на ноги.

В Showdown, помимо одиночных схваток, присутствует режим карьеры, разнообразные игровые состязания и versus mode, но общее впечатление от игры они

изменить не могут. В заключение хочется добавить, что фанаты, видевшие живое шоу на экранах телевизоров, уже привыкли к «мыльным операм», разыгрываемым на аренах, шикарным реслерам и эффектным поединкам, подзабыв, что в 70-80 годах все было немного иначе. Тогда правила рингом именитые, сильные, но не разрекламированные спортсмены, да и сами поединки, хоть и менее яркие, больше походили на схватку, а не на театральное представление. Но, увы, время диктует свои правила, и только поклонники смогут оценить скромные достоинства игры. ■

### ВЕРДИКТ

ШОУ НЕ УДАЛОСЬ



5.5

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

К сожалению, огромное количество легендарных бойцов и красивая графика не могут повлиять на довольно скучный игровой процесс, к которому вдобавок прикручено неотзывчивое управление.



# THE HAUNTED MANSION

## ОЧЕНЬ СТРАШНАЯ ИГРА

### ВЕРДИКТ

АНАХРОНИЗМ



5.0

НАША ОЦЕНКА

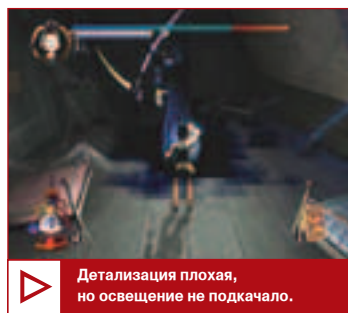
### МЫСЛИ ВСЛУХ

Игра, которая была бы уместна лет семь назад, но безнадежно устаревшая по сегодняшним меркам. Она проста и понятна, но графика, увы, вряд ли кому-то покажется красивой.

СЕРГЕЙ «TD» ЦИЛЮРИК  
[td@miranime.net](mailto:td@miranime.net)

**Е**сть у Диснея известный аттракцион – Дом с Привидениями. Настолько популярный, что по нему сняли фильм с Эдди Мерфи, а в придачу выпустили игру. Стоило ли? Завязка проста и неинтересна: злобным особняком повелевает злобный демоноид, и только через его труп наш несурзанный протагонист выйдет из невольного заточения в полном кошмаров и злобных привидений здании. Не зевайте, еще не время.

Рецепт прохождения игры прост: входим в комнату, ищем способ включить в ней свет (здесь-то игра и показывает себя в хорошем свете, простите за каламбур: головоломки, представляемые в каждой комнате, разные и подчас действительно интересные), затем охотимся за спрятанными душами, набрав достаточное количество которых,



▶ Детализация плохая, но освещение не подкачало.



▶ В бой, магическая лампа!

открываем дверь в следующую комнату. По пути собираем полезные предметы и отбиваемся от привидений и прочих аборигенов, стреляя по ним из волшебной лампы и ругая разработчиков за исключительно неудобную систему прицеливания. Попасть по кому-то, конечно, можно, но для этого надо приложить неадекватно большие усилия.

Вот, собственно, и весь геймплей. Концептуально новыми идеями здесь и не пахнет. Мотиваций проходить игру

заново – никаких. Графика заставляет вспомнить проекты пятилетней давности. Озвучка неплоха, но кого этим сегодня удивишь? А добавьте ко всему этому еще и диснеевский антураж – и получите игру, которую скорее предпочтут дети, впервые увидевшие джойстик, нежели более искушенные геймеры. Кто знает, может быть, у The Haunted Mansion даже получится их напугать? Родители, готовящие подарок своим малышам, возьмите на заметку. ■



<http://www.politicalmachine.com>

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS  
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Stardock Entertainment  
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2  
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM

# THE POLITICAL MACHINE

## ВСЕ НА ВЫБОРЫ!

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

**В**се мы в детстве мечтали стать милиционерами, космонавтами или, на худой конец, суперменами. Но в президенты, думаю, метили не многие. Тем паче в американские. Теперь каждый может загодя оценить свои политические способности и потягаться за президентское кресло хоть с самим Биллом Клинтонем.

Первое же меню встречает яркими красками, веселой музыкой и шаржами на политиков. Игра выполнена в ненавязчивом стиле и при первом знакомстве производит приятное впечатление. Итак, для начала выберем кандидата. К нашим услугам все значимые американские государственные деятели. Есть и возможность создать собственного политика. Для этого придется разобраться в 14 характеристиках. Харизма, например, позволит виртуозно вешать лапшу на уши электората, а фотогеничность – еще и делать это прямо с голубых экранов. Раскидав очки по параметрам, оказываемся перед картой США, разделенной на штаты. Начать лучше с создания предвыборных штабов – они надолго укрепят ваши позиции в регионе. В них можно нанимать разно-

### ВЕРДИКТ



НЕПЛОХО, НО МОНОТОННО



# 5.0

### НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

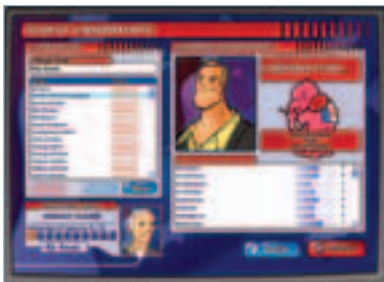
Президентами становятся лишь раз... Иногда два. Всю игру осилит только прирожденный политик: предвыборные кампании похожи друг на друга, а однообразный геймплей быстро приедается.

образных помощников – от заместителей и секретарей до врачей и веб-мастеров. Все они будут медленнее, но верно поднимать ваш рейтинг в отдельно взятом штате. Основным фактор здесь – ваша позиция по ключевым политвопросам, коих в игре великое множество. Выказываться можно как «вживую» перед электоратом, так и с помощью СМИ. Последние играют ведущую роль и стоят немалых денег. Ведь лучшими средствами для достижения желанной цели являются черный пиар да телесказки про освобождение Ирака и борьбу с безработицей. Насущно!

По истечении сорока одной недели – подсчет голосов и вкус победы. Ура, я президент?! Не тут-то было! Не хотите ли попробовать еще разок? А точнее целых девять. Соглашаемся – та же карта, те же выборы. В третий раз картинки уже не такие веселые, а игра смахивает на работу. Ну да ничего, всего семь раз осталось...■



Красные штаты – республиканцы, синие – демократы.



Терминатор штурмует новую политическую высоту от партии республиканцев.



# 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)

# 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](http://WWW.GAMEPOST.RU)

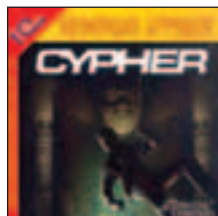
Тел.(095): 928-0360, 928-6089, 928-3574  
пн.-пт. с 09:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)

СТРАНА ИГР

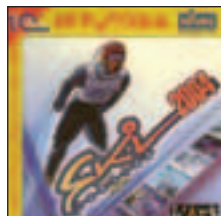
**ДА!** Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEPOST

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_  
УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_  
ФИО \_\_\_\_\_  
ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

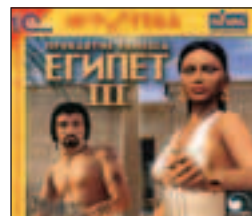
## СУФЕР



## SKI JUMPING 2004



## ЕГИПЕТ 3: ПРОКЛЯТИЕ РАМСЕСА



### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Cypher

### ЖАНР:

adventure

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

### РАЗРАБОТЧИК:

DreamCatcher

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Ski Jumping 2004

### ЖАНР:

sports

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

### РАЗРАБОТЧИК:

L'Art

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 16

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 450 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Egypt 3

### ЖАНР:

adventure

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

### РАЗРАБОТЧИК:

DreamCatcher

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 600 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.games.1c.ru/cypher>

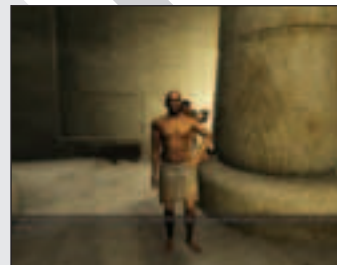
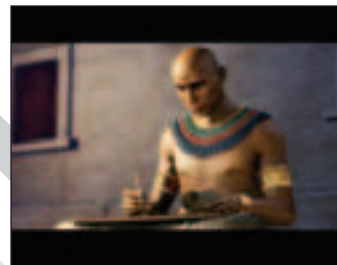
[http://www.games.1c.ru/ski\\_jumping](http://www.games.1c.ru/ski_jumping)

[http://www.games.1c.ru/egypt\\_3](http://www.games.1c.ru/egypt_3)

**Резюме:** Научно-мистическая авантюра со шпионским уклоном и характерным для TPS управлением.

**Резюме:** Симулятор прыжков на лыжах с трамплина. Для тех, кто не боится высоты.

**Резюме:** Туристический квест о фараонах, мумиях, пирамидах, сфинксах, древних богах и дельте Нила.



Насобавившись на типовых квестах, DreamCatcher решила сделать шаг вперед и выпустить нечто нетривиальное. Cypher – результат скрещивания шпионской механики Splinter Cell и знакомого приключенческого геймплея. Вы участвуете в поисках таинственного вируса, который, согласно агентурным сведениям, поразив информационную сеть, попытается передать секретные военные коды в руки террористов. Отечественная вариация выполнена на твердую «четверку»: тексты хороши, шрифты понятны, озвучка корректна и внятна. Не смущайтесь, увидев трехмерную графику и размытое жанровое определение: в Cypher вас ждут прежде всего головоломки и пиксельхантинг. ■

В отличие от многих спортивных игр, Ski Jumping 2004 в равных долях уделяет внимание как экономической стороне соревнований, так и самим состязаниям. Вы подбираете экипировку, одежду, снаряжение, готовитесь к выступлению и ждете самого важного дня – дня соревнований. Когда нервы на пределе, игрок словно смотрит телетрансляцию: следит за выступлениями других спортсменов, слушает дикторов и, в свою очередь, демонстрирует собственное умение. За локализацию хочется похвалить актеров, озвучивавших комментаторов: диалог двух бывалых спортсменов за кадром создает эффект всамделишного прямого эфира. ■

Эта авантюра предлагает игрокам переселиться в тело египтянки Майи, расследующей не что-нибудь, а заговор вокруг строительства обелиска, который, согласно легенде, должен продлить жизнь фараона Рамсеса. Кто стоит за якобы случайными событиями, могут ли боги даровать людям счастье и какова цена бессмертия? Ответы на многие экзистенциальные вопросы узнает лишь тот, кто решится пройти квест до конца. Наши актеры и переводчики постарались на славу, едва ли не идеально перенесли игру на российскую почву и сохранив в неприкосновенности не только смысл, но и смысловые оттенки. Достойная локализация! ■



## POSTAL 2: АПОКАЛИПСИС



## ЛЕТНИЕ ИГРЫ: АФИНЫ 2004



## ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Postal 2: Апокалипсис

**ЖАНР:**

FPS

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

«Акелла»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Running With Scissors

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

до 16

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.akella.com>

**Резюме:** Большое на голову дополнение к самому отвязному FPS всех времен и народов.

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Sommer Spiele

**ЖАНР:**

sports

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

«Новый диск»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Independent Arts

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

до 8

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

<http://www.nd.ru/products>

**Резюме:** Скажите Олимпиаде: «Да!» Симулятор видов спорта из летней телепрограммы.

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Galactic Civilizations

**ЖАНР:**

TBS

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

«1С»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Stardock

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

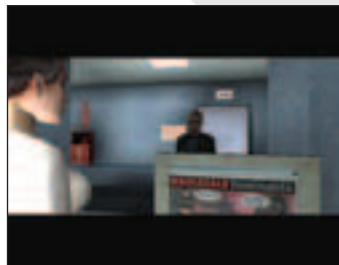
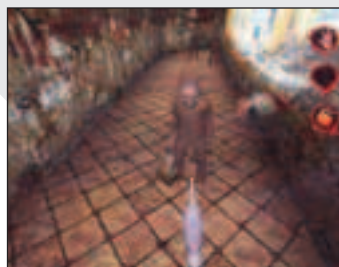
1

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

[http://www.games.1c.ru/gal\\_civ](http://www.games.1c.ru/gal_civ)

**Резюме:** Глубина Master of Orion, помноженная на простоту и доступность Sid Meier's Civilization.



Знакомый каждому хулигану антисоциальный Postal 2 отпочковал новехонькое продолжение. В игре прибавилось несколько видов оружия да появилась дополнительная кампания, из которой можно узнать, как отдыхает Чувак по субботам и воскресеньям. Создатели оригинального Postal 2, девелоперы из Running With Scissors, расщедрились на такие карты, сюжет и персонажей, которые в здравом уме придумать никак не возможно. К счастью, наши актеры прочувствовали специфику игры и начитали стесные реплики со вкусом и знанием дела. Благодаря их талантам дополнение вышло смачное, лихое и безбашенное. Налетайте, фанаты!

Если вы смотрите телевизор или заглядываете в газеты, то наверняка знаете, что главным спортивным событием года стала Олимпиада-2004, прошедшая в Афинах. Свежий релиз компании «Новый диск» предлагает окунуться в атмосферу большого спорта, ведь на диске уместились сразу одиннадцать дисциплин легкой атлетики, плавания и стрельбы. А чтобы вы ощутили достоверность происходящего, камера показывает соревнования с «репортажных» ракурсов и балует повторами. Локализация, увы, оставляет желать лучшего: вместо комментариев к событиям мы слышим набор штампованных фраз, к тому же еще и плохо записанных.



История «Галактических цивилизаций» началась в 1994-ом, когда игра вышла для компьютеров под управлением популярной тогда операционной системы OS/2. Проект в то время конкурировал с «Цивилизацией», созданной Сидом Мейером для другой платформы – MS-DOS. Много воды утекло с тех пор, и год назад команда Stardock сотворила римейк одной из величайших стратегий прошлого, римейк, который сохранил большинство шестеренок и молоточков, стучавших под капотом оригинала, но обрел новую графическую оболочку. Сейчас, спустя десять лет со дня первого появления игры на публике, Galactic Civilizations добралась до

России стараниями «1С». Российская версия не уступает американской: дизайнеры пригнали шрифты так, что те на первый взгляд и вовсе ничем не отличаются от оригинальных, а переводчики прекрасно справились со сложными текстами научно-фантастического толка: ни одно описание не вызывает недоумения. «Галактические цивилизации» не производят впечатления дорогого и эффектного блокбастера, но, познакомившись с ними поближе, вы увидите и необъятный космос, ничем не уступающий вселенной Master of Orion, и умную, неспешную стратегию, которая запросто могла бы принадлежать перу маэстро Мейера. Брависсимо!

## РАЗУМНЫЙ ФУТБОЛ

Разработчик мобильных игр Kuju Wireless Publishing Ltd анонсировал симулятор футбола для мобильных телефонов с поддержкой платформы J2me – Sensible Soccer. По заявлению разработчиков из Kuju, игра обладает интуитивно понятной системой управления – гораздо более удобной, чем

игроков. Играющий может самостоятельно выбирать тактику и расстановку футболистов на поле. Предусмотрено несколько режимов игры (дружеский матч, игра за кубок и игра в футбольной лиге). Судьи отличаются строгим нравом, за нарушения показывают желтые и красные карточки.



в других футбольных симуляторах. В Sensible Soccer предусмотрена возможность выбора из 50 лучших футбольных клубов. Каждый футболист обладает индивидуальными навыками и характеристиками, всего в игре более 800 футбольных

Игроки могут быть травмированы – все, как в настоящем футболе. Что же касается графики – смотрите на скриншоты. Выход Sensible Soccer запланирован на октябрь 2004 года, игра будет поддерживать все популярные модели телефонов. ■

## КАСТУЕМ С ПОМОЩЬЮ МОБИЛЬНИКА

Компания Square Enix поделилась информацией о том, как в игре Before Crisis: Final Fantasy VII, «мобильном» приквеле Final Fantasy VII, будет функционировать специальная, разработанная только для мобильных телефонов магическая система. Например, вы хотите, чтобы ваш персонаж создал заклинание, для которого необходимо красное вещество-компонент. Для этого вам придется сфотографировать встроенной в телефон камерой какой-нибудь красный объект. Трансформировав этот объект в нужное вещество, можно или наколдовать что-то самому, или послать компонент партии, с которым вы совместно проходите игру прямо в онлайн-режиме.

Бета-тестирование Before Crisis: Final Fantasy VII должно начаться в конце сентября. ■

## САДИСЬ, «ДВА»! И ТВОЙ ПАПА УЖЕ В КУРСЕ!

В некоторых британских школах вскоре появится нововведение – учителя будут информировать родителей об успеваемости их чада по SMS. Эта система уже действует в одной из английских школ – Keith Grammar School, где родители подписаны на школьную рассылку и регулярно узнают, что получил ребенок за контрольную и как часто прогуливает. Директор школы, Джон Аткен, говорит о положительных результатах эксперимента, и другие школы тоже собираются принять в нем участие. Попробуйте представить себе такое в вашей школе. Интригует и настораживает, правда? ■

Игры тестировались на телефоне

Nokia N-Gage QD, предоставленном сетью центров мобильной связи «Связной», телефон информационной службы в Москве: (095) 5-000-333, в Санкт-Петербурге (812) 10-333-10; <http://www.svyaznoy.ru>

## ⇒ AQUA RACE

■ Разработчик: Lunagames ■ Жанр: racing

Личные игры, где управлять надо не автомобилем, – редкость на всех платформах. Поэтому такая экзотика, как гонки на водных мотоциклах для мобильного, сразу привлекла мое внимание. Должен сказать – не зря. Конечно, это не компьютер и не PS2, на хотя бы близкую к реальной физическую модель рассчитывать не приходится. Но не отметить отличную графику и музыку никак нельзя – и то и другое выполнено на весьма высоком уровне. Вполне удобно и управление, если не считать раздражающей необходимости после некоторых маневров давить на газ, хотя опция автоматического набора скорости включена в настройках.

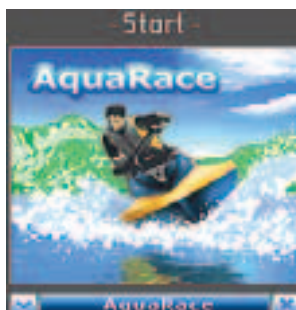
Как и положено, в Aqua Race есть два основных режима – заезд на одной трассе или чемпионат.

К сожалению, трасс (если можно так сказать о дистанции, проложенной по воде) всего три. При этом круги очень длинные, а в чемпионате на каждой трассе надо проехать аж по пять кругов. Немного надоедает. Добавить веселья призваны крутые повороты, достаточно сообразительные соперники (три уровня сложности), камни и трамплины. Препятствий, однако, мало, а соперники нагло жульничают. Их мотоциклы почти не теряют скорость при столкновении и вылете за ограничительные буйки (что совершенно, на самом деле, правдоподобно), но в случае с мотоциклом игрока все работает ровно наоборот. Но несмотря на подобные мелкие недочеты игра оставляет приятное впечатление, в первую очередь благодаря оригинальному виду соревнований, достаточно динамичному игровому процессу и приятной графике. ■



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 | 85102010096 |
| Nokia 3650, 7650, 3600, N-Gage  | 85102290096 |
| Nokia 3510i, 3530, 3595, 8910i  | 85102050096 |
| Siemens S55, SL55, M55, C60, MC60   | 85104140096 |
| SonyEricsson T610, T616, T618, T630   | 85105030096 |
| SonyEricsson F500, K700, Z600   | 85105060096 |
| Samsung X100  | 85106110096 |
| Samsung C100  | 85106060096 |
| Samsung E700  | 85106090096 |



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  
 Nokia 3650, 7650, 3600,  
 N-Gage

87802010096

87802290096

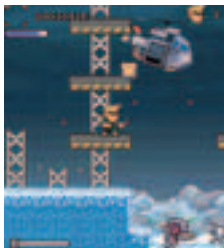
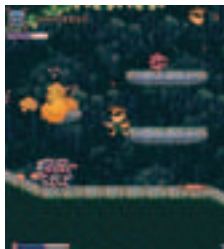
## ➤ FATAL FORCE

■ Разработчик: Macrospace ■ Жанр: action

Fatal Force, безусловно, лучший из всех виденных мною платформенных экшенов, созданных на платформе J2me. Размах и качество потрясут. Это касается практически всех составляющих проекта – графики, дизайна, звука, игрового процесса. Как разработчикам удалось добиться такого уровня детализации абсолютно всего появляющегося на экране, при этом замечательно анимировать героев и монстров, да еще и снабдить происходящее фейверком впечатляющих спецэффектов – для меня загадка, если учесть мощности и размер экрана платформы. Замечу, что все нарисовано не просто очень хорошо, но и оригинально, с фантазией, в очень милом мультяшном стиле. То есть даже если бы игра отличалась только своей выдающейся графикой, – уже за одно это ей можно было бы выставить высший балл. Слава богу, я повторюсь, Fatal Force выделяется не только этим.

По сюжету однопользовательской части, бравым ребятам из отряда, давшего название игре, предстоит непростая работенка – зачистить от свалившихся с неба (наверно) мерзких алиенов, ни много ни мало, Сибирь. Да-да, дело имеет место быть на просторах пусть и неизвестной, но все же нашей с вами Родины. И управлять нам предстоит одним из русских командос, выбрав в начале игры одного из трех героев: шустрюю Джейд, накачанного Леона или «усредненного» Николая (с именами есть небольшой косяк, согласен). Понятно, что у каждого бойца свой стиль ведения переговоров с неприятелем – выбирайте, который ближе вам. Вве-

дя свое имя, вы попадаете на первые уровни, где враги тупы и неопасны, есть время освоиться с управлением – в дальнейшем это пригодится. Баланс нарастания сложности выверен очень грамотно. Это значит, что более сильные враги появляются не просто тогда, когда вы уже поняли, что к чему. Одновременно с ними предлагается возможность увеличить убойность своего оружия, подбирая выпадающие из ящичков боеприпасы. Ящички эти, конечно, надо найти, до них добраться и сломать. В них еще и аптечки бывают спрятаны. Помимо шанса пострелять в гадов из ракетницы или огнемета, начальство иногда подкидывает с вертолета эдаких боевых роботов. Забравшись в такого робота, наш герой обретает на время не только толстую броню, но и внушительную пушку. Порадовали и боссы – каждый своеобразен и с первого раза не убиваем. А еще в этой игре есть bullet time, а еще... не, тогда скриншоты не поместятся. Я вам проще скажу – это fun на все сто. Единственное, чего не хватает, – смачных звуков стрельбы. А вот музыка – супер. Вы уже хотите купить Fatal Force? Прекрасно вас понимаю, но не могу отказать себе в удовольствии сообщить, что в наличии полноценный мультиплеер. Причем три режима. Если не считать «кооператива». А для Deathmatch, Capture the flag и Domination есть еще пять разных уровней. Причем на них можно играть как с ботами, так и с друзьями через Bluetooth. Запредельная веселуха, поверьте. Этот шедевр от Macrospace надо показывать тем, кто не верит, что для мобильных телефонов хороших игр на Java не делают. ■



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  
 Nokia 3650, 7650, 3600,  
 N-Gage  
 Nokia 3510i, 3530, 3595,  
 8910i

85602 010096

85602290096

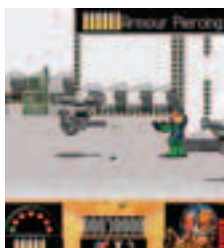
85602050096

## ➤ JUDGE DREDD

■ Разработчик: Kuju Wireless ■ Жанр: action

Наверняка большинству из вас известен Судья Дредд. Этот персонаж популярных комиксов засветился практически на всех игровых платформах. Где-то игры были лучше, где-то – хуже, но очевидно, что больше всего сеттинг подходит для боевиков. И вот самый крутой судья Мега-Сити добрался до мобильных телефонов. Ситуация знакомая – полиция бессильна, улицы города кишат бандитами, волна криминала снова захлестнула город, и только один супер-герой с большим подбородком и такой же пушкой может навести порядок. Геймплеем «мобильный» Judge Dredd более всего напоминает классические платформенные экшны типа Renegade, только для усмирения непослушных горожан используются не натренированные руки и ноги, а пистолет «Законотворец Mk II», стреляющий шестью типами пуль (стандартная, взрывная, бронебойная, теплонаводящаяся, зажигательная, газовая). Соответственно, каждый тип патронов предназначен для разных противников, среди которых встречается как уличная шпана, так и всевозможные роботы и киборги. За убийство бандитов начисляются очки, однако выгоднее негодяев не убивать, а парализовывать специальными шоковыми разрядами – за это очков дают больше. И если поначалу ловить таким образом встречающихся хулиганов достаточно просто, то после пары-тройки уровней еще подумаешь, стоит ли овчинка выделки, ибо пацаны прут со всех сторон, метко палаят из всех видов оружия, а одного заряда медленно перезаряжающегося парализатора

им уже недостаточно. Боссы – тема вообще отдельная, они весьма сильны и убить их крайне сложно. Хорошо хоть, что и Дредд – мужчина не из хлипких, парой попаданий его не уложишь. Помимо приятного разнообразия врагов и оружия, хочется отметить неплохой дизайн уровней. Несмотря на ограничения, накладываемые абсолютной «плоскостью» окружающей среды, дизайнерам удалось привнести в процесс некоторую интерактивность и нелинейность. При должном старании и желании можно обнаружить секретные помещения с бонусами и даже альтернативные способы прохождения уровня. Впоследствии приходится понимать, что для успешного прохождения стоит использовать элементы обстановки в своих интересах – вовремя взрывать бочки, прятаться за ящиками, заманивать рецидивистов группами в закоулки, где и предьявлять им один на всех билет на тот свет. Речь, разумеется, о гранате. К сожалению, я не смог найти информацию о продолжительности игры, но есть серьезное подозрение, что она достаточно велика. Лично мне пока до конца добраться не удалось – то времени не хватает, то убивают. К счастью, между уровнями можно сохраняться. Подводя итоги (пора, к сожалению), упомянем добротную графику – на твердую четверку. Сделано в правильном стиле, качественно, с вниманием к мелочам и приятными эффектами. Чутко подкачала анимация и бэкграунды, местами довольно однообразные. Как обычно, хочется более продвинутого звукового оформления... Зато есть сетевая игра через Bluetooth. В целом – не без недостатков, но крепкий, увлекательный боевичок. ■



# МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

## ➤ AZTEC WARRIOR

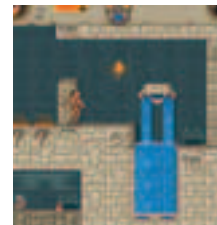
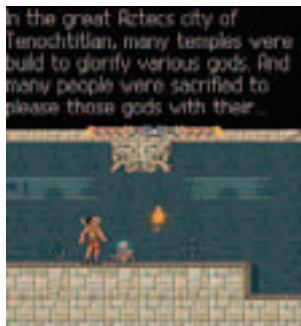
■ **Разработчик:** Cocosoft ■ **Жанр:** arcade  
Лавры «Принца Персии» обоснованно не дают покоя многим. Вот и Aztec Warrior при взгляде на скриншоты кажется полным клоном «Принца», причем самого первого. После десяти минут игры кажется клоном еще больше, а через полчаса – сомнений не остается вовсе. Судите сами. Древний и (типа) загадочный мир потерянной цивилизации ацтеков. То есть немножко не Персия. Главный герой – юный, но многообещающий послушник, стремящийся открыть тайны древних ритуалов, посвященных ушедшему богу КецальКоатлю. Задача –

найти и уничтожить воплощение злого Хуцилопочтли, бога войны и разрушения. То есть вместо красоты – боги с невыговариваемыми именами, вместо меча – магический посох, которым можно по голове неверным, а при необходимости – даже стрелнуть в пузо якобы молнией. Все остальное – родное, знакомое. Секретные комнаты, коридоры, залы и подземелья, напичканные ловушками, – одиннадцать немаленьких уровней. Хорошо анимированные прыжки, подтягивания и кувыркания. Добротно, симпатично, но заезжено до неприличия, плюс – проблемы с управлением. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

|  |                            |
|--|----------------------------|
| Nokia 3100, 3200, 3300,<br>5100, 6100, 6200, 6220,<br>6610, 6650, 7210, 7250,<br>7250i | 86002010096                |
| Nokia 3650, 7650, 3600,<br>N-Gage<br>Nokia 3510i, 3530, 3595,<br>8910i                 | 86002290096<br>86002050096 |
| SonyEricsson T610, T616,<br>T618, T630   | 86005030096                |
| Motorola T720  | 86001040096                |
| Samsung C100   | 86006060096                |
| Samsung E700   | 86006090096                |



## ➤ ALONCO RACING

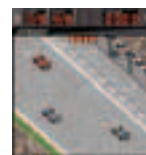
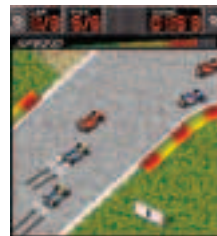
■ **Разработчик:** Gaelco Moviles ■ **Жанр:** racing  
Еще одна гоночная игра, мимо которой я пройти никак не мог. Ведь в чемпионате «Формула-1» я болею как раз за этого горячего молодого испанца – Фернандо Алонсо. Выдающийся гонщик. А у каждого выдающегося гонщика должна быть игра, носящая его имя! Очевидно, что в нашем случае это может быть только симулятор «Формулы-1». Признаться, я ожидал получить драйвовую аркаду. Ан нет – хардкорный симулятор! Серьезно. Физическая модель настолько правдоподобна и сложна, что мне до сих пор не удалось доехать до конца хотя бы одной трассы, которых тут всего четыре, но каких! Вид сверху позволяет рассмотреть и трассу, и другие машины, хотя участок виден, конечно, небольшой. Все-таки экран телефона. Поэтому требуется невероятная концентрация внимания и отличная реакция. Помимо представления о манере поведения на асфаль-

те гоночного болида, конечно. Добавьте сюда три режима игры: тренировка, быстрый заезд (стартуешь последним из шести) и чемпионат – полное прохождение всех трасс в традиционном порядке. А как вам возможность настраивать свой болид – выбирать шины, угол наклона антикрыльев, коробку передач? Короче говоря – настоятельно рекомендуется поклонникам Королевы автоспорта. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

|  |                            |
|--|----------------------------|
| Nokia 3100, 3200, 3300,<br>5100, 6100, 6200, 6220,<br>6610, 6650, 7210, 7250,<br>7250i | 81602010096                |
| Nokia 3650, 7650, 3600,<br>N-Gage<br>Nokia 3510i, 3530, 3595,<br>8910i                 | 81602290096<br>81602050096 |
| Siemens S55, SL55, M55,<br>C60, MC60   | 81604140096                |
| Samsung E700   | 81606090096                |



## ➤ SUBWAY

■ **Разработчик:** Lunagames ■ **Жанр:** logic  
Как говорится, добро пожаловать в органы, сынок! Тебя наняли как диспетчера метро, чтобы вовремя собирать и доставлять всех пассажиров по месту назначения. Задача – уследить за всеми, кто сел на поезда, чтобы они доехали до своей станции, причем доехали вовремя. Ежедневно мучаешься в метро и уверен, что там работают не очень умные люди, а ты справишься бы гораздо лучше? Докажи это на шести картах и четырех уровнях сложности. Лично мне не удалось. Я, наверное, или слишком тупой, или просто не хватило времени и желания изучить подробный tutorial. Высокая сложность вовсе не отменяет того, что Subway – хорошая смесь стратегии и

головоломки, очень неплохо нарисованная и приправленная юмором. Да и имя разработчика позволяет не сомневаться в качестве продукта. Игры от Lunagames – частые гости этих страниц, и ниже четверки еще не получали. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

|  |                            |
|--|----------------------------|
| Nokia 3100, 3200, 3300,<br>5100, 6100, 6200, 6220,<br>6610, 6650, 7210, 7250,<br>7250i | 81702010096                |
| Nokia 3650, 7650, 3600,<br>N-Gage<br>Samsung E700                                      | 81702290096<br>81706090096 |



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ

# CONFLICT VIETNAM

КОНФЛИКТ:  
Вьетнамская война



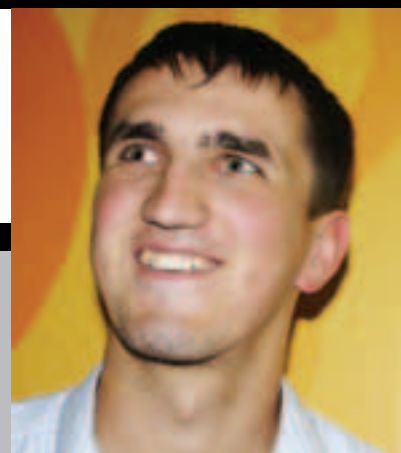
PIVOTAL  
GAMES

SCI  
GAMES

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (095) 790 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука  
BUKA ENTERTAINMENT  
© 2002-03

# КИБЕРСПОРТ



**ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО**

Здравствуй, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В августе состоялся очередной кубок ASUS. Был установлен рекорд по количеству участников – более 500 человек состязались в четырех дисциплинах. Далее читайте детальный разбор игрищ. А сегодня в номере: рассказ о приключениях вашего бессменного автора на британской выставке Gamestars Live, репортаж с женского турнира по Counter-Strike, анонс первого Чемпионата России по киберспорту и эксклюзивное интервью с американским геймером Fatal1ty.

