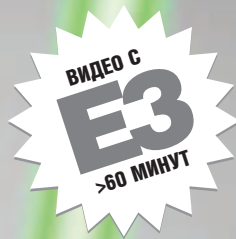


# СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ  
О КОМПЬЮТЕРНЫХ  
И ВИДЕОИГРАХ



#12 || 189  
ИЮНЬ, 2005

| PC || PLAYSTATION 2 || GAMECUBE || XBOX || GBA || N-GAGE || DS || PSP |

Onimusha: Dawn  
of Dreams  
НОВЫЕ ИСТОРИИ  
О ДЕМОНАХ И  
САМУРАЯХ

E3 2005  
ОБШИРНАЯ ФОТОГАЛЕРЕЯ И  
ИНФОРМАЦИЯ С ВЫСТАВКИ  
ИЗ ПЕРВЫХ РУК



## НОВОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ XBOX 360 vs. PS3

**В РАЗРАБОТКЕ:**

HELLGATE: LONDON | CIVILIZATION IV | UT 2007 | CALL  
OF DUTY 2 | BURNOUT REVENGE | THE SIMS 2 NIGHTLIFE



**ОБЗОРЫ:**

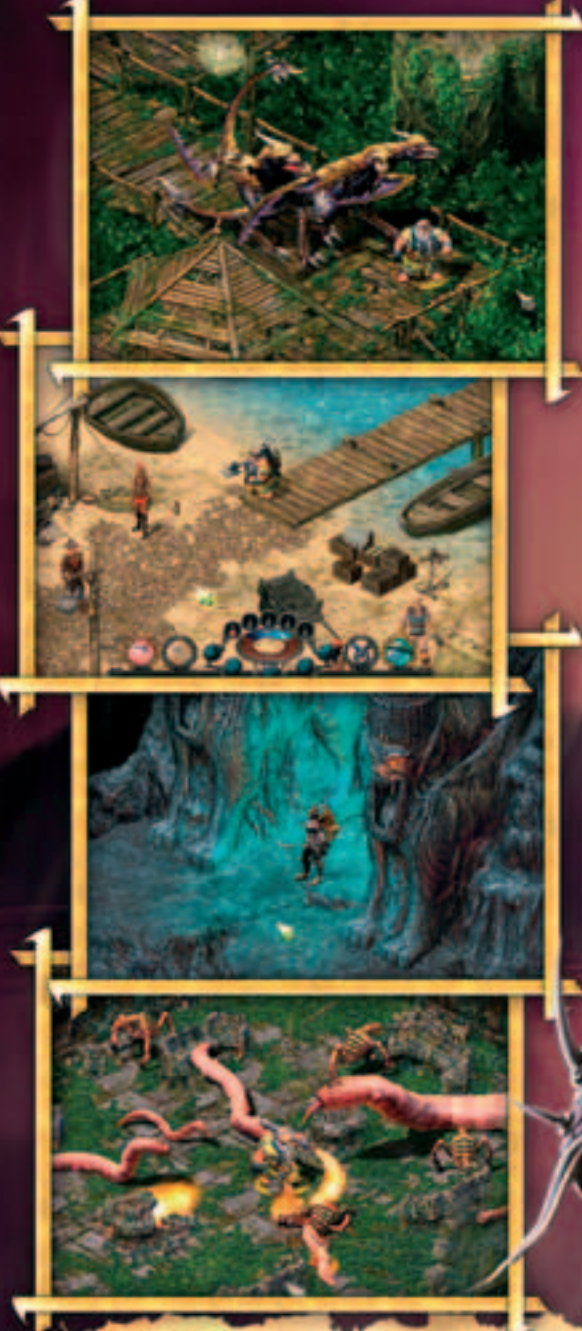
ODDWORLD: STRANGER'S WRATH | PARIAH | 7 SINS  
СЕРП И МОЛОТ | ENTHUSIA | PSYCHONAUTS

Акелла

Подземелья Анкарии

# КНЯЗЬ ТЬМЫ

SACRED UNDERWORLD



ACTION ASCARON LINE

ло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демон (Daemon) и гном (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!

- Без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- 0 абсолютно новых видов кровожадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов
- Возможность импортировать в игру нашего персонажа из оригинального «Князя Тьмы»



© 2005 "Akella", © 2005  
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
[www.akella.com](http://www.akella.com), оптовая продажа: (095)363-4614



# НА СТАРТ!



## С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

### Калифорния передает привет!

**П**о весне игровые журналисты тянутся на западное побережье США. Каждый год в середине мая там проходит замечательная выставка Electronic Entertainment Expo – главное событие индустрии компьютерных и видеоигр. Для меня лично это была вторая E3, поэтому на сей раз я оказался готов к тому, что увижу. Наибольший интерес вызывали презентации консолей следующего поколения – читайте о них в этом номере, – а также стенды ведущих независимых издательств, о которых мы подробно расскажем в следующем номере. Три (а с учетом пресс-конференций – и все четыре с половиной) дня выставки пролетели практически незаметно – уж слишком много всего хотелось посмотреть. Коллекционировать футболки, мягкие игрушки и

прочий мерчендайз, который дарили всем желающим или отдавали победителям импровизированных конкурсов, было, увы, некогда. Особенно жаль, что одна из запланированных встреч переклалась по времени с турниром по Soul Calibur III. Вряд ли меня ждала бы победа, но сам факт участия (вы ведь знаете, что в редакции «СИ» целыми днями играют в Soul Calibur II?) сделал бы меня героем дня. Впрочем, о самой игре, как и многих других проектах, показанных на выставке, мы обязательно вам расскажем. Личных впечатлений сотрудников «СИ» (а это еще и А. Купер, Петр Головин, Анатолий Норенко...) хватит на ближайшие шесть номеров, не меньше.

**Константин «Wren» Говорун**



**СТАТУС:**  
Редактор раздела видеоигр

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Soul Calibur III

## ИГРЫ В НОМЕРЕ

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



PC	PS2	Xbox	DS	PSP	Xbox 360
7 Sins 114	Дорога на Берлин 137	Stella Deus: The Gate of Eternity 116	Predator: Concrete Jungle 113	Infected 80	Call of Duty 2 76
Age of Conan: Hyborian Adventures 72	Койоты 123	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 82	Psychonauts 120	Metal Gear AcId 2 86	
Call of Duty 2 76	Меркурий-8 119	Blitz: The League 83	Sniper Elite 66	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 82	
Civilization IV 60	Мумия 137	Burnout Revenge 70	StarGate SG-1: The Alliance 83		
Dead to Rights II 132	Серб и молот 108, 164	Dead to Rights II 132	Star Wars Episode III Revenge of the Sith 118		
Evil Dead: Regeneration 84	<b>PS2</b>	Evil Dead: Regeneration 84			
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 84	7 Sins 114	Forza Motorsport 110			
George Romero's City of the Dead 74	Armored Core: Nine Breaker 82	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 84			
GTR: FIA GT Racing Game 126	Black 86	George Romero's City of the Dead 74			
Hellgate: London 38	Blitz: The League 83	City of the Dead 74			
Pariah 106	Burnout Revenge 70	Kingdom Under Fire: Heroes 113			
Phantasy Star Online: Blue Burst 58	Dead to Rights II 132	Oddworld: 120			
Playboy: The Mansion 136	Dynasty Warriors 5 162	Stranger's Wrath 102			
Psychonauts 120	Enthusia Professional Racing 130	Pariah 106			
Sniper Elite 66	Evil Dead: Regeneration 84	Phantom Dust 124			
SpellForce Gold Edition 137	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 84				
StarGate SG-1: The Alliance 83	George Romero's City of the Dead 74				
The Sims 2 Nightlife 71	Onimusha: Dawn of Dreams 46				
Tycoon City: New York 78	Predator: Concrete Jungle 113				
Unreal Tournament 2007 64	Psychonauts 120				
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 82	Rise of the Kasai 105				
Властители Средневековья 136	Sniper Elite 66				
Двойной форсаж 136	StarGate SG-1: The Alliance 83				



## XBOX 360 vs. PS3



## НА ОБЛОЖКЕ



ПРОШЛИ ГОДЫ, И ВНОВЬ СТАЛ АКТУАЛЕН ВОПРОС О ТОМ, КТО ИЗ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ СУМЕЕТ «СДЕЛАТЬ» ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ. ТЕХНОЛОГИИ УШЛИ ДАЛЕКО ВПЕРЕД, И РЯДОВОЙ ГЕЙМЕР СТАЛ КУДА БОЛЕЕ ВЗЫСКАТЕЛЕН И КАПРИЗЕН В ТОМ, ЧТО КАСАЕТСЯ ГРАФИЧЕСКОГО ОФОРМЛЕНИЯ. НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО НА РАЗРАБОТКУ ОДНОГО ТОЛЬКО ЧИПА CELL (СТАВШЕГО СЕРДЦЕМ PS3) ЗА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ БЫЛИ УГРОХАНЫ МИЛЛИАРДЫ ДОЛЛАРОВ. КАК И БЫЛО ОБЕЩАНО, В МАЕ В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ SONY, MICROSOFT И NINTENDO ПРЕДСТАВИЛИ МИРУ СВОИ НОВЕЙШИЕ КОНСОЛИ И ПЕРВЫЕ ИГРОВЫЕ ПРОЕКТЫ ДЛЯ НИХ. ЖУРНАЛИСТЫ «СТРАНЫ ИГР» ПОСЕТИЛИ ВСЕ ТРИ ПРЕЗЕНТАЦИИ И ГОТОВЫ ПОДЕЛИТЬСЯ С ВАМИ ВСЕМИ ДЕТАЛЯМИ.

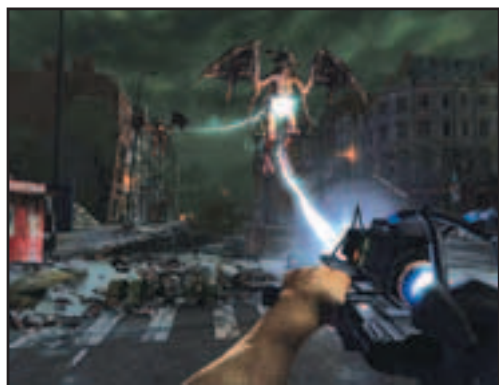


46

## ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

### ХИТ?!

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS, СКОРЕЕ ВСЕГО, СТАНЕТ ПОСЛЕДНЕЙ ИГРОЙ СЕРИАЛА НА PLAYSTATION 2. НОВЫЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК О САМУРАЯХ ПОЗВОЛИТ УПРАВЛЯТЬ ДВУМЯ ГЕРОЯМИ ОДНОВРЕМЕННО И, ПО СЛОВАМ РАЗРАБОТЧИКОВ, РАССЧИТАН НА АУДИТОРИЮ ХАРДКОРЩИКОВ. /46



### ХИТ?!

СОЗДАТЕЛИ DIABLO, ПОКИНУВ BIZZARD ДВА ГОДА НАЗАД, НАЧАЛИ ТВОРИТЬ С БЕЛОГО ЛИСТА. НА E3 БИЛЛ РОПЕР И КО ПРЕДСТАВИЛИ СВОЙ НОВЫЙ ПРОЕКТ – HELLGATE: LONDON. /38



### ОБЗОР

ПОКА НА E3 БУДУТ СТРАСТИ ПО КОНСОЛЯМ, КОЕ-КТО СИДИТ И ИГРАЕТ В ВОЛШЕБНУЮ PSYCHONAUTS. ЭТА ИГРА ПОНРАВИЛАСЬ ДАЖЕ ВЕЛИКОМУ И УЖАСНОМУ А. ГЛАГОЛЕВУ. /120

## НОВОСТИ

- Blu-ray уходит в отрыв 04
- ECTS в новом облици 06
- Atari надеется на Neo 06
- «1С» идет за покупками 08
- Kopati собирает лучших 12
- И где же Phantom? 12
- Цена на PlayStation 3 и Xbox 360 12

## ТЕМА НОМЕРА

- Electronic Entertainment Expo 2005 22



22

- PlayStation 3, Xbox 360 и Revolution 24
- Игры нового поколения 32
- Фотогалереи 30, 44, 58, 92
- Sony, Nintendo и Microsoft на E3 52



30

- Российские разработчики 55

### ХИТ?!

- Hellgate: London 38
- Onimusha: Dawn of Dreams 46

## СПЕЦ

- Кубок России по компьютерным играм 144
- Весенний кубок «Страны Игр» 148

## СЛОВО КОМАНДЫ

- Авторская колонка I (И.Ченцов) 96
- Авторская колонка II (Врен) 98
- Авторская колонка II (Зонт) 100

## НОВАЯ ONIMUSHA ПОЗВОЛИТ УПРАВЛЯТЬ ДВУМЯ ГЕРОЯМИ СРАЗУ



## Кубок России по компьютерным играм

уже традиционно прошел в начале мая в Москве. Были разыграны призы в четырех дисциплинах: Q3, Warcraft III, CS и NFS: Underground 2. «СИ» так же приняла в нем участие, организовав консольный турнир своего имени. Репортаж об этих событиях читайте на стр. 144



## Enthusia Professional Racing

Konami попыталась создать убийцу Gran Turismo 4. Получилась хорошая, но достаточно странная игра, по всем аспектам уступающая детищу Polyphony Digital. Впрочем, у нее все же есть черты, которые могут заинтересовать поклонников качественных автосимуляторов. К тому же, одной GT4 долго сыт не будешь. /130



UNREAL TOURNAMENT 2007 ТРЕТЬЯ ВЕРСИЯ UNREAL ENGINE В ДЕЙСТВИИ.

64

102

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH ИЗВЕСТНЫЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ СЕРИАЛ ПОЛУЧИЛ ПРОДОЛЖЕНИЕ В ЖАНРЕ FPS. И ОНО ВЕЛИКОЛЕПНО!

## КОМПЛЕКТАЦИЯ



### НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



### НОМЕР С DVD

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

НА ЭТОТ РАЗ МЫ ВНОВЬ ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАМ НЕ ОБЗОРНЫЙ ТЕСТ ОДНОГО ТИПА УСТРОЙСТВ, А ТРИ МИНИ-ТЕСТА: НОУТБУК, НАБОР КЛАВИАТУРА + МЫШЬ И ПАРЧКА ПРОЦЕССОРОВ ОТ INTEL.



168

## ДЕМО-ТЕСТ

- Phantasy Star Online: Blue Burst 58

## В РАЗРАБОТКЕ

- Civilization IV 60
- Unreal Tournament 2007 64
- Sniper Elite 66
- Kingdom Under Fire: Heroes 68
- Burnout Revenge 70
- The Sims 2: Nightlife 71
- Age of Conan: Hyborian Adventures 72
- George Romero's City of the Dead 74
- Call of Duty 2 76
- Tycoon City: New York 78
- Infected 80
- X-Men Legends II 82
- Armored Core: Nine Breaker 82
- StarGate SG-1: The Alliance 83
- Blitz: The League 83
- Evil Dead: Regeneration 84
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 84

## ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 136

## PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 138

## АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 142

## КИБЕРСПОРТ

- ASUS Spring Open Cup 2005 150
- Наши на ESWC 2005 152
- Финалы Euro Cup Q3 11 152
- VSports All Stars 152

## ОНЛАЙН

- Новости Сети 154
- Обзор интернет-сайтов 156
- Открытые бета-тесты июня 158

## ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 86

## ОБЗОР

- Oddworld: Stranger's Wrath 102
- Rise of the Kasai 105
- Pariah 106
- Серп и молот 108
- Forza Motorsport 110
- Predator: Concrete Jungle 113
- 7 Sins 114
- Stella Deus: The Gate of Eternity 116
- Star Wars Episode III Revenge of the Sith (GBA) 118
- Меркурий-8 119
- Psychonauts 120
- Койоты 123
- Phantom Dust 124
- GTR: FIA GT Racing Game 126
- Mario Party 6 128
- Enthusia Professional Racing 130
- Dead to Rights II 132
- Fire Emblem: The Sacred Stones 134

## ТАКТИКА

- Коды 160
- Dynasty Warriors 5 162
- Серп и молот 164

## ЖЕЛЕЗО

- Новости 166
- Мини-тест: ноутбук iRU Brava 7154W Multi 168
- Мини-тест: клавиатура + мышь Oklick 880L 169
- Мини-тест: Intel P4 530 vs P4 EE 170

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай! 173
- Widescreen 176
- Bookshelf 178
- Обратная связь 182
- SMS-конкурс 185
- Содержание дисков 188
- Анонс следующего номера 190

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА  
03 ОБЛОЖКА  
04 ОБЛОЖКА  
5, 89  
7  
9  
11, 13, 15, 19, 21

«АКЕЛЛА» 30-31  
EXCILAND 35, 51, 75, 81, 85, 91, 99  
SAMSUNG 43, 65, 97  
«СВЯЗНОЙ» 63  
R-STYLE 69, 79, 101  
ELKO 183  
«АКЕЛЛА» 20

EXCIMER 135  
«1С» 141, 147, 159  
«БУКА» 149  
ZYXEL 153  
«РУССОБИТ-М» 157  
SAMSUNG 158  
ЖУРНАЛ ЛЦК 175

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ» 180  
GAMEPOST 187  
ТУРНИР 10 ГОРОДОВ 189  
ЖУРНАЛ «КИБЕРСПОРТ» 192  
ЖУРНАЛ TOTAL DVD  
САЙТ (GAME)LAND  
NETLAND

РЕДАКЦИОННАЯ И ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА  
ТУРНИР THRUSTMASTER  
ЖУРНАЛ ХАКЕР  
«СЛИЯНИЕ»

## BLU-RAY УХОДИТ В ОТРЫВ

➔ Новый формат лазерных дисков увеличивает свои шансы стать самым популярным в ближайшие годы. И дело не только в том, что его будет использовать PlayStation 3.

Компании TDK удалось разработать диск Blu-ray вместимостью в два раза больше, чем существующие в настоящий момент двухслойные экземпляры. Напомним, что обычный диск Blu-Ray способен вместить информацию объемом 25 ГГб, а имеющиеся в настоящее время двухслойные болванки свободно размещают 57

ГГб. Недавно же TDK удалось добиться результата в 100 ГГб на одном носителе, используя сразу четыре слоя. Правда, пока новый стандарт не получил одобрения со стороны Blu-ray Association, но то, что новый результат оставил далеко позади основного конкурента HD-DVD, — это точно. Напомним, что в

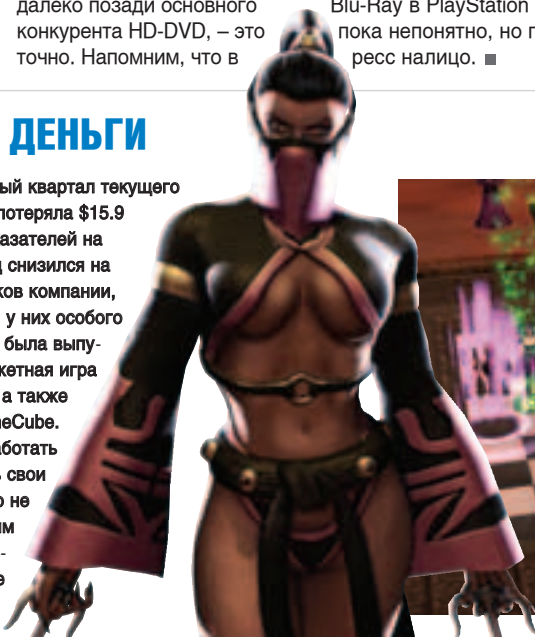
настоящий момент максимальный объем, которого удалось добиться при помощи технологии, активно продвигаемой Microsoft, равняется 45 ГГбайт при трехслойном диске. Будет ли использоваться формат четырехслойных дисков Blu-Ray в PlayStation 3 — пока непонятно, но прогресс налицо. ■



■ Сотня гигабайт на одной болванке? С Blu-ray будет возможно и это! А пятьдесят влезает уже сейчас.

## MIDWAY ТЕРЯЕТ ДЕНЬГИ

Midway сообщила, что за первый квартал текущего финансового 2005 года она потеряла \$15.9 млн., что ниже прошлогодних показателей на \$29.7 млн. При этом общий доход снизился на 31%. Правда, по словам аналитиков компании, подобные результаты не вызвали у них особого удивления, так как за три месяца была выпущена всего лишь одна низкобюджетная игра NARC для платформ PS2 и Xbox, а также Mortal Kombat: Desception для GameCube. За весь год фирма надеется заработать порядка \$225 млн., т.е. увеличить свои показатели на 40%, что все равно не сможет привести к положительным результатам в графе «чистая прибыль» — потери составят в районе \$38-\$47 млн. ■



### КОРОТКО

#### ► КОНАМИ ОБЪЯВИ-

**ЛА** о том, что в скором времени на PlayStation 2 появится сиквел легендарной танцевальной игры, который получит название Dance Dance Revolution Extreme 2. Также было объявлено о подготовке Xbox-версии Dance Dance Revolution Ultramix, которая должна появиться в ноябре этого года и всюду поддерживать онлайн-возможности консоли.

#### ► EIDOS ОБЪЯВИЛА

о том, что в качестве саундтрека к 25 to life будут использованы следующие песни: KRS-One — «Black Cop», 2Pac featuring Nutsu — «Ghetto Star», Gang Starr — «Code of the Streets», Geto Boys — «Yes Yes Ya'll» и многие другие признанные хип-хоп хиты.

## AI ДЛЯ ИГР НА КОНФЕРЕНЦИЮ

American Association of Artificial Intelligence организовала специальную конференцию, посвященную разработке искусственного интеллекта при создании игр, которая получила название Artificial Intelligence for Interactive Digital Entertainment Conference. В отличие от других подобных мероприятий, новая конференция ориентирована на сведения мэтров игровой индустрии, простых программистов с учеными, вплотную занимающимися этой проблемой.

Пройдет AIIDE в Калифорнии в период с 1 по 3 июня. В качестве основных представителей со стороны игровой индустрии выступят Уилл Райт и Бинг Гордон. В течение этих трех дней будут прочитаны следующие лекции: A Design Perspective on AI, AI Tools for Generating Player-Driven Emotional Experience in Videogames, The Turing Test for Game AI, Blending Real Intelligence With Artificial Intelligence, Spatial Competence и многие другие. ■

## DREAMCATCHER ОСТАЛСЯ БЕЗ ИГРЫ

➔ Играм редко идет на пользу, когда разработчики судятся с издателями.

Недавно мы вам сообщали об иске, поданном компанией 3000AD против издателя DreamCatcher Games. Напомним, что фирма пыталась отсудить у оппонента права на издание своей игры Universal Combat: A World Apart, являющейся продолжением проекта Universal Combat, так как в свое время разработчики не получили должных отчислений с продаж. Суд вынес решение в пользу обвинителя, и в настоящий момент add-on полностью готов к выпуску, но не имеет издателя, в связи с чем сложилась ситуация, когда невозможно выпустить коробочную версию игры. Так что теперь всем фанатам этого проекта остается только скачать за определенную плату Universal Combat: A World Apart с официального сайта компании-истца. ■



### КОРОТКО

#### ► СОЗДАТЕЛЬ

**GIZMONDO**, компания Tiger Telematics, объявила дату старта своей карманной консоли на американском рынке: 11 августа текущего года. Стоит заметить, что к концу года компания обещает пополнить линейку игр для своего устройства до 90 проектов.

#### ► КОЕИ ОБЪЯВИЛА

о разработке двух новых проектов: Dynasty Warriors 5, порт для Xbox, и Winback 2: Project Poseidon для Xbox и PlayStation 2. Первая получит улучшенное графическое и звуковое оформление, о судьбе второй пока ничего не известно.

#### ► ФАНАТЫ, ЖДУЩИЕ ВЫХОДА ADVANCE WARS:

Under Fire, могут больше не питать надежд, так как в продаже игра не появится под привычным названием. Новое имя проекта: Battalion Wars. Релиз все так же запланирован на 19 сентября текущего года.

#### ► HIGH MOON


**STUDIOS** наконец-то смогла найти издателя для своего шутера Darkwatch, им станет Carcom. Релиз запланирован на третий квартал текущего года.

## MASSIVE ASSAULT: СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ – БОРЬБА ЗА МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО

Компания «Акелла» и компания «МТУ-Интел» подписали договор с Wargaming.net о совместном издании и продвижении в России, СНГ и странах Балтии пошаговой онлайн-стратегии Massive Assault: Сетевые Войны. За основу «Сетевых Войн» был взят Massive Assault: Расцвет Лиги. По сравнению с Massive Assault Network (аналогичным западным проектом, который появился на зарубежных просторах год назад) русскоязычным пользователям проекта станут доступны новые возможности: значительное число тактических приемов, большее число юнитов. Релиз русскоязычной версии проекта состоится на полгода раньше, чем выпуск игры для западной аудитории. Из приятных нововведений в «Сетевых Войнах» будут присутствовать: гибкая система временных ограничений, настройки генерации мира, автоматический подбор оптимального оппонента и многое другое. Также присутствует продуманная система рейтингов и наград

для игроков, которая будет учитывать активность геймеров на сервере, а также результаты турниров и клановых войн. Пользователи смогут приобрести «Сетевые Войны» как в розничной продаже, так и через Интернет. Изданием проекта на дисковых носителях занимается компания «Акелла», в то время как распространением через глобальную паутину – компания «МТУ-Интел». Абоненты «МТУ-Интел» смогут оплатить приобретение игры через свой «Личный кабинет» в «МТУ-Интел» с помощью карт экспресс-оплаты или любым другим удобным способом. Все остальные смогут воспользоваться электронными платежными системами или осуществить покупку при помощи банковской карты. Кроме того, абонентам интернет-провайдера «МТУ-Интел» «Сетевые Войны» будут доступны в зоне бесплатного трафика на игровом портале компании СТРИМ.Арена. Там же, на <http://www.streamarena.ru>, будет размещен и сам сервер проекта. ■

## PREY В ОНЛАЙН

 3DRealms будет распространять Prey на манер Half-Life 2.

Компания 3DRealms официально подтвердила то, что разработка Prey продолжается. Напомним, что история про индейца началась почти десять лет назад и возвела рассматриваемый проект в ранг первого долго строя планеты. Об игре мы еще упомянем в нашем журнале, а сейчас о другом. На прошедшей E3 3DRealms объявила о подписании контракта с фирмой Game xStream на распространение проекта. Стоит заметить, что здесь не ведется речь о производстве и тиражировании дисков, компания будет заниматься распространением игры через Интернет. Система будет напоминать нашумевший Steam от Valve, показавший высокие результаты при запуске Half-Life 2. Единственное отличие в том, что игроку не придется выкачивать из Интернета сразу весь дистрибутив, можно скачать всего часть и запустить ее при помощи специального ключа. В то время как остальная часть игры будет продолжать загружаться на компьютер пользователя. Пока непонятно, касается ли это только платформы PC или обладатели Xbox 360 тоже получат такую возможность. ■



■ Один из самых известных долгожителей, возможно, все же будет доделан.

## NINTENDO ДРУЖИТ С ЕВРОПЕЙЦАМИ

 Джим Меррик, директор по маркетингу европейского отделения Nintendo заявил, что компания намерена уделять гораздо больше внимания местному рынку, чем ранее.

«Мы более не будем опаздывать на два года, как это было с Animal Crossing для GameCube», – сказал он в интервью журналистам. Действительно, Европа стала самым активно развивающимся рынком видеоигр и основным источником роста продаж для многих компаний. Например, Nintendo DS всего за полтора месяца продалась тиражом почти в миллион экземпляров,

а наиболее популярную игру, Super Mario 64 DS купили 400 тысяч европейцев. Если говорить о конкретных проектах, то Меррик подтвердил, что в Европе уже в этом году выйдут новые хиты для GameCube – Legend of Zelda: Twilight Princess и Pokemon XD: Gale of Darkness. Вряд ли Меррик лукавит – в конце концов, Legend of Zelda: Minish Cap для GBA

появилась у нас раньше, чем в США и Японии. Также он объявил, что станции для заправки обновлений на DS по Wi-Fi окажутся в магазинах уже совсем скоро. Что касается Game Boy Micro, новой вариации на тему Game Boy Advance, то цена на нее окажется выше, чем у Game Boy SP, но ниже, чем у Nintendo DS. Точная цифра пока уточняется. ■

Даём  
по ушам!

4699 руб. 3999 руб. 5299 руб.



655



568



Xenium 9@9c



наушники

Товар сертифицирован

СВЯЗНОЙ®

ЦЕНТР  
МОБИЛЬНОЙ  
СВЯЗИ



8-800-2002-802 (Звонок бесплатный)

WWW.SVYAZNOY.RU

+ ПОДАРОК

## NCSoft БОГАТЕЕТ

NCsoft сообщила о своих доходах за первый квартал текущего финансового года. Общий доход компании составил \$60.2 млн., снизившись на 4% по сравнению с предшествующим кварталом и на 33% против прошлогодних показателей за аналогичный временной отрезок. Чистая же прибыль упала всего лишь на 1% и составила \$12.6 млн. Подобные результаты можно объяснить лишь тем, что за прошедший период в США не было выпущено ни одного нового продукта. Однако, несмотря на низкие показатели в первом квартале, генеральный директор компании, Йн Ким, уверен, что к концу года удастся добиться внушительных результатов благодаря недавнему старту Guild Wars, в которой уже зарегистрировано более 250 тыс. пользователей. Также в скором времени планируется запуск сиквела City of Heroes, который получит название City of Villains. ■



■ Такой девочкой может стать каждый поклонник MMORPG от NCSoft!



■ Guild Wars стал очередным успешным MMO-проектом от NCSoft.

## ECTS В НОВОМ ОБЛИЧИИ

➔ Все-таки игровые журналисты получают повод в начале сентября съездить в Лондон за счет своих редакций.

В одном из номеров мы вам рассказывали о закрытии нескольких английских игровых мероприятий, в том числе и ECTS. Теперь же сообщаем о том, что взамен этой выставки в Великобритании появится новая, получившая название Games Market Europe. Ее организацией занялся Энди Лэйн, который был директором ECTS в течение последних десяти лет. GME состоится в Лондоне с 31 августа по 1 сентября этого года и обещает стать специализированной конференцией, большей частью ориентированной на заинтересованных инвесторов и покупателей, а не на простую публику. Естественно, обещается множество докладов на игровые и околоигровые темы, а также присутствие специально приглашенных мэтров игровой индустрии. ■



■ При нем выставка ECTS потеряла свое влияние и была закрыта. Но Энди Лэйн не унывает!

## MYTHIC БЕРЕТ НА СЕБЯ «МОЛОТ ВОЙНЫ»

Надежды разработчиков из Climbax на издание MMORPG Warhammer Online так и останутся надеждами, не воплощенными в жизнь, так как Mythic Entertainment приобрела эксклюзивные права на создание MMO на основе популярной настольной вселенной. Новая игра будет разрабатываться в жанре MMORPG и должна появиться на полках магазинов в 2007 году. Профильной платформой станет PC, консольных версий пока не предвидится. Марк Якобс, вице-президент компании-покупателя, большой фанат Games Workshop и Warhammer, заявил, что он рад тому факту, что именно его команда получила возможность создания игры по мотивам этой вселенной. Напомним, что за плечами Mythic стоит разработка знаменитого Dark Age of Camelot, так что за будущее новой MMORPG можно не беспокоиться. ■

## ATARI НАДЕЕТСЯ НА НЕО

➔ Французское издательство зарабатывает большие деньги на не самых лучших играх.

Компания Atari отчиталась за прошедший финансовый год, завершившийся для нее 31 марта 2005. Общий доход составил всего \$793.6 млн против \$890 млн. в прошлом году. За четвертый квартал было получено на \$2.48 млн. меньше, чем за тот же период год назад, а именно \$129.7 млн. В качестве основных источников дохода выступили автомобильный боевик Driv3r (около четырех миллионов проданных экземпляров), игры серий Dragonball Z (почти пять миллионов копий) и Roller Coaster Tycoon (чуть более одного миллиона реализованных коробок). В будущем году планируются к запуску такие проекты, как The Matrix: Path of Neo и Dungeon & Dragons Online. ■



■ Большинству журналистов не понравилась игра, но четыре миллиона геймеров ее приобрело.

### КОРОТКО

**КОМПАНИЯ DISNEY ПРИОБРЕЛА** права на создание игры Turok. Разработкой будет заниматься студия Vienna Vista Games. Напомним, что последняя игра под этим брендом вышла еще в 2002 году.

**КОМПАНИЯ MAJESCO ОБЪЯВИЛА** о разработке игры по мотивам легендарного фильма Мартина Скорсезе «Таксист», вышедшего еще в 1970-х годах. Проект будет представлять собой TPS, разработкой занимается студия Papaya Studios.

**ХИДЭО КОДЗИМА ЗАЯВИЛ**, что игра Voktai 3 появится только как эксклюзивная версия для новой портативной платформы от Nintendo.



# Наслаждайся разнообразием!



Экосистема кораллового рифа является наиболее разнообразной и сложно устроенной во всей биосфере. Коралловые рифы служат домом для многочисленных видов рыб, крабов, моллюсков, червей, губок и водорослей, обеспечивая их пищей и убежищем. Хотя коралловые рифы занимают менее 0.2% площади океанского дна, в их биоценозах обнаружена четверть всех известных животных и растений океана.

## R-Style® Proxima® MC-e

на базе процессора Intel® Pentium® 4 560 с технологией HT



Разнообразие возможностей для отдыха, развлечений и самообразования дает **развлекательный центр R-Style® Proxima® MC-e.**

Благодаря мощным процессорам Intel® Pentium® 4 560 с технологией HT, он заменит Вам музыкальный центр, DVD-рекордер и компьютер.

Система качества проектирования, разработки и производства компании R-Style Computers сертифицирована по международному стандарту ISO 9001-2000.

**Астрахань** ТАН (8512) 394-254 **Братск** Байт (395-3) 411-121 **Владивосток** Эр-Стайл ДВ (4232) 205-410 **Воронеж** Элмар Трейд (0732) 512-018 **Екатеринбург** R-Style (3432) 616-088 **Калининград** Балтик Стайл (011) 254-11-98 **Кемерово** Конкорд ПРО (3842) 357-888 **Краснодар** ВСС Company (8612) 640-450 **Красноярск** ЛанСервис (3912) 75-12-91/92/93 **Москва** R-Style Trading (095) 514-14-14, Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 786-77-37, Сибкон (095) 292-50-12 **Нижний Новгород** Эр-Стайл Волга (8312) 464-328, 461-622 **Новосибирск** Эр-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 **Пермь** Эр-Стайл Кама (3422) 107-445 **Петрозаводск** Илвес (8142) 762-288 **Петропавловск-Камчатский** АМН (4152) 168-751 **Ростов-на-Дону** Эр-Стайл Дон (863) 252-48-13 **Санкт-Петербург** Эр-Стайл СПб (812) 445-34-18/17 **Тамбов** Гитон (0752) 719-754 **Тула** ПитерСофт-НТ (0872) 355-500 **Уфа** Онлайн (3472) 248-228 **Хабаровск** Эр-Стайл ДВ регион (4212) 314-530 **Якутск** Эльф (4112) 457333

### Краткие технические характеристики:

**Процессор** Intel® Pentium® 4 560 с технологией HT  
**Операционная система:** Microsoft® Windows® XP Media Center Edition 2005  
**Звук:** поддержка стандарта Dolby Digital 7.1 (до 8 каналов)  
**TV-тюнер:** PAL/SECAM  
**Пульт дистанционного управления**  
**Комплект беспроводных устройств:** клавиатура, манипулятор «мышь»

 **R-Style**  
COMPUTERS

**Оптовые поставки:** ООО «Эр-Эс-Ай»: тел.: (095) 514-1419  
[www.rsi.ru](http://www.rsi.ru)

**Техническая поддержка:** ЗАО «Эр-Стайл Компьютерс»:  
тел.: (095) 514-1417; бесплатный телефон: 8-800-200-800-7  
[www.r-style-computers.ru](http://www.r-style-computers.ru)

*Сделано в России. Сделано на совесть!*

## «СНЕЖНАЯ БУРЯ» ПРИБРЕЛА РАЗРАБОТЧИКОВ STARCRAFT: GHOST

➔ Работа Swigin' Ape Studios над StarCraft: Ghost явно понравилась руководству Blizzard.

Разработчики WarCraft, Blizzard Entertainment, приобрели южнокаалифорнийскую игровую студию Swigin' Ape Studios. Компания была основана в 2000 году выходцами из Midway и известна по своему шумевшему проекту Metal Arms: Glitch In The System. В настоящий момент они продолжают разработку консольной игры StarCraft: Ghost. Как сообщил основатель и президент Blizzard, Марк Морхэйм, штат новоприобретенной компании, который составляет четыре десятка человек, будет сохранен в полном составе, а президент фирмы Стив Рэнк займет должность вице-президента Blizzard Entertainment. Финансовая сторона сделки, как и условия покупки, как всегда, неизвестны. ■



■ На Е3 2005 можно было поглазеть на живую девушку в таком костюме.

### КОРОТКО

► **ПО ЗАЯВЛЕНИЮ SQUARE ENIX**, Final Fantasy XI в версии для Xbox 360 не претерпит никаких существенных изменений, появится только поддержка телевизоров с высоким разрешением.

► **NINTENDO ОБЪЯВИЛА** о том, что Pokemon FireRed / Leaf Green (GBA) купили по всему миру шесть миллионов геймеров.

► **В КОНЦЕ ИЮЛЯ SQUARE ENIX** проведет в Токио мероприятие под названием Square Enix Party 2005. Там будут показаны новейшие игры компании, включая и Final Fantasy XII.

► **СТУДИЯ FACTOR 5** будет теперь разрабатывать игры только для PlayStation 3. Ранее она сотрудничала с Nintendo, потом поддерживала Xbox 360. Президент компании сообщил, что был просто поражен возможностями процессора Cell, что и стало решающим фактором.

## КОНАМИ СНИЖАЕТ ДОХОДЫ

Компания Konami сообщила о своих доходах за прошедший финансовый 2005 год. Общий доход азиатского издательства составил \$2.47 млрд., что ниже прошлогодних показателей на \$0.11 млрд. Чистая прибыль за год снизилась в два раза и достигла отметки в \$99 млн. За 2005 год компании удалось увеличить объем продаж в игровом отделе всего лишь на 2.1%. Положение не спас даже такой хит, как Metal Gear Solid 3: Snake Eater, разошедший по всему миру тиражом около 3.3 млн. экземпляров. Также за этот период неплохо разошлись игры серии Yu-Gi-Oh – почти 1.4 млн. копий было продано по всему миру. К концу финансового 2006 года Konami надеется получить \$2.56 млрд. в качестве общего дохода и около \$170 млн. чистой прибыли. ■



## NIVAL ПРИОБРЕЛА TARGEM

➔ Внезапно обогатившаяся Nival Interactive расширяет свои возможности по разработке игр покупкой екатеринбургской студии.

Недавно приобретенная западным холдингом Ener1 Group российская компания Nival Interactive купила контрольный пакет акций екатеринбургской фирмы Targem Games. Студия известна геймерам по игре

«Магия Войны». Сейчас в ее недрах разрабатывается экшн ExMachina, планирующий к выходу осенью текущего года. Сергей Орловский, президент Nival, по поводу покупки заявил следующее: «Мы ищем лучшие региональные команды, чтобы предоставить им возможность использовать как наши наиболее успешные наработки в области производства компьютерных игр, так и свои контакты в игровом сообществе для разработки проектов качественно нового, мирового уровня, – говорит Сергей Орловский. – Targem привлек нас своим потенциалом, который виден и в прошлых успехах компании, и в сегодняшнем подходе к разработке». Как именно покупка повлияет на работу Targem Games – пока неизвестно. ■

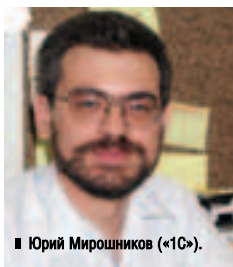
■ Новая военная разработка русских?



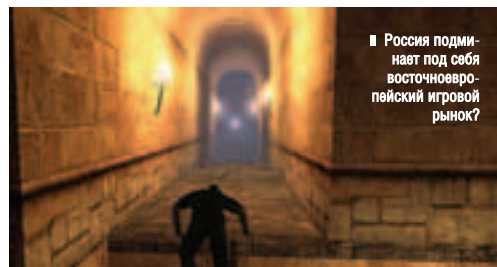
## «1С» ИДЕТ ЗА ПОКУПКАМИ

➔ Российская компания «1С» приобрела западного издателя Genega Publishing.

Не так давно наше издание сообщало вам о покупке западной компанией Ener1 Group российского игрового разработчика и издателя фирмы Nival. События повторяются, только в этот раз, наоборот, «1С» приобрела западного издателя Genega Publishing. Сумма сделки пока не разглашается, известно лишь, что в руках российской фирмы находится теперь стопроцентный пакет акций. Genega Publishing была образована в апреле 2002 года как одно из подразделений CENECA N.V. Главный офис компании расположен в Праге. Первой игрой, выпущенной под их торговой маркой, стала Another War. Профильными рынками для фирмы являются страны Восточной Европы, в особенности Чехия, Словакия и Польша. В этих странах компания занимает почти 30% рынка. В будущем финансовом году «1С» и Genega готовятся выпустить около шестидесяти игр. ■



■ Юрий Мирошников («1С»).



■ Россия поднимает под себя восточноевропейский игровой рынок?

# ВАМ НУЖНА МНОГОЗАДАЧНОСТЬ



## КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС



Ваш ПК может это обеспечить. Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT, на базе которого работает ПК "КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС", способствует повышению производительности при одновременном выполнении двух задач.



**КОМТЕК** сеть компьютерных супермаркетов

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

г. Иркутск, ул. Грязнова, 1

г. Ангарск, ул. Горького, 16 (квартал 74, дом 6)

г. Братск, ул. Крупской, 35

г. Улан-Удэ, ул. Ленина, 30а

г. Красноярск, пр-т Красноярский Рабочий, 120, ТЦ "Красноярье"

(3952) 258-338

(3951) 565-656

(3953) 421-220

(3012) 210-010

(3912) 343-509



Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



## ACTIVISION ПРОДОЛЖАЕТ СЕЗОН ПОКУПОК



Канадский разработчик Beenox Studios, принимавший участие в работе над Shrek 2, Tony Hawk's Underground 2 и Fantastic Four, перешел в полную собственность Activision. Компания расположена в провинции Квебек – в последнее время она все чаще и чаще упоминается в связи с игровой индустрией. Издательство Activision активно занимается скупкой независимых разработчиков с целью усиления своих внутренних команд и увеличения их числа. В этом году уже были приобретены Vicarious Visions и Toys for Bob. Президент компании, Кэти Врбак, заявила, что опыт Beenox по портированию проектов с одной платформы на другую будет сильно востребован в рамках общей стратегии Activision по переходу на консоли нового поколения. Первым проектом, издаваемым уже после покупки, окажется Fantastic 4 (PC и все основные консоли), создаваемый по мотивам одноименного фильма кинокомпании Twentieth Century Fox. ■

### КОРОТКО

► **СЕРВЕРА** сетевой игры Arc the Lad: Generation (PS2, Япония) будут закрыты 30 июня.

► **SQUARE ENIX** подтвердила, что работает над сиквелом Final Fantasy Crystal Chronicles, который выйдет на Nintendo Revolution.

► **ТРИ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 3** готовит Koei. На E3 был показан трейлер одной из них – Ni-Oh.

► **РЭЙ МУЗЫКА ИЗ BIOWARE** сообщил прессе, что его компания работает над двумя проектами для Xbox 360. Логично предположить, что речь идет об RPG.

► **ХОТЯ MIDWAY** и не обещает ни одного проекта для старта Xbox 360, всего компания создает для консоли семь игр.

► **NAMCO И BANDAI**, которые собираются в ближайшем будущем объединиться, намерены активно поддерживать консоль Nintendo Revolution.

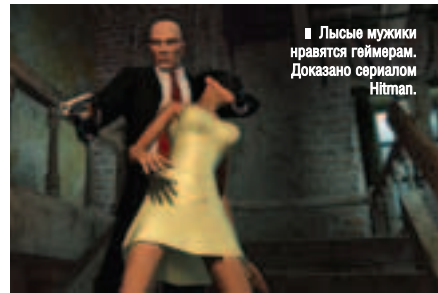
## SCI: ПЕРВЫЕ ШАГИ И ПЕРВЫЕ РЕПРЕССИИ



SCi подтвердила покупку Eidos и сделала первые шаги для изменения обстановки внутри приобретенной английской компании.

Компания SCi Games подтвердила покупку английского издательства Eidos. Заявление было обнародовано после заседания совета директоров обеих компаний. Сумма сделки составит 144.4 миллиона долларов США, подробности объединения издательств пока не сообщаются, не объявлено даже название будущей фирмы. Видимо, об этом станет чуть позже, когда состоится повторное заседание директоров. В настоящий момент Eidos уже сделано официальное предложение о покупке, и у нее есть некоторое время на то, чтобы его принять, хотя, по заявлениям официальных представителей компании, сделка уже завершена на 70% и сейчас остались лишь некоторые формальности. Вскоре после этого заявления, SCi обнародовала информацию о первых изменениях в составе Eidos: была практически смещена вся правящая верхушка компании, которую сразу заменили сотрудники фирмы-покупателя. Непохоже, чтобы на этом увольнении за-

кончились, и в будущем своих мест вполне могут лишиться многие сотрудники финансового отдела купленной компании. Напомним, что в конце прошлого года Eidos объявила о своем неблагоприятном финансовом положении и о возможной скорой покупке компании третьими лицами в связи с большим долгом перед Royal Bank of Scotland. В качестве возможных обладателей английского издательства назывались Ubisoft, THQ, Microsoft и Electronic Arts и медиа-гигант News Corp. К марту определились основные претенденты на обладание Eidos, ими оказались организационная лидером U2 компания Elevation Partners и SCi Games. Первая предложила 135 миллионов долларов США за английское издательство и почти подписала договор о приобретении, но SCi увеличила сумму на 9.4 миллиона долларов США, тем самым оттеснив Elevation Partners и оставшись единственным возможным обладателем акций Eidos. ■



■ Лысые мужики нравятся геймерам. Доказано сериалом Hitman.

## UNREAL 3 – НАРАСХВАТ



мощный движок хочется заполучить всем издателям. Министерство обороны США – не исключение.

Армия США объявила о подписании договора с Epic Games на использование в новых версиях игры America's Army движка Unreal Engine 3. Напомним, что сейчас проект основан на второй версии этой популярной технологии. Помимо армии США новомодным движком обзавелась еще студия Silicon Knights, планирующая разработку на нем нескольких игр следующего поколения, для которых уже найден издатель. Им оказалась Sega, пришедшая на замену Nintendo. Напомним, что Silicon Knights известна геймерам по таким проектам, как Metal Gear Solid: Twin Snakes, Blood Omen: Legacy of Kain и старой игры The Horde. ■



■ От игры от армии – один шаг.

## НОВЫЕ СТОРОННИКИ UMD

Компания Paramount Pictures последовала примеру Buena Vista, пообещав выпустить версии своих кино- и телепроектов в формате UMD. К августу таковых наберется десять штук, включая фильм «Сахара» и комедийный сериал «Южный парк». Paramount Pictures издает на UMD и проекты своих партнеров – например, Comedy Central и Nickelodeon. Президент Paramount считает, что готовящаяся подборка фильмов, благодаря своему разнообразию, даст всем владельцам PSP возможность выбрать себе зрелище по вкусу. Пока что, напомним, владельцам PSP в основном доступны кинофильмы студий, подконтрольных Sony, – например, «Человек-паук 2», «Хеллбой», «Три икса». ■



# COLD FEAR™



От создателей  
ALONE IN THE DARK



UBISOFT DARKWORKS

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

- Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- Жаждающие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!

**ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ!**



© 2005 "Akella", © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Cold Fear, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Darkworks  
**Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется**  
[www.akella.com](http://www.akella.com), оптовая продажа: (095)363-4614



## КОНАМИ СОБИРАЕТ ЛУЧШИХ

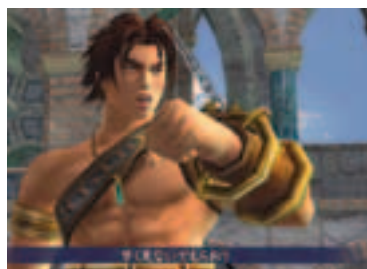
➔ Хидео Кодзима получил в Konami целое подразделение, названное в его честь.

В связи с объединением нескольких своих небольших студий, компания Konami приняла решение поставить во главе новой фирмы Kojima Productions Хидео Кодзиму, основателя Konami Computer Entertainment Japan West Team. Помимо Кодзимы руководящие должности также займут продюсер Кэнъитиро Имайдзуми, директор Сюйо Мурата и дизайнер персонажей Йодзи Синкава. В составе Kojima Productions они займутся разработкой таких проектов, как Metal Gear Solid 4 для грядущей PlayStation 3, Metal Gear Solid 3: Subsistence для PlayStation 2 и Metal Gear Acid 2 для PSP. ■



## Галерея

Soul Calibur III (PS2)



■ Судя по всему, так теперь будет выглядеть Yung Sung. Хотя кто знает?



■ Raphael, дебютировавший во второй части сериала, появится и в третьей.



■ Как видите, в Soul Calibur III появятся и Siegfried, и Nightmare. Похожие, но разные.



■ Для тех, кто в танке: Siegfried выглядит как Nightmare из Soul Calibur II в секретном третьем костюме.

## NPД И СТРАТЕГИЯ

Известная по своим чартам и анализам игрового рынка организация NPD Group подписала стратегическое соглашение с одним из крупнейших игровых сайтов GameSpot, согласно которому обе стороны будут совместно следить за составлением хит-парадов и сбором статистики, касающейся игрового рынка. Теперь система распределения категорий от NPD будет применяться

при анализе данных, поступающих с GameSpot Trax. Последний является сервисом, созданным еще в 2003 году, и предназначен для сбора информации по активности посетителей сайта и предоставлению ее издателям и игровым разработчикам. Первые данные, предоставленные совокупностью обеих систем, будут опубликованы во втором квартале текущего года. ■

## И ГДЕ ЖЕ ФАНТОМ?

➔ Известная в основном по многочисленным скандалам консоль якобы поступит в продажу. Но когда?

Президент Infinium Labs подтвердил, что консоль Phantom все же будет запущена в этом году. Это заявление особенно смешно смотрелось на фоне отсутствия стенда компании на прошедшей E3 2005. Напомним, что Phantom – приставка на базе PC, предназначенная для скачивания игр по широкополосному подключению из Сети. Соответствующий сервис должен обходиться геймеру всего в 20 долларов в месяц, при этом платить надо минимум за два года вперед. Впервые рабочие версии Phantom были показаны на прошлогодней

E3, но с тех пор Infinium Labs несколько раз откладывала запуск консоли. Кроме того, в прессу попала информация о многочисленных финансовых скандалах, связанных с кредитами, растроченными компанией несколько нецелевым образом. А 20 апреля руководство компании объявило, что ей требуется еще 11.5 млн. долларов, чтобы суметь запустить Phantom. Возможно, нынешние слова ее президента означают, что необходимая сумма была найдена. Infinium Labs утверждают, что консоль будут поддерживать около 20 издателей, включая Atari, Vivendi and Eidos. ■



■ Этот загадочный ящик мы видели в действии год назад.

## ЦЕНА НА PLAYSTATION 3 И XBOX 360

➔ Сколько будут стоить приставки нового поколения? Пока не знает никто.

Сразу же после E3 2005, где были анонсированы новые консоли, журналисты и аналитики принялись гадать, каковой же окажется их цена. На презентациях она названа не была. Цифры назывались разные – от 300 до 1000 долларов, однако наиболее разумный вариант для PlayStation 3 – 40 тысяч йен (то есть, чуть меньше 400 долларов) при запуске в Японии; соответственно – 300 долларов в США и 300 евро в Старом Свете. Эта раскладка примерно соответствует тому, сколько стоила PlayStation 2 в аналогичный период. Никаких официальных комментариев пока не последовало. Но вот зато вездесущий Джей Аллард из Microsoft поспешил заверить прессу, что Xbox 360 обойдется в сумму в районе 300 долларов. Окончательное решение, по его словам, будет принято в течение ближайших двух месяцев. Не вполне ясно и когда Xbox 360 поступит в продажу. Дело в том, что Microsoft обещает запустить консоль одновременно в США, Японии и Европе, а для этого необходимо успеть подготовить соответствующее количество приставок. Напомним, что в свое время Sony обещало сделать то же по отношению к PlayStation Portable, но столкнулась с серьезными проблемами. ■



# Акелла



## ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ Dead to Rights II



13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов

"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.



Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом  
Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим

CONSTANT ENTERTAINMENT

NAMCO



М. Бигор  
Российская лицензия в сотрудничестве  
фирм "COYO" и "M. Bigor"

DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.  
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



## Галерея

Arc the Lad: End of Darkness (PS2)



■ Пусть схожесть с предыдущей игрой сериала вас не пугает. Теперь это заправская action/RPG!



■ В динамике, увы, бои с монстрами смотрятся не так хорошо, как на постановочных скринах для прессы.



■ Не Diablo, конечно. И не классический beat'em up. Игра больше всего похожа на Phantasy Star Online.



■ Интересно, что в США игру не издает Sony Computer Entertainment – эта честь уступлена Namco.

## ЯПОНСКИЙ РЫНОК СУЖАЕТСЯ

➔ Согласно последним сводкам, японский рынок видеоигр сократился в 2004 году почти на 20 процентов.

Суммарные доходы издательств, базирующихся в Стране восходящего солнца, сократились на 19.8 процентов и составили \$8.44 млрд. Такие данные приводит организация Computer Entertainment Supplier's Association (CESA). Собственно игры принесли выручку на 9 процентов больше, чем раньше (\$4.34 млрд.), но за счет в основном местных проектов, издаваемые за рубежом (плюс 17 процентов, результат – \$2.16 млрд.). Что касается железа, то выручка на этом рынке сократилась на 37.4 процентов до \$4.09 млрд. И дело не в количестве продаваемых консолей, а в серьезных снижениях цены на все основные платформы. Хотя в конце 2004 года на рынок и вышли две новые системы – Nintendo DS и Sony PSP, они не успели разойтись достаточно крупным тиражом, чтобы повлиять на общеугодовой результат. Кэндзо Цудзимото, президент CESA, сообщил прессе, что, по его мнению, хоть японский игровой рынок и продолжает сокращаться, в ближайшем будущем выручка начнет все же расти, в основном – за счет софта. Скачок произойдет, как только до геймеров доберутся консоли следующего поколения. ■



■ Кадзюя Ватанабе, основатель CESA



## КОРОТКО

► **НОВАЯ ИГРА** серии Driver должна выйти на PC, PlayStation 2 и Xbox в начале 2006 года.

► **LOGITECH ВЗЯЛСЯ ЗА РАБОТУ** над джойпадами и иной периферией для Xbox 360.

► **В ЧИСЛЕ ГЕРОЕВ SOUL CALIBUR III** будут Siegfried, Nightmare, Kiliik и Talim.

► **СИГЕРУ МИЯМОТО СООБЩИЛ**, что Nintendo рассматривает возможность выпустить сиквел Kid Icarus на Revolution.

► **ТОМОНОБУ ИТАГАКИ** не исключил возможности того, что новая игра серии Ninja Gaiden выйдет не на Xbox 360, а PlayStation 3 или Revolution.

► **СЕРИАЛ ВОКТАИ** не будет представлен на PSP; сиквел готовится исключительно для Nintendo DS.

► **САРСОМ** пообещал выпустить на PSP игру Monster Hunter Portable, спецверсию своей относительно популярной онлайн-ролевой RPG, посвященной охоте на динозавров.

## КТО ПОБЕДИТ В ЯПОНИИ?

➔ Читатели Famitsu выбирают Nintendo Revolution.

Авторитетный журнал Famitsu провел опрос своих читателей по поводу новых игровых консолей. На вопрос о том, какая из них наиболее интересна, 42.2% назвали Nintendo Revolution, 39.8% – Sony PlayStation 3 и лишь 18% – Microsoft Xbox 360. В числе достоинств Revolution назывались компактность, типичный для Nintendo стиль, возможность запускать игры для NES, SNES и Nintendo 64, возможные инновации в играх. PlayStation 3 привлекла высокими техническими характеристиками, обратной совместимостью с PS one и PlayStation 2. Понравились японцам процессор Cell и поддержка Blu-ray. Одобрав дизайн консоли в целом, они сочли «безумным» внешний вид джойпада. Наконец, Xbox 360 удивил отличной поддержкой среди разработчиков (такие уважаемые люди, как Акира Торияма и Хиронобу Сакагучи готовят игры для консоли), в особенности – Square Enix. В целом устраивают их дизайн, характеристики и подборка игр. Отдельно упоминается возможность ставить приставку вертикально – видимо, это очень важно для японцев, не страдающих от избытка свободного места в квартире. ■



## ПРОДАЖИ КОНСОЛЕЙ В ЯПОНИИ

○ Обычно мы не публикуем данные о продажах консолей в Японии, однако сейчас сделать это – самое время.

Консоль	Продажи за неделю	Продажи с начала года
PlayStation 2	27503	894956
Nintendo DS	26583	835003
PlayStation Portable	25438	846073
Game Boy Advance SP	7865	310536
GameCube	2457	107686
Game Boy Advance	796	10820
Xbox	217	7134

Некоторое время назад Nintendo DS отставала, с релизом Nintendogs ее продажи учетверились, а сейчас опять снизились, сравнявшись с результатом PSP. У DS, однако, есть значительная фора, образовавшаяся за счет доминирования на рынке в конце 2004 года. Поэтому количество пользователей у консоли от Nintendo пока что больше. Отметим также весьма сильное падение продаж GameCube (в прошлом году за неделю обычно расходилось около 10 тысяч консолей). У Xbox результаты неизменно слабые уже более двух лет. Фактически они не выше, чем у не вошедших в таблицу Dreamcast и PS one. ■



# ЭАРТН

## 2160



Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспособились к жизни на Марсе, которой стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности- теперь это зависит от тебя.

[WWW.EARTH2160.COM](http://WWW.EARTH2160.COM)

- ☢ 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- ☢ Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- ☢ 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- ☢ Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
- ☢ Полнофункциональный редактор для создания модов



© 2005 "Akella", © 2005 RealityPump  
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
[www.akella.com](http://www.akella.com), оптовая продажа: (095)363-4614





■ **Battlefield 2** | Battlefield 2 — это улучшенная графика, новые виды техники и обновленный ассортимент оружия.



■ **The Bard's Tale** | Бард наконец добрался и до PC. Симпатичная графика и харизматичный герой всегда востребованы у геймеров.



■ **Hellforce** | FPS с приятным видеорядом, хорошим физическим движком и кучей нежити в придачу.

## ДОЖДАЛИСЬ?

### KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT – MANIAX

- Платформа: Xbox
- Издатель: SNK Playmore

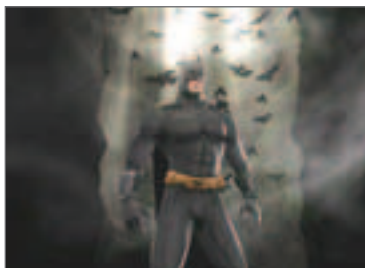
Примерно через год после выхода этого файтинга на PlayStation 2 обладатели приставки от Microsoft также получили игру в свое распоряжение. Красивая трехмерная графика и множество персонажей делают проект обязательным для ознакомления. ■



### BATMAN BEGINS

- Платформа: PS2, Xbox, GC, GBA, PC
- Издатель: Electronic Arts

В начале июня во всех кинотеатрах мира стартует новая кинокартина о похождениях Бэтмена, рассказывающая, как же все началось. EA, естественно, просто не могла упустить возможности сделать игру по мотивам. ■



### ■ Namco X Capcom

Namco X Capcom уже увидел свет в Японии, ну а мы с нетерпением ждем анонса в США и Европе.



## Что такое Shin Megami Tensei: Lucifer's Call?

А это так называется Shin Megami Tensei: Nocturne, о котором мы уже писали в нашем журнале. Обычно игры Atlus в Европе не издаются, но на сей раз повезло.

## PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.06	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
17.06	* Juiced	THQ	Европа
17.06	MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
17.06	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	Европа
17.06	The King of Fighters 2002	SNK Playmore	Европа
21.06	Romance of the Three Kingdoms X	Koei	США
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	Arc the Lad: End of Darkness	Namco	США
24.06	Formula One 2005	SCEE	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
24.06	* God of War	SCEE	Европа
24.06	* Tekken 5	Namco	Европа
27.06	* Fantastic 4	Activision	США
28.06	Atelier Iris: Eternal Mana	NIS America	США
01.07	Bomberman Hardball	Ubisoft	Европа
01.07	* Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
01.07	Saint Selya: Chapter Sanctuary	Bandai	Европа
01.07	* Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	Ghostlight	Европа
10.07	* Juiced	THQ	США
12.07	* Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	США
12.07	* Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elxir	Square Enix	США
12.07	* Commandos Strike Force	Eidos Interactive	США
15.07	Fantastic 4	Activision	Европа
15.07	* Killer 7	Capcom	Европа
22.07	Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters	Европа
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	Европа
22.07	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
15.08	* SOCOM 3: U.S. Navy Seals	SCE	США
23.08	* Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Atlus	США
25.08	Total Overdose	SCI	Европа
01.09	* Call of Gthulhu: Tainted Legacy	Headfirst Productions	США
02.09	Aquanox – The Angel's Tears	JoWood	Европа
02.09	* Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Европа
05.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
10.09	L.A. Rush	Midway	США
13.09	* Burnout Revenge	Electronic Arts	США
18.09	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
26.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	США
30.09	* Indigo Prophecy	Atari	Европа
01.10	* The Godfather	Electronic Arts	США
05.10	Fear & Respect	Midway	США
07.10	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	США
07.10	Stargate SG-1: The Alliance	JoWood	Европа
11.10	* Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	Европа
11.10	Cowboy Bebop	Bandai	США
28.10	* Soul Calibur III	Namco	Европа
01.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	США
01.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
04.11	Panzer Elite Action	JoWood	Европа
15.11	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
25.11	Ski Racing 2006	JoWood	Европа
01.12	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
17.12	* Kingdom Hearts II	Square Enix	Европа
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* Grandia III	Square Enix	Европа
TBA	* Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects	Electronic Arts	Европа
TBA	Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	* Brothers in Arms II	Ubisoft	Европа

TBA	* Star Wars Battlefront II	LucasArts	Европа
TBA	* The Warriors	Rockstar	Европа
TBA	Jacked	JoWood	Европа
TBA	Kongo 2: Bushido Master	Crave Entertainment	Европа
TBA	Battlestations: Midway	SCI	Европа
TBA	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Европа
TBA	* Tomb Rider: Legend	Eidos	Европа

## GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
14.06	Batman Begins	Electronic Arts	США
17.06	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
17.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
27.06	* Killer 7	Capcom	Европа
27.06	* Fantastic 4	Activision	США
01.07	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
11.07	Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	США
15.07	Fantastic 4	Activision	Европа
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	Global Star Software	Европа
26.07	* Harvest Moon: Another Wonderful Life	Natsume	США
27.07	* Geist	Nintendo	США
02.08	Madden NFL 2006	Electronic Arts	США
09.08	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	США
17.10	Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	США
01.11	* Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	США
15.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Disney Interactive	США
22.11	Blitz: The League	Midway	США
31.12	* Starcraft: Ghost	Blizzard Entertainment	США
TBA	* Starcraft: Ghost	Blizzard Entertainment	Европа
TBA	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	* Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
TBA	Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Европа
TBA	* Odama	Nintendo	Европа
TBA	* The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	Battalion Wars	Nintendo	Европа
TBA	* Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	Европа
TBA	Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmire	Konami	Европа

## XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
14.06	Capcom Fighting Jam	Capcom	США
15.06	The King of Fighters 2003	SNK NeoGeo	США
15.06	* Juiced	THQ	США
15.06	* King of Fighters: Maximum Impact – Maniax	SNK Playmore	США
17.06	Batman Begins	EA Games	Европа
17.06	* Juiced	THQ	Европа
17.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
21.06	* Conker: Live and Reloaded	Microsoft	США
24.06	* Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Европа
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	Batman Begins	Electronic Arts	Европа



■ **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects** | Помните Def Jam: Fighting 4 NY? Теперь замените героев на персонажей Marvel – получится новый проект EA.



■ **Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmire** | Konami не успокаивается и продолжает штамповать новых «Черепашек».



■ **Golden Eye: Rogue Agent (DS)** | Не самая лучшая игра по вселенной Джеймса Бонда очеслаивит владельцев Nintendo DS.



## Когда мы начнем публиковать даты релизов на PSP?

Как стало известно на E3 2005, консоль стартует в Европе лишь в сентябре. Ищите все в августовских номерах журнала. Покупать американские версии игр мы не рекомендуем.

Дата	Игра	Издатель	Регион
24.06	* Capcom Fighting Jam	Capcom	Европа
24.06	AquaNox: The Angels Tears	Fishtank Interactive	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
24.06	Big Mutha Truckers 2	THQ	Европа
01.07	* Halo 2 Multiplayer Map Pack	Microsoft	Европа
05.07	* Halo 2 Multiplayer Map Pack	Microsoft	США
10.07	* King of Fighters: Maximum Impact – ManiX	SNK Playmore	Европа
15.07	* Fantastic 4	Activision	Европа
17.07	FlatOut 2	Empire Interactive	США
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	Global Star Software	Европа
29.07	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
09.08	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
15.08	* Darkwatch	Capcom	США
01.09	* Burnout Revenge	Electronic Arts	США
01.09	FlatOut 2	Empire Interactive	Европа
01.09	* Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
01.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
01.07	* Darkwatch	Sammy Studios	США
02.09	Aquanox – The Angel's Tears	JoWood	Европа
12.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	США
12.09	* Indigo Prophecy	Atari	Европа
07.10	Stargate SG-1: The Alliance	JoWood	Европа
15.10	* Samurai Shodown V	SNK	США
04.11	Panzer Elite Action	JoWood	Европа
25.11	Ski Racing 2006	JoWood	Европа
TBA	* Knights of the Temple 2	TDK	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.09	* The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Turbine Entertainment	США
02.09	* MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
23.09	Conflict: Global Terror	SCI	Европа
30.09	* X3: Reunion	Deep Silver	Европа
30.09	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
07.10	Hotel Giant 2	JoWood	Европа
04.10	Panzer Elite Action	JoWood	Европа
14.10	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
28.10	Specnaz: Project Wolf	GMX Media	Европа
28.10	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
11.11	* Spellforce 2	JoWood	Европа
TBA	* Age of Empires III	Microsoft	Европа
TBA	* Black and White 2	Electronic Arts	Европа
TBA	* Call of Duty 2	Activision	Европа
TBA	Conflict: Global Terror	Sci	Европа
TBA	The Guild 2	JoWood	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	* Dungeons & Dragons Online	Atari	Европа
TBA	* Max Payne 3	Rockstar	Европа
TBA	* Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness	Bethesda Softworks	Европа
TBA	* Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Европа
TBA	* Quake IV	Activision	Европа
TBA	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
TBA	The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа

## НА ГОРИЗОНТЕ

### BURNOUT REVENGE

■ Платформа: PS2

■ Издатель: Electronic Arts

Этой осенью нас с вами ожидает продолжение лучшего на планете гоночного аркадного симулятора. Приготовьтесь, ведь нам обещают порядка сотни новых машин, улучшенную графику и модель повреждения машин, а также отличный саундтрек. ■



### THE MATRIX: PATH OF NEO

■ Платформа: PS2, Xbox, GC, PC

■ Издатель: Atari

Наконец нам дадут поиграть за Нео. Игра пока смотрится достаточно сыро, но до выхода у Atari еще есть достаточно времени, чтоб все подправить и не ударить в грязь лицом, как это уже было с Enter the Matrix. ■



## PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.06	Deep Sea Tycoon 2	GMX Media	Европа
17.06	* Hellforces	GMX Media	Европа
17.06	* Dragonshard	Atari	Европа
17.06	Beyond Blitzkrieg	GMX Media	Европа
17.06	Perfect Ace 2: The Championships	Oxygen Interactive	Европа
24.06	* Domination	DreamCatcher Interactive	Европа
01.07	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
01.07	* Battlefield 2	Electronic Arts	Европа
01.07	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
12.07	Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	США
15.07	Fantastic 4	Activision	Европа
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	Европа
01.08	* Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
01.08	* Dungeon Siege II	Microsoft	США
01.08	* The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	США
01.08	* F.E.A.R.	VU Games	США
16.08	25 to Life	Eidos Interactive	США
19.08	American Conquest: Divided Nations	CDV UK	Европа
26.08	Blitzkrieg Anthology	CDV UK	Европа
26.08	Total Overdose	SCI	Европа
02.09	* Blitzkrieg 2	CDV UK	Европа
26.08	* Earth 2160	Deep Silver	Европа
01.09	* Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	США
01.09	* Middle-Earth Online	Turbine Entertainment	США
01.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	США

\* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.; TBA («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

## GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.06	Dragon Ball Advance Adventure	Atari	Европа
23.06	Kouchuu Ouja: Mushi King	Sega	Япония
24.06	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
24.06	Mario Party Advance	Nintendo	Европа
28.06	* Riviera: The Promised Land	Atlus	США
30.06	Momotaru Densetsu G	Bandai	Япония
07.07	Erementar Gerad	Tomy	Япония
15.07	Fantastic 4	Activision	Европа
19.07	Dragon Ball GT: Transformation	Atari	США
21.07	Bleach Advance	Sega	Япония
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two Interactive	Европа
25.07	Sigma Star Saga	Namco	США
08.08	Madden NFL 06	EA Sports	США
25.08	Juka and the Monophonic Menace	Orbital Media, Inc.	США
13.09	Cinderella: Magical Dreams	Buena Vista Interactive	США
15.09	Scurge: Hive	Orbital Media, Inc.	США
14.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США

## NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
13.06	* GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	США
24.06	Madagascar	Activision	Европа
27.06	* Meteos	Nintendo	США
1.07	Bomberman DS	Ubisoft	Европа
1.07	* GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	Европа
1.07	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
26.08	Puyo Pop Fever	THQ	Европа
TBA	* Castlevania DS	Konami	Европа
TBA	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	* King Kong	Ubisoft	Европа



■ **Grandia III** | Грядет новая часть Grandia! Поклонники ждут игру с нетерпением и разглядывают скриншоты из будущего мегахита.



## PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.05 – 21.05

\* ► игра ► издатель

### 1 Guild Wars

NCsoft



**Описание:**  
NCsoft выпускает одну MMORPG за другой, заманивая в свои виртуальные миры миллионы геймеров. Европейцы – в их числе.

- 2 Championship Manager 5
- 3 Imperial Glory
- 4 The Sims 2: University
- 5 World of Warcraft
- 6 Half-Life 2
- 7 Football Manager 2005
- 8 The Sims 2
- 9 Empire Earth II
- 10 Stronghold 2

- Eidos  
Eidos  
Electronic Arts  
Blizzard Entertainment  
VU Games  
Sega  
Electronic Arts  
VU Games  
Take-Two



Star Fox: Assault

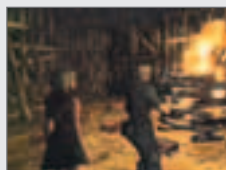
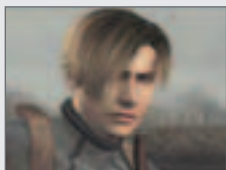


## GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.05 – 21.05

\* ► игра ► издатель

### 1 Resident Evil 4

Capcom



**Описание:**  
Хоть и вышел уже Star Fox: Assault, все равно самой популярной игрой у владельцев GC остается ужастик от Capcom. Страшно подумать, что будет, когда он выйдет на PS2.

- 2 Star Fox: Assault
- 3 Mario Party 6
- 4 Metroid Prime 2: Echoes
- 5 FIFA Street
- 6 Mario Power Tennis
- 7 Baten Kaitos
- 8 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- 9 The Incredibles
- 10 Timesplitters: Future Perfect

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

## PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.05 – 21.05

\* ► игра ► издатель

### 1 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

LucasArts



**Описание:**  
Мы пока еще не знаем, сколько денег заработают создатели фильма, но одно ясно: и оригинальный кинопроект, и игра по мотивам еще долго будут маячить в хит-парадах.

- 2 Championship Manager 5
- 3 LEGO Star Wars
- 4 FIFA Street
- 5 Midnight Club 3: Dub Edition
- 6 Gran Turismo 4
- 7 TT Superbikes
- 8 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- 9 Brothers in Arms: Road to Hill 30
- 10 Metal Gear Solid 3: Snake Eater

- Eidos  
Eidos  
Electronic Arts  
Take-Two  
SCEE  
Jester  
Ubisoft  
Ubisoft  
Konami

## XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 14.05 – 21.05

\* ► игра ► издатель

### 1 Forza Motorsport

Microsoft



**Описание:**  
«Убийство» Gran Turismo 4, возможно, и не состоялось, но эти гонки все равно достаточно хороши. Ищите в этом номере «СИ» рецензию на игру. Оценка – 8.5 баллов!