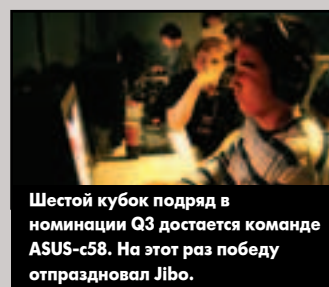
## ASUS OPEN CUP SUMMER 2004

В последние выходные лета компьютерные клубы Vika Web и Flashback принимали в своих стенах очередную ASUS Open Cup. Если помериться силами в дуэльных номинациях Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne и Painkiller собралось 190 бойцов, то в соревнованиях по Counter-Strike участвовало 69 команд, а это 345 человек. Можете себе представить, что творилось на турнире! Приехали абсолютно все фавориты, однако в связи с решением организаторов провести первый тур по олимпийской системе (на вылет) многие сильные кланы выби-

ли друг друга уже на старте чемпионата. Больше всего пострадала **M19** («золото» WCG 2004 RP) – ее соперника, крепкий столичный клан a-Line, судьи по ошибке забыли включить в посев, и в результате питерцы вылетели из розыгрыша в дебютном раунде. После того как чемпионы отправились паковать чемоданы, никто не сомневался в победе **Virtus.Pro**. Последняя хоть и споткнулась в третьем туре на киевлянах из DioSoft, в сетке лузеров смогла

взять реванш у украинцев, а затем дважды в финале разгромить земляков из **Emax**.

Настоящий сюрприз преподнес турнир по Quake III Arena. Питерские братья-близнецы Leon и Dept, защищающие честь клана rC, наделали шуму и напомнили болельщикам, что еще не перевелись сильные дуэлянты в городе на Неве. Во втором туре Leon разделался с грозным **Cooler'om** (5:2 на карте zln3tourney1), а Dept в итоге занял вто-



Шестой кубок подряд в номинации Q3 достается команде ASUS-c58. На этот раз победу отпраздновал Jibo.



Virtus.Pro (на фото): финальный матч против ребят из Emax стал кошмаром для последних.

### ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS OPEN CUP SUMMER 2004

#### QUAKE III ARENA 1X1:

- 1 место  
c58-Jibo – видеокарта ASUS 9600XT + \$200;
- 2 место  
rC-Dept – материнская плата ASUS A8V Deluxe + \$100;
- 3 место  
c58-Evil – \$175;
- 4 место  
MiF-Maloy – \$125.

#### WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место  
aT-Deadman.vWeb – видеокарта

- + \$200;
- 2 место  
3wD.Karma – материнская плата + \$100;
- 3 место  
3wD.Ranger – \$175;
- 4 место  
64AMD.Caravaggio – \$125.

#### COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место  
Virtus.pro – 3 видеокарты и 2 материнские платы + \$750;
- 2 место  
Emax – 3 видеокарты и 2 материнские платы + \$250;

- 3 место  
DioSoft – \$400;
- 4 место  
Tarantul – \$250;
- 5 место  
Empire и a-Line – по \$175.

#### PAINKILLER 1X1:

- 1 место  
R.Keks – видеокарта + \$50;
- 2 место  
Host – \$125;
- 3 место  
Sega – \$75;
- 4 место  
c58-Polosatiy – \$50.

На диске к журналу вас ждут наиболее интересные риплевы и демо-записи с турнира.

## ДЕВУШКИ В СТИЛЕ «КАНТРИ»

27 августа в клубе Flashback состоялись соревнования по Counter-Strike, к участию в которых допускались только представительницы прекрасного пола. Столь необычное мероприятие проводится не в первый раз. Дебютный турнир, являвшийся квалификацией на международный кубок ESWC 2004, отгремел в апреле этого года – тогда победительницами стали девушки из Pro.Girls (Екатеринбург). После приобретения бесценного опыта в Европе россиянкам предстояло подтвердить свое превосходство на отечественной сцене. В нынешних состязаниях у представительниц **Pro.Girls** изначально были все козыри. Их главный конкурент, **Flashback.female**, потерял одного из ключевых игроков – Grafik'y. Однако уже второй тур

преподнес сюрприз, ставший настоящей сенсацией. **Meteora\*Oazis** из Якутии, уступившая свою первую битву, разгромила екатеринбуржек со счетом 13:5.



Памятный кадр с ESWC 2004 Russia. Ну а Pro.Girls отныне – абсолютные чемпионки.

Страсти накалились, когда поверженные чемпионки в принципиальном дерби одолели Flashback. К концу группового этапа сразу три команды имели в активе по 12 очков. Для выяснения сильнейшей понадобились стыковые матчи, в которых **Pro.Girls** в упорнейшей борьбе вырвала победу у соперниц. ■

### ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- 1 место – Pro.Girls (Ama, Fany, Lenaz, Marya, Mars9, Nana);
- 2 место – Flashback (Dreamma, Gu, Pachella, Simona, Svetaska);
- 3 место – Meteora\*Oazis (Fortuity, Kamila, Natasha, Nestle, Sirena).

На диске к журналу вы найдете множество демо-записей с турнира.

## ЧЕТВЕРТЫЙ VIP-ТУРНИР ПО ULTIMA ONLINE



**D**ragon World (<http://www.drw.ru>) – крупнейший в мире бесплатный сервер Ultima Online. Единоновременно на нем играют до 500 человек, причем большинство из них – россияне. В передышках между боями геймеры знакомятся, совместно развивают навыки, объединяются в гильдии. А затем снова бросаются в бой и даже участвуют в соревнованиях. Помимо классических стычек «на рейтинг» существуют так называемые VIP-турниры, история которых началась в сентябре прошлого года (читайте в «Стране Игр» #20(149)). Недавно, 31 августа, прошел четвертый регулярный чемпионат, выявивший лучшего воина-мага летнего сезона во вселенной Dragon World. Как и в предыдущих состязаниях, победителем стал Дмитрий Бочаров aka Back2Life[SoT], оказавшийся на голову выше остальных соперников. Финальные результаты:

- 1 место – Back2Life[SoT] - \$50 + подписка на «Страну Игр» на полгода + экипировка воина;
- 2 место – exCalibur[MoW] - \$30 + подписка на «РС ИГРЪ» на 3 месяца + экипировка мага;
- 3 место – Korn[EiTa] - \$20 + подписка на «Путеводитель: РС ИГРЪ» на 3 месяца + экипировка лучника.

Следующий VIP-турнир состоится 26 сентября в компьютерном клубе Taisu.

## ПЕРВЫЙ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ



**П**оявилась новая информация относительно Первого Чемпионата России по компьютерному спорту. Напоминаем, что мероприятие состоится в период с 20 по 23 октября этого года в выставочном комплексе «КРОКУС-ЭКСПО» в рамках четвертой Международной выставки «ИнфоКом-2004». Игроки померяются силами в трех РС-дисциплинах (Quake III Arena, Counter-Strike и Warcraft III: The Frozen Throne), а также разыграют на приставках Кубок «Страна Игр. ИнфоКом 2004», организованный вашим любимым журналом. Консольный турнир, как и основной, продлится четыре дня. В первый день начнется бесплатная регистрация, а также будут проведены тренировочные и показательные бои с участием победителей предыдущих чемпионатов и представителей «Страны Игр». Во второй и третий дни пройдет основная часть состязаний в трех дисциплинах: Soul Calibur II, Tekken 4 и Gran Turismo 4 «Prologue». На 23 октября запланированы финалы. Ключевые поединки будут транслироваться на большие плазменные экраны. Даже если вы не рассчитываете на победу, все равно приходите посмотреть на красивейшие бои в файтингах и заезды в гонках. Подробные правила турнира читайте на сайтах <http://www.gameland.ru>, <http://www.asof.bmedia.ru> и на <http://www.game24.ru>, а детали Первого Чемпионата России ищите на сайте <http://www.cybersport.ru>. ■

### НА НАШЕМ CD

Английская и русская версия Open Cup Summer 2004 и женского турнира по Counter-Strike, ролики шоу-матча между Европой и Кореей, видео с ESWC 2004, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.



Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

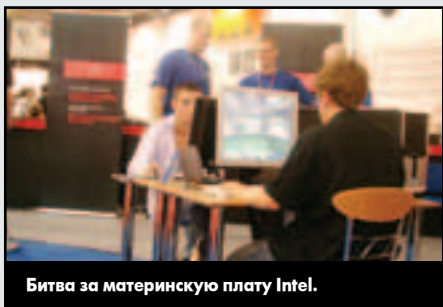
*и многое другое...*

**Круглосуточно  
понеделник  
до 22.00**

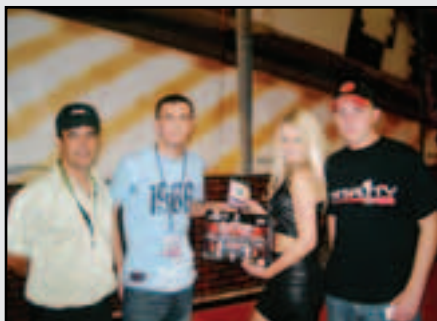
г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
[www.net-land.ru](http://www.net-land.ru)

# КИБЕРСПОРТ НА LONDON GAME WEEK 2004

В период с 1 по 5 сентября в Лондоне состоялась крупнейшая европейская игровая выставка **Game Stars Live**. Российские журналисты в лице вашего покорного слуги и Петра Головина из «Путеводителя: PC ИГРЫ» отправились в Туманный Альбион не только за отменным репортажем (читайте в рубрике «Спец»), но и за победами на геймерском поприще. Ведь на территории, где организовывалась выставка, помимо бесконечных презентаций и показов новинок, находилось множество стендов, на которых проводились различные конкурсы и соревнования. Это мы пропустить не могли, поэтому приняли участие во всевозможных розыгрышах. Если в гонимых состязаниях по *Virtout 3* и *Formula 1* высоких результатов мы не показали, то в *Unreal Tournament 2004* англичане убедились, что российские бойцы способны на многое. В нашем активе числится победа в любительском турнире от АП, за которую нам досталась в награду новейшая материнская плата от Intel. Затем мы отправились на мероприятие **Fatal1ty Doom 3 Shootout**. Каждый желающий мог бросить вызов знаменитому американскому киберспортсмену, и в случае успеха счастливого ждала тысяча фунтов стерлингов. Правда, сорвать куш никому так и не удалось. Наилучшее достижение журналистов «Страны Игр» – победа в стыковочном матче против сильнейшего англичанина. В последний день выставки ваш бесменный ведущий попробовал свои силы в чемпионате European Online Gaming Championships по *UT2004*, который посетило множество европейских звезд. В окружении сильнейших дуэлянтов дальше второго тура пробиться не удалось, ну а первое место занял **Lauke**, являющийся вице-чемпионом WCG 2003 Grand Final. ■



Битва за материнскую плату Intel.



Polosatiy - лучший Challenger на Fatal1ty Shootout.



Doom 3 Shootout: Polosatiy против Fatal1ty.

## EOGC

- 1 место – Lauke (Голландия) – 2000 фунтов;
- 2 место – Burnie (Германия) – 1200 фунтов;
- 3 место – Falcon (Австрия) – 800 фунтов;
- 4 место – Zeta (Австрия) – 600 фунтов.

## ПОБЕДИТЕЛИ ОСТАЛЬНЫХ НОМИНАЦИЙ EOGC:

- Counter-Strike: DSKy (Финляндия) – 5000 фунтов;
- Call of Duty: Kebab (Англия) – 5000 фунтов;
- C&C Generals: Jason Ho (Англия) – 2000 фунтов;
- Warcraft III: 4K.Grubby (Голландия) – 2000 фунтов.

# WARCRAFT III ШОУ-МАТЧ: КОРЕЯ ПРОТИВ ЕВРОПЫ

Администрация лиги WC3L в преддверии плей-офф устроила грандиозный шоу-матч по *Warcraft III: The Frozen Throne*, в котором сразились европейские и южнокорейские бойцы. Всего было сыграно семь дуэлей, и только в двух из них победа досталась представителям Старого Света. Азиаты же доказали, что несмотря на бывшие неудачи на турнирах, они по-прежнему представляют серьезную угрозу и готовы составить достойную конкуренцию всему миру на WCG 2004 Grand Final. ■

## РЕЗУЛЬТАТЫ ШОУ-МАТЧА: ЮЖНАЯ КОРЕЯ – ЕВРОПА – 5:2

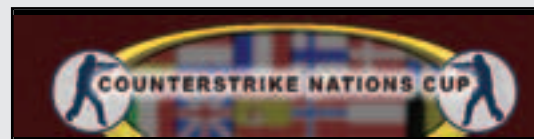
- SK.Sweet – SK.HeMaN – **2:1**;
- SK.Sweet – 4K.Grubby – **1:2**;
- Check – 4K.Grubby – **2:0**;
- Check – SK.MaDFroG – **2:1**;
- SK.Zacard – SK.MaDFroG – **2:0**;
- SK.Zacard – 4K.Zeus19 – **2:1**;
- SK.Zacard – SK.FaTC – **2:0**.



# EURO CUP 10 COUNTER-STRIKE

Анонсирован десятый престижный онлайн-турнир по Counter-Strike – Clanbase Euro Cup. За звание сильнейшей команды сразятся 48 кланов, среди которых главными претендентами на победу считаются: Team64 AMD (Германия), Titans (Дания), aAa (Франция), TEG (Румыния), Owpage и

Gamers.nu (оба – Швеция). В списке приглашенных присутствуют два российских представителя: Virtus.Pro (Москва) и M19 (Санкт-Петербург). Последняя неоднократно участвовала в розыгрыше европейского кубка, однако ни разу не смогла выйти даже в стадию плей-офф. ■





## ИНТЕРВЬЮ СО ЗВЕЗДОЙ: САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ В МИРЕ КИБЕРСПОРТСМЕН – FATAL1TY

**«Страна Игр»:** По традиции, представься читателям журнала.

**Fatal1ty:** Джонатан Вендел aka Fatal1ty. Мне 23 года, живу в Канзасе, штат Миссури, США.

**«СИ»:** Что ты думаешь о мультиплеере Doom 3?

**Fatal1ty:** Для начала отмечу, что невероятно хорош однопользовательский режим. Multiplayer также великолепен. Если разработчики или фанаты выпустят несколько новых карт, Doom 3 останется популярным в течение двух лет. Уже сейчас мы знаем, что игра будет востребована до конца 2005 года (благодаря анонсу CPL World Tour по этой дисциплине). И я верю – интерес не пропадет и по окончании мирового турне, вплоть до выхода Quake 4.

**«СИ»:** Расскажи подробнее о Fatal1ty Europe Tour?

**Fatal1ty:** Цель турне – промоушен новой материнской платы Fatal1ty Motherboard от ABIT, появившейся недавно на рынке. Это отличный прецедент для геймерской тусовки, так как если моя идея окажется успешной, у других профессиональных игроков появится возможность запускать аналогичные проекты. И тогда киберспорт достигнет наибольшей стадии своего развития.

**«СИ»:** Верно ли утверждение, что ты непобедим в новых играх, однако рано сходишь с дистанции, переключаясь на другую дисциплину?

**Fatal1ty:** Я остаюсь верен игре до тех пор, пока она подходит для турниров и востребована на них. Что же до Quake III Arena, так я никогда не бросил «Кваку», если бы CPL и другие крупные организации не исключили ее из списка номинаций. Ну и, конечно, я был счастлив, когда пробовал все выходящие новинки, побеждал и доказывал, что являюсь настоящим профессионалом. Теперь мое внимание полностью при-



Стенд Fatal1ty всегда обустроен по высшему разряду.

ковано к Doom 3, и это, как минимум, на два года.

**«СИ»:** Сейчас у геймеров есть выбор между UT2004, Counter-Strike и новым хитом от id Software. Означает ли это окончательное угасание Quake III Arena?

**Fatal1ty:** Определенно, Doom 3 продержится на пике популярности длительное время. А остальные игры, скорее всего, «умрут». Хотя, безусловно, останутся самые преданные фанаты – «крепкие орешки», усилиями которых третья «Квака» так долго держалась на плаву. Но в этот раз и они переключатся на «Дум». Лично я считаю, Quake III Arena потеряла свой шарм после того как CPL прекратил проводить соревнования по всему миру.

**«СИ»:** Ты когда-нибудь запускаешь режим Single Player в играх?

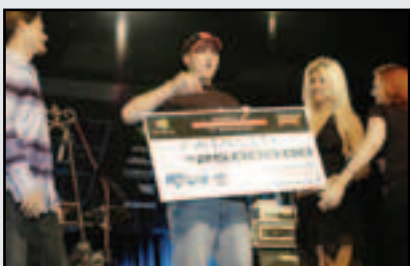
**Fatal1ty:** Безусловно, но только в неподдающихся сомнению хитах... Как Doom 3.

**«СИ»:** Сколько человек работает в твоей компании?

**Fatal1ty:** В проекте задействовано множество людей. Я рад всем, кто вовлечен в проект. Поэтому помогаю новичкам, провожу консультации, делюсь своим видением проблемы, рассказываю о киберспорте. Также я играю важную роль в организации бизнеса, но, естественно, есть еще несколько ключевых фигур, рекламирующих бренд Fatal1ty.

**«СИ»:** Каким ты себя видишь в 25 лет?

**Fatal1ty:** Собираюсь играть на профессиональном уровне, так как получаю незабываемые ощущения, когда соревнуюсь. Буду продолжать так долго, как это будет возможно. Но если имелось в виду будущее через 25 лет, когда мне будет почти 50, то я представляю бренд Fatal1ty как огромную часть игрового мира, участвующий в развитии киберспорта и помогающий геймерам зарабатывать своим необычным трудом. ■



Очередной триумф Джона состоялся на турнире по Doom 3 в рамках Quake Con 2004.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес [polosatij@gameland.ru](mailto:polosatij@gameland.ru), я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с Fatal1ty Doom 3 Moscow Shootout, интервью с призером WCG 2004 Russian Preliminary, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

# ЖУРНАЛ НЕОН



# ЧИТАЙ МУЗЫКУ!

# НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

## E-MAIL УМПЕТ ЧЕРЕЗ 10 ЛЕТ?

Около 40% пользователей Рунета откажутся от электронной почты в течение ближайших десяти лет, если не будут решены проблемы с вирусами и спамом. Конечно, при одном «но» – они готовы принять такое решение лишь при наличии реальной альтернативы традиционному способу коммуникации. Каждый второй пользователь уверен, что электронная почта в ближайшие годы будет эволюционировать, а 47% полагают, что она в конце концов «срастется» с другими службами обмена сообщениями, такими как IM, SMS и прочие.

Еще пессимистичнее оценивается ситуация с вирусами. 74% пользователей Рунета полагают, что вирусы в перспективе станут как минимум более вредоносными, чем сегодня. При этом 63% уверены, что нынешние антивирусные программы устареют и будут не в состоянии справиться с вирусами, распространяемыми по электронной почте. Примерно половина пользователей убеждена, что вирус, который не поддается обнаружению, либо «уже создан», либо «появится в течение ближайших десяти лет». В итоге соотношение между пессимистами и оптимистами в вопросе антивирусной безопасности электронной почты примерно «пять к одному» в пользу первых. Таковы результаты одного из исследований службы онлайн-опросов «Глас Рунета» (<http://www.voxru.net>).

## ЧЕТЫРЕ ГОДА ТЮРЬМЫ ЗА ЭРОТИЧЕСКИЙ ЧАТ

В Китае, где наблюдение за Глобальной сетью считается самым жестким, на каждые 2 тысячи пользователей Интернета приходится по одному «кибер»-полицейскому. В его задачу входит отслеживание разнообразной противоправной сетевой деятельности (например, увлечение запрещенными в Китае онлайн-играми), а также мониторинг активности посетителей интернет-кафе и игровых клубов.

Теперь, похоже, хлопот у «кибер»-полиции заметно прибавится. С середины лета в китайском сегменте Интернета развернута кампания «по борьбе с сетевой порнографией». В ходе ее уже закрыто около 700 сайтов и отпрывлено за решетку 224 порнодельца. Но это лишь начало, в сентябре Верховный суд серьезно ужесточил ответственность за преступления в Интернете (<http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/asia-pacific/3630400.stm>) – вплоть до пожизненного заключения! Самая суровая кара ожидает владельцев крупных порно-ресурсов с посещаемостью несколько тысяч человек в день. Но и мелким биз-

несменам от эротики придется в Китае несладко. Первой осужденной в рамках ведущейся кампании стала... женщина – она получила 4 года тюрьмы за хостинг специализированного чата, где желающие за небольшие деньги могли посмотреть стриптиз. О доходности «бизнеса» можно судить по таким цифрам: годовая подписка на «виртуальный стриптиз» стоила около \$69, а за несколько месяцев работы абонентами ресурса стали чуть больше ста человек.

## HOTLOG В РОЛИ «БОЛЬШОГО БРАТА»

1 сентября 2004 года подвел итоги работы сервис глобальной статистики HotLog (<http://www.hotlog.ru>), причем сразу за два года – с августа 2002 по август 2004. Напомним, что HotLog ежедневно обрабатывает около 90 миллионов заходов на сайты нашего сегмента Интернета, и на основе этих данных «анализирует» отечественных пользователей по нескольким параметрам – разрешение экрана, браузеры, операционные системы, использование Cookies и Java, количество цветов и территориальная привязка пользователей.



## ВРАГ, УВЫ, НЕ ПОСТРАДАЛ

По обвинению в нарушении нового «анти-спамерского» закона в США арестованы уже десятки человек. Сообщая об этом, The New York Times (<http://www.nytimes.com>) негодует: несмотря на ужесточение законодательства, доля спама в потоке электронных сообщений не сократилась, а выросла на 7%, достигнув 65%. Новый закон оказался эффективен против «оффшорных» спамеров, работавших с иностранных серверов. А вот «внутренние» спамеры, честно указывающие свои адреса в email'ах, в полном соответствии с ним, заметно расширили бизнес...



## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В Британии женщины составляют 25% игроков против 39% в Америке и 69% – в Южной Корее. В среднем увлекающейся компьютерными играми английской даме 30-35 лет, она играет семь часов в неделю и тратит на игры свыше 300 долларов в год.

...Японцам сотовая связь обходится в среднем в \$74, а в США – около \$49 в месяц. В Европе же меньше всего платят немцы – \$32. Российские сотовые операторы «заколачивают» всего около \$15 с человека в месяц.

...Люди реагируют на излучение сотовых телефонов по-разному. 15% – просто не замечают, у 70% включаются компенсаторные механизмы, нивелирующие негативные последствия, а 15% являются «гиперчувствительными». В Швеции, где официально признана «аллергия на мобильники», такие аллергики могут получить компенсацию (около \$250 тысяч) и переехать в отдаленные районы страны, где нет сотовой связи и ТВ.

...По результатам исследований, одинокие мужчины, которые пользуются услугами проституток, чувствуют себя менее счастливыми, чем женатые. «Женатики» на 30% чаще занимаются сексом, чем соответствующие им по прочим характеристикам холостяки, и потому, с точки зрения статистики, более счастливы.

...Для получения обязательного среднего образования в Белоруссии, Украине, Таджикистане и

## FREWARE DOWNLOAD

STARTUP CONTROL PANEL 2.8

XPLAYER 2.2.8.1

«КОЛЛЕКЦИЯ ССЫЛОК ИНТЕРНЕТА» 21

<http://www.mlin.net>

<http://micatoge.homeip.net>

<http://www.djman2003.narod.ru>

Давайте за пару кликов мышкой избавимся от всего мусора, что мы опрочметчиво накачали из Сети и установили на компьютер. Сведения о надоедливых программах SCP достанет повсюду – из реестра, системных файлов, автозапуска. ■

Компактный, универсальный и легкий в использовании медиа-плеер. Поддерживает DirectX 9, обеспечивая на современных видеокартах высокое качество изображения. При этом он весьма нетребователен к системным ресурсам машины. ■

Очередной подарок ленивым серферам – коллекция ссылок на самые интересные, по мнению составителя, сайты. Почти 4000 адресов сгруппировано по темам: «MP3», «Игры» и т.п. Обновление раз в 2 недели. Минус – наличие рекламы. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 59 Кбайт

10

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 473 Кбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 663 Кбайт

8

## МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

В этот раз обзор мини-игр был задуман «квестовым» – пора поддержать загибающийся жанр, пусть и в обеденный перерыв. Увы, грубый административный нажим не позволил реализовать задумку на все 100%...