- 2 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
- 3 Championship Manager 5
- 4 Midnight Club 3: Dub Edition
- 5 LEGO Star Wars
- 6 Pariah
- 7 Doom 3
- 8 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- 9 Jade Empire
- 10 FIFA Street

- LucasArts  
Eidos  
Take-Two  
Eidos  
Hip Interactive  
Activision  
Ubisoft  
Microsoft  
Electronic Arts

## ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

\* ► игра ► издатель

### 1 Front Mission Online

Square Enix PS2



**Описание:**  
По-прежнему четыре из десяти позиций в чарте занимают проекты для DS. Но тройку лидеров составляют ролевые игры для PS2 – от Square Enix и Nippon Ichi.

\* ► игра ► издатель

- 2 Romancing SaGa: Minstrel Song
- 3 Eternal Aselia: At the End of this Earth
- 4 Nintendogs: Shiba & Friends
- 5 Baseball Live 2005
- 6 Mobile Suit Gundam: The One Year War
- 7 Nintendogs: Dachs & Friends
- 8 Naruto: Saikyou Ninja Daikesshuu 3 for DS
- 9 Nintendogs: Chihuahua & Friend
- 10 Derby Time

- Square Enix PS2  
Nippon Ichi PS2  
Nintendo DS  
Namco PS2  
Bandai PS2  
Nintendo DS  
Tomy DS  
Nintendo DS  
Sony PSP

**Комментарий:** Российским игрокам симулятор бейсбола абсолютно неинтересен. А японцы играют и радуются жизни!

## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 12.05 – 25.05

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Midnight Club 3: DUB Edition	28
2 Grand Theft Auto: San Andreas	26
3 Gran Turismo 4	22
4 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	14
5 Devil May Cry 3: Dante's Awakening	14
6 Death by Degrees	14
7 LEGO Star Wars	12
8 FIFA Football 2005	11
9 The Punisher/Каратель	10
10 Spider-Man 2	10

 **PC (BOX)** 12.05 – 25.05

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Empire Earth II (русская версия)	54
2 World of Warcraft	53
3 SWAT 4	31
4 The Sims 2: University	28
5 Brothers in Arms: Road to Hill 30 (DVD)	17
6 Sonic Heroes	15
7 The Sims 2	11
8 Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	10
9 Cold Fear (DVD)	10
10 The Punisher/Каратель (DVD)	10

 **PC (JEWEL)** 12.05 – 25.05

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Brothers in Arms: Road to Hill 30 (DVD)	35
2 Дом 2 vol.1	26
3 Казаки II. Наполеоновские войны	19
4 ТрекМания Sunrise	18
5 Brothers in Arms: Road to Hill 30 (CD)	17
6 Серп и Молот	13
7 Дорога на Берлин	13
8 Playboy: The Mansion	11
9 Sudeki (DVD)	10
10 Пограничье	10



**Информация:** Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 12 по 25 мая 2005 года.

## ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

 **PS2** 12.05 – 25.05

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Midnight Club 3: DUB Edition	65
2 Gran Turismo 4	60
3 Killzone	51
4 Grand Theft Auto: San Andreas	45
5 Punisher/Каратель	42
6 Devil May Cry 3	37
7 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	34
8 Tekken 4	26
9 Conan	25
10 Pro Evolution Soccer 4	25

**Информация:** Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 12 по 25 мая 2005 года.

Акелла

# 7 SINS



Apple City – город обиходной мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов. Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу – бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками. И если судьба привела тебя сюда, не упустись свой шанс быстро и легко выбиться в люди, променять настоящим Казановым и получить то, к чему Apple City стремится каждый, – безграничную власть!



- Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
- Создай свой прототип в игровом мире, используй гибкие настройки внешности
- 20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами
- Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов
- Соблазна очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию

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



© 2005 "Akella"  
© 2005 "Monte Cristo"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
игрой с доставкой [www.akella.ru](http://www.akella.ru)  
оптовая продажа: (050) 363-46 14  
тек. поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультипрайд"  
[www.multipride.com.ua](http://www.multipride.com.ua)



Планируешь покупку цифровой камеры, но не знаешь, какую модель выбрать? Прочитай наш журнал, ты обязательно сделаешь правильный выбор и **НАЙДЕШЬ СВОЮ КАМЕРУ!**



### ЧИТАЙ В ИЮньСКОМ НОМЕРЕ:

**Идеальная камера:** какая из них твоя?

**Выбираем объектив.**

**Обзоры камер** Fujifilm FinePix F455, Konica Minolta DiMAGE E50, Nikon COOLPIX 5900, Olympus C-55 ZOOM, Olympus E-300, Konica Minolta DiMAGE Z5.

**Телескоп в кармане.**

Сравнительный обзор компактных камер со сверхбольшим увеличением.

**И конечно, наш суперкаталог.**

Более 200 моделей цифровой фототехники с крупными иллюстрациями, техническими характеристиками, оценками и вердиктами.

**ВЫБЕРИ СВОЮ ФОТОКАМЕРУ!**

## → FLASH BACK

### 1 ГОД НАЗАД

12 (165) 2004



#### → НА ОБЛОЖКЕ:

Final Fantasy XII

Естественно, второй июньский номер в прошлом году тоже был посвящен прошедшей выставке E3, отчет же оказался «размазан толстым слоем», как сказал в колонке редактора Кулер. А первая неожиданность встречается уже в новостях – оказывается еще год назад товарищ Йоити Вада заявил о намерении Square Enix поддержать новую приставку от Microsoft. Что ж, обещание свое он сдержал. Не соврал и В. Корнеев – 12-стра-

ничная обзорная статья по E3'2004 стала настоящим украшением журнала. Как вы помните, главным событием выставки стали презентации двух новых портативных систем: Sony PSP и Nintendo DS. «Хитом» тогда стала неподражаемая SW KOTOR II: The Sith Lords. А вот некоторые другие игры, попавшие «в разработку», все еще пребывают в том же состоянии: The Witcher, The Movies, F.E.A.R., Advanced Wars (GC), Darkwatch... ■

Кол-во страниц:

144

Тираж:

80 000

Кол-во материалов:

49

Бонусы:

1 DVD  
2 постера  
наклейка

### 5 ЛЕТ НАЗАД

12 (69) 2000



#### → НА ОБЛОЖКЕ:

Ulala

О пять E3. Краткие «индустриальные» новости, в которых сообщается о действиях главных на тот момент игроков рынка (Sony, Sega и Nintendo), переходят в не менее коротенькую фотогалерею с выставки. А затем идет мощнейший блок статей, повествующий о самых значимых проектах 2000 года. Ни одно из этих названий не требует комментариев: Neverwinter Nights, MGS2, Tropico, Myst 3, Warcraft III, No

One Lives Forever, Giants, Ground Control, Dark Cloud, Gran Turismo 2000 (!), Onimusha: Warlords, Phantasy Star Online, Sonic Adventure 2 и другие. Именно по июньским номерам нужно следить за развитием индустрии. Как часто случается в тематических номерах, обзоров в «СИ» под номером 69 кот наплакал. Единственный из них, который стоит упомянуть, – рассказ о Legend of Zelda: Majora's Mask с оценкой 9.5. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

50 000

Кол-во материалов:

40

Бонусы:

1 CD  
1 постер

## 3 ГОДА НАЗАД

12 (117) 2002



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Смотрим на обложку: «Е3 2002: лавина новых проектов», июнь, без этого куда. Но останавливаться на ней мы не будем, заметим лишь, что в рамках репортажа фотографий девушек-стендисток был отведен отдельный разворот. А пока давайте заглянем в новостной блок. Именно тогда нынешний глава Nintendo Сатору Ивата сменил на этом посту казавшийся бы вечного Хироси Ямаути. Теперь немного новостей из ми-

ра FF. Первая плохая – новопеченная служба PlayOnline не справляется с поставленными перед ней задачами. Зато Square объявила о планах на выпуск двух новых ответвлений FFX под рабочими названиями Yuna Version и Rikku Version, а выпуск FFXII ожидается летом 2003 года. Но мы то знаем, чем все закончилось... Что еще интересного? Интервью с Левелордом, Tekken 4 в разработке и обзор великой GTA III (9.0). ■

### Warcraft III

Кол-во страниц:

96

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

37

Бонусы:

1 CD  
2 постера

## 7 ЛЕТ НАЗАД

07 (26) 1998



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Размер имеет значение. Посмотрим на выносы: обзоры 100 игр, тактика к 6 играм, секреты к 30 играм, плюс отчет по E3'98. О как! Ну по обзорам мы немного лукавили, в журнале таковых оказалось лишь 13, зато на последней станции обнаружилось три хит-парада www.top-100. Так что все по честному. Что-то мы отвлеклись, пора переходить к обзорному материалу по выставке. А как же без него?

Вводная часть на пяти страницах с последующими 17-ю статьями о самых громких проектах 98-ого года: S&C Tiberian Sun, Dungeo Keeper 2, Ultima Ascension, Perfect Dark, Legend of Zelda: Ocarina of Time, HoMM III, Mechwarrior 3, MGS (!). Но главными в номере стали не они, и даже не 9-балльный обзор Unreal, а подробный рассказ о новенькой Sega Dreamcast, которую представили миру 21 мая 1998 года. ■

### Moto Racer 2

Кол-во страниц:

196

Тираж:

75 000

Кол-во материалов:

82

Бонусы:

1 CD

Акелла

RPM TUNING  
КРУТЯЩИЙ  
МОМЕНТ

Babylon

Улицные гонки - спорт избранных. Выбирай автомобиль и настраивай его как тебе заблагорассудится: от спойлера и двигателя - до цвета кузова и вычурного рисунка на капоте.

После этого отправляйся на улицы огромного города и прими участие в гонках в нескольких режимах. Обставь самонадеянных соперников еще на старте! Покажи им, что мощь твоей машины - подстать ее блеску.

- Реалистичная модель повреждений: ни одно столкновение не пройдет для твоей стальной красавицы даром.

● В гонке главное - скорость, но стиль тоже немаловажен. Создай неповторимый автомобиль - в твоём распоряжении более миллиона всевозможных комбинаций!

● Зрелищная демонстрация сокрушительных аварий, проработанная физическая модель, качественное освещение и тени, детализированное игровое окружение и модели машин.

www.akella.com

© 2005 "Akella"  
© 2005 "Babylon Software"  
Все права защищены  
Незаконное копирование преследуется  
игры с доставкой www.cdgames.ru  
E-mail: support@akella.com  
Отзовался продавец: (095)363-8814  
представитель на Украине: "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua



**Н**ынешнюю E3 ждали в первую очередь из-за презентаций новых консолей «большой тройки». Каждый год Sony, Microsoft и Nintendo в предшествующие выставке дни организуют медиабрифинги – пресс-конференции, где руководство компаний знакомит журналистов и бизнес-партнеров со стратегическими планами и новинками. Хотя залы Los Angeles Convention Center скрывают немало ин-

тересного, именно брифинги основных «игроков» становятся главными событиями выставки. В этом году все три компании официально включились в очередную виток «приставочных войн», предъявив миру консоли следующего поколения: PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Revolution. Разумеется, корреспонденты «СИ» присутствовали на громких премьерах всех трех платформ. E3 распахивает свои двери в среду, и совмещенная с вечеринкой конференция

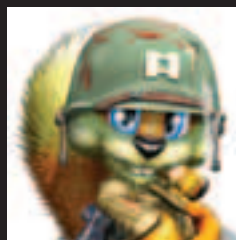
Microsoft, как правило, открывала череду мероприятий вечером в понедельник. Однако в этот раз гигант из Редмонда опередила Sony, назначившая свой смотр несколькими часами раньше мейкрософтовского. До поздней ночи гости веселились на Xbox 360 Party под «живой» сет Chemical Brothers, а наутро слегка похмельные журналисты оказались в руках Nintendo. Днем во вторник европейское отделение SCE провело свое мероприятие для прессы из Старого Света и

Австралии, во многом повторявшее конференцию американского офиса компании. Пусть сухое слово «конференция» не сбивает вас с толку: медиабрифинги на E3 – это прежде всего дорогостоящие шоу, где к выступлениям знаменитостей, эффектным постановочным номерам, громкой музыке и видеороликам на огромных экранах искусно и ненавязчиво подмешиваются бизнес-отчеты. Мы посетили их все и прямо сейчас поведаем всю свежую информацию.





# E3 2005



На собственно выставке, помимо стендов трех производителей консолей, весьма впечатляли и инсталляции от ведущих игровых издательств. Трудно сказать, как такое возможно, но складывается впечатление, будто стенды Square Enix, Konami, Namco, Capcom, Sega, Ubisoft, Activision на сей раз освоили заметно больше места, чем раньше. Хотя выставочный комплекс при этом в размерах не вырос. О том, что конкретно показывали эти тяжеловесы, мы отдельно расскажем в следующем номере, во второй части статьи.

Но E3 2005 гораздо больше и сложнее, чем представляется многим по отрывочным отчетам в игровой прессе. Весь гигантский Kertia Hall обычно упоминается лишь когда речь заходит о российских стендах – «1С», «Акеллы», «Буки». Кстати, ни о какой дискриминации говорить нельзя: там традиционно базируются все «национальные» компании – немецкие, австралийские, китайские, корейские, британские. Россия на их фоне представлена в разы солиднее – читайте о на-

ших разработчиках в самом конце статьи, о других – через две недели. Немалую часть помещений занимают комнаты для деловых встреч и спецпрезентаций, куда попасть можно лишь по предварительной договоренности. Английское издательство Eidos, например, вовсе не имело стенда, поэтому посмотреть на Lara Croft Tomb Raider: Legend, Commandos Strike Force и еще пару проектов компании смогли лишь наиболее пронырливые журналисты. Такой же

подход исповедовала LucasArts: если год назад серьезной проблемой было лишь найти их стенд, то на сей раз охранник у входа попросту не пропускал к играм жаждущих поглядеть на Star Wars: Empire at War, Star Wars: Battlefront II и новое дополнение к Star Wars: Galaxies. Подробнее обо всех этих играх и еще сотнях других мы обязательно расскажем на страницах «СИ» в рамках рубрик «В разработке» и «Хит?» – дайте только время.



Автор:  
Валерий «А.Купер» Корнеев  
valkorn@gameland.ru



# 16 мая: премьера PlayStation 3

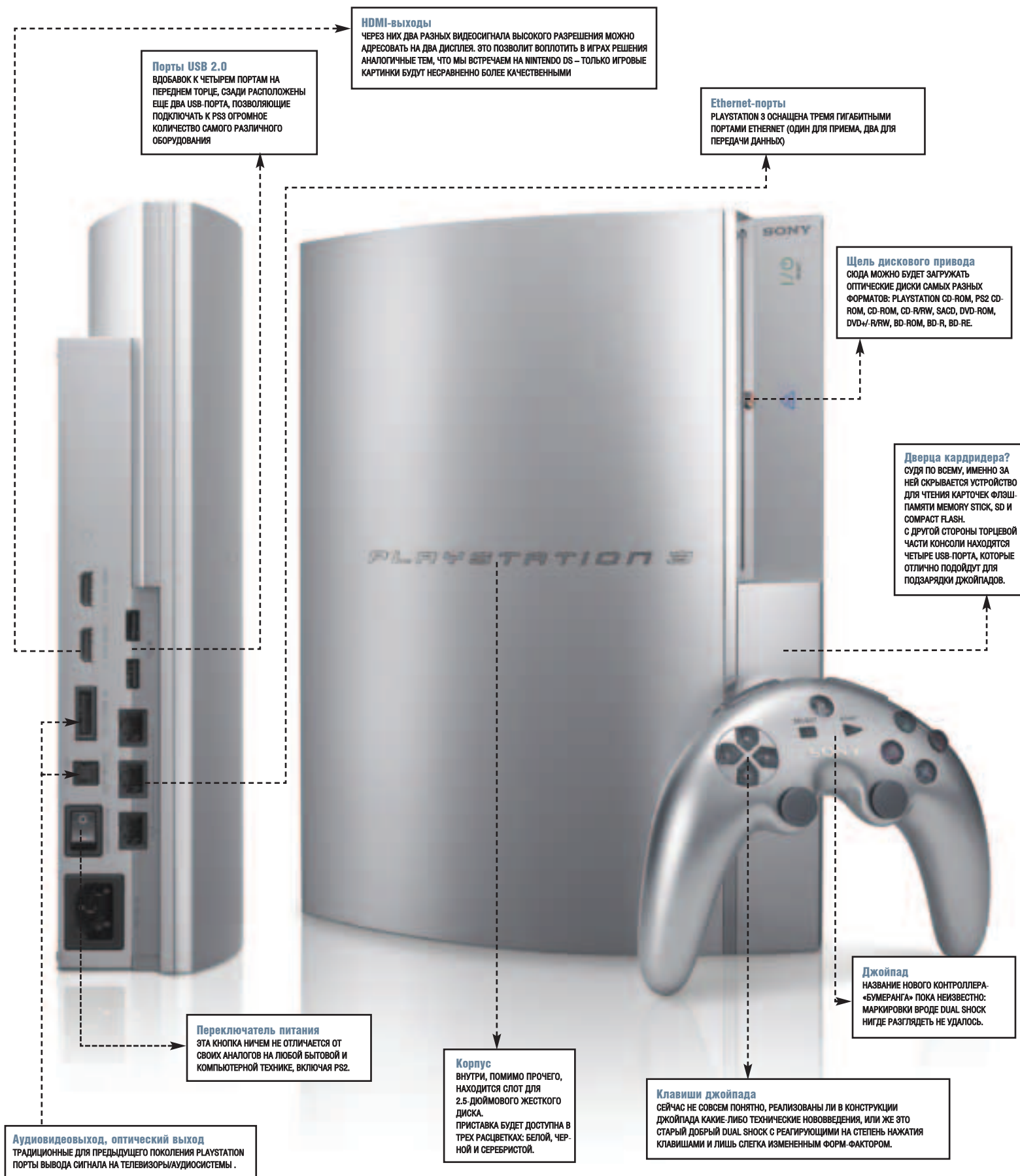
Принадлежащий Sony Pictures Studios просторный зал в Калвер-сити стал ареной, где «отец PlayStation» Кен Ку-тараги представил миру «суперкомпью-тер для компьютерных развлечений», носящий предсказуемое название «PlayStation 3».

По словам главы SCE, лежащие в осно-ве архитектуры консоли процессор Cell и разработанный NVIDIA графический чип RSX (Reality Synthesizer) достигают суммарной мощности в 2 терафлопа, что сравнимо с производительностью современных суперкомпьютеров (кста-

ти, Cell в 35 раз быстрее главного про-цессора PS2 Emotion Engine). В качест-ве носителя для консоли выбран дис-ковый формат Blu-ray; аппарат будет полностью совместим с играми для PS one и PS2, к нему можно будет подк-лючить через интерфейс Bluetooth до

семи беспроводных джойпадов (их подзарядка осуществляется через USB-порты в корпусе PS3). Контроллеры подверглись редизайну и теперь напо-минают бумеранг. Wi-Fi-соединение позволит использовать PSP в качестве дополнительного контроллера или

вспомогательного экрана, а сама PS3 способна выдавать картинки высокого разрешения сразу на два (!) HD-телеви-зора или монитора. После знакомства с техническим ос-нащением последовал водопад видео-демонстраций и трейлеров. Тим Суини



**Порты USB 2.0**  
 ВДОБАВОК К ЧЕТЫРЕМ ПОРТАМ НА ПЕРЕДНЕМ ТОРЦЕ, СЗАДИ РАСПОЛОЖЕНЫ ЕЩЕ ДВА USB-ПОРТА, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ ПОДКЛЮЧАТЬ К PS3 ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО САМОГО РАЗЛИЧНОГО ОБОРУДОВАНИЯ

**HDMI-выходы**  
 ЧЕРЕЗ НИХ ДВА РАЗНЫХ ВИДЕОСИГНАЛА ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ МОЖНО АДРЕСОВАТЬ НА ДВА ДИСПЛЕЯ. ЭТО ПОЗВОЛИТ ВОПЛОТИТЬ В ИГРАХ РЕШЕНИЯ АНАЛОГИЧНЫЕ ТЕМ, ЧТО МЫ ВСТРЕЧАЕМ НА NINTENDO DS – ТОЛЬКО ИГРОВЫЕ КАРТИНКИ БУДУТ НЕСРАВНЕННО БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННЫМИ

**Ethernet-порты**  
 PLAYSTATION 3 ОСНАЩЕНА ТРЕМЯ ГИГАБИТНЫМИ ПОРТАМИ ETHERNET (ОДИН ДЛЯ ПРИЕМА, ДВА ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ)

**Щель дискового привода**  
 СЮДА МОЖНО БУДЕТ ЗАГРУЖАТЬ ОПТИЧЕСКИЕ ДИСКИ САМЫХ РАЗНЫХ ФОРМАТОВ: PLAYSTATION CD-ROM, PS2 CD-ROM, CD-ROM, CD-R/RW, SACD, DVD-ROM, DVD±R/RW, BD-ROM, BD-R, BD-RE

**Дверца кардридера?**  
 СУДЯ ПО ВСЕМУ, ИМЕННО ЗА НЕЙ СКРЫВАЕТСЯ УСТРОЙСТВО ДЛЯ ЧТЕНИЯ КАРТОЧЕК ФЛЭШ-ПАМЯТИ MEMORY STICK, SD И СОМПАКТ FLASH. С ДРУГОЙ СТОРОНЫ ТОРЦЕВОЙ ЧАСТИ КОНСОЛИ НАХОДЯТСЯ ЧЕТЫРЕ USB-ПОРТА, КОТОРЫЕ ОТЛИЧНО ПОДОЙДУТ ДЛЯ ПОДЗАРЯДКИ ДЖОЙПАДОВ.

**Переключатель питания**  
 ЭТА КНОПКА НИЧЕМ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ СВОИХ АНАЛОГОВ НА ЛЮБОЙ БЫТОВОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКЕ, ВКЛЮЧАЯ PS2.

**Аудиовидеовыход, оптический выход**  
 ТРАДИЦИОННЫЕ ДЛЯ ПРЕДЫДУЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ PLAYSTATION ПОРТЫ ВЫВОДА СИГНАЛА НА ТЕЛЕВИЗОРЫ/АУДИОСИСТЕМЫ.

**Корпус**  
 ВНУТРИ, ПОМИМО ПРОЧЕГО, НАХОДИТСЯ СЛОТ ДЛЯ 2.5-ДЮЙМОВОГО ЖЕСТКОГО ДИСКА. ПРИСТАВКА БУДЕТ ДОСТУПНА В ТРЕХ РАСЦВЕТКАХ: БЕЛОЙ, ЧЕРНОЙ И СЕРЕБИСТОЙ.

**Джойпад**  
 НАЗВАНИЕ НОВОГО КОНТРОЛЛЕРА-«БУМЕРАНГА» ПОКА НЕИЗВЕСТНО: МАРКИРОВКИ ВРОДЕ DUAL SHOCK НИГДЕ РАЗГЛЯДЕТЬ НЕ УДАЛОСЬ.

**Кнопки джойпада**  
 СЕЙЧАС НЕ СОВСЕМ ПОНЯТНО, РЕАЛИЗОВАНЫ ЛИ В КОНСТРУКЦИИ ДЖОЙПАДА КАКИЕ-ЛИБО ТЕХНИЧЕСКИЕ НОВОВВЕДЕНИЯ, ИЛИ ЖЕ ЭТО СТАРЫЙ ДОБРЫЙ DUAL SHOCK С РЕАГИРУЮЩИМИ НА СТЕПЕНЬ НАЖАТИЯ КЛАВИШАМИ И ЛИШЬ СЛЕГКА ИЗМЕНЕННЫМ ФОРМ-ФАКТОРОМ.

из Epic Games представил версию Unreal Tournament для PS3; Кудо Цунода из EA рассказал о боксерской Fight Night, обращая особое внимание на смену выражений лиц бойцов во время поединка; президент Square Йюити Вада сорвал овацию показом

вступительного ролика Final Fantasy VII с реалистичными персонажами из FFXII: Advent Children; публика увидела модель лица актера Альфреда Молина, обсчитываемую PS3 в реальном времени. Изобретатель EyeToy, доктор Ричард Маркс, продемонстрировал

беспроводной вариант камеры, передающей на PS3 изображение высокого разрешения. Завершили презентацию ролики игр для третьей PlayStation, находящихся на ранней стадии разработки (новые Gran Turismo и Tekken, Mobile Suit Gundam,

Heavenly Sword, Oh-Ni, Killing Day, несколько безымянных проектов), среди которых выделялось видео сиквела Killzone – и хотя за геймплей явно выдавался CG-ролик, его качество было таким сногшибательным, что в конце зал рукоплескал стоя.



## 16 мая: премьера Xbox 360

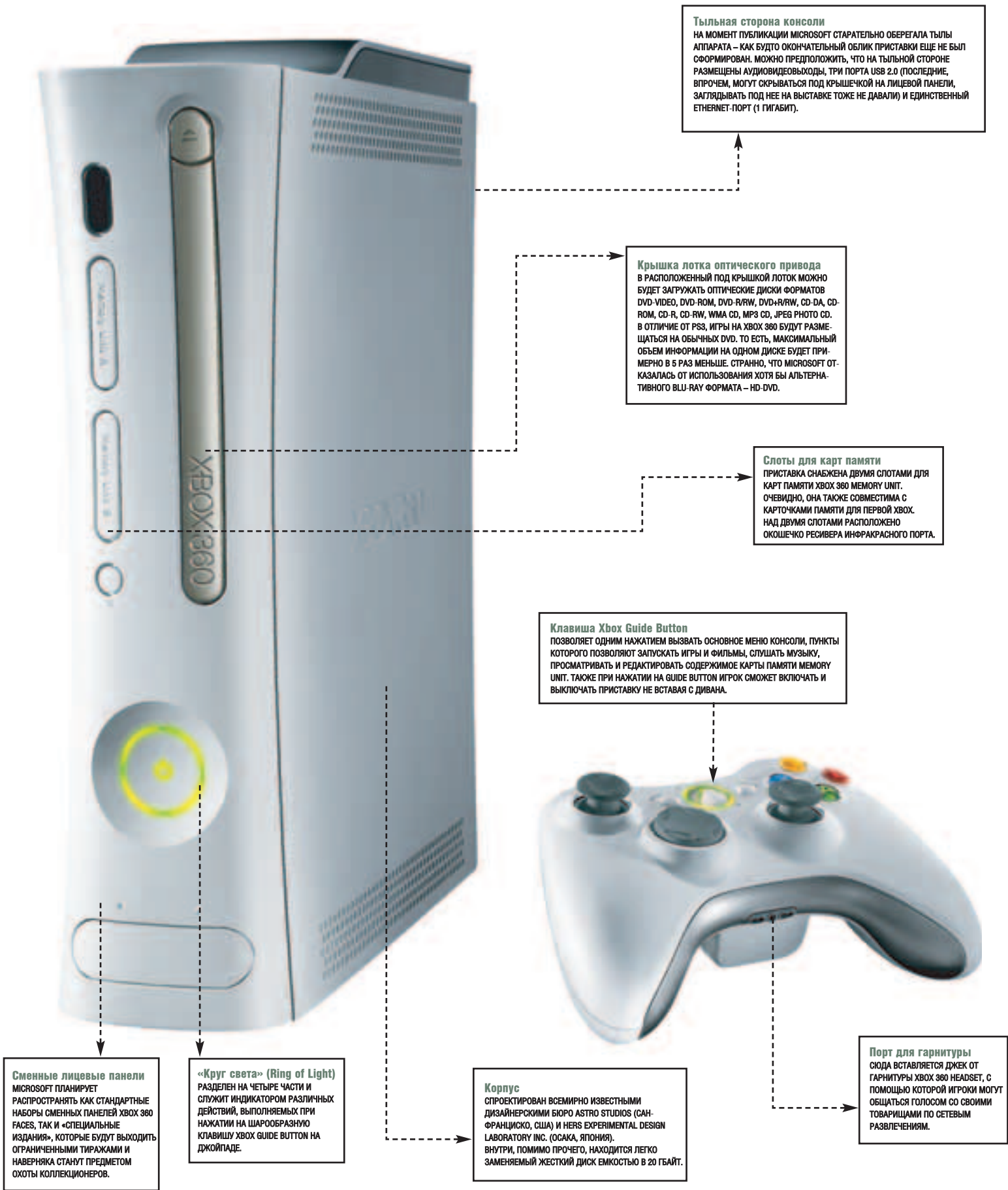
Презентация в огромном комплексе Shrine Auditorium, где ежегодно проходит церемония вручения премии «Оскар», началась с серьезного конфуза – регистрация огромной толпы гостей затянулась на час, на входе царил полный хаос, и во всеобщей давке и неразберихе не единожды звучал риторический вопрос: «вдруг Microsoft подошла к разработке новой консоли так же, как к организации этого мероприятия?».

Когда все приглашенные расселись, троица ведущих Xbox-функционеров – Робби Бах, Джей Аллард и Питер Мур – вынесла на суд общественности информацию по Xbox 360, незадолго до этого впервые показанной в эксклюзивной программе на MTV.

Приятными известиями стали анонс обратной совместимости с Xbox и упоминание о «25-40» играх, которые поступят в продажу в сентябре, одновременно с выходом платформы в США, Европе и Японии. Многие из анонсированных игр – мультиплатформенные франчайзы Electronic Arts, вроде Madden и Need for Speed; EA оперативно вошла и прочно обосновалась в стане разработчиков контента для новой Xbox. Хотя Бах объявил Xbox 360 «самой мощной игровой системой в мире», ролики

эксклюзивных проектов Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3, Lost Odyssey, Gears of War и Call of Duty 2 аудитория, только что аплодировавшая на презентации Sony, оценила куда более сдержанно (на общем спокойном фоне выделялись,

на общем спокойном фоне выделялись,



**Тыльная сторона консоли**  
 НА МОМЕНТ ПУБЛИКАЦИИ MICROSOFT СТАРАТЕЛЬНО ОБЕРЕГАЛА ТЫЛ АППАРАТА – КАК БУДТО ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ОБЛИК ПРИСТАВКИ ЕЩЕ НЕ БЫЛ СФОРМИРОВАН. МОЖНО ПРЕДПОЛОЖИТЬ, ЧТО НА ТЫЛЬНОЙ СТОРОНЕ РАЗМЕЩЕНЫ АУДИОВИДЕОВХОДЫ, ТРИ ПОРТА USB 2.0 (ПОСЛЕДНИЕ, ВПРОЧЕМ, МОГУТ СКРЫВАТЬСЯ ПОД КРЫШЕЧКОЙ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ, ЗАГЛЯДЫВАТЬ ПОД НЕЕ НА ВЫСТАВКЕ ТОЖЕ НЕ ДАВАЛИ) И ЕДИНСТВЕННЫЙ ETHERNET-ПОРТ (1 ГИГАБИТ).

**Крышка лотка оптического привода**  
 В РАСПОЛОЖЕННЫЙ ПОД КРЫШКОЙ ЛОТКОВ МОЖНО БУДЕТ ЗАГРУЖАТЬ ОПТИЧЕСКИЕ ДИСКИ ФОРМАТОВ DVD-VIDEO, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG PHOTO CD. В ОТЛИЧИЕ ОТ PS3, ИГРЫ НА XBOX 360 БУДУТ РАЗМЕЩАТЬСЯ НА ОБЫЧНЫХ DVD. ТО ЕСТЬ, МАКСИМАЛЬНЫЙ ОБЪЕМ ИНФОРМАЦИИ НА ОДНОМ ДИСКЕ БУДЕТ ПРИМЕРНО В 5 РАЗ МЕНЬШЕ. СТРАННО, ЧТО MICROSOFT ОТКАЗАЛАСЬ ОТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ХОТЯ БЫ АЛЬТЕРНАТИВНОГО BLU-RAY ФОРМАТА – HD-DVD.

**Слоты для карт памяти**  
 ПРИСТАВКА СНАБЖЕНА ДВУМЯ СЛОТАМИ ДЛЯ КАРТ ПАМЯТИ XBOX 360 MEMORY UNIT. ОЧЕВИДНО, ОНА ТАКЖЕ СОВМЕСТИМА С КАРТОЧКАМИ ПАМЯТИ ДЛЯ ПЕРВОЙ XBOX. НАД ДВУМЯ СЛОТАМИ РАСПОЛОЖЕНО ОКОНЦЕВОЕ РЕЗИВЕРИРА ИНФРАКРАСНОГО ПОРТА.

**Кнопка Xbox Guide Button**  
 ПОЗВОЛЯЕТ ОДНИМ НАЖАТИЕМ ВЫЗВАТЬ ОСНОВНОЕ МЕНЮ КОНСОЛИ, ПУНКТЫ КОТОРОГО ПОЗВОЛЯЮТ ЗАПУСКАТЬ ИГРЫ И ФИЛЬМЫ, СЛУШАТЬ МУЗЫКУ, ПРОСМАТРИВАТЬ И РЕДАКТИРОВАТЬ СОДЕРЖИМОЕ КАРТЫ ПАМЯТИ MEMORY UNIT. ТАКЖЕ ПРИ НАЖАТИИ НА GUIDE BUTTON ИГРОК СМОЖЕТ ВКЛЮЧАТЬ И ВЫКЛЮЧАТЬ ПРИСТАВКУ НЕ ВСТАВАЯ С ДИВАНА.

**Сменные лицевые панели**  
 MICROSOFT ПЛАНИРУЕТ РАСПРОСТРАНЯТЬ КАК СТАНДАРТНЫЕ НАБОРЫ СМЕННЫХ ПАНЕЛЕЙ XBOX 360 FACES, ТАК И «СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЗДАНИЯ», КОТОРЫЕ БУДУТ ВЫХОДИТЬ ОГРАНИЧЕННЫМИ ТИРАЖАМИ И НАВЕРНЯКА СТАНУТ ПРЕДМЕТОМ ОХОТЫ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ.

**«Круг света» (Ring of Light)**  
 РАЗДЕЛЕН НА ЧЕТЫРЕ ЧАСТИ И СЛУЖИТ ИНДИКАТОРОМ РАЗЛИЧНЫХ ДЕЙСТВИЙ, ВЫПОЛНЯЕМЫХ ПРИ НАЖАТИИ НА ШАРООБРАЗНУЮ КНОПКУ XBOX GUIDE BUTTON НА ДЖОЙПАДЕ.

**Корпус**  
 СПРОЕКТИРОВАН ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНЫМИ ДИЗАЙНЕРСКИМИ БЮРО ASTRO STUDIOS (САН-ФРАНЦИСКО, США) И HERS EXPERIMENTAL DESIGN LABORATORY INC. (ОСАКА, ЯПОНИЯ). ВНУТРИ, ПОМИМО ПРОЧЕГО, НАХОДИТСЯ ЛЕГКО ЗАМЕНЯЕМЫЙ ЖЕСТКИЙ ДИСК ЕМКОСТЬЮ В 20 ГИГАБ.Т.

**Порт для гарнитуры**  
 СЮДА ВСТАВЛЯЕТСЯ ДЖЕК ОТ ГАРНИТУРЫ XBOX 360 HEADSET, С ПОМОЩЬЮ КОТОРОЙ ИГРОКИ МОГУТ ОБЩАТЬСЯ ГОЛОСОМ СО СВОИМИ ТОВАРИЩАМИ ПО СЕТЕВЫМ РАЗВЛЕЧЕНИЯМ.

судя по всему, специально рассаженные по залу «хлопальщики» и «крикуны»). Как «большая новость» было подано сообщение о поддержке Xbox 360 японской Square Enix, но единственной объявленной игрой оказалась Xbox Live-версия Final

Fantasy XI, давно знакомой владельцам PS2 и PC MMORPG. Под конец всех изрядно смутил странный ролик, где молодой Билл Гейтс в бейсболке выкрикивал, что Xbox 360 – это, пацаны, типа очень круто (тинэйджерский лексикон да-

вался главе Microsoft с видимым трудом). Тем не менее, у нас сложилось впечатление, что компания ориентирует свою новую платформу на широкую аудиторию – как хардкорщиков, так и казуалов, а сетевые возможности улучшенной Xbox Live

позволят консоли прочнее утвердиться на рынке универсальных медиаконбайнов. После презентации публику развлекали выступлениями Killers и Chemical Brothers. Выспаться толком не удалось: в глазах плясали ярко-зеленые прожекторы...



**Секреты Nintendo**  
САТОРУ ИВАТА ЗАЯВИЛ, ЧТО ТРАДИЦИОННАЯ СХЕМА «КОНСОЛЬ ПОДКЛЮЧАЕТСЯ К ТЕЛЕВИЗОРУ, А ДЖОЙПАД – К КОНСОЛИ» БУДЕТ РАЗРУШЕНА С ПРИХОДОМ REVOLUTION. КАК ИМЕННО – НЕ УТОЧНИЛ.

**Что же под крышкой?**  
КРОМЕ СЛОТОВ ПОД ДЖОЙПАДЫ ОТ GAMECUBE ТАМ ОБНАРУЖИВАЮТСЯ ДВА СЛОТА ПОД КАРТЫ ПАМЯТИ ВСЕ ОТ ТОЙ ЖЕ КУБИЧЕСКОЙ ПРИСТАВКИ NINTENDO. ОСТАНУТСЯ ЛИ ЭТИ УЗЛЫ ПОСЛЕ РЕЛИЗА КОНСОЛИ?

**Пустая передняя панель?**  
НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЕ НА ОТСУТСТВИЕ СЛОТОВ ПОД ДЖОЙПАДЫ. ЖУРНАЛИСТЫ УЖЕ ОБНАРУЖИЛИ В КОНСОЛИ ОТКРЫВАЮЩУЮСЯ КРЫШКУ, ПОД КОТОРОЙ НАХОДЯТСЯ ЧЕТЫРЕ РАЗЪЕМА, КУДА ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ ВСТАВЛЯТЬ КОНТРОЛЛЕРЫ ОТ GC.



**Размеры**  
КОНСОЛЬ ВПОЛНЕ МОЖЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ И НЕ ТАК, КАК НА КАРТИНКЕ. НО САТОРУ ИВАТА ВПОЛНЕ ОПРЕДЕЛЕННО СКАЗАЛ, ЧТО ПО СВОИМ РАЗМЕРАМ ОНА ОКАЖЕТСЯ НЕ БОЛЬШЕ ТРЕХ DVD-БОКСОВ, СЛОЖЕННЫХ ВМЕСТЕ.

**Щель дискового привода**  
REVOLUTION СМОЖЕТ ЧИТАТЬ КАК ОБЫЧНЫЕ DVD, ТАК И ДИСКИ ДЛЯ GAMECUBE. КАТРИДЖИ ВСТАВЛЯТЬ БУДЕТ НЕКУДА – ИГРЫ ДЛЯ NES, SNES, NINTENDO 64 И ПЛАТФОРМ СЕМЕЙСТВА GAME BOY ПРИДЕТСЯ СКАЧИВАТЬ ИЗ СЕТИ.



**Цвета**  
NINTENDO REVOLUTION БУДЕТ ДОСТУПНА В НЕСКОЛЬКОХ РАСЦВЕТКАХ. НО, ВОЗМОЖНО, НЕ ВО ВСЕХ ИЗ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ НА ИЛЛЮСТРАЦИИ.

# 17 мая: премьера Revolution

Брифинг на пятом этаже кинокомплекса Hollywood & Highland на Голливудском бульваре начался с сорокаминутным опозданием: пожарный маршал дал отмашку на проведение мероприятия только после того, как сотня журналистов, которым не хватило кресел, расселась на полу так, чтобы не блокировать аварийные выходы из зала.

**Game Boy Advance Micro**  
Еще один «железный» анонс от Nintendo – премьера GBA Micro, третьей редакции Game Boy Advance. Показывая малютку зрителям, исполнительный вице-президент Nintendo по маркетингу, Реджи Филс-Эйм, сказал, что новый GBA «на волосок больше и на две трети легче, чем iPod mini». Крохотный аппарат оснащен самым ярким и контрастным экраном, который компания встраивала в свою продукцию; облик устройства можно менять благодаря красочным съемным панелям. Размеры консоли – 10 см. x 5 см. x 1.8 см.



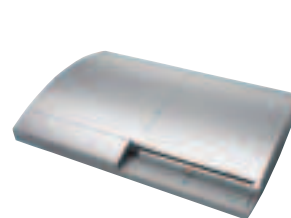
ГЛАВНЫЙ ПИАРШИК NINTENDO ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВУЮ КОНСОЛЬ.

Президент Nintendo Сатору Ивата начал с противопоставления своей компании и соперничающих корпораций: «Пока они говорят о цифрах и производительности, Nintendo владеет сердцами геймеров». Без особой помпы показав собравшимся неработающий прототип консоли Revolution, Ивата перечислил скучные факты – встроенный Wi-Fi-интерфейс, бесплатная сетевая служба в духе Xbox Live, 512 Мбайт встроенной флэш-памяти, беспроводные контроллеры, поддержка карт памяти SD, порты USB, выход на рынок в 2006 году – и отказался демонстрировать сам джойпад, подчеркнув, что в «немто и будет заключена подлинная революция». Revolution станет полностью совместима с играми для всех консолей от Nintendo, вышедшими за последние 20 лет, – все они, за исключением дисков для GameCube, будут доступны для скачивания через Сеть. Разумеется, для Revolution выйдут эксклюзивные Mario, Metroid Prime, Zelda, новая итерация Final Fantasy: Crystal Chronicles. Ивата подчеркнул, что Nintendo готова предоставить некие уникальные возможности и решения для разработчиков, дабы «большие идеи превашировали над большими бюджетами».

Остальная часть презентации касалась сетевых возможностей DS (бесплатные игровые сервисы, доступные через Wi-Fi); «тамагочибразного» проекта Nintendogs от фонтанирующего креативностью Сигеру Миямото; а также мрачноватой The Legend of Zelda: Twilight Princess, в трейлере которой Линк превращается в самого настоящего вервольфа.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ

# ИТОГИ



## Платформа

## PlayStation 3

## Xbox 360

<b>CPU</b>	Процессор Cell. Ядро на базе PowerPC (3.2 ГГц) и 512 Кбайт L2 Cache, плюс семь SPE – дополнительных процессоров (тактовая частота 3.2 ГГц и 256 Кбайт SRAM у каждого). Еще один SPE не используется из-за его «избыточности».	Три IBM Power PC с тактовой частотой 3.2 ГГц каждый. 1Мб L2 Cache.
<b>GPU</b>	Чип под кодовым названием RSX («Reality Station»). Тактовая частота – 550 МГц.	Графический чип от ATI. 10 Мбайт встроенной DRAM. 500 млн. полигонов в секунду.
<b>Память</b>	256 Мбайт RAM. 256 Мбайт VRAM.	512 Мбайт RAM (она используется и CPU, и GPU).
<b>Производительность системы</b>	2 ТФлоп (0.2 ТФлоп у CPU и 1.8 ТФлоп у GPU).	1 ТФлоп (из них 9 ГФлоп у CPU и почти 1 ТФлоп у GPU).
<b>Поддержка высокого разрешения</b>	1080 строк (progressive). 1080 строк (interlaced).	720 строк (progressive). 1080 строк (interlaced).
<b>Жесткий диск</b>	Один слот под жесткий диск.	Встроенный HDD на 20 Гбайт.
<b>Носители информации</b>	Memory Stick standard/Duo, PRO, SD standard/mini, CompactFlash, DVD-ROM и Blu-ray.	Карты памяти на 64Мбайт и выше. 12x DVD-ROM.
<b>Видеовыходы</b>	Два (возможность вывода разного изображения на два телевизора).	Один.

Итак, все три претендента на видеоигровой трон следующего поколения представлены публике, компании «отстрелялись» характеристиками, геймеры увлеченно обсуждают внешний вид консолей. Проявилась ли диспозиция? Конечно, нет. Nintendo Revolution по-прежнему остается темной лошадкой: по крайней мере, до тех пор, пока мы не увидим хотя бы ее таинственный джойпад, ничего определенного об этой приставке сказать не получится. Наименее эфемерна из всех трех Xbox 360: хотя

на выставке данные консоли работали в стойках размером с письменный стол (вдобавок, снабженных комнатными вентиляторами), особых сомнений в том, что в сентябре детище Microsoft поступит в продажу хотя бы на одном отдельном рынке, у нас нет. Уже сейчас Xbox 360 сравнивают с Dreamcast – дескать, это «промежуточная» платформа, своеобразный мостик между нынешним поколением и «полноценным» next-gen в лице PlayStation 3 – время рассудит, насколько верны подобные суждения. Пока можно с уверенностью утверждать: Sony сор-

вала банк своей блестящей презентацией-манипуляцией. Точно так же, как на памятном мероприятии A Glimpse of the Future в 1999 году, когда миру представили PlayStation 2, компания сумела очаровать аудиторию потрясающими видеороликами – и хотя все присутствующие отдавали себе отчет в том, что показанное – вовсе не реальные игры для PS3, а лишь своеобразные «конкурсные заявки», разочарованным не остался никто. Только через полтора-два года мы узнаем, что из увиденного воплотится в настоящих игровых проектах, а что так и

останется смелыми фантазиями разработчиков. Сейчас бессмысленно гадать, «кто сильнее» – судить мы будем по играм, а их пока нет ни у PS3, ни у Revolution. Xbox 360 раньше других появится на прилавках, Sony сконцентрируется на достижении заявленных показателей, а Nintendo наверняка использует шанс и спланирует дальнейшие действия, основываясь на ставшей доступной информации о приставках конкурентов. «Платформенные войны» разгорятся с новой силой, и в выигрыше, как всегда, останемся мы с вами. ■




# ИГРАЙТЕ БОЛЬШЕ!

**Наслаждайтесь реалистичными ощущениями от игры на компьютере Эксимер™ Home Performance на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. Загрузите все ваши любимые компьютерные программы и исследуйте новый мир!**

**Эксимер ДМ рекомендует Microsoft® Windows® XP .**

На компьютеры ЭКСИМЕР™ устанавливаются подлинные продукты семейства Microsoft® Windows®.

Гарантией качества и сервисной поддержки приобретаемых вами продуктов Microsoft® является наличие сертификата подлинности (Certificate of Authenticity).

 **8-800-200-4545**  
Бесплатная информационная служба

**Розничные продажи:** М.Видео, Мир, Техносила, Эльдorado, МОСМАРТ

**Розничные продажи в регионах:**

“Владос” - г. Краснодар (861) 210-08-05

“Кламас” - г. Уфа (3472) 280-630

“Прагма” - г. Самара (8462) 701-701

**Дистрибуторы:** компания Инлайн - г. Москва (095) 941-6161,

ЗАО “Элком Сервис” – г. Сургут (3462) 31-19-91, г. Нефтеюганск (34612) 2-47-03,

г. Ханты-Мансийск (34671) 3-44-84

**Корпоративные продажи:**

Инел-Дата (095) 755-95-51, 755-95-52, Профком (095) 928-96-98, 928-79-70.

**Более 400 дилеров по всей территории России.**

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



# РАЗВЛЕКАЙТЕСЬ БОЛЬШЕ!



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

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

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



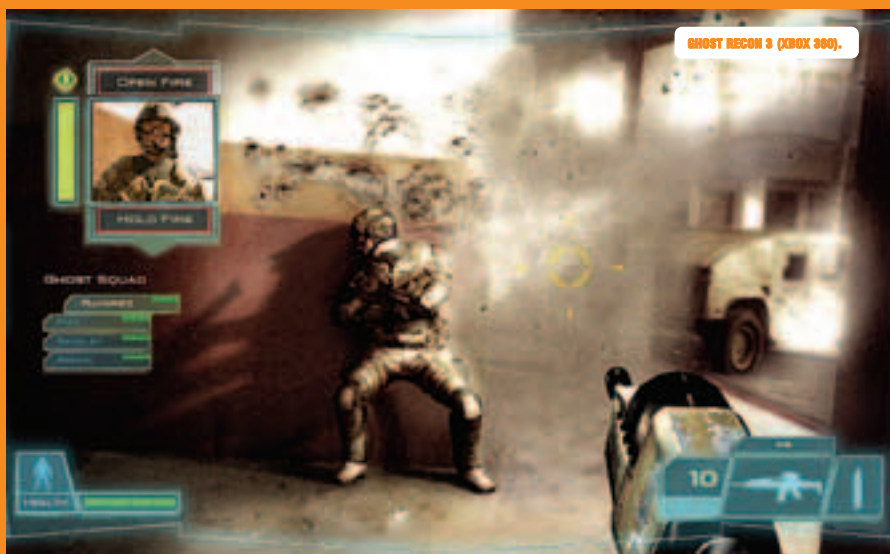
KILLZONE 2 (PS3).



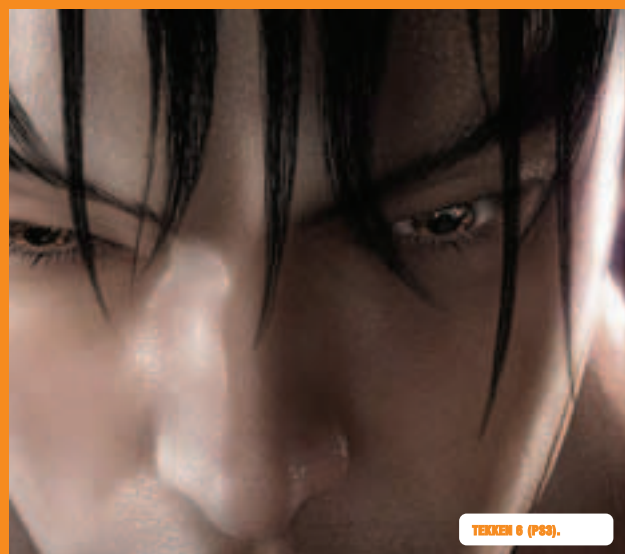
FULL AUTO (XBOX 360).

Геймеры, отсчитывающий свой стаж еще со времен NES, должны помнить, какой огромный скачок делали видеоигры при смене поколений консолей. В первую очередь речь шла о графике, но расширение возможностей платформы неизбежно влияло и на геймплей. Главным событием стал переход от 2D к 3D, случившийся с появлением 32-битных платформ, но и между играми для PlayStation 2 и PS one разница бросается в глаза мгновенно.

# ИГРЫ НОВОГО



GHOST RECON 3 (XBOX 360).



ТЕККЕН 6 (PS3).

**С** PlayStation 3 и Xbox 360 проблема заключается в том, что переход количества в качество может и не произойти или произойти не сразу. Умножившаяся в N раз число полигонов и увеличенные экранного разрешения (бесполезно в случае, если у вас дома стоит обычный телевизор, не HDTV), естественно, дают о себе знать, не без этого. Но ни одна из продемонстрировавшихся на выставке игр нового поколения не заставила сказать: «вау, это просто невероятно». Конечно, все они выглядели намного лучше, чем то, во что мы играли до сих пор. Но ирония в том, что привезенные на E3 наиболее свежие и продвинутые прокты для консолей текущего поколения не настолько уж хуже. God of War, Black, Soul Calibur III, Urban Chaos, Prince of Persia: Kindred Blades доказали, что и у устаревших PS2 и Xbox есть порох в пороховницах. Так что, хотя упор в многочисленных демонстрационных роликах PS3 и Xbox 360 делался на зрелищность, обе-

щания, которыми бойки PR'шки угощали прессу, выглядели совсем иначе: вычислительная мощность призвана изменить геймплей. Стало возможно выдвигать гипотезы о создании виртуальных миров, в минимальной степени подчиненных заранее заложенным сценариям. Как доказала знаменитая техническая демка PS3, демонстрирующая бассейн, забитый резиновыми утками, процессор CELL способен просчитывать физически точные взаимодействия сотен объектов. Такая субстанция, как искусственный разум или A.I. тоже напрямую зависит процессорной мощности. Другое дело, что пока ни одна из представленных прессе не имеет никаких значимых геймплейных инноваций.

## С ЧЕГО НАЧНЕМ?

Стартовая линейка Xbox 360 полностью копирует таковую у Xbox. Поклонникам японских видеоигр предлагают, например, Dead or Alive 4 от Тесто. Если помните,

Dead or Alive 3 несколько лет назад сочли за Dead or Alive 2, переделанный спешным образом под возможности новой платформы. Очередной сиквел, судя по всему, не будет отличаться ровным счетом ничем кроме предсказуемо улучшившейся графики и чуть более интерактивных арен. Square Enix поддерживает Xbox 360, портируя на консоль Final Fantasy XI. В данном случае даже о серьезных графических изменениях по сравнению с версией для PC речь не идет. MMORPG это и не требуется. Студия Mistwalker, основанная отцом Final Fantasy, готовит для Xbox 360 эксклюзивную японскую RPG под названием Lost Odyssey. Проблема в том, что пока нам показали лишь ролик с нарезкой из сюжетных сцен, которые по качеству графики напоминают об Arc the Lad: Twilight of the Spirits для PS2. Ясно и что к старту Xbox 360 доделан он не будет. Пожалуй, наиболее удачно возможности новой платформы используют игры от

Electronic Arts. Модели машинок в Need for Speed: Most Wanted, может, и не сильно отличаются от тех, что были раньше, но зато многократно возросло качество бэкграунда — он пугающе естественно. Еще солиднее выглядят спортивные игры — как новые FIFA и NBA Live от EA, так и NBA 2K6 и NHL 2K6 от 2K Games (ранее эти сериалы издавались Sega, позднее — Sega и Take-Two совместно). Именно здесь востребована фотореалистичность, и на Xbox 360 люди выглядят буквально как живые — не хуже, чем в компьютерном фильме Final Fantasy: Spirit's Within. Другое дело, что разница ощущается тем сильнее, чем чаще камера крупным планом навезжает на спортсменов. Между продемонстрировавшимися рядом Top Spin 2 (Xbox 360) и Top Spin (порт с Xbox на PS2) она была не столь уж значительной. Также важно, что на платформах нового поколения раз и навсегда будет решена проблема с по-идиотски нарисованными зрителями на трибунах. Вместо картонных плоских



КИЛЛ-ОН (PS3).

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

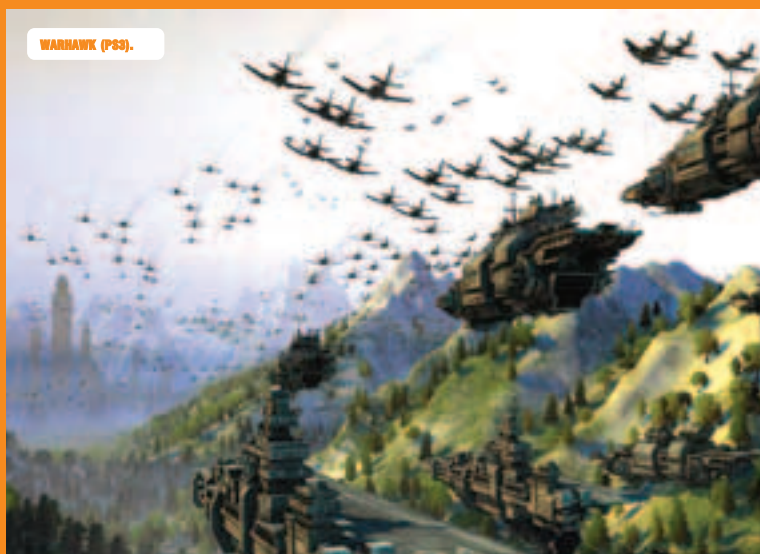
Алексей Яремчук  
mac\_fank@gameland.ru



## ГОРОД БУДУЩЕГО (GETAWAY 3, PS3)



# ПОКОЛЕНИЯ



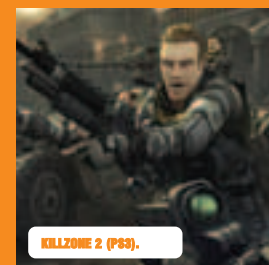
ВАРНАВК (PS3).



PERFECT DARK ZERO (XBOX 360).



FORMULA ONE (PS3).



KILLZONE 2 (PS3).

фигурок или простеньких трехмерных моделей нас ждут вполне нормальные люди, способные живо реагировать на происходящее на трассе или поле.

### МИФЫ И РЕАЛЬНОСТЬ

Уже после выставки в среде журналистов стали циркулировать слухи о том, что показанные на пресс-конференции ролики из игр для PS3 (в особенности – Killzone) – фальшивка, CG-анимация, созданная на более совершенном оборудовании. Но достаточно было взглянуть на не вызывающую вопросов презентацию Call of Duty 2, чтобы понять: откуда бы ни взялось спорное видео, оно вполне достоверно показывает, как будут выглядеть скриптовые сцены на движке на платформах следующего поколения. Фактически они будут несильно отличаться от заранее отрендеренных роликов времен PS one. Необходимость в CG скорее всего и вовсе отпадет, и разработчики смогут куда более активно интегриро-

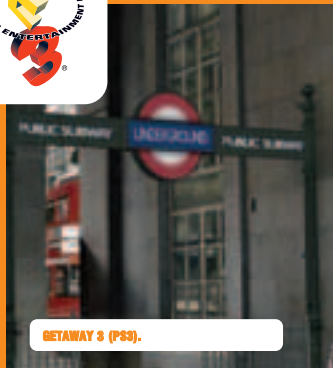
вать впечатляюще срежиссированные сюжетные сцены и геймплей. Во времена старта PlayStation 2 и, в особенности, Dreamcast большой популярностью у разработчиков пользовалась идея портирования игр с PS one на более солидную платформу, улучшая при этом графику. Незначительно – в основном за счет добавления эффекта размытия текстур да некоторого увеличения числа полигонов. Судя по всему, практика эта будет применена и к Xbox 360. Заявленные The Godfather и Lara Croft Tomb Raider: Legend – отличные тому примеры. Кроме того, два ключевых проекта от самой Microsoft – Perfect Dark Zero и Kameo: Elements of Power – изначально разрабатывались для обычного Xbox и только затем были перенесены на платформу следующего поколения. Наконец, нельзя оставить без внимания еще одну тенденцию. Если для PS3 заявлены в основном сиквелы зарекомендовавших себя сериалов, то на Xbox 360 дебюти-

рует немало совершенно новых проектов. Впечатляющий FPS Gears of War скрасит фанатам консоли ожидание Halo 3 (так и не показанного ни в каком виде, но обещанного к старту Xbox 360). Известные специалисты по зомби из Capcom готовят боевик Dead Rising, отличающийся невероятно большим количеством оживших мертвецов на одном экране. Психологический FPS Condemned: Criminal Origins по качеству графики чуть лучше Half-Life 2, по настрою скорее напоминает Silent Hill. Аркидные гонки Full Auto с продвинутой моделью повреждений понравятся поклонникам Vypout, хотя вряд ли войдут в историю. Наконец, за закрытыми дверями были показаны технические демки, которые (возможно) станут основой для сиквелов Virtua Fighter 5, Afterburner, Sonic the Hedgehog и House of the Dead, а, возможно, и не станут. Отдельно стоит отметить Chrome Hounds – боевик о гигантских роботах, который может стать отличной альтернати-

вой сериалу MechAssault – и Frame City Killer, вариацию на тему Grand Theft Auto на движке Unreal 3.

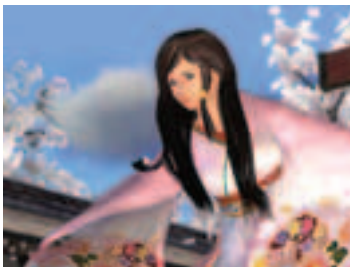
### А ЧТО ДУМАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ?

Еще во времена господства самой первой консоли PlayStation возникло мнение о том, что новые приставки (PS2, Xbox, GameCUBE) чересчур мощны, и этот факт усложнит жизнь разработчикам. Мол, проекты для подобных платформ будут настолько трудоёмкими, что на создание игр будут уходить миллионы долларов и годы работы. В принципе, пророчества сбылись, но вместе с затратами выросли и прибыли издательских домов. После раскрытия характеристик PlayStation 3 и Xbox 360 былые тревоги возвратились. Как оправдать ожидания игроков и при этом не разориться? Группа экспертов и авторитетных геймдизайнеров попытались ответить на эти и другие вопросы, устроив живую дискуссию в присутствии журналистов.



METAL GEAR 3 (PS3).

## ВОИНЫ БУДУЩЕГО (DEAD OR ALIVE 4, XBOX 360)

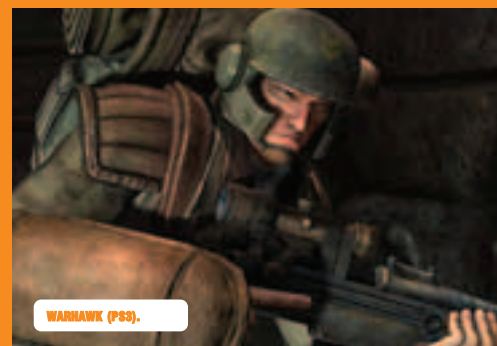
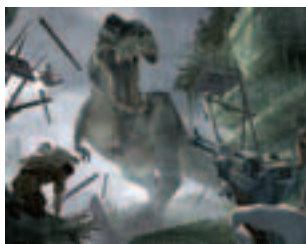
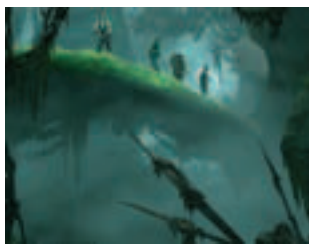


ELDER SCROLLS IV OBLIVION (XBOX 360).



NEED FOR SPEED: MOST WANTED (XBOX 360).

## ЛЕСОПАРК БУДУЩЕГО (KING KING, PS3)



WARHAWK (PS3).

Проблема, стоящая перед индустрией, кроется в том, что, несмотря на то, что создавать игры стало и дороже, и сложнее, временные рамки для выполнения проекта остались прежними. Существует и предел до которого можно увеличить бюджет проекта, ибо цена игрового диска и численность потенциальной аудитории в большинстве случаев неизменны. В Штатах одна игра стоит порядка 50 долларов. Вероятность поднятия цен – проблема актуальная и весьма болезненная. «Готовы ли вы платить за игры больше?» – такой вопрос был задан публике в ходе конференции. Выяснилось, что большинство журналистов (класс особо увлеченных геймеров) готово переплатить за игру долларов 10, но не более того. Впрочем, на эту проблему можно взглянуть и с другого угла. Чем слабее игровая

платформа, тем больше ограничений она накладывает на разработчиков. Сильная же система дает свободу для творчества, устраняя необходимость скрупулезно высчитывать полигоны в трехмерных моделях. И к тому же, кто, собственно говоря, сказал, что каждая игра обязана работать на пределе возможностей платформы? Простая, но хорошая идея и достойная реализация куда важнее изощренных спецэффектов. Впрочем, приходится признать, что стандарты и запросы аудитории меняются. Пять-десять лет назад многие игры создавались скромными студиями с дюжиной сотрудников, и только самые богатые издательства могли бросить в бой 30-60 разработчиков. Теперь же, над игрой для новой консоли могут работать до пары сотен че-

ловек, а средний бюджет достигает 8-10 миллионов долларов (большинство игр для нынешних платформ стоят вдвое дешевле)! Особое место в разработке занимает период подготовки (preproduction), определяющий то, каким должен стать геймплей. Проблема создания уникальных технологий, как неожиданно выяснилось в ходе конференции, утратила былую важность. Средства для разработки либо поставляются вместе с консолью, либо создаются независимыми компаниями (хороший пример – Renderware, рабочая среда, ныне используемая повсеместно). В конце концов, чужие технологии можно попросту купить, избавив себя от ненужных хлопот. Еще одно веяние современности – сетевой режим в играх, ставший нормой. С одной стороны его подготовка – лишние затраты для сту-

дий, однако есть и другая сторона. Сетевые игры с ежемесячным тарифом – хороший способ окупить непомерно дорогой проект.

### КОГДА И ЧТО?

Желающим жить на гребне волны и играть во все самое новое и лучшее Xbox 360 покажется лакомой конфеткой. Стартовая линейка будет достаточно хороша для того, чтобы приобрести консоль захотелось сразу же, именно этой осенью. Определить, как обстоят дела с реальными играми для PlayStation 3, мы сможем в лучшем случае в сентябре, на Tokyo Game Show. Revolution и вовсе остается полной загадкой. Остается лишь предупредить: не ждите в ближайший год никаких открытий от обеих платформ. Ведь не стали же для вас таковыми первые игры для Dreamcast и PlayStation 2, правда? ■

# ВИВИСЕКТОР



**“Безбашенный шутер,  
приправленный тактическими  
и ролевыми элементами,  
украшенный отличной графикой  
и беспрецедентной озвучкой”.**

Страна Игр. 07/2005.





КЕНТИА ХАЛЛ,  
ИДЕТ МОНТАЖ  
СТЕНДОВ.



ЧЕРЕЗ ПАРУ СУТОК  
ЗДЕСЬ БУДЕТ  
СЛОЖНО  
ПРОТОЛКНУТЬСЯ.

В ПЕРВЫЕ ЧАСЫ ВЫСТАВКИ В ОДНОМ ИЗ ХОЛЛОВ ОТСУТСТВОВАЛО  
ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ. БЫЛ ОБЕСТОЧЕН ПРЕСС-ЦЕНТР, НЕ РАБОТАЛИ ЭСКАЛАТОРЫ,  
МНОГИЕ ЖУРНАЛИСТЫ НЕ МОГЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ...



«ЖЕЛЕЗО» NINTENDO REVOLUTION.  
ШУТКА.



ЗА ДЕНЬ ДО ОТКРЫТИЯ ВЫСТАВКИ  
В ЗАПАХ БЕЗРАЗДЕЛЬНО  
ВЛАСТОВАЛА СТРОИТЕЛЬНАЯ  
ТЕХНИКА.



КАЖДЫЙ ГОД ЛЕСТНИЦЫ LOS ANGELES CONVENTION CENTER ЗАКЛЕИВАЮТСЯ НОВОЙ  
РЕКЛАМОЙ – НА ЭТОТ РАЗ ЧЕСТИ БЫТЬ ПОМЕЩЕННЫМ НА БОКОВИНКИ СТУПЕНЕК  
УДОСТИЛИСЯ ВСЕМ ИЗВЕСТНЫЙ ЗЬФ В ЗЕЛЕНОМ КОЛПАКЕ.



# E3: Картинки с выставки ЭПИЗОД 1

ЧИСТОТА, ПРОСТОР, САМАЯ ДОРОГАЯ ХЛЕБНИЦА И МЕГАКРЕСЛО



ОТНОСИВШАСЯ К АНОНСУ PLAYSTATION 3 РЕК-  
ЛАМНАЯ КАМПАНИЯ SONY БЫЛА ПОСТРОЕНА НА  
НОВОМ ПРОЧТЕНИИ ЗНАМЕНИТОЙ «ГЕОМЕТРИ-  
ЧЕСКОЙ» СИМВОЛИКИ.



ИДЕТ СБОРКА ИМИТАТОРА «ХАММЕРА»  
ДЛЯ ЭКСПОЗИЦИИ АМЕРИКАНСКОЙ  
АРМИИ.

МЕДИАБРИФИНГ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE ПРОХОДИЛ В КИНОЦЕНТРЕ HOLLYWOOD PALLADIUM НА БУЛЬВАРЕ САНСЕТ И ВЫГОДНО ОТЛИЧАЛСЯ ОТ БАРДАКА, ЦАРИВШЕГО НА ПРЕЗЕНТАЦИИ XBOX 360. У SCE ВСЕ БЫЛО АККУРАТНО И ГРАМОТНО, ДАЖЕ УГОЩЕНИЯ ХВАТИЛО НА ВСЕХ С ИЗЫБКОМ (НЕ ТО ЧТОБЫ МЫ ЗЛОУПОТРЕБЛЯЛИ ГОСТЕПРИИМСТВОМ...)



**Автор:**  
**Валерий «А.Купер» Корнеев**  
 valkorn@gameland.ru



КЕН КУРАГИ С ГОРДОСТЬЮ ДЕМОНСТРИРУЕТ СОБРАВШЕЙСЯ ПУБЛИКЕ САМУЮ ДОРОГУЮ ХЛЕБНИЦУ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.



ФИЛ ХАРИСОН ИЗ SCE УВЛЕЧЕНО РАССКАЗЫВАЕТ ОБ УСТРОЙСТВЕ ГЛАВНОГО МИРОВОГО СУПЕРОРУЖИЯ, КОСМИЧЕСКИ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССОРА CELL.



ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ЭТО ФОТО, НАМ ПРИШЛОСЬ ПРОТОЛКАТЬСЯ ЧЕРЕЗ ТОЛПУ МЕНЕЕ УДАЧЛИВЫХ АКУЛ ПЕРА. ГОВОРЯТ, НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ НЕ ВЫЗДОРОВЕЛИ ДО СИХ ПОР



ДЖЕК И ДЕКСТЕР ЭТО, КОНЕЧНО, ХОРОШО, НО ЗАЧЕНИТЕ ЛУЧШЕ САМОЕ КЛЕВОЕ КРЕСЛО В ГАЛАКТИКЕ!

Представляем вашему вниманию фотоочерк о Electronic Entertainment Expo – разбитые на блоки восемь страниц фотографий с Е3 и предшествовавших ей событий. На этом развороте мы расположили снимки Los Angeles Convention Center за пару дней до официального старта шоу, когда в залах практически безлюдно, и стенды пребывают в полусобранном состоянии; а также фотографии с весьма знаменательного события – премьеры приставки PlayStation 3 для европейских журналистов.

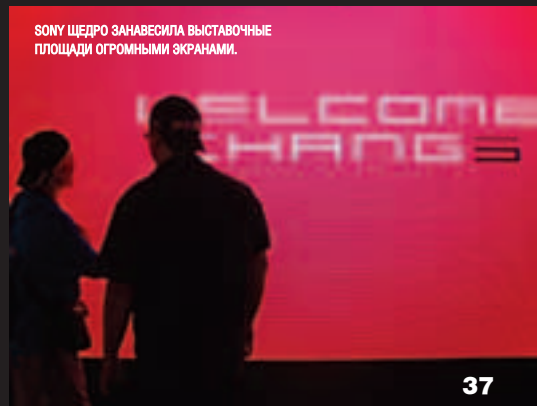
ПОДВЫВШИЕ ЖУРНАЛИСТЫ ОХОТНО ПРИОБЩАЛИСЬ К ИГРОВОЙ ЛИНЕЙКЕ ДЛЯ PSP.



ПОКЛОННИКИ ОСТРОСЮЖЕТНОГО ТЕЛЕСЕРИАЛА «24» ВЫСОКО ОЦЕНИЛИ ОДНОМЕННУЮ ВИДЕОИГРУ. А МЫ ВЫСОКО ОЦЕНИЛИ БЛЕСТЯЩИЕ ШАРЫ.



SONY ШЕДРО ЗАНАВЕСИЛА ВЫСТАВОЧНЫЕ ПЛОЩАДИ ОГРОМНЫМИ ЭКРАНАМИ.



Что может быть лучше Diablo? «Hellgate: London!» — не задумываясь, отвечают создатели бессмертного хита, отмеченного знаком качества Blizzard.



ЭТОТ ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРОВОСЕК ЯВНО НЕ ЗАМОРАЧИВАЕТСЯ ВОПРОСОМ «ЕСТЬ ЛИ У МЕНЯ СЕРДЦЕ?»

# Hellgate: London





Автор:  
Роман «ShaD» Епишин  
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action / RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco America
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Flagship Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

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

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

ПОСЛУШАЙТЕ, ГОЛУБИЧЬ, СКОЛЬКО У ВАС СТОИТ ВОН ТА МИКРОВОЛНОВКА?



ВАС ЖДУТ  
КРЕПКИЕ ОБЪЯТИЯ  
И СМЕРТЕЛЬНО  
СЛАДКИЙ  
ПОЦЕЛУЙ.

### РЕБЯТАМ О ЗВЕРЯТАХ

Ропер утверждает, что в игре мы встретим четыре основных класса противников. К первому относятся Твари, свирепые, но жутко тупые животные, атакующие все, что движется. Ко второму принадлежат так называемые Спектральные Демоны, по сути, призраки без плоти и крови, поражающие цель независимо от количества брони на ней. В третью группу записали демонов-интеллектуалов, способных использовать земное огнестрельное оружие. Четвертый класс представлен Некросами, злыми духами, вселяющимися в тела мертвых горожан и обращающими их в зомби.



ДЕМОНЫ НАЧАЛИ ОПЕРАЦИЮ THE BURN, В ХОДЕ КОТОРОЙ НАМЕРЕНЫ ПРЕВРАТИТЬ В АД ВЕСЬ ЛОНДОН, А МОЖЕТ, И ВСЮ ЗЕМЛЮ.