### BLUE CHAMBER

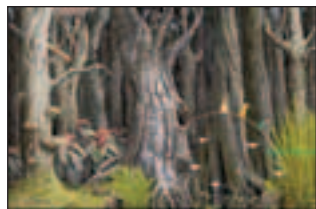
[http://www.fasco-csc.com/works/bluechamber/index\\_e.php](http://www.fasco-csc.com/works/bluechamber/index_e.php)



Классический квест «Синяя комната», причем эта версия – одна из самых толковых реализаций «злочлчений в синей комнате», которую доводилось видеть в Сети. Вы будете смеяться, но японцы продают друг другу прохождение за 100 йен, а ведь оно уместится всего в пару строк... ■

### THE QUEST FOR THE REST

<http://hollywoodrecords.go.com/polyphonicspree/questfortherest/>



Еще квест, на сей раз о приключениях смешной тройцы, желающей соединиться со всей «группой». Приличная графика, психоделические мелодии и 3 уровня делают прохождение весьма приятным. Слово «группа» закавычено неслучайно. Игра – промоакция мирового тура Polyphonic Spree. ■

### BARBARIAN: BACK TO THE FIGHTING

[http://www.visualmedia.ru/swf/barbarian/barbarian\\_btff\\_hv.swf](http://www.visualmedia.ru/swf/barbarian/barbarian_btff_hv.swf)



Римейк классики времен ZX-Spectrum'a от отечественных разработчиков. Однако, несмотря на визуальное сходство, повторить шедевр прошлого удалось далеко не во всем. Главная проблема – замедленная реакция на отдаваемые команды и, как результат, – знаменитое «голова с плеч». ■

Начнем с последнего. С каждым месяцем в Рунете все больше и больше людей из отдаленных от центра городов. Если пару лет назад львиную долю аудитории (более 50%) составляли москвичи, то сегодня эта цифра близка к 40%. Доля петербуржцев также уменьшилась, но незначительно – с 11% до 10%. А вот, например, пользователей из Уфы стало вдвое больше. Похожая ситуация с Благовещенском, Читой, Улан-Удэ и другими крупными провинциальными городами. Программное обеспечение тоже меняется. Windows по-прежнему «рулит», но если два года назад 60% пользователей отдавали предпочтение Windows 98, то сейчас их доля сократилась до 21%, а в лидеры вышел Windows XP – 55%. Linux, как и Macintosh, у нас непопулярны (менее 1%), и их доля постоянно снижается. В своем отношении к браузерам пользователи Рунета понемногу превращаются в однолюбков. Ес-

ли два года назад предпочтение отдавалось почти 20 разновидностям и версиям браузеров, то теперь их число сократилось до 12. Сегодня 86% пользователей оптимальным вариантом считают Internet Explorer 6-ой и 5-ой версий. Netscape практически мертв – всего 0,19%. Кое-какие шансы есть у Mozilla – сейчас на его долю приходится почти 4%, что в четыре раза больше, чем в 2002-ом году.

О своей безопасности российский интернетчик заботится слабо. Сегодня, как и пару лет назад, опция Cookies все еще включена более чем у 90% пользователей! Однако сдвиг к лучшему есть: пользователей с отключенными Cookies стало почти в 2 раза больше – 5,5% вместо 3,5%.

### ВИРУСЫ ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

«Лаборатория Касперского» (<http://www.kaspersky.ru>) подвела итоги летнего сезона. С точ-

## FREWARE DOWNLOAD

KRIZLOG 5.0

FITW 4.3

<http://myshpora.narod.ru>

<http://ru.uus4u.com>

Все произведения русской и зарубежной литературы в сжатом, но внятном изложении. Представлено 6 разделов, соответствующих главным этапам развития литературы XI-XX веков. Блесните эрудицией перед подругой или экзаменатором! ■

Утилита тонкой настройки Windows 9x/Me/2000/XP. 275 самых необходимых настроек. Есть возможность сохранения конфигурации системы, деинсталляции программ, несложная антивирусная защита и оптимизатор доступа в Интернет. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 900 Кбайт

8

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 200 Кбайт

8

ки зрения статистики август оказался не более «вирусоопасным», чем другие летние месяцы. А вот лидер рейтинга вирусной активности поменялся: пальму первенства вернули себе черви семейства NetSky (48% вирусных инцидентов), уступившие ее на время венгерскому червю Zafi (7,5%). С другой стороны, август стал одним из самых «урожайных» месяцев года – появилось сразу 5 новых вредоносных программ!

Лучшими среди «новичков» стали три почтовых вируса Mudoom (в сумме около 10% инцидентов), чей дедушка (Mudoom.A) в начале года установил абсолютные рекорды всех времен и народов по числу копий в почтовом трафике. Еще 1% вирусных инцидентов в Рунете спровоцировал «новичок», и весьма опасный. Это Zerolin – один из представителей многочисленного класса скриптовых троянцев, созданных для установки на компьютеры разнообразных вредоносных программ. Их ассортимент варьируется от примитивных шпионов, ворующих вводимые с клавиатуры данные, до многофункциональных систем удаленного администрирования (backdoor).

«Касперский» рекомендует обратить внимание и на еще одно «наследие» летних спам-рассылок – Agent.BQ (у него пока лишь 0,6%...), троянскую программу класса Downloader. Она способна загружать из Интернета на компьютер пользователя любые файлы, которые будут размещены на серверах, указанных в ее коде. Например, все те же программы-шпионы.

Как с этим бороться? Увы, обходиться без электронной почты и Интернета мы уже не можем, так что выход, наверное, один – хороший антивирус... ■

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Италии достаточно закончить 9 классов. В России, Киргизии и Японии необходимо отучиться уже 10 лет. В Молдавии и Казахстане – 11 лет, в США сидят за партией 12 лет, ну а дольше всего учатся в школе в Нидерландах, Германии и Бельгии – 13 лет.

...Для обеспечения минимальной грамотности необходимо около 40 кг пачек бумаги на одного жителя Земли ежегодно. В Японии потребляют более 300 кг, а во многих африканских странах – менее 4 кг на человека в год.

...Английскими учеными убедительно продемонстрирована несостоятельность астрологии. В результате продолжающегося с 1958 года по настоящее время наблюдения над 2000 «временных близнецов» (младенцев, родившихся с интервалом менее минуты) никакого сходства между ними так и не обнаружено. Всего учитывалось свыше сотни параметров – от здоровья и рода занятий до семейного положения и творческих способностей, однако «близнецы» оказались столь же отличны друг от друга, как и люди, родившиеся в разное время под любыми другими созвездиями.

Washington ProFile (<http://www.washprofile.org>),  
Internet.Ru (<http://internet.ru>),  
РИА «Новости» (<http://www.ran.ru>),  
«Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)

# АНТИВИРУСЫ: ТРУДНЫЙ ВЫБОР

Год назад мы уже проводили тестирование антивирусов. Те, кто не внял нашим тогдашним рекомендациям и дожил-таки до сегодняшнего дня без антивируса, могут не читать дальше. Таким крутым парням все нипочем. А вот тем, кто не бросает деньги на ветер, бережет время и не любит регулярно «поднимать операционку», несомненно, хотелось бы понять, какой антивирус сегодня «самый лучший»?

## ЭТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ

Прежде всего, развеим миф, что, мол, какой-либо антивирус защитит компьютер на 100%. Такого, к сожалению, не бывает. Какие бы новомодные штучки ни изобретали программисты, как бы напряженно ни работали исследовательские лаборатории, всех существующих на данный момент вирусов не знает никто, и уж тем более никто не защитит от паразитов, которые появятся в ближайшем будущем. Текущую же эффективность того или иного антивируса постоянно оценивают независимые эксперты, например, Virus Bulletin (<http://www.virusbtl.com>) исследует более 30 антивирусов сразу. И конкретная версия программы именно в момент проведения испытаний может показать 100% эффективность. Но это не гарантия, что так будет всегда. Поэтому при выборе антивируса главное – поддержка продукта разработчиком. Антивирусные базы должны обновляться как минимум каждый день.

Для этого обзора мы отобрали наиболее популярные и доступные программы, которые присутствуют сейчас на российском рынке. Наши впечатления от продуктов приведены в тексте, а данные, полезные для осознанного выбора антивируса пользователем, сведены в таблицу. Некоторые вопросы может вызвать параметр «надежность». Все очень просто – это доля 100%-ых тестов в общем числе проведенных испытаний антивируса (с 1998 года, по данным Virus Bulletin).

## «ПЛАТНЫЕ» АНТИВИРУСЫ

### Dr.Web 4.31

<http://www.drweb.ru>

Вердикт: надежно и без затей. Первый в очереди у нас «Доктор Вэб». Ставится программа очень быстро, причем по завершении установки сразу предлагает обновить антивирусную базу и просит перезапустить машину. После перезагрузки в панели задач появляется несколько иконок с изображением паучка – это SplDer Mail, обеспечивающий защиту электронной почты, и SplDer Guard. Последний занимается проверкой приложений, загруженных в оперативную память, и контролем содержимого жесткого диска. В панели задач размещается и планировщик антивируса – Dr.Web Scheduler. Он позволяет задавать периодичность обновления антивирусной базы и составлять расписание проводимых прове-



Тем, кто знаком с Dr.Web еще со времен ДОСа, работать с ним одно удовольствие, остальным же придется какое-то время привыкать.

рок. Все понятно и удобно, хотя 3 иконки от одной программы в панели задач – это уже чересчур. Оболочка самой программы функциональна, но выглядит, мягко говоря, простовато, и на фоне красочной Windows XP совсем уж теряется. Но вернемся к возможностям Dr.Web. В меню настроек можно указать, как поступить с инфицированными, неизлечимыми и подозрительными файлами. Их можно лечить, перемещать в выбранную папку, удалять, переименовывать или просто о таковых информировать. Есть отдельная вкладка для работы с архивами. В качестве объекта проверки можно выбрать оперативную память, загрузочные секторы, а файлы отсортировать по типам и созданной маске. Для обнаружения вирусов, которых нет в базе данных, Dr.Web имеет функцию эвристического анализа. Правда, есть тут одно «но». Этот анализ найдет лишь вирусы, имеющие несколько измененный алгоритм по сравнению с теми, что уже содержатся в антивирусной базе. То есть это будут не новые вирусы, а модификации уже известных, и обновлять базы все равно придется регулярно.

### Антивирус Касперского Personal 5.0

<http://www.kaspersky.ru>

Вердикт: современный антивирус с ежечасным обновлением баз. Этот пакет является, пожалуй, самым популярным антивирусом в России. Любопытно, что связан с компьютерами и Интернетом, наверняка хотя бы раз слышал о нем. Предыдущую версию антивируса поругивали и за сложный интерфейс, и за неторопливость работы, и за огрехи в совместимости с Windows XP. Пятая версия Антивируса Касперского доказывает, что критика пошла на пользу. Существенно изменился интерфейс. Он стал проще и понятнее, количество настроек, как будто, уменьшилось, но не в ущерб функциональности. Теперь у пакета отличная совместимость с Windows XP, а нагрузка на систему невелика даже при выставлении максимального уровня безопасности.

В главном окне программы – 3 вкладки. В первой выбираются



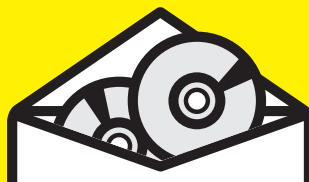
Новый «Касперский» прямо-таки устремлен к пользователю – обратите внимание на комментарии и подсказки под каждой опцией.

## СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ АНТИВИРУСОВ

| Антивирус                          | Инсталлятор*, Мбайт | Надежность, %    | Цена «коробки»**                                 | Цена годовой подписки на обновление антивирусных баз |
|------------------------------------|---------------------|------------------|--|--|
| Dr.Web 4.31                        | 4.95                | 50               | коробочное издание 1050 руб.<br>DVD-пак 900 руб. | 870 руб.   |
| Антивирус Касперского Personal 5.0 | 9.54                | 59               | 1174 руб.  | 822 руб.   |
| Norton AntiVirus 2004              | не предоставляется  | 81               | 69.95 Евро (2485 руб.)                           | 24.95 Евро (886 руб.)                                |
| Stop! Free Edition 4.10            | 3.02                | не рецензируется | бесплатно  | бесплатно  |
| AntiVir Personal Edition 6.27      | 4.16                | 20               | бесплатно  | бесплатно  |

\* Наличие инсталлятора позволяет сэкономить на покупке «коробки»

\*\* В стоимость коробочного издания включена цена годовой подписки на обновления



# 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

диски или файлы для проверки. Тут же можно посмотреть помещенные на карантин объекты и загрузить обновления. Следующая вкладка – «настройки». Как уже говорилось, тут все по минимуму, но очень удобно и интуитивно понятно. Например, уровень защиты принимает 3 положения: максимальная скорость, рекомендуемый уровень и максимальная защита. Причем такие настройки существуют отдельно для монитора (постоянная защита) и сканера (проверки по требованию). Тут же задается периодичность обновления антивирусных баз и несколько других вспомогательных настроек. В третьей вкладке содержится справочная информация. Также здесь можно посмотреть срок действия ключей, продлить его по необходимости и отправить запрос в службу поддержки.

#### Norton AntiVirus 2004

<http://www.symantec.com>

Вердикт: все хорошо, если бы не муторная процедура регистрации.

Продукты под маркой Norton всегда славились своим каче-



**Внимание:** скромная функция Live Update не только обновит вашу копию Norton AntiVirus, но и проверит ее на «легитимность использования»...

ством. В последней версии в программе произошли значительные изменения и, что радует, в лучшую сторону. Теперь Norton способен обнаруживать не только вирусы, но и потенциально опасные программы, шпионские модули и вредоносные скрипты. Удобный интерфейс, гибкие и понятные настройки, впрочем, это как всегда. В программу встроен модуль Auto-Protect, который сканирует в реальном времени все, с чем «соприкасается» пользователь, при этом ресурсы машины остаются практически незатронутыми. А вот при целевом сканировании файлов

нагрузка на систему резко возрастает. Не осталась без защиты и электронная почта – входящие и исходящие письма проходят полный контроль. Функция Worm Blocking защитит от разного рода червей. Script Blocking быстро заблокирует вирус и предотвратит его размножение. Зараженные файлы антивирус лечит, удаляет или помещает на карантин. Также для удобства можно составлять расписание проводимых проверок, указывать регулярность обновления антивирусных баз и компонентов программы.

#### «БЕСПЛАТНЫЕ» АНТИВИРУСЫ

А можно ли не платить деньги за антивирусные программы? Да, конечно. Чтобы понять, что мы получим «за так», рассмотрим пару бесплатно распространяемых (для конечного пользователя) продуктов.

#### Антивирус Stop! Free Edition 4.10

<http://www.proantivirus.com/ru/products/free/>

Вердикт: минимум функциональ-



Антивирус Stop! информирует пользователя о настройках и результатах сканирования в едином окне. Очень удобно!

ности, лишь еженедельное обновление баз для free-версии. Это бесплатная версия Stop! от Proantivirus Lab. При запуске программа автоматически проверит область автозагрузки. Дальше все предельно просто. Из меню, расположенного в правой части программы, можно выбрать диски или файлы, подлежащие сканированию, также программа может проверить файлы, загруженные в оперативную память. Настройки в Stop! предельно просты, тут можно выбрать объекты для сканирования, включить анализатор кода и задать интервал обновления антивирусной базы.



\$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: Ticondrus

\$75.99



Doom 3

\$79.99



Final Fantasy XI

\$79.99



Half-Life 2

\$59.99



Unreal Tournament 2004

\$69.99



Lineage II: The Chaotic Chronicle

\$31.99



Grand Theft Auto: Vice City

\$36.99



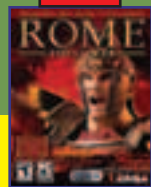
Diablo II и Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction (игра + дополнение)

\$22.99



The Sims 2

\$79.99



Rome: Total War

\$45.99



Doom Collector's Bundle

\$49.99



Quake III Gold Edition

\$59.99



Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion

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!

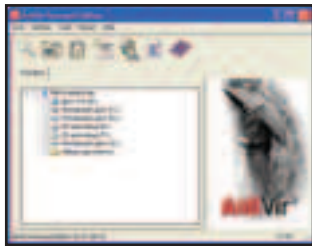
 Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ РС ИГР

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ПЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



Интерфейс AntiVir излишне лаконичен, и при этом картинка справа просто занимает полезное место.

**AntiVir Personal Edition**

<http://www.free-av.com>

Вердикт: для бесплатного антивируса – очень неплохо. В последнее время этот антивирус улучшил качество работы и стал заметно популярнее. Программа обладает довольно эргономичным интерфейсом, может проверять на вирусы загрузочную область. В AntiVir встроен монитор, занимаю-

щийся проверкой файлов, с которыми работает пользователь. Опять-таки имеет место эвристический анализ. AntiVir способен распознавать многие вредоносные программы: макро-вирусы, троянских коней, червей, редиректоры, бэкдоры и звонилки, самостоятельно переключающие модем на высокотарифный dial-up. Плюс большое меню настроек, бла-

годаря которому можно настроить все и для любой машины. Как и в коммерческих антивирусах, можно отбирать области и типы файлов для проверки, задавать глубину сканирования, присутствует функция обновления антивирусных баз. Но если поставить все настройки по максимуму, производительность системы заметно падает... ■

# УГОЛОК НОВИЧКА

**aleos@rambler.ru:** Раньше выпускались игры, у которых была возможность играть не по Интернету, а соединившись между собой. Сейчас таких не выпускают. Почему? В мотокроссе, вроде, даже была возможность общаться голосом, если модем поддерживает. Мы бы и в карты сыграли, или шахматы, или домино! Alex...

**О:** Да, во времена GTA 2, Motocross Madness 2 или Warcraft 2 умели заботиться о людях с модемами и без Интернета. Но и сегодняшние игры вполне можно заставить обходиться без Глобальной сети. Для этого необходимо связать два компьютера через модемы и телефонные линии по такому сетевому протоколу (TCP/IP или IPX), который «понимает» игра. Одна из машин при этом станет «хозяином» (host), который примет входящие звонки и запустит игру в режиме сервера, а другая – «гостем» (client), допущенным на сервер с разрешением подключиться к игре. В зависимости от операционной системы порядок действий может меняться, поэтому подробной инструкции мы приводить не станем. Тем более что в Рунете немало сайтов, где организация модемных «дуэлей без выхода в Интернет» описана со всеми подробностями и даже картинками. Загляните, например, на Half-Life.Ru ([http://www.half-life.ru/?half\\_life/modemxp/1.htm](http://www.half-life.ru/?half_life/modemxp/1.htm)), CS-мир (<http://www.csworld.dax.ru/modem/>) или V-центр (<http://unrealclub.nm.ru/content/articles/modem.ht>). Отметим, что при модемном соединении владелец компьютера с серверной частью игры, особенно если его машина достаточно мощная, имеет заметные преимущества в лаге, который у не-

го всегда меньше, чем у «гостя» на весомые 60-100 мс.

**oleynickov@rambler.ru:** В Интернете работает только английская раскладка. Вместо русской разные неприличные символы и знаки препинания. Internet Explorer у меня v. 6.0 rus. Это письмо писал на виртуальной клавиатуре. Что делать? Илья...

**О:** Чтобы «кракозябры» исчезли, прежде всего, следует проверить правильность установки Language Options: запускаем апплет «Язык и региональные стандарты» (он в «Контрольной панели») и открываем закладку «Региональные параметры». В разделе «Языковые стандарты и параметры» выбираем «Русский», а в разделе «Расположение», отвечающем, в том числе, и за системные шрифты, обязательно указываем «Россия». Для полного счастья необходимо проверить вкладку «Дополнительно», где в разделе «Язык программ, не поддерживающих Юникод» должен быть выставлен язык – «Русский». Перегружаем компьютер и убеждаемся, что все в порядке.

**surfer88@mail.ru:** В качестве «стартовой» у нас прописалась какая-то иностранная страница с ХХХ-ссылками! Через свойства обозревателя пробовали убирать, в реестре ее чистили, но Internet Explorer нормально отображает about:blank только до перезагрузки, потом опять эта чертова страница появляется. В чем засада?! Николай...

**О:** Обычно так проявляют себя некоторые вирусы, рекламные или шпионские модули (spyware), все они могут менять стартовую страницу или URL при серфинге. Поможет современный антивирус (Антивирус Касперского, Dr.Web и так далее)

или специальные утилиты, которыми выявляют трояны или шпионские программы. Например, HijackThis (<http://www.spywareinfo.com/~merijn/index.html>) или SpyBot Search & Destroy (<http://www.safer-networking.org/en/index.html>).

**mda1988@mail.ru:** При подключении к Интернету через модем нередко выдается сообщение: «Ошибка 718: Подключение прервано, т.к. удаленный компьютер не ответил вовремя» или еще что-нибудь в этом роде. Нажимаю на «Подробнее», там сообщается, что возможно проблема из-за устаревшего драйвера модема, мол, скачайте новый. Раза с пятого удается выйти в Сеть. Даже не знаю, на кого думать: на модем, Windows, провайдера или еще на что? Я склоняюсь к версии с драйвером, но где его найти? У меня модем Genius GM56E-V. Дмитрий...

**О:** Да, действительно, причиной 718-ой ошибки могут быть устаревшие драйвера (фирменные драйвера и прошивки есть на <http://www.genius.ru/drivers.aspx?ic=10>). Но, скорее всего, причина неисправности – так называемый «тайм-аут сеанса PPP», вызванный задержкой сигнала в плохом канале связи. Говоря проще, время ожидания отклика от удаленного компьютера провайдера истекло, а никакого сигнала не получено. Теперь о том, что делать. Убедитесь, что в параметрах соединения не стоит галочка у пункта «Согласовывать многоканальное подключение...» и попробуйте снять галочку «Включить расширения LCP». Иногда ошибка возникает, если телефон набирает номер в тональном режиме (ставим латинскую букву Р перед номером телефона). Стоит

попробовать другой номер модемного пула или ввести небольшую задержку после набора номера (запятая после номера телефона). Если и это не помогает, то попробуйте уменьшить значения скорости и величин буферов FIFO для порта модема (в Windows 2000/XP это «Панель управления» -> «Телефон и модем»). И обязательно отключите параллельные телефоны – они запросто могут стать источником помех в линии! Если ничего не помогло, то поменяйте модем на более совершенную модель...

**beatle87@mail.ru:** «Касперский» обнаружил, что часть моих системных и программных файлов инфицированы Trojan Downloader.Win32.Agent, Trojan Downloader.Win32.Briss, Trojan Clicker.VBS, Krepper, Exploit.Java.Bytverify. Удалять он их не хочет. У меня Антивирус Касперского Personal Pro 4.0.9.0 Что делать? Жук...

**О:** Вот что ответили специалисты «Лаборатории Касперского» на вопрос нашего читателя: «К сожалению, версия 4.5.x не может удалять зараженные объекты из архивных файлов. Рекомендация – удалить этот файл вручную. Удалить такой файл автоматически можно только версией 5.0». Действительно, Интернет – настоящий питомник для вирусов, и потому после «хорошего серфинга» полезно очистить основные места обитания паразитов: папки временных файлов Windows и кэш Internet Explorer'a. Это можно сделать самостоятельно или воспользоваться специальными утилитами, вроде CleanUp! (<http://www.emesoft.se>). Но, конечно, лучшее средство – это установленная на компьютере свежая версия надежного антивируса. ■

## НАЗАД В СССР

На самом деле сайт <http://www.ccg.org> не имеет никакого отношения к Советскому Союзу, однако аббревиатура CCGR почему-то упорно напоминает о коммунистическом прошлом. И неудивительно, ведь расшифровывается это как Christ Centered Game Reviews, и, понятное дело, все материалы, публикуемые на сайте, соответствуют христианским догмам. Авторы пытаются понять, подходит ли та или иная игра глубоко верующему человеку, и вполне достойно аргументируют свое мнение. Мы

уже рассказывали о другом подобном сайте, но на игры CCGR анализируются иначе. Например, местные обозреватели считают, что магия недопустима, и искренне радуются, что, скажем, в сериале Megaman Battle Network EXE удалось обойтись без этого. Что-то в таком подходе есть, но, увы, очень поверхностно оцениваются и действительно неприятные для христиан игры вроде Final Fantasy X. Автор сетует на все ту же магию, а также критикует вызывающий наряд Рикку, однако не обращает внимания на настоящую

антирелигиозную пропаганду, ведь церковь Йевона так напоминает католическую. Как обычно, непрофессионализм разрушает все благие намерения. Что касается СССР, то этот сайт навел меня на мысль: а что, если бы развала страны не было, а элементы западной развлекательной культуры все же проникли бы к нам (как, например, в Китае)? Наверняка появился бы сайт на тему «какие видеоигры не оскорбляют чувства правоверного коммуниста». ■

## АНИМЕ И ВИДЕОИГРЫ

Эти два увлечения всегда идут рука об руку, если геймер имеет полную свободу действий, а также необходимые финансовые и социальные ресурсы. Поэтому очень удобно и о видеоиграх, и об аниме читать на одном и том же сайте. В России с этим до сих пор туго (хотя журналы нужные есть – например, «Страна Игр»), а вот за границей – сколько угодно. Например, недавно я набрел на очень неплохой ресурс – <http://www.animatedrpg.co>. История проекта банальна. Сначала была домашняя страничка на одном бесплатном сервере, затем – на другом. В конце концов был создан крупный сайт, а для

него приобретен домен второго уровня. Дизайн несколько раз менялся и сейчас выглядит вполне соответствующим духу времени. С контентом также все в порядке. Например, почему-то только здесь я обнаружил новость о том, что к евро-



пейской версии Star Ocean 3 будет прилагаться бонусный DVD с роликами из Final Fantasy XII (а вдруг даже демка!), многие универсаль-

ные новостные сайты ее проигнорировали. Местные авторы подсчитали количество RPG, анонсированных для Nintendo DS (16 штук!). Конечно, сайт далеко не идеален. При том, что здесь должны быть (собственно, есть) и качественные обзоры, и союшены, и архив арта, количество материалов все же оставляет желать лучшего. Однако новости обновляются действительно регулярно, и техническая возможность превратить портал в один из лучших имеется. Было бы желание. А если хочется почитать о японских RPG на русском, то заглядывайте на <http://rpggames.pristavki.com>. ■

## ХАЛЯВНЫЕ АРТБУКИ!

Нет, конечно, никто вам домой не пришлет бесплатно книжку с артом или же красиво оформленный гайд. Но в некоторых магазинах можно не только приобрести их за разумные деньги, но и посмотреть бесплатно, в виде электронной копии в формате PDF. Некоторые гайды продвигаются при помощи халявных же небольших артбуков, опять же, скачиваемых. К сожалению, никаких иллюстраций в высоком разрешении таким



образом вы получить не сможете, в противном случае хитрые геймеры попросту бы воспользовались цветным принтером. Однако и имеющегося качества



вполне хватает для того, чтобы оценить полезность информации в гайде и его внешний вид. Заглядывайте на <http://www.doublejumpbooks.com>! Если интересно, меня лично там привлек гайд по Phantom Brave. ■



## Неприступный \*nix

### Взлом и защита UNIX-систем

- Архитектура UNIX
- Эксплоиты
- Бэкдоры, руткиты, стелс-модули
- Примеры реальных взломов
- Обход фаерволов
- Взлом БД
- Хитрый тюнинг и грамотная защита
- IDS
- Honeypot

### ПЛЮС:

- Обзор боевого софта и еще 20 способов взломать \*nix!

Уникальная информация и софт на прилагаемом CD!

## [PS2] NBA BALLERS

На экране с тремя баскетбольными мячами (VS screen) введите указанные читы, используя кнопки (○), (△) и (●):

- 4 3 1** – режим 2X Juice Replenish;
- 7 2 5** – режим Alley-Oop;
- 1 2 3** – альтернативные костюмы;
- 4 2 3** – маленькие игроки;
- 1 3 4** – режим больших голов;
- 7 2 2** – огненные мячи;
- 1 1 2** – хорошая погода;
- 3 5 4** – бумажные игроки;
- 5 5 7** – получить в качестве игрока секретного агента;
- 2 2 2** – дождливая погода;
- 3 3 3** – снежная погода;
- 2 1 3** – быстрые игроки.

Чтобы получить одного из скрытых игроков, используйте следующие коды:

- Zo** – Alonzo Mourning;
- rising sun** – Amare Stoudamire;
- Stylin & Profilin** – Baron Davis;
- celtics dynasty** – Bill Russell;
- towers of power** – Bill Walton;
- 24 seconds** – Chris Webber;
- clayde the glide** – Clyde Drexler;

- rim wrecker** – Darryl Dawkins;
- in the paint** – Dikembe Mutumbo;
- dunk fest** – Dominique Wilkins;
- rebound** – Elton Brand;
- the ice man cometh** – George Gervin;
- bring it** – Jalen Rose;
- pass the rock** – Jason Kidd;
- give and go** – Jason Williams;
- court vision** – John Stockton;
- one on one** – Julius Erving;
- special delivery** – Karl Malone;
- holla back** – Kevin McHale;
- hoosier** – Larry Bird;



- spree** – Latrell Sprewell;
- king james** – LeBron James;
- laker legends** – Magic Johnson;
- manu** – Manu Ginobili;
- student of the game** – Michael Finley;
- raggs to riches** – Nene Hilario;
- pistol pete** – Pete Maravich;
- fast forward** – Rashard Lewis;
- bring down the house** – Rasheed Wallace;
- old star** – Ray Allen;
- rip** – Richard Hamilton;
- playmaker** – Scottie Pippen;
- platinum playa** – Stephon Marbury;
- ankle breaker** – Steve Francis;
- hair canada** – Steve Nash;
- make it take it** – Tim Duncan;
- living like a baller** – Tracy McGrady;
- world** – Wally Szczerbiak;
- Penetrate and Perpetrate** – Walt Frazier;
- old school** – Wes Unseld;
- hall of fame** – Willis Reed;
- wilt the stilt** – Wilt Chamberlain;
- center of attention** – Yao Ming.

## [PC] SHELLSHOCK: NAM '67

Данные читы вводятся в главное меню игры:

- noescape** – режим бога;
- kensentime** – открыть все миссии и галереи;
- noealguns** – бесконечные боеприпасы;
- freedelivery** – все оружие.



## [PC] CODENAME: PANZERS

Во время игры нажмите клавишу **ENTER** и введите нижеследующие команды:

- SelfDefenceAgainstFreshFruit** – режим бога;
- SpotTheBraincell** – 1000 очков опыта (experience);
- MoneySong** – 1000 очков престижа (prestige-points);
- DirtyHungarianPhrasebook** – завершить текущий уровень.



## [PC] STREET LEGAL RACING: REDLINE

Все читы активируются в гараже. После ввода кодов нажмите кнопку «Тюнинг»:

- BegForMoney** – получить \$100,000;
- letmeroc** – попасть на чемпионат (у вас должно быть минимум \$100,000).

## [PC] MARINE SHARPSHOOTER 2: JUNGLE WARFARE

Во время игры нажмите клавишу **F9** и введите один из читов:

- mpguns** – полный набор оружия и патронов;
- mpgod** – режим бога.

## [PS2] LETHAL SKIES II

Все нижепредставленные коды вводятся в главное меню игры.

- ▼, R2, R1, ▲, ▲, L1, L2, L1, [Start]** – открыть все миссии в режиме Campaign Mode;
- R1, R1, R1, L2, L2, L2, ▲, ▲, ▼, ◀, ▲, [Start]** – открыть все миссии в режиме Dogfight;
- L2, L2, ►, R1, R1, R1, ◀, ◀, R2, R2, R2, R2, [Start]** – открыть все самолеты в режиме Campaign;
- L1, R1, R2, R1, ►, ◀, ▲, [Start]** – все миссии Sidetrack в режиме Campaign;
- ◀, L2, L2, L1, ▲, ▲, ▲, ▼, [Start]** – все Special Missions в режиме Campaign;
- L2, L2, ►, R1, R1, R1, ◀, ◀, R2, R2, R2, R2, [START]** – открыть все самолеты;

- ◀, ►, ◀, ►, ►, ◀, L2, R2, ◻, ◻, ◻, [Start]** – открыть все Extra Paint Designs для всех самолетов;
- , ►, R1, R1, ▲, L1, L1, L1, [Start]** – открыть режим Time Trial.



## [PS2] DRIV3R

В главном меню игры используйте следующие команды:

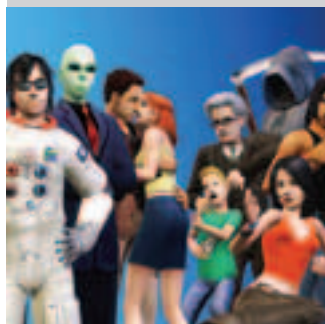
- R1, L2, ◻, ◻, R1, R2, L2** – получить все оружие;
- ◻, ◻, L1, L2, R1, R2, ◻** – неуязвимость;unity
- R1, R2, R1, R2, ◻, ◻** – бесконечное оружие;
- L1, R1, L1, L2, ◻, ◻, ◻** – открыть все миссии;
- L1, L1, ◻, ◻, L1, R1, ◻** – открыть все машины.

## [PC] THE SIMS 2

Нажмите одновременно клавиши **CTRL + SHIFT + SHIFT + C**, чтобы вызвать окно консоли.

Теперь можете вводить читы:

- Kaching** – получить \$1000;
- vsync (on/off)** – активировать/деактивировать режим vsync;
- help** – вызвать список доступных команд;
- StretchSkeleton** – сделать своих подопечных выше ростом.



## [PS2] BURNOUT 3: TAKEDOWN

Для получения некоторых секретных автомобилей вам необходимо набрать определенное количество очков

**Takedown и Burnout:**

- Assassin Compact Car** – 15 очков Takedown;
- Assassin Coupe Car** – 60 очков Takedown;
- Assassin Muscle Car** – 30 очков Takedown;
- Assassin Sports Car** – 100 очков Takedown;
- Assassin Super Car** – 150 очков Takedown;
- Custom Compact Car** – 10000 очков Burnout;

- Custom Coupe Car** – 50000 очков Burnout;
- Custom Muscle Car** – 25000 очков Burnout;
- Custom Sports Car** – 100000 очков Burnout;
- Custom Super Car** – 200000 очков Burnout.

Чтобы покататься на более мощных машинах, вам придется получить определенное количество золотых медалей в режиме World Tour:

- Compact DX Car** – 4 золотых медали;
- Coupe DX Car** – 18 золотых медалей;
- Muscle DX Car** – 10 золотых медалей;
- Sports DX Car** – 25 золотых медалей;
- Super DX Car** – 32 золотых медали.



### [PC] DOOM 3

Чтобы воспользоваться кодами, нажмите во время игры клавиши **[Ctrl] + [Alt] + [T]** (тильда) и введите в консоли один из читов:

**god** – режим бога;

**pm\_thirdperson 1** – включить вид от третьего лица;

**pm\_thirdperson 0** – выключить вид от третьего лица;

**give keys** – получить все ключи;

**give all** – получить все оружие и патроны к нему;

**give berserk** – войти в режим берсеркера;

**give weapon\_bfg** – получить BFG 9000;

**give weapon\_chaingun** – получить многоствольный пулемет;

**give weapon\_chainsaw** – получить бензопилу;

**give weapon\_rocketauncher** – получить базуку;

**give weapon\_machinegun** – получить автомат;

**give weapon\_plasmagun** – получить плазмаган;

**give weapon\_shotgun** – получить дробовик;

**pm\_crouchespeed ###** – указать, как быстро вы двигаетесь вприсядку (### – км/ч);

**pm\_runspeed ###** – указать, как быстро вы бегае (### – км/ч);

**pm\_walkspeed ###** – указать, как быстро вы ходите (### – км/ч);

**pm\_noclipspeed ###** – указать, как быстро вы летаете после использования кода «noclip» (### – км/ч);

**pm\_jumpheight ###** – указать, как

высоко вы прыгаете (### – метры);

**com\_showfps 1** – увидеть количество выдаваемых кадров в секунду;

**freeze** – остановить игру;

**benchmark** – запустить тестирование мощности компьютера;

**give pda** – получить на PDA все сообщения и диски, которые находятся на уровне;

**give armor** – получить 125 единиц брони;

**set\_g\_dragEntity 1** – получить возможность носить с собой любые объекты;

**gfxinfo** – увидеть информацию о видеокarte;

**notarget** – стать невидимым для врагов;

**killmonsters** – уничтожить всех монстров на уровне;

**give ammo** – получить максимум патронов ко всему оружию;

**give health** – повысить здоровье;

**editor** – открыть редактор уровней;

**aviDemo** – сохранить демку игры в AVI файле;

**doomhell** – перейти на последний уровень;

**com\_allowconsole 1** – заставить консоль открываться нажатием клавиши **[T]** (тильда);

**g\_nightmare 1** – сделать доступным максимальный уровень сложности;

**noclip** – режим прохождения сквозь стены и предметы;

**g\_showplayershadow 1** – режим, в котором вы сможете увидеть собственную тень.



### READER'S HINTS

#### МЕХАНОИДЫ

Автор: Максим Королев (mightymax@mail.ru)  
Хочу всем посоветовать, как можно получить неограниченное количество кристаллов. Для этого необходимо иметь доступ в сектор Арктики. Далее берете курс на вторичную базу переменчивых. Все, что нужно сделать, – вступить в их клан (для этого необходимо быть «свободным»). При этом вы получаете 5000

кристаллов. Далее, не вылетая из базы, сразу же выходите из клана (при этом отношение переменчивых к вам не изменится), а затем опять вступайте в него. И так можно делать до тех пор, пока вы не получите желаемое количество кристаллов.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на [golovin@game-land.ru](mailto:golovin@game-land.ru), и пусть все тайное станет явным!

## ТОВАРЫ В СТИЛЕ

15.99 у.е.

ЕСЛИ ТЫ МОЛОД, ЭНЕРГИЧЕН И ПОЗИТИВЕН, ТО ТОВАРЫ В СТИЛЕ «X» – ЭТО ТОВАРЫ В ТВОЕМ СТИЛЕ!  
**НОСИ НЕ СНИМАЯ!**



Пивная кружка со шкалой с логотипом "Хакер"

39.99 у.е.



Толстовка "С.И.А. - 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

11.99 у.е.



Зажим для денег "Хакер - деньги"

13.99 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

# MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

## ЧТО НАМ СТОИТ ДОМ ПОСТРОИТЬ

Какие бы задачи ни стояли перед вами в миссии Medieval Lords, решение всегда будет одно – постройка большого и процветающего города. Конечный результат станет отражением ваших идей и фантазий, но для его достижения придется руководствоваться набором довольно жестких правил. Именно о них, а также о том, как создать свою маленькую утопию, и будет рассказано ниже. О военной составляющей в статье намеренно умалчивается. Для победы в любой войне понадобится лишь самая большая армия, а следовательно – и самый большой город.

### ➤ ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Полная свобода выбора, куча зданий и сложные на первый взгляд системы способны поначалу здорово озадачить. Но не пугайтесь, все не так страшно. Что в первую очередь необходимо городу? Правильно – население. Поэтому попросту строим дом и, кликнув по нему, смотрим, чего же хотят от нас его жители для полного счастья, и, как следствие, собственного приумножения. А хотя бы они удовлетворения шести разных потребностей: в еде (food), воде (water), безопасности (security), здоровье (health), вере (serenity/faith) и, конечно же, досуге (leisure). Степень их довольства по каждому из этих пунктов выражается в процентах. Как только все показатели достигнут определенной планки (например, 21%), уровень развития города повысится, дома станут выше, жителей будет больше, а у вас появятся новые технологии. Под последними понимается найм плотника (carpenter), кузнеца (blacksmith), каменщика (mason), архитектора (architect), механика (mechanic) и инженера (engineer). Эти ребята позволят вам возводить все более совершенные здания. Вообще процесс достижения заветного десятого уровня можно разделить на три этапа: деревня (уровни 1-5), городишко (уровни 6-7) и мегаполис (уровни 8-10). На каждой из этих ступеней вам придется буквально перестраивать город, в корне меняя политику игры.

### ➤ СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО

#### Подсобные хозяйства

|                  | Максимум<br>еды в месяц | Плюсы/минусы    |
|------------------|-------------------------|-----------------|
| Henhouse         | 6                       | Вера -2% (50 м) |
| Sheepfold        | 20                      | Вера -5% (50 м) |
| Fishing hut      | 9                       | -               |
| Pigsty           | 10                      | Вера -5% (50 м) |
| Hunting lodge    | 9                       | -               |
| Vegetable garden | 6                       | -               |

#### Поля, сады и пастбища

|             | Еды в год<br>(на 10<br>работников) | Плюсы/минусы   |
|-------------|------------------------------------|--|
| Corn field  | 41 в июле                          | -  |
| Vineyard    | 36 в октябре                       | Досуг +10% (150 м)                                     |
| Orchards    | 36 в октябре                       | Здоровье (150 м) +10%                                  |
| Cow pasture | 48 (4 в месяц)                     | Вера -10% (75 м)<br>Все поля и сады<br>+12 еды (400 м) |

\*урожай зависит от погодных условий и плодородности почвы



Так и должны быть расположены поля: сады и виноградники – прямо у городской черты, затем зерновые и в самом конце пастбища. А вторая кнопка на вкладке Food позволит узнать реальные урожаи.

Только одна потребность всегда будет оставаться неизменной – еда. Здесь все предельно ясно – она либо есть, либо нет. В последнем случае жители не станут несчастливыми, они просто вымрут от голода. К счастью, с самого начала нам доступны практически все «продовольственные» постройки. Авторы поделили их на животноводческие и овощеводческие. Я же намеренно разбил их по типу строительства и периодичности урожая. Взгляните на таблицы, и вам сразу станет ясно, что единственным плюсом подсобных хозяйств является стабильность. Они будут ежемесячно приносить вам одинаковый «урожай». При этом их придется создавать рядом с жилыми домами, занимая дополнительное место в центре города. А об уменьшении «верь» окрестных жителей, которым явно не понравится свинарник под окном, и говорить не стоит. Поэтому предлагаю от подсобных хозяйств практически полностью отказаться и сосредоточиться на полях и пастбищах. Тем более что их можно создавать где угодно, задавая им произвольную форму и размер. Главная роль среди них отведена, естественно, зерновым (corn fields) – отдача максимальна, а постройка водяных и ветряных мельниц позволит утроить производительность (до 150 единиц на 10 работников!). Единственное «но» – такие поля необходимо создавать на плодородной почве. Для этого можно воспользоваться соответствующим пунктом в меню (Food) и засеять зерновыми все ярко-зеленые области. Сады (orchards) и виноградники (vineyards) лучше размещать поближе к жилым районам, поскольку они да-

ют бонусы к здоровью жителей. Кроме того, урожай с них собирается в другое время года, что добавит вашему хозяйству немного стабильности. Не стоит забывать и о пастбищах – еды они почти не приносят, но отдельные продукты коровьей жизнедеятельности поднимут урожайность всех окрестных полей и садов.

### ➤ ОТ ДЕРЕВНИ К ГОРОДУ

#### Вера (Serenity)

| Faith         |                   |
|---------------|-------------------|
| Calvary       | Вера +10% (50 м)  |
| Wooden chapel | Вера +25% (100 м) |
| Gothic church | Вера +45% (150 м) |
| Cathedral     | Вера +70% (200 м) |

| Environment   |                  |
|---------------|------------------|
| Wooden statue | Вера +10% (50 м) |
| Flower garden | Вера +20% (50 м) |
| Stone statue  | Вера +20% (50 м) |
| Gold statue   | Вера +30% (60 м) |
| Public park   | Вера +30% (75 м) |

Разобравшись с пищей, можно приступить к самому главному – непосредственной отстройке города. Золотое правило при этом – удовлетворять потребности прежде, чем они возникнут. То есть сначала создавать инфраструктуру в самом центре, а уже потом жилье дома вокруг (а не наоборот!). В противном случае, вы каждые пять минут будете сталкиваться с проблемой «куда-бы-запихнуть-вот-это-здание». В на-



На первых порах стоит чаще пользоваться справками. Кнопка «технологии» расскажет вам, что и зачем вы можете построить в каждой миссии. Остальные разделы покажут область действия и производительность всех построек.

чале игры это будет колодец; рынок; пара деревянных статуй, крестов и плах. Важно заранее представлять границы города и создавать поля и пастбища максимально далеко за его пределами. Ведь новым постройкам потребуется много места. «Технологов», начиная с плотника, лучше разместить в каком-нибудь бесполезном районе на отшибе, поскольку от них требуется лишь присутствие. Для начала будет достаточно десяти жилых домов. При наличии описанных благ они почти мгновенно достигнут четвертого уровня. После этого можно обзавестись каменщиком (mason) и кузнецом (blacksmith) и закончить создание небольшого городка, – управлять коим нам придется добрую половину игры.

### Здоровье (Health)

|                     |   |
|---------------------|---|
| Pauper's graveyard  | Здоровье +4% (250 м)                        |
| Witch's house       | Здоровье +7% (150 м)<br>Вера -2% (50 м)     |
| Doctor's house      | Здоровье +16% (200 м)                       |
| Richmen's graveyard | Здоровье +28% (250 м)<br>Вера +15% (150 м)  |
| Public baths        | Здоровье +41% (300 м)<br>Досуг +20% (300 м) |

Достижение заветного шестого уровня – наиболее сложный этап. Потому как потребности жителей уже велики, а возможностей у нас по-прежнему мало. Следует учесть, что эффект «церковных» (Faith) зданий не суммируется – храм должен быть только один и в самом центре города. Но зато можно усилить «веру», понаставив всюду сквериков и статуи, так как места они занимают немного. Для поддержания здоровья жителей на данном этапе достаточно отстроить кладбище для бедняков (Pauper's graveyard) и домик доктора (Doctor's house). Пусть вас не смущает казалось бы очевидное логическое несоответствие предыдущего предложения, ведь, если не будет мест захоронения, то трупы на улицах могут стать причинами эпидемий. Эффект этих построек распространяется не на определенный радиус, а по протяженности дорог. Так что при грамотной прокладке последних подобные здания необязательно размещать в центре.

### БЕЗОПАСНОСТЬ

Это единственная серьезная проблема в середине игры, да и в конце, пожалуй, тоже. Я не стану приводить характеристики разнообразных стен, башен, орудий и плах. Во-первых, их слишком много, а во-вторых, они попросту не имеют значения. Существует два способа внушить жителям уверенность в завтрашнем дне. Самый верный – окружить город скалами или крепостными стенами. Люди не



Кнопка Firing range показывает зону стрельбы ваших войск. Через это ущелье враг не пройдет! В прочих случаях крайне желательно, чтобы простреливался весь ваш город – враги иногда приходят с целью банального грабежа.

выносят открытых пространств, и, будучи защищенными от них, почувствуют себя в полной безопасности. А несколько башен с солдатами окончательно успокоят их. Однако фортификации занимают слишком много места, которого и без того обычно не хватает. Здесь на выручку приходят плахи (вкладка Justice). Эффект от них аккумулируется, поэтому можно создавать их столько, сколько нужно. Главное не переборщить: подобные зрелища негативно сказываются на вере людей. На средний город требуется около восьми виселиц, после постройки которых про заботу о безопасности можно навсегда забыть. Теперь жители уже никого не будут бояться... Кроме вас, конечно.



Викинги доставят много головной боли, потому как воевать с ними на суше непросто. Поэтому советуем обставить берега пушками и трубушетами, дабы топить их корабли еще на подходе.

### ПЕРЕСТРОЙКИ

Наловчившись угождать жителям, вы наконец достигнете шестого уровня. Не спешите перестраивать город! Для начала стоит запастись золотом – практически неощутимым доселе ресурсом. Ведь в случае неудачной планировки обновленных владений баланс может надолго стать отрицательным. Дабы избежать этого, запомните – никогда не сносите старые здания до окончания постройки новых. Лишив граждан влияния храма даже на полминуты, можно вмиг вернуться к самому началу – маленькой ветхой деревушке.



После того как вся инфраструктура создана, можно приступать к заселению. Представьте, что было бы, если все сделать наоборот и начать с постройки жилых домов.

Оптимальным решением и вовсе является полная перестройка города. Доведав вашу деревню до ума, расставьте побольше башен с солдатами на ключевых для обороны позициях, включите ускоритель времени и смело отправляйтесь пить кофе. По возвращении вас будет ждать все та же деревенька и кругленькая сумма в ее казне. Теперь переходите в режим паузы и создавайте на старом месте полноценный город. Только, уничтожая старые здания, постарайтесь не снести ваших «технологов», – тогда все начинать сначала. Перед этим настоятельно рекомендую сохранить игру.

Переход к последним уровням будет выполняться по той же схеме. С той только разницей, что полный передел города станет неизбежным, а финансы для этого понадобятся огромные. Ведь один лишь собор (cathedral) или гостиница (inn) сопоставимы по размерам с небольшой деревней и денег стоят соответствующих.

### ГОРОД-СКАЗКА

#### Досуг

|                |  |
|----------------|--|
| Troubadours    | Досуг +8% (50 м)                       |
| Banquet        | Досуг +7% (150 м)                      |
| Tavern         | Досуг +13% (200 м)<br>Вера -5% (100 м) |
| Bear trainer   | Досуг +8% (150 м)                      |
| Jousting field | Досуг +20% (250 м)<br>Вера -2% (100 м) |
| Inn            | Досуг +38% (300 м)                     |

Вот оно – время «Ч» и час «Х». Вы обзавелись всеми имеющимися технологиями и ста тысячами золотых (обладателей меньшей суммы просьба не беспокоиться) и готовы построить город своей мечты. Рецепт прост – сверьтесь с таблицами, дабы получить заветные 100% по каждому показателю. Для этого понадобится собор в центре города и две-три золотых статуи. Чтобы не портить показатель, лучше отказать от виселиц и наконец обзавестись крепостными стенами для обеспечения безопасности. Ес-



Много-много довольных налогоплательщиков и никакой тяжелой работы – рецепт настоящей утопии. Необъятные поля, покрывающие почти всю карту, и нищих фермеров пришлось оставить за кадром.

ли уж без плах никак не обойтись, их эффект можно компенсировать городским парком. Правда он влетит вам в копеечку. Развлечения – удел богатей, поэтому потребность в досуге появится именно в конце игры. Лучше всего просто построить все имеющиеся в этом разделе здания в одном экземпляре. А возведение публичных бань решит проблемы здравоохранения.

В самом конце вы столкнетесь еще с одной проблемой – в центре можно построить множество новых домов, а еды уже не хватает. Люди не станут ходить на работу через полкарты. В этом случае можно просто «присоединить» к полям еще один небольшой город с другой стороны, но вы ведь, наверное, хотите стать владельцем настоящего мегаполиса. Чтобы его получить, необходимо создать поля и пастбища на всех доступных вам территориях, соединяя их с городом посредством складов. А вкалывать там будут бедные фермеры третьего-четвертого уровня. Достаточно удовлетворить их первичные нужды, чтобы в поле всегда хватало работников. За их счет можно отстроить огромный город в центре. Крестьяне будут добывать пищу, богачи – пополнять казну, а вы – любоваться настоящим маленьким королевством, пускай и счастливы в нем будут далеко не все. ■

# DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES

## СТАТЬ ИМПЕРАТОРОМ

При том, что Dynasty Warriors 4: Empires сильно отличается от предшественников своим новым стратегическим режимом, освоить ее будет очень просто, если вы уже знакомы с предыдущими играми серии, а также с Kessen и Romance of the Three Kingdoms. Здесь я расскажу об основных нововведениях игры, а кроме того сообщу полезную справочную информацию.

### НАЧИНАЕМ ИГРУ

Вам предлагают выбрать режим (исторический сценарий либо выдуманный), а также одного из 42 стандартных персонажей. Есть возможность создавать героев самостоятельно или импортировать из Dynasty Warriors 4. В отличие от последних Romance of the Three Kingdoms, выбирать себе подчиненных нельзя – они назначаются автоматически. Разные герои стартуют в неодинаковых условиях – отличаются и количество и, если можно так выразиться, качество доставшихся провинций. При выборе уровня сложности руководствуйтесь тем, что он аналогичен имеющемуся в Dynasty Warriors 4. И помните, что только на Hard на одну вашу провинцию могут напасть одновременно несколько соседей, в остальных случаях – лишь поодиночке.

### ПРОИЗВОДСТВО ПРЕДМЕТОВ

В каждом городе (он же провинция) могут создаваться только определенные типы предметов, причем это соответствие не определяется случайным образом, а «зашиито» в игру изначально. Приводим их список.

- ❶ Xi Liang: Helmed Horn, Spear
- ❷ Tian Shui: Herbal Remedy, Fire Orb
- ❸ Han Zhong: Tiger Amulet, Huang's Bow
- ❹ Chang Du: Seven Star Sash, Tortoise Amulet, Blast Orb, Power Rune
- ❺ Nanman: Nanman Armour, Elephant Harness
- ❻ Chang An: Peacock Urn, Sword, Secret of Orbs
- ❼ Yong An: Weapon, Hex Mark Harness, Fire Arrows
- ❽ Jiao Zhi: Tiger Amulet, Thunder Orb
- ❾ Jin Yang: Calvary Armour, Rod, Ice Orb
- ❿ Luo Yang: Wing Boots, Dragon Amulet, Weapon, Red Hare Harness
- ⓫ Shang Yang: Wing Boots, Speed Scroll, Horned Helm, Wind Scroll
- ⓬ Jiang Ning: Tortoise Amulet, Vorpall Orb, Storm Harness, Weapon
- ⓭ Chang Sha: Elixir, Spear, Fire Orb, Charge Bracer
- ⓮ Ling Ling: Peacock Urn, Sword
- ⓯ Bei Ping: Tortoise Amulet, Calvary Armour
- ⓰ Ping Yuan: Peacock Urn, Poison Orb, Weapon



▶ Планируя нападение на провинцию, ответственно подойдите к выбору генералов.

- ❶ Pao Yang: Tiger Amulet, Spear, Elixir, Musou Armour
- ❷ Xu Chang: Thunder Orb, Sword, Speed Scroll, War Drum
- ❸ Nan Hai: Poison Orb, Weapon
- ❹ Bei Hai: Speed Scroll, Elixir, Bodyguard Manual
- ❺ Xia Pi: Huang's Bow, Seven Star Sash, Horseshoe
- ❻ He Fei: Dragon's Amulet, Rod, Blast Orb, Art of War
- ❼ Jian Yie: Ice Orb, Weapon, Nanman Armour, Meat Bun Sack
- ⓫ Chai Sang: Vorpall Orb, Herbal Remedy

### БИТВЫ И УКРЕПЛЕНИЯ

Сражения чаще всего относятся к одному из двух типов. Либо вы атакуете соседнюю провинцию (это можно делать один раз за ход на стратегической карте), либо это делает враг. Во втором случае вам необходимо удержать свою главную базу в течение 15 минут, либо победить вражеского командира. Проиграв оборонительную битву, вы теряете свою провинцию.

Любая локация, на которой разворачивается сражение, делится на зоны; центрами их являются укрепления. Все они соединены условными «связями» (обеспечивают тыловое обеспечение с базы) – все это можно посмотреть на карте, вызывающаяся во время боя на паузу. Ваши укрепления там отмечены синими флажками, вражеские – красными, нейтральные – белыми. Один из самых интересных трюков заключается в том, что иногда можно внезапно атаковать слабо защищенный пункт в глубине вражеской обороны и захватить его, в результате чего чужие войска и их командиры на «фронте» могут оказаться «отсеченными» от своей базы (помните о связях!), а это уже легкая добыча для вас! Чем-то это напоминает Worms Forts. Чтобы захватить укрепление, надо уничтожить всех вражеских солдат в его окрестностях.

### ГЕНЕРАЛЫ И ИХ СПОСОБНОСТИ

В каждой армии может быть не более трех генералов и трех офицеров. Исключение делается только для сюжетных битв, которые все же в игре присутствуют. Генералы отличаются от своих подчиненных тем, что могут использовать магические и не очень способности на поле боя. Однако применяются они максимум один раз за битву, да и то лишь по воле AI. Приводим их список.

- ❶ TAUNT: Привлечь врагов к своей персоне. Применивший способность генерал, скорее всего, погибнет.
- ❷ CHARGE: Улучшение морали приданных генералу войск, инициирование крупномасштабной атаки.
- ❸ SHIELD: Улучшение защиты войск, организация обороны важной точки.
- ❹ AMBUSH: Отряд ваших солдат появляется в тылу врага, чтобы вызвать панику.
- ❺ NEGOTIATE: Часть вражеских сил переходит на вашу сторону.

- ❶ SUPPORT: Вам на помощь приходит крестьянское ополчение.
- ❷ RALLY: Временное улучшение морали всей вашей армии.
- ❸ ENCOURAGE: Временное улучшение защиты всей вашей армии.
- ❹ HAWKEYE: Ультимативное заклинание, которое может уничтожить большую часть армии противника.

### РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Несмотря на то, что режим Empires нелинеен, при выполнении определенных условий вам демонстрируются интересные сюжетные сценки, а управляемые AI противники выполняют заложенные в сценарии действия. Например, если в самом начале игры вы не развяжете войну с ключевыми героями эпоса Romance of the Three Kingdoms (их империи будут самыми крупными), а просто подождете пару ходов, то начнется Восстание желтых повозок. А если среди ваших подчиненных окажутся Lu Bu и Diao Chan, то через четыре хода сработает очередной триггер, вызывающий сцену, посвященную их любовной связи. Есть и более сложные варианты. Например, если, управляя Cao Cao, вы завоюете пять провинций, включая Lou Yang, однако откажетесь от территории Yuan Shu (ее должен захватить Sun Jian), то ходов через двадцать вам предложат устроить знаменитейшую битву при Chi Bi (она хорошо знакома поклонникам Kessen и Dynasty Warriors). Если вашим главным героем является Liu Bei или Sun Jian, условия будут несколько другие. Хочется перекрыть историю? Тогда доведите ситуацию на карте до того, чтобы на ней остались только три королевства (ваше и еще два). Это могут быть как классические Shu, Wu и Wei, так и любые другие. Будет продемонстрирована сценка «Три королевства». Ну и, наконец, классическое провозглашение вашего главного персонажа «героем» произойдет в случае, если сумма убитых им врагов превысит тысячу. В течение одной битвы, разумеется.



▶ Бойтесь нападать на «загнанных в угол» – они будут яростно обороняться.



▶ Выбирая одно из предложений своих генералов, хорошенько подумайте.

**ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ И СМЕРТЕЛЬНЫЕ ВРАГИ**

В игре предусмотрены пары персонажей, которые могут объявить себя как врагами, так и друзьями. В первом случае надо, чтобы в течение нескольких битв подряд они встречались по разные стороны линии фронта. Во втором – по одну сторону. Приводим список.

**Друзья:**

- XiahouDun и XiahouYuan
- XuShu и DianWei
- CaoRen и XuHuang
- ZhangHe и ZhenJi
- LiuBei и ZhangFei
- GuanYu и ZhangFei
- ZhugeLiang и YueYing



▶ Старайтесь не нападать в одиночку на большую толпу солдат, дождитесь подкрепления.

- SimaYi и ZhugeLiang
- ZhugeLiang и LuXun
- ZhugeLiang и ZhouYu
- YuanShao и GongsunZan
- LiuBei и CaoCao
- SunCe и LiuYong

GuanYu и ZhangLiao могут стать как врагами, так и друзьями.

**КОНЦОВКИ**

Демонстрируемая концовка зависит от двух факторов – итога игры и выбранных героев. Со вторым все ясно, а что касается первого, то вы можете проиграть (если прошло 100 ходов, а Китай так и не захвачен), победить в качестве «добротого» императора, тирана или же нейтрального правителя. Как получить вождельный титул? Во-первых,



▶ Не забывайте о специальных приемах, они часто позволяют переломить ход поединка.

- ZhugeLiang и JiangWei
- SunJian и HuangGai
- SunCe и TaishiCi
- SunCe и ZhouYou
- SunCe и Da Qiao
- SunQuan и ZhouTai
- ZhouYu и XiaQiao
- DaQiao и XiaQiao
- GanNing и LuMeng

**Враги**

- CaoCao и YuanShao



▶ При нападении на чужую провинцию можно применить несколько нечестных приемов...