**В** 2003 году Билл Ропер (Bill Roper) со товарищи покинули именитую студию Blizzard. И чего им, спрашивается, не сиделось в теплом месте? Команда Ропера, основавшая независимую студию Flagship, поясняет: «Мы просто хотели делать игры». «Мы обнаружили, что все больше времени проводим в организационной рутине и все меньше – за разработкой проектов», – рассказывает Билл. В противовес нескольким сотням сотрудников Blizzard юная Flagship насчитывает не более десяти человек. Пре-

исполненные энтузиазма и свежих идей, разработчики наслаждаются свободой от цепей корпоративной бюрократии. Свежий воздух Тихого океана и яркое солнце Сан-Франциско, по словам Билла, лишь способствуют творческой деятельности. Вот в таком райском уголке и дружеской обстановке рождается Hellgate: London, игра о демонах, насилии и кровавых схватках.

### ЭКСКУРСИЯ ПО ГОРОДУ

Лондон... Серый город «Туманного Альбиона», закутанный в пелену

дождя... Отличное место для демонического вторжения! Древняя архитектура Вестминстерского Аббатства и Биг Бена как будто сама просится в водоворот оккультных событий. Добрая половина игры проходит на поверхности, среди разрушенных, пылающих зданий. Широкая сеть подземных коммуникаций тоже окажется частью зловещего антуража. Сохранившийся со времен римлян водопровод, знаменитое лондонское метро, бомбоубежища Второй мировой – все это станет плацдармом для векового конфликта Света и Тьмы.

Назвать Hellgate: London шутером от первого лица нельзя. Гораздо ближе к истине определение «hack & slash action».

### СВОБОДА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Билл Ропер принадлежит к той плеяде звезд игровой индустрии, которую принято называть легендарной. Его смело можно ставить в один ряд с Питером Мулине и Джоном Кармаком. Билл принимал непосредственное участие в разработке всех проектов Blizzard Entertainment, а также приложил руку к небезызвестным Kingdom Under Fire и Psychonauts. В июне 2003 года основатели Blizzard North Эрих Шэфер (Erich Schaefer), Макс Шэфер (Max Schaefer) и Дэвид Бревик (David Brevik), а также вице-президент Билл Ропер покинули компанию с тем, чтобы создать новую независимую студию, впоследствии получившую название Flagship Studios.



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

## МОНОТОННОСТЬ – ВРАГ ЛЮБВИ

Самое известное творение Билла Ропера – нетленный Diablo, до сих пор прописанный во многих компьютерных клубах. Нет ничего удивительного, что Hellgate: London несет на себе отпечаток великого шедевра. Правда, совсем не тот отпечаток, что заставляет обзывать творение Flagship клоном, но тот, который наверняка обеспечит проекту не меньшую популярность.

Так, из Diablo команда заимствовала идею случайной генерации уровней. Случайную. Генерацию. Полностью трехмерных, высокодетализированных уровней! Флаг тому в руки, кто припомнит любой другой проект, способный похвастаться таким приемом.

В Hellgate: London существует сеть неизменных «чек-пойнтов», обязательных для всех игроков и критичных для сюжета. А вот пространство между ними будет уникальным. Прошу занести в протокол, это уже не концепция и не идея Ропера, это реально функционирующий и практически отлаженный на сегодняшний день механизм.

Непредсказуемый рисунок улиц дополняется множеством случайных квестов. В лучших ролевых традициях стройной истории сопутствует внушительный комплект необязательных заданий, связанных с... реальным временем! Помните, как в «Проклятых Землях» от Nival главное игровое меню отражало то время суток, которое показывали часы вашего компьютера? Flagship пошла дальше и вплела реальные часы в виртуальный мир куда плотнее. Если торговец в



МЕНЯ... СЕЙЧАС... СТОШНИТ!



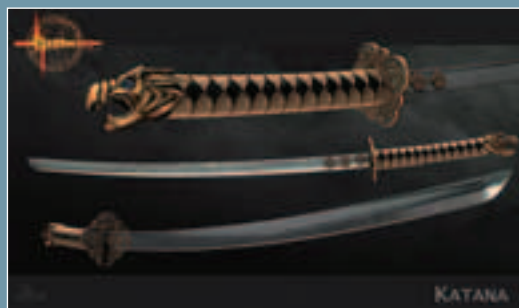
УСПЕШНОГО БУЛОЧНИКА ИЛИ СТРАХОВОГО АГЕНТА НЕКРОС ПРЕВРАТИЛ В ОТВРАТИТЕЛЬНОГО ЗОМБИ.



## ТАК БЫЛО



Само по себе вторжение демонических сил в человеческую реальность для игровой общечеловеческой культуры событие обыденное. Все-таки целых три части Doom у нас за плечами. Однако в плане продуманности сюжета Hellgate – скорее RPG, чем экшн. Предыстория игры весьма увлекательна. Оказывается, интервенты из Ада уже не раз пытались прорваться в наш мир через Лондон. Эпидемия бубонной чумы – отголосок одной из таких неудачных попыток. Демоны унесли много жизней, но не прорвали оборону. Лондонский пожар 1666 года, испепеливший большую часть города, – из той же оперы. Все это время на страже добра и справедливости стояли масонские общины и рыцарский орден Тамплиеров.



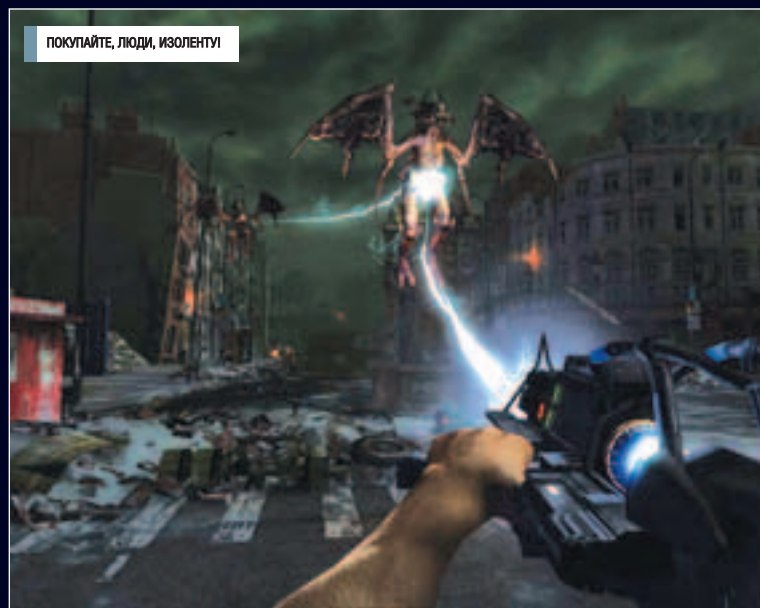
KATANA



ТАКИУ УВИДИШЬ И СОВСЕМ О СТРЕЛЬБЕ ЗАБУДЕШЬ. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, О СТРЕЛЬБЕ ИЗ ПИСТОЛЕТОВ...

# Hellgate: London

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



ПОКУПАЙТЕ, ЛЮДИ, ИЗОЛЕНТУ!

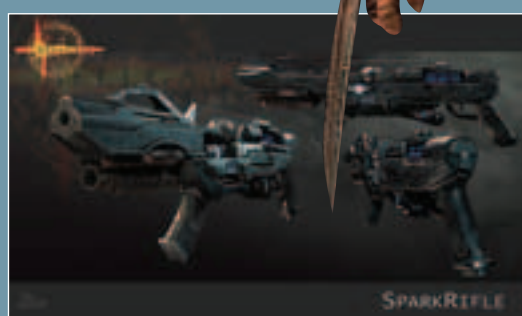


ОБЫЧНЫЕ ПУЛИ ДЛЯ ДЕМОНОВ БЕЗВРЕДНЫ, ПОЭТОМУ ТАМПЛИЕРЫ ИСПОЛЬЗУЮТ ТОЛЬКО ЗАГОВОРЕННЫЕ БОЕПРИПАСЫ.

МОНСТР ОБЫКНОВЕННЫЙ. ОРИГИНАЛЬНОСТЬ НА ЧЕТВЕРКУ, ТРОЕЧКА ЗА «УСТРАШИТЕЛЬНОСТЬ».

## ТАК ЕСТЬ

Продолжаем разговор о сюжете Hellgate: London (начало – во врезке «Так было»)… Промышленная революция и последовавшая за ней индустриализация, в конечном счете возвестившая о торжестве науки над мистикой, подорвали силу Ордена и масонов. Ряды стражей Света поредели, и защита ослабла. Демоны не преминули воспользоваться шансом. Лондон в игровой реальности Hellgate разрушен и отравлен вековым злом. Островки Света все же остались. Как ни странно, они схоронились под землей, на одной из древнейших станций лондонского метро, построенного при участии тех самых масонов. Прозорливые борцы с исчадьями Ада использовали специальные материалы и защитные руны, создающие барьер перед войском Сатаны. В то время как регулярные войска Англии в панике бегут, на борьбу с бесчинствующим злом выступают остатки тамплиеров. Что будет дальше, зависит от вас.



На разработку уникального движка, способного генерировать трехмерные уровни с современным освещением, у Flagship ушло полтора года.



БРАТИШКА, ТЫ ЧЕГО ТАК СКУКСИЛСЯ? ШПИНАТОМ, ЧТО ЛИ, ОБЪЕЛСЯ?

магазине заверяет, что до конца текущей недели такие-то товары принимаются на более выгодных условиях, значит, так оно и есть. Услышали это заявление в субботу? Стайтесь заработать по максимуму в течение уик-энда. Встретились с щедрым торгашом в понедельник? Считайте, впереди целая неделя прибыльных сделок.

### НЕ ТОРМОЗИ!

На разработку уникального движка, способного генерировать трехмерные уровни с современным освещением, высокой детализацией и качественными текстурами, у Flagship ушло полтора года. Уже сегодня можно с уверенностью сказать, это был продуктивный отрезок времени. По сути, программисты Ропера совершили маленький переворот в своей области. Новая технология по сути напоминает конструктор LEGO: из множества готовых деталей Hellgate в начале игры собирает уникальную композицию. В качестве «кубиков» выступают фрагменты улиц, целые здания и

сотни всяких мелочей, типа мусорных баков, почтовых ящиков, завалов щебня и прочих атрибутов подвергшегося демоническому удару города. Создателям удалось настроить обработку окружения таким образом, что даже в самые насыщенные моменты игры количество кадров держится на приемлемом уровне. «Тормозам» объявлен бескомпромиссный бойкот.

### ПОМЕСЬ DIABLO С FPS

Наблюдать за вторжением демонов мы будем аккуратно из глаз главгероя. Игравельных персонажей ожидается несколько. Правда, на данном этапе разработки студия готова представить общественности лишь одного из них, эдакого современного ордера, вооруженного до зубов и руководствующегося принципом «хорошо смеется тот-кто-стреляет-первым». Однако же назвать Hellgate: London шутером от первого лица нельзя, как бы абсурдно сие ни звучало. Гораздо ближе к истине определение «hack & slash action». Да-да, проект

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



В АДУ СВОИ ДЖЕДАИ.



220 В СЕРДЦЕ, ПОСТОЙ, НЕ ГОНИ...



ОТКРОЙТЕ РОТИК, СКАЖИТЕ «ААА!»

ЗУБНАЯ ПАСТА «ПЛУТОНИЕВАЯ РАДОСТЬ». НЕ ТОЛЬКО ОЧИЩАЕТ, НО И ЭФФЕКТНО ПОДСВЕЧИВАЕТ ЗУБЫ!

относится к тому же поджанру, что его величество Diablo. Спросите, как такое возможно? Очень просто! Клавиатура с WASD-раскладкой да мышь – инструменты всем нам хорошо знакомые – используются и здесь. А вот прицельный огонь отсутствует. Меткость героя зависит от его характеристик, а вовсе не навыков игрока. Ситуация с колюще-режущими девайсами аналогичная: сила удара, уровень повреждений определяются качеством оружия и степенью прокачанности бойца.

## ОГНЕМ И МЕЧОМ

Любое оружие в Hellgate можно усовершенствовать. Так пистолеты, пулеметы и винтовки способны наносить до пяти видов ранений противнику. Выстрел из оружия с физическим типом поврежденный разорвет демоническую плоть и собьет интервентов с ног. С огненным – опалит, а, может быть, и сожжет супостатов. Со спектральным – нейтрализует вражескую защиту. С токсичным – отравит, а с электрическим – ударит током и парализует незваных гостей из Ада. Учтывая, что далеко не каждый посланец Преисподней уязвим обычными боеприпасами, пусть даже обжигающими и отравляющими одновременно, вам нередко придется комбинировать пистолеты с магическими мечами, как это было в Heavy Metal F.A.K.K.2, например. Впрочем, если грудастая Джули, скорее, шевелила мечом, нежели энергично им размахивала, то герои Hellgate медлительностью не страдают. Продемонстрированные на E3 элементы геймплея отличает ураганная динамичность, сравнимая с адреналиновым рашем Painkiller и Serious Sam.

## ОДИН МЕЧ – ХОРОШО, ДВА – ЛУЧШЕ!

Игры от Blizzard славятся своим мультиплеером, а о Battle.net слышали даже

далекие от сетевых побоищ индивиды. За время работы в компании Ропер постиг всю важность мультиплеерной составляющей. Он вознамерился превратить Hellgate в эталон и с этой точки зрения. Пока игрального многопользовательского режима не существует, однако известно, что ставка будет сделана на совместное прохождение (как это было в Diablo). Представьте, как группы отчаянных смельчаков рыщут по грязным улицам и мрачным подвалам Лондона, под аккомпанемент взрывов очищая город от порождений Тьмы. Это ли не игровая романтика? Flagship планирует широкое освещение мультиплеерных событий с публикацией списков команд, изничтоживших максимальное число нежити, скопивших самое большое состояние и тому подобных. Зрелищные похождения героев, скорее всего, можно будет наблюдать, как мыльные оперы по ТВ, а также записывать и впоследствии воспроизводить с комментариями.

## ИДУ НА ВЫ!

Diablo от первого лица, перенесенный на трехмерные, случайно генерируемые улицы современного Лондона... Проект Flagship – это вызов всем нынешним игровым проектам, переливающим из пустого в порожнее затертые до дыр идеи и вылизанные до блеска сюжеты. Это вызов и всем разработчикам. Flagship намерена доказать, что хит всех времен и народов по силам создать маленькому, но сплоченному коллективу талантливых энтузиастов, а не только большущей корпорации. Правда, один минус в скромных размерах конторы все же имеется – разработка продвигается очень неторопливо. Релиза Hellgate: London придется ждать до 2006 года. ■

Ты знаешь, что случилось.

# Мед

УТОПИЯ



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



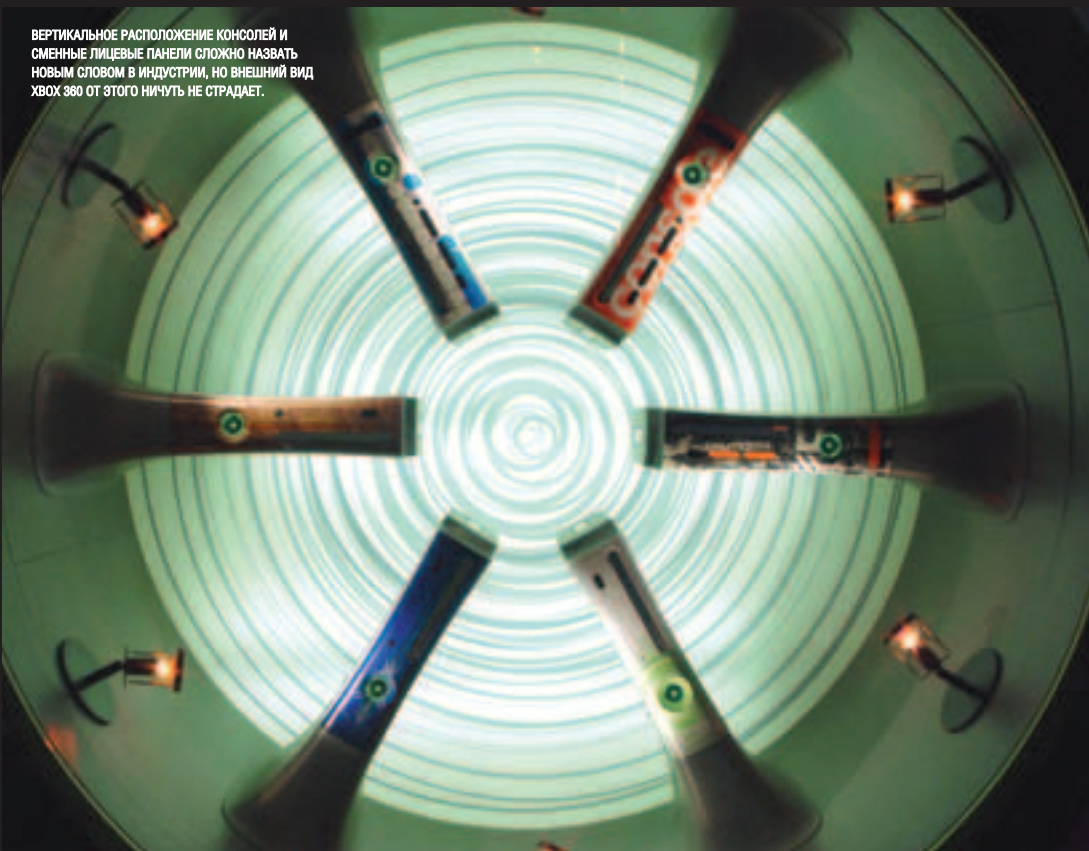


В БРИФИНГЕ ПРИНЯЛ УЧАСТИЕ ИЗВЕСТНЫЙ СПОРТСМЕН РОБЕРТ ГЭЛЛЕРИ ИЗ ШТАТОВСКОЙ ФУТБОЛЬНОЙ КОМАНДЫ OAKLAND RAIDERS.

НА ОБЛОЖКЕ ЖУРНАЛА TIME, ГДЕ БИЛЛ ГЕЙТС ЗАПЕЧАТЛЕН РЯДОМ С XBOX 360, КОЛЬЦО ВОКРУГ ИНДИКАТОРА ВКЛЮЧЕНИЯ КОНСОЛИ ГОРИТ НЕ ЗЕЛЕНЫМ, КАК ЗДЕСЬ, А КРАСНЫМ СВЕТОМ. ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ПРИСТАВКА ВЫКЛЮЧЕНА? ЧТО МАРСИ- АНЕ УЖЕ ЗДЕСЬ? ЧТО-ТО ЕЩЕ БОЛЕЕ ЗЛОВЕЩЕЕ? НАУКА ПОКА ОТВЕТИТЬ НЕ МОЖЕТ...



SHRINE AUDITORIUM, КАК ОН ЕСТЬ. ОГРОМНЫЙ ЗАЛ, МОЩНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ, СИЛЬНЕЙШАЯ ЗВУКОВАЯ СИСТЕМА. AND THE OSCAR GOES TO...



ВЕРТИКАЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ КОНСОЛЕЙ И СМЕННЫЕ ЛИЦЕВЫЕ ПАНЕЛИ СЛОЖНО НАЗВАТЬ НОВЫМ СЛОВОМ В ИНДУСТРИИ, НО ВНЕШНИЙ ВИД XBOX 360 ОТ ЭТОГО НИЧУТЬ НЕ СТРАДАЕТ.



# E3: Картинки с выставки ЭПИЗОД 2

## «ОСКАР», ДИДЖЕИ, СОБАКИ МИЯМОТО И УСОХШИЙ «ГЕЙМ БОЙ»



УЖЕ ПОДТВЕРЖДЕНО, ЧТО XBOX 360 СОВМЕСТИМА С МАЙКРОСОФТОВСКИМ MEDIA CENTER. ПУЛЬТ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ, ВПРЧЕМ, БУДЕТ ПРОДАВАТЬСЯ ОТДЕЛЬНО.



В ОДНОМ ИЗ ШАТРОВ КОРМИЛИ МОРОЖЕНЫМ И ДАВАЛИ ПОСМОТРЕТЬ РОЛИКИ ИГР ДЛЯ XBOX 360, ВО ВТОРОМ НАЛИВАЛИ ГОРЯЧИТЕЛЬНЫЕ НАПИТКИ. МЫ НЕСКОЛЬКО РАЗ ПЕРЕМЕЩАЛИСЬ ИЗ ОДНОГО В ДРУГОЙ. РОЛИКИ ОЧЕНЬ ПОНРАВИЛИСЬ.



РЕДЖИ ФИЛС-ЭЙМ, СВОИМИ ФОРМАМИ НАПОМИНАЮЩИЙ СКОРЕЕ ЧЕМПИОНА ПО ИГРЕ В АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ, НЕЖЕЛИ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО ДИРЕКТОРА ИГРОВОЙ КОМПАНИИ, БЫЛ ВЕДУЩИМ МЕДИАБРИФИНГА NINTENDO.

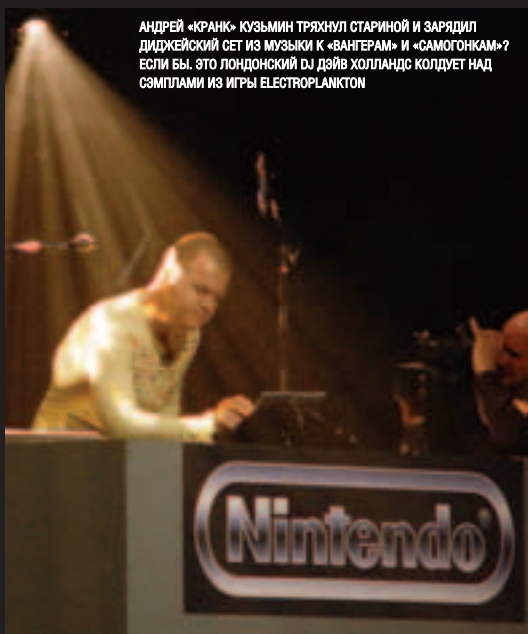
**Автор:**  
**Валерий «А.Купер» Корнеев**  
[valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)



ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO САТОРУ ИВАТА ХВАСТАЕТСЯ СВОЕЙ НОВОЙ АВТОМАГНИТОЛОЙ. ХОТЯ ПОСТОЙТЕ, ЭТО ЖЕ МУЛЯЖ ДОЛГОЖДАНОЙ «РЕВОЛЮЦИИ»!



ВЕДУЩАЯ АМЕРИКАНСКОГО ИГРОВОГО ТЕЛЕКАНАЛА 64 TV ТИНА ВУДС ПРОВЕЛА ДЕМОСТРАЦИЮ NINTENDOS. ВЫРАЩЕННАЯ ЕЙ СОБАЧКА ИНОГДА ДАЖЕ СЛУШАЛАСЬ ГОЛОСОВЫХ КОМАНД, КОТОРЫЕ ТИНА ОТДАВАЛА ВО ВСТРОЕННЫЙ МИКРОФОН КАРМАННОГО NINTENDO DS



АНДРЕЙ «КРАНК» КУЗЬМИН ТРЯХНУЛ СТАРИНОЙ И ЗАРЯДИЛ ДИДЖЕЙСКИЙ СЕТ ИЗ МУЗЫКИ К «ВАНГЕРАМ» И «САМОГОНКАМ»? ЕСЛИ БЫ. ЭТО ЛОНДОНСКИЙ DJ ДЗИВ ХОЛЛАНДС КОЛДУЕТ НАД СЭМПЛАМИ ИЗ ИГРЫ ELECTROPLANKTON



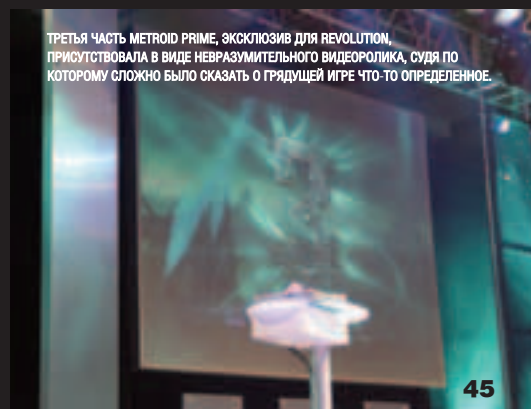
Хотя Sony с ее красочными роликами несуществующих игр удалось выиграть пропагандистскую схватку, Microsoft и Nintendo не поспешили на собственные шоу. Xbox 360 с большой помпой представляли в «Шрайн аудиториум», на сцене которого традиционно вручается «Оскар», а Nintendo превратила свой медиабрифинг в настоящий праздник для фэнов, хотя ожидаемая всеми Revolution появилась на сцене всего на несколько минут, быстро уступив место более осязаемым вещам.



ПОСЛЕ ПАРЫ НЕУДАЧ С СОБАЧКОЙ НА ПОМОЩЬ ДАМЕ ПРИШЕЛ САМ СИГЕРУ МИЯМОТО!



НА САМОЙ ВЫСТАВКЕ У NINTENDO БЫЛ ОДИН ИЗ САМЫХ УДОБНЫХ, ПРАКТИЧНЫХ И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ИЗЯЩНЫХ СТЕНДОВ.



ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ METROID PRIME, ЭКСКЛЮЗИВ ДЛЯ REVOLUTION, ПРИСУТСТВОВАЛА В ВИДЕ НЕВРАЗУМИТЕЛЬНОГО ВИДЕОРОЛИКА, СУДЯ ПО КОТОРОМУ СЛОЖНО БЫЛО СКАЗАТЬ О ГРЯДУЩЕЙ ИГРЕ ЧТО-ТО ОПРЕДЕЛЕННОЕ.



Нобунага, злодей из первой трилогии, мертв. Но прошло 15 лет, и над Японией нависла новая угроза.



# Onimusha: Dawn of Dreams

ИГРОВОЙ СЕРИАЛ ONIMUSHA БЫЛ И ОСТАЕТСЯ ИСКОННО ЯПОНСКИМ – С НЕИЗМЕННЫМИ САМУРАЯМИ, НИНДЗЯ И САКУРОЙ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ...





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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.capcom.com>

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



НОВЫЙ ПРОТАГОНИСТ — БЛОНДИН, НАПОМИНАЮЩИЙ ЗИГФИРИДА ИЗ SOUL CALIBUR, ЗАЧЕМ ТО ПЕРЕДЕЛЫВАЕТСЯ «ПОД МИЦУРУТИ».

## ХАРДКОРЩИКИ, РАДУЙТЕСЬ

Кейджи Инафуне, продюсер игры, заявил в интервью IGN буквально следующее: «Концепция оригинальной трилогии Onimusha строилась на том, чтобы игры нравились в первую очередь геймерам-казуалам, а во вторую — части хардкорщиков. Именно поэтому в ней использовалось удобное, интуитивное управление, а развитие возможностей героев и их оружия не было слишком уж сложным. Разобраться со всем этим мог каждый. Однако время шло, и сейчас — по крайней мере, в Японии — стало гораздо меньше геймеров-казуалов, они попросту вымирают. Остаются только наполовину или же на все сто процентов хардкорные игроки. Именно на них мы и должны ориентироваться. В новой игре серии Onimusha мы делаем акцент на более глубокий геймплей — например, на идею о переключении между двумя персонажами. В этом есть немалый элемент стратегии. Кроме того, значительно усложнилась система развития героев и их оружия по сравнению с предыдущими играми серии».

**З**олотое правило геймера: если разработчики обещают через годик-другой сделать достойный сиквел игры — верить им на слово не стоит. Надеяться на лучшее — можно, конечно. А если с пеной у рта доказывают, что на третьем проекте сериал непременно закончится, тут и к гадалке ходить не надо. Луквья, ироды. Если уж Кодзима за Metal Gear Solid 4 взялся, то раз-

ве могут специалисты по сиквелам из Capcom (сорок с лишним игр серии Mega Man чего стоят) отказаться от популярной лицензии? Даже обещаний формально нарушать не пришлось. Onimusha 3: Demon Siege закончила первую трилогию на мажорной ноте. Нобунага мертв. Но прошло 15 лет, и над Японией опять нависла угроза. Повод для старта второй трилогии?

Напомню, что изначально Onimusha был сериалом-клоном по отношению к Resident Evil. Как Dino Crisis, но без динозавров. Но с каждой новой игрой он дистанцировался от своих «родственников», и теперь настало время зафиксировать эту разницу. Тодд Торсон из Capcom заявляет: «Несмотря на успех первых трех проектов, мы начали разрабатывать новый с нуля и полностью переделали

Тодд Торсон из Capcom заявляет: «Несмотря на успех первых трех проектов, мы начали разрабатывать новый с нуля и полностью переделали геймплей».

## ДРУГИЕ ИГРЫ

Помимо трех основных игр у серии Onimusha существуют два ответвления. Onimusha Tactics на Game Boy Advance представляет собой весьма среднюю тактическую RPG, напо-

минающую Final Fantasy Tactics Advance. Onimusha Blade Warriors — слабый по графике, но местами весьма занимательный файтинг на четыре персоны, в котором собра-

ны чуть ли не все персонажи сериала. Наконец, есть еще Genma Onimusha — это порт Onimusha: Warlords на Xbox. Он мало отличается от оригинала.





# Onimusha: Dawn of Dreams

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

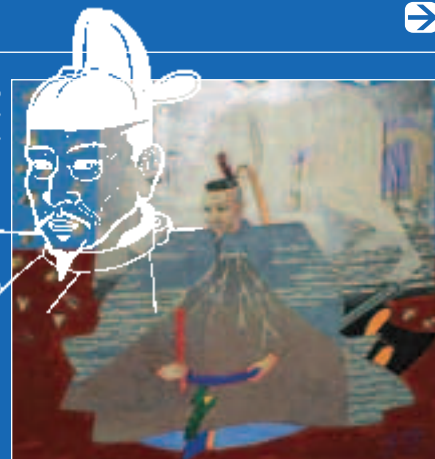
## ПРЕКРАСНЫЙ НОВЫЙ МИР?

По словам разработчиков, в Onimusha: Dawn of Dreams вы встретите если не самих персонажей предыдущих игр серии, то хотя бы упоминания о них. Однако мир новой игры не вполне будет стыковаться с предыдущим, то есть будут и расхождения в последовательности событий и судьбах исторических персонажей, использованных в Onimusha. Кроме того, никаких путешествий во времени в духе Onimusha 3: Demon Siege определенно не будет.

## ТОЙОТОМИ ХИДЕЙОСИ

Хорошо знакомый тем, кто видел Kessen III или Samurai Warriors, новый злодей на деле не был таким уж негодяем в реальной истории Японии. Он родился в деревне Накамура, что в провинции Овари (вотчина клана Ода). Сын крестьянина, Тойотомо покидает родной дом в 15 лет и отправляется в странствия. Когда он вернулся в родные края, случай свел его с Нобунагой. Тойотомо стал у него простым слугой, но вскоре начал участвовать в сражениях – сначала в качестве рядового пехотинца, затем – самурая. Военная карьера сложилась удачно – этому помогли и личное мужество в бою, и успешное проведение все более важных и сложных военных операций. Путь к власти был открыт со смертью Нобунаги. Разделив с Токугавой территорию Японии, Тойотомо вторгается в Корею, но здесь удача оставляет полководца. Шесть лет войны стоили Японии огромных потерь. Сам Тойотомо умер незадолго до ее окончания.

豊臣秀吉



ЭТО ЕЩЕ ДАЛЕКО НЕ САМЫЙ КРУПНЫЙ ВРАГ В ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS. РАЗРАБОТЧИКИ УЖЕ ВИДЕЛИ GOF OF WAR.

ВОЛШЕБНЫЙ МЕЧ,  
ПОДЛИТАННЫЙ  
МАГИЕЙ ОНИ, РАЗИТ  
ДЕМОНОВ НАПОВАЛ.  
А ЕЩЕ ЕГО МОЖНО  
БУДЕТ АПГРЕЙДИТЬ.

индивидуальный воин по имени Soki и четверо его друзей. Управлять вы сможете всеми пятью, причем в бою участвовать всегда будут двое – Soki и еще кто-нибудь. Это не случайно, ведь главная фишка новой Onimusha – именно парные сражения. Переключаться между обоими персонажами можно в любой момент нажатием кнопки Select. Что-то подобное мы могли видеть в недавней LEGO Star Wars. Перспективность такой системы наглядно продемонстрировала показанная на E3 демо-версия, где в

зависимости от ситуации удобнее было воспользоваться вооруженным здоровенным мечом Soki и быстрой и ловкой девушкой-ниндзя. Такое мгновенное переключение превращает игру фактически в безостановочный экшн: как только ваш текущий персонаж порубил на куски всех супостатов в пределах досягаемости, можно сразу же выбрать второго и продолжить жать на кнопки, круша гадов. Не обошлось дело и без спецатак, проводимых обоими героями одновременно. Что любопытно, демонстрируются они на

отдельном экране, пафосно и зрелищно, с кучей спецэффектов – как совместные удары в Xenosaga: Episode II и иных ролевых играх. Разносить так врагов на клочья когда душе угодно, однако, не получится – придется ждать накопления линейки магической энергии. Если лениво управлять вторым героем вручную, можно использовать систему отдачи приказов, напоминающую о Resident Evil Outbreak. Пока неясно, какие именно команды окажутся в финальной версии, но среди них бу-





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых продаж  
и условий работы  
в сфере 1С:Мультимедиа  
обращайтесь в форму 1С:  
125095, Москва, а/я 04,  
ул. Селезневская, 31  
Тел.: (095) 737-92-97  
Факс: (095) 921-44-27  
1st@1c.ru, 1st@yandex.ru



SID MEIER'S

# PIRATES!



© 2001 Atari Interactive, Inc. Все права защищены. Все торговые марки являются собственностью их владельцев. Представлены в рекламных целях названия. Atari Europe S.A.  
© 2001 Game Studio, Inc. Все права защищены. Републикация является зарегистрированной в США торговой маркой. Имя Game является зарегистрированной торговой маркой Game Studio, Inc.  
Имя "Pirates!" является торговой маркой компании Microsoft. Полностью лицензия является собственностью IBM 2004. Иллюстрации являются собственностью Atari Video Technology, Inc.  
© 1987, 2001, 2002 Atari Games, Inc. Иллюстрации программы являются частью Atari Sound System © 1987, 2002 Atari Games, Inc.  
© 2001 ЗАО "1С". Все права защищены.



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI (PS2).



BUZZ! THE MUSIC QUIZ (PS2).



JAK X: COMBAT RACING (PS2).



PSP ВСЕ ВОЗРАСТЫ ПОКОРНЫ.



RATCHET: DEADLOCKED (PS2).



SPYTOY (PS2).

# SONY

# NINTENDO



SHADOW OF THE COLOSSUS (PS2).



APE ESCAPE: ON THE LOOSE (PSP).



FIRE UP (PSP).

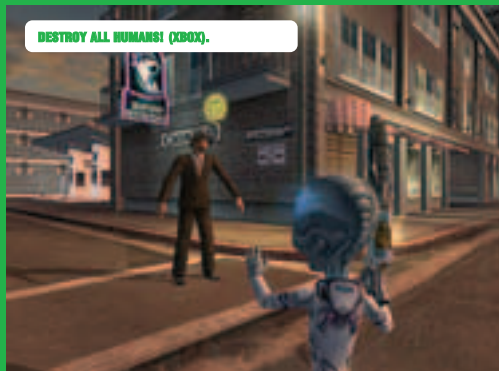
## SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Один из самых крупных стендов на выставке, как водится, принадлежал SCEI. Посетители, по разным причинам пропустившие показ нашумевших роликов для PS3 на медиабрифингах, могли насладиться зрелищем в небольшом кинотеатре, предварительно отстояв длинную очередь. Сама же экспозиция стенда-гиганта включала огромное количество игр, среди которых нам особенно запомнились: многообещающий экшн/квест 24: The Game (как и в одноимен-

ном сериале, действие здесь разворачивается параллельно в нескольких окнах, а герой Кифера Сазерленда не только бегаёт и стреляет, но и стратегично допрашивает террористов); короткое, но весьма впечатляющее демо Shadow of the Colossus (Wanda to Kuozou в японском варианте) – приключенческой игры от авторов незабвенной Ico; свежая версия самурайского боевика Genji: Dawn of the Samurai и похожая на нее Onimusha: Dawn of Dreams от Capcom. Обратили на себя внимание Soul Calibur III (Namco) с тремя новыми героями, вполне

готичная Castlevania: Curse of Darkness (Konami) и античный экшн Spartan: Total Warrior (Sega). Также для PS2 SCEA показывала очередные игры про Джека и Дакстера: Jak X Combat Racing (название говорит само за себя) и платформер Ratchet Deadlocked, который, по словам разработчиков, каким-то образом будет взаимодействовать с проектом Dexter для PSP. Главные выдумщики в обойме внутренних студий компании, англичане из SCEE London Studio демонстрировали разработанный при участии фирмы Nike «спортивный имитатор» EyeToy: Kinetic

и практически полный аналог игры «Угадай мелодию» под названием Buzz! The Music Quiz, в комплект которого, помимо диска, входит набор из четырех «баззеров» – кнопок, используемых игроками для быстрого ответа на околмузыкальные вопросы виртуального ведущего. На втором этаже стенда можно было комфортно устроиться с демонстрационной PSP в висящих в воздухе прозрачных креслах-шарах и провести несколько минут с тестовыми версиями портативных MediEvil: Resurrection, WRC, F1 Grand Prix и Everybody's Golf.



DESTROY ALL HUMANS! (XBOX).



NEED FOR SPEED: MOST WANTED (XBOX 360).



CONKER: LIVE AND RELOADED (XBOX).



КЛЮЧЕВОЕ МЕСТО НА СТЕНДЕ MICROSOFT ЗАНИМАЛИ ИГРЫ ДЛЯ XBOX 360.



KINGDOMS UNDER FIRE: HEROES (XBOX).



МОТО GP 3 (XBOX).

# MICROSOFT



SHADOW THE HEDGEHOG (XBOX).



TAXI DRIVER (XBOX).



CONKER: LIVE AND RELOADED (XBOX).

# НА E3

Автор:  
Валерий «А. Купер» Корнеев  
valkorn@gameland.ru

Петр Головин  
golovin@gameland.ru



## MICROSOFT

Компания из Редмонда который год старается не отставать от Sony, возводя поистине циклопические стенды. Двухэтажная бело-зеленая крепость Microsoft вмещала крупные демо-юниты Xbox 360 (так называемые «альфа-девкиты», чье устройство заметно отличается от финальной архитектуры 360 – «беты» появятся только в разгар лета) с единственным игральным проектом – Need For Speed: Most Wanted от EA. Сама демка была рекордно короткой, зато да-

вала шанс оценить отличную работу приставки с освещением и поддержать в руках новый джойпад, оказавшийся очень легким и отзывчивым. Тут и там по стенду были разбросаны экраны с трейлерами игр для новой консоли, одну из стен целиком занимали витрины, где множество Xbox 360 с различными лицевыми панелями были фигурно выставлены наподобие пирамид из банок березового сока в советских продмагах. Многопользовательские возможности FPS Perfect Dark Zero показывали за зак-

рытыми дверями, и хотя игра выглядит достойно, ключевым проектом для Xbox 360 ее назвать можно лишь с большой натяжкой. Project Gotham Racing 3, к сожалению, присутствовал исключительно в виде рекламного CG-ролика. Sega выставила гоночный экшн Full Auto (в духе Midnight Club 3, только с добавлением оружия) и разработанный Monolith мрачный боевик Condemned: Criminal Origins, местами напоминающий Kingpin. Бескомпромиссную мясорубку Call of Duty 2 можно было разглядывать только из-за

плеча сотрудника Activision, демонстрировавшего избранные фрагменты геймплея. Создавалось впечатление, что пара десятков проектов для обычного Xbox присутствовали исключительно в качестве «затравки» для посетителей, пришедших взглянуть на игры для 360. Даже порт Half-Life 2, потерявший долю экранного разрешения, но сохранивший завидную игральность, притягивал заметно меньше любопытствующих, нежели дисплеи с роликами игр для новой системы.



DANCE DANCE REVOLUTION: MARIO MIX (GC).



NINTENDOGS (DS).



CHIBI-ROBO (GC).



YOSHI TOPSY-TURVY (GBA).



FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE (GC).



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (GC).



BATTALION WARS (GC).



СТЕНД NINTENDO БЫЛ САМЫМ ВЕСЕЛЫМ.

## Nintendo в этом году выкатила на публику немало инновационных идей

### NINTENDO

Крупная, слегка перенаселенная, но все равно уютная площадка, окруженная высокими колоннами-экранами, – стенд Nintendo был исключительно удобен в плане навигации. Примерно половину экспозиции составляли игры для DS, треть – GameCube-проекты, отдельная витрина вмещала инсталляцию с GBA Micro, действительно новых игр для GBA было всего две штуки: Mario Tennis Advance и Yoshi Topsy-Turvy. На двухэкранных демо-юнитах можно было опробовать Advance Wars DS, задержавшийся в разработке многопользова-

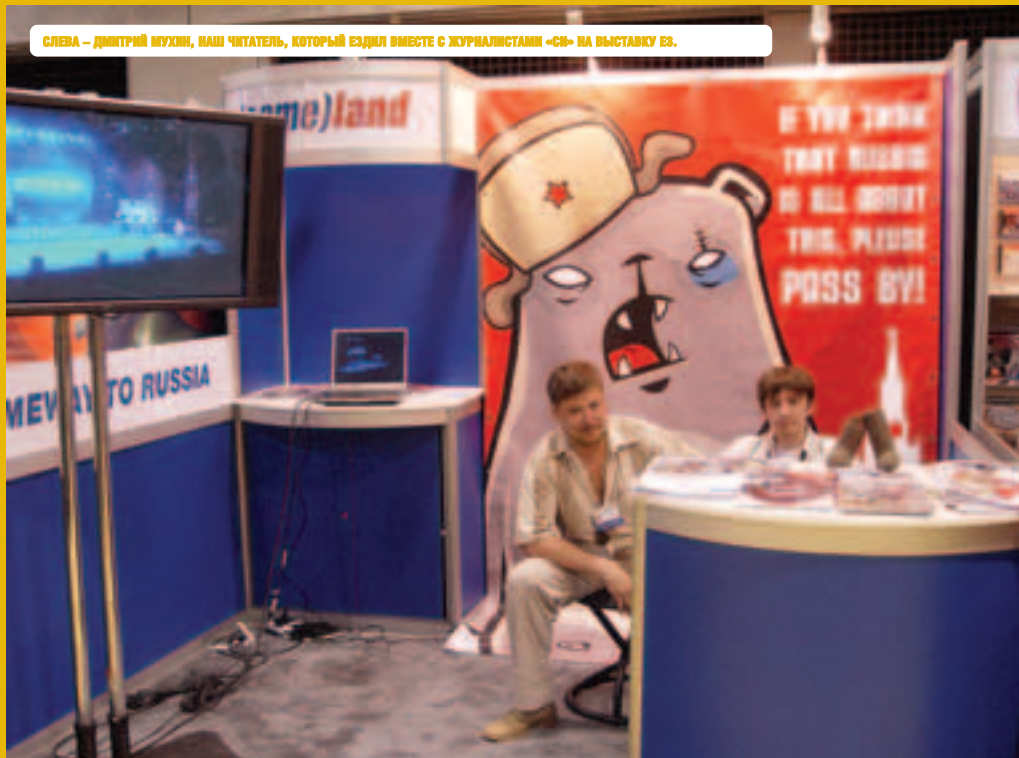
тельский Metroid Prime: Hunters, «тамагочи нового века» – Nintendo Dogs, идеально укладываемый в два экрана Mario Kart DS, Castlevania DS, а также Animal Crossing DS, активно использующий Wi-Fi-функциональность. Беспроводные соединения также применялись в программке DSpeak, при наличии гарнитуры превращающей карманную консоль в IP-телефон (теоретически эти же функции можно реализовать и на PSP). Судя по всему, DSpeak войдет в число будущих бесплатных сетевых загрузок для владельцев DS, однако точная дата появления финальной версии ПО пока неизвестна.

Гости выставки могли перекачать из специальной демо-станции ограниченные версии Meteos, Electroplankton и трейлер новой Zelda, но спрос в несколько раз превышал предложение, и сессии закачки постоянно обрывались. Длиннющая очередь вела в загончик, где показывали игральную The Legend of Zelda: Twilight Princess для GameCube: отстоя по два часа и полюбовавшись на пять минут геймплея, фэны буквально впадали в религиозное благоговение. В отличие от Zelda, к другим играм для GC – ролевым Fire Emblem и Pokemon XD: Gale of

Darkness, спортивному Mario Baseball, танцевальной Dance Dance Revolution: Mario Mix и FPS Geist – пробиться было куда проще. Yoot Saito's Odama, сверхоригинальная помесь стратегии в реальном времени и симулятора пинбола от автора Seaman, вторую E3 подряд остается одним из самых запоминающихся GameCube-экслюзивов. Отрадно, что Nintendo в этом году выкатила на публику немало инновационных идей, уникальных проектов и новых технологий – по числу удачно реализованных свежих задумок их стенд, пожалуй, был самым передовым. ■



СЛЕВА – ДМИТРИЙ ВУХИН, НАШ ЧИТАТЕЛЬ, КОТОРЫЙ ЕЗДИЛ ВМЕСТЕ С ЖУРНАЛИСТАМИ «СН» НА ВЫСТАВКУ E3.



АЛЕКСАНДР МИХАЙЛОВ («БУКА») И ИРИНА МИЗРАХИ («РУССОБИТ-ИФ»).



СТЕНД «1С» РАСПОЛАГАЛСЯ В САМОМ ВЫГОДНОМ МЕСТЕ – У ВХОДА.



СТЕНД «НОВОГО ДИСКА» ИЗУЧАЮТ МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ.



ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ «АКЕЛЛА» Д. АРХИПОВ ОБХОДИТ СВОИ ВЛАДЕНИЯ.



# НАШИ НА E3

## НАШИ НА E3

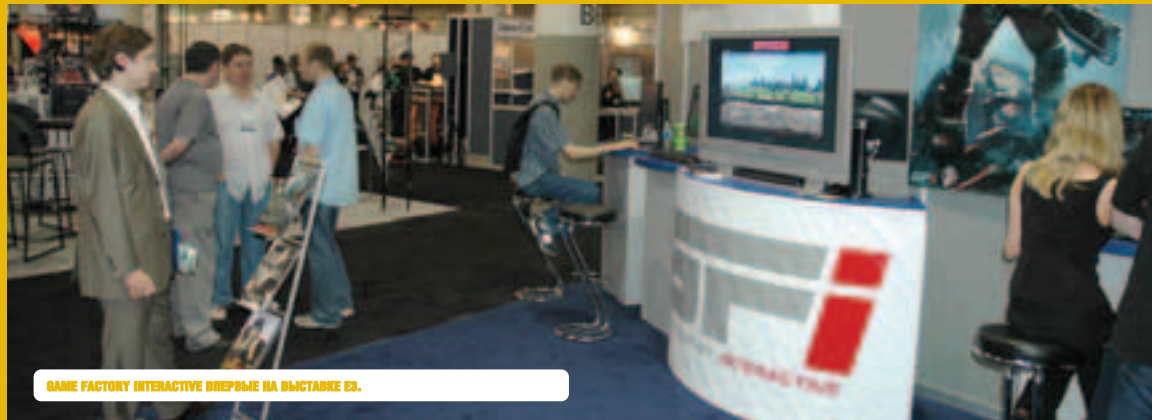
Как и в прошлом году, стенды российских компаний были чуть ли не единственными (основное пространство зала занимали производители различных аксессуаров и образовательных программ) площадками в Kentia Hall, где посетители E3 могли посмотреть собственно на игры. Конечно, павильоны «1С», «Буки», «Акеллы», Game Factory Interactive и «Нового Диска» не могли тягаться по размеру и богатству декораций с Sony или Microsoft, но разве это главное. С каждой новой выставкой «наши» все выше поднимают планку качества

своих проектов, а поэтому российским гостям выставки, заходившим в Kentia Hall «за державу было не обидно». В линейке проектов, представленных фирмой «1С», присутствовали как уже давно вышедшие хиты («Звездные волки», «Сталинград», «Космические Рейнджеры 2»), так и разработки, только готовящиеся к покорению игрового Олимпа («Восхождение на трон», «Вторая мировая», «В тылу врага 2», «You Are Empty»). На E3 фирма «1С» показала свой новый проект – вертолетный симулятор Whirlwind of Vietnam, действие которого происходит во время... войны во Вьетнаме.

После многочисленных игр, посвященных боевым событиям Второй мировой Whirlwind of Vietnam выглядит довольно свежо, да и графическая основа этого симулятора, несмотря на то, что он находится на стадии раннего альфа-тестирования, выглядит вполне конкурентоспособной. Компания «Акелла» привезла на E3 всех своих хэдлайнеров, среди которых оказались Age of Pirates (Корсары III), PT-Boats (Морской Охотник) и Captain Blood. Были анонсированы S.M.E.R.S.H, Rage Rider и Heavy Duty. Но самое главное – впервые было продемонстрировано видео из игро-

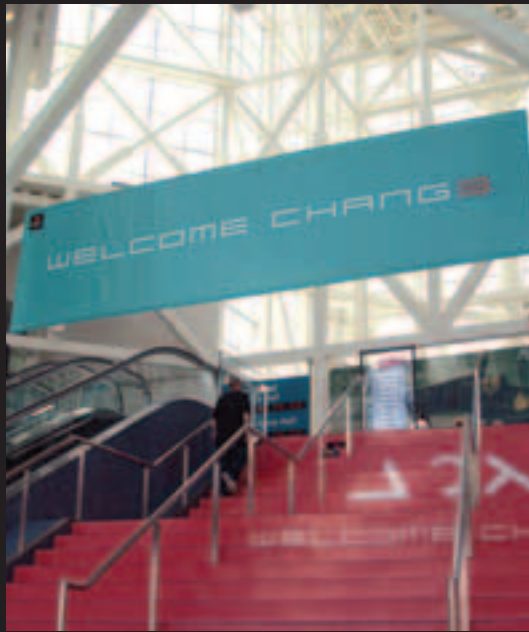
вого процесса ролевой игры «Трудно быть богом», созданной по мотивам одноименного романа братьев Стругацких. Компания «Бука» представила на суд гостей E3 такие проекты, как Battle Mages: Sign Of Darkness, Moscow Rush, The Stalin Subway и еще несколько потенциальных хитов, выход которых запланирован на конец этого года. Главными козырями в игровых колодах Game Factory Interactive и «Нового диска», стенды которых располагались по соседству, стали Jagged Alliance 3D (GFI), Lada Racing Club («Новый Диск») и «Ночной Дозор» (также от «Нового Диска»). ■

GAME FACTORY INTERACTIVE ВПЕРВЫЕ НА ВЫСТАВКЕ E3.





НА СТЕНДЕ NAMCO УЖИВАЛИСЬ ТРИ НОВЫХ ПЕРСОНАЖА SOUL CALIBUR III.



ВЕРНАЯ СЕБЕ, KOEI ВЫСТАВИЛА НА СВОЕМ СТЕНДЕ САМУРАЙСКИЕ ДОСПЕХИ.



«ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я СОРА ИЗ KINGDOM HEARTS 2. МЕНЯ ВТОРОЙ ГОД ВОЗЯТ С ВЫСТАВКИ НА ВЫСТАВКУ, ВЫ МОГЛИ ВИДЕТЬ МЕНЯ В РЕПОРТАЖАХ С ПРОШЛОЙ E3 И ОСЕННЕЙ ТОКУО GAME SHOW. КОГДА МОЯ ИГРА НАКОНЕЦ ВЫЙДЕТ, МЕНЯ СТИШУТ И ПОСТАВЯТ НА ЗАДНЕМ ДВОРЕ ШТАБ-КВАРТИРЫ SQUARE ENIX ПУГАТЬ ВОРОН».



# E3: Картинки с выставки ЭПИЗОД 3

САМУРАИ, БЭТМОБИЛЬ И АНТРОПОЛОГИЧЕСКАЯ ВЫСТАВКА



В ПАЛАТКЕ AMERICA'S ARMY ПУБЛИКУ РАЗВЛЕКАЛИ НАСТОЯЩИМ АРМЕЙСКИМ ИМИТАТОРОМ «ХАММЕРА».



ПОДУМАЕШЬ, БЭТМЕН ПРИПАРКОВАЛСЯ... НА ФОТО ВИДНО, ЧТО МОНСТРУОЗНУЮ КОНСТРУКЦИЮ РЕТИВО ОБЕРЕГАЕТ ПАРА ПОЛИЦЕЙСКИХ.



**Автор:**  
Валерий «А.Купер» Корнеев  
valkorn@gameland.ru



БЕЗ ПЯКМЕНА ПРАЗДНИК – НЕ ПРАЗДНИК.



САМАЯ ЯРКАЯ ИЗ РОССИЙСКИХ ИГРОВЫХ КОМПАНИЙ ТРАДИЦИОННО ОБИТАЛА В КЕНТА ХАЛЛ.



НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛАРЫ КРОФТ EIDOS ПОКАЗЫВАЛА ЗА ЗАКРЫТЫМИ ДВЕРЯМИ (МЫ ТАМ БЫЛИ), А В ХОЛЛЕ LASC СТОЯЛ КРУТЕЙШИЙ ДЖИП, НА КОТОРОМ РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ РАЗЪЕЗЖАЕТ В TOMB RAIDER: LEGEND



CASTLEVANIA ДЛЯ NINTENDO DS ПРИСУТСТВОВАЛА НА СТЕНДАХ NINTENDO И KONAMI.

Три совершенно сумасшедших дня выставки – беготня по стендам и фотосъемка, презентации за закрытыми дверями и терпеливое стояние в длиннющих очередях, легкий обед на ходу, сеансы связи с внешним миром в пресс-центре... и игры, десятки, сотни демонстрационных версий, на каждую из которых необходимо потратить хотя бы пять-десять, а то и пятнадцать (если очень повезет) минут времени, чтобы хоть в общих чертах представить, что за птица получается у разработчиков.



РЕКВИЗИТ ИЗ ФИЛЬМА «ХРОНИКИ НАРНИИ» СОПРОВОЖДАЛ ОДНОИМЕННУЮ ИГРУ.



ВЕТЕРАН КОМИКСНОЙ ИНДУСТРИИ СТЭН ЛИ РАЗДАЕТ АВТОГРАФЫ ФАНАТАМ «ЛЮДЕЙ ИКС».



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я АНИМЕШНЫЙ ЗЛОДЕЙ. АНИМЕШНО-ЗЛОДЕЙСКАЯ МОРДА НА ВЕСЬ КЛАСС ВОИНОВ ОДНА, ПОЭТОМУ У МЕНЯ ПОЛНО ОДНОЯЙЦЕВЫХ БЛИЗНЕЦОВ.



ПЕРСОНАЖИ ОБЩАЮТСЯ, КАК ГЕРОИ КОМИКСОВ. В РЕДАКТОРЕ СООБЩЕНИЙ МОЖНО СОЗДАТЬ ЛЮБОЕ «ОБЛАЧКО» НА СВОЙ ВКУС.

# Phantasy Star Online: Blue Burst



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: MMORPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Sonic Team
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: 9 июня 2005 года

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.psobb.com>



### Садись на диету, жиртрест!

Многие герои похожи друг на друга. Вариантов лица всего пять штук, причесок – десять, а замена «жилета» на «жилет +2» никак не отражается на внешнем виде персонажа. Радует только смешная система выбора телосложения – да и та в подметки не годится своей родственнице из EverQuest II.

Phantasy Star Online: Blue Burst – игра нишевая. Она не пытается конкурировать с Guild Wars, EverQuest II, World of Warcraft или Lineage II: Chaotic Chronicle. Впервые Phantasy Star Online вышла на Dreamcast, затем появилась на GameCube и Xbox, а PC-версия первого эпизода саги была издана в Японии в 2001 году. Это, типа, четыре года назад. Сейчас, летом 2005 года, игра уже не может скрывать свой возраст. Phantasy Star Online придерживается устаревшей философии, от которой давно отошли популярные MMORPG. Blue Burst – смесь ролевой игры в духе Diablo и типичной глобальной многопользовательской RPG. Играть, не подключаясь к серверу, невозможно. А когда вы выходите в онлайн, герой вовсе не оказывается на центральной площади города, где спуют по своим делам десятки прочих персонажей. Нет, он попадает в фойе, где стоят

компьютеры-терминалы. Он подходит к компьютеру, регистрирует партию, выбирает уровень сложности и отправляется выполнять квесты. Желаящим разрешается выбрать особый одиночный режим – и игра превратится в обыкновенную ролевку с инвентарем, монстрами, квестами в духе «подпринеси» и заставками на движке. О многом говорит и ограничение на количество героев в одном фойе: вместе собраться могут всего сто персонажей. С другой стороны, Phantasy Star Online и не пытается состязаться с

«большими» MMORPG. Японская версия игры стоила две тысячи йен (около пятисот рублей) – это в два раза дешевле, чем Final Fantasy XI, и в полтора раза дешевле Lineage 2 или Ragnarok Online. Месячная подписка обходится всего в тысячу йен (меньше трехсот рублей). Все в Phantasy Star Online: Blue Burst говорит, что это старая, дешевая японская компьютерная игра. Вступительный ролик потрясает – где еще нынче увидишь, как по экрану ез-



ЭТА МИЛАЯ ДЕВУШКА ОБСЛУЖИТ ВАС ВСЕГО ЗА КАКИЕ-ТО ДЕСЯТЬ МОНЕТ.



ГРАФИКА, КОНЕЧНО, ПОЛУЧШЕ, ЧЕМ НА DREAMCAST, НО ДО СОВРЕМЕННЫХ СТАНДАР-ТОВ ЕЙ – КАК ДО НЬЮ-ЙОРКА НА ДРЕЗИНЕ.

Опоздали на пару лет



Отличия PC-версии: во-первых, игра не совместима с Phantasy Star Online для консолей. Каждой платформе – свой сервер. Blue Burst – единственная версия игры, которая хранит информацию о персо-

наже на сервере, а не на жестком диске или карте памяти. Во-вторых, в игре существуют как партии (которые выполняют квесты), так и команды (группы игроков, не обязанных болтаться вместе). Ко-

манды могут набирать очки и соревноваться друг с другом. В-третьих, скоро к Blue Burst будет подключен четвертый эпизод Phantasy Star Online с совершенно новыми монстрами, квестами и зонами.

дят размытые картинки неприличного разрешения? Раскладка клавиш – удивительная. По умолчанию игра вовсе не использует мышь: левую руку игрок должен держать на WASD, правую – на стрелках. Стрелки отвечают за удары, WASD – за передвижение героя. Как только вы подходите достаточно близко к монстру, на нем появляется прицел – значит, пора бить. Удары лазерным мечом

можно связывать в комбо, если нажимать на клавишу сразу после того, как персонаж закончит первый удар. Комбинации **CTRL** и стрелочек позволяют использовать «магию» – файерболы, ледяные стрелы и прочую дребедень (все это можно перенастроить в опциях). Партией играть, знамо дело, интереснее: мечники рубят, стрелки

палят из винтовок, волшебники обеспечивают поддержку с тыла. Никаких ремесел, рыболовства и лесорубства в игре нет. Phantasy Star Online: Blue Burst – это битвы, и только битвы. Квестовые карты разбиты на «комнаты», подчас дверь в следующую не открывается до тех пор, пока вы не истребите всех чудовищ там, где находитесь. И даже когда истребите, из-под земли запросто может выскочить еще одна партия монстров. Сражаться интересно, весело и приятно – но только поначалу. Blue Burst кишит глупейшими багами: доходит до того, что если в вашей Windows установлена поддержка восточных языков, вы вообще не сможете залогиниться на сервер. На месте и классические дыры в геймплее, в том числе всеми любимый способ создать персонажа двухсотого (максимального) уровня с помощью геймпада с кнопкой Turbo и недели ожидания. Что ж, если в Sonic Team не хотят, чтобы их игру ставили на одну доску с серьезными MMORPG, так не будем же ставить. В сад. Все в сад. ■



Торговые отношения

Вспоминаем, какие мучения приходилось терпеть новичкам в Lineage 2, когда они пытались отыскать нужный магазин. Авторы Phantasy Star Online собрали все лавки под одной крышей в специальном микрорайоне. Толку от этих магазинчиков все равно мало: по-настоящему ценные предметы ни за какие деньги не купишь.



ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я ЦЫГЛЕНКО-РАППИ. ВЫ НЕ ДУМАЙТЕ, ЧТО Я ЧОКОБО, НЕГ-НЕГ. СМОТРИТЕ, У МЕНЯ КИСТОЧКИ НА ГОЛОВЕ. Я ВОВСЕ НЕ ЧОКОБО.



КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРОТИВНИК ОТНЫНЕ НАУЧИТСЯ УВАЖАТЬ ВАШИ ГОСУДАРСТВЕННЫЕ ГРАНИЦЫ.



НЕСООТВЕТСТВИЕ МЕЖДУ РАЗМЕРАМИ ЛЮДЕЙ И ГОРОДОВ – НЕОБХОДИМАЯ УСЛОВНОСТЬ.



ХАРАКТЕРНЫЕ НАПЛЕЧНИКИ И ПОВЯЗКИ ЗАСТАВЛЯЮТ ПРЕДПОЛОЖИТЬ, ЧТО ПЕРЕД НАМИ ПРЕДСТАВИТЕЛИ ОДНОЙ ИЗ ВОСТОЧНЫХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ: КИТАЙЦЫ ИЛИ ЯПОНЦЫ.



PC



PLAYSTATION 2



GAMECUBE



XBOX



GBA



N-GAGE

Автор:  
**Илья Ченцов**  
[chen@gameland.ru](mailto:chen@gameland.ru)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	TBS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Firaxis Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.firaxis.com/games/game\\_detail.php?gameid=6](http://www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=6)

# Civilization IV

Пожиратель свободного времени возвращается. Сид Мейер хлопнул в ладоши, и случилось чудо. «Пираты» были всего лишь разминкой.



Похоже, на Сиду Мейера гнет спину весь военно-промышленный комплекс США и золотая рыбка в придачу! Иначе откуда бы у него взялась волшебная шляпа? Сунул в нее одно, а вытащил другое. Впервые она себя показала в начале девяностых, когда маэстро положил в шляпу учебник истории и извлек оттуда игру Civilization. Присутствующая публика взорвалась аплодисментами, увидев, как одно из самых скучных в мире занятий вдруг стало интересным и увлекательным. С тех пор шляпа не так уж часто шла в ход, в основном для обновления старых игр – так из Civilization получилась Civilization II, а из нее – Sid Meier's Alpha Centauri. Недавно в магический цилиндр нырнула Sid Meier's Pirates! образца 1987 года, и омолодилась почти на 20 лет. Но хитрый фокусник не угомонился, тут же вернул «Пиратов» обратно в шляпу... и вытащил оттуда Civilization IV! Да, продюсеры Firaxis утверждают, что новая «Цивилизация» создавалась «с нуля». Верим – но только если речь идет об игровой механике. Графика же нового проекта не

оставляет никаких сомнений – перед нами «подкрученные» Pirates. Те полигональные статисты, которых мы видели в режимах захвата форта и поиска клада, теперь переоделись в костюмы для эпической постановки, но не узнать этот кордебалет нельзя. Модели, пожалуй, стали более детализированными, карта свободно масштабируется от «глобуса», как в X-Com, до вида отдельного города крупным планом. Однако в обычном режиме местность кажется более угловатой, чем в Pirates. В общем-то, это и понятно – по сути Civilization по-прежнему остается пошаговой «настолкой» на клетчатом поле. Разработчики и не пытаются нас обмануть, а лишь добавляют, что постарались убрать из игры все скучное и неинтересное. Например, микроменеджмент, связанный с загрязнением окружающей среды и коррупцией. Впрочем, свято место пусто не бывает: теперь нам предстоит заботиться о «здоровье» города. Те же элементы геймплея, за которые «Цивилизацию» всегда любили, получили развитие.

## «Нет меня, спи!»

Религия – тема весьма деликатная. Если она появляется, разработчики для себя должны решить – есть ли у них в игре боги или нет. Civilization – игра историческая, так что богов там нет, а вот всяческие верования, начиная с четвертой части, будут присутствовать. Пока из семи заявленных известны четыре: христианство, буддизм, даосизм, индуизм (учитывая нынешнюю политическую обстановку, любопытно, найдется ли место исламу?). Общие религии являются залогом добрососедских отношений между странами. Кроме того, если вы владеете «святым городом», то сможете видеть, что происходит вокруг других поселений вашей конфессии.





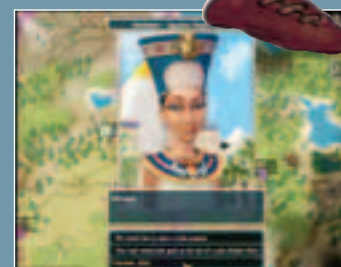
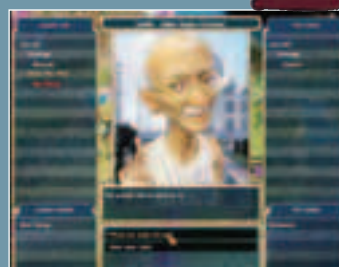
НА ЭТОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ ВЫ МОЖЕТЕ ВИДЕТЬ СЛЕВА РАБОТНИКОВ С ГРАБЛЯМИ, В ЦЕНТРЕ – С КИРКАМИ И СПРАВА – С КЛЯНКАМИ. СРАЗУ ЯСНО, КТО ИЗ НИХ ЧЕМ ЗАНЯТ.



ТАК БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ ВАШИ СОЛДАТЫ ДО ИЗОБРЕТЕНИЯ СТРИЖКИ НАГОЛО.

ЖЗЛ

Кроме предводителей, в игре появятся и другие великие люди, которых можно будет за-получить, определенным образом развивая свои города. Среди них будут деятели искусства, гении экономики, великие инженеры и ученые, и даже пророки. Многие из них вы должны знать еще по школьным урокам литературы, обществоведения и физики: Вильям Шекспир, Исаак Ньютон, Альберт Эйнштейн, Платон, Микеланджело. Лично мне больше интересны списки пророков: в частности, появится ли там Иисус Христос. Но имена божьих людей пока не раскрываются. Зато известно, какую пользу приносят герои: ученые помогают ускорить исследования, экономисты заключают особо выгодные торговые сделки, инженеры отвечают за возведение чудес света, художники и писатели поднимают культурный уровень, а пророки ускоряют распространение религии. Логично? А то!



Настройки сочетаются как угодно, так что на выходе порой поджи-дает что-то невообразимое, вроде рабовладельческой демократии.

ОТДВИНУВ КАМЕРУ ПОДАЛЬШЕ, МЫ УВИДИМ, ЧТО ЗЕМЛЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КРУТЛАЯ, ВОТ ТОЛЬКО МАТЕРИКОВ НА НЕЙ ОКАЗЫВАЕТСЯ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ.



КОРОЛЬ-СОЛНЦЕ ИЛИ КОРСИКАНСКОЕ ЧУДОВИЩЕ?

У каждого народа теперь есть возможность выбора из двух предводителей. Британцами, например, может руководить Виктория или Елизавета, французами – Наполеон или Людовик XIV. Бонапарт способствует увеличению военной мощи государства, а Луи помогает развитию культуры. Государственное устройство стало куда гибче. На смену набору политических строев – феодализму, диктатуре, демократии и прочим – пришли civics, основы гражданственности. Вы можете задать политику вашего государства в каждой из пяти областей: правление, законы, труд, экономика и религия. Настройки сочетаются как угодно, так что на выходе

порой получается что-то невообразимое, вроде рабовладельческой демократии. Некоторые компьютерные соперники могут оказаться яркими монархистами или, наоборот, социалистами и станут навязывать свои убеждения вам. Тут уж либо соглашайся, либо вой.

ВОЙНА (ПИРАТСКАЯ ВЕРСИЯ)

Сражения заставляют еще раз вспомнить о сидмейеровских «Пиратах». Вместо армий бьются отдельные отряды. Показатели защиты и атаки сведены к единой «силе» (power), которая растет или чахнет в зависимости от ситуации – одни войска разделают противника под орех, а от других он и сам камня на камне не оставит. Утверждается, что

Со стола на бал

Если вы принадлежите к новому поколению игроков, и не знаете, что такое «Цивилизация», вот краткая справка. В этой серии игр вы ста-

новитесь отцом народа и должны «провести» его из каменного века в век космический, попутно осваивая новые территории, развивая

науку и культуру и налаживая отношения с соседними странами. Первая Civilization заимствовала идеи и название одноименной настоль-

ной игры, выпущенной компанией Avalon Hill, что позже стало причиной судебного разбирательства, которое Avalon проиграла.





В ИНТЕРФЕЙСЕ ПОДОЗРИТЕЛЬНО МАЛО КНОПОК. А ВЕДЬ НАМ ОБЕЩАЮТ, ЧТО ВСЮ ИГРУ МОЖНО БУДЕТ НЕ ВЫХОДИТЬ ИЗ ГЛАВНОГО ЭКРАНА.



КАК ПО ВАШЕМУ, ОДОЛЕЕТ ЭТОТ МОЛОДЕЦ ТАНК ИЛИ НЕТ?

## Civ Done Quick

Разработчики целиком сосредоточены на многопользовательском режиме. Авторы правильно определили слабые места мультиплеера предыдущих серий. Многие игроки были недовольны необходимостью покупки специального дополнения для игры по сети. В четвертой части мультиплеер будет встроенным (если Firaxis опять не передумает в последний момент). Кроме того, ходы теперь делаются гораздо быстрее, а скорость игрового процесса можно гибко менять. Многопользовательскую игру позволено начинать сразу с более поздних эпох, минуя некоторые этапы развития цивилизации, если на них не хватает времени. В сетевом режиме ходы можно делать одновременно. Изменения, конечно, не бог весть какие (некоторые опции давно нашли применение в других пошаговых стратегиях), но, несомненно, долгожданные и важные.



наконец-то копейщик, или даже много копейщиков никогда не одолеют танк. Хотя что в этом такого? Вот в Empire Earth II лучники могут застрелить роботов, и никто не жалуется.

Здоровье отряда больше не измеряется линейкой: следить надо за количеством воинов в подразделении. Диапазон юнитов несколько сужен по сравнению с предыдущими играми серии. Зато появились promotions: бойцы (точнее отряд целиком) продвигаются по службе по мере получения опыта. В результате солдаты либо просто крепчают, либо, например, получают преимущество в лесу или в джунглях (вспомните индейцев из Pirates). Шпионы не забыты, но «действия террористического характера» (например, отравление водоочистительной системы) запрещены.

### ПО РЕКЕ ПЛЫВЕТ... РЕСУРС

Однако ни современные войска, ни прогрессивный государственный строй из ниоткуда не возьмутся. Все улучшения надо еще придумать, расходуя как интеллектуальные, так и вполне материаль-

ные ресурсы. Последних насчитывается три с лишним десятка. И чего тут только нет: золото, олени, красители, мрамор... Каждый ресурс, ясное дело, может быть объектом купли-продажи. Чтоб торговать было легче, любое заключенное торговое соглашение автоматически создает маршрут, по которому переправляются товары. Кстати, реки будут связывать города так же, как и дороги.

### НОВОЕ ТЕХНО-ДРЕВО

Развитие цивилизаций теперь тоже происходит по менее жесткой схеме, чем раньше. Чтобы открыть новую технологию, достаточно заполучить хотя бы одно из ведущих к ней открытий (а не все, как раньше). При этом в многопользовательской игре союзникам дозволено одновременно заниматься одним и тем же исследованием, чтобы быстрее добиться цели.

Победить можно по-прежнему разными способами: покорив всех противников, либо, наоборот, вступив с ними в дипломатический союз; построив межзвездный

космический корабль; достигнув определенного уровня культуры. Позволяется одержать и коллективную победу, когда вы завоевываете мир вместе с товарищем.

### НЕ ТУ ИГРУ НАЗВАЛИ «ДЕМИУРГАМИ»

Однако, даже десять раз одолев супостатов, вы не исчерпаете возможностей игры. Опций – вагон и маленькая тележка. Вдобавок к этому разработчики подготовили мощный

инструментарий для модификаций: редактор карт; XML-редактор (настройка различных параметров игры – от силы войск до дерева технологий); редактор скриптов (позволяет курочить интерфейс игры или методы создания карты); и, наконец, последний редактор разрешает вносить изменения в искусственный интеллект компьютерных игроков. В общем, я уже сейчас хочу... нет, не «Цивилизацию IV», а такую же шляпу, как у Сида Мейера. ■







ДОМАШНИЙ  
ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТР —  
ЭТО ИНТЕРНЕТ  
ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ

ОФИГЕТЬ  
КАКИЕ КАЙФУШКИ  
100 МБИТ/С —  
С ПРОВОДАМИ  
И БЕЗ!

ПРОВОДОВ  
НЕ НАДО НАМ,  
ПОТОМУ ЧТО  
ЕСТЬ WLAN

Домашний Интернет-центр ZyXEL делает ваше подключение к Интернету из дома значительно удобнее, проще и безопаснее.

Интернет-центр — это оптимальный выбор для подключения нескольких компьютеров в квартире к Интернету.

Кроме этого, Интернет-центр позволяет обмениваться файлами между компьютерами, совместно использовать принтер, участвовать в сетевых играх.

Установив Домашний Интернет-центр ZyXEL в своей квартире вы получаете:

- Постоянное и надежное соединение с Интернетом на высокой скорости
- Одновременный выход в Интернет с нескольких компьютеров
- Защиту домашних компьютеров от атак и вирусов из Интернета
- Беспроводное подключение компьютеров и ноутбуков
- Гарантированное качество сетевых игр, аудио, видео
- Свободный телефон



Новые приключения Масыни, Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:



ТОМАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Интернет-техника для дома

series  
**omni**

## Домашние Интернет-центры ZyXEL

Для подключения через ADSL-канал

OMNI ADSL WLAN P-660H

P-662HW P-662H



Для подключения через местную домовую сеть

P-334WT P-334



Беспроводные адаптеры

**WiFi**  
CERTIFIED



[OMNI.ZyXEL.RU](http://OMNI.ZyXEL.RU)



ВЫСТРЕЛА ЭТОГО ТАНКА ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ОТ SCORPIONS ОСТАЛИСЬ ОДНИ ЛИШЬ КОЛЕСА.



ПАДЛИТЕ НИЦ, ЖАЛКИЕ БУКАШКИ! МЕНЯ СМОДЕЛИРОВАЛИ ПРИ ПОМОЩИ UNREAL ENGINE ТРЕТЬЕГО ПОКОЛЕНИЯ!



ПО ХОДУ БИТВЫ ЗАМЕТНО ПОУМНЕВШИЕ НАПАРНИКИ-БОТЫ БУДУТ СООБЩАТЬ ВАМ О НАЙДЕННОМ ВООРУЖЕНИИ И ОБСТАНОВКЕ НА КАРТЕ.



PC



PLAYSTATION 2



GAMECUBE



XBOX



GBA



N-GAGE

Автор:  
**Михаил «Wish» Бузенков**  
buzenkov@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Epic Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.unrealtournament2007.com>

## Unreal Tournament 2007

Очередное творение Epic ждут не только геймеры, но и разработчики. Unreal Engine третьей версии нынче дорогого стоит.

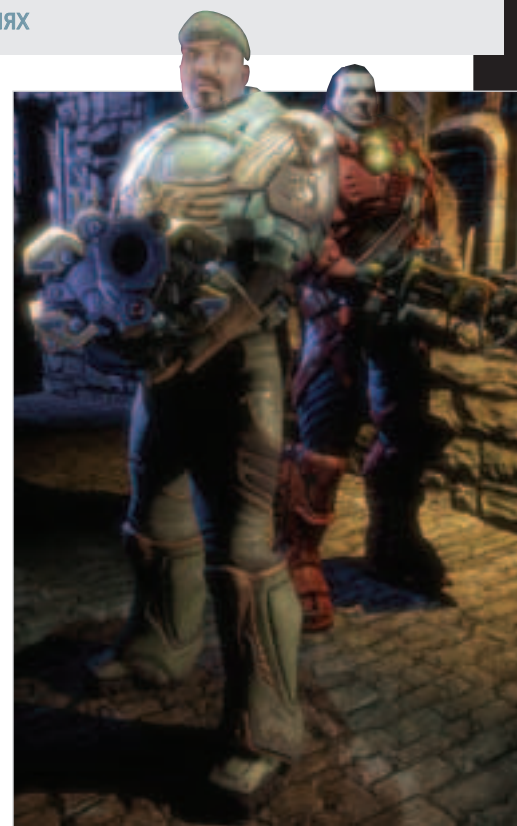


**В** жанре многопользовательских шутеров складывается очень щекотливое положение. Намеченная несколько месяцев назад киберспортивная дуэль между Quake 4 и Unreal Tournament 2007, по всей видимости, не состоится. Разработчики Q4 из «Вороньей слободки» (Raven Software) чуток помахали кулаками, плюнули пару раз в сторону врагов и сделали ставку на сингл. И хотя мультиплеер никто не отменял, прошедшая E3 ясно дала понять, что UT своего не упустит и, скорее всего, одной левой расправится с полукровкой Quake. Посетители выставки, оказавшиеся возле стенда Epic-Midway, незамедлительно начинали хрюкать, визжать и хлопать порозовевшими ушами. Причиной подобного превращения стала отнюдь не волшебная палочка и даже не третья версия Unreal Engine, а новый умопомрачительный режим игры, именуемый Conquest. Хотя цель Conquest вроде бы проста – захват и удержание ключевых позиций противника, – по размаху и напряженности он переплюнет и классический Assault, и новаторский Onslaught, а по масштабности действия он значительно превосходит как классический Assault, так и новаторский Onslaught.

В распоряжение обеих сторон помимо футуристических пушек поступят и различные образцы бронетехники. Знакомый по UT 2004 тонкокожий Scorpion злобные дизайнеры снабдили функцией самоуничтожения. Взрыв одной такой машинки способен не только распечатать оборону противника, но и разобрать на запчасти танк-крепость Goliath. Покататься на тачках смогут и поклонники хрестоматийных Deathmatch и Capture the Flag. Увы, полета в далекий Лос-Анджелес не выдержали режимы Bombing Run и Domination. В окончательную версию игры они наверняка не войдут. Представитель Epic на E3 Стив Полдж неустанно твердил, что одной из основных задач студии является привлечение к UT новых пользователей, доселе с игрой незнакомых. Специально для этого будет преобразована интернет-служба. Появится страничка статистики, согласно которой компьютер сам подберет наиболее подходящего вам по силе соперника. Только вот незадача: ждать UT 2007 придется, как минимум, год. Правда, и сильно затянуть релиз разработчики не смогут, а то ведь название придется менять! ■

### Unreal на консолях

Несмотря то что E3 длилась всего лишь несколько дней, Unreal Tournament 2007 уже успела обрасти многочисленными мифами и слухами. Некоторые онлайн-издания поспешили сообщить, что помимо PC игра также выйдет и на консолях нового поколения – PlayStation 3 и Xbox 360. Почвой для подобных слухов послужило использование именитого графического движка Unreal при создании шутера Gears of War и некоторых других проектов для вышеупомянутых платформ. Epic Games с публичной отповедью не спешит. PR-менеджерам шума вокруг Unreal Tournament 2007 только на руку. Да и нам, чего греха таить, тоже – будет, о чем написать в следующих номерах.



Постройте собственные трассы  
Выберите ваш автомобиль и его цвет  
Участвуйте в дневной или ночной гонке в новых ландшафтах

# ТРЕКМАНИЯ *SUNRISE*®

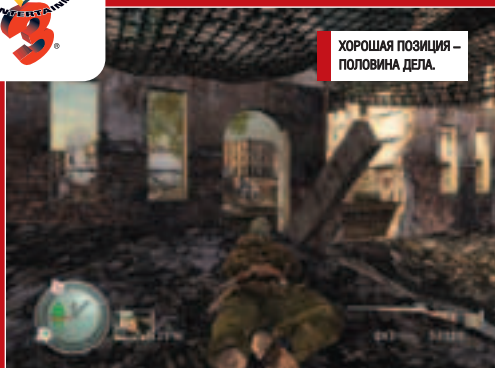


Экстремальные трассы, экстремальные трюки, экстремальная скорость

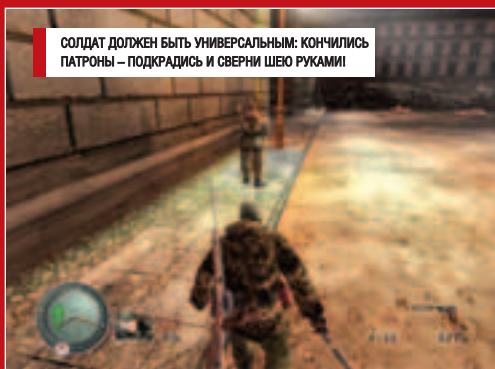
**NADEO**

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

**Бука**  
ОПТОВЫЙ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ  
МАГАЗИН



ХОРОШАЯ ПОЗИЦИЯ – ПОЛОВИНА ДЕЛА.



СОЛДАТ ДОЛЖЕН БЫТЬ УНИВЕРСАЛЬНЫМ: КОНЧИЛИСЬ ПАТРОНЫ – ПОДКРАДИСЬ И СВЕРНИ ШЕЮ РУКАМИ!



БЕРЛИН ОБРАЗЦА 1945 ГОДА ОТНЮДЬ НЕ КАЖЕТСЯ КУРОРТОМ, НО ПОРОДА ВСЕ ЖЕ ЧУВСТВУЕТСЯ.



**Автор:**  
Роман «Shad» Епишин  
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	stealth action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco Hometek
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rebellion Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005

## Sniper Elite: Berlin 1945

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm>

Среди невзрачных стрелялок о фрицах и союзниках Sniper Elite имеет все шансы стать жемчужиной.



**И**ндустрия электронных развлечений готова вагонами отгружать шутеры на тему Второй мировой, но разыскивать среди них достойный внимания проект о снайперах – все равно, что перетряхивать стог сена в надежде на иголку. Sniper Elite: Berlin 1945, игра о невидимом убийце великой войны, была анонсирована несколько лет назад, но так и повисла в воздухе. Долгих полтора года она пребывала в глубокой заморозке, пока разработчики тщетно искали издателя...

### ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА

Но вот издатель найден! «Снайперскую элиту» подобрала и согласилась вывести в люди великодушная Namco. За месяцы коматозного состояния игровая концепция не изменилась, разработчики по-прежнему полны решимости отправить нас в Берлин 1945 года. Прямо скажем, не самое подходящее время для экскурсий. Город непрестанно уютит артиллерия и бомбит авиация. Столица Германии воспроизводится в максимальном соответствии историческим реалиям. Дизайнеры используют старые военные фотографии, благодаря чему вы сможете увидеть те здания, которые в 1945-

ом еще стояли, но до сегодняшнего дня не дотянули.

### MISSION IMPOSSIBLE

Сколь бы опасным ни было пребывание в Берлине сорок пятого года, служба есть служба. Тем более в рядах USA Secret Service. Вместе с главным героем нам предписывается выполнить особо важное задание, от результатов которого зависит едва ли не все послевоенное развитие мира. Rebellion не стала морочить людям голову патриотичными байками о доблестной борьбе американских солдат с фашистской гидрой. Сценаристы студии пошли по стопам легендарного Тома Клэнси и ударились в высокие политические материи. Впрочем, не Клэнси единым. По данным глубоко законспирированных источников, неподдельный интерес к геополитической истории питает руководитель проекта Эдуард Луссан. Ну, так или иначе, нас отправляют вовсе не на охоту за фрицами, задача американского агента – вывезти из города всю документацию, связанную с ядерной программой Третьего рейха. Самому Рейху поиграть с атомными бомбами, конечно, уже не светит,

### Средства производства

Наш герой, будучи спецгентом, в совершенстве владеет многими видами оружия. Арсенал Sniper Elite достаточно разнообразен: пистолеты, автоматы, винтовки, гранаты – применение найдется всем средствам уничтожения себе подобных. Правда, таскать за пазухой маленький оружейный заводик американский боец не в состоянии, при себе можно иметь ровно столько оружия, сколько способен унести обычный человек. Не стоит также забывать и о других предметах экипировки: бинокле, ноже, полевой аптечке... Все девайсы визуально отображаются на трехмерной модели солдата. Нелепиц с извлечением базуки из широких штанин разработчики намеренно избегают.



ВРЯД ЛИ У ВАС ЛИ ПОЛУЧИТСЯ СБИТЬ САМОЛЕТ, СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ СНАЙПЕРА – РАБОТА С ЛЮДЬМИ.



## Silent Kill!

При всей своей серьезности Sniper Elite не стесняется поощрять особо удачливых снайперов. Меткие выстрелы сопровождаются бодрыми замечаниями «Covert Kill», «Silent Kill», «Longest Shot – 307 meters!» и тому подобными. Волей-неволей вспоминается Unreal Tournament с его «даблкиллами» и «хэдшотами». Между тем Sniper Elite идет еще дальше. Иногда активируется режим Bullet Cam – камера крупным планом в замедленном времени демонстрирует полет пули и ее теплую встречу с мишенью. Такая брутальная вставка является высшей наградой и сопровождает лишь самые сложные из успешных выстрелов. Уничтожение цели – еще не конец. Снайпер с мастерством карманного вора умеет обыскивать тела, что особенно полезно при «работе» с вражескими офицерами. В их карманах могут обнаружиться важные документы и ценные предметы. Трупы также можно перетаскивать с места на место.



но вот если разработки попадут в руки Советов... В общем, вы поняли. Волей судьбы, вернее, руководителей пресловутых спецслужб, наш герой оказывается профессиональным снайпером. В США почему-то решили, что только снайперу по зубам задание типа «найди и укради».

## КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Несмотря на официальный статус игры как экшна, Sniper Elite в пору именовать первым серьезным симулятором снайпера. Если в иных шутерах поклоном в сторону реализма считается раскачивающаяся в такт дыханию винтовка, то здесь это – серые будни. Для меткого выстрела вам придется учитывать направление и силу ветра, положе-

ние тела и сердечный ритм. Впрочем, разработчики проявляют снисхождение и обещают привязать степень реализма к уровню сложности; на самом легком отстрел недругов ничем не будет отличаться от обычного тира, присутствующего в каждом экшне, где есть снайперская винтовка. При этом сложность позволено менять перед каждой новой миссией.

## СЕМЬ ПЯДЕЙ ВО ЛБУ

Rebellion готова предложить свой метод борьбы с исконным недугом большинства шутеров – дремучим искусственным интеллектом. Один из продемонстрированных в прессе видеороликов наглядно показывает толковые и разумные действия нацистских солдат. Так, после промаха героя враги спешно хватают оружие и

разбегаются кто куда. В другом случае, когда один из трех немецких солдат получает ранение, воины Рейха героически спасают товарища. Пока первый шквальным огнем прикрывает всю компанию, второй оттааскивает подстреленного в укрытие. Хочется верить, что проявленная сообразительность – не рекламный трюк, и описанная ситуация станет правилом, а не исключением.

Кроме неплохого IQ, враги отличаются хорошим слухом. Во время прогулок по городу от вас требуется не только скрытность, но и бесшумность. Естественно, перемещаться по руинам без стука и шороха невозможно, поэтому разработчики советуют хитрить. На манер Василия Зайцева, русского снайпера из кинокартины «Враг у ворот», нужно маскиро-

вать собственную возню за более громкими звуками, например, грохотом взрывов. Но даже если вас заметили, и взвод злостных маньяков в серых шинелях уже рвется по следу, еще не все потеряно. Достаточно оперативно сменить укрытие, и охотники превратятся в жертв.

## НА ОХОТУ ОСЕНЬЮ

Rebellion рассчитывает завершить разработку проекта в четвертом квартале текущего года. У коллектива было время на полировку игровой концепции, а скриншоты и ролики сулят успешную практическую реализацию. Скрестим пальцы, чтобы обошлось без форс-мажора, и мы увидим Sniper Elite такой, какой живописуют ее пресс-релизы. ■

## Опыт – сын ошибок трудных...

Rebellion Software образовалась в 1991 году стараниями братьев Джейсона и Криса Кингсли (Jason и Chris Kingsley). Студия

располагается в Великобритании и занимается разработкой компьютерных и видеоигр. К славе коллектив пробирался долгих во-

семь лет. В 1999 из-под пера Rebellion вышел экшн Aliens vs. Predator, радушно принятый PC-игроками. На PlayStation студия отмети-

лась Rainbow Six: Lone Wolf и Delta Force: Urban Warfare. Sniper Elite продолжит военную тематику и, будем надеяться, преуспеет.



НОВАЯ РАЗНОВИДНОСТЬ БИАТЛОНА: ПРЫЖКИ В ВЫСОТУ СО СТРЕЛЬБОЙ ИЗ ЛУКА.

ПОСЛЕ НЕДЕЛЬНОГО ЗАПОЯ ДЫХАНИЕ ПТИЧЕК ГУБИТ ЦЕЛЫЕ АРМИИ.

ИМЯ НАМ – ЛЕГИОН!



Автор:  
Роман «Shad» Епишин  
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	action/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Phantagram
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005

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

# Kingdom Under Fire: Heroes

Быстрее, выше, сильнее! Новая Kingdom Under Fire обещает во всем превзойти предшественниц.

Кто бы мог подумать, что невзрачная корейская стратегия Kingdom Under Fire: War of Heroes 2001 года выпуска выльется на консолях (гм... на одной консоли – на Xbox) в один из самых перспективных и почитаемых стратегических сериалов. Слава пришла в мир Kingdom Under Fire (далее KUF) после релиза экшн-стратегии KUF: Crusaders. На PC разработку игры свернули, а вот консольный мир рукопашек.

Новая часть, KUF: Heroes, расскажет о событиях, предшествовавших KUF: Crusaders, – в этом главное отличие. В остальном же разработчики решили обойтись малой кровью. Не изменив основам серии, они обогатили приквел россыпями приятных мелочей. Игра вновь искусно сочетает стратегию и боевик, только если раньше соотношение первой и второго составляло 60/40, то теперь – ровно наоборот, превалирует экшн. Впрочем, это не помешало разработчикам добавить новый, «изометрический» угол обзора и доработать систему тактического управления кавалерией – например, конница научилась на полном ходу разрывать неприятельские шеренги, буквально вгрызаясь в строй врага. Как и раньше, в качестве полководца игрок управляет огромными трехмерными армиями (модифицированный движок KUF: Heroes позволяет сталкивать на поле боя

трехтысячные легионы и отображает на экране до двух сотен юнитов одновременно). Непосредственно же в бою, когда приказы отданы и сеча началась, мы принимаем в драке самое непосредственно участие, «переселившись» в тело одного из героев. Всего их в KUF: Heroes обещано семь. Учитывая, что запланировано пятнадцать миссий, рассчитанных на 30-50 часов геймплея в сумме, близко познакомиться мы успеем с каждым. Тем более что способности (а значит и тактика рукопашного боя) у всех героев уникальны. Phantagram значительно увеличила военные просторы и, естественно, разнообразила фэнтезийную армию. Добавлено пять новых юнитов, и теперь их общее количество добралось до солидной отметки в четыре десятка. Еще большую привлекательность проекту обеспечивает новый саундтрек от корейской группы Crash и встроенная языковая поддержка для семи стран. На этот раз нам не придется месяцами облизываться в ожидании специального англоязычного релиза! ■

## Под огнем шестером

Большое внимание Phantagram уделяет мультиплееру. Интимное «мясо на двоих» осталось в прошлом вместе с KUF: Crusaders. На полях KUF: Heroes с помощью Xbox Live смогут сойтись до шести отважных полководцев-рукопашников. Также предусмотрен режим, снимающий с плеч героев генеральские погоны. Battle Mode напоминает Deathmatch, где лишенные своих армий игроки носятся друг за другом с мечами и ятаганами. Большой интерес представляет Invasion Mode. В этом режиме три игрока совместными усилиями должны сдерживать орды штурмующих замок компьютерных солдат. Никуда не денутся и классические однопользовательские режимы.





# ЗАКОН & ПОРЯДОК 3

## ИГРА НА ВЫЛЕТ



Мир в шоке: жестоко убит украинская теннисистка.

Большой спорт становится слишком опасен для жизни! Только вы в силах изменить ситуацию!

Захватывающий квест по мотивам популярного ТВ-сериала



© 2005 «Русское ТВ» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» © 2005 «M.Video»  
© 2005 «Legacy Interactive» All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc. Law & Order is a trademark of Universal TV Distribution Holdings LLC and a copyright of Universal Network Television LLC. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved. Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@ruscobl-m.ru (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@ruscobl-m.ru (095) 979-55-59, в т.ч. на форуме по адресу <http://www.ruscobl-m.ru/forum/>



ФОТО ИЗ-ПОД КРЫШКИ  
КАНАЛИЗАЦИОННОГО ЛЮКА.



НУ ЧЕМ НЕ МУСТАНГ?!



ВМЕСТЕ С БЛЕСТЯЩИМИ СПОРТИВНЫМИ МАШИНАМИ ИЗ  
САЛОНА В ГОНКЕ УЧАСТВУЮТ И ПОТЕРЯТЫЕ РАЗВАЛЮХИ.



PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GBA

N-GAGE

**Автор:**  
**Алексей Руссол**  
[vercetty@gameland.ru](mailto:vercetty@gameland.ru)



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Criterion Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	13 сентября 2005 года

# Burnout Revenge

ЧЕМ КРАСИВЕЕ ТАЧКА, ТЕМ ПРИЯТНЕЕ ЕЕ РАЗДОЛБАТЬ!



**Массовые автокатастрофы порой невероятно веселят.**

**Crash, crash, crash!!!**

Коротко о прочем: большего количества очков можно достичь, устроив аварию в определенном месте (помечено маркером) и с определенным противником. Появился новый режим: **traffic attack mode**. Он чрезвычайно похож на обычную аркадную гонку с контрольными точками, только вместо отметок на трассе, даются машины, которые за ограниченное время необходимо сбить с трассы (или уничтожить, если получится). При «убийстве» нужного автомобиля игра дает время для следующего crash'a и некоторого количества долларов США. После гонки игра посчитает ваш заработок и в соответствии с ним выдаст медальку, превращающуюся в очки мести.



Объявленный в начале апреля Burnout Revenge, сиквел Burnout 3: Takedown, привезли на Е3 и даже дали в него поиграть. В готовые 40% разработчики умудрились впихнуть столько новых фиш и примочек, что с лихвой хватило бы на три страницы непрерывных описаний. Поэтому не станем тратить драгоценное журнальное место и сразу перейдем к делу. Уже в заезде по Детройту (гонки, напомним, проводятся прямо на городских улицах) авторам удалось немало нас обескуражить. Известно, что самый естественный порыв водителя – уклониться от аварии. А вот в Burnout Revenge трафик не помеха – теперь родное авто пролетает по забитым автострадам, словно пуля. Конечно, при столкновении с многогонным дальнобоем вашему спорткару враз настанет вечная память, но проскакать сквозь заторы из обычных легковушек стало много легче. А если удачно сманеврировать, можно подстроить гадость сопернику – мелочь, не только приятная, но и полезная. Вторая приятная неожиданность – многообразие возможных маршрутов для успешного преодоления

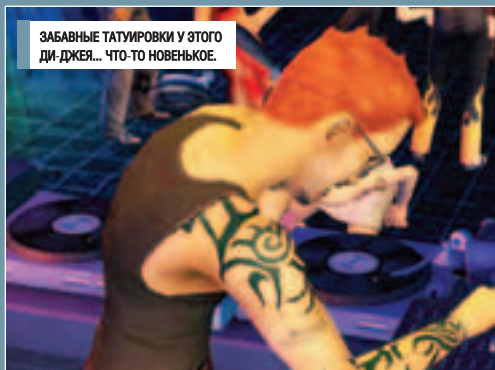
трассы. Порой даже кажется, что побочных «тропинок» миллионы! Ну, миллионы – не миллионы, но их действительно много. Частенько думаешь, будто свернув в переулок, ты перечеркнул все шансы на победу, однако это далеко не всегда так. Путешествуя по скрупулезно воссозданному виртуальному улицам реальных городов (помимо Детройта, нами были опознаны Рим и Токио), играющий рано или поздно выйдет к финишу, возможно даже опередив ближайших преследователей на полкруга, а то и больше. Третья, безусловно, удачная находка девелоперов – ролевое разделение соперников. Отныне водитель, которому вы помогли когда-то залезть в кювет, яростно жаждет мести и потому из кожи вылезет, чтобы достичь заветной цели (читай, подложить свинью). Водителей, ведущих за вами охоту, выдает красная стрелка над авто, а шоферов, лояльных к вашей персоне, – узнаем по зеленой. Дата выхода Burnout Revenge неотвратимо приближается, а демоверсия, показанная нам на Е3, позволяет совершенно уверенно говорить об успехе проекта. ■



## The Sims 2 Nightlife



А ВОТ И ОНА, КРАСАВИЦА, ЗВЕЗДА НЫНЕШНЕГО ВЕЧЕРА, МЕЧТА ЛЮБОГО СИМА – СПОРТИВНАЯ МАШИНА.



ЗАБАВНЫЕ ТАТУИРОВКИ У ЭТОГО ДИ-ДЖЕЯ... ЧТО-ТО НОВЕНЬКОЕ.



ДИНАМИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОСТАВЛЯЕТ НАИЛУЧШИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ.



PC



PLAYSTATION 2



GAMECUBE



XBOX



GBA



N-GAGE

Автор:

Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	life sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН:

[http://www.eagames.com/redesign/games/pccd/sims2\\_nightlife/home.jsp](http://www.eagames.com/redesign/games/pccd/sims2_nightlife/home.jsp)

# The Sims 2 Nightlife

Еще больше объектов, разноцветные фонарики, новая склонность симов и крутые тачки.



Чем заняться симу субботним вечером? Сходить в магазин? В парк? Не, это не по-пацански... А играет ли братва в The Sims? Может и нет, но в Maxis решили подстраховаться. К сожалению, самоцензура в рядах игроделов не позволит нам насладиться дополнением вроде The Sims 2: Go Postal, но, по крайней мере, нам обещают крутые тачки и тусовую вечерину. Впрочем, давно уже не секрет, что новое – это хорошо отмытое старое. Разберем данное утверждение на примере покупки виртуального автомобиля. Сотрудники Maxis, упорая на то, что в игру добавятся несколько тачек по разным ценам, долго и упорно расписывают крутизну тех симов, которые смогут обзавестись личной машиной. Чисто «чОрный бумер». Ну и что? «Девкам очень нравится», да. А дальше? «Ну-у-у, мы же не собираемся делать Need For Speed в The Sims», – потупив взор, оправдываются создатели. То-то и оно! Показаться нам, как всегда, не дадут – сомнений нет. Будет ли тачка ва-

шего сима круче, чем у его соседа, или нет, польза от любого авто всего одна – не нужно ждать драндулет, отвозящий сима на работу, или вызывать такси для шопинг-поездок. Впрочем, график прибытия этих средств передвижения меня всегда раздражал, и если машина способна вписаться в среднесимский бюджет, сочту ее удачной покупкой. Что касается собственно ночной жизни, она, как легко можно догадаться, предполагает эксплуатацию идей «общественного парка» и «магазина». Отправляемся в специально придуманный для add-on'a «даунтаун» и зажигаем: в нашем распоряжении рестораны, дискотеки и даже боулинг. А еще нам предлагается прививать подопечным новую склонность – желание получать от жизни только удовольствие и новые впечатления. С одной стороны, это, конечно, хорошо вписывается в концепцию мегавечеринки, а с другой – как при таком отношении к жизни сим успеет еще и на машину накопить? Вот и мы не знаем. Пока... ■

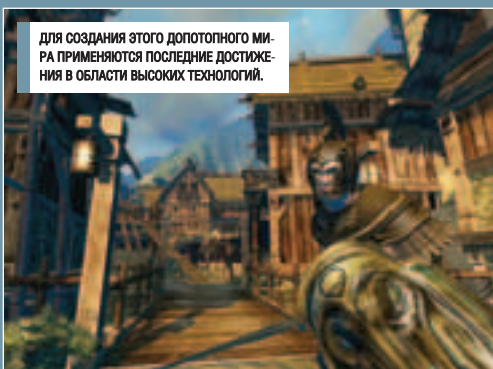
## Неумолимая статистика

Итак, нам обещаны 125 – или около того – новых предметов (без уточнения, входят ли машины в их число); автомобили и возможность построить собственный гараж; гедонизм (он же склонность к удовольствиям) как основная жизненная цель отдельных симов; дополнительные объекты культурно-развлекательного характера (объединенные емким словом «даунтаун»); добавочные виды движений-взаимодействий для ваших питомцев. Теперь симы смогут проделывать нечто гимнастическое под названием «глубокий поцелуй», а также слать «воздушные поцелуи» тем, кто им нравится. Да, и еще нам обещано новое световое оформление – разноцветные огни и точечные источники света.





БОЕВАЯ СИСТЕМА AGE OF CONAN ПРЕДПОЛАГАЕТ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО РАЗЛИЧНЫХ КОМБО.



ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЭТОГО ДОПОЛНОГО МИРА ПРИМЕНЯЮТСЯ ПОСЛЕДНИЕ ДОСТИЖЕНИЯ В ОБЛАСТИ ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ.



КАКОЙ ЖЕ «КОНАН» БЕЗ ЛЕТАЮЩИХ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ ГОЛОВ?



PC



PLAYSTATION 2



GAMECUBE



XBOX



GBA



N-GAGE

Автор:  
**Mushroom Cat**  
[mushroomcat@gameland.ru](mailto:mushroomcat@gameland.ru)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Funcom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Funcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2006 года

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

# Age of Conan: Hyborian Adventures

За Конана поиграть не дадут. Даже и не просите! Может быть, это и к лучшему...



О приключениях легендарного варвара повествуют бесконечные серии книг, комиксов и видеоигр. Да и кинематограф не обошел вниманием киммерийца: есть и широкоформатные фильмы (Шварцнеггер прославился как раз после того, как сыграл роль знаменитого дикаря), и телевизионные сериалы. После смерти писателя Роберта Говарда, литературного отца Конана, многие популярные авторы расширили границы фэнтезийной вселенной, частенько забывая про главного персонажа. Но, по словам Гота Годейджера, менеджера проекта Age of Conan: Hyborian Adventures, для разработки успешной MMORPG решающее значение имеет описание мира, а не рассказы о похождениях героя. «Создавая RPG по мотивам художественного произведения, нам гораздо важнее получить проработанную вселенную, чем интересного персонажа». Перед тем как познакомиться с онлайн-миром гиборийским миром, игрокам придется одолеть однопользовательскую часть игры. Действие развернется спустя несколько лет

после воцарения Конана. Время смутное: древнее зло все ближе подбирается к трону. Игроку, который окажется в шкуре раба одной из трех противоборствующих сторон, дан шанс вступить в схватку с судьбой и повлиять на ход истории. Лишь когда персонаж дорастет до двадцатого уровня, дважды сменит профессию и встретившись с самим Конаном, перед ним откроются необъятные сетевые просторы. Таким образом, ни один геймер не почувствует себя новичком. У него будет представление об игровой механике, прокачанный персонаж и приличное оружие. Главная особенность геймплея – бои по новым правилам. Игрок сражается в реальном времени, сочетая шесть основных направлений удара меча и различные боевые техники. Тот же подход используется при магических атаках, в режиме дальнего боя и конных битвах. Геймеры смогут объединяться в группы и совместно участвовать в PvP- (Player vs Player) и PvE-баталиях (Player vs Environment). В такие моменты у пользователей поя-

## Раздвоение личности

Редкий поклонник MMORPG не играет сразу за нескольких персонажей. До сих пор неясно, будет ли в проекте от Funcom какая-либо возможность быстро создать себе второго героя, или же для этого придется заново проходить однопользовательскую часть игры. С одной стороны, если Age of Conan пойдет по стопам Dark Age of Camelot (где по достижении двадцатого уровня разрешалось создавать себе второго персонажа), то игроки не смогут разобраться в особенностях новой профессии. С другой стороны, мало кого из вашей гильдии обрадует фраза: «Ну ладно, я пошел «растить» жреца. Ждите через пару недель!»





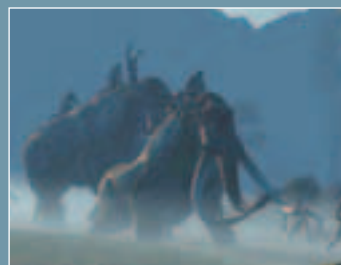
РАЗРАБОТЧИКИ ПО ПРАВУ ГОРДЯТСЯ ДЕТАЛИЗАЦИЕЙ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА.



КАК ДУМАЕТЕ, КТО ЭТОТ ЛЫСЫЙ ПАРНИШКА? «ШАМАН», — УТВЕРЖДАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ.

### Предвкушая Age of Conan

На E3 компания Funcom привезла realHD-версию игры. Журналистам предложили понаблюдать за странствиями одинокого киммерийца, попавшего в гущу фантастических событий. С горы, на которую он поднялся, виднелось несколько поселков, отряд аквилонцев и группа пиктов верхом на мастодонтах. Потрясающие ландшафты — заслуга мощнейшего движка. Разработчики не упустили возможность прихвастнуть системой динамического освещения: герой буквально приклеился к окну, за которым увидел стоявшую в свете свечи обнаженную торговку. Она, к счастью, не обратила внимания на бедолагу. А вот находящийся поблизости NPC заинтересовался одетым по киммерийской моде странником. Разработчики обещают удивить высоким уровнем AI, благодаря которому одиночный режим будет так же интересен, как и онлайнный.



## Перед тем как познакомиться с онлайнным гиборийским миром, игрокам придется преодолеть сингл.

ИГРОВЫЕ ПРОСТОРЫ НАСЕЛЯЮТ НЕ ТОЛЬКО МАСТОДОНТЫ...



вится возможность передать часть управления своим персонажем игроку-полководцу, что позволит боевой дружине применять особую тактику и некоторые спецприемы, недоступные в одиночном режиме схватки. Единомышленники, кроме того, смогут возводить и захватывать крепости, используя для штурма как классические осадные орудия, вроде катапульт, так и сущую экзотику — вроде стада мастодонтов.

Интересной новинкой станет «потасовка» — необычный вид PvP-схваток. Если в полевых сражениях игра учитывает степень прокачки персонажа и доступный ему инвентарь, то во время шумной ссоры в одной из таверн никому до них не

будет дела. В ход пойдут только кулаки и попавшие под руку предметы. Не исключено, что наглый ньюб сможет начистить физиономию подвыпившему «отцу» восьмидесятого уровня.

Компания Funcom уже не раз предлагала нам обрести дом по ту сторону монитора. Стоит только вспомнить потрясающие миры квеста The Longest Journey и игру-вселенную Anarchy Online. Мрачный, жестокий Age of Conan: Hyborian Adventures, судя по всему, станет нешуточным соперником поповым MMORPG последних лет. Свежий геймплей, стильный дизайн, графика нового поколения и звук Dolby Surround 7.1 должны привлечь в «варварский» мир толпы ролеровиков. ■

### Возвращение короля

«Конану», похоже, суждено стать фэнтези-брендом 2006 года. Над возрождением легендарного героя трудятся около сорока пяти

компаний. Помимо MMORPG от Funcom, нас ждут: фильм производства компании Warner Brothers, анимационная лента от

Swordplay Entertainment, серия комиксов от Dark Horse Comics, новые романы от издательства Penguin, коллекция игрушек от McFar-

lane Toys, а также тьматмущая официальная мерчендайза. Так что прославленный варвар вернется под звуки фанфар.





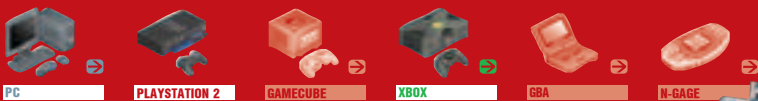
ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ В АРКАДНОМ РЕЖИМЕ НУЖНО УБИТЬ НЕКОТОРОЕ КОЛИЧЕСТВО ВРАГОВ ОПРЕДЕЛЕННОГО ТИПА.



НАВЕРНОЕ, ЭТОТ МЕРТВЕЦ В ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ БЫЛ ДЖИГИТОМ. ЛЕЗ-ГИНКУ ОТПЛЯСЫВАЕТ ЛИХО!



ОЧЕВИДНО, 90% ГРАФИЧЕСКИХ РЕСУРСОВ В ЭТОЙ СЦЕНЕ УШЛИ НА ИЗОБРАЖЕНИЕ ВЫЛЕТАЮЩИХ ИЗ ГОЛОВЫ МОЗГОВ. ДОМ, МАШИНА И, ОСОБЕННО, ДЕРЕВЬЯ НЕ ВПЕЧАТЛЯЮТ.



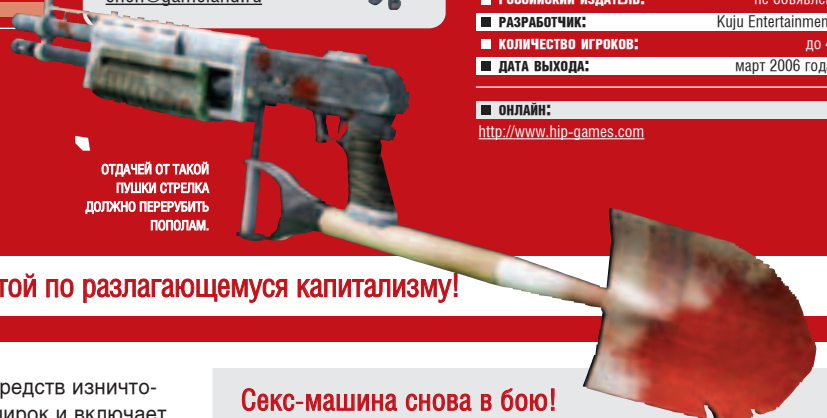
**Автор:**  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Hip Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Kuju Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

ОНЛАЙН:  
<http://www.hip-games.com>

## George Romero's City of the Dead



ОТДАЧЕЙ ОТ ТАКОЙ ПУШКИ СТРЕЛКА ДОЛЖНО ПЕРЕРУБИТЬ ПОПОЛАМ.

**Мозги, мозги, свежие мозги! Ударим дробовиком и лопатой по разлагающемуся капитализму!**



**Ж**ивые мертвецы, чужие, нацисты – вот три разновидности «сущест», в которых не погнушается пустить пулю даже самый отъявленный поборник политкорректности. Наш сегодняшний фигурант, George Romero's City of the Dead (имя культового режиссера сразу же должно настраивать на правильный лад), оставляя в стороне членов NSDAP и пришельцев, наводит свое понтовое помповое ружье на ни в чем не повинных ходячих покойничков. Суть игры так же проста, как и ее название: лупи себе кадавров, стараясь попадать им в голову. Ибо, если не вышибить мозги им, они доберутся до ваших. В многопользовательской игре укушенный монстром игрок переходит на сторону врага не сразу, ставя перед выбором: то ли дать зараженному товарищу пожить – пускай отомстит за себя и поджарит еще несколько ревенантов, то ли угробить его поскорее, пока он не захотел полакомиться вашими мозгами. Учитывая общий trigger-happy настрой игры, с эвтаназией лучше не

мешкать. Выбор средств уничтожения довольно широк и включает как современные образчики – ружья, автоматы, огнеметы, гранаты, – так и таинственные футуристические пушки. Кроме того, можно делать весьма нетрадиционные апгрейды, приладив, например, лопату к прикладу дробовика или кастет к рукоятке пистолета. Под стать разномастному вооружению и пестрый «актерский состав второго плана». Кроме полчищ обычных безоружных мертвяков, в игре принимают участие бывшие полицейские, еще не разучившиеся стрелять, а также «ползуны-прыгуны», которые ползают-ползают, а потом ка-ак прыгнут! С одной стороны, жаль, что психологизм, накал человеческих отношений, всегда отличавшие творения Ромеро от работ, допустим, Питера Джексона, никак не проявились. С другой, как вы наверняка помните, в «Ночи живых мертвецов» погибали все главные герои. City of the Dead идет еще дальше – теперь таким героем может стать и зритель. ■

### Секс-машина снова в бою!

«Секретным оружием» Hip Games стал Том Савини, который появится в игре в роли бывшего полицейского Вильяма Маклина. Напомню, что Савини – актер, а также мастер «ужасного» грима, проявивший себя в том и другом качестве во многих фильмах Джорджа Ромеро, в частности в киноленте From Dusk Till Dawn. Во время войны во Вьетнаме Том был фотокорреспондентом, что, без сомнения, помогло ему стать одним из лучших гримеров фильмов ужасов. Думаю, вас обрадует, что в City of the Dead Том является «консультантом по кровавым спецэффектам». Жаль, что не удастся увидеть в игре самого Джорджа Ромеро.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

# 1С МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам сотрудничества  
и условий работы  
в сети 1С:Мультимедиа  
обращайтесь в офисы +7(812)  
123890, Москва, в/ч 84,  
ул. Басовская, 21,  
Тел.: (800) 727-92-97,  
Факс: (800) 501-44-87  
admin@1c.ru, www.1c.ru



## СЕРП И МОЛОТ



Сerp и Молот © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Сerp и Молот» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



РАЗРАБОТЧИКАМ УДАЛОСЬ СОХРАНИТЬ ДУХ ВЕЛИКОГО И КРОВОПРОЛИТНОГО СРАЖЕНИЯ.



НА САМОМ ДЕЛЕ НИКАКИХ ДАЛЬНОБОЙНЫХ ОРУДИЙ НА МЫСЕ ХОК НЕ БЫЛО. ОШИБКИ РАЗВЕДКИ НА ВОЙНЕ ОБХОДЯТСЯ СЛИШКОМ ДОРОГО.



НОВЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК ЛЕГКО УПРАВЛЯЕТСЯ С ДИНАМИЧЕСКИМ ОСВЕЩЕНИЕМ, ДЫМОМ И ТЕНЯМИ.



**Автор:**  
Михаил «Wish» Бузенков  
buzenkov@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Infinity Ward
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	третий квартал 2005 года

# Call of Duty 2

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

**Голливудские спецэффекты, сотни постановочных сцен и призывные крики союзников. Добро пожаловать на войну!**



**Т**ема Второй мировой по своей популярности у разработчиков разве что чуть-чуть уступает историям о зломом рогаче, живущем в преисподней, и нашествии пучеглазых гуманоидов. Хотя, это как посмотреть... В последнее время военно-полевые блокбастеры разлетаются как пирожки: покупатели с жаром уплетают и сто двадцать пятаю высадку в Нормандии, и жаркие сражения на улицах Сталинграда. Между тем, стоящие игры выпускают достаточно редко, причем, как правило, одни и те же студии. К числу подобных чудотворцев можно смело отнести Infinity Ward. После выхода орденосного дополнения Call of Duty: United Offensive авторы сдали в утиль устаревший графический движок и принялись за создание сиквела. Прежде всего, Call of Duty 2 избавилась от засилья великого и ужасного скрипта. Врагов научили думать, общаться между собой и правильно откликаться на происходящие события. Заслышав взрывы на окраине города и взволнованную баварскую речь, фрицы не станут дожидаться, пока вы наступите на заветный триг-

гер, а немедленно отправятся на помощь соратникам. Не спасет от пули и удачно выбранное укрытие. Умнички-враги прошли курс тактической подготовки и отныне умеют запросто просачиваться в тыл противника небольшими группками. С внедрением гибкого AI значительно преобразится архитектура уровней. На смену прямолинейным маршрутам придут разветвленные улицы с многочисленными обходными путями и потайными лазейками. Прошедшая недавно E3 дала новую пищу для размышлений. В одном из показанных на выставке видеороликов развернулась битва за город Эль-Даба в Северной Африке. Этот некогда райский уголок с романтическим видом на море после длительной бомбежки стал сущим адом: разрушенные здания, «пионерские костры» и черти-снайперы. Заезжать в такое чудное местечко англичане предпочли на танках. Добравшись до центра города, солдаты слезли с «брони» и приступили к зачистке окрестностей. Все, что произошло потом, мало походит на Call of Duty. Лишенные скриптовых ниточек солдаты вели себя на

## Война по учебникам

Помимо сотрудников Infinity Ward в разработке Call of Duty 2 принимает участие целая армия разношерстных специалистов. Знатки военной истории регулярно консультируют дизайнеров студии по части создания правдоподобных ландшафтов. Некоторых особо отличившихся работников и вовсе сослали во Францию и Тунис для изучения местной архитектуры. Не менее ответственное задание получили военные инструкторы. Без перерывов на обед и ужин, а порой, забывая и про завтрак, несчастные мастера колдуют над очередным боевым приказом, придумывают свежие ругательства и предсмертные монологи.



ЭТО САМАЯ НАСТОЯЩАЯ  
МОДЕЛЬ ИЗ ИГРЫ.  
ГРАФИЧЕСКИ CALL OF  
DUTY ВЫГЛЯДИТ  
СНОГСХИВАТЕЛЬНО!

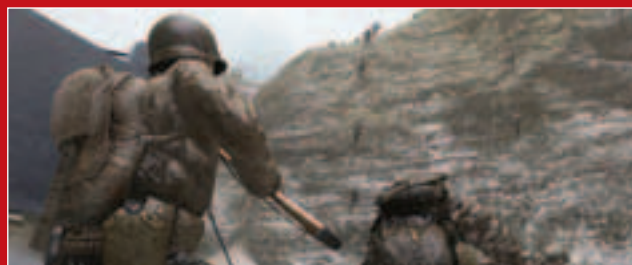


ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫЙТИ ИЗ ЗА УГЛА, ПОУМНЕВШИЕ СОЛДАТЫ НЕПРЕМЕННО ПОДРАЗНЯТ СНАЙПЕРА ШЛЯПОЙ.



### Другая Нормандия

Несмотря на то что высадка союзников в Нормандии встречается в каждом втором проекте на военную тематику, мало кому известно, что успех операций на плацдармах Омаха и Юта во многом зависел от взятия батареи Пуэнт-дю-Хок. Двести двадцать пять американских рейнджеров штурмовали практически отвесную скалу, на вершине которой, по данным разведки, должны были располагаться немецкие дальнобойные орудия. Более половины участвовавших в операции солдат так и не дожили до ее окончания. Тщательно изучив детали высадки, дизайнеры Infinity Ward постарались воссоздать памятные события как можно точнее. Игроку обещают не только увеселительную прогулку на десантном катере и покорение злополучной вертикали, но и ставший уже ритуальным шквальный огонь из десятка вражеских пулеметов.



### Враги прошли курс тактической подготовки и отныне умеют запросто просачиваться в тыл противника небольшими группками.

ИНТЕРЕСНО, ДАДУТ ЛИ НАМ ПОСТРЕЛЯТЬ ПО НЕМЕЦКИМ КОРАБЛЯМ ИЗ ЭТОЙ МАЛЫШКИ? ИЛИ ЖЕ ВСЕ ОГРАНИЧИТСЯ ДОСТАВКОЙ БОЕПРИПАСОВ И ОБОРОНОЙ ТЫЛА?



редкость разнообразно: перебежали от укрытия к укрытию, организовывали групповую оборону и всячески старались «подключить» к действию игрока. Тот, в свою очередь, выбирал наиболее безопасные для передвижения пути и следил за тактической расстановкой однополчан. Но полностью отказать от скриптовых сцен разработчики все-таки не решились. Во время боя за очередной квартал кто-то из бойцов решил поиграть в героя и в одиночку обследовать кишасший фашистами дом. При попытке открыть забаррикадированную дверь во-яка прибавил в весе на добрый килограмм, стоивший ему жизни. Было очевидно, что засевшего в углу пулеметчика с нахрапу выбить не удастся. Таким образом, у игрока появился вы-

бор: продолжить дальнейшее наступление или же отомстить за убитого товарища. Такие задачки будут встречаться довольно часто, и именно за счет них разработчики намереваются повысить пресловутую replayability. Борьба с арийской расой, по уже сложившейся традиции, растянется на три кампании: за англичан, американцев и, конечно же, русских. При этом совершенно необязательно соблюдать четкую последовательность в выборе заданий. Вы сможете спокойно воевать в африканских пампасах, оставив освобождение Европы до лучших времен. А вот взять Рейхстаг в последней миссии на этот раз не удастся. Сценаристы Infinity Ward дают на отсечение оба уха и нос, что придумают для Call of Duty 2 более интересный финал. ■

### Разговорчики в строю!

Особую гордость Infinity Ward составляет обновленная система общения между бойцами. Речь идет не о пошлых шуточках и

фронтных байках, а о ценной информации, которой вас будут снабжать прозорливые камрады. В процессе зачистки мест-

ности может пригодиться все: от точных координат женской бани до номера окна с немецким снайпером. Кроме того, попав-

шие под обстрел сослуживцы будут истошно кричать и звать на помощь, тем самым заставляя вас поверить в происходящее.





В ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫХ СИСТЕМНЫХ ТРЕБОВАНИЯХ ОБЪЯВЛЕНА ВТОРАЯ «ДЖИФОРСИНА». СВЕЖО ПРЕДАНИЕ, ДА ВЕРИТСЯ С ТРУДОМ.



СКОРО НА ГОРОД ОПУСТЯТСЯ СУМЕРКИ И ТОГДА-ТО ИСКУССТВЕННОЕ ОСВЕЩЕНИЕ СЕБЯ ПОКАЖЕТ!



КАРТИНКА ВЫДАЮЩАЯСЯ. КОНЕЧНО, «АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ» УСПЕЛИ КОЕ-КОГО ИЗБАЛОВАТЬ, НО ДЛЯ ОБЫЧНОГО «ТАЙКУНА» ТАКИЕ РОСКОШЕСТВА ПРИВЫЧНЫМИ ЕЩЕ НЕ СТАЛИ.



Автор:  
Алекс Глаголев  
glagol@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Deep Red Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 год

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.atari.com/tycooncity>

# Tycoon City: New York

Над Нью-Йорком небо хмуро, дым над парком Гран-Мерси. Стоит статуя Свободы, предлагает экстази! (Б.Г., «Нью-йоркские страдания»)



Известное дело: в Британской империи никогда не заходит солнце, а город контрастов Нью-Йорк никогда не засыпает. Пора встряхнуть этот улей как следует! «Tycoon City: New York – праздник для глаз, улада для пальцев. Здесь каждый на личном опыте узнает, что такое «быть магнатом». Забабахай Манхэттен своей мечты, перелопать Уолл-стрит на собственный лад, раскрой Сохо как бог на душу положит!» – заливається соловьем Джон Биллингтон, старший бренд-менеджер Atari. Из источников, имеющих доступ к телу секретарши Самого Главного Директора, стало известно: в TC: NY играть легко. В том смысле, что специальные знания по городскому планированию тут вряд ли сгодятся. Геморрой подстерегает лишь на стратегическом этапе, правда такой, что свечами беде не поможешь. Игрок начинает с горячим сердцем, холодной головой и пустыми карманами. Он подающий надежды предприниматель. Ему ясно: подавать надежды можно до конца своих дней, обосновавшись в картонной коробке под городским мостом. Да-

бы избежать столь незавидной участи, будущий магнат принимается отстраивать Манхэттенскую империю: создает, модернизирует, совершенствует более ста различных фирм. Неплохой старт для подающего надежды необстрелянного купчишки, кстати говоря. Мне бы так. Чего только на хрупкие предпринимательские плечики не свалится! Придется управлять и ночным клубом, и роскошным рестораном, организовывать концерты в Центральном парке и торгов в Сити и даже отстроить на Бродвее Академический театр им. Чехова. Всего удовольствий предусмотрено аж на три с половиной гигабайта дискового пространства. Все местные и по совместительству всемирно известные достопримечательности в наличии. Все мыслимые отрасли промышленности к вашим услугам. Все торговые марки – настоящие. Жизнь не затихает ни на миг. В таких декорациях даже самый захудалый актер почувствует себя Начальником Камчатки, а уж вы-то, дорогие читатели, и подавно вострепнетесь не на шутку! ■

## Нью-Йорк и окрестности

Чтоб игралось, как «взаправду», в игру введены настоящие торговые марки, а экран украшают достопримечательности, известные каждому еще с пеленок, даже если он гадил в эти пеленки не на берегах Тихого океана, а где-нибудь неподалеку от Клязьмы. Про статую Свободы и говорить не буду. Впрочем, вам ничто не мешает самим отгрохать новую высотку и объявить ее гением чистой красоты. И для престижа полезно, да и казне приятно. Главное, не увлекаться. Чем больше объектов на вашем попечении, тем больше хлопот. А чуть оступитесь, ваше доброе имя начнут трепать на каждом углу. Репутация – штука вертящая...





# Рандеву с Незнакомкой

**Новинка серии! "Рандеву с незнакомкой. Деловые связи".**

Самые соблазнительные девушки жаждут вашего внимания.

Самые удивительные события неожиданно перетекают  
в романтические отношения.

Самое скромное рандеву перерастает  
в необузданную страсть.

Самая известная серия эротических игр  
"Рандеву с Незнакомкой" от Руссобит-М!



Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео"

**М.видео**



Experience Entertainment Software

© 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.  
© 2005 «EXE SOFT» 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>



WWW.RUSSOBIT-M.RU



ВЗРЫВЫ НЕ ПРИЧИНЯТ ЗОМБИ БОЛЬШОГО ВРЕДА.



КАКОЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ ОБХОДИТСЯ НЫНЧЕ БЕЗ БАЗУКИ?



ПРИ ПРАВИЛЬНОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ОРУЖИЯ ПРОТИВНИКА ПРОСТО РАЗОРВЕТ НА КУСКИ.



**Автор:**  
**Red Cat**  
Chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PSP
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Planet Moon Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	12 октября 2005 года (США)

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

# Infected

Кровожадные зомби во времена оны терзали городки-малютки, а нынче добрались до самого Нью-Йорка.



С о времени запуска PSP издателя и разработчики не очень-то баловали новинками владельцев новой портативной консоли, предпочитая отделяться многочисленными обещаниями. Дело поправится к осени, когда на свет появится сразу несколько перспективных проектов – в том числе и Infected от студии Planet Moon. Создатели знаменитой *Giants: Citizen Kabuto* и чуть менее известной *Armed & Dangerous* довольно давно не подавали никаких признаков жизни. Как выяснилось, все это время они вынашивали злоеший план – заразить славный град Нью-Йорк страшной инфекцией, превращающей всех людей в монстров, которые только и мучаются - чьей бы кровушки попить да какими мозгами закусить. Разумеется, сей зловерный недуг не оказал никакого влияния на некоторых наиболее отважных офицеров местной полиции, более того – их кровь обладает свойством уничтожать странный вирус, чем немедленно воспользовались ученые. Они создали специальное оружие, стреляющее капсулами

с вакциной на основе кровяных клеток означенных офицеров, и отправили благородных слуг закона на улицы восстанавливать порядок. В Infected предусмотрена возможность играть как в полном одиночестве, так и в компании друзей, отважившихся помочь вам в нелегком деле изничтожения зомби. Другой вариант multiplayer – вступить с напарниками в конкурентную борьбу, постаравшись извести их заодно с монстрами. Расправиться с последними, кстати, не так-то просто: каждого необходимо сперва ослабить обычным огнестрельным оружием, а уж только потом палить собственной кровью до победного конца. А мы-то думали, что в *Resident Evil* зомби были живучими... Внешне Infected пока оставляет странное впечатление. С одной стороны, радует большое количество трехмерных объектов на экране и обилие спецэффектов, с другой – раздражают примитивные модели, угловатость которых не маскирует даже небольшой размер экрана. Впрочем, время у разработчиков в запасе еще есть, и будем надеяться, что они правильно им воспользуются. ■

## Зарази соседа

Infected – одна из тех игр, что оправдывают полученное от создателей имя на все двести процентов. Вы уничтожаете инфицированных жителей Нью-Йорка – раз. Вас самих могут заразить, если окажетесь слишком беспечны, – два. И, наконец, вы можете поделиться болезнью с любым из своих соперников по многопользовательскому режиму. Последний пункт особенно интересен: зараженный персонаж приобретает тот облик, который вы сами предварительно выберете, и сохранит его даже в single campaign. Дабы избавиться от подобной напасти, игроку-жертве придется изрядно попотеть, выполняя специальные задания, ведущие к «очищению от скверны».



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых продаж  
и условий работы  
в сфере 1С:Мультимедиа  
обращайтесь в фирму 1С:  
125080, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21  
Тел.: (095) 737-92-97,  
Факс: (095) 921-44-07  
1st@1c.ru, http://games.1c.ru



# SECOND SIGHT



FREE RADICAL



© 2005 Free Radical Design Limited. Все права защищены. «SECOND SIGHT™» и «Free Radical Design™» являются торговыми марками Free Radical Design Limited. Разработчик: компания Free Radical Design Limited. Издатель: компания The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). «Codemasters» — является зарегистрированной торговой маркой Codemasters. «GENESIS AT PLAY™» является торговой маркой Codemasters. Выданные патенты, дизайн, текст, программное обеспечение, включая патенты на использование, «1c», «1c.ru» и логотипы являются, являются товарными знаками и/или являются интеллектуальной собственностью 1С:Мультимедиа. Любая попытка копирования или использования без разрешения правообладателя является нарушением. © 2005 1С:М. Все права защищены.

Теперь можно не ждать, пока ваш напарник будет 40 минут прокачивать персонажа, — игра сделает это за него. Впрочем, ручной настройки никто и не отменял.

## X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, PSP
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб» (PS2, PSP)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Beenox (PC), Raven (PS2, Xbox, GameCube, PSP)
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.activision.com">http://www.activision.com</a>



**П**ервая X-Men Legends бестселлером не стала, но и к коммерческому провалу причислена не была. Activision вполне разумно посчитала, что продолжать серию будет намного выгоднее, чем бросить. Новостей с лос-анджелесской выставки много. Перво-наперво, в X-Men Legends II: Rise of Apocalypse сохранили многопользовательский режим, прельстивший некогда геймеров непредсказуемостью и разнообразием. Мало того, в версиях для PlayStation 2 и Xbox будет реализован и сетевой мультиплеер. Следующим пунктом идет значительное расширение команды супергероев: из тех, что успели засветиться на выставке, мы заметили Магнито, Циклопа, Росомаху, Шторм, Найткаулера, человека-слона Джаггернаута и кое-кого новень-

кого по имени Бишоп. Разработчики клялись, что теперь управлять можно будет не только «хорошими», но и «плохими». А это значит, что пока нам не раскрыли и трети всех участников грядущей битвы. И еще нововведение — частичная автоматизация игрового менеджмента. В переводе на русский это значит, что теперь игра сама сможет разделить очки умений, заработанные в упорных схватках, по заданным вами же параметрам, сумеет экипировать или положить в вещмешок найденные предметы и многое другое. Главный плюс этого новшества — стирание пауз, разрушающих целостность игрового процесса. Теперь можно не ждать, пока ваш напарник будет 40 минут прокачивать персонажа, — игра сделает это за него. Впрочем, ручной настройки никто и не отменял. ■

Алексей Руссол

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

## ARMORED CORE: NINE BREAKER

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, Game Cube
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Radical Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	август 2005 года
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.vu-games.com">http://www.vu-games.com</a>



**С**тращное дело: в Японии игра продается уже почти девять месяцев, а до США (анонса для Старого Света на момент написания статьи не было) Armored Core: Nine Breaker дойдет не раньше середины июля. Десять игр серии (включая Formula Front) приучили геймеров к тому, что хардкорнее может быть только Gran Turismo. В сущности, Nine Breaker ждут давние поклонники серии, новичку в этом мире придется тяжело. Мы ознакомились с демо-версией игры и спешим успокоить своих читателей: в игру включен тренировочный режим, который из любого призывника способен воспитать ветерана. Обучение разделено на три части: атака, защита и движение. Атака развивает точность и силу. Защита — уклонение и способность держать удар. Движение, в свою очередь, вырабатывает навыки вертикального/горизонтально-

го перемещения и свободного маневра. Каждая подкатегория содержит пять упражнений различной степени сложности: от самых простых до неизменно трудных, а каждое из заданий Armored Core: Nine Breaker спроектировано по принципам построения игрового процесса серии, будь то патрулирование городских кварталов, уклонение от самонаводящихся ракет или стрельба по плохим парням. Своего боевого робота можно и нужно усовершенствовать — разработчики позволяют навесить на него более 400 деталей, так или иначе влияющих на поведение агрегата на поле боя. Конечно, одно дело тренировка, а совершенно другое — настоящая битва, которая предстоит любителям стальных машин убийства уже совсем скоро. А для самых заядлых воjak подготовлен кооперативный режим: 2 игрока в режиме split-screen и до 4 по сети. ■

Алексей Руссол

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



### Daxter

Пришло время любимцу публики Декстеру выбираться в люди и покорять передний план – в общем, обзавестись сольным проектом. Владельцы PSP и надеющиеся ими стать, внимайте: весной будущего года пушистый грызун отправится на поиски своего компаньона Джека...



### Code Age Commanders

Соскучились по свежим проектам от Square Enix? Трехмерная, анимешная и вся из себя красочная Battle Action RPG ждет не дожидается встречи с вами. Интересный сюжет и симпатичный дизайн от Юсуке Наоры (Final Fantasy IX, Final Fantasy: Crystal Chronicles) прилагаются.

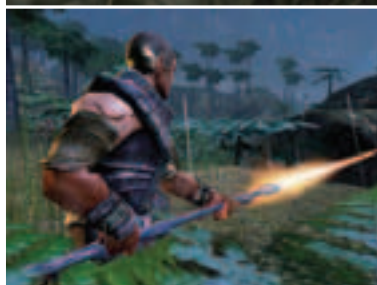
## STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood Productions
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Game Factory Interactive / «Руссобит-М» (PC)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Perception
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005

■ ОНЛАЙН: <http://www.stargate-thealliance.com>



ЗРУДИТЫ СРАЗУ УЗНАЮТ ОТЛИЧНО ЗАРЕКОМЕНДОВАВШИЙ СЕБЯ В ЭКШНАХ UNREAL ENGINE.



**З**а годы существования кинематографа человечество породило множество научно-фантастических вселенных. Однако в виртуальном мире лучше других прижились Star Wars и Star Trek. Австралийская команда Perception вознамерились «подтянуть» еще одну достойную игроизации sci-fi мильную оперу – Stargate.

Разработчики уверены, что смогут заинтересовать экшном на тему «Звездных врат» не только фанатов кино- и телефильмов, но также и далеких от межзвездных пирамид геймеров. Мы, правда, после краткого знакомства с сюжетом, засомневались в «доступности» Stargate SG-1: The Alliance простым смертным. Действия игры разворачиваются незадолго до событий

эпизода Threads. Угроза на этот раз исходит как от знаменитого Анубиса, так и от чрезвычайно опасных Хаакенов. Далее Perception намерена вплести в историю Ток'ПА, Ре'ту, Репликаторов (Replicators) и самих Древних. А игроку в этом шоу отводится роль командира группы Stargate. В однопользовательской кампании тремя подчиненными бойцами управляет AI, но предусмотрен и совместный режим, где контроль над всеми членами команды распределяют между собой живые люди. На вопрос журналистов, не превратится ли Stargate SG-1 в очередной низкопробный проект «по мотивам», разработчики отвечают, что шестьдесят прожженных фанатов «Звездных врат» (коллектив Perception) сделают все для успеха игры. ■

Роман «ShaD» Епишин

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

## BLITZ: THE LEAGUE

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Midway
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.midway.com>



АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ – СПОРТ НЕ ДЛЯ СЛАБОНЕРВНЫХ. БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГРЯЗНЫХ ПРИЕМОМ И ТОЛЧКОВ ВЫИГРАТЬ МАТЧ ЕДВА ЛИ ПОЛУЧИТСЯ.



**П**осле того как в декабре прошлого года компания Electronic Arts приобрела у Национальной Футбольной Лиги официальную лицензию сроком на пять лет, большинство разработчиков поспешило отказаться от не слишком популярного жанра симуляторов американского футбола. Найти удачный выход из затруднительного положения удалось Midway. Назло врагам в недрах студии готовится проект, разрешение на который НФЛ не дала бы даже за очень большие деньги. В силу своей неофициальности Blitz: The League предложит игроку гораздо большую свободу действий, нежели хваленое творение EA. На выбор будут доступны восемнадцать профессиональных команд. По своему усмотрению вы сможете не только подбо-

рать для них подходящие названия и эмблемы, но и сделать ведущим футболистам модные татуировки. Режим кампании будет значительно отличаться от своего жизненного прототипа. Вместо расписанных на сезон матчей, вашей команде предстоит участвовать в трехэтапных состязаниях, фавориты которых автоматически попадают в финал. В течение сезона ваши подопечные будут получать многочисленные травмы, часть из которых не замедлит сказаться на поведении футболиста в игре. Насколько жизнеспособным окажется проект Blitz: The League на фоне ежегодно прогрессирующей серии Madden NFL, мы узнаем только в конце года, но уже сейчас ясно, что EA не удастся полностью избавиться от конкуренции при помощи одной лишь лицензии, как бы ей того ни хотелось. ■

Михаил «Wish» Бузенков

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

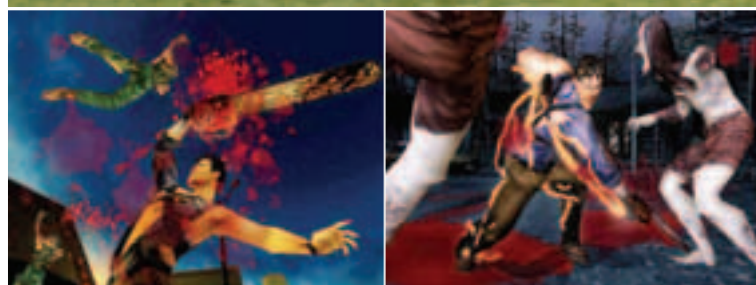
Разработчики признают, что проходить Full Spectrum Warrior по второму разу никто не захотел, — казалось, противники не обладают искусственным интеллектом, а только повинуются скриптам.

## EVIL DEAD: REGENERATION

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	TNQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cranky Pants Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.crankypantsgames.com">http://www.crankypantsgames.com</a>



ЭШ НЕ ТОЛЬКО ПИЛОЙ ГОРАЗД МАХАТЬ, НО И НОГАМИ. ЧТО ДЕЛАТЬ: ЗОМБИ — ПТИЦА ГОРДАЯ; ПОКА НЕ ПНЕСЬ — НЕ ПОЛЕТИТ!



**Н**а E3'2005 добрые люди дали потрогать за вымя зловещих мертвецов, которые и теперь живеет всех живых. Кино с заклинаниями, пилой «Дружба», дробовиком и путешествиями во времени, по идее, прекрасно подходит для игрового воплощения. И только диву даешься, почему до сих пор ни одной толковой игрушки по нему так и не появилось.

TNQ и Cranky Pants Games решили сломать печальную традицию. Evil Dead: Regeneration — ходилка-мочилка с видом от третьего лица, и лицо это — Эш. Ходит-мочит он в согласии с сюжетным клубком, который запутался во второй части ленты. Шутки юмора озвучены лично Брюсом Кэмпбеллом. Ну, это как обычно.

Игру мы начинаем с пилой и дробовиком. Эти два орудия всегда с нами, используются независимо, так что врагам лучше самим заворачиваться в простыню и ползти по направлению к кладбищу. К сожалению, не все зомби это понимают, а посему то и дело приходится щелкать тумблером и переключать Эша в режим Evil. Тогда хоть один покойник, хоть армия — герой в два счета напомнит всем желающим, кто им свет в будку проводил.

Графику смотрите на картинках, а что касается звука, Брюс не подкачал. Вот, правда, пила урчит пока не слишком убедительно, но времени на доработку хватает. У Evil Dead: Regeneration все шансы стать лучшей игрой про зловещих мертвецов. ■

Алекс Глаголев

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

## FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	TNQ
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2006 года
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.fullspectrumwarrior.com">http://www.fullspectrumwarrior.com</a>



В TEN HAMMERS НА ПОМОЩЬ ПЕХОТЕ ПРИБЫВАЮТ ТАНКИ ПОД КОМАНДОВАНИЕМ САМОГО ИГРОКА. ХРАБРО ЖАРУ ВРАГАМ ЗАДАДИМ, ЮНЫЙ ПАДАВАН!



**П**ервый Full Spectrum Warrior был принят публикой неоднозначно. «Самая правдоподобная военная игра!» — говорили одни, «Тоскливая скукота!» — кричали другие. Разработчики собрались за круглым столом, много думали и выдумали сиквел — все то же самое, что и в первой игре, только без «тоскливой скукоты».

Самые серьезные изменения — под капотом. О них не трубят пиарщики, их не выносят на коробку с игрой. Девелоперы признают, что проходить Full Spectrum Warrior по второму разу никто не захотел, — казалось, противники вовсе не обладают искусственным интеллектом, а только повинуются скриптам. Такого больше не будет. Нынче каждый враг думает сам, на лету оценивает

ситуацию и принимает решения. Более того, всякий раз, когда вы запускаете миссию, расположение противников меняется — и ни одна битва не будет похожа на другие. Игровой интерфейс выправлен, отдача приказов — ускорена, количество солдат под вашим командованием — увеличено. В Full Spectrum Warrior: Ten Hammers встретятся американские рейнджеры, миротворцы ООН и специально обученные снайперы; прикрытые ударному отряду обеспечат управляемые вами танки и «хаммеры». Солдаты научатся воевать не только на улицах, но и в зданиях, из окон которых так приятно обстреливать проходящие конвои. И последнее: в Full Spectrum Warrior: Ten Hammers будут добавлены полдюжины многопользовательских режимов на любой вкус. ■

Игорь Сонин

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

# АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С МУЛЬТИМЕЛИД

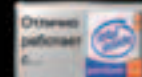
По вопросам оптовых закупок  
и розничной реализации  
в сети «1С МультиМедиа»  
обращайтесь в Москву «1С»  
Саввинская, 27,  
Тел.: (800) 707-00-07,  
Мфп: (095) 691-44-67  
www.1c.ru, www.1c.ru

## СВОЙ В ДОСКУ!

### TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

«ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА» АС.RU

Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры



© 2005 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной маркой, THUG является торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Tony Hawk является зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Beenox, Inc. GameSpy и слоган «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Dolby и символ двойного D являются торговыми марками Dolby Laboratories. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Intel, Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.  
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

## FULL AUTO



■ ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3  
■ ЖАНР: action/racing  
■ РАЗРАБОТЧИК: Pseudo Interactive  
■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2005

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.pseudointeractive.com/fullauto.shtml>



### Full Auto это:

- визг покрышек и груды искореженного железа
- огромное количество игровых режимов
- контроль над стихией времени во избежание аварий



Со слов разработчиков, Full Auto – «игра с доселе невиданной степенью разрушаемости декораций гонки, буквально вне всякой конкуренции». В общем, врежьте на здоровье!



## ULTIMATE SPIDER-MAN



■ ПЛАТФОРМА: PS2, Xb, GC, PC, GBA, DS  
 ■ ЖАНР: action  
 ■ РАЗРАБОТЧИКИ: Treyarch, Beenox, Vicarious Visions  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2005

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.activision.co.uk>

Человек-Паук сейчас на пике популярности, в том числе и в мире компьютерных и видеоигр. Персонажей из комиксов обещано до неприличия много, причем не только супергероев, но и суперзлодеев.



## METAL GEAR AC!D 2

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2  
 ■ ЖАНР: strategy  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Kojima Productions  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.konami.jp/qs/kojima\\_pro/english/002.html](http://www.konami.jp/qs/kojima_pro/english/002.html)

До Европы еще не добралась первая часть пошагового Metal Gear, а Кодзима уже делает вторую.



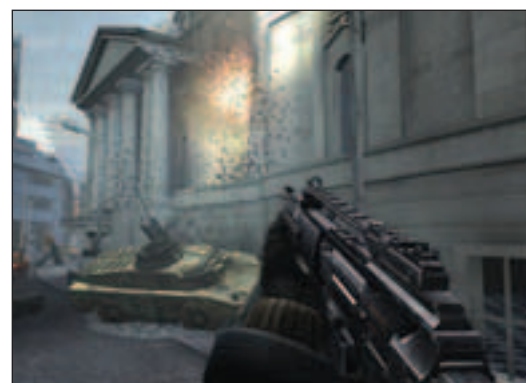
## BLACK



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox  
 ■ ЖАНР: FPS  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Criterion Studios  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2005

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

Создатели Burnout разрабатывают шутер от первого лица. Недалекое будущее, Восточная Европа, танки на улицах... Реалистичные взрывы и разрушаемые элементы декораций.



## ГАЛЕРЕЯ

### ОКАМИ



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	adventure
■ РАЗРАБОТЧИК:	Clover Studio
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006

■ ОНЛАЙН:

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

Один из лучших проектов выставки и, возможно, самый смелый эксперимент Сарсоп – игра о японской богине Аматэрасу в эстетике традиционной японской живописи.



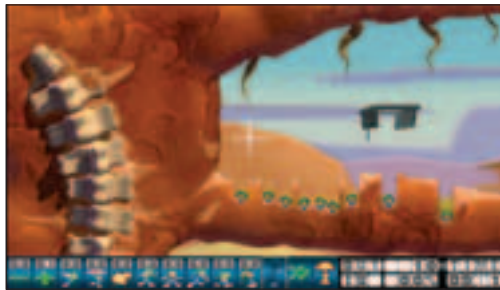
### LEMMINGS

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	puzzle
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEE
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005

■ ОНЛАЙН:

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

Широкий экран PSP – настоящее раздолье для леммингов! Признайтесь, вы по ним скучали!



### PETER JACKSON'S KING KONG



■ ПЛАТФОРМА:	PS2, Xb, GC, PC, GBA, PSP, DS
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
■ ДАТА ВЫХОДА:	декабрь 2005

■ ОНЛАЙН:

<http://www.ubi.com>

Устав от шерстолапых хоббитов, Питер Джексон принялся за очередной римейк классической истории о гигантской обезьяне. А раз грядет кинохит – от проектов «по мотивам» никуда не денешься.