надо захватить достаточно много провинций (это не обязательно должен быть весь Китай). Во-вторых, надо активно заниматься повышением или понижением своего рейтинга среди населения. Если хотите стать хорошим, то беседуйте с подданными о главном, дарите людям деньги, проявляйте социальную активность. И, когда вам предложат поменять свой статус на императора, соглашайтесь. Мечтаете о статусе злого правителя? Задушите народ налогами, не проявляйте ни капли жалости. Тогда вы официально будете считаться тираном. Китай, естественно, тоже должен быть при этом завоеван. ■



▶ В режиме для двоих игроков можно выбирать любого из 42 персонажей.



▶ Старайтесь быстро выводить из строя вражеских офицеров и беречь своих.



**DOOM 3**

*Страшнее встречи с бывшей подружкой.*

**Catwoman**

*Почти без шерсти*

**Medal Of Honor: Pacific Assault**

*Отдых на Гавайях. Эксклюзив*

**Сороковник**

*39 главных в жизни, не считая Doom 3*

**«Я или твой компьютер?!»**

*10 правильных ответов*

**TECH**

**Новости; Первый взгляд; Рассказываем**

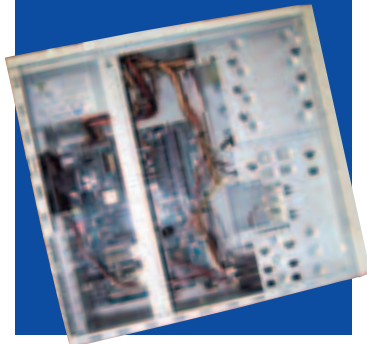
*Оптические накопители*

**Тест:**

*ноутбуки, графические процессоры*

## САМЫЙ БЫСТРЫЙ СБОРЩИК

Питерская компания «Marvel» при поддержке тайваньского гиганта Gigabyte организовала необычный конкурс, в котором участникам на время необходимо было полностью собрать компьютер из отдельных комплектующих. Выигравший и получал его в подарок. Результаты впечатляют: победил 28-летний Виталий Демкин, подготовив набор деталей к работе всего лишь за 4 минуты 32 секунды. А за 13 минут с задачей справилась 13-летняя Анастасия Толкачева, самая молодая участница соревнований. В будущем серия этих интереснейших состязаний, скорее всего, продолжится. ■



## GIGABYTE: СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Недорогую, но производительную плату на основе новейшего чипа nVidia GeForce 6600 выпустила тайваньская фирма Gigabyte. На данный момент в анонсированной серии присутствуют три модели: GV-NX66T256D (GeForce 6600 GT), GV-NX66T128D (GeForce 6600 GT) и GV-NX66128D (GeForce 6600). Первая карта в этом списке – самая дорогая; она отличается тем, что в комплект с ней входит полная версия небезызвестного 3D-шутера Doom 3. Вторая плата, хоть и обладает аналогичными тактовыми частотами (500 МГц чип, 1000 МГц память), но поставляется вместе с менее «пафосными» играми: Thief, Joint Operations и Turphoon Rising. Третья же, самая доступная, тактирована на 350/550 МГц (чип/память) и предлагаться будет лишь с Thief'ом. Впрочем, настоящему игроку важнее чистая производительность, и мы надеемся, что в скором времени сможем протестировать все доступные на рынке платы на основе последней разработки nVidia. ■



## ЭКОНОМИЧНАЯ ФОТОПЕЧАТЬ ОТ HP

В скором времени компания Hewlett Packard намерена вывести на рынок новую модель современного фотопринтера Photosmart 7450 стоимостью всего 99 евро. Устройство представляет собой отнюдь не бюджетный вариант: скорость печати составляет 12 стр/мин в цвете, а для любителей цифровой фотографии на корпусе принтера размещены разъемы для флэш-карт семи различных типов. При разработке основной упор делался на простоту общения пользователя с техникой без затрат лишнего времени, поэтому Photosmart 7450 можно смело порекомендовать начинающим фотографам-любителям. ■



## N-POWER ОБНОВЛЯЕТ МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

Российско-итальянская компания Эн-Пауэр (N-Power) объявила о выходе новой модели ИБП (источника бесперебойного питания) под названием Smart-Vision S. Устройство выполнено в стильном корпусе и обладает весьма достойными техническими характеристиками: график выходного напряжения представляет собой идеальную синусоиду, а встроенный микропроцессор с помощью технологии Line-Interactive корректно его регулирует в зависимости от текущей потребности. Поставки в розничную сеть должны начаться в самое ближайшее время. ■



## СПРИНТЕР ДЛЯ РОССИЙСКИХ СЕТЕЙ

Помочь пользователям максимально использовать возможности слабеньких отечественных АТС призвана новая линейка модемов Acorp под названием Sprinter@56K. По заверениям разработчиков, они адаптированы под российские условия Dial-up доступа: полностью переделаны внутренние программы, прошивки и драйверы. Компания представила четыре модели «спринтеров»: Ext – внешний аппаратный модем, USB – программный с подключением посредством USB-интерфейса, Prime – внутренняя плата расширения с DSP-процессором и Soft – полностью софтовый модем, самый доступный по цене. ■



## ВЕНК В ПОГОНЕ ЗА МИЛЛИСЕКУНДАМИ

Последняя новинка компании, жидкокристаллический 17-дюймовый монитор FP71E+, обладает рекордно низким временем отклика матрицы – 8 мс. В этом году



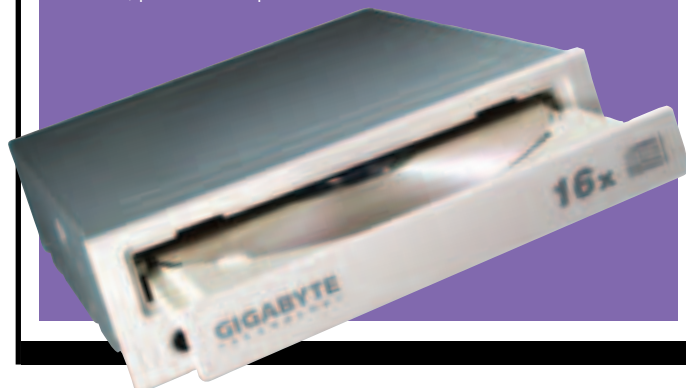
Benq много раз анонсировала новые модели ЖК-панелей, постепенно уменьшая этот параметр, на что и был сделан акцент в довольно обширной рекламной кампании. Однако заслуживают внимания и другие характеристики модели FP71E+: разрешение экрана 1280x1024, контрастность 600:1, яркость 300 кд/м². Для подключения к ПК имеется как цифровой, так и аналоговый выход. Появление дисплея в продаже ожидается уже в ближайшем будущем. ■

## ГОНКА СКОРОСТЕЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Компания MSI анонсировала самый быстрый оптический привод DVD-RW. MSI DR16-B обучен записи DVD-R на 16 скоростях, что позволяет заполнить «болванку» целиком примерно за шесть минут. Присутствует и поддержка двухслойных дисков. Отдельного внимания заслуживает технология MSI Live Update. Она позволяет буквально двумя-тремя кликами мыши установить новейшее фирменное ПО, что помогает избежать проблем несовместимости с некоторыми утилитами, а также разнообразить функции устройства. К сожалению, информации о начале поставок этого драйва в российские магазины нет. ■

## СКОРОСТНОЙ ПРИВОД GIGABYTE

Тайваньская компания Gigabyte, недавно вышедшая на новый для себя рынок оптических приводов, представила модель GO-W1608A, которая поддерживает 16-скоростную запись DVD-R дисков. Разумеется, присутствует поддержка двухслойных накопителей; данные на них могут быть перенесены со скоростью 2.4x. В приводе также реализованы технологии защиты буфера памяти от переполнения и функции оптимизации скорости записи в зависимости от качества используемого носителя. К сожалению, розничные цены на эту многообещающую модель пока неизвестны, равно как и время ее появления в Москве. ■



СТРАНА ИГР #19(172) ОКТЯБРЬ 2004

# ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ 

**В седьмом номере ты найдешь:**

• ТЕСТЫ web-камер, крутых видеокарт, мультимедийных DVD-приводов, памяти DDR, ADSL-модемов.

• РАЗГОН памяти

• МОДДИНГ жесткого диска

• РЕМОНТ блока питания

• УЧИМ, как прошить BIOS материнской платы

**УЖЕ В ПРОДАЖЕ**



И НЕ ЗАБУДЬ:

**ТВОЯ МАМА  
БУДЕТ В ШОКЕ!**

# PCI EXPRESS VS. AGP

TEST LAB (TEST\_LAB@GAMELAND.RU)

**В** последнее время только и слышно о выпуске новых материнских плат, поддерживающих PCI Express, а также видеоадаптеров с этим интерфейсом. Попробуем разобраться, в чем различия.

К сожалению, видеокарты с двумя разными разъемами абсолютно не взаимозаменяемы. Нельзя вставить какой-нибудь NVIDIA GeForce, предназначенный для AGP, в разъем PCI Express и наоборот. Поэтому, если переходить на видеокарты под новый слот, просто поменять видеочип не получится – придется менять и материнскую плату, и процессор. Полное обозначение новинки – PCI Express x16, она имеет вдвое большую пропускную способность по сравнению с AGP8x, поз-

воляет передавать на видеоакселератор до 75 Вт мощности. В данный момент увеличение пропускной способности интерфейса не должно давать каких-либо преимуществ, так как, вопреки бытующему мнению, возможностей даже AGP 4x пока хватает с лихвой, зато сможет послужить неплохим заделом на будущее.

PCI Express x16 позволяет передавать данные одновременно в двух направлениях с одинаковой скоростью: от материнской платы к видеокарте и от видеокарты назад к системной плате. AGP же в один момент времени передает данные только в одну сторону, а скорость передачи от видеокарты к материнской плате составляет при этом 1x, посему до недавнего времени использовалась возможность передачи информа-

ции только в сторону видеоадаптера, а обратная связь была не востребована.

Благодаря новой технологии у разработчиков игр появляется возможность создания более реалистичных, сложных физических моделей. Имеются все предпосылки для небольшой революции в игровом мире. Однако сегодня для пользователя это лишь перспективный интерфейс; его поддержкой стоит обзавестись только через 1-2 года.

Ведущие производители на рынке графических карт ATI и NVIDIA пошли разными дорогами. NVIDIA во всех своих картах, кроме новейших GeForce 6600/6600GT, не

имеет встроенной поддержки PCI Express и использует своеобразный переходник PCI Express to AGP перед чипом – мост HSI. Именно он, предположительно, виновен в том, что у таких видеокарт все преимущества PCI Express сходят на нет. Компания ATI сразу стала выпускать видеоакселераторы со встроенной поддержкой нового интерфейса. Поэтому теоретически платы на PCI Express от NVIDIA не могут быть быстрее, чем их аналогична AGP, а в случае с ATI ситуация отличается.

Мы взяли два видеоадаптера от NVIDIA на основе GeForce 6800GT и два от ATI – на основе Radeon X800XT. NVIDIA GeForce 6800GT под оба интерфейса имеет одинаковые частотные характеристики, в отличие от ATI Radeon X800XT, у которого частоты для PCI Express-карты занижены на 20 МГц по ядру и на 60 (120) по памяти. Тестирование проводилось в трех различных разрешениях в очень тяжелом режиме (с включенным Антиалайсингом 4x и Анизотропией 16x). Сделано это, чтобы уменьшить различие процессоров (Prescott и Northwood) и чипсетов, хотя оно все равно чувствуется. Если взглянуть на графики, то наши предположения о том, что видеокарта от NVIDIA для PCI Express не сможет показать более высокий результат, чем для AGP подтвердились. Кроме того, производительность даже немного упала. У ATI, несмотря на более низкие частоты, наблюдается небольшое превосходство PCI Express над AGP.

В целом PCI Express очень перспективен, но на данный момент еще невозможно полноценное использование всех его преимуществ, поэтому стоит немного повременить с покупкой платформы, имеющей его поддержку. ■

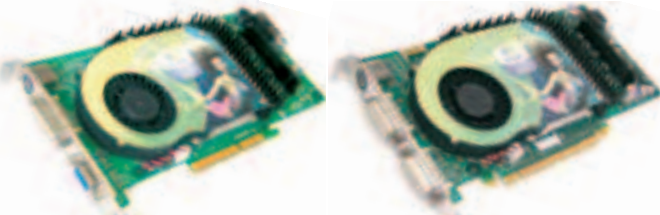
### ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

#### Socket 478

- Материнская плата – Asus P4C800 Gold
- Процессор – Intel Pentium 4 3.4 ГГц (Northwood)
- Память – 2x256 Мб Kingmax DDR400
- Кулер – Intel, боксовый
- Жесткий диск – Maxtor 6Y080L0 80Гб
- Оптический привод – CD-ROM LG 52X
- Блок питания – PowerMan 420 Вт

#### LGA 775

- Материнская плата – Asus P5GD1
- Процессор – Intel Pentium 4 3.4 ГГц (Prescott)
- Память – 2x256 Мб Kingmax DDR400
- Кулер – Intel, боксовый
- Жесткий диск – Maxtor 6Y080L0 80Гб
- Оптический привод – CD-ROM LG 52X
- Блок питания – PowerMan 420 Вт



NVIDIA GeForce 6800GT

NVIDIA GeForce 6800GT PCI Express

### КРАТКИЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

#### NVIDIA GeForce 6800GT

- Ядро: NV40
- Объем памяти, Мбайт: 256
- Частота ядра, МГц: 350
- Частота памяти, МГц: 500 (1000)
- Драйвер: Detonator ForceWare 61.77

#### NVIDIA GeForce 6800GT PCI Express

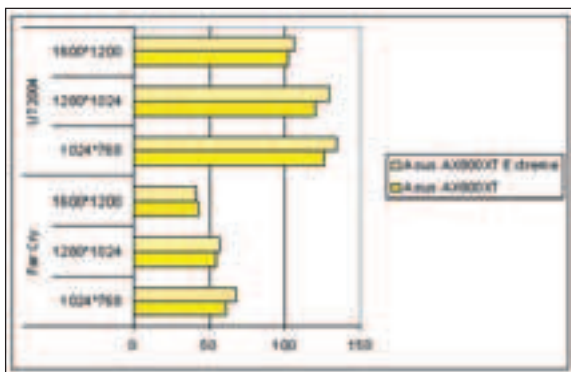
- Ядро: NV45
- Объем памяти, Мбайт: 256
- Частота ядра, МГц: 350
- Частота памяти, МГц: 500 (1000)
- Драйвер: Detonator ForceWare 61.77

#### Asus AX800XT

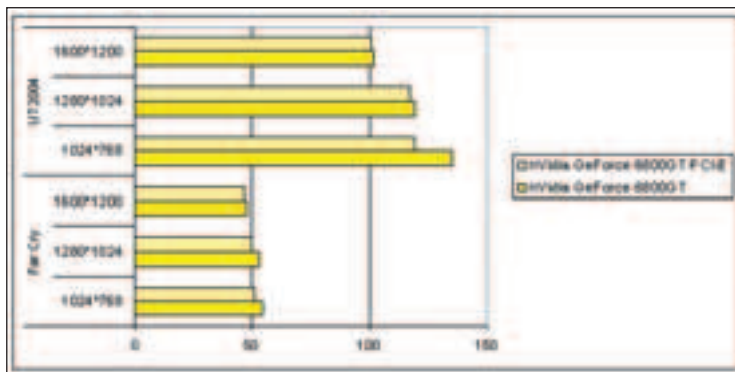
- Ядро: R420
- Объем памяти, Мбайт: 256
- Частота ядра, МГц: 520
- Частота памяти, МГц: 560 (1120)
- Драйвер: Catalyst 4.9

#### Asus AX800XT Extreme

- Ядро: R423
- Объем памяти, Мбайт: 256
- Частота ядра, МГц: 500
- Частота памяти, МГц: 500 (1000)
- Драйвер: Catalyst 4.9



На чипсете ATI преимущество PCI-Express невелико.



Интерфейс PCI-Express снижает производительность чипов NVIDIA.



# 1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам возврата продукции  
и условий работы  
в сети «1СМультимедиа»:  
информация в филиал «1С»  
125080, Москва, м/р 64,  
ул. Басмановская, 21,  
Тел.: (495) 737-80-87,  
Факс: (495) 481-88-87,  
http://www.1c.ru

## 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 программные технологии компании Nival Interactive.  
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

# ПРИБЕРЕЖЕМ РУКУ ДЛЯ СТРЕЛКА И СТРЕЛБЫ

**Н**аушники с прикрепленным к ним микрофоном (подобное устройство называется гарнитурой, или Head Set) уже десятки лет используются в самых разных областях. В компьютерном мире они также применимы, ведь общаться голосом куда проще и надежней, чем печатать и надеяться, что кто-то заметит ваше сообщение. В играх, где все зависит от слаженности команды и счет идет на секунды, без гарнитуры точно не обойтись. Мы представим вам основные виды присутствующих на рынке Head Set в ценовом диапазоне от \$5 до \$45, рассказав, на что способна каждая модель, и дадим рекомендации, как организовать голосовое соединение во время игры.

### ТЕХНОЛОГИИ

Типичная схема гарнитуры – интеграция микрофона в наушники (или наушник). Устройства могут различаться по мощности и качеству динамиков, способу крепления на голове (или ушах), форме микрофона, его расположению относительно рта.

Стереонаушники, как правило, закрепляются на голове с помощью классической вертикальной или горизонтальной дуги (последняя считается наиболее удобной для людей, много сидящих за компьютером).

Если же это мононаушник, то он крепится либо непосредственно на ухе, либо с помощью дуги, которая огибает голову (второе намного надежнее). Микрофон обычно установлен на левом динамике и с помощью гибкой (иногда жесткой) трубки выводится ко рту. Существуют гарнитуры со встроенным регулятором громкости и выключателем для микрофона.

### ПОДКЛЮЧЕНИЕ И НАСТРОЙКА

Провод от Head Set оснащен двумя штекерами (зачастую для улучшения контакта их покрывают позолотой): на одном изображен значок «наушники», а на другом – «микрофон». Необходимо подключить их к соответствующим разъемам на звуковой плате (обычно цвета разъемов и штекеров совпадают). Далее следует зайти в раздел «Аудиоустройства», расположенный на «Панели управления», и убедиться, что в устройствах записи и воспроизведения выбрана именно ваша звуковая карта. При использовании корректных драйверов для аудиоплаты никаких проблем в работе устройства не возникнет.

### НАСТРОЙКА В ИГРАХ

Некоторые современные сетевые игры поддерживают использование микрофона. Если в операционной системе микрофон уже настроен, то в игре достаточно выставить горячие клавиши для включения-выключения приема и установить уровень громкости. Такие опции поддерживают, например, Counter-Strike, Unreal Tournament 2004. В данных играх наладить работу гарнитуры несложно. В меню настроек необходимо включить «Голосовую связь» или «Микрофон», после чего выставить в управлении

**TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU**  
test\_lab благодарит за предоставленное на тестирование оборудование компании Остров Формоза (т. 728-40-04), Мультимедиа Клуб (т. 943-92-90), Бюрократ (т. 745-55-11)

### ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- Speed Link Themis Headset with microphone SL-8745
- Speed Link Triton High Quality Headset SL-8760
- Speed Link Dione one ear headphone SL-8714
- Speed Link Circe one ear headphone SL-8715
- Speed Link Back Head Set
- Speed Link Keto Stereo Headphone SL-8730
- Logitech Extreme PC Gaming Headset
- Logitech Dialog-811
- Logitech Dialog-812
- Genius HS-03A
- Genius HS-02A
- Genius HS-04A

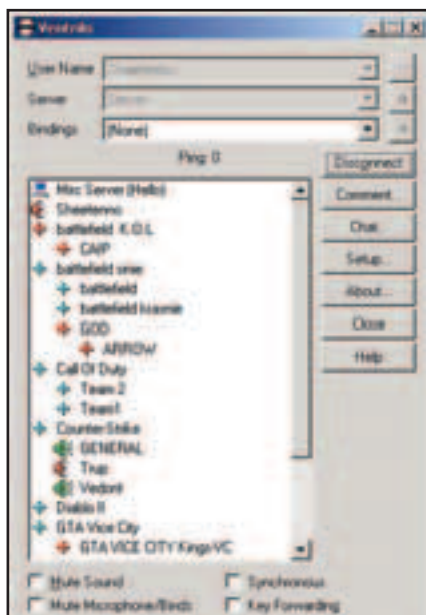
кнопку, которой эта функция будет активироваться.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ

Если разработчики игры не учли возможность общаться голосом, то нам на помощь приходят различные программы – голосовые чаты, причем использовать их можно как угодно. Первой мы представим программу от Ragship Industries Inc – Ventrilo.

### VENTRILLO

Основное окно представляет собой «дерево» каналов, которые слева отмечены крестиком (красный крест означает, что данный канал закрыт паролем). Разговаривать можно только с теми людьми, которые находятся на одном с вами канале. Слева от имени



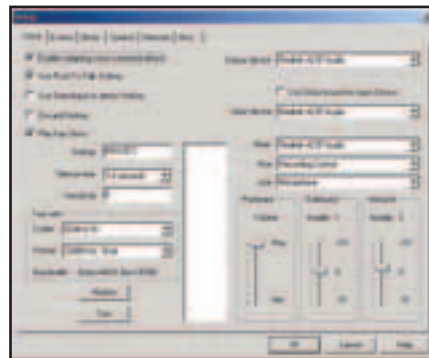
Рабочее окно программы Ventrilo.

каждого участника чата находится значок динамика, отображающий состояние пользователя: красный – человек молчит, зеленый – говорит, а если перечеркнут, то он вами игнорируется.

Сверху над главным окном расположены закладки для выбора своего имени и сервера. Справа расположены кнопки управления: подключение к серверу, добавление комментариев (справа от имени в скобочках появляется надпись), переход в обычный текстовый чат, настройки, информация о версии, выход и помощь.

### НАСТРОЙКА

Повторим еще раз: если в операционной системе микрофон функционирует, то в программе при правильной настройке он не работать просто не может. Меню включает в себя несколько закладок, из которых наибольший интерес для нас представляет первая. Слева сверху там есть набор параметров, отмечающихся галочкой. Самый верхний устанавливает, будет ли вообще идти сигнал от вашего микрофона (то есть, будет ли кто-



### Основное окно настроек программы Ventrilo.

либо вас слышать). Остальные определяют режимы активации микрофона: либо он будет работать только при нажатой клавише (вы ее сами назначаете), либо при первом нажатии работает, при повторном – отключается. И последний вариант – микрофон сам включается, когда на него поступает звук определенной громкости и выключается после того, как он пропадет.

Под этими параметрами расположены еще три настройки. Первая – назначение «горячей клавиши» для активации микрофона (если требуется). Следующая («время молчания») необходима, если происходит голосовая активация устройства. Эта функция отвечает за время активности микрофона после затухания звука, поступающего на него. Последняя опция – чувствительность, определяет уровень громкости звука, на который начнет реагировать микрофон.

Справа расположены изменяемые параметры устройств ввода и вывода. Можно выбрать, с какого входа (Line In, микрофон, телефонная линия или просто из запу-

щенной программы для воспроизведения звука) будет сниматься сигнал. Здесь же можно протестировать чувствительность микрофона и проверить на себе, как вас будут слышать другие.

Вторая закладка в меню настроек – Events – включает в себя конфигурацию действий, которые будут совершаться при различных событиях. Например, если кто-то зашел на канал, где вы находитесь, то программа может произнести его имя или воспроизвести определенную мелодию (звук). При необходимости можно выключить весь входящий к вам звук или заглушить любого пользователя. Остальные закладки не представляют для нас особого интереса.

Ventrilo будет нормально работать, даже если запущены другие программы: вы сможете войти в голосовой чат и, например, одновременно начать игру. «Горячие» клавиши Ventrilo также всегда остаются активными.

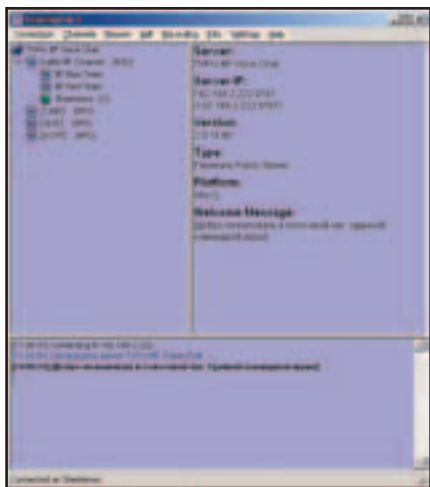
### СОВЕТ

Если вы пользуетесь подобной программой, стоит обращать внимание на то, можно ли одновременно работать в других приложениях. Это важно, поскольку в противном случае для изменения любых настроек (громкости голоса, чувствительности микрофона, перехода на другой канал) вам потребуется свернуть игру и развернуть окно голосового чата.

### TEAM SPEAK

Вторая программа голосового чата в нашем обзоре – это Team Speak от Dominating Bytes Design. Она не только выполняет те же функции, что и Ventrilo, но и обладает некоторыми преимуществами.

Основное окно совмещает данные как текстового, так и голосового чата и в дополнение к этому содержит всю необходимую информацию о сервере (адрес, файловая система, тип). При разговоре зеленый индикатор слева от имени темнеет. Есть возможность сделать так, чтобы выбранный пользователь просто не мог вас слышать, а можно и полностью блокировать поступающие голосовые и текстовые сообщения.



Основное рабочее окно программы Team Speak.

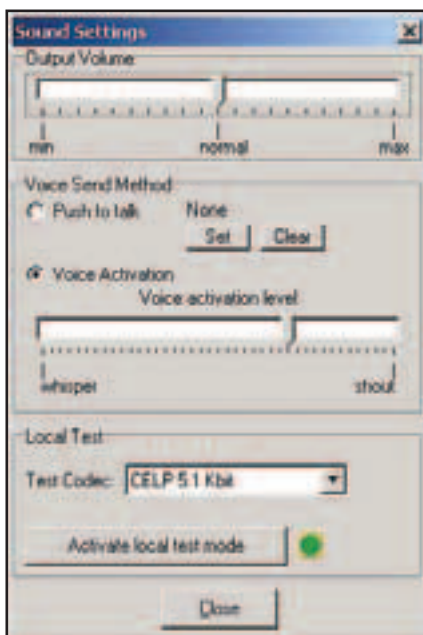
После сворачивания иконка Team Speak сносится в TaskBar. При этом данная программа требует в полтора раза меньше памяти, чем Ventrilo.

По настройке Team Speak абсолютно идентична приложению Ventrilo.

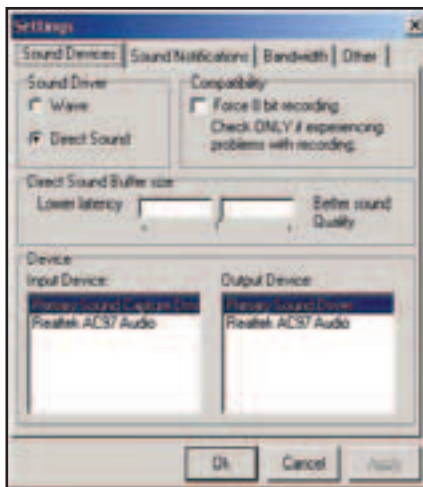
Данная программа работает и в свернутом виде, даже при загрузке любых игр или приложений Team Speak продолжает быстро и корректно функционировать.

### ГОЛОСОВОЙ СЕРВЕР

Оба рассмотренных нами голосовых чата состоят из двух частей: клиентской и серверной. Выше мы говорили только о первой из них, но для ее работы необходим сервер, запущенный на компьютере с отдельным сетевым адресом. Если серверная часть программы запущена внутри локальной сети с внутренним адресом, то к ней могут подключиться



Настройка способа активации микрофона (нажатием клавиши или голосом) в программе Team Speak.



Настройка громкости и устройств ввода в программе Team Speak.

лишь клиенты, находящиеся в той же сети. Серверную часть программы можно скопировать с сайта разработчика, а описание команд обычно прилагается к скаченному архиву. Затем пользователь, превративший свой компьютер в сервер, может подключиться клиентом сам к себе и, введя пароль администратора (указываемый при запуске серверной части), управлять большинством функций голосового чата.

### ГАРНИТУРЫ

С программами мы разобрались, можно приступать и к выбору самой гарнитуры. При выборе устройства следует обращать внимание не только на динамики и микрофон, но и на их эргономичность и уровень комфортности при работе.

### SPEED LINK THEMIS HEADSET WITH MICROPHONE SL-8745

Динамики выдают довольно хороший, глубокий звук. Чем большая громкость выставлена на наушниках, тем более высокий получается звук. Уши быстро устают. На проводе есть специальный двигающийся крепеж-«крокодильчик», который позволяет удобно расположить микрофон. Сам же микрофон довольно слабый и дает не очень хорошее качество звука. Оболочка провода (на кото-



★ ★ ★ ★ ★

ЦЕНА (У.Е.): 21

Speed Link Themis Headset with microphone SL-8745 – очень удобные наушники, с хорошим звучанием, надежным длинным проводом и расположенным на нем микрофоном.

ром расположен пульт с регулятором громкости и встроенным микрофоном) похожа на шнурок ботинка – такому не страшны перегибы и разрывы, и он прекрасно подойдет тем, кто часто прищепляет провода крышками или переезжает их креслом. В целом, очень достойные наушники.