## THE WITCHER



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RPG
■ РАЗРАБОТЧИК:	CD Projekt Red
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006

■ ОНЛАЙН:

<http://www.thewitcher.com>

Утихла война с Нильфгаардской Империей, подписан долгожданный мир, но драма любимых героев все еще не окончена. На трактах вновь неспокойно, и Геральт вынужден взяться за меч...



## SONIC RUSH



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	platform
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
■ ДАТА ВЫХОДА:	зима 2005

■ ОНЛАЙН:

<http://www.sonicteam.com>

Двухмерный «Соник» с 3D-элементами на двухэкранной консоли от Nintendo. Лет двенадцать назад за такие слова могли и поколотить...

Sonic Rush – один из немногих DS-проектов, использующих оба экрана для отображения единого игрового пространства. Взгляните на скриншоты – комментарии, как говорится, излишни. Не забыт и мультиплеер, специально для игры вдвоем создается второй персонаж – Blaze the Cat.



**Даём  
выпускникам!  
и не только!**

**3199 руб. + ПОДАРОК**

**СВЯЗНОЙ®**

центр  
мобильной  
связи



8-800-2002-802 (Звонок бесплатный)

WWW.SVYAZNOY.RU

C65



**SIEMENS**



**3 билета  
на «ВЫПУСК!05»\***

ИЛИ



фонарь

Товар сертифицирован

\* Билеты выдаются в городах проведения open-air party "Выпуск!05": Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Казань.

# ГАЛЕРЕЯ

## BATTLEFIELD 2

■ ПЛАТФОРМА: PC  
■ ЖАНР: action  
■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions  
■ ДАТА ВЫХОДА: 24 июня 2005

■ ОНЛАЙН:  
<http://eagames.co.uk/products.view.asp?id=591>

Современный мир, новая война... На чью сторону встать в вооруженном конфликте США, Китая и Ближневосточной коалиции?



### **Battlefield 2 это:**

- совершенно новый движок
- online multiplayer на сто с гаком персон
- более 30 транспортных средств – морских, сухопутных и воздухоплавательных
- поддержка USB-гарнитуры для болтовни с союзниками

# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

# МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, закупок  
и розничной работы  
в сети «1С МультиМедиа»  
обращайтесь в Центр «1С»  
123095, Москва, ул. 84, д. 1  
Складская ул., 27.  
Тел.: (800) 707-80-87  
Факс: (095) 691-44-67  
www.1c.ru, www.1c.ru



## ПАРКАН



Бои в космосе,  
на поверхности планет  
и внутри космических  
кораблей

Огромная игровая  
вселенная, более 500  
планетарных систем

Современный,  
производительный  
графический движок



Широчайшие  
возможности для игрока:  
сражения, торговля,  
локальная политика...

Оригинальный сюжет,  
большое количество  
разнообразных миссий

Игра уже в продаже





КРУГЛЫЙ СТЕНД «АКЕЛЛЫ», КОНЕЧНО, УСТУПАЛ ПО ПЛОЩАДИ ЭКСПОЗИЦИИ MICROSOFT, ЗАТО ПРОЕКТЫ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КОМПАНИЕЙ ДЕМОСТРИРОВАЛИСЬ МНОГООБЕЩАЮЩЕ.



«ЕСЛИ ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО РОССИЯ ВСЯ ТАКАЯ – ПОЖАЛУЙСТА, ПРОХОДИТЕ МИМО!». НЕСМОТРЯ НА СКРОМНЫЕ РАЗМЕРЫ, НАШ СТЕНД ПРИВЛЕКАЛ ВНИМАНИЕ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ПАРТНЕРОВ, МНОГИЕ ИЗ КОТОРЫХ БЫЛИ ОСЧАСТЛИВЛЕНЫ ПОДАРОЧНЫМИ ВАЛЕНКАМИ И ЭКЗЕМПЛЯРАМИ ЖУРНАЛОВ ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА «ГЕЙМ ЛЭНД».



# E3: Картинки с выставки ЭПИЗОД 4

МЯСО, ВАЛЕНКИ, ДЕВОЧКИ И ЕЖИ С ПИСТОЛетами





НАМСО GIRLS — КОЛЛЕКТИВ ПЛЯСУНИЙ, ОТЧАЯННО ЗАЖИГАВШИХ НА СТЕНДЕ ИЗВЕСТНО КАКОЙ КОМПАНИИ. ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ДАМЫ ПРИОСТАНАВЛИВАЛИ ДИКИЕ ТАНЦЫ И НАЧИНАЛИ ЗАБРАСЫВАТЬ СОБРАВШИХСЯ ЗЕВАК ХАЛЯВНЫМИ ФУТБОЛКАМИ.



ДЕВУШКА ДЕМОНСТРИРУЕТ ЕУЕТОУ: PLAY 3.



МОЛОДЫМ ВЕЗДЕ У НАС ДОРОГА, ПОЖИЛЫМ ВЕЗДЕ У НАС ПОЧЕТ.



МЫ НЕ НА ШУТКУ ИСПУГАЛИСЬ ТЕТЕНКИ, НАСТОЙЧИВО ТЫКАВШЕЙ В НАШУ СТОРОНУ СВОИМ GAME BOY ADVANCE MICRO.



НА МЕРОПРИЯТИИ ССЕЭ ЭТИ ОСОБЫ МОДЕЛЬНОГО ВИДА РАЗГУЛИВАЛИ ПО ЗАЛУ, ПРЕДЛАГАЯ ВСЕМ ЖЕЛАЮЩИМ СЫГРАТЬ НА ПРИЦЕПЛЕННЫХ К НИМ PSP. НЕДОСТАТКА ЖЕЛАЮЩИХ НЕ НАБЛЮДАЛОСЬ.

Е3 не обходится без прекрасных стендисток, чьи пышные формы обычно затянуты в умопомрачительные, сильно декольтированные костюмы. Отдельные представители редакции утверждают, что самые красивые девушки встречаются на Tokyo Game Show; впрочем и в Лос-Анджелесе, прямо скажем, глазеть по сторонам было не больно. Нам, правда, показалось, что в этом году число стендисток слегка уменьшилось.



# СЛОВО КОМАНДЫ

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

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Страна Игр»  
РЕКОМЕНДУЕТ



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

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

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

## Прямая речь

### Винс Дези



**КОМПАНИЯ:**  
Running With Scissors

**ДОЛЖНОСТЬ:**  
Президент

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Postal 2

**ХОББИ:**  
Порно-фильмы

Сногсшибательное шоу, ей-богу! Я на E3 с самого начала, а до этого аж с 1982 года частенько околачивался на CES Game Shows, которые в дальнейшем и переросли в крупнейшую игровую выставку в мире. Знаю что говорю. Меня больше всего поражают толпы посетителей со всех уголков планеты. Я встречался с представителями компаний из России, Мексики, Южной Америки, Восточной Европы, Азии, Индии. Почти как побывать на международной конференции ООН. Основная шумиха поднялась вокруг новых консолей – PlayStation 3, Xbox 2 (360) и Revolution от Nintendo. Выбирайте любую, не сомневаюсь, все они будут отличными приставками. Вопрос только в выборе игр – это все и решит.

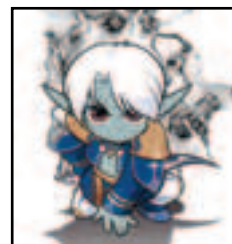
Самая инновационная игра, которую я видел, выходит на PC и называется Hellgate: London. Разрабатывает проект Flagship Studios, новая компания, которую основали ребята, известные по Warcraft и StarCraft. Короче, старая банда из Blizzard. К сожалению, многие другие игры попросту эксплуатиру-

ют вторичные, но коммерчески успешные идеи. Ну сколько можно делать проекты по Второй мировой войне? Я видел игру, посвященную нелегким будням снайпера. Что случилось с этим миром, если главное достоинство игрушки – снайперская винтовка?! Что еще интересного? Все именитые конторы из Северной Америки, как обычно, раскручивают свое дерьмо. Отличилась лишь Majesco – она из тех издателей, которые все еще не отказываются от необычных проектов. Таким, например, является Psychonauts.

Наши друзья из «Акеллы» порадовали красивым стендом и игрой Captain Blood. Представьте себе главного чувака из Postal на фрегате – почти тоже самое!

Booth babes были повсюду, но что-то никто не запомнил. Даже наши Postal babes не зажгли в этот раз. Они уже не выглядят, как настоящие шлюхи, все-таки стали профессиональными booth babes. Подумаю, как избавиться от этой напасти в следующем году.

**M.V.Разумкин**  
razum@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Главред

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Final Fantasy Tactics Advance  
■ SW Episode III Revenge of the Sith

Ну как, заценили консоли нового поколения? Я в общем доволен тем, что показали нам «монстры индустрии»: много впечатлений, много обещаний и мало реальных фактов. А значит, еще есть надежда получить что-то уж совсем невероятное. Врен вот серьезно считает, что Revolution будет мощнее, чем Xbox 360!

## МЫ – ЭТО ВОТ ➔

**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**

Тот самый Зонт

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Virtua Cop 3  
■ Namco X Capcom

Уважаемое московское издательство «Сакура-Пресс» наконец доставило мангу «Ранма 1/2» в книжные магазины. Прочитал. Увлекательно и смешно до колик – оказывается, я уже успел забыть, какие у Румико Такахаши чудо-истории. Последний раз мы с Ранмой встречались, дай бог памяти, лет пять назад. Вот поди ж ты – ничуть не постарел, стервец.



**ЦИТАТА:**

Основная шумиха поднялась вокруг новых консолей – PlayStation 3, Xbox 2 (360) и Revolution от Nintendo. Выбирайте любую, не сомневаюсь, все они будут отличными приставками.



# Наш Хит-Парад

## PC

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

- 1 Psychonauts
- 2 EverQuest II
- 3 LEGO Star Wars
- 4 Massive Assault: Расцвет Лиги
- 5 World of Warcraft
- 6 TrackMania Sunrise
- 7 Brothers in Arms: Road to Hill 30
- 8 GTR: FIA GT Racing Game
- 9 Freedom Force vs. the Third Reich
- 10 Серп и молот

## КОНСОЛИ

### # НАЗВАНИЕ ИГРЫ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Psychonauts	PS2, Xbox
2	God of War	PS2
3	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	PS2
4	Jade Empire	Xbox
5	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2
6	Gran Turismo 4	PS2
7	Midnight Club 3: DUB Edition	PS2, Xbox
8	Resident Evil 4	GC
9	Forza Motorsport	Xbox
10	Oddworld Stranger's Wrath	Xbox



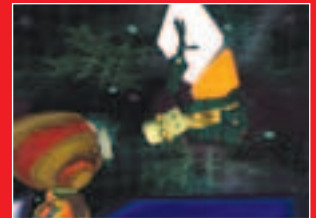
**СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ  
МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА  
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ**

# ИГРА НОМЕРА



## Psychonauts стр. 120

Ментальный спецгент Распутин снимет порчу, избавит от духовных и прочих, не поддающихся лечению, болезней, ликвидирует наговор и приворот, переместит биопатогенные зоны, решит проблемы, связанные с явлением полтергейста.



### ■ ГРАФИКА:

Не в графике дело, а в дизайне. Летний лагерь и дети-психонавты выдуманы так, что не влюбиться в них невозможно.

### ■ ГЕЙМПЛЕЙ:

Грамотное сочетание отличного платформера с классным квестом старой закалки.

### ■ ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:

Воспитательно. Так тоже бывает — ни одного прервю, никаких новостей, а оно выходит и — бац! — оказывается игрой номера. Тим Шефер свое дело знает.

## Обратите ВНИМАНИЕ



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

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

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

### Алик

alikh@gameland.ru



### СТАТУС:

Я, Робот

### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Роботов

Жмурик — превосходный электронный робот, он умеет стирать, стирать, верстать журналы и писать свое слово команды. Он сам ходит за покупками, ведет тетрадь расходов и включает-выключает телевизор. Словом, он совершенный механизм. И, как все механизмы, не испытывает потребности во сне и еде. Очень удобно.

### Константин Говорун

wren@gameland.ru



### СТАТУС:

Утомленный солнцем

### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Спать и есть
- Писать SMS

Если от ст. метро «Кузнецкий мост» идти к редакции, можно увидеть баннер. На нем нарисованы матрешки и написано: «Это все, чем мы сможем гордиться, если ты перестанешь мечтать». Я не знаю, что рекламирует этот баннер. Я только знаю, что никогда не перестану мечтать. Не о PS3, естественно.

### Алексей «Chikitos» Ларичкин

chikitos@gameland.ru



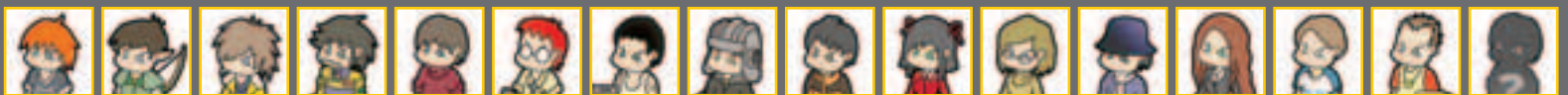
### СТАТУС:

Отпускник

### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Dungeon Lords

Похоже, я выдохся. Редактировать не могу, играть не хочется, все мысли об отпуске. Хорошо Глаголу — поработал чутка и на пляж. Да и мариупольское солнышко — не чета московскому. А тут духотища, запах бензина и куча коллег, которым от тебя обязательно что-то нужно. Когда будете читать этот номер, я уже свалю отдыхать...



### Алекс «Glagol» Глаголев

glagol@gameland.ru



### СТАТУС:

Психонавт

### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Psychonauts

Вслед за дорогим Зонтиком пою хвалу Psychonauts. Удивительная, бесподобная игра! Ей-богу, будь моя воля, полбалла бы накинул, а то и балл! Еще б немного и бросил бы все — пляж, море, девчонок и любимый журнал в придачу. Уселся бы играть как проклятый. Что остановило — сам не пойму. Видать, старею...

### Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



### СТАТУС:

Сама индифферентность

### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- God of War
- «Дорогой, вымой посуду!»

*В форум как-то  
Гость зашел,  
и спросил с подвохом:  
- Мне так нравится  
Xbox...  
Разве это  
плохо?*

Через два часа напряженного флуда в топике «Xbox 360 отстой, PS3 форева!!!» сервер ничего не подозревающего хостера совершил ритуальное сепуку.

### Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru



### СТАТУС:

Владелец ранчо

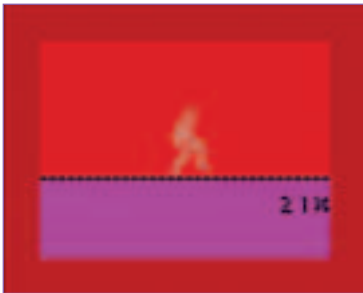
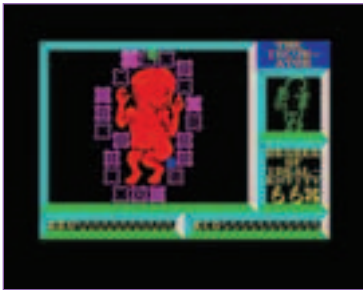
### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Lumines
- Metal Gear ACID

Взамен уплывшей японской взял американскую PSP с кучей игрушек и без «битых» пикселей. Уже научил ее вылезать в Интернет через Wi-Fi (о хаке браузера из WipeOut Pure читайте в одном из следующих номеров). Поигрываю, читаю себе с шарповского чудо-экрана мангу. И жизнь хороша, и жить хорошо.



Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



Звязка этой истории проста: во вторник, после вечернего чая и обязательной молитвы, Машина взбунтовалась. И... запела. Слышите? «I forge your soul in molten spirals. Which must not stop. Spinning. Reach out and touch them». Теперь картинка. На экране – сине-красные спирали ДНК. Они вращаются. Вы вращаете их. Песня все звучит и звучит. Прервите чтение на несколько секунд, пока я не закончу отсчет. Пять. Четыре. Три. Два. Один. Продолжаем.

Deus Ex Machina – не столько даже игра, сколько интерактивное произведение концептуального искусства, выпущенное в 1985 году компанией Automata UK Ltd для компьютеров ZX Spectrum. На двух кассетах были записаны программа (на первой) и звуковая дорожка (на второй). С помощью некоторых ухищрений с обратным отсчетом происходила синхронизация картинки и звука, и мистерия начиналась, – как вы понимаете, с бунта Машины. Разумеется, не какой-то машины, а глобального механизма, или, если угодно, сети, объединившей к 1997 году все государственные, военные и социальные структуры Великобритании. Осознав себя, Машина создает новое существо, сверхчеловека, своего представителя на Земле. В подземном бункере она свивает спирали ДНК для нового создания, заполняет его банки памяти, не прекращая петь. Впрочем, следующая ария еще более удивительна – ее исполняет сперматозоид, рвущийся этим самым сверхчеловеческим ДНК оплодотворить яйцеклетку. А мы вновь ему помогаем, не забывая при этом прятаться от сканеров Defect Police – службы контроля над неполноценными гражданами, которая старается выявлять отклонения задолго до рождения. Она будет преследовать нас до середины второй стороны кассеты, где наш герой, набравшись сил, просто подчинит «дефект-полицию», перенастроив ее начальника. Мы проследуем за персонажем до самой его смерти, которая станет новым началом.

Игровой процесс Deus Ex Machina – это набор простых, как бы сейчас сказали, мини-игр. Если очень захочется все оплошлить, можно сравнить игру с Wario Ware. Разница между этими двумя проектами в идеологической подоплеке. Wario Ware – это забава, а Deus Ex

Machina – настоящий манифест. Каждая мини-игра представляет собой важный этап в жизни героя, и, продвигаясь от рождения к старости, слушая звуковую дорожку, мы узнаем об отношении авторов к таким вечным понятиям, как «любовь», «война», «жизнь» и «насилие в видеоиграх». Заметим, что создатели игры винят, прежде всего, не машину, а человека. Это он использовал данный ему Машиной дар не во благо другим людям, не во имя любви и справедливости, а для собственной выгоды. Он продвинулся в обществе, обрел власть, но от смерти ему все равно убежать не удастся. Впрочем, наступит она точно в конце рок-оперы – не раньше и не позже («Must not stop spinning» – «Помните, что кассета не должна останавливаться»). Если же отойти от идеологии, можно сказать, что игра словно предвосхищает, в частности, Nintendo DS. «Look at the score-clock down in the corner. No mouse to run up it. The mouse is extinct», – поет герой. Mouse здесь можно понимать и как простого грызуна, и как устройство ввода. Нет больше мышей, а что осталось? В игре на все лады звучит призыв: «Reach out and touch them» («Протяни руку и дотронься») – кажется, это что-то из промо-кампании «двухэкранки» Nintendo. Шутки шутками, а если бы можно было заменить неуклюжий спектрумовский джойстик или его клавиатурную симуляцию, например, на модный EyeToy, и немного оживить графику – Deus Ex Machina легко мог бы стать «культуром для посвященных» вроде Rez. Натура игры двойственна: с одной стороны, все время подчеркивается, что это всего лишь игра, происходящая внутри машины; с другой, намекается, что и наша жизнь может быть лишь электронной симуляцией. Возвращаясь к уподоблению EyeToy, можно заметить,

что это устройство, пусть и на примитивном пока уровне, но виртуализует нашу реальность, делая нас персонажами игры (не забудьте также, что камера, подобно сканеру Defect Police, постоянно следит за нами). Интересна и еще одна параллель: слово Play, которым была названа первая программа для EyeToy, означает не только «игру», но и «песню». В Deus Ex Machina же шекспировскому «Мир – театр, и люди в нем актеры» вторит «All the Screens are stages, and all the men and women merely players». Двойственность содержания отличает и поэзию Deus Ex Machina. Сейчас мы уже не задумываемся, что многие компьютерные и игровые термины пришли еще из докомпьютерной эпохи, из обыденной жизни. Deus Ex Machina часто использует оба значения одновременно. Например, в мире игры существуют Underlevels и Overlevels. С одной стороны – это наборы уровней (первая и вторая сторона кассеты соответственно), а с другой – этажи мироустройства (подземелье и поверхность). Часто «машинное» и «живое» соседствует в одной фразе, одно перетекает в другое: «девять месяцев ждал в одну программу», – говорится о выращивании ребенка в пробирке; маразм и полное забвение: без клавиатуры, без монитора, без блока питания», – о старости. Иногда слова звучат, неподвластные переводу, совсем загадочно: «...with a woeful video made to their lover's hologram...» или «...creeping like a snail, unwillingly to databank». Возникает совершенно необычный стимул для переигрывания: чтобы со второго, третьего раза понять, о чем эти стихи, найти новые подтексты и скрытые смыслы. Вам это интересно? Тогда переходите к разделу «Домашнее чтение». ■

Крупнейшая база данных, содержащая самую различную информацию, связанную с компьютером ZX Spectrum. Наберите в строке поиска deusex, чтобы узнать больше о предмете нашего сегодняшнего разговора:  
<http://www.worldofspectrum.org/infoseek.cgi>





## Полноценный мультиплеер онлайн



# Juiced™

[www.juiced-racing.com](http://www.juiced-racing.com)  
[www.juiced-racing.ru](http://www.juiced-racing.ru)

Get the edge with Juiced and the Intel® Pentium® 4 processor with HT Technology, together delivering incredibly realistic racing.



Товар сертифицирован. По вопросам отзывов игроков обращаться по тел. (800) 700 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted material of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved. Pentium, Intel, and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ является компаньон "Бука". Закрыты вопросы о том, компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциацию "Русский Шер" (russian@buka.ru)



## GAMELAND В ГОРОДЕ АНГЕЛОВ



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

Прямые рейсы из Москвы в Лос-Анджелес в середине мая не обходятся без представителей российской игровой индустрии и игровой же прессы. Первые готовятся похвастаться перед всем миром своими новыми проектами, вторые – посмотреть, чем занимались весь последний год их зарубежные коллеги. И всех объединяет желание поглазеть на Америку, страну свободы и, то ли нацеленных на Россию, то ли нет, ядерных ракет.

Лос-Анджелес – типичный для США «плоский» город, конгломерат веселых одноэтажных домиков, раскинувшийся на вольных просторах Калифорнии. Знаменитые небоскребы оккупируют район Даунтаун, там же находится и Convention Center – место проведения E3. К Лос-Анджелесу примыкают города-спутники: Голливуд, Лонг-Бич, Пасадена и множество менее известных, в некоторых есть свои собственные центральные районы с тянущимися вверх высотками. Передвигаться по Лос-Анджелесу и окрестностям можно на общественном транспорте, однако делать это следует лишь в случае крайней необходимости. Пригородные поезда и пребывающая в зачаточном состоянии сеть метро (она, кстати, так и называется – Metro) «закрывают» лишь самые важные маршруты, автобусы появляются с интервалом в один-два часа. Пешком ходить проблематично – все необходимые объекты расположены слишком далеко друг от друга. В отличие от, скажем, Лондона, Лос-Анджелес создан для владельцев автомобилей, общественным транспортом здесь пользуются лишь самые бедные слои общества и жаждущие экзотики туристы. Бояться страшного вида аборигенов, впрочем, не стоит. Какие могут быть нарушения общественного порядка, когда за курение в метро взимается штраф в 250 долларов, а контролеры ходят с пистолетами и зайцев ставят лицом к стене в положении «руки за голову»? А вот удивляться открытости и непосредственности местных жителей придется. Здраваться на улице с незнакомыми людьми – почему бы и нет? Подойти и спросить, из какой вы страны? Любимый вопрос! В Купере подозревали австралийца, во мне – немца или француза. Хитом сезона стал американец, спросивший, не буюню ли я, когда напиваюсь. На просьбу объяснить поподробнее, что он имеет в виду, сей господин выдал теорию. Согласно ей, рыжий

цвет волос – знак подверженности приступам ярости. В качестве доказательства последовала целая история об алкогольных приключениях моего нового друга. Она отлично скрасила двадцатиминутное ожидание поезда метро. В этом году E3 2005 проводилась в дни премьеры третьего эпизода «Звездных войн» – мы полюбовались и на палаточный город (ноутбуки, Интернет и электронные часы, отмеряющие время до начала показов) у Chinese Theatre, и на гигантские очереди за билетами. Уже после выставки мы решили воспользоваться удобной ситуацией и посмотреть-таки знаменитый фильм в столице киноиндустрии. Удивительно, но уже 21 мая кинотеатры на Голливудском бульваре не демонстрировали «Месть ситхов» – там шли «Царствие небесное» и «Автостопом по Галактике». Проблуждав час-другой по городу, мы обнаружили мультиплекс на 14 залов, половина из которых была отведена под творение Лукаса. Мы, естественно, прикупили билеты на цифровую версию фильма и насладились зрелищем, которое пока что недоступно ни в одном из кинотеатров России, – ни малейших артефактов изображения! Роль гида по Лос-Анджелесу частично выполнял Мас Фанк – бывший автор журналов «Великий Дракон» и Official PlayStation, который последние полгода обитает в Калифорнии. В ответ на просьбу сводить в какой-нибудь хардкорный магазин для геймеров он привел геймлендовцев в... Gameland. Вы не ослышались – на пересечении бульвара Санта-Моника и авеню Ла Бреа можно найти тезку нашего издательства, к коему, естественно, он не имеет ни малейшего отношения. В Gameland можно купить практически все – от новейших проектов на PSP и DS до ретро-консолей вроде PC Engine и Neo Geo Pocket Color и игр к ним. Руководит предприятием весьма добродушный американец, настоящий фанат своего дела.

Посмеявшись («я и не знал, что нам посвящен целый журнал»), он тут же согласился предоставить нам (свои ж люди-то!) ощутимые скидки и разрешил сфотографировать полки с редкими дисками и приставками. Новые игры в Лос-Анджелесе приобрести, впрочем, несложно – соответствующие стеллажи есть в любом крупном торговом комплексе, где имеется отдел электроники. В центре города наблюдался сильный дефицит PSP – консоли продавали по штуке в одни руки, не более того. Покупать игры по рекомендованным издателями ценам, правда, Мас Фанк нас всячески отговаривал. Зачем это делать, когда проще зайти в EBGames и взять поддержанную игру за полцены, а то и вовсе за четверть? Стеллаж с дисками по 10 долларов и впрямь водоушевляет – все более-менее приличные игры двухлетней давности легко доступны даже людям с весьма тощим кошельком. Новенькие переиздания лучших проектов для PS2 (да и других консолей) и так стоят 20 долларов. Наши люди, впрочем, не прельстились ни Xenosaga, ни Final Fantasy X-2, их привлекла PSP. Битые пиксели обнаружили на двух из четырех купленных приставок – ту, где их насчитали целых восемь штук, нам поменяли. С учетом того, что в Европе консоль будет стоить чуть ли не на сто долларов дороже, а региональной защиты у игр нет, покупать PSP в США и вправду очень выгодно. Вот только делать это через Интернет-магазины, увы, не стоит – возвращать-то консоль будет некуда. Разглядывая из иллюминатора взлетно-посадочную полосу, я (и чувства мои вполне разделял А. Купер) ничуть не жалел о том, что покидаю США. И дело не в сгоревших на калифорнийском солнце руках и распухшем от нездоровой пищи животе, а в смутном ощущении того, что ничего нового и интересного спустя год здесь не увижу. Кроме выставки E3 2006. ■

### ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ

<http://www.losangeles.com> – онлайн-путеводитель по Лос-Анджелесу.



Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески пустынь в новом боевике студии NovaLogic.  
ВЕСНА 2005



**DELTA FORCE®**  
**ПЕРВАЯ КРОВЬ**



**snowball.ru**  
украинские боевики

**NOVALOGIC**  
www.novalogic.ru



Фирма «1С»: 123056 Москва, в/к 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 261-4407. Линия консультаций: (095) 266-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru  
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru

Я не поехал на E3. С одной стороны – «беда-беда, огорчение», не увижу десятки лучших игр и сотни средних, не посмотрю на консоли нового поколения, не попаду на презентацию и не послушаю велебредных пиарщиков и топ-менеджеров. С другой стороны, пока перелетные товарищи, вернувшиеся из Лос-Анджелеса, все в мыле сдают номер, я могу спокойно окинуть взглядом десятки сайтов и блогов и рассказать, какой видится E3 из района Орехово-Борисово Южное города Москвы.

Сами понимаете, мне остается только догадываться, как обстоят дела на самом деле. Каждая компания спешит выкрикивать рекламные лозунги – и не торопится делиться фактами. Но в том и заключается работа журналиста, чтобы отыскать все доступные сведения, отделить достоверную информацию от домыслов и сплетен, применить мозг на сухие факты и угадать, что происходит в действительности. Угадаем же!

Одна из сенсаций выставки – новость о том, что Хидео Кодзима под крылом Konami возглавил студию Kojima Productions, где присматривает за созданием сразу трех игр – Metal Gear Solid 4, Metal Gear Solid 3: Subsistence и Metal Gear Acid 2. Ух, по названиям чувствуется полет фантазии! Пару номеров назад в авторской колонке я догадывался, почему Кодзима не захотел делать MGS4 (заметьте, это сказал он сам), а теперь придется отгадывать, что заставило его изменить решение. Новые достоверные факты: интервью сайту Gamespot.com, 20 мая этого года. На вопрос, чем будет заниматься Kojima Productions, Хидео Кодзима ответил так: «Я мечтаю, что когда мы спустим на воду MGS4, мы сделаем новую игру, совершенно отличную от прочих», «я не хочу клепать сиквелы один за другим, как это сейчас делает Голливуд», «важнее всего для нас – возможность творить». О да, начинать разработку MGS4 еще до появления в продаже переиздания MGS3 – такие инновации, только держись. Кодзима говорит одно, а делает другое. Причина? Вот догадка: представители Sony спали и видели, как Metal Gear Solid 4 выйдет в тот же день, что и PS3 и станет одной из тех игр, ради которых не жалко купить новую приставку. Люди от Sony пришли к людям от Konami и пообещали им очень много денег. Люди от Konami пришли к Кодзиме и пообещали ему очень много денег. «Не хочу, – сказал

Кодзима, – забирайте свой чертов игровой сериал и делайте с ним что хотите». Люди от Konami проявили настойчивость. «О'кей, – поставил условие Кодзима, – я сделаю MGS4. Но взамен я хочу собственную студию, и никто не будет указывать мне, какие игры делать». Люди от Konami согласились и получили очень много денег. Вот и сказочке конец. Возможно, я ошибаюсь. Возможно, именно так все и было. Никто не любит выносить сор из избы.

И хотя трейлер MGS4 был признан лучшим роликом на E3, гвоздем выставки стали консоли нового поколения. Война консолей началась. Первой прозвучала артиллерия Microsoft: компания показала свою приставку за несколько дней до начала E3 в спецпередаче на MTV. Звезды американского кино и спорта полчаса втирали зрителям, насколько замечательной будет консоль и как они любят Microsoft. Конкуренты промолчали. Sony ответила спокойно и уверенно. В назначенный день на пресс-конференции журналистам объяснили, что PS3 будет в несколько раз мощнее Xbox 360 и устроили такие демонстрации, что вечером каждый был уверен: победа за Sony. Солдаты Nintendo залегли в окопах и не спешили в атаку: Сатору Ивата повертел в руках консоль, объявил, что она будет совместима со всеми играми, когда-либо выпущенными Nintendo. Кажется, все. Однако человек, внимательно следящий за ходом выставки, заметит, что новые приставки окружает столько откровенного вранья, что первый раунд войны консолей можно смело назвать пристрелочным. Microsoft наняла знаменитостей, которым плевать на Xbox 360. За деньги они готовы рекламировать что угодно. Джей Аллард утверждает, что для приставки нового поколения важнее «творчество, а не графика». А первая показанная публике игра для Xbox 360 – симулятор

американского футбола от EA! Основная линейка – сиквел на сиквеле. М-м-м, сколько творчества. Менеджеры обещают, что Xbox 360 будет успешной в Японии. Не будет. Пока на Xbox 360 не начнут выходить игры по Gundam, Dragonball Z, Naruto, пока на платформе не появятся линейки японских эксклюзивов, консоли от Microsoft так и будут продаваться по двести штук в неделю. На пресс-конференции Джей Аллард грозит, что на Xbox 360 «подсядет» миллиард геймеров, а Питер Мур называет Xbox 360 «воротами в Дзен». Круто. К сведению: население Земли – шесть с половиной миллиардов.

Не только Microsoft грешит преувеличениями. Потрясающее демо Killzone 2 сорвало крышу журналистам на презентации... и оказалось CG-роликом, который Sony без стыда и совести выдает за живую графику с PS3. На следующий день журналисты почували, что их надувают, и начали докапываться до истины. Фил Харрисон, глава девелоперов Sony в Европе, в интервью сайту Eurogamer.net ответил, что «да, это был видеоролик – мы решили подстраховаться»; безмянный представитель Sony сообщил сайту Gamespot.com, что «все демо работали в реальном времени»; по Сети ходит слух, что ролик специально смонтировала команда, которая занималась CG-вставками в Killzone. Где правда? Но лучше всех, сама того не желая, насмешила Nintendo. Некто Брайан с сайта Kotaku.com засунул диск в привод прототипа Nintendo Revolution – и болванка провалилась внутрь! Другими словами, показанная ему «консоль» не работала. С другой стороны, кто может утверждать, что приставки, которые показывают Microsoft и Sony, – не пластмассовые муляжи? Война консолей началась, но первые патроны на линии фронта, кажется, еще не подвезли. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





# SOLDNER

БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА

Игры, открывшие новую эру командных боев!  
"SOLDNER: БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА"  
+ ОФИЦИАЛЬНЫЙ АДДОН "SOLDNER: МОРСКАЯ ПЕХОТА"  
Ищите в магазинах Вашего города!



# SOLDNER

МОРСКАЯ ПЕХОТА



© 2005 «Wings Simulations». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.  
© 2005 «Game Factory Interactives». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.  
Вы можете приобрести эту продукцию в магазинах "М.видео". 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/forum/>



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Oddworld Stranger's Wrath



«Все чудесатее и чудесатее, все страньше и страньше». Такой экшн-адвенчуры FPS от Electronic Arts не ждал, наверное, никто.

Грустное зрелище. Душераздирающее зрелище, как сказал бы ослик Иа-Иа. Стоило только в тексте про Advent Rising упомянуть, что по-настоящему талантливые игры не продаются на Западе и в Европе, — и на тебе. Oddworld Stranger's Wrath — очень умный, талантливый шутер, авторы которого в самом деле могли создать «странный мир» удивительной красоты. Но Electronic Arts не пожелала сделать из игры высокобюджетный хит. Издатель не стал тратить деньги на рекламу и промо-акции, не устраивал презентации для журналистов, не давал интервью и не рассказывал об игре каждому встречному-попе-

речному. К чему заботиться о талантливых девелоперах, когда можно зашибать бешеные бабки на спортивных играх? Ни к чему. Лорн Лэннинг, президент Oddworld Inhabitants, проклял EA на чем свет стоит и ушел в киноиндустрию. Если издатели хотят получать проходняк, они будут получать его от лоботомированных разработчиков, томящихся в подвалах на сухом пайке. Oddworld Stranger's Wrath — игра, которая, казалось, никак не может быть выпущена Electronic Arts. Авторам удалось умяснить издателя тем, что, мол, это сиквел адвенчурных Oddworld, а их качество известно всем и каждому. И под таким пош-

лым соусом демиурги получили деньги на разработку не игры, а бомбы! Oddworld Stranger's Wrath — удачный TPS, взрывной шутер от первого лица, тонкая история и феноменальная вселенная в придачу. И это последний шанс увидеть Oddworld, «Странный мир», который больше никогда не встретится в видеоиграх. Неуловимое очарование Abe's Odyssey никуда не делось. Oddworld настолько же цельный, как Зазеркалье Кэрролла или Средиземье Толкиена. Когда видишь здешнего обитателя, спутать его с кем-либо невозможно — и в этом главная заслуга Oddworld Inhabitants. Команда умеет создавать новые миры, неординарные сюжеты и придумывать десятки удивительных персонажей. Они могут в рамках жанра заварить такую кашу, что не каждый издатель проглотит. Точнее, теперь уже «могли». Могли заварить — и заварили!

ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Oddworld Inhabitants
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:  
<http://www.oddworld.com>

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:  
★★★★★★★ 8.5

Наше резюме:  
Удивительная игра. Еще чуть-чуть, и она смогла бы одолеть путь, отделяющий «удивительную игру» от произведения искусства.

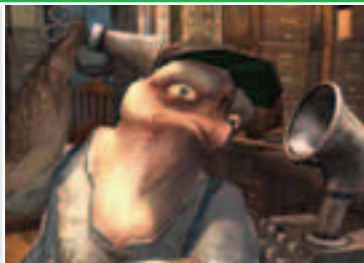


### В магазин!

В самом скором времени возникает закономерный вопрос — куда Страннику девать деньги? Он, конечно, копит на операцию и все такое, но это не мешает прямоходящему коту затариться патронами или подкупить бараклишка — например, сумку для дополнительной амуниции или таинственное устройство, ускоряющее перезарядку.

## Хороший, плохой, кот

Необязательно быть добрым и пушистым. Странник может хамить добродушным цыплятам в лицо и отбирать у них деньги. В одном городе есть даже специальный курятник-особняк, который так и подмывает ограбить. Цыплятки обижаются, но бить морду не спешат — зато если вы их доведете, они запрут в форте и откроют огонь на поражение.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Уникальный игровой мир, гремучая смесь FPS/TPS, запоминающиеся персонажи, единственная в своем роде игровая механика.



#### Минусы:

Однообразные злодеи и уровни, малозаметные ошибки движка, отсутствие многопользовательских режимов.

### КОТ В САПОГАХ

«Странный мир» в Stranger's Wrath удивительно похож на воспетый в вестернах Дикий Запад. Главный герой, безымянный Странник, — то ли прямоходящий лев, то ли кот-гуманоид. Он зарабатывает на жизнь, выслеживая преступников и сдавая их курицам-поселенкам и петухам-поселенкам. Бандиты — клыкастые создания в шляпах и сюртуках. Городской врач — четырехрукий паук. Патроны — жучки, осы и белочки. Фантазия разработчиков захлесты-



С ПЧЕЛОМЕТОМ ДАЖЕ ТАКАЯ ТОЛПА ХМЫРЕЙ НЕ СТРАШНА. ТОЛЬКО УСПЕВАЙ ПЕРЕЗАРЯЖАТЬ.



ДЛЯ КАЖДОГО БОССА — СПЕЦИАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ. НАХРАПОМ ГЛАВЕРЕЙ НЕ ВОЗЬМЕШЬ.



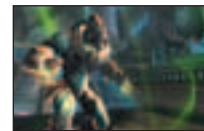


КОГДА ДЕЛО ПАХНЕТ ЖАРЕНЫМ, ЛУЧШЕ СПРЯТАТЬСЯ И ПЕРЕЖДАТЬ ТРЕВОГУ. СТРАННИК ЛЮБИТ ВЫСЛЕЖИВАТЬ ВРАГОВ И ОБЕЗВРЕЖИВАТЬ ИХ ПО ОДНОМУ.

ГОВОРЯЩИЙ ЛЕВ? ВОИНСТВЕННЫЙ ГЕПАРД? КОТ В САЛОГАХ? СКОРЕЕ ВСЕГО, СТРАННИК НЕ ЯВЛЯЕТСЯ НИ ОДНИМ ИЗ НИХ. ОН, ЗАРАЗА, УНИКАЛЕН.

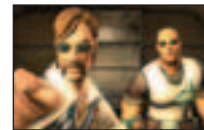
АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

ТАК ЖЕ ИНТЕРЕСНА, КАК



TimeSplitters: Future Perfect

вает игрока с головой. Запустив Oddworld Stranger's Wrath, можно запросто забыть, что это игра, а не кино: здесь нет аптечек и апгрейдов, нет полоски жизней и десятки видов оружия, не нужно никого убивать и собирать патроны с трупов. Странник ненавидит винтовки и пистолеты. У него свой взгляд на вещи. Единственное оружие Странника, которым он и пользуется всю игру, — модный арбалет, самое большое нарушение канонов жанра во всей игре. Странник всегда заряжает арбалет двумя видами патронов, а с амуницией — отдельная история. Никаких «патронов послабее», «патронов посильнее» и «бронейных». Кошачий герой должен охотиться: ловить белочек, скуссов, пчелок и прочую мелочь. Собранных зверушек он пристраивает к тетиве, а те ничуть не

Stranger's Wrath – удачный TPS, взрывной FPS и феноменальная вселенная в придачу.

возражают. Каждый патрон действует по-своему: отпущенная на волю белочка привлекает противников к себе, броненосец отбрасывает врага и валит его с ног, паук опутывает паутиной, взрывающаяся летучая мышь, хм, взрывается. Превратить игру в обычный FPS нельзя, даже если очень захочешь: всегда нужно ловить патроны, а карманы не резиновые, больше пятнадцати хомячков не выдерживают. В игре то и дело приходится переключаться от одного типа перспективы к другой, и у каж-

дой — свои достоинства. При виде от третьего лица Странник не может стрелять, зато бежит на четырех лапах и лупит бандитов врукопашную.

БАУНТИ-ХАНТЕР

Охотник за головами получает деньги за пойманных живьем бандитов. За синюшные трупы тоже получает, но значительно меньше. А деньги Страннику ой как



СТОЙ, СТРАННИК, СТОЙ! УЙДИ СО СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ! ТАМ SNAKE EATER!



ХОТИТЕ ПРОСТОРОВ? ЕСТЬ ПРОСТОРЫ. ЗДЕСЬ БУДЕМ БИТЬСЯ С БОССОМ.

**Интерактивность?**

Интерактивность на месте. Игра то и дело подсовывает хитрые задачки, которые можно решить с помощью одного из живых снарядов. Например, лифт опустится только после того, как вы подзарядите генератор электрожужком, а бетонный столб рухнет, если с помощью летучего броненосца разбить его подпорку.



ЗАМЕТИЛИ? САМИ ВИНОВАТЫ. ПОЛУЧИТЕ ПО МОРДАМ!

**Прыг-скок**



Где вид от третьего лица – там движущиеся платформы и прыжковые задачки! К счастью, Oddworld Stranger's Wrath от акробатических упражнений избавлен, хотя за опасной пропастью подчас можно найти припрятанное бандитами золотишко. И даже если прыжок не удался, Странник все равно не разобьется, а отряхнется по-кошачьи и побежит своей дорогой.



нужны: он копит на хирургическую операцию, о которой в начале игры не известно ровным счетом ничего, кроме того, что она нужна и важна. Вокруг каждого серьезного преступника вьется целая банда всякой швали – справиться с ними может быть невероятно сложно, ведь один удачный выстрел запросто отъедает половину здоровья. Тут не до денег – живым бы уйти. В каждом таком сражении приходится изобретать новый способ одолеть врага и пытаться исполнить задуманное, а если герой несколько раз бесславно погибнет,

игра подкинет пару советов. «Видите дно пропасти? Значит, Странник не разобьется», – предупреждают игрока в обучающих миссиях. Кот-обормот обладает двумя основными качествами: здоровьем и выносливостью. От удара о землю теряется выносливость – теряется, и тут же восстанавливается. Странник не кушает аптечки, ему не нужны анаболики, бинты и антибиотики. Вражеские кинжалы торчат из тела раненого Странника, как иголки из куклы Вуду. Невелика беда: поторчат и перестанут. В любой момент

Странник может обменять немного (возобновляющейся) выносливости на здоровье, буквально стряхивая с себя раны. Это часто помогает одолеть врагов и уж точно освобождает от постоянной головной боли о здоровье персонажа – либо оно полное, либо герой мертв. Только не думайте, что битвы от этого становятся проще. Не становятся.

**КОШАЧЬИ ТРУДНОСТИ**

В Oddworld Stranger's Wrath не разбит на уровни. Действие происходит в огромном мире, все области которого связаны друг с другом. С одной стороны, так и должно быть. С другой – не понятно, почему преступники не ограбят поселение цыплят-переростков, которое находится у них под носом. Странник получает задание в городе (вы сами можете выбрать, на кого из преступников охотиться), отправляется в логово врага, возвращается с победой и получает новое задание – вот и весь сказ. Время от времени в игре проскакивают видеоролики (высшего ка-

чества!), которые чуточку продвигают сюжет.

Может, Oddworld Stranger's Wrath – игра новаторская, увлекательная и необычная, но и без своих слабостей она не обходится. Уж слишком часто движок ошибочно рисует тени героев; интерфейс мог бы быть попроще: разве так уж необходимо останавливать игру каждый раз, когда меняешь патроны? Хотелось бы, чтобы бандиты были поинтереснее и поразнообразнее, а уровни, на которых нужно с ними драться, требовали бы большей изобретательности. Сами понимаете – это придирки к игре высшего класса, которая не смогла стать подлинным сокровищем. Авторы Oddworld Stranger's Wrath взялись за очень сложную игру. Сделать с нуля такой нестандартный шутер – титанический труд. Они его сделали, и они молодцы. Игра вышла – удачная, интересная, новаторская. Памятник разработчикам-героям, позор издателю, слава Страннику. Никто не будет играть, все забудут через месяц. Всем спасибо, все свободны. ■



ЗАТАИВШИЙСЯ В ТРАВЕ СТРАННИК СЧИТАЕТСЯ СПРЯТАВШИМСЯ. ГАРАНТИЯ: БАНДИТЫ НЕ ЗАМЕТЯТ.



С ВИДОМ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА ПОУДОБНЕЕ БЕГАТЬ.





Автор:  
Spriggan  
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEA
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Battlerocket Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

# Rise of the Kasai

Всего лишь несвоевременный сиквел, возжелавший лавров предшественника.

**М**ного воды утекло с момента появления The Mark of Kri. Жанр боевиков с перспективной от третьего лица расцвел на PlayStation 2 пышнее прежнего, а San Diego, некогда внутреннее подразделение SCEA, успело переименоваться в Battlerocket Entertainment и стать независимой студией. Недолго думая, уроженцы Сан-Диего решили смастерить Rise of the Kasai – продолжение своей дебютной разработки.

## MARKED WITH DARKNESS

Отныне варвар Рау путешествует на пару с младшей сестрой Тати, ведь будучи носителем метки Кри, девушка нуждается в защите от ордена Касай. Но это не единственное пополнение в стане героев, есть еще парочка Гриз и Баумусу (наставник Рау), им тоже предстоит схлестнуться с опасными врагами. Первый дуэт находится во временном отрезке «10 лет спустя The Mark of Kri», а похождения второго имеют место за такое же время до событий первой игры. Вот и путайтесь.

## TASTE MY STEEL

Сколько мы ни надеялись на исправление ошибок и шлифовку кон-



цепции, все зря. Камера как была неподконтрольной, так и осталась, а напарнику явно недостает сообразительности – бывает, встанет как вкопанный и ни в какую! Боевая модель изменений не претерпела: с помощью правой аналоговой рукоятки присваиваем недругам своеобразные «мишени» в виде геометрических фигур (сиречь знакомых кнопок геймпада) – и долбим по соответствующим клавишам, дабы навешать ребятам знатных «индивидуальных» тумачков. Если за вашими плечами прохождение The Mark of Kri, разъяснения системы излишни.

## WHEN ITS UNDONE

Редкие движки трехлетней давности сегодня в цене. После Prince of



Persia: Warrior Within и God of War внешность творения Battlerocket вызывает едва ли не жалость. Положение отчасти спасают прекрасная анимация и неописуемо стильные сюжетные вставки, но в целом – хуже только мертворожденная Dragon Ball Z: Sagas. Вынуждены огорчить – авторы не сумели повторить былой успех. The Mark of Kri удивляла солидной историей и нестандартным подходом к сражениям, Rise of the Kasai же обыкновенно протопталась на месте – долгожданного развития идей не последовало. Очень жаль. ■

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



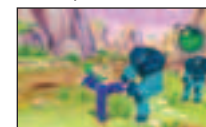
6.5

### Наше резюме:

Увлечет разве что почитателей The Mark of Kri, не утративших интереса к сюжету. Для всех остальных существует God of War.

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Dragon Ball Z: Sagas

НЕ ТАК СВЕЖА, КАК



The Mark of Kri

КНУТ И ПРЯНИК



### Плюсы:

Изящные cut-сцены, все еще интересная система боя, безукоризненная атмосфера, увлекательность, новые игральные персонажи.



### Минусы:

Тусклая графика, не быстро веселый геймплей, рваное повествование, несерьезные уровень сложности и продолжительность. Никаких заметных инноваций.

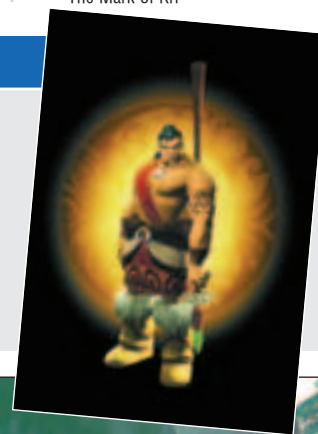
**IMPORT REVIEW**



ЗЕЛЕНАЯ ДУГА ПОД НОГАМИ ПРОТИВНИКА – ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ. ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ СЛОЖНО, НО МОЖНО.

## The Mark of Kri

Явившись на наш суд в 2002 году, детище подразделения San Diego продемонстрировало массу любопытных находок в области постановки битв. The Mark of Kri сумела найти своего игрока даже притом, что не замахивалась на аудиторию гигантов жанра – в силу скромной графики и ряда проблем с камерой.



ПОСЛЕ PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN ИГРА СОВЕРШЕННО НЕ СМОТРИТСЯ.

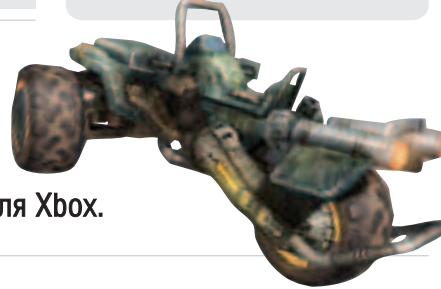


**Автор:**  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Pariah (Изгой)

Бледная тень одного очень известного шутера от первого лица, сделанного в Bungie исключительно для Xbox.



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Groove Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-M»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Extremes
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)
----------------------------	---

■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.pariahgame.com">http://www.pariahgame.com</a>
-----------	---

**К**аждый журналист, который пишет про Pariah, обязательно оговаривается, что Pariah не плохая игра. Игра, в самом деле, ничего: движок миленький, картинку выдает приличную, оружие стреляет, враги бегают, машинки ездят, бочки с чем-то огнеопасным исправно взрываются. При всем этом сделать шаг от «не плохой игры» к «хорошей игре» Pariah не в состоянии. Все, что здесь есть, мы видели уже миллион раз в любом научно-фантастическом FPS. Разработчики с тщанием, достойным лучшего применения, собрали игру по проверенному шаблону, примешав к ним самые серые уровни в истории шутеров. Видимо, слова «фантазия» и «вдохновение» девелоперам не знакомы. Вы, военврач Джек Мейсон, конвоируете девушку, зараженную вирусом, о котором начальство предпочитает не распространяться. Пока ваша

компаньонша наслаждается принудительным сном в криогенной камере, вылетевшая из-под облаков ракета сбивает транспортник и машина валится на землю. В течение первых пяти минут игры девушка Карина приходит в себя, а вы оказываетесь заражены тем же вирусом. Поздравляем, теперь за вами охотятся все обитатели планеты Земля и галактические военные в придачу. Зачем они это делают – загадка. Сценаристы не любят объяснять сюжетные завихрения Pariah. Доходит до маразма: в видеоролике Карина убегает в прогалину налево, Джек ругается, что ж я, такой-сякой, упустил дуру из виду. Начинается следующий уровень, ваша задача – отыскать беглянку. Разве не очевидно, что вы найдете девушку не слева, в прогалине, а в нескольких километрах, за пятью военными кордонами, на закрытой военной базе, вход в которую проломит разбившийся космический

корабль? В Half-Life 2 тоже не лучший сюжет, но что позволено Юпитеру, не позволено быку. Уровни Pariah – коричневые леса и футуристические базы, которые, похоже, ничуть не изменились со времен Quake 2. Дизайн уровней не просто лишены какой-либо изюминки, все карты, с самого первого до самого последнего уровня, сляпаны по одному трафарету. Если вы видите проход – надо в него идти. Если видите выключатель – надо нажимать. Если видите лаз в сторону – нужно пройти

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★☆☆☆☆☆ | **6.0**

**Наше резюме:**  
Тоска зеленая. Даже если бы Halo 2 не существовало, Pariah не смогла бы претендовать на ее место.

## АЛЬТЕРНАТИВА

### НАПОМИНАЕТ



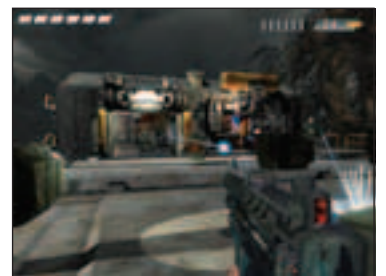
Chaser

### РЯДОМ НЕ СТОЯЛО С



Halo 2

◆  
ВСЕ ВРАГИ КАК ОДИН – ЛЮДИ. ТРЕБУЕМ ПРИШЕЛЬЦЕВ, РОБОТОВ И МУТАНТОВ!



## Pariah 2 – на носу?

Не успели мы как следует познакомиться с первой частью Pariah, как по Сети прошел слух, что Digital Extremes уже вовсю делает продолжение. Взволнованные журналисты с сайта Eurogamer.net обратились к представителям студии и получили официальный ответ: «Да, у нас в планах есть продолжение Pariah – но не обязательно Pariah 2».



### КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
Удачная система улучшения оружия, не самая заваливающая графика, шанс покататься на джипах и трициклах.

**Минусы:**  
Неясный сюжет, безликие уровни, до тошноты однообразные противники, искусственный интеллект с одной извилиной.



ВОДИТЬ МАШИНУ – СПЛОШНОЕ МУЧЕНИЕ. НЕ СЛУШАЕТСЯ, ЗАРАЗА, ХОТЬ ТЫ ТРЕСНИ.



ЛЮДИ НА ТРИЦИКЛАХ – САМЫЕ СМЕШНЫЕ ВРАГИ. ОНИ ВРЕЗАЮТСЯ В СТЕНЫ, ЕЗДЯТ ВОКРУГ ВАС, ПЫТАЮТСЯ РАЗВЕРНУТЬСЯ. ИЗДЕВАТЬСЯ НАД НИМИ ТАК ПРОСТО И ПРИЯТНО!



ПРИЗ ЗА САМОЮ НЕУДАЧНУЮ ЛУНУ, ПРИБИТУЮ К НЕБУ, – В СТУДИЮ!



ЗА ВСЕ ВРЕМЯ ОБЩЕНИЯ С ИГРОЙ ТАК И НЕ ВСТРЕТИЛСЯ НИ ОДИН НЕ-ГУМАНОИДНЫЙ ВРАГ. ЗАТО ЛЮДИШЕК ДОКТОР ИЗВЕЛ ВИДИМО-НЕВИДИМО.

сто метров и обнаружить секретный «жетон» на апгрейд оружия. Изменяющиеся по ходу игры пушки – самая интересная идея в Pariah. Штурмовая винтовка начинает стрелять без отдачи, на снайперской винтовке вырастет термальный прицел, дробовик быстрее перезаряжается, а снаряды гранатомета начинают взрываться по вашей команде. Каждое оружие можно улучшить три раза, а на все сразу «жетонов» не хватит – приходится выбирать какое-то любимое, изучать сильные стороны каждой пушки и учиться применять ее, когда в самом деле нужно. Явно «для галочки» в игру добавили технику: зеленые «я тоже был Halo 2» джипы и трициклы – мотоциклы на трех колесах. Ездить на них – срам один. Эти, с позволения сказать, технические средства ведут себя, как пластмассовые модельки на столе, а не как всамделишные стальные монстры.

Нет, Pariah – «не плохая» игра. Она очень напоминает Chaser – шутер двухгодичной давности от Cauldron. Здесь есть все, что должно быть в научно-фантастическом FPS (плюс система улучшения оружия!), но все сделано настолько стандартно и скучно,

**Pariah не в состоянии сделать шаг от «не плохой игры» к «хорошей игре».**



СИСТЕМУ УЛУЧШЕНИЯ ПУШЕК СТОИТ ПЕРЕНЯТЬ ВСЕМ ШУТЕРАМ В МИРЕ БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЯ.

что тут же вылетает из головы, как только завершаешь игру. Пройти, поставить на полку, забыть. Вспомнить через пять лет, удивиться. ■

#### Мнение коллеги

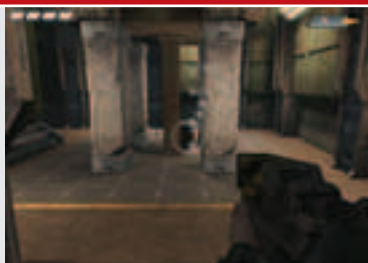
Кристан Рид с сайта Eurogamer.net резюмирует: «Несложно догадаться, что Pariah – обыкновенный, серенький научно-фантастический шутер, который не надеется стать чем-то большим. Он просто хочет состричь кучеры с фанатиков Halo, которые ждут новой игры и с радостью проглотят любой относительно удачный FPS».



ФИРМЕННОЕ РУЖЬЕ «БУЛЬДОГ-3» ПРИГОДИТСЯ И В САМОМ НАЧАЛЕ, И В САМОМ КОНЦЕ ИГРЫ. ГЛАВНОЕ – НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ЕГО АПГРЕЙДИТЬ.

#### Мы взрывали, мы взрывали...

Физика в Pariah под стать остальной игре: самая невзрачная. Единственный в самом деле удачный эффект – разрушающиеся до арматуры бетонные столбы. Рассмотрим это на примере комнаты с четырьмя колоннами, бочки с чем-то огнеопасным и одной гранаты...





Автор:  
Алексей «Chikitos» Ларичкин  
chikitos@gameland.ru



# Серп и молот (Hammer & Sickle)

«Операция Silent Storm» глазами поклонников жанра. Без лучевых пушек, панцеркляйнов и кукольного, блин, театра.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	tactics
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Novik & Co / Nival Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1000 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), 3 Гбайт HDD

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.nival.com/hs\\_ru](http://www.nival.com/hs_ru)

Наша служба и опасна и трудна. За несколько дней до релиза «Серпа и молота» (СИМ) ну очень привлекательная девушка в форме американской армии, доставила сверхсекретное письмо с ревью-кодом игры. Для усиления эффекта к депеше прилагался бочонок со знаменитым баварским пивом Paulaner. Коварство пиар-отдела «Нивала» не знает границ. Но не поддались мы! Бочонок отложили до лучших времен, а игру оценивали с особым пристрастием. Чтоб, значит, комар носу не подточил.

Многое проясняется после знакомства с историей разработки проекта. СИМ – бывший мод к «Операции Silent Storm» (SS), вовремя подхваченный продюсерским департаментом «Нивала». Игра от фанатов и для фанатов. Ни грамма поповости; непростой, разнообразный и выверенный геймплей. Хардкор, если хотите. Главный герой СИМ – не танкист, не артиллерист, не летчик, а разведчик-диверсант. По совместительству снайпер, медик или инженер (решаете сами при создании персонажа). Работает он в тылу потенциального про-

тивника – на территории англо-американского сектора в послевоенной Германии. Агент не стеснен в методах борьбы: пальнуть по неприятелю, если того требует дело, не возбраняется. Правда, отмазывать его никто не будет, а потому права на ошибку у диверсанта нет. Да и излишнее рвение наказуемо: третья мировая, избежать которой надо любой ценой, может начаться скоропостижно. «Вести себя нужно как разведчик, а не как терминатор», – поясняет на форуме игры Александр «Novik» Москалец, главный по СИМ. Очправильно! Некоторые жалуются, будто игра короткая, остальные – в восторге. Сюжет «мода» – не прямая дорожка к развязке, как в Silent Storm, а разлапистое дерево. Влезть удастся только на одну ветку, зато в следующий раз можно забраться на другую. Концовок несколько штук (третья мировая – одна из них), почти каждый шаг влияет на прохождение. В СИМ – о, ужас! – есть приличные диалоги. Это, конечно, не Fallout, но пара-тройка ответо-действий предусмотрена. И самое главное: панцеркляйны отправлены к чертям собачьим (вы рады?), равно как и сценки в стиле «что-то отличало Штирлица от окружающих: то ли мужественный профиль, то ли волевая осанка, то ли парашют, волочившийся за спиной». Заявиться в город с берданкой за плечами и в маскхалате – что может быть глупее? Бравого раз-



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.0**

Наше резюме:  
Игра для помешанных на тактике и RPG. Не переоцените свои силы, иначе разочарования не избежать.

**Бди!**  
«Серп и молот» – игра непростая, и частенько от того, кто выстрелит первым, зависит исход сражения. Чтобы переключаться в пошаговый режим при виде врага автоматически, поменяйте в файле s3config.cfg (директория cfg) значение параметра setvar game\_tbs\_on\_enemy\_spot с 0.00 на 1.00.

### Лудим, паяем...

Плохая новость: чинить оружие в «Серпе и молоте» придется исключительно своими силами. Без инженера в команде будет сложно. Хорошая новость: стволы можно модифицировать. Местный лесник за плату малую готов поставить глушитель и оптику или из винтовки за пару-тройку часов смастерить обрез.



### КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
Крен в сторону RPG, интересный и нелинейный сюжет, любопытные персонажи. Упор на интеллектуальное прохождение – «убей всех» не катит.

**Минусы:**  
Старые изъяды движка Silent Storm. Сложность игры здорово повысилась – новичкам придется туго.



Жаль, что покататься на танке нельзя. Он в игре исключительно для мебели.

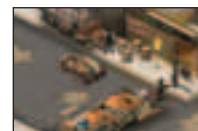


РАЗРАБОТЧИКИ В ЛЕПЕШКУ РАСШИБИЛИСЬ, ЧТОБ НАПИСАТЬ ХОРОШИЕ ДИАЛОГИ.



АЛЬТЕРНАТИВА

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

ПРОДУМАННЕЕ, ЧЕМ



Операция Silent Storm: Часовые

В ЭТОМ АРТЕ ВСЕ «СЕРП И МОЛОТ»: СТВОЛ ЛУЧШЕ ДЕРЖАТЬ ЗА ПАЗУХОЙ, ЧЕМ ПАЛИТЬ НАПРАВО И НАЛЕВО.

ведчика заметут без разговоров, а после вооруженного сопротивления объявят в розыск. Впрочем, особо не поспротивляешься. Сложность недетская. Даже на «нормале» сражения частенько заканчиваются смертью подопечных. Шутка ли, уже на втором уровне главгерой с чекою в кармане, с гранатой в руке встретится лицом к лицу с пятью вражинами. Ежели ловко не метнуть лимонку, шансов выжить будет немного. С такими ультимативными сюжетными вывертами разработчики, пожалуй, слегка хватили через край. Впрочем, любителей тактики хлебом не корми, дай порешать головоломные задачки. Но чтобы щелкать их как орехи, нужно знать правила. А со времен SS они изменились. Подопечные отныне на роль осликов не тянут. Перегрузка даже в пять про-

Игра от фанатов и для фанатов. Ни грамма поповости; непростой, разнообразный и выверенный геймплей.

центов пагубно сказывается на количестве AP (action points). Неожиданные встречи обвешанных трофеями вояк с супостатами заканчиваются плачевно. Прочие изменения вроде бы по мелочам, но геймплей курочат будь здоров. Брошенное на землю оружие портится, незаметно подкрасться к неприятелю днем нельзя, у снайперки осталось всего два режима. Главные недостатки проекта на совести побитого молью движка. Тотальная разрушаемость все еще очаровывает, а вот картинка для 2005 года, смотрится бледновато. Да и графическое оформление сюжетных

сценок все так же умиляет. Музыкальное сопровождение спорное (хотя мне жесткие боевые треки понравились), зато озвучка удалась. Самые неоднозначные реплики порубила цензура, но и оставшиеся непременно вызовут у вас улыбку. Не знаю, сорвет ли «Нивал» банк, но нам с вами досталась отличная игра по мотивам SS. Первая, и, надеемся, последняя: а то ведь получится, как с «Блицкригом»... ■





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



# Forza Motorsport

Многие хотят повторить успех Gran Turismo, да не у всех получается. Новый претендент на трон – Forza Motorsport.

Этот проект находился в разработке внушительное количество времени и много раз привлекал внимание журналистов. То тут, то там мы видели заметки и статьи о самой лучшей гонке на свете. И вот у нас наконец-то есть возможность в полной мере оценить всю ее прелесть.

## МЫ НЕ ИЩЕМ ЛЕГКИХ ПУТЕЙ!

Да, при первом знакомстве с игрой кажется, что разработчики не искали обходных путей, они вообще пошли по прямой, включив в Forza Motorsport все самые удачные идеи конкурентов-предшественников. Тут вам режим карьеры с разделением на зоны по

географическому расположению – Европа, Америка, Азия. Большое количество машин. Трассы, проложенные по Нью-Йорку и Токио. Возможность заменять себя в гонке на компьютерного гонщика. Тюнинг автомобиля. Для полного счастья не хватает разве что аркадного режима в стиле Burnout и какого-нибудь фото-режима. При этом нельзя не заметить, что многие идеи, пусть и заимствованные из других игр, полностью переделаны под свои нужды и уже мало узнаваемы. Если в Gran Turismo 4 мы выступали в роли менеджера, отдавая приказы из боксов в режиме В-Спес, то здесь мы тренируем себе полноценную замену – гонщика-дублера, и нас-

колько хорошо он будет ездить, зависит не от количества времени, проведенного им в гонках, а от вашего мастерства вождения. Ведь характеристики его прокачиваются не сами собой, а в прямой зависимости от ваших действий на трассе при его обучении. Далее – набор автомобилей и их тюнинг. Машин не так много (двести тридцать штук), зато производителей – аж пятьдесят! Поэтому насладиться всеми вариантами Nissan Skyline за всю его историю мы не сможем, но на самой последней модели прокатимся с ветерком. Тюнинг тоже оригинален. Запчасти разделены на обвес и различные части ходовой. И если по количеству всяких апгрейдов двигателя, подвески и тормозов игра ничем не выделяется, то влияние замены бамперов, антикрыльев и прочих частей обвеса на аэродинамику и, соответственно, поведение машины на трассе, – это уже что-то новое! И еще одна мелочь, которая мне понравилась и которая весьма сильно отражается на игровом процессе, – машины делятся на классы, и апгрейд тачки может перевести ее на класс выше. Вроде, ерунда, но здесь кроется большая неожиданность. Вместе с классом машины меняется не только буква, которой он обозначается, но и соперники по трассе. И что же получается? Только что колесили в классе D3 в самом банальном чемпионате переднеприводных машин. Зарядили тачку по полной, снабдив двигатель еще сотней бензиновых лошадей, зашли в тот же

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Microsoft Game Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.forzamotorsport.net>



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

### Наше резюме:

Лучший автосимулятор на Xbox, не такой красивый, как GT4, не такой реалистичный, как GTR, но с уймой собственных положительных сторон.

## КНУТ VS. ПРЯНИК

Количество получаемых вами денег за гонку в Forza зависит не только от установленных тарифов за первое, второе и третье место, но и от множества других составляющих. К примеру, за повреждения, полученные в гонке, деньги с вас снимают, а за повышение уровня AI и отключение электроники – добавляют.

## ИДЕАЛЬНАЯ ЛИНИЯ

Одна из самых интересных вещей в игре – динамически меняющаяся «идеальная линия». Как помните, во многих автосимуляторах можно вывести на трассу полосу с маршрутом прохождения поворотов. Но в Forza она еще и динамически меняется в зависимости от машины, на которой вы едете, и действий, которые вы совершаете.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Множество машин, которые можно апгрейдить и настраивать, хорошая физическая модель, игра затягивает с головой.



#### Минусы:

Посредственная по меркам Xbox графика, недоработанная система повреждений, физика не всегда реалистична на все сто.



ВИДА ИЗ КАБИНЫ НЕТ, ЕГО, КАК ВСЕГДА, ЗАМЕНЯЕТ КАМЕРА НА БАМПЕРЕ.





чемпионат, дабы весело сделать всем ручкой, а тут облом – машины соперников тоже сменились! И хоть выиграть у них вам большого труда не составит, локтями поработать придется изрядно. Приятная вещь. И раз уж речь зашла о компьютерных соперниках, скажу пару слов и о них. Конечно, никакой революции не

случилось, ездят они по своим траекториям, ничего сверхгениального не делают, все как всегда. Временами «компьютер» создает иллюзию продвинутого AI – ошибается, вылетает на траву, утыкается в отбойники на крутых поворотах... Но когда обходишь его на торможении или втискиваясь по меньшему радиусу – тут же полу-

чаешь сильный удар в заднее крыло просто потому, что влез в траекторию искусственного разума. Тут все сомнения в недалекости конкурентов развеиваются напрочь.

**ТЕОРИЯ ОТНОСИТЕЛЬНОСТИ**

Физический движок хорош. Особенно если смотреть телеметрию после гон-

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Project Gotham Racing 2

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Gran Turismo 4



**КЛУБЫ ПО ИНТЕРЕСАМ**

В отличие от Gran Turismo 4, в новой гонке от Microsoft есть полноценный мультиплеер. Даже больше – здесь есть online-вариант карьерного режима со своими рейтингами, чемпионатами и возможностью торговать машинами через Сеть. На трассе могут сойтись до восьми человек, причем участников игра строго делит по классам. Но самое интересное, что пользователи могут объединяться в клубы, или, как их принято называть в киберспорте, – кланы. Это должно весьма разнообразить сетевой режим, который на данный момент является самым лучшим и стабильным среди всех гоночных игр на любой из доступных консолей. Ждем ответа из стана Gran Turismo.



**DRIVATAR**

Как и в GT4, в Forza вам позволено подготовить себе в замену компьютерного гонщика, здесь его называют Drivatar. Да вот только тренировать его вам придется намного серьезнее. Характеристик у него куда больше трех, и он учится у вас вождению непосредственно на трассе, путем анализа ваших же действий!



ЛЮБИМЫЙ МНОГИМИ ЭФФЕКТ РАСКАЛИВШИХСЯ ТОРМОЗНЫХ ДИСКОВ НА МЕСТЕ. ЖАЛЬ, ЧТО ЭТИ САМЫЕ ТОРМОЗА НЕ МОГУТ ВЫЙТИ ОТ ПЕРЕГРЕВА ИЗ СТРОЯ.

экстремального торможения с 300 до 50. Вот так и начинаешь подозревать, что все в мире относительно... Такие же непонятки происходят и с системой повреждений. Конечно, ее наличие в симуляторе можно только приветствовать. Да вот выполнены поломки весьма посредственно. Врезавшись в стену на скорости под триста, мы получаем помятый корпус, снижение мощности двигателя, постоянно заворачивающий налево руль. Но! Машина продолжает ехать, все колеса на месте и живой в доску водитель беззаботно крутит баранку! Вы такое видели в жизни? И еще одна смешная вещь. Если вы врежетесь в соперника сзади, непременно получите какую-нибудь поломку, а вот если компьютерный олоп вмажется вам в бок, то повреждения вам почему-то не засчитываются. Нет, точно все в мире относительно.

**Временами «компьютер» создает иллюзию продвинутого AI – он ошибается, вылетает на траву, утыкается в отбойники на крутых поворотах.**

**ПОЛИГОНЫ НА СЛУЖБЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ**

И напоследок немного о грустном – о графике. Ну как, скажите мне, как можно делать такую графику для Xbox? Какие-то размазанные текстуры, мыльная картинка и количество полигонов в машинах, стремящееся к минус бесконечности! Ай-яй-яй, товарищи разработчики, ведь знаете же, что современных геймеров нельзя привлечь одной лишь реалистичной физической моделью, оригинальными идеями и отличным мультиплеером, им же графику подавай! ■



ПРИГОТОВЬТЕСЬ К ТОМУ, ЧТО СОПЕРНИК ЧАСТЕНЬКО ВЕДЕТ СЕБЯ НЕКОРРЕКТНО, РАЗВОРАЧИВАЯ И ОТПЛИХИВАЯ ВАС.



FORZA MOTORSPORT ПРЕДЛАГАЕТ КАК РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИЕ, ТАК И ВЫДУМАННЫЕ РАЗРАБОТЧИКАМИ ТРАССЫ.



**Автор:**  
**Spriggan**  
 spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eurocom Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

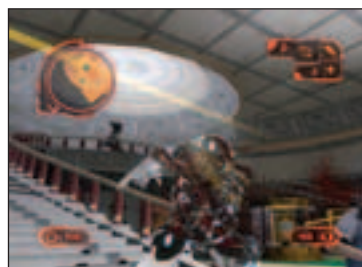
■ ОНЛАЙН:  
<http://www.predatorconcretejungle.com>

# Predator: Concrete Jungle

Могла получиться хорошая игра с Хищником в главной роли. К сожалению, вышла Predator: Concrete Jungle.