### SPEED LINK TRITON HIGH QUALITY HEADSET SL-8760

Эти наушники характеризуются отличными динамиками и мягким, объемным звуком. Классическое для такого рода устройств крепление позволяет им не жестко и в то же время надежно удерживаться на голове игрока. Микрофон очень удобный, подвижная дуга, на которой он закреплен, может поворачи-



**ЦЕНА (У.Е.): 26**

**Speed Link Triton High Quality Headset SL-8760.** Просто великолепный микрофон, глубокий приятный звук. Удобный пульт на проводе.

ваться вокруг динамика. При желании его можно отодвинуть на 10 см от рта, а качество приема звука ничуть не изменится. На длинном проводе есть пульт, довольно громоздкий и тяжелый, но функциональный (есть выключатель для микрофона, регулятор громкости и тембра для динамиков). Контакты золотые. Динамики отлично выдерживают большие нагрузки, продолжая выдавать качественный звук. Возникает ощущение, будто на вас и нет наушников, а музыка идет отовсюду.

### SPEED LINK DIONE ONE EAR HEADPHONE SL-8714

Довольно неплохой громкий наушник, о базах, правда, никакой речи идти не может. Подобное устройство подходит исключительно для общения. Естественно, использовать эту модель при игре или прослушивании музыки не стоит.

Пластиковый стержень с микрофоном не сгибается. Гарнитура крепится за ушную раковину, но при первом же повороте головы соскакивает. Однако конструкция позволяет крепить ее как на левом, так и на правом ухе.



**ЦЕНА (У.Е.): 5**

**Speed Link Dione one ear headphone SL-8714.** Компактная, но не очень практичная вещица. Ее использование требует немалой сноровки.

Микрофон очень качественный и чувствительный к голосу. А вот короткий провод подойдет разве что для ноутбука или системного блока, стоящего прямо перед вами. Speed Link Dione one ear headphone предназначен, скорее, для операторов или связистов.

### SPEED LINK CIRCE ONE EAR HEADPHONE SL-8715

Другой вариант мононаушника. Устройство выдает очень высокий звук, который довольно тя-



**ЦЕНА (У.Е.): 6**

**Speed Link Circe one ear headphone SL-8715.** И качество звука, и удобство, и чувствительность микрофона оставляют желать лучшего.

жело выдержать. Крепление крайне неудобное, и гарнитура слетает, стоит только коснуться провода: в результате динамик постоянно болтается около уха. Микрофон чувствительный, но так как он находится рядом с наушником, частенько звук в него попадает совсем не оттуда, откуда нужно. Как и в предыдущем случае, короткий провод будет серьезно сковывать ваши движения (собственно говоря, с данной гарнитурой и потянуться-то сложно).

### SPEED LINK BACK HEAD SET

У Speed Link Back Head Set качество звука на среднем уровне, а низкие частоты и вовсе оставляют желать лучшего. А вот необычное устройство микрофона заслуживает отдельного внимания: сам он находится около динамика, глубоко погруженный в цилиндр, к которому плотно подсоединяется прозрачная полая трубочка, подходящая к вашему рту. При разговоре воздух внутри трубочки колеблется и передает звук на микрофон – получается своего рода фильтр, поэтому голос звучит естественно и приятно. Длинный провод оснащен регулятором громкости. Система очень удобно и легко размещается на голове, но иногда сползает под весом провода с пультом, что, впрочем, не вызывает значительных неудобств.



**ЦЕНА (У.Е.): 9**

**Speed Link Back Head Set.** Довольно удобная гарнитура с необычным микрофоном хорошего качества.

### SPEED LINK KETO STEREO HEADPHONE SL-8730

Особенностью Speed Link Keto Stereo Headphone SL-8730 является плотное крепление на голове, обеспечиваемое очень жесткой дугой, которая сильно прижимает динамики к ушам. Качество звучания довольно хорошее, если не выставлять большую громкость (при сильном звуке от высоких частот начинает болеть голова). На проводе есть пульт с регулятором громкости. Микрофон, как обычно, расположен на гибкой дуге напротив рта и может вращаться вокруг динамика. Из-за большой поролоновой накладки он создает некоторый дискомфорт (так как в силу небольшой чувстви-



**ЦЕНА (У.Е.): 9**

тельности микрофон должен располагаться близко ко рту). Провод короткий. После длительного использования этого Head Set уши могут побаливать.

### LOGITECH EXTREME PC GAMING HEADSET

Хороший звук, подходящий как для игр, так и для негромкого прослушивания музыки. Наушники удобно сидят на голове, уши от них не устают. Очень удачно расположен регулятор громкости и выключатель для микрофона, который, к сожалению, мало влияет на его чувствительность. Хотя это не особо и необходимо, так как сам микрофон очень качественный: никаких фоновых звуков. Длинный



**ЦЕНА (У.Е.): 43**

**Logitech Extreme PC Gaming Headset.** Хорошая гарнитура с длинным проводом и расположенным на нем регулятором громкости, отлично подходящая для игр.

провод. Пульт с регулятором громкости имеет специальную защелку для крепления на одежде. Микрофон, удобно расположенный слева от рта, можно поворачивать и вращать. В целом данная гарнитура оправдывает свое название и прекрасно подходит для игр.

### LOGITECH DIALOG-811

Модель Logitech Dialog-811 нас весьма удивила. Хотя это и моноустройство, динамик



**ЦЕНА (У.Е.): 7**

**Logitech Dialog-811.** Приятный мононаушник с микрофоном и удобным креплением на голове.

мягким и при том «густым» звуком позволяет забыть, что музыка звучит лишь в одном ухе. От микрофона идет четкий звук. Наушник надежно крепится на голове с помощью регулируемой вертикальной дуги. Гибкий стержень, на котором закреплен микрофон, подстраивается в любом направлении. Имея данное устройство, можно и пообщаться в свое удовольствие, и музыку послушать, и даже в игры поиграть (лучше, конечно, в те, что не требуют стереозвучания, например, в стратегии).

### LOGITECH DIALOG-812

Это стерео-вариант предыдущей модели



**ЦЕНА (У.Е.): 10**

**Logitech Dialog-812.** Стерео-вариант гарнитуры Logitech Dialog-811.

(Logitech Dialog-811), полностью вобравший в себя все его достоинства и вдобавок добавивший двухканальный звук. Дизайн довольно обычный, динамики не жестко прикреплены к дуге. С этой гарнитурой вы можете спокойно играть и разговаривать, не испытывая ни малейшего дискомфорта. Конечно, надо учитывать, что это недорогие наушники и поэтому мы не слишком требовательны к их звучанию. Устройство можно охарактеризовать как удобное и качественно выполненное.

### GENIUS HS-03A

Крепление без дуги уже давно не новинка, но гарнитура такого типа – весьма интересная вещь. Динамики не очень хорошие, но для игр



**ЦЕНА (У.Е.): 10**

**Genius HS-03A.** Практически невесомые наушники с хорошим микрофоном на проводе.

вполне подходят. А вот во время прослушивания музыки можно ощутить их недостатки: минимальные басы и провал в средних частотах. Микрофон расположен на проводе, идущем от левого наушника. Приятно удивило отличное качество микрофона, который просто потрясающе передает голос, учитывая, что находится устройство где-то в районе шеи. Наушники настолько легко сидят на ушах, что про них можно забыть. За такую цену это просто подарок.

### GENIUS HS-02A

Наушники Genius HS-02A очень подвижные – они вращаются, сгибаются, качаются на ду-



**ЦЕНА (У.Е.): 6**

**Genius HS-02A.** Полностью подвижные динамики и вращающийся на 360 градусов микрофон – вот особенности этого устройства.

ге. Тем не менее, испытания показали, что из-за такой особенности, несмотря на классическую вертикальную дугу, они все равно не могут нормально держаться на голове и тем более прижиматься к ушам. Сами динамики уступают установленным на предыдущей гарнитуре (Genius HS-03A). Микрофон может поворачиваться вокруг наушника на 360 градусов, что позволяет надевать гарнитуру как угодно (не заботясь, где лево, где право).

### GENIUS HS-04A

Внушительный вид Genius HS-04A очаровывает, цена – удивляет. Когда надеваешь – испытываешь восторг, но стоит их включить, как все становится на свои места. От любых басов ди-



**ЦЕНА (У.Е.): 12**

**Очень красивая гарнитура, и не более того.**

намики стрекочут, как кузнечики. Микрофон хороший, а пульт с регулятором громкости и отключением приема звука можно закрепить с помощью защелки на одежде. Для использования только в голосовом чате модель Genius HS-04A вполне приемлема. Но для других целей, по нашему мнению, она не очень подходит. ■

### ВЫВОДЫ

Итак, мы представили вам небольшую часть из огромного разнообразия гарнитур и рассказали о возможностях их использования и способах настройки. Вероятно, у вас создалось свое представление о рынке этих устройств и возникли собственные мысли по поводу их использования в повседневной работе за компьютером. Поэтому при выборе больше полагайтесь на свои ощущения, а не на параметры. Ведь главное, чтобы работа была удобной и приятной. Мы же хотим обратить ваше внимание на модель Speed Link Triton High Quality Headset SL-8760, которая получает награду «Выбор редакции» за отличное качество работы и удобство в использовании. А Genius HS-03A становится «Лучшей покупкой» за очень малую цену при хороших показателях.



Впервые о Last Exile читатели «Банзай!» узнали в сентябре прошлого года – в рецензии на японский релиз мы не скупались на комплименты в отношении лучшего творения студии Gonzo Digimation. Выполненный в комбинированной двухмерной и трехмерной графике гимн паропанку был назван «аниме XXI века, где во главе угла стоит не технология, но сюжет и чувства». Год спустя выдающийся сериал добрался до российского рынка легального видео. С сентября по декабрь у компании MC Entertainment выйдут четыре DVD (и столько же боксов видеокассет), где разместятся все двадцать шесть серий «Изгнанника» – так звучит официальное русское название работы Gonzo. По-хорошему это просто праздник.

**«ИЗГНАННИК» (LAST EXILE), режиссер Коити Тигира, телесериал, 2003 год. Российский издатель: MC Entertainment. Наш рейтинг: ★★★★★**

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ  
**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**

Шесть дебютных серий «Изгнанника», которые появились у нас в продаже в конце сентября, – демонстрация креативных и технических возможностей Gonzo Digimation, анимационной

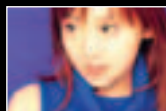
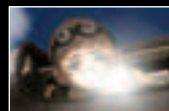
студии, когда-то начинавшей с заставок к Lunar: The Silver Star для приставки Sega CD, а сейчас идущей в авангарде аниме наряду с Production I.G. Художники Gonzo вдохнули жизнь во множество вселенных – это

«Последняя субмарина» и «Хеллсинг», Vandread и снятый в содружестве со Square сериал Final Fantasy: Unlimited, – но «Изгнанник» прозвучал триумфальным маршем на десятилетний юбилей студии, задав новую планку качества для телевизионного аниме. Хотя бюджет проекта держится в тайне, беглого взгляда на экран достаточно, чтобы понять – финансирование в несколько раз превышало сумму, обычно уходящую на производство двадцатилетней истории. И это не тот случай, когда во главу угла ставится трехмерная графика или участие известных актеров в озвучке. В «Изгнаннике», пожалуй, великолепно все: модель мира с уникальной географией, геоло-

## АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер аниме-сериала «Изгнанник»; фанский клип Images по сериалу «Изгнанник» на композицию группы Coldplay; российский трейлер полнометражного аниме-фильма «Хармагеддон» и музыкальное видео певицы Ука Саэгуса на композицию Netiru Kimi.



ВНИМАНИЕ!



## КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает DVD «Изгнанник: Дебют». 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 ноября.

### Вопрос:

В честь какого летчика-аса получает свое прозвище Клаус, герой «Изгнанника»?

1. Нестеров
2. Иммельман
3. Красный Барон

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 «Школа убийц: операции 1-6» получает Семен Акиншин из города Самара: режиссер Морио Асака поставил сериал Chobits.



► **ПРЕМЬЕРА ПОПНОМЕТРАЖНОГО** аниме режиссера Хаяо Миядзаки, «Движущийся замок Хоула» (Howl's Moving Castle), состоялась на Венецианском кинофестивале. Несмотря на то, что после показа весь зал поднялся и целых шесть минут рукоплескал мэтру стоя, фильм не получил главную фестивальную награду, «Золотого льва». Во время показа сотрудники охраны зорко следили за тем, чтобы никто из зрителей не записал «экранную» копию картины – судя по тому, что пиратские веб-сайты никак не реагируют на показ, итальянские секьюрити с честью справились со своими обязанностями. Также в рамках фестиваля состоялись внеконкурсные премьеры Final Fantasy VII: Advent Children и Steamboy.



► **ЯПОНСКАЯ АНИМЕ-СТУДИЯ** Madhouse, известная по работе над «Аниматрицей», готова заняться полнометражным анимационным фильмом, действие которого происходит во вселенной, где обитает Дункан Макклауд «Горец: месть» (Highlander: Vendeepe) выйдет на экраны в 2006 году. Сценарий пишут авторы телесериала.

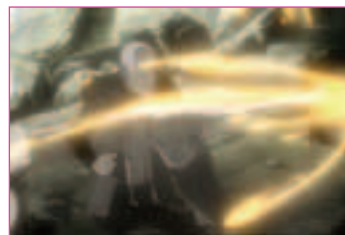
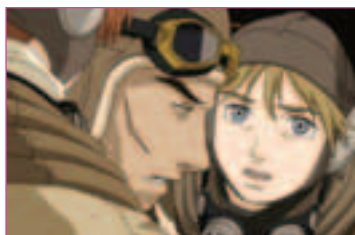
► **PEPSI И BANDAI** проводят в Японии рекламную акцию, в течение которой крышки бутылок от леписколы станут «наседками» для миниатюрных коллекционных фигурок боевых доспехов из аниме Gundam.



гией, своими расами, народами и государствами; захлестывающий с головой сюжет от Коити Тигиры, режиссера Tokyo Babylon, Gate Keepers и Full Metal Panic; облик персонажей и вид неземной техники от знаменитого художника, модельера и промышленного дизайнера Рэндзи Мураты; масштабная постановка сражений воздушного потока Грандстрим – складываются в прихотливую, изумительно красивую и гармоничную мозаику. «Изгнанник» – это торжество ретрофантастики, дань уважения Жюлю Верну и преисполненный достоинства поклон в сторону Экзюпери.

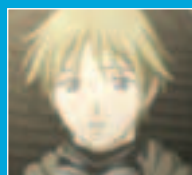
Пересказывать сюжет было бы преступлением, к тому же о многом уже упомянуто в выпуске «Банзай!» годовалой давности (текст доступен в электронной подшивке на <http://www.gameland.ru>), а на следующей странице вы найдете краткие доосье на главных персонажей. Давайте лучше о том, почему мы не прос-

то рекомендуем «Изгнанник» каждому, кто интересуется аниме, а готовы объявить этот сериал вещью, обязательной к просмотру. Сейчас хочется обратиться к тем из читателей, кому японская анимация по ряду причин не приглянулась, кто к ней попросту равнодушен или, допустим, никак не может понять, что же в аниме такого привлекательного. Попробуйте отстраниться от всего, что вы слышали или читали об аниме. Большие глаза, разноцветные волосы, пышные девичьи формы, хентай, странные шутки, жестокость и эпилептические припадки у зрителей – все это в данный момент несущественно. Есть первый диск «Изгнанника», милостью наших прокатчиков снизошедший в российские магазины. Шесть серий по двадцать минут. Попробуйте, и не исключено, что вам станет ясно, вокруг чего весь сыр-бор. Никаких цупалец, обнаженных красоток, межгалактических монстров, девочек-волшебниц и прочей специфической канители. Только настоящая высокая фантастика, роскошная картинка, душевный трепет и айсберг заэкранной подоплеку. Не-



## МЕЖДУ НЕБОМ И ЗЕМЛЕЙ...

### КЛЮЧЕВЫЕ ФИГУРЫ «ИЗГНАННИКА»



#### ■ Клаус Барка

Пятнадцатилетний пилот ваншипа из Норикии. Его отец, тоже пилот, погиб при попытке преодолеть Грандстрим.

#### ■ Лави Хед

Навигатор и механик Клауса. Отец Лави погиб вместе с отцом Клауса, и сироты с детства живут вместе.

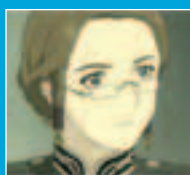


#### ■ Альвис Гамильтон

Девочка, которую почему-то преследуют штурмовики Гильдии. Клаус и Лави заботятся о малышке Аль.

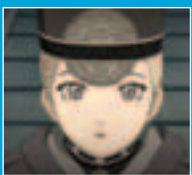
#### ■ Алекс Роу

Энигматичный капитан свободного корабля «Сильвана» — он и его команда не подчиняются Гильдии.



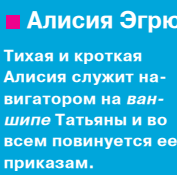
#### ■ София Форрестер

Первый помощник на «Сильване». 19-летняя София явно знакома с Алексом давно и общается с ним как с равным.



#### ■ Татьяна Висла

Уверенная в себе, сухая и холодная в общении 17-летняя девушка — легендарный пилот-истребитель с «Сильваны».



#### ■ Алисия Эгрю

Тихая и кроткая Алисия служит навигатором на ваншипе Татьяны и во всем повинуется ее приказам.



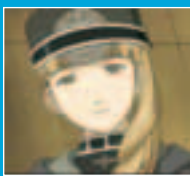
#### ■ Дио Эльклер

Девятнадцатилетний «солист» Гильдии, эдакий наследный принц, имеющий свои интересы в этом мире.



#### ■ Люсиола

Немногословный навигатор и второй пилот везде сопровождает Дио, своего господина.



#### ■ маэстро Дельфина

Расчетливая и беспощадная предводительница Гильдии объявляет охоту за девочкой Альвис.



известно, кем надо быть, чтобы по окончании просмотра остаться равнодушным, — но мы таких людей пока не встречали.

Что дальше? За диском «Дебют» следуют еще три — «Цугцванг», «Миттельшпиль» и «Эндшпиль». Идеальное качество картинок, эталонный русский перевод от Алекса Лапшина, обычная для видеорелизов озвучка (к счастью, на DVD сохранен оригинальный японский звук и предусмотрены русские субтитры), активная промо-кампания и, возможно, телевизионный показ. Верится, что «Изгнанник» станет для нынешнего поколения наших подростков тем же, чем для двадцати- и тридцатилетних россиян стал когда-то «Роботек» на канале «2x2» — удивительным, совершен-

но неожиданным и в высшей степени приятным открытием.

А для настоящих фанатов компания MC Entertainment готовит специальное подарочное издание сериала: ближе к Новому году в ограниченную продажу поступит объемный бокс-сет, куда войдут все четыре DVD, футболка, более тридцати открыток с иллюстрациями, огромная карта Грандстрима и фигурки персонажей. Насколько можно судить, это беспрецедентный ход для отечественной видеоиндустрии: ни разу еще в России правообладатель не решился на выпуск подобного издания фильма, не говоря уже об аниме. Естественно, цена подарочной коробки будет кусачей, но вряд ли это остановит тех, кто с гордостью называет себя атаку. ■



► **КАК СООБЩАЕТ ВЕБ-САЙТ** 1up (<http://www.1up.com/>), Carsoft финансирует съемки 52-серийного аниме по игре Viewtiful Joe — японская премьера состоится на канале TV Tokyo уже в конце октября.

► **ЗНАКОМАЯ НАШИМ ЧИТАТЕЛЯМ** ассоциация российских фэнов-клипмейкеров объявила конкурс AKROSS CON 2004 ~ AMV Version, в котором может участвовать каждый, кто располагает желанием, возможностью и умением монтировать любительские музыкальные клипы по аниме. Условия участия простые: каждый автор может выставить на конкурс только один клип любого жанра и содержания, лишь бы он состоял только из фрагментов аниме-фильмов или сериалов (не допускаются клипы на неаппетитную анимацию, видеоигры и «живое» кино) и конкурсный показ стал для него премьерным. Регистрация участников открыта в Сети по адресу <http://akross.net.ru/>. Призы победителям предоставляет компания MC Entertainment, ролики-фигуристы вы сможете увидеть на нашем диске.



# МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены компанией MC Entertainment (<http://www.mc-ent.ru>)



**«ШКОЛА УБИЙЦ», ДИСК 2  
«ОПЕРАЦИИ 7-13»**  
Режиссер Морио Асака, 2002  
★★★★★

своему спорному финалу. Заключительные семь эпизодов этой весьма неоднозначной психологической драмы о детях, «реформируемых» секретной правительственной организацией с целью превращения их в хладнокровные машины убийства, дают зрителю весьма скупое представление о том, как сложится в дальнейшем судьба девочек и их «братьев»-наставников – похоже, что создателей, увлеченных живописанием страданий детей и взрослых, этот вопрос не очень волнует. В любом случае, «Школа



убийц – зрелище для опытного отаку, которому интересны, в первую очередь, сложные взаимоотношения персонажей. ■

Трагическая история, о которой мы обстоятельно рассказали в 168-ом номере «СИ», подходит к



**«ЖАРКОЕ ЛЕТО», ДИСК 2  
«УРОКИ 7-12»**  
Режиссер Тисаку Мацумото, 2003  
★★★★★

комедию романтическую. Обзор первого диска вы могли прочесть в «СИ» №169, и к уже сказанному нам остается добавить, что ближе к концу авторы то ли усовестились, то ли раскаялись – в общем, отбросили свои скабрзные шуточки в стиле Бивиса с Батт-хедом в пользу одновременно радостной и грустной развязки, хоть как-то сглаживающей впечатление от полнейшего бардака, царившего в лесной школе добрых десять серий кряду. Если б еще качество



анимации не было на таком допотопном уровне, глядишь, мы бы еще звездочку добавили. ■

Последние шесть серий молодежной эротической комедии, несильно маскирующейся под



**«ХАРМАГЕДДОН»**  
Режиссер Ринтаро, 1983  
★★★★★

ции «Метрополиса» Тэдзуки и манги «Х» от CLAMP: он работал с Кацухиро Отомо над фильмом, во многом превосхитившим эпохального «Акиру». «Хармагеддон» должен был стать величайшим апокалиптическим опусом японской анимации – если бы потом не случилось того самого «Акиры». Вселенские противостояние добра и зла, обладающие мистическими способностями сверхчеловеки и божественные сущности, разрушенные Нью-Йорк и



Токио – строго говоря, под разными соучами нам все это подавали уже битую тысячу раз, так что если вы не храбрый исследователь аниме, алчущий прильнуть к корням явления, то вряд ли «Хармагеддон», даже в его нынешнем, реставрированном и ремастированном виде, представляет для вас интерес. ■

В незапамятные времена (чуть больше двадцати лет назад) режиссер Ринтаро и не подумывал об экраниза-

# МДМ II КИНО



16 ЗАГЛОВОК СО ЗВУКОМ DOLBY DIGITAL EX!  
ТОЛЬКО У НАС МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО ПЕЖА!  
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

# ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА

В одном из предыдущих номеров вы познакомились с несколькими эмуляторами старых игровых консолей для Xbox. Они постепенно появляются на очень многих платформах. Началось все с PC, где в основном и происходит развитие эмуляторов, а вот распространились они уже почти повсеместно. Если уж есть Doom для фотоаппаратов, то что мешает нам запускать старые игры на других, более приспособленных под эти цели карманных устройствах?

**В**ы наверняка имеете сотовый телефон. Возможно, даже смартфон или карманный компьютер. Цены на подобные устройства начального класса уже опустились на достаточно низкий уровень. Вторичный рынок тоже может предложить многое. Также вы наверняка слышали о портативных версиях NES, PS one (<http://www.palmpone.com>) и других консолей предыдущих поколений. Но использовать смартфон или КПК для запуска старых игр намного проще и удобнее. Сегодня мы рассмотрим три платформы, на которых есть эмуляторы.

Стоит обратить внимание на то, что в отличие от Xbox, PlayStation 2 или Dreamcast, для которых все эмуляторы (кроме Bleemcast) являются бесплатными, для КПК существуют как платные (причем, достаточно дорогие), так и бесплатные проекты.

## ПЛАТФОРМА: РОСКЕТРС

Появилась эта платформа как ответ Microsoft на доминирующее положение устройств под управлением PalmOS на рынке КПК. Данная платформа первой из карманных получила процессоры с тактовой частотой 400 МГц и дисплеи с VGA-разрешением. Преимуществом ОС на этой платформе является их схожесть с другими ОС от Microsoft. Свою роль также сыграли понятные всем архитектура и методика написания программ. В итоге мы получаем самый широкий набор поддерживаемых консолей.

## MORPHGEAR 2.2.0

**Сайт:** <http://www.morphgear.com>  
Это поистине универсальный солдат, способный справиться с эмуляцией всех основных консолей, — NES, SNES, Game Boy Color и Advance, Sega Master System, Game Gear и Genesis (Mega Drive), а также NEC TurboGrafx-16. Очень удобный и легкий в освоении интерфейс. Кнопки Pause и Play соответственно приостанавливают и продолжают игру, пиктограмма, стандартно обозначенная папкой, вызывает диалог открытия образов игр (сначала происходит выбор эмулируемой консоли, а затем собственно файла). Настройки графики и звука достаточно широки для карманного варианта. Можно сохраниться в любой момент игры, присвоить кнопкам устройства соответствующие функции управления в игре. MorphGear заслуженно пользуется популярностью у любителей старых игр, жаль только цена этого эмулятора несколько пугающая, авторы просят по \$20 за каждый из четырех модулей эмуляции. А тем, кто хочет проверить его до покупки, авторы предлагают полностью бесплатную версию для PC.

## FPSECE 0.09.2

**Сайт:** <http://fpsearn.psxfanatics.com>  
Реализованная эмуляция PS one — это своеобразная «вежа для каждой платформы». На RocketPC для этой цели используется программа FPSEce. Она работает на процессорах ARM и X-scale. Эмулятор

очень требователен к объему памяти (разработчики рекомендуют не менее 16 мегабайт, но в реальности требуется как минимум 20), однако запускается и на машинках с ограниченной вычислительной мощностью. При этом скорость работы игр пропорциональна частоте процессора. FPSEce — полностью бесплатный проект. Он постепенно развивается, так что все еще впереди. А пока мы имеем достаточно высокое быстродействие, хорошую совместимость, стандартные для всех эмуляторов настройки управления, звука и графики, подкрепленные утилитой, позволяющей снимать образы с дисков для PS one.

## ПЛАТФОРМА: PALMOS

Долгое время устройства под управлением этой ОС доминировали на рынке КПК. Современное поколение устройств под управлением PalmOS довольно широко охватывает многие рынки — вплоть до карманных игровых консолей вроде Tarwave Zodiac, которая была позиционирована разработчиком как конкурент Game Boy Advance от Nintendo. Наличие в старших моделях большого объема встроенной памяти и мощных процессоров позволяет использовать многие эмуляторы. Однако специфическая работа с памятью часто создает проблемы.

## GUINEAPIG 0.09A

**Сайт:** <http://www.codejedi.com>  
Это ранняя версия бесплатного эмулятора Genesis для PalmOS. Из-

за хитрой системы работы с памятью в PalmOS этот эмулятор будет работать только на некоторых устройствах. Но там, где удается его запустить, он позволяет многое. Имеются поддержка звука и очень хорошая скорость работы, что для машинок с процессором с тактовой частотой 400 МГц вполне ожидаемо. GuineaPig постепенно развивается. В последней версии была добавлена поддержка многих игр. Улучшилась совместимость с устройствами и работа со звуком. Но имеются и баги, так в некоторых играх наблюдается неправильная отработка нажатий на клавиши.

## NESEM 1.4B

**Сайт:** <http://www.kalemssoft.com>  
В отличие от предыдущего эмулятора, этот носит говорящее имя. Перед нами эмулятор NES. Являет собой коммерческий продукт и требует платной регистрации, иначе отказывается открывать образы объемом больше 40 Кбайт. По заявлениям создателей, совместим с более чем тремя сотнями игр. Правда, в работе и этого эмулятора появляются аппаратные загоздки. Так, на более новых машинках идут некоторые игры, не запускающиеся на устройствах с процессорами послабее, но это скорее исключение, чем правило. Из интересных особенностей хочется обратить внимание на систему сохранения — программа всегда предложит сохранить перед выходом из игры, что очень удобно. Разработчики обещают добавить в следующей



AGI VM



FIRESTORMGBAZ



FPSECE



GOBOY

START

## В КАРМАНЕ

версии этого эмулятора многопользовательскую игру через Bluetooth и улучшить совместимость с играми. В общем, есть за что платить \$19.99.

### FIRESTORMGBAZ

Сайт: <http://www.crimsonfire.com>

История эмуляторов Game Boy для PalmOS началась уже давно. Еще во времена черно-белых экранов существовали эмуляторы GB. Этот коммерческий проект написан для устройств, работающих под управлением PalmOS 5.0 и выше. Позволяет использовать образы от Game Boy и Game Boy Color. Наличие же «GBA» в названии на данный момент не означает, что можно поиграть в игры для Game Boy Advance. В одной из альфа-версий авторы включили поддержку GBA, но по непонятной причине лишили последующие релизы этой возможности. Объясняли это якобы имеющимися патентными спорами с Nintendo. Скорее всего, модуль эмуляции GBA пока еще слишком сырой. Ведь никакие споры не мешают MorphGear эмулировать GBA.

### ПЛАТФОРМА: NOKIA SERIES 60 (SYMBIAN)

Начало этой платформе положила фирма Nokia, первым аппаратом был 7650. Пока что эту ОС поддерживают следующие смартфоны: Nokia 3650, 3660, 6600, N-Gage, N-Gage QD, Siemens SX1 и их аналоги для азиатского и североамериканского рынка. Но в будущем ожидается выпуск смартфонов на этой платформе такими гигантами, как Panasonic и Motorola. На них на всех, за исключением разве что 7650, который обделен памятью, можно спокойно запускать эмуляторы. Удобнее всего это делать на N-Gage и N-

Gage QD, которые изначально проектировались как игровые приставки. Процессора с частотой 104 МГц хватает для эмуляции очень многих платформ. Вплоть до Genesis.

### PICODRIVE 0.13

Сайт: <http://ngagenews.netfirms.com/picodrive.shtml>

Это бесплатный эмулятор Genesis. Его возможности покажутся кому-то обычными, но для реализованного на карманной платформе они впечатляют. Тут вам и возможность сохранения, и поворот экрана в произвольную сторону, и настройка кнопок. В новой версии появилась поддержка звука, но не во всех играх. Совместимость у Picodrive еще не очень хорошая, но многие игры запускаются и идут нормально. Некоторые не стартуют вообще, у некоторых возникают проблемы с графикой. Но, как и большинство бесплатных проектов, этот активно развивается. А через какое-то время мы наверняка получим отличный эмулятор. Кстати, уже сейчас можно сравнить SonicN для N-Gage с оригиналом для Genesis.

Интересно, что на относительно слабом процессоре в устройствах Series 60 эмулятор Genesis доступен, а вот в более мощных PalmOS устройствах не всегда может работать.

### YEWNES 1.8

Сайт: <http://www.yewsoft.com>

Похоже, ни одна платформа не обходится без эмулятора NES. Этот коммерческий продукт также снабжен всем необходимым. В новой версии стал доступен полноэкранный режим игры и столь нужная возможность сохранения. Есть и несколько необычных фиш, к примеру – встроенная функция

снятия скриншотов и возможность записи мелодий из игр для последующей установки их в качестве звонка.

### GOBOY 1.4

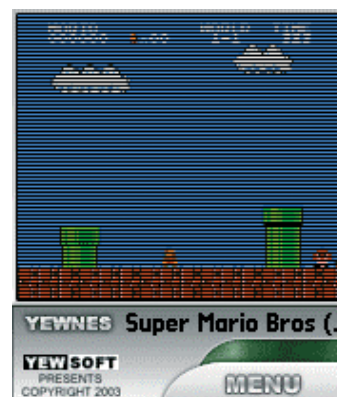
Сайт: <http://www.wildpalm.co.uk/GoBoy7650.html>

Бесплатный эмулятор основан на открытом проекте gpuboy. Благодаря ему игры для Game Boy и Game Boy Color доступны на Series60-смартфонах. Данный проект давно не обновлялся, но его возможности перекрывают практически все потребности пользователя. Не реализована только функция игры вдвоем. Все необходимое есть, включая возможность использовать zip-архивы с образами. Графика, звук и отличная совместимость делают его достойным конкурентом для платного эмулятора GamePhone Advance, который стоит \$12.95.

### AGI VM

Сайт: <http://opentrap.narod.ru>

Разработка наших соотечественников. Этот проект направлен на запуск классических квестов от компании Sierra, написанных для графического движка AGI (Adventure Game Interpreter), на платформе Nokia Series 60. Вам наверняка скажут многое такие названия, как Space Quest или Leisure Suit Larry in The Land of Lounge Lizards. Полная поддержка всех возможностей движка, все настройки из стандартного для AGI меню доступны. Отлично выполненная работа. Позволит вспомнить молодость поклонникам компьютерных игр, ведь все игры под AGI были написаны еще до девяностых годов прошлого века. Кстати, запустить его возможно даже на 7650, у которого меньше всего доступной памяти.



### ВНЕ КАТЕГОРИЙ

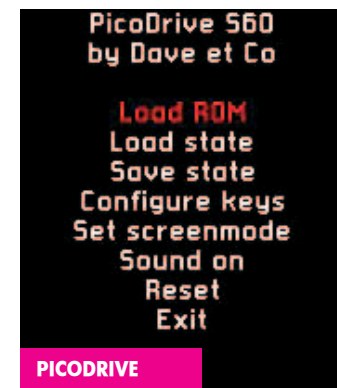
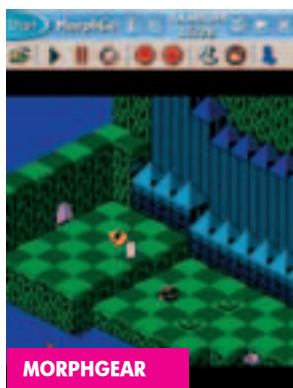
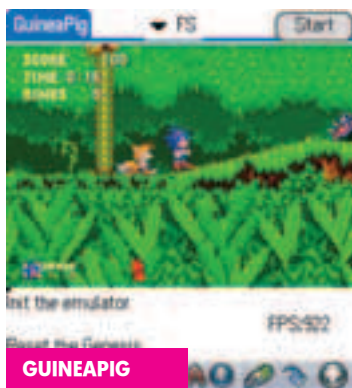
#### SCUMMVM 0.6.1B

Сайт: <http://www.scummvm.org>

Это не эмулятор, а виртуальная машина, Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine. Она доступна для многих платформ, начиная с Mac и заканчивая BeOS. Этот движок использовался для квестов модели Point & Click, некоторые из них известны до сих пор, к примеру – Sam & Max Hit the Road или Full Throttle. Виртуальная машина позволит вам насладиться классическими PC-хитами на ваших карманных машинках под управлением PalmOS или на PocketPC.

Рассмотренные в данной статье эмуляторы представляют лишь малую часть того, что доступно для этих мобильных платформ. Ведь существуют как другие портативные системы, так и менее известные программы для них.

Хочется добавить, что несмотря на наличие во всех устройствах элементов управления, похожих на крестовину геймпада, этот тип управления не является основным. Так, на КПК ввод осуществляется с помощью пера и сенсорного экрана. Кнопки, расположенные на корпусе, зачастую находятся совсем не там, где бы хотелось их видеть. По этой причине эмуляторы для платформы Series 60, а в частности для N-Gage и N-Gage QD, обращают на себя внимание именно удобством управления. ■



# 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

**Бесплатный  
телефон по России  
8-800-200-3-999  
по всем вопросам  
по подписке**

## Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

### Стоимость заказа на «Страна Игр» + 2 CD



**230р**

за месяц (2 номера)

**1380р**

за 6 месяцев (12 номеров)

**2484р**

за 12 месяцев (24 номера)  
(выгода **10%**)

### Стоимость заказа на «Страна Игр» + DVD



**250р**

за месяц (2 номера)

**1500р**

за 6 месяцев (12 номеров)

**2700р**

за 12 месяцев (24 номера)  
(выгода **10%**)

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку:

на журнал «Страна Игр» + CD  
 на журнал «Страна Игр» + DVD

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. \_\_\_\_\_

дата рожд.   .   .   г.

### АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс \_\_\_\_\_

область/край \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_

квартира/офис \_\_\_\_\_

телефон ( \_\_\_\_\_ ) код \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

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 любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: [subscribe\\_si@gameland.ru](mailto:subscribe_si@gameland.ru);
- по факсу: 924-9694;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

\* Курьерская доставка осуществляется в течении 3х дней после выхода журнала в продажу 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

## Подписка для юридических лиц

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

Москва: ООО "Интер-Почта",  
тел.: 500-00-60,  
e-mail: [inter-post@sovintel.ru](mailto:inter-post@sovintel.ru)

Регионы: ООО "Корпоративная почта",  
тел.: 953-92-02,  
e-mail: [kpp@sovintel.ru](mailto:kpp@sovintel.ru)

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

Спешим вас обрадовать: с этого номера на DVD-приложении к журналу «Страна Игр» мы будем размещать массу бонусов, имеющих прямое отношение к рубрике Widescreen. Теперь, запустив диск на домашнем компьютере или приставке, вы сможете ознакомиться с подборкой интересных кинофактов, дополнительными иллюстрациями к фильмам, вошедшим в раздел, списком DVD-релизов и графиком кинопроката на грядущий месяц. Ждем ваших отзывов!



# ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА

## ALIEN VS. PREDATOR

**Режиссер:** Пол Андерсон  
**В ролях:** Санаа Латан, Рауль Бова, Ланс Хенриксен, Юэн Бремнер  
**Жанр:** экшн/триллер/хоррор

Спутник, принадлежащий корпорации «Уиланд Ютани», обнаруживает в одном из необитаемых антарктических районов таинственный источник мощного теплового излучения. Дальнейшие исследования приводят к парадоксальным результатам: полукилометровая толща льда скрывает под собой... древнюю пирамиду. Для изучения странного артефакта глава компании Чарльз Бишоп Уиланд (Хенриксен) снаряжает археологическую экспедицию, в которую входят лучшие эксперты самых разных специальностей. Прибыв на место, команда размещается на давно заброшенной исследовательской станции. И уже через несколько часов их ожидает первая загадка – широкий туннель в толще льда, ведущий прямо к объекту их исследования... Знаете, бывает такое состояние, когда ждешь чего-то долгое время – год, два, три, пять, десять... Потом «это» происходит, и ты понимаешь, что мечта, вроде, осуществилась, но тебя жестоко обманули, хотя и весьма убедительно. «Чужой против Хищника» оказался именно таким «пшиком», плацебо, приманкой, оформленной в соответствии с требованиями жанра, но абсолютно пустой внутри. Можно попробовать определить, что было причиной провала, – возраст-

ное ограничение (похоже, бич многих «бастеров» последнего времени), профнепригодность режиссера, «никакая» операторская работа или нежизнеспособность самого предприятия – пожалуй, все вместе. Плюс не лучший актерский состав: Санаа, несмотря на все свое мастерство, далеко не Сигурни, а Хенриксену всего фильма в одиночку не вытянуть – актер не того уровня, да и задачи у него несколько иные. Добавьте к этому «непрожаренный» сюжет, полный промах, нестыковок и ляпов. Положительные впечатления? Встреча с любимыми персонажами, да пара-тройка неожиданных режиссерских решений. Например, грех не посмеяться над киноштампами, которые обыгрываются в течение всего фильма (надеюсь, сознательный ход Андерсона). Взять ту же сладкую парочку, состоящую из Хищника и Алексы: посвящение Алексы в «рыцари»; бегство от всеуничтожающего взрыва (атомного?); Алекса, склонившаяся над погибшим Хищником, и так далее. Что же до резюме, то вывод, пожалуй, будет один: оба «вида», и Хищники, и Чужие, полностью изжили себя. И, возможно, только долгая пауза (очень долгая!) сможет вернуть интерес к реликтовым киночудищам. В идеале римейк (приквел, сиквел) лет эдак через 30-40 придется в самый раз. Но это уже другая песня. Которую мы, дай бог, сможем послушать уже с нашими внуками. А финальный клишированный намек на продолжение предлагаю расценивать как глупую шутку. ■

Ради работы над «Чужим против Хищника» Пол Андерсон отказался от режиссуры фильмов «Смертельная битва: Превосходство» (Mortal Kombat: Domination) и «Обитель зла: Апокалипсис» (Resident Evil: Apocalypse).

Говорят, что слухи о возможных съемках фильма появились после того, как в «Хищнике 2» (1990) среди трофеев межзвездного охотника обнаружился череп Чужого.

Ланс Хенриксен играет в фильме Чарльза Бишоп Уиланда, одного из основателей знаменитой Weyland Yutani Corporation. Эта вымышленная компания упоминается в ранних «Чужих». Андроиды Бишоп («Чужие», 1986) и Бишоп II («Чужие 3», 1992) также были сыграны Хенриксеном.

Прежде чем стать художественным фильмом «Чужой против Хищника» прошел, кажется, все возможные медиа-воплощения: под этим названием выпускалась серия комиксов, линия игрушек, многочисленные видеоигры, саундтрек (из компьютерной игрушки) и даже серия карт.

Сценарист Питер Бриггс написал первую версию «ЧпХ» еще в 1991 году. Сценарий был продан мгновенно и сделал его объектом многочисленных журнальных статей и даже книг, повествующих об «историях успеха».

Героиня называет Чужого «уродливым ублюдком» (ugly motherfucker). Это прямая отсылка к двум фильмам из дилогии «Хищник», где к инопланетянину подобным образом обращаются герои Арнольда Шварценеггера и Дэнни Гловера.

Узор на полу в центре жертвенного зала весьма похож на фрагмент постера к фильму «Чужой 3» (1992).

Из титров в начале фильма мы узнаем, что исследовательская команда находится на борту ледокола «Пайпер-мару» (The Piper Maru). Это название впервые упоминается в одной из серий «Секретных материалов» (третий сезон, 1993).

В этом фильме герои ни разу не употребляют слова «чужой» (alien) или «хищник» (predator). Первых они называют «существами» (thing), «тварями» (creature) или «пресмыкающимися» (serpent), вторых – «охотниками» (hunter).

На специальном предпремьерном просмотре режиссер Пол Андерсон заявил, что фильм планировался и снимался как картина категории «R» (сцены особо жестокого насилия). Но за три недели до премьерного показа студия решила вырезать все фрагменты, выходящие за рамки категории PG-13 (дети до 13 лет допускаются на сеанс только в присутствии родителей).



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:  
21 ОКТЯБРЯ

# ЖЕНЩИНА-КОШКА

## CATWOMAN

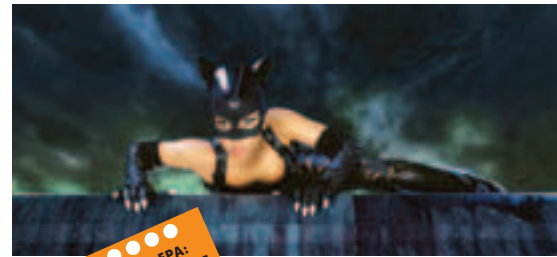
**Режиссер:** Питоф  
**Голоса:** Холли Берри, Бенджамин Братт, Шэрон Стоун, Ламберт Вилсон, Франсес Конрой  
**Жанр:** экшн/комикс

Пейшенс Филипс (Берри) работает рекламистом в косметической корпорации Hedare. Так и трудилась бы она, неспешно продвигаясь по служебной лестнице, если бы не новый продукт компании – «Бо-Лайн». Уникальные разработки позволили создать женскую косметику, которая позволяет сохранить вечную молодость. Ответственная за рекламу нового эксклюзивного средства Пейшенс не смогла угодить главе компании. Раздраженный «некомпетентностью»

своей подчиненной Джорджес Хедэр (Вилсон) дает ей на доработку проекта один день. Филипс завершает работу вовремя, но остается последний «штрих»: финальный макет необходимо передать в руки Хедэру. Пытаясь отыскать босса, Филипс попадает в исследовательский отдел и случайно подслушивает разговор сотрудников. Оказывается, формула «Бо-Лайн» таит в себе страшную опасность для человеческого организма. Охранники обнаруживают незваную гостью и преследуют ее. Пейшенс погибает...

Наверное, не будет большой неожиданностью то, что приключилось потом: по случайной случайности главная героиня воскресает из мертвых,

превращается в бесстрашную «мстительницу», воздаст всем злодеям по заслугам, бла-бла-бла. Единственное «но»: весь круг метаморфоз Филипс-Берри выглядит не менее тоскливо, чем описание пролога к картине (см. первый абзац). Даже финальная схватка – традиционная кульминация подобного рода блокбастеров – в исполнении двух кинодив выглядит как уличная потасовка во второсортном боевике. Самая же фатальная ошибка, которую умудрился совершить Питоф, экранизируя комикс, – это «эмтвишный» стиль всего фильма. Все-таки у этого жанра есть свои законы, и следование им – не только дань традиции, но, прежде всего, стопроцентный залог успеха. ■



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА:  
28 ОКТЯБРЯ



## Девять жизней

### Nine Lives

**Режиссер:** Дэвид Карсон  
**В ролях:** Уэсли Снайпс, Жаклин Обрадорс, Адевейл Акиннойе-Агбайе  
**Жанр:** экшн/триллер

Нелепая случайность – и бывший спецназовец Дин Кейдж (Снайпс) оказывается в самом центре разборок. Причем не мафиозных. Иногда и «парни из разведки» бывают не менее опасны, чем «братки». Получив инъекцию галлюциногена, Кейдж уходит от преследования, но теряет контроль над собой и попадает в лапы агентов-ренегатов. Те, не зная, что обознались, хотят добиться от него «правды» – из-за мощного наркотика реальность жертвы может измениться по одной лишь фразе. Кейдж снова убегает. Теперь – чтобы найти противоядие, так как введенное в организм вещество спустя некоторое время приводит к смерти. На этот раз кроме реальных врагов Кейджу противостоят воспоминания из прошлой жизни и фантомы, вызванные наркотиком...

- 2004
- Пирамида-Видео
- 1.78:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры (рус)
- бонусы: фильмография, рекламные ролики, DVD-анонс

Скажу откровенно: Дин Кейдж – не самая лучшая роль в копилке Снайпса. А если быть честным до конца, то после таких проходных боевичков карьера шла под откос даже у более «звездатых» актеров. Что ж, будет очень жалко, если мы zapomним густастого Уэсли «молодым и красивым» только благодаря «Блейду». А чего еще ожидать от фильма, отснятого в Болгарии (надо думать экономии для), в ночное время (дабы скрыть ляпы?) и с преобладанием сцен «в интерьере»?

По-видимому, чтобы избежать позора, фильм задвинули куда подальше от кинопрокатчиков, да и от шальных рук рекламистов тоже убрали: даже всезнающий Интернет на запросы о фильме выдает только список актеров.

**ДИСК.** На экране – вечная ночь, озаряемая лишь «глюками» оцифровки. Звук – под стать видео. Кстати, вполне можно было обойтись и без аудиодорожки, так как единственная заслуживающая звуковых спецэффектов сцена – крушение бензовоза. ■



## Двойная рокировка II

### Infernal Affairs II

**Режиссеры:** Эндрю Лай, Алан Мак  
**В ролях:** Энтони Вонг, Эрик Цанг, Фрэнсис Нг, Карина Лау, Эдисон Чен, Шон Ю  
**Жанр:** экшн

Один из главарей гонконгских триад погибает от руки наемного убийцы. Лишь небольшой искры достаточно, чтобы между четверкой его заместителей завязалась кровавая борьба за передел сферы влияния. Управление местной мафией берет в свои руки Хау (Нг), старший сын убитого Нгая. Еще один фаворит погибшего босса, Сэм (Тсанг), не желает оставаться на вторых ролях и затевает двойную игру, засылая в полицейскую академию своего человека. Не дремлет и полиция. Инспектор Вонг (Энтони Вонг) использует единокровного брата Хау Яна (Ю) для наблюдения за действиями преступного синдиката изнутри... Несмотря на цифру «2» в названии, «Рокировка» является приквелом (предшествующей историей) одноименного фильма, ставше-

го одним из самых ярких шедевров кинематографа Гонконга. Вторая часть почти не уступает оригиналу ни в сюжетной идее, ни в режиссуре, ни в актерской игре – любителей криминальной драмы ожидает захватывающее зрелище, по накалу страстей и мастерству исполнения сравнимое с лучшими образцами жанра.

«Рокировка» принадлежит к числу тех фильмов, которые просто необходимо пересматривать несколько раз: неискушенный зритель после однократного просмотра сможет лишь ознакомиться с сюжетом в общих чертах, но получить ответ на огромное количество возникших вопросов, а главное – испытать настоящее удовольствие – можно только после повторного сеанса. Любителям легкого кино советую найти зрелище попроще: пробираясь сквозь умело закрученные «двойные связи», вы наверняка можете заполучить головную боль.

**ДИСК.** Звук и изображение близки к идеальному. Работа оцифровщиков заслуживает похвалы: отличный саундтрек передан без потерь, а видеоряд должен устроить даже завзятых киноманов. ■

**Брайан Ламли**

**«Некроскоп»**

■ Жанр: мистика  
■ Выход: 25 августа 2004 года



**Сборник**

**«Дорога короля»**

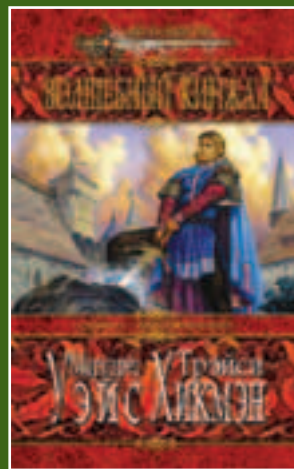
■ Жанр: фэнтези  
■ Выход: октябрь 2004 года



**Маргарет Уэйс, Трэйси Хикмен**

**«Волшебный кинжал»**

■ Жанр: фэнтези  
■ Выход: октябрь 2004 года



**Вера Камша**

**«От войны до войны»**

■ Жанр: фэнтези  
■ Выход: 25 сентября 2004 года



Он не похож на других и потому одинок. Но только среди живых. Ибо на самом деле друзей у Гарри Кифа больше, чем у кого-либо на земле. Он некроскоп – единственный, кто может разговаривать с мертвыми. И они с радостью откликаются на его зов. Однако есть у Кифа и заклятый враг – человек, получивший от замурованного в горах Румынии бессмертного вампира страшный дар некроманта: способность силой проникать в тайны покинувших этот мир.

Брайан Ламли – на сегодняшний день одна из культовых фигур жанра мистики. Первая известность пришла к нему как к достаточно успешному продолжателю Лавкрафта. Но мировую славу писателю принесло создание цикла о некроскопе Гарри Кифе – человеке с необычными способностями, которые позволяют ему разговаривать с умершими людьми; те с самого детства стали его друзьями, советчиками и наставниками. Таланты, которыми обладал Гарри, не остались незамеченными: о них узнали в суперсекретном подразделении Британской разведки – отделе экстрасенсорики – и в аналогичной службе советской разведки. Цикл из пяти книг стал поистине культовым вампирским боевиком. Кроме этого Ламли написал продолжения: дилогию «Некроскоп – потерянные годы» и трилогию о мире вампиров, рассказывающую их предысторию, в которой появляется новый супергерой.

Конечно же, жанр «фэнтези» возник задолго до Толкиена. Но именно он, создатель удивительного мира Средиземья, заложил краеугольный камень, наметил отправную точку, с которой началось триумфальное шествие эльфов, хоббитов, гномов, орков, гоблинов и множества других жителей мира, существующего параллельно с нашим, по бескрайним землям фантазии. Его памяти и посвящен этот уникальный проект, собравший под одной обложкой имена, составившие золотой фонд современной фантастики.

Андрэ Нортон, Терри Пратчетт, Пол Андерсон, Роберт Сильверберг, Гарри Тартлдав, Стивен Дональдсон и другие писатели, которых представлять давно никому не надо, отдадут этим сборником рассказов и повестей дань уважения и памяти Профессору, великому Дж. Р. Р. Толкиену, создателю волшебного мира Средиземья, который и по сей день является одним из самых популярных среди поклонников фэнтези. Все они в той или иной степени оказались в свое время под влиянием его творчества, однако в слепом копировании идей «Властелина Колец» не были замечены (в отличие от множества авторов, один за другим выпускающих стандартные фэнтезийные боевики с эльфами, троллями, хоббитами, гномами и драконами). Тем более ценным для читателей должен оказаться этот сборник, выходящий в октябре 2004 года.

Обладание Кинжалом Врикли обеспечивает Владыке Пустоты принцу Дагнарусу бессмертие, ибо это магическое оружие отдает своему владельцу частичку жизни каждой его новой жертвы. С детства стремившийся к безграничной власти над всем континентом, Лерем Дагнарус сейчас как никогда близок к достижению заветной цели. Осталось выполнить только одно условие: собрать вместе четыре части Камня Владычества. Но именно эта задача оказывается самой трудной. Даже после того, как хитростью и обманом правителю Виннинггэля удастся заманить всех хранителей Камня в развалины древней столицы, дабы навеки завладеть священной реликвией, соединить ее фрагменты не получается... Более того, разгневанные злодеями Дагнаруса боги решают покарать его и освободить империю от угрозы вечного владычества зла...

Создатели совершенно оригинального, если не сказать уникального, населенного фантастическими существами мира Маргарет Уэйс и Трэйси Хикмен широко известны не только в США. Среди более чем тридцати созданных ими произведений в жанре фэнтези наибольшей популярностью пользуются романы о драконах, написанные в рамках большого проекта «Сага о копье», а также опубликованные позднее сериалы «Врата смерти» и «Камень владычества». Книга «Волшебный кинжал» – заключительная часть сериала «Камень владычества». Роман впервые выходит на русском языке.

Кто знает, куда ведут дороги Добра и что позволяет Злу поселиться даже в самых благородных сердцах? Или почему одно произнесенное слово развивается как дым, а другое – изменив жизнь человека, меняет судьбы империй? Никто. Как никому не дано увидеть будущее, каким бы трагическим оно ни было. Может, это и к лучшему. Неведение дарует людям счастье, хотя бы на время. Так уважение и восхищение, что испытывает молодой Ричард Окделл, наследник Дома Скал, по отношению к своему зру, Первому маршалу Талига Рокэ Алве, пока еще ясно и непоколебимо. Но что случится завтра?

Вера Камша – известная питерская журналистка, успешная писательница жанра фэнтези, начинавшая как последовательница Ника Перумова, но сумевшая создать совершенно оригинальный мир, близкий по духу к авантурным историческим романам. Как мы уже рассказывали, весной появился новый цикл «Отблески Этерны», открывающий новый мир, созданный автором, – Кэртиану. Первая книга цикла называлась «Красное на красном». Роман «От войны до войны» – продолжение. Как говорит о книге сама Вера, – «... книга сугубо мирная, в том смысле, что описывает четкий промежуток между двумя войнами. Тем не менее, будут интриги, дуэли, заговоры, любви, покушения, убийства, как массовые так и не очень, всякая чертовщина, аморалка, пьянство и алкоголизм. Проясняются некоторые исторические вопросы, добавится мистики...».





**TM RADIO ULTRA**

Иллюстрация: арт-группа LAMP

Рубрика по-прежнему ютится на трех страничках – уж очень много интересного набралось в номере помимо писем. Не подумайте, что ведущий отлынивает от своих обязанностей, но налицо тенденция: среди посланий типа «когда выйдет Half-Life 2?» замечен косяк габаритных опусов, которые частями выкладывать не с руки, а игнорировать себе дороже. И еще – ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

7.5 поставить можно было. А может, это я ничего в играх не понимаю? В общем, уверен – Driv3r будет жить, и жить хорошо. К тому же, надеюсь, с анонсом Driver 4 тянуть долго не будут, ибо хороших игр должно быть много. На этом завершу. Желаю отличного настроения и не менее отличных игр. Пока!

[interdiv@rambler.ru](mailto:interdiv@rambler.ru)

*Дорогой ДИВ!*

*При всем нашем уважении к команде Reflections, Driv3r – объективно оказался заурядным середнячком, неспособным оправдать ожиданий тех, кто имел неосторожность прислушаться к обещаниям разработчиков. Когда нам вместо декларируемого «следующего шага в жанре» подсовывают игру с PS one со слегка улучшенной графикой и весьма ощутимыми геймлейными проблемами, радоваться, к сожалению, нечему.*

гляди взлетит все на воздух... ну да, и главное – люди, которые выжили, сами превратились в мутантов, прямо как в фильме «Чужие»! Еще минут десять назад с ним разговаривал – а теперь он готов тебя живьем съесть... просто жуть! Если бы только они! Еще и спецназовцы какие-то, вместо того, чтобы тебя спасти, начинают охоту. Хорошо еще, иногда можно встретить нормального человека: то дорогу правильную укажут, то ключи какой дадут или через систему безопасности проведут. Да только ненадолго их, больных, хватает – монстры быстро оприходуют.

Задания дают, мол: доберись до такого-то центра управления, там тебя спасут+ ага, как же, только доберешься тебя дальше посылают. И нет этому предприятию ни конца ни края – все какие-то новые цеха и лаборатории. А, вот еще, постоянно догоняешь каких-то мужиков, которые прямо у тебя перед носом уходят через какую-нибудь дверь, и вроде до той двери рукой подать – ан нет, будешь до нее добираться еще полчаса, а их уже и след простыл+Один там на директора нашего похож – такой же козел, из за него, как я понял, все это и произошло. Монстры то? Да, хороши... Пауки эти назойливые мне понравились, так и прут изо всех щелей. Люди мутировавшие тоже уроды еще те, хорошо хоть медленно двигаются. А еще понравилось, как монстры прямо из воздуха появляются, в каком-то зеленом электрическом разряде. Да нет, сынок, я еще не дальтоник, и с головой у меня все в порядке: красный цвет от зеленого отличить сумею. Говорю же, зеленый разряд, зелен-ный!

Только вот на ресурсы уж больно жадная игра, время от времени притормаживает, но так ничего, играть можно... у нас в плановом отделе компьютер, конечно, уже не новый. Что говоришь, Нортвуд? Не слышал о таком, а наш компьютер, сейчас вспомню: Пентиум 133, 32 Мб памяти, видео – 4, да не Джеффорд 4, а видеопамяти 4 Мб, карта вроде как S3 Trio... Нет, сынок, я хорошо помню – сам с захвозом в 1996 году его покупал. Уж сколько раз сисадмину говорил: пора бы сменить, а тот каждый раз свое: «А зачем? Р 133 работает ничуть не хуже Р 1300, а на 14-дюймовом мониторе информации реально отображается столько же, как на семнашке, надо только стул ближе подвинуть!»