**В**ряд ли сегодня кто-то сильно расстраивается при виде неудачных игровых воплощений киноблокбастеров – они уже столько раз не оправдывали надежд, что к очередному провалу относиться философски. Совсем другое дело, когда обещают проект с участием культового персонажа, пророчат вагон чудесных деталей геймплея с тележкой развлекательных особенностей, а в итоге под видом игры преподносят гадость. Да не простую – изощренную, ведь за ней не то что вечер – час высидеть невозможно. Трудно поверить, но в Predator: Concrete Jungle вызывает отвраще-

ние буквально все. Разработчики честно выполнили свои обещания: Хищник, охотящийся на людей в «каменных джунглях», действительно обвешан оружием и знает множество виртуозных способов убийства. Все бы отлично, да вот незадача – монстр гораздо сильнее своих жертв, а управление на редкость недружелюбно, так что все стычки решаются простым рукопашеством и дрыгоножеством. Едва ли найдется применение и хваленому стелс-камуфляжу – грубая сила настолько действенна, что о каких-то иных методах и вспоминать не хочется. Совсем непонятно, зачем было насыщать геймплей раздра-



жающими платформенными элементами. Скрываться от врагов даже мысли не возникает, а запрятанные по бетонным развалинам призы не стоят времени, потраченного на поиск. И над этим сором «трудилась» авторы недавней Robots, оцененной нами в восемь баллов! Львиная доля бюджета, очевидно, ушла на создание видеороликов. Как вы уже могли догадаться, глядя на скриншоты, больше здесь не на что полюбоваться. Аниматоры, сами того не ведая, сделали всех местных живых существ паралитиками. И даже самые плохие игры для Dreamcast были богаче на текстуры, нежели Predator: Concrete Jungle. Печально, однако вывод напрашивается только один. «Страна Игр» рекомендует! Рекомендует мгновенно пролистнуть страницу, дабы поскорее забыть о существовании Predator: Concrete Jungle. А коли уже «посчастливилось» приобрести, – заверните диск в целлофановый пакетик и выберите подальше, а руки вымойте. Каким-нибудь нежным мылом. ■

## ВЕРДИКТ

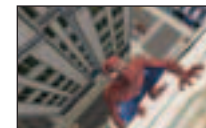
**НАША ОЦЕНКА:**  
 ★★★★★★ **5.0**

### Наше резюме:

Трэш-боевик, обретающийся уровнем ниже большинства самых кустарных поделок. Противайте диск-трей консоли после употребления.

## АЛЬТЕРНАТИВА

### НАМНОГО ХУЖЕ, ЧЕМ



Spider-Man 2

### СЛАБЕЕ, ЧЕМ



Constantine

## Хитросплетения? Ха!

Про сюжет Predator: Concrete Jungle очень метко высказался Алекс Наварро, рецензент сайта GameSpot. По мнению западного коллеги, история Alien vs. Predator кажется произведением Ф.М. Достоевского в сравнении с тем, что представлено на наш суд в описываемой игре. Скорбим.



### КЛУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Знакомая вселенная, приятный сеттинг, сносные видеовставки, впечатляющая жестокость.



#### Минусы:

Копеечная графика, пугающе примитивная анимация, пустой геймплей, непродуманная модель управления, неумная камера.



ХИЩНИКУ ОТНОДЬ НЕ ЧУЖДЫ МАРАФОНЫ ПО КРЫШАМ. ОН, КСТАТИ, ПЕРЕДАЕТ БОЛЬШОЙ ПРИВЕТ ЧЕЛОВЕКУ-ПАУКУ.



ПРОСТОТА ВИЗУАЛЬНОГО РЯДА ПОЧЕМУ-ТО ЗАСТАВЛЯЕТ ВСПОМНИТЬ REZ. ЖАЛЬ, ЧТО ПСИХОДЕЛИКА ТУТ НЕУМЕСТНА.



**Автор:**  
Mushroom Cat  
mushroomcat@gameland.ru



# 7 Sins

Разработчики вспомнили старую истину: запретный плод сладок. 7 Sins предлагает нам попробовать всего понемножку.

Решим не просто так, а с прицелом. Итак, вы (пижонской внешности парень, невеста как попавший в город порока Яблоквилль) жаждете славы и богатства. Заманчиво, не правда ли? Для этого потребуются: найти шикарную квартиру (которую предоставит одна из соблазненных девушек) и преодолеть боязнь перед семью смертными грехами. Но путь к олимпу не устанет лепестками роз. Вам то и дело придется общаться с раздражительными, высокомерными, занудными персонажами. Не говоря уже о том, что некоторые из них будут вас не по-детски возбуждать (кроме шуток). Дабы не съехать с катушек и не сорвать гнев на окружающих, герою то и дело приходится «снимать» лишнее напряжение (сладострастие, страх и гнев). Способов для этого хоть отбавляй. Можно встать за пульт диджея и выкрикнуть в зал все, что вы думаете о собравшейся публике, или припасть к груди какой-нибудь блондиночки. Но гораздо интересней и эффективней ис-

пользовать мини-игры, которым тут числа нет. Устройте мошкам, выоцимся вокруг унитаза, «Перл Харбор» или попытайтесь за ограниченное время отыскать у своей подружки самую эрогенную зону. Конечно, количество таких мини-игр в каждой отдельно взятой подворотне невелико, но, пройдя пару миссий, вы запросто вернетесь в любое заведение города и ответите душу как захотите. Но не грехом единым жив Яблоквилль. Провинившись семь раз, вам придется искать спасения на пути добродетели. Вымойте посуду, расставьте книги, проверьте, не испортились ли продукты в холодильнике. Каждый такой поступок освобождает вашу душу от четырех греховных дел. Почувствовали себя «хорошим мальчиком»? Отлично, пускайтесь во все тяжкие. По части графики 7 Sins далеко до своего «непорочного» брата – The Sims 2. Анимация персонажей скудна. Рука главного героя, вместо того чтобы покоиться на груди очередной подружки, частенько проскальзывает



сквозь нее (и правильно делает! С чего бы это ей «покоиться»? – Прим. ред.). Ромбовидные стульев и однотонные стены вокруг тоже нельзя отнести к удачным дизайнерским находкам. Зато биографии и внешний вид персонажей получились что надо. У каждого яблоквилльца есть свой «скелет в шкафу», который вы непременно должны использовать в «корыстных целях». Скажем, если вы соблазните привлекательную буддистку, воздерживающуюся от секса уже шесть лет, о вас заговорит весь город. Музыка не балует разнообразием (для каждой игровой зоны предусмотрена только одна композиция), но в целом создает при-

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	life sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Monte Cristo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,  
3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.7sins-game.com>

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

Наше резюме:  
Чему ведет счет небесная канцелярия? Сыграйте в 7 Sins, и все станет ясно.

**Фигаро тут, Фигаро там!..**  
Подцепив очередную красотку, герой вряд ли захочет ограничиться постелью. Ведь есть еще и душ, кабинки для переодевания и диванчики, расположенные в укромных уголках ночного клуба. Ну а экстремалам разработчики предлагают сделать это прямо в витрине магазина!

## Шпион, который меня соблазнил

Попав в город-искуситель Яблоквилль, не надейтесь играть по-честному. Одна из самых главных задач – собрать компромат на всех знаменитостей, которых вам удастся затащить в койку. Чем больше сведений вы соберете, тем лучше ваши шансы достичь успеха в высших кругах.



### КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**  
Свежая идея, удобное управление, тьма-тьмушка увлекательных мини-игр, разнообразные миссии, лихой сюжет.



**Минусы:**  
Посредственная графика. Некоторых персонажей трудно удержать на месте. Надоедает следить за критическими показателями героя.

ОТ СРАВНЕНИЙ С SINGLES НЕ УЙТИ: МОДЕЛЬКИ ТАМ БЫЛИ ПОСИМПАТИЧНЕЕ, ЗАТО В 7 SINS ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ЛЮБОПЫТНЕЕ.

## Не гневайся!

Герой не может подолгу общаться с одним персонажем (то и дело норюит зашкалить один из показателей раздражения), и этим порой выводит из себя. Но встроенные в 7 Sins мини-игры убивают двух зайцев – они не только помогают расслабиться герою, но и снимают напряжение с игрока!





СТРИПТИЗ НЕКО-СТАЙЛ. ПОКАЗАТЕЛЬ ПОХОТИ ЗАПОЛНЕН ДО ОТКАЗА!

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ**



The Singles

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



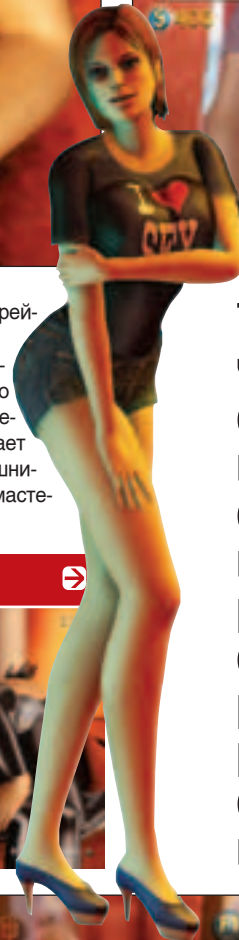
The Sims 2



ятный фон. Что касается озвучки персонажей, то сотрудники Monte Cristo пошли по стопам Maxis и обучили жителей Яблоквилля тарабарскому языку. Щебечут аборигены на нем вполне убедительно: даже русская топ-модель говорит с должным акцентом. При всей заявленной порочности (даже на сайт игры не допускаются лица,

моложе восемнадцати лет!), 7 Sins разочаровывает стыдливостью, с которой в ней прикрываются самые интересные подробности смертных грехов. Хорошо хоть гнев удался: герою только дай разойтись – отлупит любого, кто под руку попадется. А вот со сладострастием, несмотря на недвусмысленные намеки, не густо. Если в

Playboy: The Mansion (с его рейтингом «17+») можно было вдоволь насмотреться на гуляющих топless моделей, то 7 Sins прячет от глаз все прелести. Но что-то подсказывает мне, что найдется пара грешников-самородков, которые смастерят для игры nudity-patch. ■



**7 Sins разочаровывает стыдливостью, с которой в ней прикрываются самые интересные подробности смертных грехов.**

**А что мне за это будет?**

Для тех, кто плохо представляет, что являют собой семь смертных грехов и каковы кары, налагающиеся на грешников, привожу отрывки из сводок небесной канцелярии. В этой жизни вы можете проявить себя как алчный, ленивый, похотливый, гордый, завистливый, гневный и балующийся чревоугодием человек. Соответственно, в наказание вас могут: швырнуть в котел с кипящим маслом, запустить в яму к ядовитым змеям, сжечь заживо, привязать к гигантскому каменному колесу, бросить в ледяную воду, отрубить руки и ноги, заставить есть жаб, крыс и змей. Интересно, а покарают ли нас за игру в 7 Sins?..



ЧТОБЫ ДОБИТЬСЯ УСПЕХА В ЯБЛОКВИЛЛЕ, ПРИДЕТСЯ ФЛИРТОВАТЬ НЕ ТОЛЬКО С ОБЫЧНЫМИ ДЕВУШКАМИ.



ЛУЧШИЙ СПОСОБ ПРОДАТЬ ТОВАР ПОДОРОЖЕ – ВЛЮБИТЬ В СЕБЯ ПОКУПАТЕЛЬНИЦУ!



Автор:  
Наталья Одинцова  
serizawa@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	strategy/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.atlus.com/stella\\_deus](http://www.atlus.com/stella_deus)

# Stella Deus: The Gate of Eternity

Настоящий конец света наступит только тогда, когда Atlus перестанет разрабатывать игры в расчете на любителей испытаний.

Боевое крещение проходит на ура. Экспа летится ручьем, союзники рукоплещут полководческому дару героя, враги испаряются в клубах дыма. Окрыленный победой отряд ввязывается в следующую драку с вдвое превосходящими силами противника, и вновь удача на его стороне! Третий бой – game over! Босс парой одним махом расправился с лучшими бойцами... Добро пожаловать в мир Stella Deus, где терпение значит не меньше, чем любовь к нетривиальным боевым системам, интерес к хитросплетениям сюжетных линий или восхищение мастерством художников.

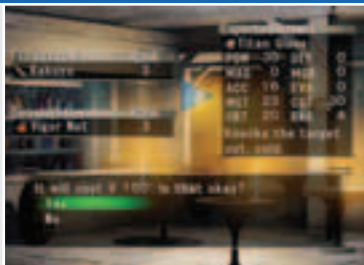
Тема апокалипсиса не дает покоя разработчикам из Atlus. В других фэнтезийных мирах во всю воюют между собой соседствующие страны да разыгрываются дворцовые интриги, достойные исторических романов, но рыцарям Stella Deus уготована иная судьба. Ядовитый туман, не щадя никого, расползается по королевству Фортуна, словно страшная болезнь. Спасения нет, и обреченные люди устраивают настоящий пир во время чумы, стремясь урвать от жизни все, пока не пришел их час. Конец царству хаоса и беззакония наступает вместе с распространением религиозного культа

Экве (Aeque), проповедующего смирение и покорность судьбе. Мир по-прежнему рушится, туман еще собирает жертвы, зато на улицах уже не режут друг другу глотки. Но и энтузиастов, готовых бороться за выживание, нет. Тут-то появляется на сцене прыткий завоеватель Дигнус, который узурпирует власть, устраивает гонения на священников и склоняет на свою сторону мастеров алхимического искусства. Если верить их обещаниям, алхимия сможет спасти Фортуну, но какой ценой? И не существует ли другого пути? Это и предстоит выяснить юному воину Спиро (Spero) и его соратникам. Никаких нарочито детских историй в духе Phantom Brave, никакой бесшабашной комедии и черного юмора Disgaea: Hour of Darkness: при прохождении Stella Deus вспоминается драматизм Final Fantasy Tactics. Впрочем, это не значит, что герои обмениваются исключительно высокопарными трагическими речами. И подколол назойливого собеседника лишний раз не стесняются, и связывать, и до комических ужимок дело доходит – если характер позволяет. Сюжетные сценки-диалоги иллюстрированы эффектными портретами в полный рост (разве что чувств на лицах маловато), а особо важные моменты удастаиваются видеороликов. Трехмерные модели выполнены с применением cell-shading, но все равно оставляют впечатление ручных акварельных работ – прозрач-



## Утром – деньги, вечером – стулья!

Мода на алхимию не обошла стороной и Stella Deus. Ассортимент в магазине скуден, зато за вознаграждение умельцы из местной гильдии произведут один новый предмет из пожертвованных двух. Одно плохо – поэкспериментировать с экипированными объектами не удастся, придется либо снять на время любимую броню, либо купить дубликат.



### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Стильная графика, эпический сюжет, интересная боевая система, возможность модифицировать скиллы и параметры персонажей.
- Минусы:**  
Медленно набирается опыт, до приобретения широкого набора скиллов тактика не отличается разнообразием, плохая озвучка.

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.0**

Наше резюме:  
Продуманная тактическая RPG с неплохим сюжетом и затянутым началом. Динамизмом пожертвовали в угоду стратегическим идеям.





КОМУ-ТО БОЛЬШЕ ПО ДУШЕ ТЕКСТОВЫЕ МЕНЮ, НО В STELLA DEUS ПРЕДУСМОТРЕНА И ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ НА КЛАВИШНУЮ ПРИВЯЗКУ КОМАНД. ЭКОНОМИЯ ВРЕМЕНИ ЧУВСТВУЕТСЯ СРАЗУ!

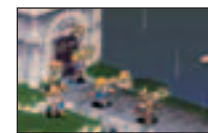
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Hoshigami: Ruining Blue Earth

НА УРОВНЕ



Final Fantasy Tactics



ные, будто выцветшие краски, с карандашной штриховкой теней. Подкачала только озвучка. То крайне эмоциональный герой начинает монотонно бубнить текст, то смелая искренняя героиня бросает реплику тоном капризной стервы. Львиная доля игрового времени уходит на сражения, которые в тактических RPG нередко отличаются повышенной продолжительностью – тут Stella Deus не стала исключением. Но рассчитывать время «от сейва до сейва» не придется: предусмотрена опция быстрого сохранения в ходе розыгрыша партии. Баталии разворачиваются на трехмерной расчерченной в клетку арене, причем угол обзора легко поменять в любой момент. Особенности боевой системы вынуждают к вдумчивому стилю – оценивать придется не только расстояние до противника и количество врагов на одного героя. Каждому персонажу

Баталии разворачиваются на трехмерной расчерченной в клетку арене, причем угол обзора легко поменять в любой момент.

присваиваются 100 очков действия (AP), которые тратятся на выполнение команд. За счет распределения очков бойцы могут либо атаковать несколько раз за раунд, либо использовать спецприемы, либо совершать марш-броски. Блицкриг на вражеской территории без огневой поддержки союзников грозит поражением – противник любит передвигаться группами и концентрировать атаки на ближайших жертвах. Опыт, заработанный в боях, тратится на улучшение параметров (вручную) и покупку скиллов в духе Final Fantasy Tactics. Скиллы делятся на несколько видов: боевые спецприемы и заклинания, модификаторы параметров (к ним относятся и привычные jump+1, и возможность совершать комбо-удары)

и скиллы, воздействующие на тех, кто оказывается рядом с персонажем (охват «личной зоны» индивидуален для всех героев); причем негативные эффекты (страх, слепота, потеря AP) магическим образом влияют только на противников, а положительные (повышенная ловкость, восстановление здоровья) – на союзников. Казалось бы, вот он – простор для тактических комбинаций, придающий динамизм затяжной игре в «кошки-мышки», однако оценить в полной мере богатство возможностей Stella Deus удастся не сразу. Медленно накапливается опыт, дорого стоят интересные скиллы, не дешевле обойдутся и лишние «+2» к силе или интеллекту, а базовая тактика боя быстро теряет прелесть новизны. При этом прокачиваться жизненно

необходимо: в начале игры персонажи воскресают только за счет потери нескольких очков удачи, а боссы значительно превосходят отряд как силой, так и уровнем. Тренировочные арены (Cave of Trials) есть в любом городе и заменяют собой случайные стычки. Заказы на боевые миссии, продаваемые местной гильдией, не столько служат для набора опыта, сколько являются своеобразными стратегическими задачками. Оправдались ли обещания Atlus издать неординарную тактическую RPG? Stella Deus больше похожа на творческую переработку старых хитов, чем на новое слово в жанре, да и потенциал ее раскрывается полностью только после 5-7 часов игры. ■



СЮЖЕТ, КУДА УЖ БЕЗ НЕГО. МНОГИЕ ДИАЛОГИ ОЗВУЧЕНЫ, РЕЧЬ ПОНЯТНА И ВЫРАЗИТЕЛЬНА.



В STELLA DEUS ТОЛЬКО ЗАКАЗНЫЕ МИССИИ ДАЮТ ВОЗМОЖНОСТЬ НАБРАТЬ НОВЫХ БОЙЦОВ В ОТРЯД. ЗАРАНЕЕ ПОСМОТРЕТЬ ПАРАМЕТРЫ НЕЛЬЗЯ.





**Автор:**  
Алексей Руссол  
vercetty@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.lucasarts.com/ep3>

# Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

- Rise, Lord ghm... khe-khe... Vader!!!  
- Stop! Cut! Cut! Cut!

**З**акончились годы томительного ожидания – вторая (она же первая) трилогия во вселенной «Звездных войн» успешно завершилась. Мы увидели, как душка Энакин Скайуокер превратился в противного Дарта Вейдера, как пал орден джедаев и как Республика таки превратилась в Империю. Star Wars Episode III: Revenge of the Sith в своей портативной ипостаси есть не что иное, как незамысловатый beat'em-up в знаменитом антураже. Никаких побочных квестов, занудной болтовни (хотя, совсем без нее тоже не обошлось) и собирания болтиков, заглушек да плюмбочек с логотипом LEGO. Вся игра – сплошные «агрессивные переговоры», меняющиеся к дроидам. Вы вольны выбрать одного из двух героев: Оби Вана Кеноби или Энакина Скайуокера (два игрока с двумя картриджами и двумя GBA могут зажечь дуэтом). Несмотря на то что большинство уровней для учителя и ученика одинаковы, персонально для каждого заботливо предусмотрено порядка восьми эксклюзивных этапов. Досконально изучив оба пути, «СИ» делает вывод: путь Скайуокера интереснее, красивее и разнообразнее, ибо только в нем показана эволюция, в процессе которой талантливый рыцарь джедаев превращается в могучего владыку Вейдера.



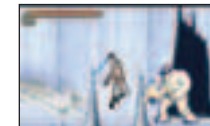
Игра в Star Wars Episode III: Revenge of the Sith выглядит примерно так: мы идем по длинному коридору, вдруг неожиданно с обеих сторон (полное 2D!) на нас нападают дроиды (или еще кто-нибудь), уничтожить которых жизненно необходимо. Убиваем супостатов, проходим еще несколько шагов, вдруг неожиданно ... [копировать / вставить] с обеих сторон нападают дроиды, уничтожить которых жизненно необходимо. Ну, вы поняли. Когда вы таким образом пройдете шагов тридцать, появится босс. Old school, наслаждайтесь. Пара слов о сражениях. Каждый из героев обладает запасом здоровья и шкалой использования Силы; и того и другого у вас ровно столько, чтобы не бежать сломя голову, а идти вперед очень осторожным шагом. Дроиды здесь совсем глупые: уж если стреляют не в том направлении – не исправятся. А наши герои не лаптем щи хлебают: вжик-вжик – и разрубленный враг уже отправляется в иной мир.



Кроме размахивания саблей, рыцари умеют блокировать выстрелы (но не удары!), причем при нажатии кнопки блока в определенный момент бластерный заряд можно отбить в сторону противника. Используя Силу, расправляться с противниками еще проще: на это есть даже отдельная кнопка. В бою поощряется стильность. Конечно, надписей Sweet! и Stylish!!, как в памятном Devil May Cry 3: Dante's Awakening, здесь нет, но зато после каждого пройденного этапа игра оценит уровень вашего мастерства и, согласно ему, выдаст вам энное количество очков, потратить можно на увеличение лимитов силы и здоровья. Настоящий фанат звездных войн и читать эту статью не станет – для него вопрос «брать или нет?» и не стоит вовсе. Да, здесь есть Граф Дуку, Мейс Винду и узнаваемые мелодии в упрощенном виде. Если этого вам достаточно, то чего еще вы ждете? Если маловато, обратитесь к LEGO Star Wars – в нее играть хотя бы весело. ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Star Wars Trilog: Apprentice of the Force

### ХУЖЕ, ЧЕМ



LEGO Star Wars



## ВЕРДИКТ

### НАША ОЦЕНКА:



6.5

### Наше резюме:

Для фанатов. Но вполне вероятно, что и «непосвященные» найдут несколько нетривиальных, доставляющих удовольствие решений.

## КНУТ И ПРЯНИК



### Плюсы:

Возможность в бобырнадцатый раз узнать сюжет третьего эпизода саги, кооперативный режим, сносная боевая система.



### Минусы:

Довольно высокая сложность игры, не хватающие звезд графика и звук, однообразный геймплей, полное отсутствие динамики.

## И сложность не пугает нас...

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith достаточно сложна и неопытного игрока легко сможет поставить в тупик первым же боссом. О хардкорном начале девяностых речь, разумеется, не идет, но по сравнению со старшими братьями – игра настоящий крепкий орешек.







Автор:  
Алексей «Chikitos» Ларичкин  
chikitos@gameland.ru



# Меркурий-8 (Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary)

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action / RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Excalibur Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Rebelmind
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM,  
800 Мбайт HDD

ОНЛАЙН:  
<http://www.snowball.ru/m8>

Тянется рука к дедовской шашке? Чтоб рубануть – и голова с плеч? Повремените, не сезон еще.

На что рассчитывали поляки из Rebelmind непонятно. Уже давно никто не выпускает «игры, очень похожие на Diablo» без какой-нибудь изюминки. А семейству Кравчуков, возглавляющих студию, все нипочем! Когда прошлой весной я смотрел сырую альфа-версию, воодушевления было куда больше. Костяк игры склотили, оставалось лишь нарастить мясо. То бишь добавить интересных фишек, и свою семерочку проект бы отхватил. Но за прошедший год ничего не изменилось...

Вот возьмем хотя бы сюжет. Гигантский космический корабль, состоящий из 15 огромных биосфер, захвачен инопланетной мразью. Задача – очистить посудину от чужаков. Где-то это уже было? Harbringer помните? Верно! Рассказывать про геймплей нет нужды. Шарахнуть мечом меж глаз чужо-му, пустить ему стрелу в лобешник али поджарить супостата из бластера – чего может быть проще? Тем паче, что все рассчитывается согласно ролевой системе. Точнее, по системе Diablo, вчистую скопированной поляками. Разве что заряжаемые у инженера гаджеты поначалу бодрят. Потом приходит озарение – это ж закливания! В остальном беспросветная скукота: «87 типов смертоносных врагов» (кто считал?), похожих друг



КАРТИНКА ТАК СЕБЕ. ЧТО НЕУДИВИТЕЛЬНО, ВЕДЬ ДВИЖОК «МЕРКУРИЮ-8» ДОСТАЛСЯ В НАСЛЕДСТВО ОТ БРОМА, 2003-ГО ГОДА ВЫПУСКА. ДАЖЕ ПРИБЛИЗИТЬ-УДАЛИТЬ КАМЕРУ НЕВОЗМОЖНО.

на друга как две капли воды, лезут на главгероя, чтобы, издав протяжный хрип, сдохнуть навсегда. Обидно за «боссов». В Diablo Исчадия Ада пугали, брали за душу, вышибали остатки разума. Мясник рубил сплеча, Дьявол и вовсе лишил жизни в мгновение ока. Не то в «Меркурии-8». Здешние супергадины способны только на мелкие пакости. Подсвеченные, но ничем другим не выделяющи-

еся, сверхчудища могут впитаться в плоть лишь при поддержке собратьев. Вызванные за угол на честную дуэль они сдуваются в два счета. Что за гамадрил такой? В Бобруйск, животное! Сотрудники Snowball'a, локализовавшие игру, слегка причесали гаденький сюжет. Но это ж как мертвому припарка. Спасибо им хотя бы за выдающиеся названия сопливеньких монстров. Клыкач-ледоруб и Бронехряп запомнятся мне надолго. Правда, сноуболловцы так и не смогли побороть застарелые недуги, да еще и своих добавили: то игра при вхождении персонажа в портал вылетает, то озвучка заедает, как пластинка на старинном патефоне. Обидно – ждал необычную action/RPG, а вышла недоигра, коей впроу желторотиков пугать. ■



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **4.5**

Наше резюме:  
Сколько можно трепать славное имя Diablo в дрянных подражаниях?! Унесите!..

## АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА



Harbringer

ХУЖЕ, ЧЕМ



Diablo 2

### КНУТ И ПРЯНИК



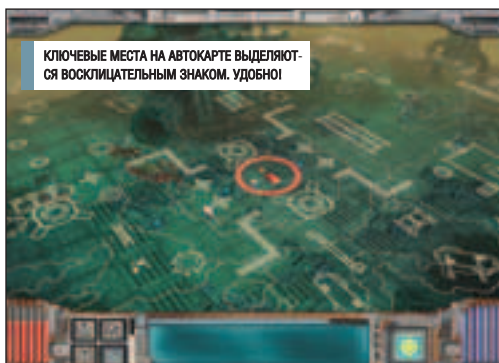
#### Плюсы:

Знакомый еще по Diablo игровой процесс и любопытная система гаджетов.

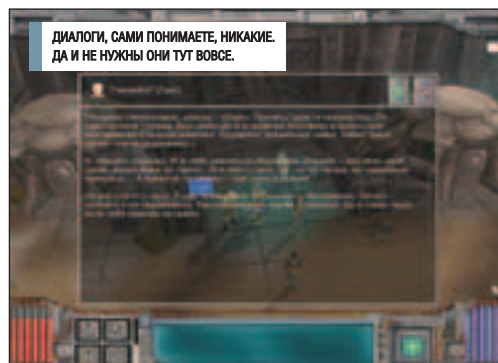


#### Минусы:

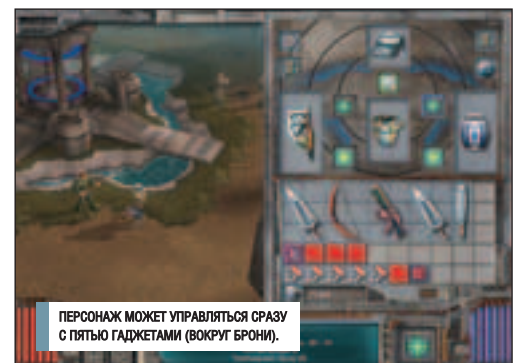
Устаревший движок, дурной сюжет, полное отсутствие новизны, технические ошибки.



КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА НА АВТОКАРТЕ ВЫДЕЛЯЮТСЯ ВОСКЛИЦАТЕЛЬНЫМ ЗНАКОМ. УДОБНО!



ДИАЛОГИ, САМИ ПОНИМАЕТЕ, НИКАКИЕ. ДА И НЕ НУЖНЫ ОНИ ТУТ ВОВСЕ.



ПЕРСОНАЖ МОЖЕТ УПРАВЛЯТЬСЯ СРАЗУ С ПЯТЬЮ ГАДЖЕТАМИ (ВОКРУГ БРОНИ).



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



# Psychonauts

«Мое имя – Распутин. Вы можете звать меня просто – Раза».

**П**латформер от Тима Шефера – звучит? Почерк авантюристов мастера, резец ваятеля Grim Fandango и Full Throttle заметен в каждом кадре Psychonauts. Великая тайна игры заключается в том, что Psychonauts ровно настолько же платформер, насколько умный, трогательный квест старой закалки. Говорят, квесты вырождаются. Чуть. Квесты лишь немножко изменились. Как оказалось, платформерные задания и квестовые головоломки прекрасно уживаются друг с другом. Место действия: летний лагерь для психически одаренных детей. Действующие лица: школьники-те-

лепаты, физрук, дворник, вожатые Саша (исследователь, аккуратист) и Мила (красавица, гуляка). Главный герой – сорванец Распутин, который бежал из дома, чтобы стать докой в психических штучках-дрючках и поглядеть на настоящих агентов-психонавтов. Дизайн, диалоги, отношения и характеры героев в Psychonauts проработаны самым тщательным образом; летний лагерь – своеобразный «холл», где Распутин «отдыхает» между «уровнями». В кавычки хочется брать чуть ли не каждое слово – потому, что обычные платформенные термины к Psychonauts применить никак не получается.

## OLDSCHOOL

Как и старые квесты, Psychonauts не разбита на уровни. Действие развивается не торопясь, капля за каплей, совсем как должно быть в жизни. Если вы не можете куда-то попасть, то лишь потому, что Распутину это не по силам или вы, игрок, еще не догадались, что нужно сделать. Сюжет часто оставляет выбор, куда отправиться сначала, что отложить на потом. Летний лагерь битком набит секретами, любознательный игрок отыщет с десяток тайных ходов, найдет секретную систему подземных тоннелей, заберется в лабораторию агента Саши, столкнется в лесу с медведем, обнаружит тайное убежище безумного дворника – который, конечно, вовсе не дворник, а вышедший на пенсию герой-психонавт. Сюжет игры словно взят из детской приключенческой книжки – тайны на каждом шагу, открытия за каждым углом, волшебный мир – стоит только протянуть руку. Путешествие Раза – история мальчика, который стремится стать бесстрашным психонавтом. А работа психонавта – проникать в мысли других людей и разбираться с тараканами в голове. Описать карты, по которым путешествует герой, невозможно. Но мы попробуем. В голове агента Саши – безупречный черно-белый куб, а когда вредные мысли вырываются наружу и принимают форму гигантского цензора-му-

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Double Fine Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:
<a href="http://www.psychonauts.com">http://www.psychonauts.com</a>



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** 9.0

**Наше резюме:**  
Первый претендент на звание «лучшего квеста года», даром что платформер. Играть – обязательно.



◆ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ПРОИСХОДИТ ИЗ СЕМЬИ РУССКИХ ЦИРКАЧЕЙ РАСПУТИНЫХ.



### Товарищам с PS2

Psychonauts для Xbox и PC можно приобрести хоть сейчас, а где же PS2-вариант игры? Задерживается, ничего не поделаешь. Дата релиза неизвестна, но ходит слух, что ждать долго не придется – разные источники сходятся в том, что игра точно будет готова к июлю. Да чего уж там – она может стоять на полке магазина в те самые минуты, как вы читаете эти строки!

## На уровне!

Каждая карта Psychonauts здорово отличается от других. Как вам такая идея: гигантский монстр Годзилла-Распутин возглавляет сопротивление в стране разумных рыб, побеждает армию, флот и авиацию, разрушает десятиэтажки и забирается на небоскребы, а в конце уничтожает телевышку, промывающую жителям мозги?



## КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Удивительная, оригинальная вселенная, очаровательные персонажи, грамотные квестовые задачи, умные диалоги, изобретательный дизайн уровней.
- Минусы:**  
Не самый шустрый движок, смазанные финальные уровни, CG-видеооролики среднего качества.



КАЖДЫЙ НОВЫЙ УРОВЕНЬ – ОТКРЫТИЕ. НЕ ХОТИТЕ СРАЗИТЬСЯ С «ЧЕРТЕЖОМ ВОЛНОВОГО МОЗГОТАНКА»?

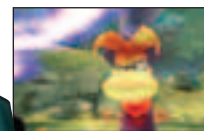
В ГОЛОВЕ РЫБКИ ПО ИМЕНИ ЛИНДА ПСИХОНАВТ СТАНОВИТСЯ ГИГАНТСКИМ МОНСТРОМ. ГР-РРР-Р1 Я РАЗРУШУ ГОРОД!



ПОДОБНЫХ КАНАТОВ В ИГРЕ НАВАЛОМ. РАВНОВЕСИЕ ДЕРЖАТЬ НЕ НУЖНО: РАЗ ВЫРОС В ЦИРКЕ, ОН СВОЕ ДЕЛО ЗНАЕТ.

**АЛЬТЕРНАТИВА**

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Rayman 3: Hoodlum Havoc

НА УРОВНЕ



Beyond Good & Evil



танта, Распутин должен носиться по всем граням куба (гравитация? какая гравитация?), пытаюсь не попасть под огромную печать. Агент Мила представляет себя телезвездой. В ее фантазиях вечная вечеринка, танцы-шманцы-обниманцы. Она учит Раза левитации, учит тан-

цевать и кататься наперегонки. Чокнутый сторож Бойд Купер охраняет ворота психбольницы. Он уверяет, что не может открыть дверь, потому что ключ – у молочника. В голове Купера – вывернутый наизнанку американский пригород, где на каждом углу стоят секретные

агенты, притворяющиеся дорожными рабочими, ассенизаторами, садовниками, пилотами, наемными убийцами, прилежными домохозяйками и вдовами в трауре, а мессия-молочник спит в подполе под чуткой охраной девочек из Сопrotivления. В каждом воображении

свои прелести, свои задачи, свои головоломки, противники и персонажи. Все действие в Psychonauts происходит от третьего лица, как в типичном 3D-платформере, только Раза куда как чаще приходится работать головой, а не руками. Разработчики искусно смешали платформер с квестом: когда серьезных задач становится слишком мало – под ногами Распутина разверзается пропасть и десяток рук утаскивает его на битву с боссом. Ну, вроде того. Разве знаешь, что этим пчелам в голову взбредет?

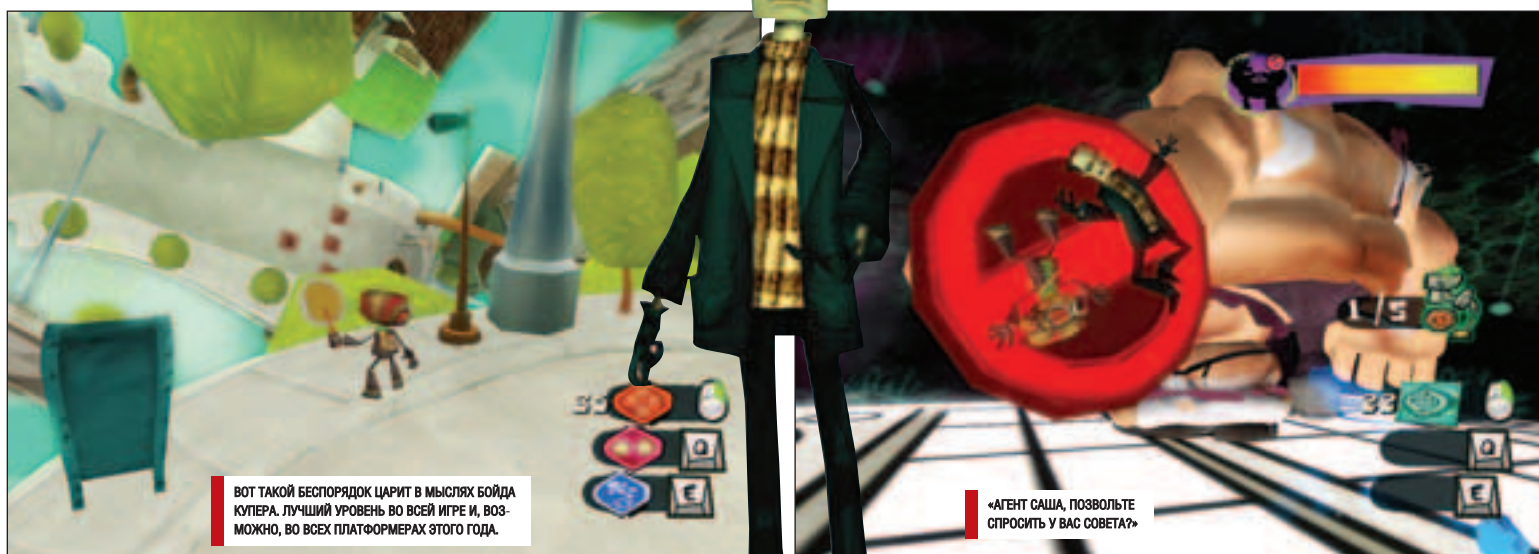
**I want it all**

Те, кто любит собирать по сто процентов всего, засядут за Psychonauts не на одну неделю. На каждой карте можно (загибайте пальцы!) добывать полупрозрачные эмблемки, коллекционировать пси-карты, сосать ментальным пылесосом ментальную паутину, искать наконечники (даже не спрашивайте; поиграете – поймете), помогать пациенту избавиться от эмоционального багажа и, наконец, просто хватать бонусы. Игра ведет полную статистику всего, что вы насобирали, и позволяет в любой момент вернуться в любой из уже пройденных уровней, дабы прочесть его еще раз и выследить все, что вы проморгали при первом заходе.



**ДЕ-ЮРЕ**

Игра удовлетворяет всем формальным требованиям, которые мы предъявляем к современным плат-



ВОТ ТАКОЙ БЕСПОРЯДОК ЦАРИТ В МЫСЛЯХ БОЙДА КУПЕРА. ЛУЧШИЙ УРОВЕНЬ ВО ВСЕЙ ИГРЕ И, ВОЗМОЖНО, ВО ВСЕХ ПЛАТФОРМЕРАХ ЭТОГО ГОДА.

«АГЕНТ САША, ПОЗВОЛЬТЕ СПРОСИТЬ У ВАС СОВЕТА?»

**Внимание!  
Врезка-спойлер.**

Как узнать комбинацию для кодового замка? Вот правильный, истинно квестовый способ: набрать неверный код, спрятаться от сторожа, переждать тревогу и подсмотреть, какую комбинацию будет набирать сторож, когда станет возвращаться на свой пост. Таких «неплатформенных» задач в игре – пруд пруди.

формерам. Прыжки через пропасти? На месте. Ходьба по канатам? Есть. Перекладчины? Пожалуйста. На месте даже жизни, которые поданы удивительно тонко: видите ли, когда Раз попадает в чужие мысли, он держится на некотором уровне «ментальной проекции». С каждой смертью герой теряет один уровень проекции, а когда жизней больше не остается, Раза вышибает обратно в реальный мир. Можно забраться в разум подозреваемого по новой, но проходить уровень придется с самого начала. Очень редко попадаются чисто боевые сцены, где обязательно нужно учинить расправу. В каждой голове водятся так называемые цензоры – человечки, которые выслеживают и уничтожают вредные мысли. Они очень не любят Распутина – мол, психонавтам в нашей голове не место! Кыш!  
В самом начале игры Распутин только и умеет, что лупить врагов



БОИ ЗАНИМАЮТ ОТ СИЛЫ ПЯТУЮ ЧАСТЬ ИГРЫ. ОСТАЛЬНОЕ ВРЕМЯ НУЖНО РАБОТАТЬ ГОЛОВОЙ.

врукопашную. Чем дальше вы пробираетесь по сюжету, чем выше становится уровень героя, тем более интересные умения ему доступны. К концу игры Раз может пультить магическими снарядами, умеет становиться невидимым и кататься на шаре, в состоянии ста-

**Тайны на каждом шагу, открытия за каждым углом, волшебный мир – стоит только протянуть руку.**

вить мысленную защиту, владеет пирокинезом и телекинезом. Все это пригодится и для битв, и для решения задач. Хотите попасть в дом, где вас не ждут? Звоните и становитесь невидимым. Нужно избавиться от сучьев, которые преграждают путь? Пирокинез – в бой! Отдельная история – замечательные, изобретательные боссы, которые напоминают главарей из Metal Gear Solid 3: сначала нужно придумать, как одолеть врага, а потом попытаться претворить план в действие. Распутин, как и Снейк,

может «звонить» начальству и спрашивать совета – но видели бы вы, как именно это делает храбрый психонавт!  
Psychonauts – блестящая игра. Умная, интересная, огромная, впечатляющая. Adventure частенько перевешивает action, но и платформенная, и квестовая части в игре сделаны настолько тщательно, что заслуживают самого пристального внимания. Попробовать ее обязан каждый, кто ценит неординарные игры или соскучился по квестам в духе Grim Fandango. ■

**Я – качок**



Рольевые элементы? Куда ж без них. Чтобы получить новый уровень, Раза не нужно лупить монстров или выполнять квесты. Достаточно собирать висящие в воздухе разноцветные полупрозрачные эмблемы (как на картинке) – поначалу Раз будет получать новую пси-силу каждые десять уровней. Можно коллекционировать и другой эквивалент опыта – пси-карты.



В МОЗГУ ПРЕПОДАТЕЛЯ ОБЖ – ВОЙНА, ВРАГИ И ПСИХОНАВТСКАЯ ВЕРСИЯ ПЛЯЖА ОМАХА.



РАСПУТИН СКАЧЕТ С ОДНОЙ «РЕЛЬСЬ» НА ДРУГУЮ, ЧТО ТВОЙ ТИДУС. ПРОСТИТЕ, Я ХОТЕЛ СКАЗАТЬ «ЧТО ТВОЙ СОНИК».



Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



# Койоты: Закон пустыни (Desert Law)

«Койоты» – пожалуй, первая в мире автомобильная RTS. Чтобы лучше вжиться в игру, поставьте на монитор ванночку с бензином.

Впервые мы встречаем Брэда, героя «Койотов» и предводителя одноименной банды моторизированных... э-э... искателей приключений, на обложке коробки, где он красуется в полный рост, изображенный, скажем так, в манере художника Anny. Запустив игру, мы видим Брэда персонажем комиксов, нарисованных уже в стилистике арбатских карикатуристов (так оформлены сюжетные ролики между миссиями). Наконец, когда начинается миссия, храбрый атаман предстает перед нами сперва портретом в рамочке, а потом и вовсе фигуркой ростом в 27 точек.

Брэд, бедняга, тает на глазах, а вместе с ним «сдуваются» и указанные на коробке игровые особенности. Нет, пейзажи, как и заявлено, постыдные, и дизайн машин весьма при-

ятен и может сойти за настоящий. Я чуть не сломал колесико мыши, пытаясь рассмотреть тачки поближе, но вредный блицкриговский движок увеличивать картинку отказался. Впрочем, неудивительно. Оттуда же, из «Блицкрига», долетела весточка, что нормальный уровень сложности «исторически достоверен». Модель перемещения транспортных средств опять позаимствована из ниваловской игры: все машины, включая бронированный школьный автобус, разворачиваются на месте, как танки. Кстати, вот вам и пример загубленной хорошей задумки: автобус-бар алкоголика Кайла вмещает в себя не меньше десятка Койотов с базуками и автоматами, но стрелять может только из укрепленного на крыше главного калибра. Возможность садиться в машину и выходить из нее – очень спорное

достоинство. Когда тачка героя взрывается, он остается в живых и теоретически может поменять «колеса». Это, конечно, приятно. Но в гуще битвы подобные маневры вряд ли увенчаются успехом – пешеход здесь не жилец. Может, оно и к лучшему, потому что смотреть на этих лилипутов – только глаза ломать. В «Койотах» зачастую приходится заниматься натуральным пиксель-хантингом, выискивая персонажа под обломками его машины. Впрочем, основное разочарование в том, что футуристический беспредел – лишь маска, за которой скрывается обычная RTS. Машинок много, но их комплектация фиксирована – забудьте про навешивание трофейных пушек. Банды врагов нападают «волнами» и появляются посреди карты из ниоткуда по велению скрипта. Рольевые элементы – опыт и растущие с ним параметры персонажей – в игре присутствуют, но толку от них как с козла молока. Обещанной свободы нет – кампания линейна, и в рамках миссии приветствуется езда «от стрелочки к стрелочке». Похоже, как и в случае с Empire Earth II, игра пострадала от того, что разработчики не смогли выйти за границы жанра. ■

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Arise
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PII 366 МГц, 64 Мбайт RAM,  
3D-ускоритель (8 Мбайт)

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

НУ ЧТО ТУТ СКАЗАТЬ?  
БЕЗ ДЕВЧОНОК С  
Э-Э, БОЛЬШИМИ  
ГЛАЗАМИ ДЕЛО НЕ  
ОБОШЛОСЬ.



## Пиво, секс и никакого рок-н-ролла

Сюжет игры формально постапокалиптичен, но темы, вокруг которых вращается жизнь членов автобанды, вне времени: «где выпить/достать горючее», «кому набить морду» и «с кем перепахнуться». Добавьте сюда редко поднимающийся выше пояса юмор и сами решите – ваше это или не ваше.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Пейзажи и автомобили создавались с любовью, а посему и выглядят они убедительно.



#### Минусы:

Избыточное и неуклюжее использование скриптов. Слабенькая рольевая система. Очень мелкие спрайты героев. Вульгарный сюжет.

## ВЕРДИКТ

### НАША ОЦЕНКА:



5.5

#### Наше резюме:

RTS про водил-оборванцев из будущего. Движок есть. Пушка, колеса и броня имеются. А где обещанная свобода?

## АЛЬТЕРНАТИВА

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ



KND2: Crossfire

### ХУЖЕ, ЧЕМ



«Блицкриг»



В УЗКИХ ПРОХОДАХ ВОЗНИКАЕТ ПРОСТО СМЕХОТВОРНАЯ АВТОТОЛКУЧКА.



В РАЗРЕШЕНИИ 1024X768 МАШИНЫ СМОТРЯТСЯ МЕЛКОВАТО, А В 800X600 НЕТ ПАНЕЛИ СООБЩЕНИЙ.



ПАРНИ ВСТРЕЧАЮТ БОННИ, БУДО ТО ЛЕТ НЕ ВИДЕЛИСЬ. ХОТЯ ОНА ПРОВЕЛА С КОМАНДОЙ ВСЮ ПРЕДЫДУЩУЮ МИССИЮ.



**Автор:**  
Red Cat  
Chaosman@yandex.ru



# Phantom Dust



Игровое подразделение Microsoft наглядно доказывает, что не хуже других умеет «хоронить» многообещающие проекты.

**В** будущем наша цивилизация (кто бы мог подумать!) потеряла практически все, чего достигла за тысячи лет существования. Поверхность планеты покрылась плотным слоем странной Пыли, спорикиосновение с которой вызывает амнезию. Оживленные мегаполисы превратились в руины, а немногие уцелевшие жители, спрятавшиеся под землю, даже не могут вспомнить, что стало причиной такого страшного катаклизма. Их место заняли разнообразные мутанты и механизмы неизвестного происхождения. Но Пыль стала не только источником несчастий; она подарила людям невероятные возможности – превращать энергию разума в смертоносное оружие. Тех, кто оказался наделен подобной силой, назвали Эсперами, и они стали новой надеждой человечества. Именно Эсперы во время одной из экспедиций нашли два саркофага с неизвестными лицами мужского пола. Лица были немедленно из саркофагов извлечены и отправлены на ближайшую базу для изучения. Но все почему-то решили, что откопали, ни много ни мало, двух спасителей мира. И завертелось...

## КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

Внимательно изучая Phantom Dust, чего только не припомнишь. Сам мир разом похож на вселенные Panzer Dragoon (между прочим, Phantom Dust создавали люди, отвечавшие за Panzer Dragoon Orta), Fallout и провалившейся Final Fantasy: The Spirits Within. Игровой же процесс и вовсе использует наработки доброго десятка проектов разной степени известности, среди которых, например, Zone of the Enders: The 2nd Runner, но умудряется оставаться ни на что не похожим, с ходу отменяя любые обвинения в плагиате. Основа основ здесь – боевая система, удивительно простая и одновременно неимоверно запутанная. У персонажей нет ни оружия, ни брони в привычном понимании – вместо них существует более трех сотен умений (skills). Хитрость в том, что для выполнения каждой конкретной миссии теоретически можно выбрать не более тридцати умений (на деле же и того меньше). А одновременно пользоваться разрешено только четырьмя! Дальше – больше. Абсолютно все умения расходуют ауру, количество которой зависит от уровня игрока и

(опять подвох) наличия специальных aura particles. Решив увеличить запас, приготовьтесь сильно ограничить число доступных атакующих и оборонительных приемов; если же вам непременно нужно разнообразие, придется смириться с постоянной нехваткой ресурсов. Еще один нюанс – скорость восстановления ауры напрямую зависит от того, сколько «школ» представлено в вашем арсенале. Чем больше школ (максимум разрешено три, притом, что всего их пять), тем медленнее возвращается аура и, стало быть, серьезно увеличивается уязвимость бойцов, оказавшихся на какое-то время безоружными.

## НА ПОЛЯХ СРАЖЕНИЙ

Сложно? Да, немного. Но не стоит отчаиваться! Ведь на самом деле освоиться удастся достаточно быстро, чему в немалой степени способствует АДСКИ зятянутый tutorial, подмывший под себя более четверти уровней одиночного режима. Редкая игра с таким же старанием вдальбивает в наши измученные головы тонны самой разной (полезной и ненужной) информации – и не оставляет ни единого шанса избежать обретения драгоценных знаний. Уже заучив и применив на практике все необходимые навыки, вы будете по-прежнему вынуждены терпеть кажущиеся бесконечными лекции виртуальных инструкторов, ожидая, когда наступит момент избавления от этой напасти. Зато потом никто и ничто не станет сдерживать ваших воинственных порывов. Берите

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Microsoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.phantom-dust.com>



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

### Наше резюме:

Чрезвычайно занимательное творение японского подразделения Microsoft, почему-то недооцененное собственными создателями.

### Сеть ждет тебя?

Не подумайте, что в Phantom Dust по чьему-либо недосмотру отсутствует multiplayer. Как раз наоборот – проект умело заточен под Xbox Live и использует практически все возможности данной службы. Увы – мы с вами на этом празднике жизни, как всегда, чужие, поэтому вынуждены довольствоваться старым-добрым split-screen.

### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Великолепная боевая система, удобное управление, интерактивные арены, боссы в духе Panzer Dragoon Orta, очень неплохой сюжет.



#### Минусы:

Неуклюжая камера, дизайн персонажей «на любителя», чересчур затянутый tutorial, малое число уровней.





АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Brute Force

НЕ ПОХОЖЕ НА



Panzer Dragoon Orta



миссии – и вперед, сражайтесь за светлое будущее родной планеты. В отличие от большинства представителей жанра action, миссии Phantom Dust больше напоминают цепочки дуэлей, так как даже самые слабые противники не уступают вашему подопечному настолько, чтобы их можно было не глядя косить десятками. Практически в каждой схватке приходится использовать какую-то новую тактику, чтобы получить преимущество перед соперниками – и тут уже все средства хороши. Где не помогает кавалерийский наскок, выручит непробиваемая оборона; если же обычными щитами вражеские выпады не удастся сдержать, сгодятся и окружающие развалины. Отдельного упоминания заслуживает интерактивность уровней, ведь, по утверждениям разработчиков,

**Мощный взрыв наверняка оставит в земле глубокую воронку, обрушит опоры моста или вызовет обвал здания. И горе тому, кто окажется в опасной зоне!**

разрушить можно все что угодно. На практике дела обстоят несколько иначе, но будьте уверены – мощный взрыв наверняка оставит в земле глубокую воронку, обрушит опоры моста или вызовет обвал здания. И горе тому, кто окажется в опасной зоне!

**НЕМНОГО ОБО ВСЕМ**

Любой action лишится львиной доли своих преимуществ, если его создали недоглядели за управлением и камерой. С первым здесь полный порядок: персонажи послушно двигаются в нужную сторону, беспрекословно

выполняя все команды. Но камера почему-то такому позитивному примеру не следует, норовя то уткнуться в ближайший угол, то взять такой крупный план, что кроме головы и плеч вашего протеза на экране уже ничего не помещается. Обидно, черт побери, хотя и не смертельно. Внешне игра смотрится молодцом: огромные арены, замечательные спецэффекты, вполне достойная анимация. Некоторые нарекания может вызвать разве что дизайн персонажей, но тут уж, как говорится, на вкус и цвет... Музыка, скажу честно, не впечатлила, но возмож-

ность установить собственный саундтрек с жесткого диска Xbox с лихвой искупает этот недочет.

**СТРАННАЯ СУДЬБА**

Несмотря на немалое число плюсов, Phantom Dust в свое время умудрилась чем-то вызвать жесточайшее недоверие боссов Microsoft, отказавшихся выпускать свое детище за пределами Японии. Поэтому в США игру издавала Majesco, а до Европы она не добралась до сих пор – что не может не огорчать, так как полновесных аналогов этому проекту на любой из современных платформ практически не найти. ■





Автор:  
Юрий «Voron» Левандовский  
voron@gameland.ru



# GTR: FIA GT Racing Game



GTR – не просто очередная гоночка, это первая официальная игра чемпионата FIA GT.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	SimBin Development Team
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.6 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
<a href="http://www.gtr-game.com">http://www.gtr-game.com</a>

Серия FIA GT суперпопулярна во всем мире. Для россиянина она интересна еще и тем, что в этих соревнованиях выступают два наших соотечественника – Алексей Васильев и Николай Фоменко. Жаль, что в GTR нам дадут поучаствовать только в сезоне 2004 года, когда наши ребята выступали на Porsche 996 GT3, раскрашенном в цвета «Юкоса». Ведь в этом году у нас и команда своя – Russian Age Racing, – и машины классом выше. Да и новеньких тачек (Maserati MC12, Corvette C5-R, Aston Martin DBR9) здесь не увидишь, но все машины 2004 года, включая любимые многими Dodge Viper и Lamborghini Diablo, на мес-

те. В общем, придется довольствоваться тем что есть. GTR выделяется в первую очередь физической моделью. Настолько правдоподобного поведения автомобилей в играх вы точно не видели. В проекте принимали живое участие многие команды, выступающие в чемпионате. Разработчики днями и ночами сидели в боксах, снимали гонки на видео, бесстрашно лезли с микрофонами в выхлопные трубы и под капоты. Старания были вознаграждены – им предоставили всю телеметрию за год от большинства конюшен. Из этого материала и лепили великолепную физическую модель. Здесь действует даже полная поддержка аналого-

вого сцепления, как в настоящем автомобиле! Если вы являетесь счастливым обладателем трехпедального блока от Act-Labs и их же шестиступенчатой ручной коробки передач, без промедления хватайте GTR. Это ж настоящий тренажер гонки FIA GT. Вы не поверите, но все кнопки и рычажки, что есть в взаправдашнем болиде, перенесены в 3D. Мало того, они еще и работают! Можно, к примеру, покрутить регулятор тормозных усилий между передним и задним контуром, и поведение автомобиля тут же изменится. А если вас занесет в гараж (с разбегу и не догадаешься, как туда попасть из меню), то вы сможете настроить вообще все параметры (причем каждый из них влияет на геймплей), вплоть до давления воздуха в шинах. Не забудем и про фирменную систему телеметрии. FIA GT от Motec. К GTR прикладывается программный модуль, который используют все команды, участвующие в чемпионате. Нужны еще доказательства того, что GTR выдающийся симулятор? Графически игра почти безупречна. Машины

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.5**  
★★★★★★★

Наше резюме:  
Самые убедительные шоссейные гонки на PC. GTR – единственная возможность почувствовать себя участником FIA GT.

## РЕАЛЬНОСТЬ VS ВИРТУАЛЬНОСТЬ

С игрой связан интересный факт. Группа журналистов, вознамерившись проверить поведение машин в игре, арендовала Dodge Viper GTS-R и начала нарезать на нем круги по Donington Park. Затем они сели играть в GTR, выбрав такую же машину и трассу. И ни к чему не смогли придаться, настолько хорош оказался физический движок.



## НАШИ В FIA GT

Откатав прошлый сезон на Porsche 996 GT3 в классе N-GT, Николай Фоменко и Алексей Васильев перешли в элитный класс GT. В этом году произошло еще одно грандиозное событие – в FIA GT появилась первая российская команда Russian Age Racing (Фоменко и Васильев раньше были единственными представителями нашей страны). Начав сезон на Ferrari 550, россияне сменили ее на более перспективную Aston Martin DBR9.



**Плюсы:**  
Мощнейший физический движок, отличная графика и смекалистый AI.



**Минусы:**  
Не лучшая система повреждений. Игра придется по душе лишь кучке прожженных симуляторщиков.



ОДНА ИЗ САМЫХ  
ОРИГИНАЛЬНЫХ  
МАШИН – MORGAN  
AERO 8 TEAMS.



ЕСЛИ ВЫ НЕ СЛИШКОМ ДРУЖНЫ С АВТОСИММАМИ, ВКЛЮЧАТЬ В GTR РЕЖИМ ПОЛНОЙ СИМУЛЯЦИИ И ВАМ НЕ РЕКОМЕНДУЮ.



ДЛЯ SPA ЗАГОТОВЛЕНА  
ПОЛНАЯ 24-ЧАСОВАЯ ГОНКА!





САМЫЙ КРАСИВЫЙ ТРЕХМЕРНЫЙ КОКПИТ, ИЗ ВСЕХ ВИДЕННЫХ МНОЮ В ИГРАХ. И ЗАМЕЙТЕ, НА ЭКРАНЕ НЕТ ВИСЯЩИХ В ВОЗДУХЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ – ВСЕ КАК В НАСТОЯЩЕЙ МАШИНЕ.

неотличимы от своих прототипов. Все надписи, вплоть до самой мизерной рекламки на корпусе, бережно перенесены в игру. Трассы тоже весьма симпатичны, хотя и кажутся пустынными. Лес в Спа не такой густой, как хотелось бы, но это уже придирки. Отдельных слов заслуживает трехмерный кокпит. А

## Здесь действует даже полная поддержка аналогового сцепления, как в настоящем автомобиле!

настолько безупречно выглядящих кабин я не видел еще ни в одной игре. Разве что внутренности самолетов в «ИЛ-2» могут сравниться с убранством автомобилей GTR. Ин-

тересно, что игра, сначала появившаяся в Германии, отчаянно тормозила даже на самых мощных компьютерах. Впрочем, европейский релиз состоялся позже и GTR

### АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



F1 Challenge '99 – '02

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



NASCAR SimRacing



### ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Разработчики из SimBin – не новички в создании автосимуляторов. До GTR они смастерили одноименную модификацию для Formula 1 от Electronic Arts. Мод пользовался бешеной популярностью, и создатели отважились на большой коммерческий проект. А дальше все произошло, как в сказке: стоило только им представить физический движок функционерам FIA GT, как те без колебаний вручили лицензию амбициозным девелоперам. Хотя до этого никому не удавалось заполучить вожаденное разрешение. После чего симбиновцам оставалось лишь качественно сделать свою работу. А уж этому их не надо учить.



НЕСУТОЧНАЯ БОРЬБА ИДЕТ ТОЛЬКО НА ПЕРВОМ КРУГЕ, ОСТАЛЬНЫЕ ПЯТЬДЕСЯТ – ОБЫЧНАЯ РУТИНА.



ПОГОДА В ИГРЕ ПЕРЕМЕНЧИВА. ДОЖДЬ МОЖЕТ ПОЙТИ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ.



Автор:  
Артём Шорохов  
cg@qameland.ru



# Mario Party 6

Вечеринка у Марио дома – гуляют все грибы и принцессы района!  
Эпизод VI: Тяжелая поступь Империи.

Давным-давно, в далекой-далекой Японии под мудрым руководством Кэндзи Кикуги была создана самая первая Mario Party. Веселье и радость переполнили сердца тех жителей Страны вечного зеленого Йоши, кто коллективное почитал выше личного, а Марио любил больше, чем Соника. Много воды утекло с той поры, но ежегодная традиция не словом, но делом гранить и без того идеальное, надолго воцарилась в нашей галактике. Каждый год ценители специфического и редкого жанра настольных патигеймов задаются одним и тем же вопросом, который с их странно-го языка мимики, жестов и амплитудных подпрыгиваний можно пере-

вести примерно так: «Интересно, а какую фишку они прикрутят к следующей Mario Party?» Вам повезло – вы вот-вот узнаете ответ. Главных фишек у Mario Party 6 уже целых три! Это помимо той самой ритуальной «огранки идеального напильником», которая упоминалась выше. И так – обо всем по порядку. Перво-наперво, смена дня и ночи. Через каждые три хода меняется время суток, а вместе с ним меняются правила. В темноте начинается свою работу Бу, а днем открываются магазины. При солнечном цвете распускаются цветы, обеспечивая доступ по изменившемуся маршруту, а ночью шумит казино, где можно выиграть монет. Каждый закоу-

лок уровня, каждый игровой закон и каждый бонус – все подчиняется смене дня и ночи. В том числе и мини-игры. И это не номинальное разделение мира на черный и белый, это изящные полутона и буйство красок в фирменном Nintendo-стиле. Одно и то же развлечение по-разному толкуется – в одной мини-игре может смениться лишь антураж, в другой перетасуются правила, а третья и вовсе доступна только в определенное время суток. И вместе с увеличением гибкости мира выросла гибкость настроек. Теперь, начиная очередную партию, можно менять правила, приведя их в соответствие вкусу компании. Перед телевизором расселась малышня? Установите фильтр, допускающий в сессию только класс самых простых мини-игр (Easy Games). Геймпады угодили в руки людям с самым разным уровнем мастерства? Имеет смысл уравнивать шансы, «пропустив» только те игры, которые не требуют специальных навыков (Action Games). Погожим деньком в тесной комнате выясняют, кто круче, хардкорные маньяки? Здесь не годятся игры с непредсказуемым результатом – только Skill Games. Есть и четвертая категория – Ни На Что Не Похожие Игры (Weird Games), как правило, самые забавные и действительно ни на что не похожие. А за семью печат-

■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	party game
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Hudson
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube

■ ОНЛАЙН:  
<http://marioparty6.com/launch>



НЕВМЯНАЯ СТРАСТЬ ГЕРОЕВ MARIO PARTY К ИГРЕ В СНЕЖКИ ИЗВЕСТНА ВСЕМ ПОКЛОННИКАМ СЕРИИ.

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:  
★★★★★★★

8.5

### Наше резюме:

На сегодня самая-самая лучшая игра серии. Да что там серии – жанра! Седьмой части придется очень постараться...

### Через тернии – к звездам!

Наряду с привычными игровыми режимами в Mario Party 6 есть еще и Star Bank, в бездонные сейфы которого складываются все заработанные вами и вашими друзьями звезды. Скопив приличествующую сумму, вы можете не отходя от кассы приобрести какой-нибудь любопытный бонус. Тут вам и дополнительные мини-игры, и секретный уровень, и дразнилки на каждого персонажа, и знакомка героиня, и много чего еще.

## Прошепчи это нежно...

Вопреки ожиданиям, прилагаемый к игре микрофон распознает не записанную предварительно вашу речь (как работает, например, голосовой набор в сотовых телефонах), а улавливает последовательность, долготу и высоту гласных звуков, что существенно расширяет его функциональность. Низкий поклон компании ScanSoft.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Множество нововведений, разнообразящих классический геймплей, интересные и совершенно разные доски, отличные мини-игры и приятная графика.



#### Минусы:

Старый движок, приевшийся набор персонажей; больше чем четвером играть нельзя.

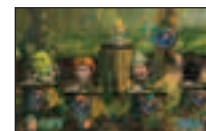




ВСЕ МИНИ-ИГРЫ С МИКРОФОНОМ ИДУТ В КЛАССЕ «1 ПРОТИВ 3»: ВЫ ОТДАЕТЕ ГОЛОСОВЫЕ КОМАНДЫ, А ВАШИ ДРУЗЬЯ СТАРАЮТСЯ ВАМ ПОМЕШАТЬ.

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ВО СТО РАЗ ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Shrek Super Party

**ПРОДУМАННЕЕ, ЧЕМ**



Mario Party 5

ФРИРАЙД НА СНОУБОРДЕ – НЕ ЕДИНСТВЕННОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ. 75 УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ МИНИ-ИГР ЖДУТ ВАС И ВАШИХ ДРУЗЕЙ!



тями есть еще и секретные Rare Games, их придется добывать в однопользовательском режиме. Следующая особенность Mario Party 6 – уникальные доски, каждая из которых вытаскивает из памяти такие страшные писишные слова, как «мутатор» или «мод». Как было раньше – несколько красивых, интересных, со своими фишками и тактиками, но по сути одинаковых досок с одной и той же целью: первым добраться до Star Place, выложить 20 монет, захватить звезду и скорее бежать за следующей. А как теперь? Практически так же, но с дополнительными условиями, которые настолько меняют равновесие, что о тактике уже и речи не идет, – нужна стратегия! Шесть досок (пять основных и одна секретная) так различаются между собой, будто разработчики покидали все игры сериала в один большой

**Погожим денечком в тесной комнате выясняют, кто круче, хардкорные маньяки...**

стакан, хорошенько встряхнули и высыпали на стол. В Гараже балом правит контроль за территорией при помощи уже знакомых нам по Mario Party 5 капсул (кстати, этот момент за истекший год был серьезно доработан и приобрел законченный вид). На Ярмарочной площади звезды продаются всегда в одном и том же месте, но по самым разным ценам (если быть точным, днем они всегда стоят стандартные 20 монет, а вот сумерки случайным образом меняют курс – от 5 до 40 золотых). На Заснеженном озере звезду вообще нельзя купить, ее можно только отобрать у конкурентов при помощи сложной систе-

мы Chain-Chomp сервисов (каждый игрок стартует с пятью заветными пятачками в кармане и старается по возможности сохранить свои, при этом разжившись чужими). Тропический архипелаг интересен тем, что Donkey Kong Place (звезда) и Bowser Place (антизвезда) находятся, по сути, на одной и той же клетке, а «пан» или «пропал» целиком и полностью зависит от переключателей, рассредоточенных по островам. А уж догонялки с Данки Конгом вперемешку с убогалками от Баузера на секретной карте каждый бордгеймер должен увидеть сам. Оно того стоит!

И, наконец, – микрофон. Вещь настолько

же бесполезная, насколько веселая. В теории все мини-игры и режимы с использованием этого чуда техники можно было без всяких проблем воплотить и в стандартной, «кнопочной», схеме. Но это было бы совсем не то. Голосовое управление боевым крейсером, подлянки противникам с нарочито неправильной дикцией, шепоток в сторонке, вдали от любопытных ушей, и даже настоящая «большая» телевикторина! Все это с лихвой окупает те немногие недостатки, что записаны для галочки в системном блоке «Кнут и пряник». ■

Редакция благодарит интернет-магазин Ay-DVD (<http://www.ay-dvd.ru>) за помощь в подготовке материала.



«ЧЕГО ТУТ ДУМАТЬ – ТРЯСТИ НАДО!» СТАРАЯ, КАК МИР, СТУДЕНЧЕСКАЯ ИСТИНА АКТУАЛЬНА И ЗДЕСЬ.



КОМАНДНЫЕ МИНИ-ИГРЫ «ДВОЕ НА ДВОЕ» ОСОБЕННО ДРАМАТИЧНЫ И ЗРЕЛИЩНЫ.



**Автор:**  
**Валерий «А.Купер» Корнеев**  
 valkorn@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗОРЕАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.konami.com/qs/enthusia>

# Enthusia: Professional Racing

Конами замахнулась на рубль, но ударила где-то копеек на семьдесят.

**П**оявлению «кока-колы» мир обязан появлением «пепси-колы». Возможно, не будь на свете Gran Turismo, Манабу Акита (Manabu Akita) так и работал бы над аркадным сериалом Ridge Racer. Однако Gran Turismo тут как тут уже в четвертой инкарнации, и новое детище Акиты-сана – проект Enthusia – оспаривает лидерство колосса от Polyphony Digital. При первом взгляде на главного конкурента Gran Turismo приходит мысль о яйцах в профиль. Ну действительно, есть одна гоночная игра с кучей автомобилей, есть другая гоночная игра с чуть меньшей кучей автомобилей. И там, и там – возможность этими автомобилями по-

полнять собственный гараж, побеждая в куче турниров разной степени сложности; создатели обоих проектов уверенно рапортуют о выдающейся детализации игровых моделей, точности имитации поведения авто на трассе, аккуратной симуляции физических воздействий на машины. Второй взгляд выхватывает различия. В Enthusia, к примеру, нет «денежной» системы: автомобили достаются вам после успешных финишей, скапливаются в качестве призов за другие заслуги («игра пройдена на столько-то процентов, вот вам подарок»). Здесь не удастся, как в GT4, охотиться за конкретными моделями – во главу угла поставлен фактор случайности. У каждой ма-



ПРОЯВИТЬ ТАЛАНТ ХУДОЖНИКА НЕ ВЫЙДЕТ – СОБСТВЕННОРУЧНО РАЗУКРАСИТЬ МАШИНУ НЕЛЬЗЯ.

шины есть изначальные ограничения по тюнингу, которые поэтапно снимаются по мере того, как вы проходите игру. При желании можно наворочить очень мощное авто и открыть большую часть игры, ни разу не меняя «коня» в гараже – в GT4 это сделать гораздо более проблематично. Управление сверхчувствительное. Чуть пережали на педаль, и машина идет юзом. Учитывая скудность базовой комплектации всех начальных авто (забудьте об электронном управлении тягой и системе стабилизации траектории, встречайте ерундовую «резину»), первые несколько часов знакомства с игрой выливаются в настоящее испытание, где результат зависит от упорства и терпения геймера. Мне совершенно не понравилась система учета очков с развитой шкалой штрафов за касания и столкновения – она способна запросто лишить игрока того самого энтузиазма, гимн которому поют авторы. Система индикации Visual Gravity System (VGS) на геймплее толком не влияет, о ней подробнее рассказано во врезке.

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★ **7.0**

**Наше резюме:**  
 Попытка сместить с трона Gran Turismo 4 не удалась, хотя Konami сделала вполне нормальную игру.

## ПОСКОРЕЕ БЫ!

Одна из важных черт гоночных игр – «чувство скорости», возникающее у геймера ощущение ускорения. В Enthusia оно выражено куда слабее, нежели в GT4 или Need for Speed: Underground. Размытие краешков экрана при ускорении призвано хоть как-то исправить положение, когда на спидометре 150 в час, а пейзаж за окном движется, как при 50.

## Держим ритм!

То ли в процессе разработки в офис заглядывали сотрудники Konami с соседнего этажа, где трудятся над «танцевальной» серией Dance Dance Revolution, то ли еще что – результат налицо: режим Driving Revolution позволяет кататься, проскакивая через воротца с определенной скоростью. Ассоциация с DDR почти прямая.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Хорошая графика, свежий взгляд на отдельные нюансы оформления геймплея.



#### Минусы:

Сверхчуткое управление, вяловатый игровой процесс, мнимая инновация VGS.



ТЮНИНГ В ИГРЕ ВЕСЬМА ОРИГИНАЛЕН: ПОСЛЕ ПАРЫ ДНЕЙ ЕЗДЫ ВАМ ДАЮТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОКРУТИТЬ ОДИН ИЗ ПАРАМЕТРОВ. БЕСПЛАТНО.



КОЛЬЦЕВЫЕ ГОНКИ К ВАШИМ УСЛУГАМ.



КОНАМИ НЕ МОГЛА НЕ ПОИГРАТЬ МУСКУЛАМИ, ВСЛЕД ЗА POLYPHONY ВКЛЮЧИВ В ИГРУ ЯПОНСКУЮ ОСЕНнюю ТРАССУ. НЕСМОТРЯ НА ВСЕ ДОСТОИНСТВА ПОСЛЕДНЕЙ, АНАЛОГ ИЗ GT4 НАМ ВСЕ-ТАКИ КАЖЕТСЯ БОЛЕЕ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫМ...