Говоришь, Р4 2ГГц с этой игрой задыхается? 512 Мб памяти едва хватает? Ты, сынок, что-то путаешь... Какой «Дум 3»? Да нет, эта игра иначе называется. Сейчас вспомню... что-

**ИВАН ИВАНОВ**

Здравствуй, сынок. Ну что, опять весь день за компьютером? Пошел бы на улицу, погулял: погода-то какая! Я тут, кстати, у тебя вчера одну из твоих игрушек взял, на работе заняться нечем, вот и решил... Название что-то не припомню, наверное что-то новое – ты тоже сейчас в это играешь?

Короче, сюжет мне там понравился: опытный специалист прибывает на какой-то объект – не то исследовательская лаборатория, не то технологичное производство, ну в общем, НПО (научно-производственное объединение, если по нашему). И, что интересно, порядочки там ну прямо как у нас на предприятии: полнейшая безответственность, грубейшие нарушения технологической дисциплины, никакого понятия о технике безопасности! Ну и, понятное дело, получили ребята свой мини-Чернобыль: портал какой-то в четвертое измерение случайно открыли, или еще что, короче – наводнили этот объект разные монстры потусторонние! Вот с этого все начинается, а дальше товарищ наш должен выбираться как-то в безопасное место, да только там таких, похоже, и не осталось.

В лабораториях и цехах, понятное дело, полный развал, аварии и протечки, того и

**ДИВ**

И снова здравствуйте! Вот прочитал я 168 номер и не знаю – радоваться или плакать? По идее, нужно радоваться – Driv3r вышел. Повод отпраздновать. Только вот, открыв журнал и посмотрев оценку, мне захотелось все бросить и убежать далеко-далеко... Вот ждешь игру, ждешь, и тут на тебе: 6.5 баллов. И как нож в сердце фраза «до GTA далеко». Чувствовал себя как оплеванный. Великому Driver'у далеко до какой-то GTA. Это ж насколько, по-вашему, игра должна быть плохой, что бы быть даже хуже, чем GTA? Хотя, по-моему, хуже творения Rockstar уже ничего не может быть. Чего только вы все нашли в этом уродливо-кровавом GTA? Основные минусы Driv3r: неудобное управление и высокая сложность. Вот это минусы, я понимаю! Видимо, к неудобному управлению привыкнуть совсем нельзя, а сложность такая, что бедный Толя Норенко бросил игру после второго уровня. А по-моему, к неудобному управлению привыкнуть все-таки можно. Как и к высокой сложности. Она, на мой взгляд, делает игру даже интереснее. Согласен, иногда это бесит, но это не повод, чтобы ставить игре 6 баллов. Зато какие плюсы! Великолепная графика, можно ездить на всем, что движется (кроме людей), даже плавать (чего в обласканном всеми GTA: Vice City нет и в помине). В общем, с шестью баллами вы, конечно, погорячились. Я не призываю ставить игре 10 из 10, но уж



то с полураспадом, вроде, связано... ну да, «Халф-лайф», или необыкновенные приключения м-ра Гордона Фримена, PhD. Мне главное, что понравилось – герой там ведь, по нашему, кандидат технических наук, ну прямо как я.

А «Дум 3» это что-то новое? Ты мне дай завтра на работу, я сисадмина заставлю его на нашем компьютере запустить, раз уж он утверждает, что никакой разницы нет, пусть попотеет, а если не сможет – смену или компьютер, или сисадмина.

[megaotstov@mail.ru](mailto:megaotstov@mail.ru)

*Некоторые письма даже незачем комментировать. Очаровательная такая вещь в себе, согласны?*

## ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru/>) ответить на простой вопрос: сиквелы – такое ли это плохое явление?



**Автор: Sandman**

Как говорится, все хорошо в меру. Это относится и к различного рода продолжениям: если разработчики относятся к этому серьезно, мы можем получить хорошую новую игру, примеры – Doom 3 Grand Turismo 2, GTA. Но бывает иначе, когда разработчики пытаются выжать все из хорошо раскрученной торговой марки, при минимальном количестве затрат денег и времени, вроде Devil May Cry 2.



**Автор: ShQw@x**

Спорный вопрос. Считаю, если игра оригинальна сама собой, то сиквел может убить всю ее необычность. Другое дело, если игра отличалась просто хорошим геймплеем и неплохой графикой – тогда сиквел может оправдать надежды, но другое дело, что он будет восприниматься как адд-он...



**Автор: madGamer**

Сложный вопрос. Тут

с какой стороны посмотреть: если сиквел вносит новые идеи и выводит сериал на качественно новый уровень, то, естественно, сиквелы нужны. Если же сиквелы убивают наповал всю атмосферу оригинала, портят весь геймплей и приводят сюжет первой части к полной ахинеи, то тогда сиквелы must die. Но есть еще сложности: например, новые идеи, которые, как считают разработчики, улучшат геймплей, могут не понравиться фанатам оригинала. Поэтому многие разработчики решают ничего не менять, разве что графику. Пример – «Хитман» и «Сайлент Хилл». Думаю, разработчикам надо быть смелее и вносить изменения в геймплей. Даже если некоторые старые фанаты отвернутся от игры, измененный геймплей привлечет новых. Хороший пример – «Дум 3»!



**Автор: Indie**

Сиквел – это хорошо. Любая достойная игра должна иметь логическое продолжение, ведь игрокам всегда будет интересно узнать, что же случится дальше с героями, даже если конец игры четко дает понять, что все кончено. Бывает обидно, когда продолжения так и не дожидаться. Хотя, возможно, такое бывает к лучшему.



**Автор: QwertuS**

Все зависит от разработчика: если команда сделает первую часть отличной, а на вторую плюнет и изменит только название, добавив цифру «2», то сиквелы – зло. Но если идти по пути Rockstar и GTA, где каждая часть будет не кардинально, но достаточно серьезно эволюционировать, то сиквелам я только рад.



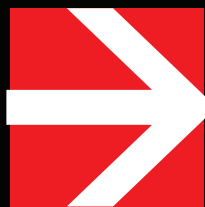
**Автор: Nina Williams**

Безусловно сиквелы – хорошо, но только при условии, что разработчики не пытаются при минимуме денежных и интеллектуальных затрат срубить побольше «зелени» с раскрученного бренда.



**Автор: Mike Ro**

Хм... Сиквелы... В не-



## ВЫИГРАЙТЕ ПРИГЛАСИТЕЛЬНЫЕ НА ЗАКРЫТУЮ ВЕЧЕРИНКУ!

В завершение этого года ожидается нашествие на нашу планету Хищников и Чужих. Eurocom Entertainment, мастерящая игру «Хищник: бетонные джунгли», объявила о том, что свое творение представит в конце 2004 года (на платформах PlayStation 2 и X-Box). Название игры явно позаимствовано у книги Натана Арчера, которая является продолжением знаменитых кинофильмов. Игра же будет представлять собой экшн от третьего лица, где игрок действует за Хищника. Как и в кни-

ге, действие игры развивается в городе.

А в конце октября в российский прокат выходит фильм «Чужой против Хищника». 20 октября журналы «Страна Игр», «PC ИГРЫ», Total DVD и компания «Гемини Фильм Интернациональ» устраивают для своих читателей в Москве в кинотеатре «Космос» закрытый кинопоказ фильма «Чужой против Хищника». Хотите оказаться в числе счастливых и первыми увидеть новый фильм? Тогда ждем от вас ответ на вопрос:



В какие годы происходят события игры «Хищник: бетонные джунгли»?



Первые 200 человек, приславшие правильный ответ, получат приглашения на закрытую вечеринку, в программе которой премьера фильма «Чужой против Хищника» и шоу-программа с розыгрышем призов. Спешите! Ответы присылайте на адрес: [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) (в теме письма укажите «Конкурс «Чужой против Хищника»») и ждите приглашения!

уже в продаже



Друг! Читай  
в новом номере:

**БИММЕР:**  
интервью с главным  
стриптейсером страны

**АПГРЕЙД МОЗГА:**  
добавь себе памяти

**ЗАСТЫВШАЯ  
КАКОФОНΙΑ:**  
идиотские памятники  
Москвы

**ХУЛИГЕЛ VS.  
СТРИПГЕЛ**  
Настало время  
выяснить, кто круче!



(game)land



ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

которых случаях это слово очень дурно пахнет. Вот Maxis возьмет и сделает Sims 2 с минимумом различий от оригинала, зато денег срубит. И фанаты съедят и не поперхнутся! А The Elder Scrolls: Oblivion и Fallout 3 подкупят не раскрученностью брендов, а своей новизной, совершенством (надеюсь). Сиквел должен быть лучше прародителя или хотя бы ему не уступать (если прародитель и так гениален).



Автор: Cloud Strife

Смотря к каким играм сивелы. Если игра исчерпала себя (свой сюжет) сразу, то и сиквела не нужно. Но если что-то не было досказано, то лучше его сделать. Вот, например, Final Fantasy VII я бы отнес к тем играм, которые нуждаются в сиквеле. Уверен, что так считают миллионы фанатов. А вот FFX-2, думаю, – лишнее.



Автор: JuraN

Раз на раз не приходится. Если к делу подойти с головой, учесть все замечания и пожелания по прошлой части, добавить парочку свежих идей, то может получится хит еще громче предыдущего. Да и это возможно только тогда, когда есть перспектива для логичного развития сюжета.



Автор: Petty

В целом сиквел – это есть хорошо. Однако основная проблема состоит в том, что многие разработчики, создавая сиквел, преследуют цель заработать как можно больше денег и старательно экономят на самой разработке. Из-за этого очень часто многие продолжения практически не отличаются от оригинала (читай – GTA, Splinter Cell) и напоминают больше адд-оны, чем самостоятельные игры. Важно, чтобы при создании сиквела разработчики преследовали цель превзойти оригинал как минимум наголову. Если такое невозможно, то лучше перестать выжимать все соки и не начинать работу над продолжением. А так я считаю, что сиквелы – явление хорошее.



Автор: Road Samurai

Сиквелы – это хорошо. Иногда так хочется встретиться со старыми знакомыми, только при другой обстановке, с новыми возможностями, и познакомиться с новыми героями. Иногда, правда, от этих встреч остаются плохие впечатления, но что поделать. Некоторые делают хорошие сиквелы, некоторые – плохие, никуда от этого не денешься. Представьте Metal Gear Solid без сиквела, лично я не могу этого представить. А Gran Turismo? Да, можно максимально улучшить графику, физическую модель, добавить побольше автомобилей и назвать игру как-нибудь по-другому. Но подчерк мастера не изменить, в игре будет присутствовать дух предыдущих частей. Уместней будет назвать игру так-же и прибавить к ней еще одну единицу.



Автор: mario

Хороши только в случае превосходства над оригиналом.



Автор: Rez-z-z

Сиквелы – очень интересная тема. Во многих случаях построение сиквела представляет собой ретуширование графики и привнесение нескольких нововведений. Ну, и естественно, смену сюжета. Правда, даже при таком подходе могут появляться настоящие хиты, не срамящие свои оригиналы. Яркий пример MGS2.

А есть сиквелы, которые абсолютно меняют игровой процесс. Здесь примером может служить Broken Sword. Но перечислять возможные вариации сиквелов – дело неблагодарное. Тут можно вспомнить Silent Hill, где первый сиквел поменял атмосферу игры, второй вдавил ее в пол, убрав туман и предлагая всем желающим побегать с «узи» или огнеметом, а третий добил эту атмосферу и запер в комнате. Найдет атмосфера выход через портал в ванной или нет? Ждем-с... Нельзя сказать, хорошая вещь сиквел или нет, – все зависит от игры.



Автор: Ketsueki

Сиквелы это вселенское зло! Они паразитируют и убивают индустрию своей миллиардной популяцией. Каждая игра обречена поиметь в будущем не одну цифру цифрового алфавита. Но самое страшное – это сиквелы консолей! Вы попробуйте произвести вслух «PlayStation 1539»!!! А представьте бедного комментатора матча Лиги чемпионов? «Официальный спонсор Лиги Чемпионов, Плейстейшн тысяча пятьсот тридцать девять»!!! Сиквелы – это зло!



Автор: lordsith

Купер, как же ты мог обозвать сиквел «плохим явлением», ведь хорошая игра без сиквела – это как свидание наедине с красивой девушкой в интимной обстановке, но без продолжения; а будет ли сиквел плохой или хороший – дело третье (лучше что-то, чем ничего). При создании сиквела средних и плохоньких игрушек появляется шанс на перерождение, появление хита, как это случилось с серией Grand Theft Auto. Без сиквелов мы бы никогда не увидели таких шедевров, как Castlevania: Symphony of the Night, или величайшей из RPG – Fallout 2. Таких примеров можно привести уйму. Думаю, мой ответ понятен всем.



Автор: Dragon Eye

Не вижу ничего дурного в сиквелах. Игры это прежде всего бизнес, следовательно любая хитовая игра получает продолжение. Это не только приносит прибыль компаниям и радость фэнам, но и дает шанс молодым разработчикам развиваться. Разве не благодаря этому живет индустрия сейчас? ■



# Яндекс Wi-Fi

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.



## ДЕМО-ВЕРСИИ:

### Chris Sawyer's Locomotion



Логическое продолжение проекта Transport Tycoon образца 1994 года. Прокладываем железные дороги, шоссе, морские и воздушные маршруты и пытаемся добиться, чтобы инфраструктура работала с наибольшей эффективностью. Классика жанра экономических стратегий. ■

### Evil Genius

Демка долгожданного симулятора Доктора Зло или Жана-Батиста Эммануэля Зорга. Цель игры – построить свою империю зла. Отличная трехмерная графика, неподражаемый стиль 70-х годов, масса черного юмора. ■

### Medal of Honor: Pacific Assault

Второй официальный add-on переносит нас на восточный фронт. Вместо фрицев – злые японцы, вместо европейских городков – непроходимые джунгли, а вместо приснопамятного Omaha Beach – Перл Харбор. ■



## СОФТ:

### Nokia PC Suite 6.3

Подарок для владельцев телефонов Nokia. Набор необходимого софта, позволяющий полностью управлять телефоном с компьютера и изменять все доступные и недоступные настройки. ■

### ABF Outlook Express Backup

С помощью этой программы можно делать архивные копии всех писем для Outlook Express. Установив ее, вы будете защищены от потери писем в результате глюков. ■

### Nero In CD

Гениальная программа – с CD-R и CD-RW после ее установки можно работать, как с обычным локальным диском – без всяких программ-писалок. Особенно полезна при работе с высокоскоростными CD-RW. ■

## МОДЫ:

### UT2004: Red Orchestra 3 Combined Arms

Предыдущая версия этого мода уже встречалась на нашем диске. Напомним, что сей продукт прев-

ращает Unreal Tournament 2004 в экшн по мотивам Второй мировой войны. Теперь вашему вниманию предлагается третья часть модификации, существенно измененная и улучшенная. ■



## ВИДЕО:

### Devil May Cry 3

Новое видео всеми ожидаемого хита. Только на нашем DVD огромный трейлер приквела первой Devil May Cry. Данте стал моложе, быстрее и обучился некоторым приемам Брюса Ли. ■



### ДЕМО-ВЕРСИИ:

Chris Sawyer's Locomotion  
Evil Genius  
Medal of Honor: Pacific Assault  
Xpand Rally Single Player Demo  
Fifa Soccer 2005  
Love Chess  
Medieval Lords  
Political Machine  
Tribes Vengeance  
Warhammer 40,000: Dawn of War

### ПАТЧИ:

Alpha Black Zero  
Doom III  
Halo: Combat Evolved  
Joint Operations  
Trains 2004  
Savage  
Футбольный менеджер 2004  
Unreal Tournament 2004  
Spellforce

### SHAREWARE:

Abashera  
AirHockey 3D  
Discord Times  
Derelict  
Galactic Federation  
Guardian  
Star Wraith 3  
NoLimits Motorbike Coaster  
Acky's XP Breakout  
Scream Machines  
Cubes Invasion

### СОФТ:

ABF Outlook Backup  
Art Icons PRO  
Cool3D  
DScaler TV  
Gordian Knot Auto  
Internet Emulator  
Nero InCD  
Nokia PCSuite  
Object Dock  
PCBoost  
Teleport Pro  
TerrainView  
SaveFlash  
Windows Media Player 10  
Zone Alarm PRO  
Virtual DJ

### МОДЫ:

UT2004: Red Orchestra 3  
Combined Arms  
Дополнения для:  
Battlefield 1942  
Far Cry  
Max Payne 2  
Doom3  
Operation Flashpoint  
UT 2004  
Counter-Strike  
Heroes IV  
Warcraft III

### БОНУС:

Скины для Winamp'a

### ГАЛЕРЕЯ:

Галерея к рубрике «Банзай!»  
Обои

### WIDESCREEN:

White Noise  
Seed of Chucky  
Shark Tale  
Farscape: The Peacekeeper Wars

### ВИДЕО:

Dragon Ball Z: Budokai 3  
Metroid Prime 2  
El Matador  
Enthusia  
Prince of Persia: Warrior Within  
Psychotoxic  
Suikoden 4  
Ghost Recon 2  
Crashday  
Massive Assault Phantom  
Renaissance  
Midnight Club 3: DUB Edition  
Snowblind  
Sega's Super Stars  
Видео к рубрике «Банзай!»

### КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III, Warcraft III: The Frozen Throne, Видео с турнира ESWC 2004.

### МУЗЫКА:

Massive Assault Phantom  
Renaissance

### ДРАЙВЕРЫ:

ForceWare 66.32 Win2000/XP  
ATI Radeon DNA-drivers 3.0.4.9  
ATI Radeon Catalyst 4.9 + CCC

# DVD ЭКСПЕРТ – НОВЫЙ ЖУРНАЛ О ТЕХНИКЕ ДЛЯ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА



## Читайте в сентябре:

- Подробные обзоры лучших моделей месяца, а также:
- 32 теста DVD-плееров (от \$120 до \$13000);
- 33 теста AV-ресиверов и усилителей (от \$200 до \$5000);
- 24 теста акустических систем (от \$375 до \$12000);
- 19 тестов видеопроекторов (от \$1500 до \$30000);
- А также сравнительные тесты широкоэкранных кинескопных телевизоров, плазменных телевизоров, ЖК-телевизоров)



Каждый номер с фильмом на DVD

Смотрите в сентябре –  
легендарный фильм  
Акиры Куросавы

«РАН»

Уже в продаже

ОБЗОРЫ ДИСКОВ 2004

GUIDE DVD

350  
фильмов  
на DVD

R5



ОБЗОРЫ ДИСКОВ,  
ВЫПУЩЕННЫХ В РОССИИ ЗА ПОЛГОДА

350 ОБЗОРОВ

- рецензии на фильмы
- данные о качестве изображения, звука и дополнительных материалов
- биографии и фильмографии актеров

ТРЕТИЙ ВЫПУСК

GUIDE DVD

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 20-го октября 2004 года!/  
/

### ▶ ПАЗЛ-СЕРИАЛЫ

Долгое время мы практически не рассказывали нашим читателям о целом пласте интереснейших игр, большая часть из которых выходила не только в Японии, но и США, и Европе. Пазлы, придуманные в Стране восходящего солнца, быть может, и не стали прорывом вроде нашего «Тетриса», но зато они всегда отличаются великолепным дизайном, а часто – и интересным сюжетом. В них весело играть, а это и есть основной критерий для оценки игр. Встречайте Mr. Driller, Puyo Puyo, Bust-A-Move, Columns, Chu Chu Rocket и другие маленькие, но столь приятные сердцу шедевры.

### ▶ SEGA SUPERSTARS

Sony придумала EyeToy. Sega показала, как правильно можно использовать это устройство. Вместо абстрактных летающих тарелочек и прыгающих бабушек вам предстоит ознакомиться с героями хитов прежних лет. Да, и что еще важнее, с самими играми! Файтинг на основе Virtua Fighter, танцевальная игра с героями Samba de Amigo (но, увы, уже без маракасов), симулятор пассажира такси из Crazy Taxi и еще несколько не менее интересных подарков подготовили нам кудесники из внутренних команд Sega. Обзор читайте в следующем номере «СИ».

### ▶ АЛЕКСАНДР

Еще совсем недавно секретный проект компании GSC Game World. Первая игра, выпускаемая новым издателем GSC World Publishing. Масштабная псевдоисторическая RTS, создаваемая по одноименному киноблокбастеру Оливера Стоуна. Раздел «ХИТ?» 20-го номера «Страны Игр»!

### ▶ WARHAMMER 40.00: DAWN OF WAR

Лучшая на сегодняшний день RTS, созданная на основе самого гениального настольного варгейма, – вот такое, пока

еще предварительное, мнение сложилось у нас после просмотра онлайн-девки Warhammer 40.00: Dawn of War. Пришла пора делать окончательные выводы по финальной версии игры. Большой материал – в следующем номере.

### ▶ THE SIMS 2

Торжественно объявляем, что релиз любимой игры всех домохозяйек состоялся. «Самый желанный симулятор», как метко назвал вторых «Симов» Саша Глаголев, находится на пути в нашу редакцию. Не пропустите через пару недель мужской и женский взгляды на этот проект. Будет интересно!

### ▶ CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

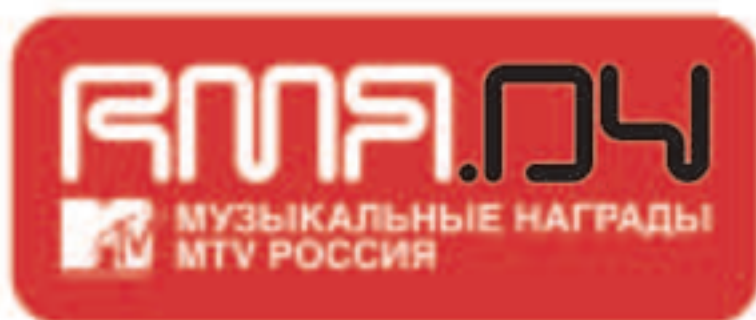
Осень – традиционно насыщенное время релизов хороших игр. Рука уже устала набивать текст анонсов. Но не сказать про Call of Duty: United Offensive мы не можем. Хотя бы потому, что это долгожданный (человечески) add-on к одному из самых ярких проектов прошлого года. И потому, что практически все счастливицы, заполучившие коробку с игрой, заходятся от восторга. Наша рецензия – на подходе.

### ▶ HEADHUNTER: REDEMPTION

Первая часть игры позиционировалась как аналог Metal Gear Solid 2, но только выходящий на Dreamcast. Вторая же часть продемонстрирует вам, на что будет похож Axle Rage, первый проект для PS2 от «Акеллы». Вам понадобятся стелс-навыки, умение управлять мотоциклом и размахивать кулаками. Шведская команда Amuze, находящаяся под крылом европейского подразделения Sega, надеется, что их детище все же добьется всемирной известности, и его не постигнет судьба оригинала, провалившегося в продажах из-за смерти Dreamcast.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

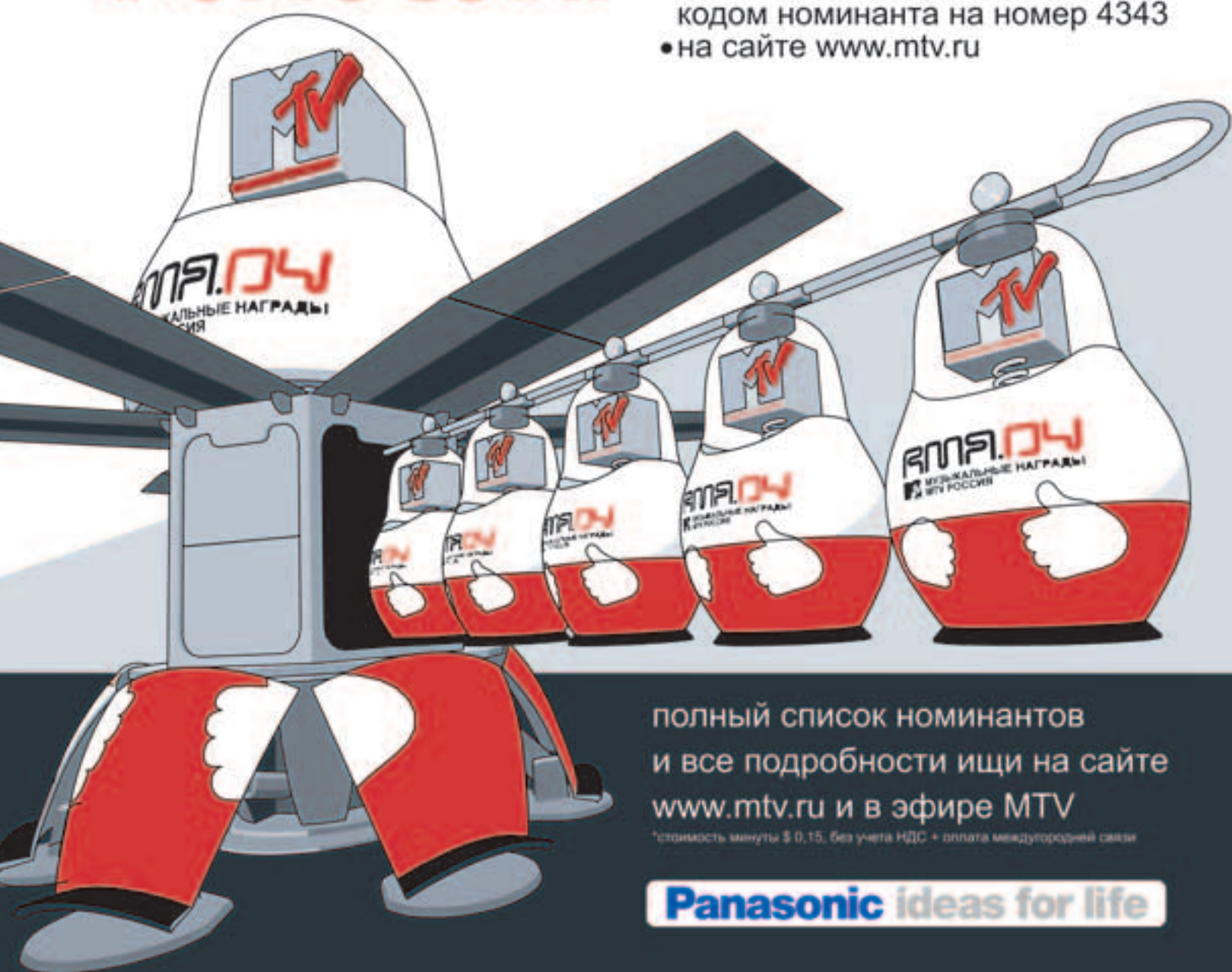




**16 ОКТЯБРЯ**  
КРЕМЛЬ:МОСКВА

**ПОМОГИ КУМИРУ!**  
**ГОЛОСУЙ!**

- по телефону (095) 727-2034\*
- с помощью SMS-сообщений с кодом номинанта на номер 4343
- на сайте [www.mtv.ru](http://www.mtv.ru)



полный список номинантов  
и все подробности ищи на сайте  
[www.mtv.ru](http://www.mtv.ru) и в эфире MTV

\*стоимость минуты \$ 0,15, без учета НДС + оплата междугородней связи

**Panasonic** ideas for life

# ONBOARD

EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE

ШВЕЙЦАРСКАЯ РИВЬЕРА:  
ЭТО НАДО ВИДЕТЬ

В НОМЕРЕ  
ПОРТРЕТ КОМАНДЫ **PULP 68**  
РУБИЛОВО В **LES CROSETS**  
ЙОНАС ВЛЕРМ В РОЛИ ОБЕЗЬЯНЫ  
ТОМАС БРАННЕР — ПОТРОШИТЕЛЬ

ПЛЮС  
ЧЕРНО-БЕЛАЯ ФОТОЗАРИСОВКА  
ЗАТЕРЯННЫЕ В СЕТАХ НОВОЕ ВИДЕО

ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ О СНОУБОРДЕ  
**ONBOARD**  
ТЕПЕРЬ В РОССИИ  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ



ДЛЯ ТЕХ, КТО ЖДЕТ СНЕГА

Lif'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

**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:** Пет (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; **Лабытнанги:** 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.



**SAMSUNG**

*“Где бы я ни оказалась, стараюсь не терять даром ни минуты.”*

Екатерина, 32 года. Член правления банка. Много времени проводит в поездках и перелетах. В вещах ценит стиль и функциональность.

## Какой ноутбук выбрать?

Серия M



Серия X



Серия P



Ноутбуки Samsung серии X на основе мобильной технологии Intel® Centrino™ - это тонкие и легкие модели, в которых сочетаются современный дизайн и новейшие технологии.



Intel®, логотипы Intel Inside®, Pentium® и Intel® Centrino™ - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.  
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.

**MOBILE  
TECHNOLOGY**

# GRAND STREET



TM

СТРАНА  
MTP

R★





СТРАНА  
Компьютер 2004  
ИГР



# WARHAMMER MORDHEIM 2004

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ЖУРНАЛА  
**СТРАНА  
ИГР**  
МИША ОГОРОДНИКОВ





**ОКТАБРЬ 2004**

**#19 | 172**

**GTA: SAN ANDREAS || DOA ULTIMATE || SCRAPLAND || LOTR: THE THIRD AGE || SPLINTER CELL: CHAOS THEORY || GUILD WARS || DARK FALL II: LIGHTS OUT**

**СТРАНА ИГР**