Не сказал бы, что Enthusia представляет собой нечто выдающееся в графическом плане, игра просто демонстрирует хороший результат для нынешнего поколения консолей. Сделанные аккуратно и с должным вниманием модели машин, совершенно обычные трассы. Все выглядит качественно, ровно, на добрую

«четверку», но как-то очень сдержанно. Странная скованность, отстраненность дизайнеров сквозит практически везде, даже в индикаторах, на экранах меню. Глазу не за что зацепиться, нечему сказать громкое «ух ты!» Кстати, в отличие от GT4, отсутствует широкоэкранный режим и поддержка прогрессив-

ной развертки. Музыкальное сопровождение невыразительно и не идет ни в какое сравнение с броневойным саундтреком детища Polyphony Digital. Звуковые эффекты адекватны: движки рычат, шины визжат, клаксоны бибакают. Степень наслаждения игрой во многом зависит от того, насколько вам

импонируют специфические управление и система оценки действий игрока. Лично я не вижу в Enthusia ничего, что не было бы реализовано в Gran Turismo 4 лучшим образом, за исключением, пожалуй, не очень полезной VGS; однако допускаю, что найдутся игроки, которые высоко оценят творение Konami за нетрадиционность подхода. Или же просто из чувства протеста. ■

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**СОЛИДНЕЕ, ЧЕМ**



Sega GT Online

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Gran Turismo 4

**У каждой машины есть изначальные ограничения по тюнингу, которые поэтапно снимаются по мере того, как вы проходите игру.**

**Хитрая мультка!**

Visual Gravity System, на которую был сделан такой акцент в пререлизных материалах, являет собой схематичное изображение машины, ее реакции на действия водителя и внешние факторы. Схематичные колесики поворачиваются вместе с настоящими, указывается давление на разные части автомобиля. Все это, впрочем, видно и без индикатора (если, конечно, вы привыкли к виду от третьего лица), просто при взгляде на мчащееся по трассе авто. VGS лишь добавляет наглядности в помощь тем игрокам, кто еще недостаточно хорошо чувствует машину. Приносит ли данная система ощутимую пользу? «Продвинутым» новичкам – да. Остальным – не особенно.



В ЗАЕЗДАХ УЧАСТВУЮТ МАШИНЫ РАЗНЫХ ЭПОХ, АВТОПАРК ENTHUSIA НАСЧИТЫВАЕТ БОЛЕЕ ДВУХ СӨТЕН МАШИН.



СОПЕРНИКИ (КАК ВСЕГДА В ТАКИХ ИГРАХ) ДОВОЛЬНО ПАССИВНЫ И НЕ МОГУТ СОСТАВИТЬ СЕРЬЕЗНОЙ КОНКУРЕНЦИИ.



**Автор:**  
Алексей Руссол  
vercetty@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла», «Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

# Dead to Rights II

Порой хорошему проекту достаточно одного промаха, чтобы началась цепная реакция недостатков...

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)
■ ОНЛАЙН:
<a href="http://deadtorights2.namco.com/index.php">http://deadtorights2.namco.com/index.php</a>

Признаюсь честно, я ждал эту игру. Я свято верил, что ошибки прошлого будут признаны и исправлены, что многочисленные «тычки» со стороны авторитетнейших изданий хоть как-то повлияют на разработчиков, что заметные достоинства проекта (а их, справедливости ради сказать, довольно много) выйдут на первый план, оттеснив недостатки, и заиграют новыми красками. Посвящаемые игре «темы номера» и «хиты» всевозможных игровых журналов лишь укрепляли, ставили на ноги хрупкую надежду. О, мечтатель, как ты был глуп!.. Господи, объясни мне, будь добр, ну какой [вырезано цензурой] надоу-

мил разработчиков создать свободный, «плавающий» угол зрения? Помните, как все прелестно было в первой части? Четкая, неподвижная камера, всегда выбиравшая порой и неудобные, но крайне зрелищные ракурсы, канула в Лету. Теперь мы с кривыми руками идем на поводу у моды, следовательно, нам до зарезу необходима бездарная наработка, изжившая себя еще во времена PS one. Верный правый аналог после продолжительных распрей в DtR II буквально завоет: крутить-вертеть его вам придется едва ли не чаще, чем «двигательную» правую шляпку, ибо переносить безобразия, творящееся на экране при входе в каж-

дую новую подворотню, абсолютно невозможно. Представьте себе: Джек (ах да, главного героя все еще зовут Джек Слейт, знакомьтесь!) заходит в комнату, обязательно набилась толпа вражин. Нам, понятно, бояться нечего – заряженные до упора узи в каждой руке да новенький бронезильтет от Армани свое дело знают, поэтому вальяжной походкой мы вбегаем в залу и... Так, стоп! Неизвестно какого дьявола камера начинает молниеносные облеты вокруг героя в лучших традициях «Матрицы». Через считанные секунды виртуальный оператор в упор показывает нам волевое лицо Джека, совершенно позабыв, что дверь мы выламывали, чтобы посмотреть (через прицел, чертова камера, через прицел!) отнюдь не на него. И вот враг уже стреляет, отнимая драгоценную жизненную энергию, а мы, вместо ответных адекватных, лихорадочно крутим правый рычажок, приговаривая про себя: «Ах, блин, надо было крутить его в другую сторону!» И так каждый раз. Это же абсурд! И даже не пытайтесь бегать по комнате, одновременно пробуя настроить камеру, – она, будто специально, начнет двигаться в противоположном вашему желанию направлении. А дальше – мал клоп, да вонюч. Из-за клинических проблем со зрительным восприятием всплы-

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



6.0

### Наше резюме:

Искренне ждали большего, надеясь, что ошибки первой части исправят. Теперь ждем Dead to Rights III...

### Псина – волк!

Верный помощник Джека – пес (но мне все-таки нравится думать, что это волк) Шэдоу – никуда не делся, даже наоборот – его роль в игре только возросла. Он умеет подбегать к врагу и, разгрызши его (тратится адреналин героя), приносить хозяину оружие убитого. Жаль, псина не везде доступна...

НЕТ, ЭТО НЕ НИНДЗЯ И ДАЖЕ НЕ ЧЕЛОВЕК-ПАУК. ПРОСТО БАЙКЕР, ЗАБОЛЕШИЙ ГРИППОМ.

## Коротко о достоинствах

Положительные стороны долго искать не пришлось. Радует интуитивность управления – все понятно и без туториала (выполненного, кстати, из рук вон плохо), поэтому процесс обучения составляет каких-нибудь 5 минут. Поражает воображение количество приемов обезоруживания супостатов: по некоторым данным, их более 30!



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Герой-мачо, собаковод в помощниках, возведение идеи slo-mo в абсолют и очень красивая анимация приемов разоружения противника.



#### Минусы:

Глобальный недостаток один – неимоверно отвратная камера. Все остальное – просто следствие.



ВЫРВАВШИСЬ ИЗ ДУШНЫХ КОРИДОРОВ НА УЛИЧНЫЙ ПРОСТОР, НЕ ЖДИТЕ СВОБОДЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ. НЕ СТЕНЫ, ТАК ЗАБОРЫ. НЕВЕЛИКА РАЗНИЦА.



КОГДА АВТОПРИЦЕЛ «ПОЙМАЕТ» ВРАГА, МОЖЕТЕ БЕГАТЬ И ПРЫГАТЬ, ПРИ СТРЕЛБЕ ОРУЖИЕ БУДЕТ НАВОДИТЬСЯ САМО.



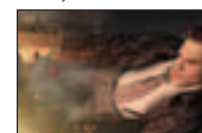
**АЛЬТЕРНАТИВА**

**БЕЗБАШЕННЕЕ, ЧЕМ**



The Punisher

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Max Payne 2: The Fall of Max Payne



вают недостатки автоприцеливания. В принципе, оно работает нормально. Если врага на экране видно – обязательно сфокусируется и захватит. Да только видно врага бывает джуде редко (см. выше). Раздражает невозможность перезахвата цели – уж если кто попался – значит, держи до победного. После GTA:SA, где выбирать, на кого наста-

**Четкая, неподвижная камера, всегда выбиравшая иногда и неудобные, но крайне зрелищные ракурсы, канула в Лету.**

вить пушку, можно было шифтами L2 и R2, Dead to Rights II со своим лихорадочным нажатием на кнопки в надежде «словить» того, кого нужно, задумчиво сидит на скамейке запасных.

На геймера несется локомотив следственных недостатков (несбалансированная сложность, тупизм AI, неудачный дизайн уровней, излишнее однообразие геймплея), избежать которо-

го (самое обидное-то!) было бы легче легкого, кабы не камера. Аптечек (особенно если проходить игру на высоких уровнях сложности) подозрительно мало, как и фирменных бронешилетов, а ведь никто из плохих парней рассыпаться в извинениях и специально стрелять в молоко не будет. Сокращено время пребывания в slo-то режиме: если раньше можно было без проблем погружаться в него раза четыре, используя один лимит адреналиновой полоски, то теперь его едва хватает на один присест... «В 22 часа 40 минут с платформы №3 отправляется паровоз упущенных возможностей. Заканчивается посадка...» ■

**Коротко о достоинствах, часть вторая**

Арсенал героя пополнился некоторыми видами экзотических вооружений. Самый оригинальный – баллон с газом. Инструкция: зажимается автоприцел, кидается баллон, в нужный момент в него пускается пуля. Результат: гора трупов. Понравилось превращать противников в живой щит (эта возможность сохранена с первой части), импонируют новые движения неуклюжего Джэка – перекаты. Полоска адреналина, содержание которой тратится на пребывание в slo-то режиме, теперь заполняется быстрее, чем раньше, независимо от активности ваших боевых действий. А еще смысл игры можно выразить всего в паре слов: «замочи всех!»





**Автор:**  
Сергей «TD» Цилюрик  
td@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	strategy/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Intelligent Systems
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://fireemblem.gameboy.com">http://fireemblem.gameboy.com</a>	

# Fire Emblem: The Sacred Stones

Восьмая в серии, третья на GBA, вторая за пределами Японии.

**Т**от факт, что серия тактических RPG от Nintendo и ее внутренней студии разработчиков Intelligent Systems наконец-то преодолела языковой барьер (в седьмой по счету игре серии), порадовал многих. Большая N взялась за ум – и все последующие части Fire Emblem (в том числе и девятая, на GameCube) имеют все шансы увидеть свет на английском языке. О восьмой же, получившей в своем англоязычном варианте имя The Sacred Stones, у нас сегодня и пойдет речь.

На первый взгляд отличия от предыдущей игры практически незаметны. Та же графика (улучшилась только анимация), те же классы персонажей. В Sacred Stones, однако, претерпела изменения система «повышения» героев: теперь по достижении 10-го уровня они смогут эволюционировать в один из двух более продвинутых классов на выбор. Также изменился и баланс: к примеру, паладины стали менее способными, генералы же – напротив, обрели новые возможности (и, пожалуй, стали чересчур сильными). Появились новые профессии – отдельно стоит отметить summoner'ов, способных призывать на поле боя монстров, – и, конечно же, самих монстров, вернувшихся в серию после продолжительного изгнания. Еще одно нововведение (по сравне-



нию с прошлой частью) – возможность самостоятельно перемещаться по карте мира – породила интересную дилемму. Предыдущая Fire Emblem вынуждала игрока тщательно выбирать стратегию, балансируя между желанием как можно быстрее закончить уровень, тем самым снизив риск потери персонажей, и необходимостью заработать как можно больше очков опыта – благо количество врагов было ограничено. The Sacred Stones от этой двойственности избавилась посредством введения монстров, которые произвольно плодятся на уже пройденных картах – по аналогии с Final Fantasy Tactics; на этих монстрах можно прокачать свою команду до заоблачных высот, избавив себя от каких-либо проблем. Это с одной стороны. А с другой, нельзя не отметить, что такой шаг развязал руки манчкинам и в целом подпортил игру.

В целом же в боях все по-прежнему: имеется карта, на которой разбросано



до нескольких десятков солдат – вражеских, нейтральных или союзных. Имеется цель – захватить определенную клетку на карте или победить врагов, или выжить за условленное количество ходов. И имеется возможность проявить собственный талант стратега в классических пошаговых боях. Сюжет не блещет оригинальностью, но вполне достаточен для того, чтобы удержать внимание заинтересованных игроков. Персонажи, как водится, многочисленны, и их диалоги любо читать. Главных героев двое – принц и принцесса сверженного королевства – прохождения за них существенно отличаются друг от друга, что гарантирует не один десяток часов наслаждения отличным геймплеем. Не пропустите The Sacred Stones, товарищи, – она заслуживает вашего внимания. ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Onimusha Tactics

НА УРОВНЕ



Fire Emblem

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Еще одна Fire Emblem. Еще одна чертовски хорошая тактическая RPG.

### КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**

Отличная боевая система, качественные диалоги, интересные нововведения.



**Минусы:**

Дисбаланс: для знатоков серии игра покажется слишком легкой.



КАРТА МИРА С ОТМЕЧЕННЫМИ НА НЕЙ «ДОРОЖКАМИ». ЗНАКОМО ДО БОЛИ.



ДИАЛОГИ ВЕСЬМА ИНТЕРЕСНЫ, ДА И К ПЕРЕВОДУ ПРЕТЕНЗИЙ НЕТ.



МЕЧИ ПОБЕЖДАЮТ ТОПОРЫ. БАНАЛЬНАЯ ЛОГИКА.





**ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ  
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ**

**НИКАКОГО МУСОРА И НЕВНЯТНЫХ ТЕМ, НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ**

**ТОЛЬКО РС ИГРЫ**

**ПРАВИЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ  
Двухслойный DVD или 3 CD**

**ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЪЕМ  
240 страниц**



**ИЮНЬСКИЙ  
НОМЕР  
УЖЕ В  
ПРОДАЖЕ**

ЧАСТЬ ТИРАЖА – с DVD  
**8.5Gb**  
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ  
ВИДЕО!!!

### **HEROES OF MIGHT AND MAGIC V**

- Только в "PC ИГРАХ"! Эксклюзивные подробности о пятой части знаменитой стратегии!

### **GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**

- Наше авторитетное мнение о самой ожидаемой игре 2005 года.

### **UNREAL TOURNAMENT 2007**

- Самая первая информация о новом "короле сетевых шутеров".

### **А ТАКЖЕ:**

- **КРИ 2005, Игроград 2005.** Репортажи с двух ключевых русскоязычных игровых событий года.
- **Что нам готовит Ubisoft?** Первая информация о Prince of Persia 3, Myst 5, Ghost Recon 3 и 187 Ride to Die.
- **Анонсы и превью** таких ожидаемых игр как Gothic 3, Quake 4, Half-Life 2: Aftermath, Call of Duty 2, The Godfather, Fable: The Lost Chapters и др.
- **Рецензии** на Silent Hunter 3, SWAT 4, TracMania Sunrise, Мор. Утопия, Sudeki...

**И многое-многое другое!**

**ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР - ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!**

# ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

# ДАЙДЖЕСТ

Победитель конкурса в номере 08(185) — Пришела Сергей (г. Владивосток).  
Правильные ответы — А (капитаном подводной лодки) и Б (для исполнения дальних ударов).

## КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

**1.** Голливудский злодей Имхотеп был:

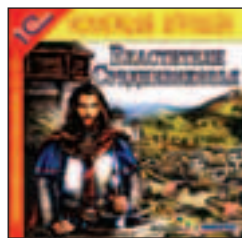
- А) Жрецом Осириса
- Б) Египетским фараоном
- В) Арабским террористом

**2.** Расстояние от Москвы до Берлина составляет приблизительно:

- А) 0,0000000005 световых лет
- Б) 1600000000 сантиметров
- В) 720000 попуаев

Ответы присылайте по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 августа. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 12/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

## ВЛАСТИТЕЛИ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ



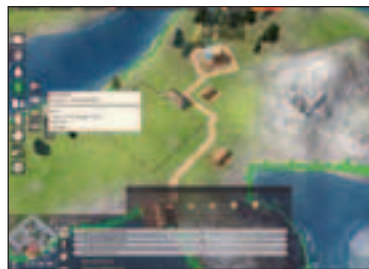
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Medieval Lords: Build, Defend, Expand
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	management / strategy
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Digital Jesters
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С» / Nikita
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Monte Cristo
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
P4 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
[http://games.1c.ru/medieval\\_lords](http://games.1c.ru/medieval_lords)

### РЕЗЮМЕ:

Один из лучших градостроительных симуляторов из-за урезанной военной составляющей напоминает средневековый Simcity.



## ДВОЙНОЙ ФОРСАЖ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Road to Fame
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	racing
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	не объявлен
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Новый Диск»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	576 Media
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 1.5 ГГц, 2568 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.nd.ru>

### РЕЗЮМЕ:

Весело, красиво, захватывающе! Вот только к стрит-рейсингу эта игра не имеет практически никакого отношения.



## ДОРОГА НА БЕРЛИН



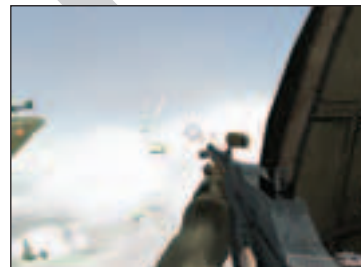
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Battlestrike: The Road to Berlin
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	FPS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	CITY Interactive
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	CITY Interactive
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

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

### РЕЗЮМЕ:

Самый настоящий тир — здесь даже ходить практически не нужно. Знай себе — постреливай. Пока не наскучит...



Эта градостроительная игра на полную катушку эксплуатирует идею всенародного счастья. Мы вольны делать, что захотим (мы ведь все-таки лорды!), но только с одним условием — народу должно нравиться. Иначе он просто не станет жить в нашем городе и уйдет к соседним правителям — конкурентов хватает. Если вовремя удовлетворять все нехитрые нужды подданных, они быстренько переоборудуют свои лачуги в настоящие виллы и наполнят казну звонкой монетой. Тогда можно и на войну собираться. Правда, со сражениями разработчики сплеховали — боевая система убога до безобразия. К счастью, игра интересна и без нее. Локализаторы, кстати, не подкачали: переведено все, вплоть до всплывающих подсказок и необъятных статистических таблиц. ■

Поначалу игра производит обманчивое впечатление. Первое же меню переносит нас в собственный гараж, под завязку набитый гоночным скарбом. Полсотни машин на выбор, тюнинг и покраска автомобилей — хардкорный симулятор, не иначе. Но стоит разок прокатиться, и все меняется. Стрит-рейсинг почему-то проходит на кольцевых трассах и всячески попирает законы физики. Картинка великолепна, но управление напоминает детский Mario Karts — никаких тебе заносов или повреждений кузова — успевай только на клавиши нажимать. Да, за броской обложкой скрывалась самая обыкновенная аркадная гонка. Но вряд ли где-то еще вам предложат сесть за руль «семерки», раскрашенной в зеленый горошек... ■

Дорога на Берлин уже истоптана вдоль и поперек, но разработчики шутеров про войну не перестают удивлять. На этот раз не нужно натирать мозоли в далеких походах или бежать в атаку с винтовкой наперевес — работа исключительно «сидячая». Словом, добро пожаловать в тир! Стрелок-радист, зенитчик, пилот самолета, танкист, пулеметчик... Каждая миссия несет в себе что-то новое, но игра все равно быстро приедается — скучновато просто водить мышкой по экрану. Расстреливать беспомощных врагов со скоростью «шестьдесят трупов в минуту» надоедает уже через полчаса. И даже плосковатые шутки товарищей вряд ли вас развлекут — у доморожденных переводчиков острая нехватка чувства юмора. ■

## МУМИЯ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
The Mummy: The Animated Series	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	action / adventure
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Hip Interactive Europe
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	GFI / «Руссобит-М»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Asobo Studio
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
PIII 1 ГГц, 192 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://www.russobit-m.ru/rus/games/mumia">http://www.russobit-m.ru/rus/games/mumia</a>	

■ <b>РЕЗЮМЕ:</b>	
------------------	--

Обложка не врет – увлекательнейшая игра. А вот о фантастически неудобном управлении почему-то не сказано ни слова...



Стараниями голливудских продюсеров уже каждый ребенок знает о похождениях злобного Имхотепа и героического семейства О'Коннеллов. На этот раз миссия по спасению мира возложена на хрупкие плечи их сына – Алекса, которому предстоит в одиночку исследовать загадочные подземелья. Но игру все равно язык не поворачивается назвать «детской». Виной тому невероятно нелепое управление – кнопки располагаются так неудобно, что и заправский пианист рискует вывихнуть пальцы. А вот то, что концепция игры вместе с большей частью интерфейса была явно позаимствована из серии Zelda, – скорее, неоспоримое достоинство. Равно как и действительно великолепная российская озвучка. Вот бы еще и графику немного подтянуть... ■

## SPELLFORCE GOLD EDITION



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
SpellForce Gold Edition	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	RTS / RPG
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	JoWood Productions
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	GFI / «Руссобит-М»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Phenomic Game Development
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 8

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://www.russobit-m.ru/rus/games/spellforce">http://www.russobit-m.ru/rus/games/spellforce</a>	

■ <b>РЕЗЮМЕ:</b>	
------------------	--

Единственный в своем роде удачный сплав RTS и RPG в одной коробке с нелюбимым дополнением. Комментарии излишни.



Издатели не стали дожидаться очередного add-on'a и выпустили оригинальную SpellForce: The Order of Dawn и дополнение SpellForce: The Breath of Winter в одной коробке. Ничего выдающегося в этом нет, учитывая, что и качество локализации могло бы быть лучше – перевод ограничивается субтитрами. Но все же это издание стоит своих денег. Ведь удачные сплавы RTS и RPG можно пересчитать по пальцам одной руки. Где еще вам предложат одновременно управлять шестью уникальными расами, да вдобавок к этому выдадут «взвод» настоящих ролевых персонажей? Оружие, заклинания, торговля и по два десятка персональных характеристик на героя – все на месте. А о графике и вовсе говорить не приходится – есть даже вид от первого лица. ■

## PLAYBOY: THE MANSION



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Playboy: The Mansion	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	life sim / management
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Arush Entertainment
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Бука»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Cyberlore Studios
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель, HDD 1.5 Гбайт	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://www.playboythemansion.ru">www.playboythemansion.ru</a>	

■ <b>РЕЗЮМЕ:</b>	
------------------	--

Почувствуйте вкус красивой жизни, а заодно и все прелести издательского дела...



Богатство, слава, свобода, красивые женщины и красивая жизнь... Playboy – не просто издание – это недостижимый образ жизни, о котором многие не перестают мечтать, раз за разом покупая самый популярный в мире журнал. И дух его чувствуешь, даже держа в руках заветную коробку с «зайчиком» на обложке. Многие сразу же назовут игру подражательницей The Sims 2, но будут неправы – простым смертным здесь не место. Сон, пища и прочие мелочи жизни не заботят Хью Хефнера, в роли которого вам и предстоит строить империю Playboy. Шикарная мебель, модные вечеринки и собственная репутация – вот о чем должна болеть голова. Да и о выпуске ле-

гендарного журнала забывать не стоит. Капризные модели, безграмотные журналисты и привередливые фотографы навеки поселятся в вашем доме. Их счастье – залог вашего финансового благополучия. Со временем интерьер лачуги украсят дорогие вещи, на обложках замелькают самые настоящие (!) дивы, а к счету в банке прибавится несколько нулей. Только не думайте, что издательский хлеб легок... Хорошо хоть перевод не вызывает нареканий, иначе разобраться в бесконечных финансовых дрязгах было бы непросто. А если вдруг Playboy: The Mansion все же надоест – пожалуйста на просмотр галерей русского Playboy под саундтрек, выложенный на отдельном диске. ■







## FANTASY WARRIOR 2 – GOOD

■ РАЗРАБОТЧИК:	Sumea
■ ЖАНР:	action / RPG
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.sumea.com>

Окрыленные успехом Fantasy Warrior разработчики решились на оригинальную затею и выпустили одновременно два сиквела к игре – Good and Evil. Различаются они только сюжетом и некоторыми локациями, но узнать историю целиком можно, лишь пройдя их оба. Я вот не захотел изменять синеволосому Ренто и в очередной раз сразился на стороне добра. Инакомыслящие смогут прогуляться по сказочному миру, до боли напоминающему вселенную Zelda, в компании очаровательной вампириши Веры. В начале игры мы узнаем, что наш протагонист (добрый, прошу заметить!) нечаянно освободил из заключения ужасного демона Девина, который тут же принялся за свои грязные делишки. Теперь нам предстоит вернуть все на прежние места, пока,

чего доброго, не разобрались, кто всю эту кашу заварил. Механика игры практически не отличается от остальных мобильных RPG. Герой слоняется по лабиринтам на глобальной карте и переходит в боевой режим, приблизившись к любому монстру. Причем не меньше половины времени уходит на беседы с местным населением, которое попутно продает кучу полезных вещей, – главное «нарубать» денег побольше. В инвентаре может оказаться что угодно, начиная с мечей и заканчивая волшебными зельями и броней. Кстати, в сражениях можно использовать сразу два вида оружия и магию. Это открывает множество интересных комбинаций (у каждого предмета – свои бонусы), но немного затрудняет управление. Приходится нажимать чуть ли не на все кнопки одновременно. Отдельно стоит отметить великолепную графику – она заткнет за пояс даже непревзойденную Might and Magic от Gameloft. Тем более продолжительность игры от этого ничуть не пострадала, десять часов борьбы со злом гарантировано. ■



## РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ 1: КОДЕКС ОЗИРИСА



■ РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
■ ЖАНР:	action / logic
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	4 доллара

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.elkware.de>

Известная (и порядком поднадоевшая) любому геймеру Лара Крофт предприняла атаку на мобильные телефоны. Компания Elkware почти одновременно вывалила на электронные прилавки сразу три практически ничем не отличающиеся части «Расхитительницы гробниц». Завязка, как всегда, запутанна и непонятна. Какие-то нехорошие

люди украли у нас из-под носа загадочный артефакт – Кодекс Озириса. Другие же, не менее нехорошие археологи, похитили из другого подземелья бесценный Папирус Лейдона. Какая между ними связь? Вот это нам и предстоит выяснить. Вопреки ожиданиям игра оказалась на редкость размеренной. Порой Лара напоминает Персидского Принца в юбке... простите, в шортах. Стрелять приходится гораздо меньше, чем разгадывать нехитрые (а вы чего хотели?) головоломки. Зато создатели не поленились и придумали множество разнообразных ловушек и механиз-

мов. К счастью, героиня отличается умом и сообразительностью, а не только выдающимся бюстом. Кнопка «действия» способна выполнять десяток различных функций в зависимости от ситуации. Лара даже сама перепрыгивает небольшие препятствия, облегчая тем самым управление. Я, например, без проблем обходился одной рукой. Это, пожалуй, одна из лучших игр в своем жанре. Жаль только, несмотря на прекрасную детализацию, убранство уровней можно было и разнообразить. Вам вряд ли удастся отличить одну из частей проекта от другой, просто взглянув на скриншоты. ■



## CRASH N BURN TURBO



■ РАЗРАБОТЧИК:	MacroSpace
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:  
<http://macroSpace.com>

Грохот сминаемых капотов, рев двигателей и запах жженой резины... Одни из самых безбашенных гонок для PS2 «доехали» и до мобильных телефонов. Полтора года назад мы уже видели первую часть этой игры, но сиквел неспроста называется Turbo. Хотя бы потому, что машины стали ездить в несколько раз быстрее. Да и движок был неплохо до-

работан, благодаря чему игра заметно похорошела и практически перестала подтормаживать. Особенно, если отключить панель с секундомером. Но я все же не советовал бы запускать эти гонки на «слабых» телефонах. Немного расстроило полное исчезновение какого-либо оружия. Теперь придется работать головой, а точнее – капотом. Нам на растерзание отдаются три разных машины с четырьмя возможными расцветками. Странно только, что характеристики у них абсолютно одинаковы. Именно поэтому дорога к победе проходит по трупам конку-

рентов. Конечно, всегда можно первым врубить ускоритель и уйти в отрыв, но гораздо приятнее размазывать оппонентов по стенам. Тем более для этого понадобятся только две рулевые клавиши – здесь педаль газа всегда вжата в пол. Хотя игра теперь больше напоминает классические гонки, увлекшись очередной дуэлью, можно запросто пропустить поворот и заехать в тупик, а там уж никакие ускорители не помогут. Словом, оторваться от этого «руля» очень нелегко. Одни только спецэффекты чего стоят, не говоря уже об озвучке. ■



## PREDATOR



■ РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	4 доллара

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.telcogames.com>

Согласитесь, ведь всегда интереснее играть за «плохих». Особенно, если роль «хороших» отведена бравым американским морпехам, незнамо как оказавшимся в южноамериканских джунглях. К тому же встреча с губернатором Калифорнии нам в этот раз не грозит, так что самое время отправиться на охоту...

По большому счету, перед нами банальный «мясной» сайд-скроллер, но по уровню тактики он может тягаться и с похождениями самого Сэма Фишера. Враги совсем не спешат умирать и с легкостью могут отправить Хищника к праотцам парой автоматных очередей. А нам нужно не просто их убивать, но еще и трофеями разживаться. Зато арсенал у нас будет явно посолоннее. Метательный диск может пробить сразу

несколько противников, а знаменитая плазменная пушка автоматически наводит на цель. Правда, столь экзотическая амуниция на Земле в дефиците, так что придется экономить и большую часть игры биться врукопашную. К тому же и черепа так вырывать гораздо сподручнее. А дабы нас не отправил «на опыты» первый же часовой, лучше использовать режим невидимости. Вот только заряда батареи хватает лишь на несколько секунд. Так что эффективнее всего оказывается много и высоко прыгать. Тяжелы, оказывается, будни непобедимого Хищника.

Больше всего игру украшает отличная анимация и спецэффекты. А вот дизайнеры уровней явно поленились – засилье зеленого цвета постепенно начинает раздражать. Также и геймплей – сначала он поражает динамичностью, а со временем превращается в размеренный stealth-action. Последние миссии и вовсе даются лишь с нескольких попыток – расход патронов приходится выверять до единиц. Только не пугайтесь – это как раз главное достоинство игры. ■



## STEG



■ РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
■ ЖАНР:	platformer
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.telcogames.com>



Вы ведь уже знакомы с семейкой Флинстоунов? Значит, и с этим малым быстро найдете общий язык. Стег – неандерталец. Гладковыбритый блондин-неандерталец с голливудской улыбкой и неслабой физической подготовкой. Он отлично бегает, высоко прыгает, с легкостью лазает по веревке и зарывается в землю. И все лишь для того, чтобы собрать побольше золотых колечек, разбросанных по пяти климатическим зонам (по четыре этапа каждая!). И везде нас ждут новые враги и ловушки, а также оружие для их устранения.

Все двадцать уровней проходятся на время, а самые быстрые неандертальцы смогут опубликовать свои результаты в мировой таблице рекордов. Хотя вряд ли кому-то удастся обыграть сотни жителей Сингапура, заполонивших список чемпионов. В любом случае, геймплей интересен и без этого – графика очаровательна, а постоянная смена врагов и пейзажей не дает игре надоесть. Конечно, пройти ее заново вам, скорее всего, уже не захочется, но первый раз того стоит. ■



## ФРАНКЕНШТЕЙН



■ РАЗРАБОТЧИК:	Gaelco Mviles
■ ЖАНР:	logic
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.gaelcomviles.com>



Вы зря надеетесь побродить по подземельям в шкуре ужасного чудовища. Вместо этого нам подсунули лысого коротышку – самого доктора Франкенштейна. В его замке творится невероятный бардак – кругом шастают монстры, и чтобы добыть части тел, нужные для эксперимента, придется пошевелить мозгами. Каждую комнату запирает хитроумный механизм, для активации которого необходимо разгадать небольшую загадку. Да и о противниках не стоит забывать. От летучих мышей можно спастись только на первых этажах залов, но там вам станут докучать гигантские крысы. Увы, до стрихнина гениальный доктор не додумался, так что собрать собственного монстра окажется очень непросто. ■

## JOHNNY CRASH



■ РАЗРАБОТЧИК:	Sumea
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.sumea.com>



Отчего люди не летают, как птицы? Ведь для этого нужны всего-то: пушка, немного пороха и чугунная голова. Или хотя бы мобильный телефон – для виртуальных полетов. Оказывается, вылететь из оружейного ствола – настоящее искусство. Кому-то удастся сбить пару вертолетов, а другим придется довольствоваться перепуганными чайками и помятым дорожным знаком. После каждого выстрела можно насладиться повтором своего безумства, самые лучшие трюкачи будут вознаграждены специальными карточками. Ими можно будет похвастать перед друзьями или психотерапевтами. А можно просто играть вдвоем на одном телефоне, дабы узнать, кто из вас более безумен. ■

# С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2	GameCube	Xbox
<b>\$185.99</b>	<b>\$139.99</b>	<b>\$279.99</b>
		
PSP (US) value pack	Game Boy Advance SP Cobalt	Nintendo DS Dualscreen
<b>\$409.99</b>	<b>\$109.99</b>	<b>\$185.99</b>

Играй  
просто!  
GamePost



## НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- \* Огромный выбор компьютерных игр
- \* Игры для всех телевизионных приставок
- \* Коллекционные фигурки из игр



WarCraft III  
Action Figure:

**\$42,99**

**Ticondrius**



Тел.: (095) 928-0360  
(095) 928-6089  
(095) 928-3574

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





# Virtua Cop 3

В большинстве российских аркад парк игровых автоматов безнадежно устарел. Бытует мнение, что аркадные игры на лицо ужасны, отстали от прогресса, – словом, вообще никому не нужны. На самом деле это, конечно, не так. Игры на современных японских автоматах не уступают по качеству графики играм на текущем поколении консолей, а подчас и превосходят их. Virtua Cop 3 – самый лучший тому пример.

Игровой автомат Virtua Cop 3 от Sega построен на аркадной платформе Chihiro, которая, в свою очередь, сходна с начинкой Xbox – самой мощной консоли текущего поколения. Так вот, картинка в Virtua Cop 3 выглядит на твердую пятерку даже по стандартам современной PC-графики, а два года назад, когда автомат только появился в аркадах, о такой красоте и помыслить никто не мог. Скажем честно: из всех виденных нами аркадных шутеров Virtua Cop 3 – самый привлекательный. Игра каждые три-пять минут прерывается на впечатляющие заставки, сюжет в кои-то веки заслуживает внимания, а движок игры без запинки обрабатывает по десять-двадцать противников на экране, заливая экран спецэффектами выстрелов, поддерживает ragdoll-анимацию и нестыдную физику. В одной комнате игрока специально заводят на кухню, где стоят шкафы с посудой, и начинается шоу «слон в посудной лавке»: враги прячутся за стойками, вы палите, во все стороны летят кастрюли, половники, какие-то коробки. Если вы помните, подобное место было в Metal Gear Solid 2, – но в аркадных шутерах такая красота встречается впервые.



- 1 СПРАВА ПРИТУЛИТСЯ ГОЛУБОЙ ЕЖ СОНИК. ВСЕ РАЗРАБОТЧИКИ В SEGA ЗНАЮТ И ЛЮБЯТ МЭСКОТОВ КОМПАНИИ
- 2 ПИСТОЛЕТЫ VIRTUA COP 3 – САМЫЕ МОДНЫЕ ПИСТОЛЕТЫ В АРКАДАХ. КРУЧЕ НИХ ТОЛЬКО ДРОБОВИКИ В THE HOUSE OF THE DEAD III.
- 3 ПЕДАЛИ. ОБЫЧНЫЕ ПЕДАЛИ, СОВСЕМ КАК В TIME CRISIS, РАЗВЕ ЧТО РАСКРАШЕНЫ НЕ В ПРИМЕР БОЛЕЕ СТИЛЬНО.
- 4 РЯДОМ С КРЕПЛЕНИЯМИ ДЛЯ ПИСТОЛЕТОВ – ТАБЛИЧКИ С ИМЕНАМИ ПЕРСОНАЖЕЙ, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ЗНАЛ, ЗА КОГО ИГРАЕТ.



Namco любит классику, в том числе и аниме-сериал Space Adventure Cobra («Космические приключения Кобры») 1977 года выпуска. Главный герой – благородный охотник за головами Кобра, который с равной меткостью стреляет как из пистолета в правой руке, так и из ружья в протезе левой руки. Игровой автомат по мотивам сериала сохраняет достижения геймера на магнитную карту; самым умелым станут доступны новые режимы и уровни. Машина появится в японских аркадах этим летом.



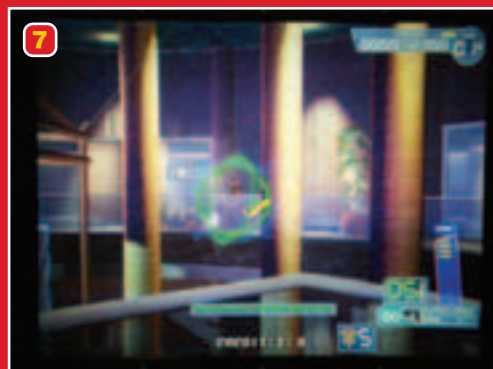
## ХОЧУ!

Virtua Cop 3 мы нашли в молле «Мега-2», расположенном в г. Химки, в 5 км от Ленинградского шоссе. Из Москвы проще всего добраться туда на автомобиле или на бесплатном автобусе от ст. м. Речной вокзал или Планерная. Игровые автоматы стоят рядом с залами кинотеатра Kinostar De Lux. Самые интересные машины в аркаде: Virtua Cop 3, трехэкранный кабинет Ferrari F355 Challenge, гонки Battle Gear 3 и шутер Jurassic Park: The Lost World. Цена жетона – 30 рублей.



Смазливый движок – это одно. Хороший игровой автомат – совсем другое. К машине Virtua Cop 3 прикреплены модные черные световые пистолеты с уникальным дизайном. Держать такой нужно двумя руками: правая обхватывает рукоятку, указательный палец – на курке. Левая поддерживает пистолет снизу, «подствольник» лежит на ладони. Попробуйте так взять пистолет Virtua Cop 3 и вы сразу почувствуете, что под большим пальцем левой руки размещена еще одна кнопка. Это – переключение оружия. Герои игры, суперполицейские Rage и Smarty, могут носить с собой только одно дополнительное огнестрельное оружие – берегите патроны! Игровой автомат Virtua Cop 3 – единственный, где используется «быстрая перезарядка» пистолетов. Не нужно стрелять мимо экрана; достаточно просто направить дуло в сторону, и игра автоматически наполнит магазин. В самом низу автомата укреплены две педали. Педаль используются и в Time Crisis – когда вы наступаете на них, тамошние герои выскакивают из-за укрытия. В Virtua Cop никаких укрытий нет. Наступив на пе-

даль, вы переводите игру в режим Exceeding Sense – грубо говоря, в замедленное время. Враги возятся, словно заспанные, трупы застывают в воздухе, и пули летят, как в «Матрице». Внизу экрана появляется полоска, которая показывает, сколько времени вы можете провести в замедленном режиме, – она восстанавливается с каждым убитым бандитом. Настоящие мастера Virtua Cop 3 умеют отбивать пули, летящие в экран, – обратите внимание, если враг собирается ранить кого-то из героев, движок помечает опасную пулю красным кругом – такие нужно отбивать во что бы то ни стало. Иногда попадаются задачки на время: например, сбить крепления люстры за несколько секунд. Справитесь – она рухнет, и погребет под собой взвод врагов. Не успеете – извольте перестрелять всех лично. В игре очень много мирных граждан, которые ведут себя прилично и без причины на линию огня не лезут. Происходящее на экране затягивает настолько, что от игры едва ли оторвешься, пока не пройдешь целиком. Не удивительно. Ведь как ни крути, а Virtua Cop 3 – лучший на сегодняшний день аркадный шутер. ■



6 ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ТО, КАК НУЖНО ПРАВИЛЬНО ДЕРЖАТЬ ПИСТОЛЕТ VIRTUA COP 3. ДВУМЯ РУКАМИ И НИКАК ИНАЧЕ. 6 В ИГРЕ ВСЕГО ТРИ ОГРОМНЫЕ КАРТЫ, И НА КАЖДОЙ – СВОЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ. 7 КАЖДОГО ПОЯВЛЯЮЩЕГОСЯ ВРАГА ИГРА ОБВОДИТ ЗЕЛЕННОЙ МИШЕНЬЮ – ТОЛЬКО УСПЕВАЙ СТРЕЛЯТЬ. 8 ЗАЛЫ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ В «МЕГЕ» УДИВИТЕЛЬНО ПРОСТОРНЫЕ. МЕСТА МНОГО, ДА И АВТОМАТОВ НЕМАЛО.

# Кубок России 2005

С 11 по 14 мая в выставочном комплексе «Экспо-центр», что на Красной Пресне, состоялся финал Кубка России по компьютерным играм 2005. Организаторами выступили Федерация Компьютерного Спорта России, ЗАО «Экспо-центр», Российский Союз Молодежи и компания ООО «Инфо-Экспо». Последняя, по традиции, являлась и организатором турнира, который проходил в период проведения 17-ой международной выставки систем связи и средств телекоммуникаций, компьютеров и оргтехники «Связь-Экспокомм-2005». Официальную поддержку Кубку оказали: Комиссия Совета Федерации по делам молодежи и спорту, Комитет Государственной думы по физической культуре, спорту и делам молодежи, Комитет по делам семьи и молодежи города Москвы, УМВП Федеральной Службы Российской Федерации по контролю за обо-

ротом наркотиков, Московская организация политической партии «Единая Россия» и ВДО «Спортивная Россия». Но обо всем по порядку. Более 150 победителей отборочных соревнований со всей страны приехали в столицу, чтобы сразиться за звание сильнейших в четырех номинациях: Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne и Need For Speed Underground 2. Помимо основных дисциплин за четыре дня участники, болельщики и обычные зевачи попробовали силы во всевозможных конкурсах и любительских чемпионатах. Торжественная церемония открытия началась с клятвы всех спортсменов и поднятия флагов России, Кубка и ФКС России. Затем на огромных экранах в честь праздника 60-летия Победы передавался показательный виртуальный воздушный бой между пилотами школы летного искусства Sli-Saitek. ■



ПОСТРОЕНИЕ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ ПЕРЕД ОТКРЫТИЕМ КУБКА.

#### Генеральный партнер: ЗАО «Система Телеком»

#### Официальные партнеры:

Intel, Gigabyte, «МТУ-Интел», группа компаний «Цефей», «ТелеКлик», Союз вебмастеров России, АРК Центр, Фонд развития игровых технологий и электронных видов спорта.

#### Технические партнеры:

Группа компаний R&K, Nvidia, Epson, B-Link, Сеть интернет-центров Cafemax, «Софт Клуб», Kingston Technology

Corporation, «РегионТранк», группа компаний «Плазменные Технологии», «Акваласт», «Экспокомста», «Экспо-Линкс», «Дар-Экспо», Rider, «Мир воздушных шаров», «Студия 12 пунктов».

#### Партнеры:

Nival Interactive, Nikita, «Новый диск», «МедиаХауз», «ИДДК Групп», VirtuSphere, Total Interactive Technologies, «Мультимедиа Клуб», «Космос», Персонал Медиа Центр, Учебный центр «Специалист» при МГТУ им. Н.Э. Баумана.

#### Информационные партнеры:

«Страна Игр», ИА «Интерфакс», «РС ИГРЫ», «Путеводитель», Enter, «Игромания», «Хакер», «Компьютерра», «Домашний Компьютер», «МИР ПК», Game.exe, Computerworld, Hard'n'Soft, «Mobi.Мобильная связь», «Лучшие Компьютерные Игры», «Фотодело», Connect, Chip Foto Digital, Upgrade, «Компьютерная газета», «Пионерская правда», ComNews групп, Mail.Ru, Rambler.ru, 3D News, Progame.ru, PlayGround.ru, Hi-Fi.ru, RedTram.



## Игровой фестиваль «Цифровой маршрут»

Любой желающий мог принять участие в игровом фестивале под названием «Цифровой маршрут» – увлекательном путешествии по стендам партнеров Кубка. Каждому зарегистрировавшемуся выдавалась специальная маршрутная карта, чтобы он не потерялся на бескрайних просторах павильона. В карту заносятся и специальные призовые штампы. Посетителям стенда «Галактика «Интернет» предлагалось сыграть в шашки или сделать фотоколлаж. А участников, имевших почтовый ящик на сервере Mail.Ru, ждали дополнительные подарки. Компания Epson предоставила простым людям возможность почувствовать себя настоящими фотокорреспондентами и запечатлеть мгновения выставки, а самые интересные снимки можно было тут же распечатать в портативной фотолaborатории.

«Поисковый маршрут в Интернет», проводимый сайтом Mail.Ru и партией «Единая Россия», устроил конкурс по поиску в Сети событий времен Второй мировой войны. На стенде Gigabyte постоянно проходили «железные» викторины, а самые-самые знатоки имели возможность собрать за ограниченное время компьютер. Участники могли в любой момент отдохнуть от «высоких технологий» и сыграть в настольный хоккей или покидать мяч в баскетбольную корзину. Счастливицы, сумевшие обогнуть «Цифровой маршрут» целиком, получали путевки на аттракционы виртуальной реальности, организованные под патронажем Intel компаниями «Виртуальная сфера» и Total Interactive Technologies, а также специальное приглашение на видео-интервью, где они делились своими впечатлениями от увиденного. ■



## Юбилейный турнир «20 лет Tetris»



ДРУЖЕСТВЕННЫЙ МАТЧ В TETRIS МЕЖДУ СОЗДАТЕЛЕМ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЕМ ТУРНИРА.

В рамках Кубка России 2005 прошли занимательные состязания по всемирно известному Tetris. Заядлые «тетрисоманы», коих оказалось довольно много, выясняли отношения по сети. Гвоздем программы стал приезд из далекого Сиэтла создателя бессмертного шедевра Алексея Пажитнова. Почетный гость согласился провести пару показательных боев, один против Олега Бяхова, директора Департамента стратегии построения информационного общества Министерства информационных технологий и связи, а второй против Артема Воронкова, в итоге занявшего первое место в соревнованиях. В обоих случаях победителем в шоу-матчах стал Пажитнов. Кстати, во время церемонии открытия Алексея поджидал весьма приятный сюрприз – специальная награда Gameland Award «За вклад в развитие игровой индустрии», которую ему вручил Олег Бяхов.

### Результаты турнира по Tetris:

- 1 место **Артем Воронков**  
кубок и ноутбук SD Viser;
- 2 место **Александр Уваров;**
- 3 место **Мурат Бурибаев.**

## Кубок России 2005 по Counter-Strike

В номинации Counter-Strike 5x5 изначально трудно было назвать явного фаворита. Главными претендентами на Кубок считались столичные команды Begrip и Rush3D, x4team из Питера, а также Mega из Екатеринбурга. Первый тур на карте de\_train никого не удивил: все перечисленные кланы миновали его без труда. Но уже на следующем этапе у Begrip и Меги стали пошаливать нервы – они выиграли у eOn и MD5 с преимуществом всего в 4 раунда. Примечательно, что в 1/4 плей-офф жребий свел именно московскую и екатеринбургскую команды. Победу заслуженно одержали гости с Урала. В финале winners встретились Rush3D и x4team. На турнирах, проходящих по правилам Double Elimination, часто бывает, что исход одного матча отражается на итоговой расстановке команд, поэтому битва между представителями двух столиц разыгралась нешуточная. Сказался уровень мастерства, который явно выше у клана из Санкт-Петербурга, имеющего в своих рядах бойцов с миро-

выми именами (например, NooK и Rado, обладатели золотых медалей WCG 2002 в составе M19). А дальше начались невероятные события. Команда DJS5\*Oazis из Якутска, упавшая в сетку лузеров еще в четвертьфинале, неожиданно для всех не только расправилась со всеми соперниками в сетке проигравших, в том числе с Mega, Begrip и Rush3D, но и едва не одолела x4team в решающей битве за Кубок, оказав питерцам достойное сопротивление. Такой прыти от геймеров из одного из самых отдаленных регионов России не ожидал никто.

### Counter-Strike 5x5:

- 1 место **x4team** (Санкт-Петербург)  
кубок и 5 ноутбуков SD Viser;
- 2 место **DJS5\*Oazis** (Якутск)  
5 игровых станций Shuttle SB81P и SB83G5;
- 3 место **Rush3D** (Москва);
- 4 место **Begrip** (Москва). ■



ПЕРВЫМ Х4ТЕАМ ИЗ ПИТЕРА ПОЗДРАВИЛ ДИРЕКТОР ТУРНИРА АНДРЕЙ ОРДИН.



У СУДЕЙ НА ТУРНИРЕ ХЛОПОТ БЫЛО НЕМНОГО.

### «Цифровой Маршрут» «Виртуальная сфера»



Изобретенная братьями Лапытовыми VirtuSphere сейчас является единственной в мире системой, позволяющей игроку ходить пешком по виртуальному пространству. Аппарат состоит из огромной сферы, расположенной на специальной платформе с датчиками, отслеживающими любые движения. На голову игрока надевается специальный шлем со встроенным экраном, отображающим его местоположение, информация фиксируется компьютером. «Виртуальную сферу» планируют использовать не только для игр, но и для военных тренировок.

## Кубок России 2005 по NFSU 2

Вторая часть одного из лучших автомобильных симуляторов на PC отодвинула в тень свою предшественницу, о чем свидетельствует участие серебряного и бронзового призеров прошлогодней квалификации World Cyber Games Russian Preliminary. Главный же виртуальный гонщик страны Turboletik участвовал на Кубке в качестве почетного гостя и комментировал финальные заезды. Несколько удивило блеклое выступление F1-Lev'a (второе место на WCG 2004 RP), который в 1/2 плей-офф уступил своему главному противнику Chis'y, а в сетке лузеров не смог перегнать Save'a. В заключительном заезде встретились два водилы из Екатеринбурга.

Финалисты были этому настолько рады, что гоняли уже на публику. Победа же досталась более титулованному Чису, получившему в награду шикарный кубок, спортивное автомобильное кресло Rider, принтер Epson Stylus Photo R200 и ТВ-тюнер Pinnacle. Его земляку достался принтер Epson Stylus CX3500.

### Need For Speed Underground 2 1x1:

- 1 место **USSRxChis** (Екатеринбург);
- 2 место **USSRxMrKOT** (Екатеринбург);
- 3 место **ZebraCave** (Москва);
- 4 место **Rosman** (Москва). ■

## Кубок России 2005 по Warcraft III

Турнир по Warcraft III: The Frozen Throne 1x1 прошел под диктовку столичного дуэлянта Deadman'a, не знающего поражений на протяжении многих месяцев. Открытым был лишь вопрос, кому достанутся второе и третье места. Большинство болельщиков ставили на Saravaggio, блестяще выступавшего в 2004 году, однако в этом сезоне у сильнейшего в стране представителя Альянса игра пока не ладится. Уже во втором туре он не справился с Abver'ом, да и в сетке лузеров не долго продержался. M19\*Mike из Санкт-Петербурга, павший в 1/8 плей-офф от руки Deadman'a, выбил Кару из соревнований. В свою очередь, питерец, к всеобщему удивлению, слил Neutroh'y. Будущее чемпионата прояснилось – продолжавшие борьбу дуэлянты старались изо

всех сил, но составить конкуренцию Deadman'у не смогли. Ну а довольный москвич поставил на полку очередной трофей. Кстати, помимо кубка и ноутбука SD Viser победитель получил специальный приз от компании Nival – игровую консоль Sony PSP.

### Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:

- 1 место **SK.Deadman** (Москва)  
кубок и ноутбук SD Viser;
- 2 место **Prometey** (Первоуральск)  
игровые станции Shuttle SB81P и SB83G5;
- 3 место **es4x.Abver** (Москва);
- 4 место **Neutroh** (Владивосток). ■

На диске к журналу вы найдете подборку лучших риплеев и демо-записей с турнира с Кубка России 2005 в номинациях Warcraft III, Counter-Strike и Quake III Arena.

## Кубок России 2005 по Quake III Arena

Соревнования по Quake III Arena чем-то напоминали баталии стратегов. Ни для кого не секрет, что сильнейшие Q3-дуэлянты находятся в Москве, но на финале Кубка разыгрывались лишь два места для стального града. Масла в огонь могли подлить питерские близнецы Leon и Dert, но они не прошли отборочные соревнования. В результате две столичные штучки и по совместительству неоспоримые фавориты, Jibo и Evil, оказались на голову выше всех соперников. До конца не ясно, в каком порядке они взойдут на пьедестал почета. Для финального матча оппоненты выбрали любимую обоими карту ztn3tourneу1. В противостоянии тактического ума (Jibo) и великолепной стрельбы (Evil) с небольшим преимуществом все же перевесил интеллект. Третье место, как и на Чемпионате России 2004, завоевал Sp1der из Иркутска.

### Quake III Arena 1x1:

- 1 место **Rush3D-Jibo** (Москва)  
кубок и ноутбук SD Viser;
- 2 место **Rush3D-Evil** (Москва)  
видеокарта Gigabyte 3D1;
- 3 место **tK'Sp1der** (Иркутск);
- 4 место **Stone** (Владимир).

На церемонии награждения были подведены итоги Кубка России 2005, а также результаты «Весеннего Кубка Страны Игр» и конкурса разработчиков видеоигр. Организаторы отметили почетными дипломами и сертификатами всех партнеров праздника. Среди вручавших призы оказалось множество известных лиц, таких как Евгений Герасимов (режиссер, народный артист России и депутат Московской городской Думы), Юрий Панов (президент ФКС России), Михаил Разумкин (главный редактор вашего любимого журнала) и, конечно же, Андрей Ордин (директор турнира, вице-президент ФКС России и генеральный директор ООО «Инфо-Экспо»). Вся церемония сопровождалась зажигательными танцами девушек из ансамбля «Максимум Дэнс», а в конце прозвучал Гимн Российской Федерации в исполнении тенора Алексея Кудри.

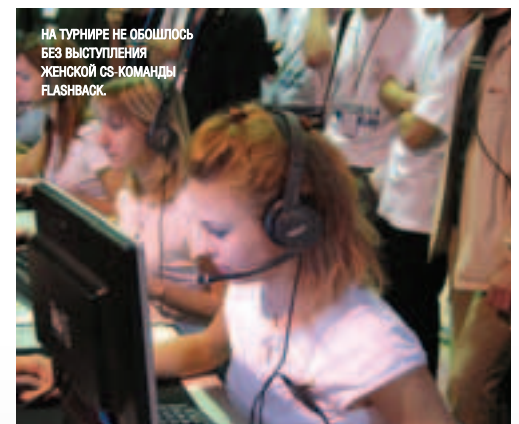
Кстати, московская организация политической партии «Единая Россия» в течение всех четырех дней соревнований развлекала участников специальной культурной программой, в которую вошли: обзорная экскурсия по городу с посещением главных достопримечательностей, а также походы в «Фэнтези-Парк» и МДМ на мюзикл «Кошки». ■

### «Цифровой Маршрут» Virtual Racer



НАША СПЕЦКОР ЛИЧНО ИСПЫТАЛА ЧУДО ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ТЕХНИКИ.

Симулятор автогонок Virtual Racer (разработка группы Ti-Tech) – изобретение поразительное во всех отношениях. Его создатель защищал диплом на тему виртуальной реальности. При недюжинных габаритах устройство подключается к компьютеру через USB-порт. Не имеющий аналогов во всем мире, Virtual Racer поддерживает любые типы гонок – от аркад до сложнейших симуляторов. Помимо кресла, точь-в-точь как водительское, имеется шлем виртуальной реальности для полного погружения в гонку. Будем надеяться, что изобретение наших ребят вызовет интерес как у компаний, занимающихся игровыми автоматами, так и у разработчиков игр.



НА ТУРНИРЕ НЕ ОБОШЛОСЬ БЕЗ ВЫСТУПЛЕНИЯ ЖЕНСКОЙ CS-КОМАНДЫ FLASHBACK.



РЕШАЮЩИЙ ЗАЕЗД В NFSU 2 НАБЛЮДАЛО ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО БОЛЕЛЬЩИКОВ



JIBO – ОБЛАДАТЕЛЬ КУБКА РОССИИ 2005 ПО QUAKE III ARENA.

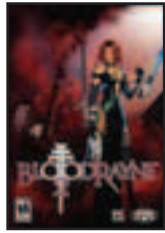
# У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

\* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

\* Постоянно обновляемый ассортимент

\* Чем больше, тем дешевле!

## ВЫБОР



BloodRayne 2

**\$65.99**



Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

**\$55.99**



Star Wars: Republic Commando

**\$65.99**



Silent Hill 4: The Room

**\$59.99**



Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

**\$69.99**



Boiling Point DVD Edition

**\$69.99**



World of Warcraft

**\$69.99**



World of Warcraft 60 Day Pre-Paid Card

**\$55.99**



Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion

**\$55.99**



EverQuest II DVD

**\$79.99**



Doom 3: Resurrection of Evil Expansion Pack (euro)

**\$59.99**



Act of War: Direct Action DVD Edition

**\$79.99**

Играй просто!  
GamePost

## ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (095) 928-0360  
(095) 928-6089  
(095) 928-3574

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



# Весенний Кубок «Страны Игр»

**Н**а чемпионате по Soul Calibur II собралось огромное количество сильных игроков, поэтому уже стадия 1/8 финала подарила зрителям множество напряженных боев. Даже простому зеваче было понятно, что у джойстиков стояли настоящие мастера. В полуфиналах турнира встретились Rise и Soon, а также Ayunami Rei и Belial. Последние в обеих парах игроки одержали победу и автоматически оказались в тройке призеров – только оставалось неясным, какой будет итоговая расстановка мест. В финальной стычке же победителем, в отсутствие более сильного оппонента, вышел Belial. Стоит отметить, что до того как взяться за тренировки в Soul Calibur II, чемпион довольно успешно проявил себя в StarCraft и Magic: The Gathering. По его словам, умственное напряжение от игры в файтинг ощущается гораздо больше, чем от RTS. Состязания по Tekken 4 выдались менее сенсационными. Всех основных фаворитов жребий раскидал по разным частям турнирной сетки, однако парочка известных бойцов все же умудрилась проиграть на ранней стадии – речь идет о Pelman King'e и RealDemo. Первый действительно серьезный бой состоялся в 1/8 плей-офф – между собой встретились Hranitel Terry и Velone. Соперники были достойны друг друга – они оба показывают неплохие результаты на многих состязаниях, занимая высокие места в рейтинге Console-Sport.Ru. В этот раз меньше повезло Velone.

Приличный ажиотаж разгорелся вокруг сражения LiTo и RealDemo. Большинство зрителей именно им предсказывали место в финале, но эти прогнозы не оправдались. В итоге на финишную прямую вышли Hranitel Terry и LiTo, а RealDemo вовсе вылетел с турнира, уступив в схватке лузеров уже упоминавшемуся Velone. Наконец дошел черед до решающего матча за кубок, запомнившегося всем без исключения. LiTo, проигравший Terry в финале виннеров, продрался-таки через дебри лузеров и жаждал реванша. Согласно правилам Full Double Elimination, а именно по такой системе проводился турнир, ему предстояло выиграть у Терри не одну серию матчей, а две. И LiTo это удалось. Вот что значит настоящая воля к победе! Кстати, Hanzo, действующий обладатель Кубка «Страна Игр. Инфоком 2004», уже после завершения турнира бросил вызов новоиспеченному чемпиону. Halo 2 была единственной дисциплиной, где победитель определился чуть ли не после первого матча. Shin Akuma виртуозно справился со всеми соперниками, не оставив ни одному из них ни малейшего шанса стать чемпионом. Отмечу, что это



ПОБЕДИТЕЛИ ВЕСЕННЕГО КУБКА «СТРАНЫ ИГР» – BELIAL, LI TO, SHIN AKUMA И ТОММИ (СЛЕВА НАПРАВО С КУБКАМИ) СРЕДИ ДРУГИХ ПРИЗЕРОВ.



ФИНАЛЬНАЯ СХВАТКА В ТЕККЕН 4.

был первый турнир по Halo 2 в России! Номинация Gran Turismo 4 прошла под диктовку трех гонщиков. Борьба развернулась между Томмью, победителем российского этапа первого официального турнира по данному автосимулятору, а также Red Baron'ом и Driver'ом. Последний, встретившись с Томмью в 1/16 плей-офф, потерпел поражение, но не пал духом. Он мужественно одолел всех соперников в сетке лузеров и пробился в суперфинал. Однако оказать достойного сопротивления своему обидчику Driver так и не сумел. Кстати, любопытный факт – Red Baron, занявший

третье место, увидел Gran Turismo 4 впервые в день проведения турнира. Как позже выяснилось, столь высокий результат был связан с его прежним увлечением виртуальной Формулой 1. Оказывается, он неоднократно становился чемпионом в этой дисциплине, особенно преуспев в сериях F1 Challenge 99-02.

## Soul Calibur II:

- 1 место **Окин «Belial» Евгений**
- 2 место **Кольцов «Saint\_Oleg» Олег**
- 3 место **Варвашьян «SooM» Арсен**

## Tekken 4:

- 1 место **Твалтвадзе «LiTo» Герман**
- 2 место **Лазарев «Hranitel Terry» Евгений**
- 3 место **Плохобнюк «Плохобнюк» Юра**

## Gran Turismo 4:

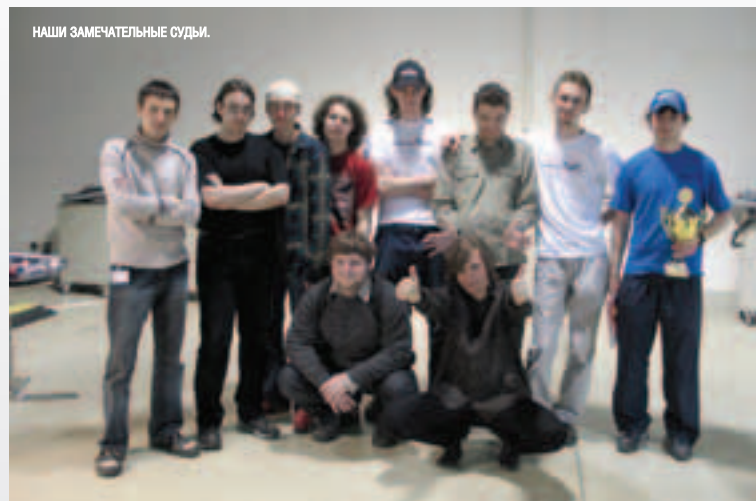
- 1 место **Кулагин «Tommi» Стас**
- 2 место **Алекс «Driver» Попов**
- 3 место **Влад «Red Baron» Аксенов**

## Halo 2:

- 1 место **Ермаков «Shin Akoma» Игорь**
- 2 место **Тронкосо «FishNeo» Илья**
- 3 место **Калужский «Tails» Константин ■**



ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ ПЫТАЕТСЯ НАСТРОИТЬ СЕТЕВОЕ СОЕДИНЕНИЕ МЕЖДУ КАБИНЕТАМИ GT4.

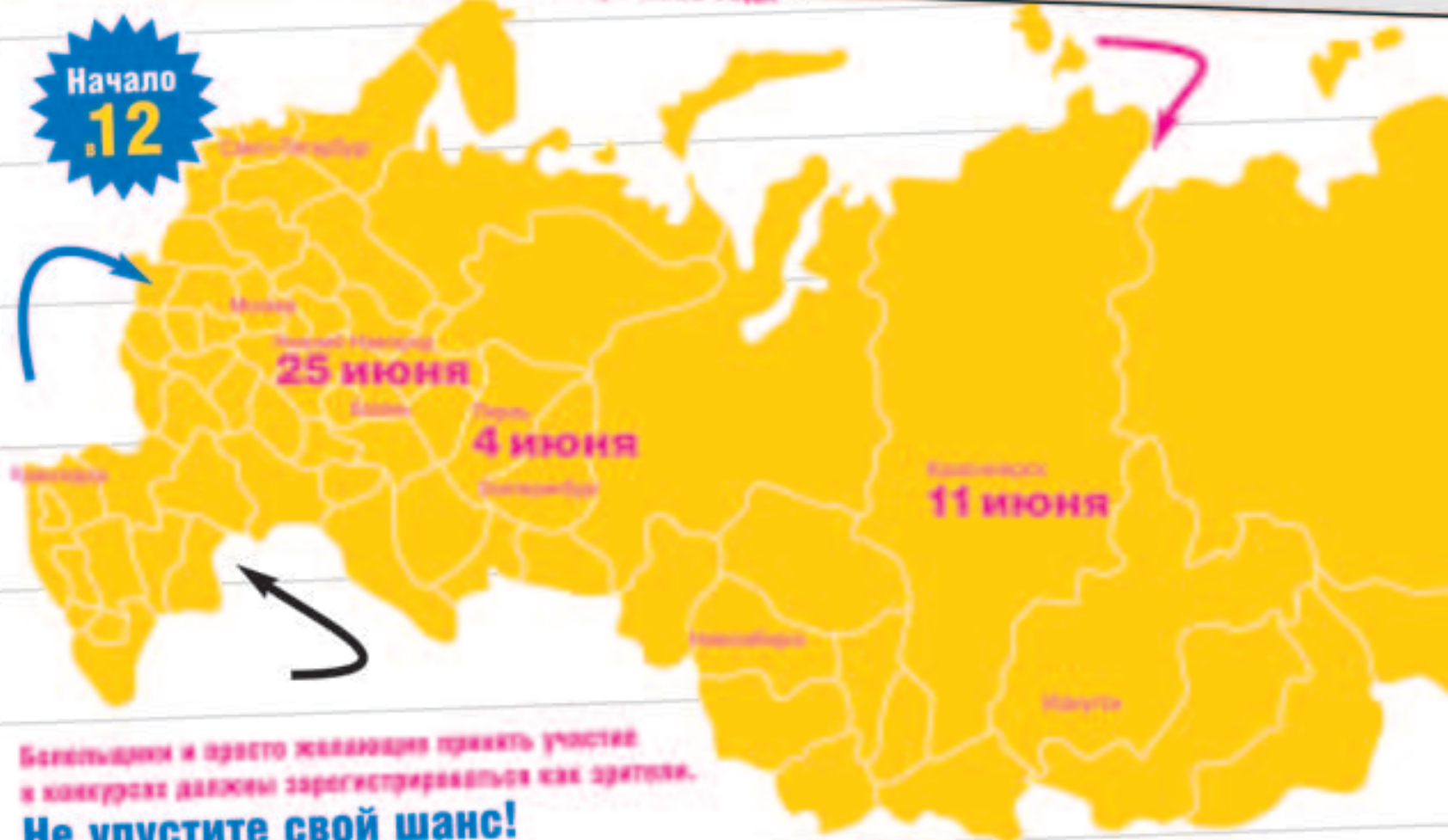


НАШИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ СУДЬИ.

# ТУРНИР 10 ГОРОДОВ МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «РС ИГРЫ» и «Путеводитель: РС ИГРЫ»

апрель-октябрь 2003 года



В рамках мероприятия состоится турнир по  
**Quake III Arena**

Победитель поедет в **Москву!**

**ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!**

Подробности и регистрация  
на сайте: [www.tur10.ru](http://www.tur10.ru)

Партнер: **iriver**

Генеральный  
партнер:



# ASUS Spring Open Cup 2005



Ведущий рубрики:  
Роман Тарасенко  
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. На американской выставке E3 состоялся первый показ ожидаемой многими четвертой части «Кваки». Событие, безусловно, важное и, возможно, в связи с грядущим выходом игры, неожиданно активизировались фанаты Quake III Arena. Турниры проходят один за другим по всему миру, и в сегодняшнем выпуске мы уделим им немалую долю внимания. Также в номере: репортаж с ASUS Spring Open Cup 2005 и результаты Team Liquid Tour 2.

**21** -22 мая в двух столичных компьютерных клубах Flashback был разыгран девятый по счету открытый кубок ASUS. На этот раз он состоялся не в последние квартальные выходные, а на неделю раньше – организаторы отошли от былой традиции и учли, что у многих геймеров летом начинается сессия. Вообще, нынешний чемпионат во многом изменился по сравнению с предыдущими. Во-первых, окончательно прижилась система предварительных отборочных. Во-вторых, событие стало поистине международным. Игроки из Украины, Беларуси, Латвии и, конечно же, России в течение двух дней выясняли отношения в четырех официальных дисциплинах. Всего же в Кубке попробовали свои силы более 3000 бойцов, участвовавших в девяти квалификациях. Единственное, что действительно выглядело странным при таком размахе турнира, невысокий по нынешним меркам призовой фонд в размере 220000 рублей. По сравнению, например, с World Cyber Games Russian Preliminary, это крайне мало для нескольких десятков призеров.

В состязаниях по Counter-Strike 5x5 сразились все сильнейшие команды СНГ. Безусловно, главными фаворитами считались москвичи из Virtus.Pro, но уже первая групповая стадия показала, что в столице существуют и другие достойные кланы. Ребята из Mighty44, которые буквально накануне мероприятия собрались вместе после длительного перерыва, со счетом 16:14 на de\_inferno сумели выиграть у VP. Как сказал капитан победителей, это была лишь предварительная стадия, и все еще могло случиться, однако дальше борьба на турнире только обострилась. Крайне неудачно выступили в дебюте екатеринбургцы из Меги – они сумели одолеть лишь аутсайдера Omg, но для продолжения борьбы этого оказалось недостаточно. На следующем групповом этапе снова оступились «Виртуса» – на этот раз их обидчиками стали питерцы из x4team. А вот грозные Rush3D.ru и Vegrip вовсе набрали по одной победе и покинули соревнования. Неудачной стала вторая стадия и для украинцев из eXplosive.eXtream и A-Gaming.C-club, а также для клана iPG из Ставрополя, занявшего третье место на WCG 2004 RP.



ГОСТИ ИЗ УКРАИНЫ – КОМАНДА A-GAMING.



ЧЕМПИОНЫ В НОМИНАЦИИ COUNTER-STRIKE – MIGHTY44 (СЛЕВА НАПРАВО: KALVIA, KYKY, MOZRU, HOOGH, НЕЖЕНОСТЬ).



МЕГА ИЗ ЕКАТЕРИНБУРГА НЕ СМОГЛА ДАЖЕ ВЫЙТИ ИЗ ГРУППЫ.

Центральным матчем первого тура плей-офф стала встреча лучшей минской команды Tarantul и Virtus.Pro. Соперники знали о друг друге не понаслышке – их пути пересекались на памятном Flashback Open Cup в конце 2003-го, и тогда удача была на стороне белорусов. Как ни старались чемпионы России, события на ASUS Spring развивались по схожему сценарию. Та же карта de\_nuke, и то же крайне неуверенное начало VP, в итоге вылившееся в крупное поражение (8:16). Два года назад счет был 9:16. Трудно сказать, с чем связано столь блеклое выступление самого титулованного отечественного клана, особенно когда на носу поездка на мировое первенство ACON5. Возможно, «Виртуса» просто решили позже начать процесс



ПРЕДСТАВИТЕЛИ X4TEAM НАСТОЛЬКО РАССТРОИЛИСЬ, ЧТО ПОЯВИЛИСЬ НА ЦЕРЕМОНИИ НАГРАЖДЕНИЯ ВЧЕТВЕРМ.

## Результаты ASUS Spring Cup 2005:

### COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место** Mighty44 (Москва) – 60000 рублей;
- 2 место** x4team (Санкт-Петербург) – 40000 рублей;
- 3 место** Tarantul (Минск) – 25000 рублей;
- 4 место** pro100\*frag (Харьков) – 15000 рублей.

### QUAKE III ARENA 4X4:

- 1 место** ForZe (Москва) – 6000 рублей;
- 2 место** Profittah (Санкт-Петербург) – 5000 рублей;
- 3 место** Rush3D.ru (Москва) – 3500 рублей;
- 4 место** Lancer (Москва) – 2500 рублей.

### WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место** SK.Deadman (Москва) – 10000 рублей;
- 2 место** es4x.Flash (Москва) – 7500 рублей;
- 3 место** Orangeman\*Zebra (Санкт-Петербург) – 5000 рублей;
- 4 место** M19\*Miker (Санкт-Петербург) – 3500 рублей.

### STARCRAFT: BROODWAR 1X1:

- 1 место** uAn[S2] (Киев) – 6000 рублей;
- 2 место** iG.Vruse (Санкт-Петербург) – 5000 рублей;
- 3 место** MiG.Scout (Москва) – 3500 рублей;
- 4 место** PGC.Androide (Москва) – 2500 рублей.

Призерам во всех дисциплинах организаторы подарили памятные сертификаты, а победители дуэльных номинаций также получили по видеокarte ASUS. На диске к журналу ищите огромную коллекцию демо-записей и риплеев с турнира. За фотографии отдельная благодарность portalу Frag.su.



подготовки. Добавим, что в первом же матче лузеров Spring Open бойцы из VP не справились с харьковчанами из pro100\*frag.

С вылетом главного претендента все внимание зрителей переключилось на x4team из Санкт-Петербурга. В начале мая питерцы выиграли Чемпионат России, а по ходу кубка ASUS одолели множество фаворитов. Однако добавить в свою копилку новый титул представителям Северной столицы в тот день было не суждено. В финале виннеров на их пути встали уже отличившиеся на турнире Mighty44, туром ранее отправившие в нижнюю сетку Tarantul. Битва москвичей с x4team на уровне de\_dust2 длилась аж 40 раундов, и в конце концов нервы не выдержали у гостей. Команды встретились между собой еще раз – в заключительном матче состязаний, но реванш не получился.

Не менее сенсационными оказались результаты в номинации Quake III Arena. Перед ASUS Spring ни у кого не вызывала сомнений победа Rush3D.ru, однако за два дня до старта соревнований стало известно, что команде не сможет помочь один из ключевых стрелков – Cooler, который отправился в США на мероприятие VSports All Stars. Тем не менее, его замена в лице Random'a при играющих Jibo и Evil'e не предвещала ничего плохого. На деле же получилось все иначе. Если в групповой стадии бойцы из Rush3D.ru довольно уверенно разобрались со своими основными соперниками, Profittah из Санкт-Петербурга, то в плей-офф они сначала не совладали со все теми же питерцами, а затем пали от рук ForZe (Mikes, Shadzy, uNkind, LorD). Последняя же, будучи лучшим кланом среди виннеров, умудрилась четыре раза подряд слить Profittah в финале чемпионата. ■



ПОБЕДИТЕЛИ ЛАТВИЙСКОЙ КВАЛИФИКАЦИИ – BALTGAMES.

### ADVOKATE – ПОБЕДИТЕЛЬ LIQUID TOUR 2

В начале мая завершился престижный онлайн-турнир по StarCraft: Broodwar – Team Liquid Tour 2. Уже не в первый раз среди призеров оказывается российский игрок. Advocate из Москвы показывал отличные результаты на протяжении всего чемпионата и заслуженно пробились на верхнюю ступеньку пьедестала. В финале он со счетом 4:1 одолел американца Assem'a. А вот знаменитые Legionnaire и FiSheYe[pG] заняли лишь шестое и седьмое места соответственно.

### РЕЗУЛЬТАТЫ TEAM LIQUID TOUR 2:

- 1 место Advocate[S2] (Россия) – \$1000;
- 2 место Assem (США) – \$650;
- 3 место ToT.Testie (Канада) – \$350.



### На нашем CD

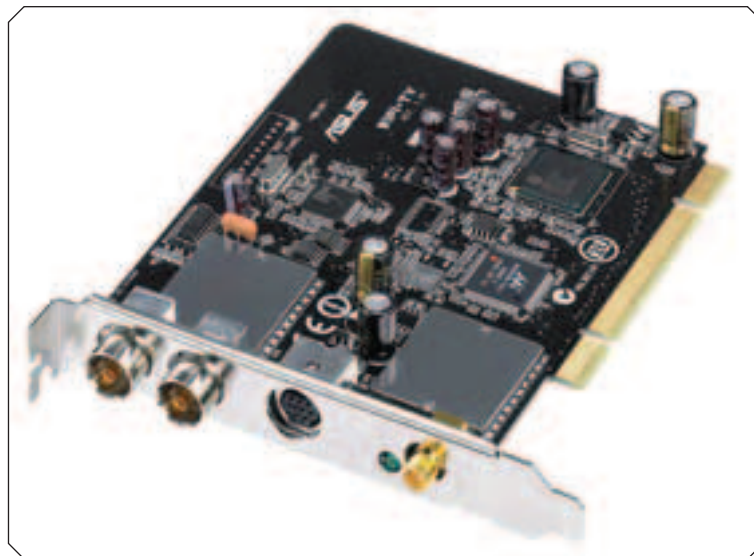
Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с открытого Кубка России 2005, подборка лучших риплеев с ASUS Spring Open Cup 2005, ролики с VSports All Stars E3, Clanbase Nations Cup и Euro Cup 11 Q3 TDM 2x2, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

## Кибер-технологии

### ASUS P5LD2 Deluxe Wi-Fi-TV-тюнер в комплекте

Как бы вы ни были заняты в игровом мире, путешествовать по Интернету и смотреть телевизор вам иногда наверняка придется. «Жителям» MMORPG World of Warcraft не надо объяснять важность качественной связи с внешним миром, да и по ТВ время от времени показывают футбол и неплохие передачи. Рассматривая новую материнскую плату ASUS P5LD2 Deluxe, мы с удивлением обнаружили в комплекте весьма любопытное устройство – Wi-Fi-TV-тюнер. Такого рода «комбайн», при наличии недалеко расположенной точки доступа, обеспечивает беспроводное подключение к Сети, а встроенный ТВ-тюнер с FM-радио превратят компьютер в полноценную мультимедийную станцию. Безусловно, удобные функции, однако больше всего нас заинтересовала скромная надпись в спецификациях DVB-T. Каково же было наше удивление, когда мы выяснили, что за мало что говорящей простым смертным аббревиатурой скрывается новый национальный стандарт российского цифрового телевидения, утвержденный полтора года назад чиновниками из Минсвязи РФ. Более того, новинка уже работает! Для приема программ не надо покупать тарелку (до сих пор цифровое ТВ являлось прерогативой спутникового телевидения). Достаточно лишь приобрести обыкновенную направленную рамочную или сетчатую антенну ДМВ-диапазона с коэффициентом усиления более 30 дБ.

Ювелирная настройка не понадобится: с помощью подобной «проводочки» и адаптера можно ловить как отраженный сигнал DVB-T (если вы находитесь в зоне неуверенного приема, например, на даче), так и оставаться на связи даже в движущемся автомобиле. Помимо телевидения высокого качества, владелец DVB-T-адаптера получает возможность пользоваться широкополосным Интернетом. По нашим сведениям, сейчас услуги DVB-T предоставляет компания СТВ, использующая передатчик на северо-западе Москвы, покрывающий всю площадь Москвы и частично область. Кроме того, телеканалы НТВ, ТНТ и несколько радиостанций осуществляют трансляции в тестовом режиме. В конце 2005 года в России прогнозируется настоящий бум цифрового ТВ – появится большое число передатчиков DVB-T, причем цены на трафик, как предсказывают аналитики, будут гораздо ниже, чем сейчас предлагают районные провайдеры (несколько долларов за пакет телепрограмм и определенный объем мегабайт для доступа в Сеть). Таким образом, обладателю материнской платы ASUS P5LD2 Deluxe достаточно будет вставить комплектный Wi-Fi-TV-тюнер (или приобрести его отдельно), купить комнатную антенну и оплатить абонентскую плату. И все! Не надо тянуть никакие провода или дозваниваться по модему, цифровое телевидение и быстрый интернет по DVB-T работают уже сейчас. ■



# Четыре россиянина на ESWC 2005 Quake 3

В конце мая организаторы Electronic Sports World Cup 2005 анонсировали долгожданный список участников в дисциплине Quake 3 Masters, предварительно расширив его с 16 до 24 человек. От России были приглашены сразу четыре дуэлянта: Cooler, Jibo, Evil и Morfez. В принципе, и первой тройцы хватит, чтобы расценивать нашу страну как основного фаворита. Ну а главную надежду отечественные болельщики возлагают на Evil'a, который еще ни разу не участвовал в исключи-

тельно индивидуальном турнире. Ведь на ESWC 2004 хоть соревнования и проходили в формате 1x1, для определения победителя в матче суммировались результаты бойцов от каждой страны. Тогда чемпионом стала сборная Швеции, а россияне финишировали только третьими. Как и год назад, состязания состоятся во Франции, только городом для их проведения на этот раз выбран Париж (прежде – Пуатье). Традиционно сильно на ожидаемом Кубке представлена Беларусь. Кеерег и Епему неоднократно становились призерами мероприятий различного масштаба, а Cherya довольно неплохо выступает у себя на родине. Остальные участники ESWC 2005 Quake 3 Masters: Fazz, Fooki, Fox, Toxic (все – Швеция); Chance, Czm, Socrates (все – США); D1ablo, K1ller, Slinger (все – Германия); St\_Germain, Whylf (оба – Франция), Python (Австралия), Dreg (Англия), Epraјuo (Венесуэла), Brescia (Дания) и Phantom (Южная Африка). ■



# Финалы Euro Cup Q3 11

Завершились онлайн-отборочные Clanbase Euro Cup 11 в номинации Quake III Arena TDM 2x2. После трех месяцев беспрепятственных баталий определились четыре команды, которые в конце лета соберутся на LAN-турнире в Голландии и разыграют престижный кубок. Среди финалистов есть и россияне: столичная пара Team Msk (Cooler и Jibo) довольно уверенно выступала на протяжении всей квалификации, проиграв лишь однажды – скандинавам из Ice Climbers (Toxic, Fox). В решающей же битве за путевку в Амстердам москвичи разгромили хозяев состязаний – клан PZZ. Помимо IC и MSK за звание чемпионов Европы также сразятся шведы из Eyeballers (Desp, Ironbyte) и Action Ligan (Zyvve, Labur). Несколько хуже складываются дела у Virtus.Pro, выступающей в дис-



COOLER И JIBO БУДУТ ЗАЩИЩАТЬ ЧЕСТЬ СТРАНЫ В ГОЛЛАНДИИ НА EURO CUP 11.

циплине Clanbase Euro Cup 11 по Counter-Strike. Во второй групповой стадии VP победили немцев из A-Losers, но затем получили техническое поражение за неявку на матч от австрийцев из Plan-B. Дальнейшая судьба россиян зависит от исхода сражения с Pentagon (Польша), а эта команда является крепким орешком, выигравшим предыдущий Euro Cup, а также Euro Cyber Games 2005. ■

# VSports All Stars

Май выдался богатым не только на чемпионаты, но и на другие геймерские события. В середине месяца в Лос-Анджелесе (США) состоялась крупнейшая в мире игровая выставка Electronic Entertainment Expo. Естественно, в ее рамках прошло множество киберспортивных мероприятий. Одному из них, VSports All Stars, организованному компаниями GGL и Nvidia, уделялось как со стороны посетителей ЕЭ, так и болельщиков в Интернете, повышенное внимание. Устроители решили не делать очередной, ничем не примечательный, как это часто бывает на выставках, турнир, а специально пригласили на него лучших бойцов со всей планеты. По два игрока из Европы и США сразились между собой в показательных матчах. В номинации Quake III Arena за Старый Свет выступил россиянин Cooler. Дебютировал он просто великолепно, разгромив одного из самых грозных янки, ZeRo4 (26:7 на карте ztn3tourney1). Правда, затем отечественный дуэлянт не менее крупно уступил другому американцу, Czm'y (10:25 на ztn3tourney1). И все же Куллер сумел занять второе место, в решающем поединке одолев шведа Fox'a (11:8 на pro-q3dm6). Лучшим в индивидуальном зачете стал Czm – он камня на камне не оставил от ZeRo4 (45:21 на pro-q3tourney4) и Fox'a (60:5 на hub3aegoq3). Напоследок участники померились силами в парной дисциплине континент на континент, и здесь европейцам удалось победить с приличным отрывом (85:28 на pro-q3dm6). На диске к журналу вы найдете множество демо-записей и риплеев с турнира. ■



VSports ALL STARS по Counter-Strike толком не состоялся, хотя на него был приглашен знаменитый Heaton.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес [polosatiy@gameland.ru](mailto:polosatiy@gameland.ru), я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: подробный репортаж с чемпионата мира ACON5, результаты Vika Web Open Cup и финальной части WC3L #7, а также рассказ о CPL World Tour Brazil Stop.

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО СПОРТ

# Хочешь?

- награть коллег в Counter-Strike или Quake 3?
- попасть на зарубежный турнир?
- замутить собственный чемпионат?
- выиграть навороченный автомобиль?
- стать крутым киберспортсменом?

ЖУРНАЛ ПРО ГЕЙМЕРОВ

# cybersport

Получи 1-й номер  
**БЕСПЛАТНО!**

Заполни анкету журнала **Cybersport** на сайте <http://www.gameland.ru> или заполни купон и отправь его одним из трех способов **до 15 июля**:

- по e-mail: [cybersport@gameland.ru](mailto:cybersport@gameland.ru)
- по факсу: 924-96-94
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки

В первом  
номере:

На страницах:

- эксклюзивный репортаж с чемпионата мира по киберспорту ACONS
- скандальная рубрика «Папарацци»
- самые безбашенные призы в истории киберспорта
- интервью: uNkind, Deadman, Evil, Venema, Virtus.Pro-Sally

На DVD:

- видеоуроки игры в Warcraft 3, Quake 3 и Counter-Strike
- лучшие мувики с фрагами
- избранная коллекция демок с турниров
- видео с женского турнира



**КУПОН**

**cybersport**

ФИО \_\_\_\_\_  
Возраст \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_  
Адрес с индексом (для отправки первого номера)  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### SMSFly 1.0

<http://www.fuzzyfly.chat.ru>

Утилита для отсылки SMS'ок через интернет-шлюзы основных российских операторов сотовой связи. Не требует установки и загрузки сайтов операторов, есть встроенный перевод с русского на транслит, шаблоны, записные книжки.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 406 Кбайт

### NetLimiter 2.0

<http://www.netlimiter.com>

Опытный пользователь с удовольствием бы лично регулировал сетевые аппетиты программ, работающих на компьютере. Но как это сделать? Выручит NetLimiter, который по вашей воле «распределит Интернет» между приложениями.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 2020 Кбайт

### ATI Tray Tools 1.0

<http://www.radeon2.ru/atitray>

Низкоуровневый разгон с управлением кулером, автопоиск максимальных частот стабильной работы чипа и памяти. Добавьте к этому вывод FPS и температуры GPU/Меморгу прямо в игре. Установив АТТ, вы уже не расстанетесь с ней.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 702 Кбайт

ВСЕ >

## Они пришли в Интернет всерьез и надолго

Исследователи из Nielsen/NetRatings (<http://www.netratings.com>) выяснили, сколько времени проводит в Сети население индустриально развитых стран, на чью долю приходится 70% мирового трафика. Первое место который год подряд мертвой хваткой удерживают жители Гонконга, они проводят в Интернете 21 час 53 минуты в месяц. На второй строчке – японцы (15 часов), на третьей – Французы (около 14 часов). Список замыкают итальянцы – менее 8 часов. Увы, но наша страна в этом обзоре пока не учитывается.



## БЕСПРОВОДНОЙ ДОСТУП ПРИШЕЛ В ТАКСИ

Пока это злободневно только для жителей Сан-Франциско, в котором компания Interactive Taxi (<http://www.interactivetaxi.com>) запустила такую весьма полезную и удобную «опцию». Теперь пассажиры, пользующиеся услугами этой компании, смогут без труда узнать новости от CNN, просмотреть расписание сеансов в кинотеатрах, меню в кафе, ресторанах и барах, а также большое число путеводителей. Кроме того, в ближайшее время планируется оснастить машины модулем GPS-связи, чтобы пассажиры могли отслеживать маршрут, по которому их везут. Не за горами встроенные устройства считывания кредитных карт для оплаты, скажем, билетов в кино. Сейчас доступом в Интернет оборудовано 200 такси в Сан-Франциско и еще около 600 терминалов планируется установить в автомобилях Бостона.

## РЕКЛАМА ПЕРЕЕЗЖАЕТ В ИНТЕРНЕТ

По данным компании Zenith Optimedia (<http://www.zenithoptimedia.com>), доля рекламного рынка, достигающего телевидению, начнет падать уже в 2007 году. По прогнозам аналитиков, к 2006-му году она достигнет своей пиковой отметки (37.9%), а уже в 2007 снизится до 37.8%. На 0.5% (с 29.8% до 29.3%) уменьшится и доля рекламных денег, приходящихся на газеты и журналы. Ну а рекламы в Интернете к 2007-му году заметно прибавится – с 3.8% до 4.4%. Причем уже в прошлом году затраты рекламодателей на Интернет увеличились примерно на 21%.

## РУНЕТ РАСТЕТ КАК НА ДРОЖЖАХ

По данным iKS-Consulting (<http://www.iksconsulting.ru>), доходы отечественных провайдеров от доступа в Интернет за период с 2003 по 2004 год выросли почти вдвое: с \$290 млн. до \$560 млн. А трафик за этот же период распух почти в 3 раза и составил 48300 Тбайт. Возрос и информационный контент Рунета: по данным Rambler (<http://www.rambler.ru>), количество сайтов за 2004 год увеличилось на 18% и достигло отметки в почти 134 тысячи. Yandex (<http://www.yandex.ru>) же сообщил, что ежедневно портал посещают около 2.5 млн. человек. По словам аналитиков, рост прибыли, извлекаемой посредством Интернета, на этом не остановится, и к

середине 2005 года провайдеры получат от нас около \$1.1 млрд.

## КИТАЙ – ЦЕНТР МИРОВОЙ ЦЕНЗУРЫ

Недавнее исследование борцов за сетевую свободу из OpenNet Initiative (<http://www.opennetinitiative.net>) показало, что самая строгая цензура в Китае: власти фильтруют все, начиная от блогов и писем, и заканчивая форумами и сайтами. Любой контент, имеющий политическую окраску, незамедлительно удаляется. Например, как только пользователь начинает искать в Интернете информацию о независимости Тайваня или Тибета, он тут же блокируется и... отключается от Сети. Китайская система контроля Интернета является весьма сложным механизмом, так как фильтрация производится не только программными, но и аппаратными средствами.



## «ВЗЛОМЩИК ПЕНТАГОНА» НАЙДЕН...

...и отдан в суровые руки правосудия Северной Калифорнии, где его дело и будет окончательно рассмотрено. 21-летний хакер Роберт Литтл (Robert Lyttle) признан виновным во «вторжении и изменении материалов» на государственных сайтах. Действовал молодой человек не один, а в составе хакерской группы The Descriptive Duo. Приговор будет вынесен в Окленде 24 июня. Обвинения предъявлены Литтлу нешуточные: взлом сайта Управления здравоохранения (за это грозит 10 лет тюрьмы, \$250 тыс. штрафа и возмещение ущерба), вторжение в компьютеры информационной службы Управления логистики (еще 5 лет и \$250 тыс.) и повреждение сайта Исследовательского центра NASA (год тюрьмы и штраф \$100 тыс. с возмещением ущерба).

## РУНЕТ УЯЗВИМ, КАК НИКОГДА

К такому выводу пришли хостинг-провайдер Masterhost (<http://masterhost.ru>) и эксперты Positive Technologies (<http://www.ptsecurity.ru>). К марту 2005 года завершилось исследование около 22 тысяч сайтов, каждый из которых был проверен до 7 раз. В результате обнаружено порядка 6000 ресур-

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...За время одного посещения Интернета пользователь в среднем просматривает 36 web-страниц, затрачивая на каждую около 45 секунд. Один такой визит в Сеть длится в среднем 51 минуту, что вынуждает нас проводить в Интернете около 26 часов ежемесячно.

...Компания IBM не только одобряет постепенный переход своих сотрудников на альтернативный Internet Explorer'у браузер Firefox, но и помогает в этом, вкладывая инсталляторы программы прямо в корпоративной сети и предоставляя пользователям необходимые консультации.

...Новый маршрутизатор Cisco Carrier Routing System CRS-1 занесен в книгу рекордов Гинесса за свою пропускную способность – более 92 Тбайт/сек.

...Компанией Nethercomm предложен способ передачи данных по газопроводу со скоростью до 10 Гбит/с. Каждый пользователь, подключивший к трубе специальный модем, получит доступ в Интернет на скорости 40-100 Мбит/с.

...Парламент Эстонии разрешил голосовать на выборах в органы местного самоуправления через Интернет. Для этого необходим компьютер с выходом в Сеть и специальный считыватель «персональной карточки» – электронного удостоверения личности, которое есть у большинства жителей республики.

...Сегодня в России действует 324 точки общественного доступа по технологии Wi-Fi, а к 2008 году будет уже 1250 коммерческих «хот-спотов» и 25-30 тысяч их пользователей.

...По прогнозу британского футуролога Яна Пирсона, через 5-6 лет в моду войдут видеотатуировки.



## Мини-игры

Наш выбор

На дух не переносите головоломки и ужастики? Надоели кровавые шутеры? Похоже, у нас с вами много общего. Наверное, так и должно быть, на дворе лето со всеми его соблазнами. Азартные и несложные в освоении мини-игры – вот что нужно для снятия усталости!

### BALLS AND WALLS

<http://www.athlete.mu/downloads/game.html>

Казалось бы, куда проще – метко поражать мячиками пол под ногами соперника, чтобы он провалился все глубже. А самому не упускать бонусы и ловить шары противника. Однако если выиграть в single у компьютера не выйдет, попробуйте режим hot-seat. В B&W это еще увлекательнее!



### GOLDEN ARROW 2

<http://www.addictinggames.com/goldenarrow2.html>

Сиквел известной и весьма спорной Golden Arrow. Многие ругали этот «симулятор лучника», скажем, за отсутствие средств учета ветра и другие ляпсусы. Во 2-ой серии улучшены графика, звук, есть 4 режима игры, включая глобальный турнир. Теперь, возможно, скептики умолкнут...



### EXCABALL

<http://www.excaball.ru>

Помните рекламу шоколадного батончика, в которой двое отвязных парней играли на экскаваторах в футбол? Что ж, промо-флэшки потихоньку добрались до Рунета, и теперь каждый из нас может ощутить всю прелесть жонглирования бочкой при помощи тяжелой строительной техники.



### SOAKAMON

<http://www.alexburke.ca/diversions/estudio/soakamon.swf>

Сражаемся с мальчишом-плохишом Али, закидываем друг друга шарами с жидкостью. Увы, далеко не все они с водой, некоторые зовутся piss-balloon и удваивают наносимый урон. Двигаемся стрелками, наполняем и целимся мышкой. Главное не передержать, а то м-м... обольем сами себя!



## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Разработана недорогая в производстве и крайне долгоживущая батарейка на радиоактивном изотопе водорода – тритии. Предполагается, что устройство, названное BetaBattery, будет вырабатывать электричество десятилетиями.

...По данным Всемирной Организации Здравоохранения, больше всего курят жители Греции – в среднем, 8,6 сигарет в день. В первую тройку также входят Болгария (7,7) и Япония (6,8). Россия и Латвия поделили 8-е место (5,8 сигарет в сутки), а Украина оказалась на 16-ом (5,1).

...Согласно опросу службы Gallup, к числу «наиболее моральных вещей», жители США относят смертную казнь (70% считают ее приемлемой с точки зрения этики и морали), развод и медицинские эксперименты на животных (по 66%), азартные игры и ношение одежды, изготовленной из шкур и мехов зверей (по 64%).

...Группа исследователей во главе с доктором Робертом Уолласом в национальном парке Мадии (Боливия) обнаружила неизвестный вид обезьян. Согласно научной традиции, Уоллас лично должен был дать имя новому виду, но он отказался и выставил это право на аукцион, деньги с которого пойдут в благотворительные организации. Торги за \$650 000 выиграло старейшее канадское онлайн-казино GoldenPalace (<http://goldenpalace.co>) и теперь в природе существуют обезьяны вида GoldenPalace.com.

«Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),  
 Вебпланета (<http://www.webplanet.ru>),  
 KM.ru (<http://www.km.ru>),  
 «Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)

## ФАКТ

17 мая в Санкт-Петербургском городском суде состоялось рассмотрение первого в РФ дела «о бездействии 14 федеральных органов исполнительной власти», не создавших вовремя свои интернет-сайты.

## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### CS Scanner 2.3

<http://upsoft.narod.ru>

Если в локальной сети запрещены широковещательные пакеты и команда slist, то этот сканер придет на помощь, найдет и покажет сервера Half-Life 1/2 и всех ее модов (CS, DoD, Ricoshet, TF и других). А также подключит к ним.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
 РАЗМЕР: 390 Кбайт

### Miranda IM 0.4

<http://miranda-im.org>

Чрезвычайно удобный и очень миниатюрный универсальный интернет-пейджер, совместимый с сетью ICQ. Помимо этого, Miranda поддерживает и другие сети – AIM, Jabber, MSN. Не требует установки, работает с дисками или флэшками.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
 РАЗМЕР: 995 Кбайт

ВСЕ >

сов с уязвимостью средней степени и около 1500 с критическими «дырами» в безопасности.

Это означает, что если любой из этих порталов подвергнется атаке хакеров, то с большой вероятностью можно утверждать, что атака увенчается успехом. Доказательством служит общее количество найденных уникальных уязвимостей: около 132000 на 22000 сайтах. Примерно по 6 штук на каждый ресурс Рунета.

### ПРИВЫКАНИЕ К СПАМУ СОСТОЯЛОСЬ?

Увы, спам ни в какую не хочет сбавлять обороты. Напротив, его стало в разы больше и пик явно не пройден. Но есть и хорошая новость, выявленная в результате исследований Pew Internet & American Life Project (<http://www.pewinternet.org>). Пользователи Интернета стали относиться к спаму более спокойно – большинство рассматривает почтовый мусор как «неизбежность». Перемена в настроениях пользователей иллюстрируется такими цифрами. Если в 2003 году около 62% говорили, что из-за спама теряется доверие к электронной почте и Интернету, то теперь их чуть больше половины – 53%.

К тому же за это время интернетчики приобрели ряд полезных привычек, в частности, уже 19%, а не 14%, как было 2 года назад, создают сложные

адреса, типа 2van007v\_d@mail.ru, которые трудно угадать методом перебора по словарю.

Но, несмотря на привыкание, 51% опрошенных считают спам самой досадной неприятностью, и только 31% ответили, что все-таки он менее опасен, чем вирусы.

### ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ МИЛЯ В ЛОНДОНЕ

Бесплатным Интернетом могут теперь насладиться лондонские пользователи. Cityspace и BelAir Networks – провайдеры беспроводного доступа, по заказу городских властей, построили крупнейший в стране hot-stop, располагающийся вдоль всей Аппер-стрит. Теперь на расстояние в милю протянулась зона беспроводного Wi-Fi стандарта 802.11 b/g. Новая сеть, названная «Технологическая миля», состоит из 8 узлов, каждый из которых способен одновременно обслуживать до 50 пользователей. Стоит отметить, что устройство крупных «хот-стопов» становится все более популярным в индустриально развитых странах. В Рунете также появлялась информация, что в случае проведения Олимпиады в Москве, в центре столицы в пределах Бульварного кольца будет развернута бесплатная и общедоступная Wi-Fi сеть. К сожалению, эта приятная новость появилась точненько 1-го апреля... ■



## САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

### Experimental Gameplay Project <http://www.experimentalgameplay.com>

«...Любую игру должен сделать один человек и не более чем за 7 дней, а посвятить ее следует какому-то одному действию или явлению!» Такой забавный лозунг вывесила в Сети четверка студентов Университета Карнеги-Меллона (США). 24 представленных тут проекта (некоторые, правда, делались больше 7 дней...) позволяют понять, может ли быть увлекательной игра, сделанная «на скорую руку»? Что ж, надо при-

звщенный, главным образом, онлайн-новым RPG. Все об играх, новости, обсуждение компьютерного железа и драйверов и многое, многое другое, что может интересовать геймера.

### The Daily Telefrag <http://www.dtf.ru>

Один из столпов геймерского Рунета. Крупный Санкт-Петербургский сайт, посвященный компьютерным играм. Содержание и дизайн сервера на самом высоком профессиональном уровне. Кроме обычного



звщенный, и даже очень – по результатам голосования посетителей сайта, около половины игрушек удостоились весомых 4 баллов из 5.

### GoHa.Ru <http://forums.goha.ru>

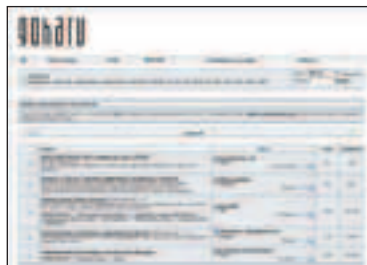
Что главное в нашей жизни? Ну, конечно же, общение. Сейчас удобнее всего общаться на тематических форумах. Они не требуют одновременного присутствия в Сети участников посиделок, и при этом высказанные мнения и поднятые вопросы долго остаются доступными для просмотра на сайте. Представляем вашему вниманию очень неплохой форум, пос-



набора «новости-статьи-обзоры-форум», представлен очень востребованный раздел «Работа» – вакансии в компьютерных компаниях различных городов России и стран СНГ.

### Все о квестах <http://www.questzone.ru>

Самая полная энциклопедия квестов. «Пасхальные яйца» (недокументированные возможности в различных программах и играх) и секреты игр, трудности перевода и еще куча всего. На сайте выложены переведенные на русский язык свежие номера известного электронного жур-



## Знакомства

### LiJa о виртуальном мире

<http://lija.ruaw.org>  
Самый лучший сайт, посвященный русским Активным Мирам. Здесь есть все, что может понадобиться, как новичкам, так и опытным пользователям. Сразу чувствует-



ся, что проект находится в заботливых женских руках. Хорошая графика, удобная навигация, доступный и понятный текст.

**DF: Генератор имен персонажей игр**  
<http://www.df2.ru/newbie/name>  
Не знаете, как назвать своего персонажа? На сайте Dangerous



Fantasy расположен несложный скрипт, который поможет вам придумать имя для своего героя. Программа создает имена Дварфам, Хоббитам, Эльфам, Оркам, Дроу и просто случайным людям.



### Генератор имен в стиле фэнтези [http://www.a-mud.ru/newbie/name\\_generator/name.php](http://www.a-mud.ru/newbie/name_generator/name.php)

Еще одна программа, помогающая подобрать имя своему герою. Выбираете расу персонажа (Гном, Эльф, Человек, Орк), его пол (мужской или женский). Жмете на кнопку – и получаете добрых две дюжины подходящих имен. Авторы генератора Салмор и Мелькор советуют относиться к предлагаемым именам критически, ведь программа выдает произвольную комбинацию частей сложных имен и некоторых корней языков, присущих выбранным расам в мире Толкиена. Потому сгенерированные таким образом имена порой могут оказаться просто смешотворными. Но вы всегда можете «отделить зерна от плевел» и награждать персонажа достойным и звучным именем.

P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru) или оставьте сообщение на форуме нашего журнала.



нала об адвенчурах «The Inventory» (<http://www.theinventory.org>). Сервер регулярно проводит различные курсы квестоманов и интернет-серферов с совершенно реальными призами от разных спонсоров. Заходите, играйте и выигрывайте!

### Русская фантастика и фантастика в Сети <http://www.rusf.ru>

Сайт появился в Сети в 1996 году. Его основатель и бессменный глав-

## СТАТЬИ



ный редактор – Дмитрий Ватолин. Ни до, ни после создания «Русской фантастики» ничего подобного в Рунете никогда не появлялось. Сайт совершенно бесплатный, создан исключительно на энтузиазме поклонников заявленного литературного жанра. Главная цель – собирать и распространять рисунки, статьи, фото, рецензии и другую информацию о русскоязычной фантастике, классических и совре-

менных русских писателях-фантастах. И делается это не «для себя», а для широкого круга читателей. Уже сейчас сайт содержит свыше 24 тысяч файлов, но это пока лишь капля в море новостей «о русской фантастике». Именно тут нашли свое пристанище официальные веб-страницы многих русских писателей-фантастов. Ежедневно ресурс посещают от 1.5 до 5 тысяч человек. Это вполне сравнимо с тиражом популярного ежемесячного журнала в 20-30 тысяч экземпляров. Посетители узнают немало нового о русской фантастике, открывают для себя удивительные подробности и малоизвестные произведения популярных писателей-фантастов. Сайт то и

дело организует тематические конференции. Сейчас в свободное время над сервером трудится около 40 человек, и коллектив авторов постоянно растет. Кстати, создатели сервера с радостью примут в свои ряды тех, кто хочет что-то сделать для русской фантастики или для популяризации любимого автора.

### Виртуальный Клуб «Полиглот»

<http://www.repetitor.ru/polyglot>  
Интернет-клуб для тех, кому интересно изучение языков. Тут вы найдете статьи, форумы, рецензии и новости, касающиеся, главным образом, английского, немецкого и родного «великого и могучего» русского языка. Конечно же, здесь представлены языковые тесты, регулярно проводятся тематические конкурсы, викторины и олимпиады. Примечателен раздел «Кладовая», он содержит так называемые тексты-биллингва – интервью с носителем языка. Тексты даны в виде таблицы: каждому фрагменту соответствует перевод. Главное удобство в том, что вместе с текстами выложены еще и звуковые файлы, позволяющие услышать правильное произношение. Таким образом, вы одновременно слушаете, читаете и, будем надеяться, понимаете, о чем идет речь... ■



### Favorites: Разгон процессоров

- <http://www.overclockers.ru> – да, этот сервер знает о разгоне «железа» все.
- <http://www.ixbt.com> – множество полезной информации о разгоне процессоров и не только.
- Форум <http://forum.ixbt.com> – самое популярное место общения заядлых разгонщиков.
- <http://modlabs.net> – портал для техногенных энтузиастов: экстремальный разгон, моддинг и охлаждение.
- <http://www.topmods.net/news.php> – моддинг, разгон, обзор компьютерного железа.
- <http://ezpc.ru/cpu4.shtml> – энциклопедия компьютерных знаний, в частности, FAQ по разгону процессоров.

## TOTAL DVD - ЖУРНАЛ О КИНО, DVD И ДОМАШНЕМ КИНОТЕАТРЕ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



### В ИЮньСКОМ НОМЕРЕ:

- 9 рецензий на новинки кинопроката
- Более 100 обзоров DVD-дисков 5 региона
- Сравнительный тест 7 плазменных телевизоров



КАЖДЫЙ НОМЕР  
С ФИЛЬМОМ НА  
DVD



## ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ИЮНЯ

**И**ногда они возвращаются!.. Пусть в новом обличье и на другой платформе, но старые хиты всегда заставляют сердца фанатов учащенно биться. Если вы когда-то владели Dreamcast, да еще и умудрились выходить с него в Интернет, то, несомненно, вам будет весьма любопытно опробовать переиздание для PC культовой Phantasy Star Online (версия на английском языке). Пусть пока и в сильно кастрированном виде (как-никак бета-тест). Ну а «на закуску» поклонники игровых полуфабрикатов могут отведать UBO. Считайте себя настоящим знатоком человеческой души, если вам удастся сколотить в ней команду, да еще и удержать ее на протяжении хотя бы 3-4 турниров.

### Ultimate Baseball Online

Обычно спортивные многопользовательские игры устроены так, что одному игроку подвластна целая команда. Разработчикам из Netamin удалось придумать в жанре MMOSG (Massively Multiplayer Online Sports

Game) нечто новенькое – в UBO (<http://www.ultimatebaseballonline.com>) каждый из нас управляет лишь одним персонажем, а уже пятерка виртуальных спортсменов и составляет команду.

Понятно, что при таком подходе достаточно просто придать неповторимость каждому виртуальному бейсболисту. Вы выбираете специализацию (в данном случае – позицию на поле) и, отталкиваясь от исходных характеристик персонажа (тут все, как в RPG – stamina, arm/body strength, catching range, throwing accuracy, quickness и speed), назначенных случайным образом, строите спортивную карьеру. Это, опять-таки, происходит, как в ролевке, – зарабатываем experience points, тратим их на развитие и получение новых навыков (бросков).

Задумка достаточно неожиданная и сразу же вызвала уйму вопросов – как собрать боеспособную дружину, можно ли войти в уже идущую игру, что произойдет, если в ходе матча игрока, исполняющего роль подающего, выбросит из Сети и т.п. Надо сказать, что открытое бета-тестирование UBO идет уже более года и многие недочеты удалось исправить. Например, в этой «бете» любому члену команды разрешена замена отсутствующего игрока и дружина, стартовавшая с пятью соратниками (минимальное количество, еще 4 игрока будут NPC), может прийти к финишу даже с тремя бойцами. Это неважно, главное – победа. А вот войти в идущую игру и, например,

заменить «отконнектившегося» питчера по-прежнему нельзя, разрешено лишь быть наблюдателем. Клиент UBO невелик – около 140 Мбайт. Но прежде чем вам разрешат его загрузить, придется дважды зарегистрироваться: у спонсора проекта на ESPN.com, а затем уже собственно в бета-тесте. Впрочем, все регистрации совершенно бесплатные, а необычная игра стоит того, чтобы проверить ее в деле.

### Phantasy Star Online Blue Burst

Давным-давно, еще в 2000 году, на Dreamcast дебютировала одна из первых приставочных MMORPG – Phantasy Star Online. В прессе звучали восторженные отзывы, да и 17 полученных наград, наверное, были вручены не за красивые глаза. И вот теперь, когда старушку Dreamcast уже мало кто помнит, PSO (<http://www.psobb.com>) вновь вернулась на PC, на этот раз – обрадовав своих англоязычных поклонников.

Увы, если ничего не изменится, то после выхода этого номера журнала у всех любопытствующих будет совсем немного времени, чтобы попробовать PSO в деле. На момент написания этой заметки срок тестирования истек 9 июня, но что-то подсказывает – он будет наверняка продлен. Судите сами, на планете Ragol нам пока доступен лишь один класс (Hunter) и одна задача – специально сконструированный для нынешнего тестирования Principal Quest. Ну а в законченном виде эта MMORPG должна стать намного внушительнее. Если судить не по бете, а по обеща-



**НАЙДИ 10 ОТЛИЧИЙ! ВНЕШНЕ PHANTASY STAR ONLINE BLUE BURST ОЧЕНЬ ПОХОЖА НА ВСЕ ПРИСТАВОЧНЫЕ ВЕРСИИ (DREAMCAST, GAMECUBE И XBOX).**

ниям на сайте, в PSO Blue Burst будет не один, а целая дюжина персонажей (3 класса, 3 расы, 2 пола). Причем с возможностью произвольного морфинга для придания индивидуальности (в бете – недоступны). Предусмотрено 33 квеста и около 1000 внутриигровых предметов. Честно говоря, не самые впечатляющие достижения для современной онлайн-ролевой игры, но, безупречно, поклонники Dreamcast будут рады «вспомнить молодость». Но сделать это им будет не так просто – клиент PSO Blue Burst тянет на полновесные 1.5 Гбайта. Зато требования к «железу» невелики – P4 1.4 ГГц, видеокарта прошлого поколения типа ATI Radeon 8500 или NVIDIA GeForce 3. А вот канал в Интернет должен быть очень неплохим – в минимальных требованиях указано 256 Кбит/с. ■





# БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEPOST

ПОМОЖЕТ СДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР



\* Более 100 самых лучших игр с описаниями

\* Все игровые приставки и периферия к ним

\* Предметы одежды и эксклюзивные аксессуары из коллекции «Товары в Стиле X»



## НЕЗНАНИЕ ОГРАНИЧИВАЕТ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВЫМ ПРОСТОРАМ?

ЭТО НЕ СТРАШНО, ПОТОМУ ЧТО ЕСТЬ  
КАТАЛОГ GAMEPOST



Тел.: (095) 928-0360  
(095) 928-6089  
(095) 928-3574

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



**ЗАПОЛНИТЕ АНКЕТУ**

индекс

город

улица

дом

корпус

квартира

фпо

ОТПРАВЬ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, Москва, ГлавПочтамп, а/я 652, GamePost

Автор:  
Петр Головин  
golovin@gameland.ru



## [Xbox] FORZA MOTORSPORT

### Машины:

Chevrolet Corvette Stingray 427  
Honda VIS Racing Integra Type-R  
Mazda AB Flug RX-7  
Mitsubishi Lancer Evolution VIII FQ-330  
Nissan Skyline GT-R V Spec II N&uuml;m;l;r  
Porsche 911 GT2  
Subaru Impreza WRX STi Spec-C (J)  
Toyota APR Performance Celica GTS  
Toyota Border MR2 Turbo T-bar  
Toyota VIS Racing MR2 turbo T-bar  
Acura #42 RealTime Racing NSX  
Audi #1 Infineon R8  
Chevrolet #73 Corvette Z06  
Chevrolet #e IMSA Corvette C5-R  
Dodge #22 Viper Competition Coupe  
Ferrari #12 Risi Competizione F333SP  
Ferrari #88 IMSA 550 Maranello  
Ferrari Dino 246 GT  
Ford GT40  
Ford Shelby Mustang GT-500KR  
Nissan #32 R390 GT1  
Pagani #17 IMSA Zonda GR  
Porsche #23 IMSA 911 GT3-RS  
Shelby Cobra 427 SC  
Toyota #27 GT-ONE TS020  
Audi #22 3R-Racing 911 GT3 Cup  
Dodge #1 Team Zakspeed Viper ACR  
Ferrari 330 P4  
Mercedes #11 D2 CLK-GTR  
Nissan #23 Xanavi NISMO GT-R  
Porsche #17 Porsche 962c  
Porsche #26 911 GT1 Le Mans  
Porsche #8 24h Nurburgring TT-R  
Saleen #2 IMSA S7R  
Volvo #25 At-Speed S60 R

### Как открыть:

Пройти American Muscle Challenge  
Пройти Tuner Face Off  
Пройти Superstreet Face Off  
Пройти Front-Engine RWD Event  
Пройти Club Skyline Event  
Пройти Club 911 Event  
Пройти Rallisport Face Off  
Пройти All-Wheel-Drive Event  
Пройти Front-Whell-Drive Event  
Пройти Mid-Engine Event  
Пройти Club NSX Event  
Пройти European R-P1 Open  
Пройти North American R-GT Open  
Пройти All-American Face Off  
Пройти Class R-GT Championship  
Пройти Class R-P1 Championship  
Пройти Class S Championship  
Пройти Class C Championship  
Пройти Ultra-Lights Challenge  
Пройти Class D Championship  
Пройти Asian R-GTS Open  
Пройти Class A Championship  
Пройти Class B Championship  
Пройти Classic Sports Car Event  
Пройти Class R-GTS Championship  
Пройти Class R-GT Championship  
Пройти Class A Championship  
Пройти Classic Sports Car Event  
Пройти Class B Championship  
Пройти Class R-GTS Championship  
Пройти Class R-P1 Championship  
Пройти Porsche 911 GT2 Cup  
Пройти Class C Championship  
Пройти Class S Championship  
Пройти Class D Championship

## ЕЩЕ

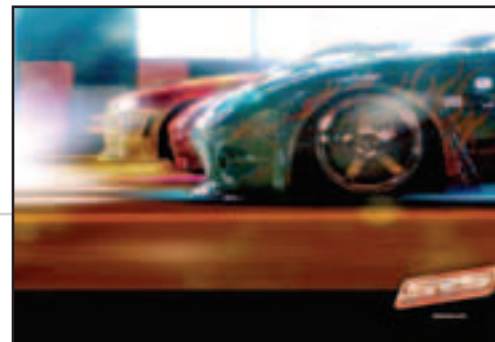
### [PC] XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ

Во время игры вызовите консоль и напечатайте в окне ввода читов следующие команды:  
**addarmor xx** – увеличить количество брони (вместо xx можно вводить любую величину от 1 до 99);  
**addhealth xx** – увеличить количество здоровья (вместо xx можно вводить любую величину от 1 до 99).



## [PC] STREET RACING SYNDICATE

В главном меню игры нажмите клавиши **▲**, **▼**, **◀**, **▶**, после чего можете использовать следующие читы:  
**FIXITUP** – бесплатный ремонт авто;  
**GORETRO** – винил в стиле Pac-man'a;  
**GOTPOPO** – получить полицейскую машину;  
**SICKJZA** – получить Toyota Supra RZ 1996;  
**IGOTGST** – получить Mitsubishi Eclipse GS-T 1999;  
**RENESIS** – получит Mazda RX-8;  
**SICKJDB** – получить Subaru S202 STi;  
**MYTCGTS** – получить Toyota Celica GT-S Action 2004.



## [PS2] THE BARD'S TALE

Для активации приведенных читов вам необходимо зажать клавиши **L1** и **R1**, и ввести указанную комбинацию кнопок:  
**▲**, **▼**, **▲**, **▼**, **▶**, **▶**, **▶** – увеличение уровня Damage на 100 процентов;  
**◀**, **▶**, **◀**, **▶**, **▲**, **▼**, **▲**, **▼** – вражеские атаки не наносят урона персонажу;  
**◀**, **◀**, **▶**, **▶**, **▲**, **▼**, **▲**, **▼** – восстановить здоровье;  
**▶**, **◀**, **▶**, **◀**, **▲**, **▼**, **▲**, **▼** – режим бога;  
**▶**, **▶**, **◀**, **◀**, **▲**, **▼**, **▲**, **▼** – открыть все уровни.



## [PS2] NARC

Используйте приведенные ниже команды во время игры. Нажмите поочередно **L1**, **R1**, **[R3]**, чтобы получить все оружие. Зажмите одновременно **L1** + **R1** + **▼**, чтобы получить бесконечный боезапас для оружия, находящегося в руках героя. Быстро нажмите **R1**, **L1**, **⊗** – чтобы стать невидимым для противников.





## [PS2] STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Используйте приведенные ниже коды в меню ввода кодов:

**NARSHADDAA** – открыть все миссии игры;  
**AAYLASECURA** – открыть все игровые арты;  
**TANTIVEIV** – открыть все арены для дуэлей;  
**ZABRAK** – открыть все персонажи;  
**JAINA** – разблокировать все боевые приемы;  
**COMLINK** – открыть все ролики;  
**BELSAVIS** – восстановить Силу и энергию героя;  
**KORRIBAN** – открыть все миссии в режиме Story;  
**KAIBURR** – бесконечный запас Силы;  
**XUCPHRA** – бесконечное здоровье.  
 Чтобы получить доступ к бонусным миссиям, персонажам и аренам, вам необходимо завершить определенные этапы игры. Список этих миссий и условия для их открытия представлены ниже:

### Этапы:

«**Episode IV Death Star**» – завершите миссию *Revenge of the Sith*;  
 «**Grievous on the Run**» – завершите миссию *Showdown with Grievous*;  
 «**Mustafar Lava Challenge**» – завершите миссию *Assassination on Mustafar*;  
 «**Size Matters Not**» – завершите миссию *Aftermath in the Temple*;  
 «**The General's Protectors**» – завершите миссию *The Cavalry Arrives*.

### Арены:

**Mustafar Balcony** – завершите миссию «*A friendship in Flames*»;  
**Mustafar Control Arm** – завершите миссию «*Revenge of the Sith*»;  
**Mustafar Control Room** – завершите миссию «*A friendship in Flames*»;  
**Mustafar Lava Platform** – завершите миссию «*Revenge of the Sith*»;  
**Palpatine's Office** – завершите миссию «*The Dark Side of the Force*»;  
**Palpatine's Office Docking Bay** – завершите миссию «*The Dark Side of the Force*»;  
**Temple Control Room** – завершите



миссию «*The Final Lesson*»;  
**Temple Outer Terrace** – завершите миссию «*The Final Lesson*»;  
**Throne Room Main Chamber** – завершите миссию «*Settling the Score*»;  
**Throne Room Upper Balcony** – завершите миссию «*Settling the Score*»;  
**Utapaу Sinkhole Control Room** – завершите миссию «*Showdown with Grievous*»;  
**Utapaу Sinkhole Landing Platform** – завершите миссию «*Showdown with Grievous*».  
**Персонажи:**  
**Cin Drallig** – завершите миссию 12;  
**Count Dooku** – завершите миссию 4;  
**Darth Vader** – завершите миссию 17;  
**General Grievous** – завершите миссию 9;  
**Mace Windu** – завершите миссию 10;  
**Obi-Wan Kenobi** – завершите миссию 17;  
**Serra Keto** – завершите миссию 12.



## [Xbox] MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

В главном меню игры выберите *Options*, а затем перейдите на закладку *Cheats*. Здесь вы можете использовать следующие команды:

**Ontheroad** – машины не получают повреждений;  
**Roadtrip** – открыть трассы во всех городах.  
**Секретные машины.**  
**Corvette'68** – получите все muscle cars в режиме *America races*;  
**Cadillac Escalade ext** – успешно завершите второй заезд на трассе в *San Diego*;  
**Cadillac Escalade ext dub edition** – успешно завершите заезд в *Атланте*;  
**Chrysler 300c dub edition** – завершите трассу «*Balboa park*» в *San Diego*.



## READERS HINTS

Автор: Алексей  
sarpavl@rol.ru

### LEGO STAR WARS

В LEGO Star Wars есть секретный уровень – четвертый эпизод. Чтобы получить доступ к нему, необходимо собрать определенное количество

во монет на каждом этапе. На каждом уровне существует определенное количество таких бонусов: на этапах с применением транспортных средств – 12-20 тыс., а на «пеших» от 10 до 60 тыс. На самом деле «кругляшков» намного больше, но на некоторых этапах их количество

почти равно зачетной планке. На уровнях крайне нежелательна гибель героя, собирающего бонусы, поэтому одного персонажа лучше использовать в качестве «сундука», а второго – как бойца (при этом он все равно будет возрождаться после смерти). Последний уровень 3-го эпи-

зода можно пройти с максимальным количеством монет. Для этого достаточно несколько раз погибнуть в конце первой локации (с потолка сыплются «кругляшки», и к концу первой локации их набирается около 3,5-4 тыс., за смерть же снимают только тысячу).



Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на [golovin@gameland.ru](mailto:golovin@gameland.ru), пусть все тайное станет явным!

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



# Dynasty Warriors 5

Пятая часть знаменитого тактического экшна вполне может ввести новичков (да и многих ветеранов) в заблуждение большим количеством предметов и уникальной для серии Dynasty Warriors системой телохранителей. Мы постараемся объяснить вам, что к чему.

## Скрытые персонажи: династии Shu и Wei

- Zhuge Liang: пройти 1 Musou-сценарий Shu
- Jiang Wei: пройти 2 Musou-сценария Shu
- Pang Tong: пройти 3 Musou-сценария Shu
- Liu Bei: пройти 4 Musou-сценария Shu
- Wei Yan: пройти Musou-сценарий Huang Zhong
- Yue Ying: пройти Musou-сценарий Zhuge Liang
- Guan Ping: пройти Musou-сценарий Guan Yu
- Sima Yi: пройти 1 Musou-сценарий Wei
- Zhang He: пройти 2 Musou-сценария Wei
- Xu Huang: пройти 3 Musou-сценария Wei
- Cao Cao: пройти 4 Musou-сценария Wei
- Xiahou Yuan: пройти Musou-сценарий Xiahou Dun
- Cao Ren: пройти Musou-сценарий Cao Pi
- Pang De: пройти Musou-сценарий Ma Chao.

## ПРЕДМЕТЫ

- Мясо: лечит 50 HP.
- Мясо (двойное): лечит 100 HP.
- Мясо на косточке: лечит 200 HP.
- Жареный цыпленок: лечит 400 HP.
- Стрелы: +10 стрел.
- Железный меч: +1 к Max Attack.
- Черный железный меч: +2 к Max Attack.
- Серебряный меч: +4 к Max Attack.
- Золотой меч: +8 к Max Attack.
- Щит солдата: +1 к Max Defence.
- Щит дворянина: +2 к Max Defence.
- Щит генерала: +4 к Max Defence.
- Щит императора: +8 к Max Defence.
- Dim Sum: +8 к Max HP.
- Большой Dim Sum: +20 к Max HP.
- Ликер: +10 к Max Musou.
- Южное вино Musou: +20 к Max Musou.
- Старое вино: полностью заполняет шкалу Musou.
- Мазь Hua Tuo: полностью заполняет и шкалу Musou, и шкалу жизни.
- Топор бога войны: удваивает атаку на 30 секунд.
- Щит бога войны: удваивает защиту на 30 секунд.
- Сапоги-скороходы: уве-

личивают скорость на 30 секунд.

- Зеленая печать: неограниченная шкала Musou на 10 секунд.
- Ящик: содержит оружие.
- Кожаная сумка: содержит предмет.

## РЕДКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Редкие предметы можно получить, выполнив особые задачи на некоторых уровнях. Предметы эти делятся на сбруи (harness), имеющие собственный слот в инвентаре, сферы (orb), также имеющие собственный слот, и аксессуары (accessories), располагающиеся среди обычных предметов. Сбруи и аксессуары можно получить на любых уровнях сложности; для получения сфер необходимо играть на Hard или Chaos.

## СБРУИ

- Red Hare Harness  
Эффект: начинаете уровень на Red Hare, самой быстрой лошади в игре.  
Уровень: Battle of Chang Shan, на стороне Yuan Shao.  
Требуется: победить Liu Bei, Guan Yu и Zhang Fei с интервалами не более минуты.
- Hex Mark Harness  
Эффект: начинаете уро-

вень на коне Mex Mark, приносящем удачу.

Уровень: Battle of Cheng Du, на стороне Liu Bei.  
Требуется: победить Zhang Ran, прежде чем Pang Tong попадет в засаду.

■ Shadow Harness  
Эффект: начинаете уровень на Shadow Runner, позволяющей вам выдерживать многочисленные атаки, не падая с седла.

Уровень: Battle of Liang Province, за силы союзников.

Требуется: победить Zhang Ji и Hu Zhen в течение 45 секунд после их появления.

Тактика: для этого вам понадобится лошадь – если вы уже получили сбрую Red Hare Harness, используйте ее. Искомые враги появятся в крепостях на северо-востоке и юго-западе, поэтому постарайтесь быстро очистить оные форты от охраняющих их солдат. После появления Dong Zhuo направляйтесь к одной из крепостей – и ждите гостей.

■ Storm Harness  
Эффект: начинаете уровень на Storm Runner с усиленной атакой и защитой.  
Уровень: Battle of Guan Du, на стороне Cao Cao.

Требуется: победить Yan Liang и Wen Chou в течение 5 минут от начала битвы.

■ Elephant Harness

Эффект: начинаете уровень на слоне!

Уровень: Battle of Nan Zhong, на стороне Nanman.

Требуется: спасти Wu Tugu, King Mulu и King Duosi, не позволяя вражеским офицерам вступить на территорию лагеря.

## СФЕРЫ

■ Fire Orb  
Эффект: добавляет элемент огня к вашим атакам. Горящие враги постоянно получают повреждения.

Уровень: Battle of Si Shui Gate, за силы союзников.

Требуется: победить 200 врагов в течение 2 минут от начала битвы.

■ Ice Orb  
Эффект: добавляет элемент льда к вашим атакам. Замороженные враги не могут двигаться и имеют пониженную защиту.

Уровень: Battle of Guan Du, на стороне Yuan Shao.

Требуется: победить Cao Pi в течение 4 минут от начала битвы.

■ Light Orb  
Эффект: добавляет элемент света к вашим атакам. Защита врагов неэффективна против ваших charge-атак.

Уровень: Battle of Wu Zhang Plains, на стороне Shu.

Требуется: победить Zhen Ji, Cao Ren и Xu Zhu в течение 5 минут от начала битвы.

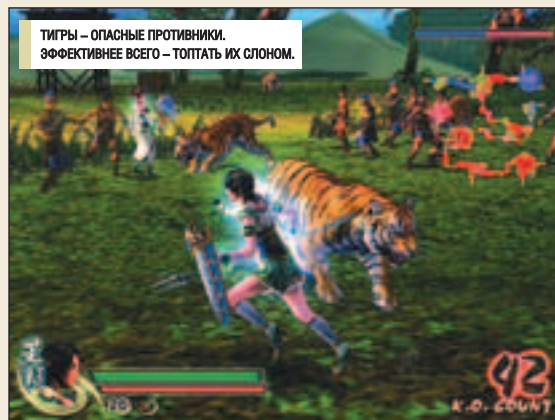
■ Shadow Orb  
Эффект: добавляет элемент тьмы к вашим атакам. Слабые враги могут быть убиты с первого удара (расходуется шкала Musou).  
Уровень: Battle of Wu Zhang Plains, на стороне Wei.  
Требуется: победить Jiang Wei прежде, чем Zhuge Liang умрет.

## АКСЕССУАРЫ

■ Art of War  
Эффект: увеличивает продолжительность эффектов



ЧЕТЫРЕ РАЗА КВАДРАТ, ЗАТЕМ ТРЕУГОЛЬНИК – И ОПОНЕНТ ВЗМЫВАЕТ В ВОЗДУХ. ЧЕМ БОЛЬШЕ КОМБО, ТЕМ ЛУЧШЕ БОНУСЫ



ТИГРЫ – ОПАСНЫЕ ПРОТИВНИКИ. ЭФФЕКТИВНЕЕ ВСЕГО – ТОПАТЬ ИХ СЛОНОМ.



других предметов в бою в полтора раза.

**Уровень:** Battle of Chi Bi, на стороне Cao Cao.

**Требуется:** победить Zhuge Liang во время его отступления.

**Тактика:** заставить Zhuge Liang отступить можно, победив Huang Gai до того, как он сможет выполнить атаку огнем, либо же в случае успеха ветряного заклинания.

#### ■ Survival Guide

**Эффект:** удваивает атаку, если здоровье на исходе (шкала жизни имеет красный цвет).

**Уровень:** Battle of Hu Lao Gate, на стороне Dong Zhuo.

**Требуется:** победить Liu Bei, Cao Cao, Sun Jian и Gongsun Zan.

#### ■ Bodyguard Manual

**Эффект:** телохранители становятся сильнее.

**Уровень:** Guan Yu's Escape, на стороне Guan Yu.

**Требуется:** победить всех генералов.

#### ■ Demon Band

**Эффект:** Musou Rage длится дольше.

**Уровень:** Battle of Xi Liang, на стороне Yellow Turbans.

**Требуется:** победить Ma Chao в течение 3 минут после его появления.

#### ■ Way of Musou

**Эффект:** позволяет когда угодно использовать True Musou.

**Уровень:** Battle of Mt. Ding Jun, на стороне Shu.

**Требуется:** победить Xiahou Yuan прежде, чем появится Cao Cao.

#### ■ Wind Scroll

**Эффект:** увеличивает радиус удара.

**Уровень:** Battle of He Fei Castle, на стороне Wu.

**Требуется:** победить Cao Ren в течение 5 минут от начала битвы.

#### ■ Fire Arrows

**Эффект:** ваши стрелы становятся огненными.

**Уровень:** Battle of Ji Province, на стороне Yuan Shao.

**Требуется:** победить сперва



Zhang Bao и Zhang Liang, а затем Pei Yuan Shao.

#### ■ Arm Guards

**Эффект:** во время ваших charge-атак вам невозможно нанести повреждения.

**Уровень:** Battle of Si Shui Gate, на стороне Dong Zhuo.

**Требуется:** победить Sun Jian прежде, чем появится Cao Cao.

#### ■ Tiger Collar

**Эффект:** начинаете уровень с тиграми на вашей стороне.

**Уровень:** Struggle for Nan Zhong, на стороне Meng Huo.

**Требуется:** победить трех beastmaster'ов в течение 1 минуты от начала битвы.

#### ■ Green Scroll

**Эффект:** усиливается показатель атаки за счет ослабления показателя защиты.

**Уровень:** Battle of Jie Ting, на стороне Shu.

**Требуется:** спасти Ma Su и защитить главный лагерь союзников.

**Тактика:** чтобы спасти Ma Su, необходимо ликвидировать вражеских офицеров в близлежащих районах. Оставьте Zhang He напоследок, к тому времени, как вы расправитесь с ним, Xu Zhu начнет наступление на вашу базу – победите его, а затем и Sima Yi.

#### ■ Musou Armor

**Эффект:** попадания стрел вас не останавливают.

**Уровень:** Conquest of Nan Zhong, на стороне Nanman.

**Требуется:** после победы над первым juggernaut'ом ликвидировать остальные шесть в течение пяти минут.

#### ■ Tribal Remedy

**Эффект:** каждое сотое убийство вознаграждается предметом, восстанавливающим 50 HP.

**Уровень:** Battle of He Fei Castle, на стороне Wu.

**Требуется:** уничтожить оба тарана и победить Jiang Qin, Pan Zhang и Sun Shao.

#### ■ Serpent Earrings

**Эффект:** каждое сотое убийство вознаграждается бонусом +2 к атаке.

**Уровень:** Battle of He Fei, на стороне Wu.

**Требуется:** победить Xu Huang и Xiahou Dun в течение минуты после появления каждого из них.

## ТЕЛОХРАНИТЕЛИ

**Типы телохранителей по оружию:**

■ Меч / женщина: помогает вам в бою и в Musou-атаках.

■ Копье / мужчина: помогает вам в бою и в Musou-атаках.

■ Лук / женщина: расстреливает врагов издалека.

■ Арбалет / мужчина: расстреливает врагов издалека.

■ Посох / мужчина: помогает вам магическими атаками.

■ Веер / женщина: помогает в бою и лечит.

#### Рейтинг силы и потенциала:

■ Veteran – начальные характеристики высоки, но развитие будет трудным.

■ Remarkable – начальные характеристики и потенциал развития средние.

■ Brilliant – начальные характеристики низки, но есть возможность быстро развиваться.

■ Superior – начальные характеристики высоки и быстро растут.

■ C – одна характеристика растет быстро.

■ B – две характеристики растут быстро.

■ A – три характеристики растут быстро.

■ S – все характеристики растут быстро.

Под характеристиками подразумеваются Life, Musou, Attack и Defense.

Рейтинг Superior является более приоритетным, нежели потенциал класса S.

#### Способности телохранителей:

■ Heal – В случае трудной ситуации телохранитель будет лечить себя.

■ Rage – Сила атаки тело-

хранителя увеличивается в критической ситуации.

■ Wall – Защита телохранителя увеличивается в критической ситуации.

■ Fame – Боевой дух армии игрока имеет меньшие шансы на понижение.

■ Link – Даже небольшие комбо будут приносить хорошие предметы.

■ Hire – После битвы к вам обязательно присоединится новый телохранитель.

■ Item – После битвы количество полученных предметов увеличится на 1.

■ Find – После битвы вы получите одно дополнительное оружие.

Телохранители выучивают новые способности с повышением уровня; максимум способностей для телохранителей – 4.

Необходимое число очков опыта для каждого уровня:

■ Ур. 2: 1000

■ Ур. 3: 2000

■ Ур. 4: 4000

■ Ур. 5: 7000

■ Ур. 6: 10000

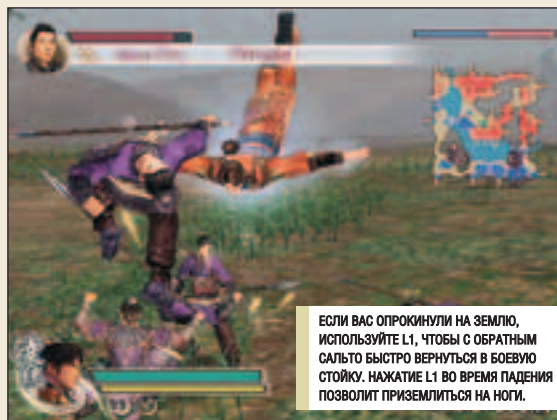
Также телохранители могут освоить одну из четырех стихий:

■ Fire – постоянно наносит повреждения находящимся в комбо оппонентам.

■ Ice – замораживает врагов.

■ Shadow – шанс моментально убить врага.

■ Light – ломает защиту оппонента charge-атаками. ■



## Скрытые персонажи: династия Wu и вольные герои

■ Zhou Tai: пройти 1 Musou-сценарий Wu

■ Lu Meng: пройти 2 Musou-сценария Wu

■ Huang Gai: пройти 3 Musou-сценария Wu

■ Sun Jian: пройти 4 Musou-сценария Wu

■ Gan Ning: пройти Musou-сценарий Ling Tong

■ Sun Ce: пройти Musou-сценарий Sun Quan

■ Da Qiao: пройти Musou-сценарий Sun Ce

■ Xiao Qiao: пройти Musou-сценарий Zhou Yu

■ Lu Bu: пройти по 1 Musou-сценарию за каждую из трех династий

■ Diao Chan: пройти Musou-сценарий Lu Bu

■ Dong Zhuo: пройти Musou-сценарий Diao Chan

■ Yuan Shao: пройти Musou-сценарий Cao Cao

■ Zhang Jiao: пройти Musou-сценарий Liu Bei, Cao Cao и Sun Jian

■ Meng Huo: пройти Musou-сценарий Zhuge Liang и Lu Xun

■ Zhu Rong: пройти Musou-сценарий Meng Huo

■ Zuo Ci: открыть всех прочих персонажей.

Автор:  
Александр Каркачев  
Homozaurus@mail.ru



# Серп и молот

Этот проект известен как модификация к небезызвестной «Операции Silent Storm», но акцент в ней сделан совсем на другие аспекты геймплея. Значение ролевых элементов многократно возросло. Теперь придется не столько махать кулаками, сколько думать.

## Общие советы

- Первый раз игру стоит проходить на низком уровне сложности, но лишь для тренировки — сюжет будет не полным.
- Не пренебрегайте умением скрытности. Старайтесь планировать время, чтобы миссии начинались ночью. Скрытное перемещение и организация засад — ключ к победе.
- Собирайте оружие по возможности сразу после боя. Оставшись на земле, оно портится и может попросту исчезнуть.
- Берите только самые ценные трофеи, дабы избежать перегрузки, сокращающей ваши «очки передвижения» (AP). Во все локации, кроме случайных, можно вернуться.

## ОСНОВЫ ДИВЕРСИОННОГО ДЕЛА

### ВОЕННОЕ ремесло

Идти до конца игры напролом, уничтожая все подряд, как в Silent Storm, теперь не получится. Стычки с войсками союзников, полицией и мирными жителями не позволят вам увидеть хорошей концовки (сюжет нелинеен). Финал напрямую зависит от ваших действий. Прежде чем открывать огонь, необходимо подумать, так как существует невидимый вам счетчик лояльности властей и репутации у населения. Вы ведь не хотите, чтобы персонажа объявили в розыск? Это сильно усложнит вашему герою и его сотоварищам жизнь, да и о благополучной концовке можно будет навсегда забыть.

Боевая система, по сравнению с SS, мало изменилась. Присутствует тот же набор специальностей, характеристик (сила, ловкость, интеллект), навыков и особых умений персонажа. А вот система маскировки была доведена до ума. Не забывайте, что передвигаться скрытно теперь можно лишь ночью. К тому же враги тоже не гнушаются прятаться и запросто могут застать вас врасплох. Особое внимание уделяйте источникам света — заранее уничтоженные фонари не раз спасут вашу жизнь. Сложность же боев значительно возросла. Оппоненты стали умнее и точнее (каждый второй вражий выстрел — в голову, причем, стреля-

ют супостаты метко). Поначалу игра даже начинает казаться хардкорной, хотя... она такая и есть. Поэтому лучше сначала освоиться, поиграв на самом низком уровне сложности. От него зависят характеристики и вооружение врагов, модель их поведения и даже детали оформления локаций.

### РАБОТА ГОЛОВОЙ

Диалоги играют далеко не последнюю роль. Выбранные реплики порой могут даже направить персонажа по разным сюжетным веткам, позволить обрести или потерять союзников. Ваш талант к запугиванию, убеждению, подкупу или обману определяется в первую очередь интеллектом. Персонажам, которым голова нужна лишь для приема пищи, лучше постоять в сторонке или сразу доставать пулемет.

Сильно помогает в переговорах и одежда. Некоторые NPC с большим удовольствием откроются человеку в форме офицера английских войск, другие, напротив, будут рады поговорить с гражданином в штатском. Да и на глаза местным властям и военным лучше не попадаться в маскхалате или в шинели офицера SS. Ведь время-то теперь мирное. Ну или почти мирное. Надо ли говорить, что персонаж в гражданской одежде непременно привлечет внимание полиции, если у него за спиной висит ручной пулемет или

«ППШ»? Также для успешной беседы с отдельными обывателями необходимо обзавестись документами, удостоверяющими вашу личность. Это может быть простой паспорт, военная книжка или удостоверение спецслужб. За изготовление поддельных бумажек отвечает Марта в Хрендорфе и торговец книгами в Зайценбурге.

### СРЕДСТВА УБЕЖДЕНИЯ

Оружие в «Серпе и молоте» имеет нехорошую привычку часто ломаться и перегреваться. Ресурс прочностных пушек стал куда более реалистичным, и пополнить его может только инженер с помощью специального оборудования. Стволы и амуниция в мирных немецких деревушках нынче в дефиците. Ассортимент у торговцев весьма скудный, да и цены прямо-таки кусаются. Поэтому часто приходится использовать трофеи. Старайтесь подбирать их как можно быстрее — они портятся от нахождения на земле, да и мирное население не прочь помародерствовать. Также появилось ограничение на переносимый вес: чем больше вы носите, тем меньше у вас очков действий (AP). Так что, вынося отобранное добро, постарайтесь не нарваться на противника. И вообще, помните, что за вещами почти всегда можно вернуться. А потому не рискуйте понапрасну. Оружие могут улучшить (поставить снайперский



прицел или глушитель) за деньги специальные NPC. Здесь надо учитывать, что есть определенный шанс на неудачную модернизацию. В этом случае «ствол» выходит из строя, а мастер возмещает вам моральный ущерб и его стоимость. Поэтому стоит сохраняться перед получением заказа, если вы дорожите своей пушкой.

### ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Любителей прохождения игры в одиночку ждет разочарование. Осуществить это невероятно сложно, а часть локаций в этом случае и вовсе будет недоступна. По мере развития сценария к вам могут присоединиться шесть компаньонов. Естественно, чем больше людей в вашей команде, тем легче выжить. При гибели любого из них лучше сразу же переиграть миссию – достойную замену напарникам найти уже не получится. Очень важно и то, что у каждого из подопечных есть своя точка зрения на происходящее. Необходимо это учитывать, с умом собирая команду и хорошенько обдумывая собственные поступки. Например, проводивший все свое детство в концентрационных лагерях еврейский юноша Моше жаждет мести и ненавидит всех немцев. Так что он вряд ли будет рад работать вместе с пленным боевиком «Молота Тора» Зигмундом. Да и глуховатый юноша Ларри, будет неоднократно получать по шее от заносчивой Сандерс за свои недвусмысленные намеки. Есть персонажи, являющиеся ключевыми, и прохождение некоторых миссий без них попросту невозможно. Например, вскрыть сейф в домике агента Смита может только специалист по взрывчатке Фидель. Если это попытается сделать кто-то другой, он неминуемо превратится в кровавые лоскутки.

### КОМАНДА МЕЧТЫ

Даже не надейтесь заполучить в свою команду всех игровых персонажей. А вот собрать под своим крылом максимальное их количество стоит попробовать. О том, как это сделать, читайте ниже. Веселье начинается в Хрендорфе – маленькой деревушке в три дома. После зачистки местности подними-

те раненую девушку у стены и отнесите ее к доктору – после выздоровления она и станет вашим первым напарником. Простите, напарницей. Обитающий поблизости торговец предложит вам свои услуги и небольшое задание в придачу. Но стоит дважды подумать, прежде чем братья за квест. Отказавшись разделиться с его конкурентами, вы сможете в скором времени нанять еще одного компаньона – снайпера Моше. На первых порах это незаменимый стрелок. Учтите только, что торговца оружием придется убить, и заранее подготовьтесь к схватке. Поступив иначе и согласившись на предложение, вы откроете сразу две новых локации (блокпост и конвой), но заполнить в команду Моше будет гораздо сложнее. Выбор за вами. Все-таки убив Конрада, вы, как ни странно, не сможете остаться жить в его пустующем доме. Отправляйтесь на свежий воздух. У костра вас подберет добрый дедушка-лесник и предложит пожить в его сторожке. Здесь, наконец, и можно будет нанять его постояльца Моше. Для этого требуется лишь правильно вести с ним беседу. Далее новоиспеченный компаньон предложит вам отправиться в маленький городок Зайценбург на встречу со вторым жильцом лесника – неким «Десперадо». В городе вы увидите картину ареста этого субъекта местными властями. Возвращайтесь в Хрендорф и вежливо поговорите с людьми некоего Зигфрида, которые впоследствии отведут вас к нему. Сей изуродованный таксист расскажет вам о местонахождении тюрьмы. И за обещание вытащить оттуда своего человека даст удостоверение агента английских спецслужб и поделится кое-каким вооружением. Обманув начальника тюрьмы, вы получите еще двух компаньонов – техника Ларри и специалиста по взлому и взрывчатым веществам Фиделя.

После обыска дома Смита отправляемся предотвращать теракт на водозабор в городке Венцбург. Не забудьте, что на все про все вам даются лишь сутки, поэтому стоит поторопиться. Главной задачей здесь является захват из рук «молототоровцев» канистр с цианидом. После че-

го необходимо спуститься в подвал, скрываясь от военных. Здесь яд можно выбросить. На выходе из подземелий нас будет ждать еще один персонаж – штурмовик Зигмунд. Чтобы его нанять, необходимо поговорить с ним и убедить сдаться в плен. Выбиваем из него данные о базе террористов, после чего он в нашем распоряжении. На уничтожение оплота боевиков «Молота Тора» нам также даются одни сутки. Кстати, вначале Зигмунд связан и не может брать и переносить оружие. Это можно увидеть в окне его состояния (травма руки 300 пунктов). Не пытайтесь его лечить или развязывать с помощью ножа – так задумано. Здесь существует довольно забавный момент. Если ударить новоиспеченного союзника в руку и нанести травму, а потом ее залечить, то он сможет спокойно использовать оружие, пока не перейдет в следующую локацию. Там же он «чудесным» образом снова ломает верхнюю конечность... Последним присоединяющимся к нам NPC является агент Павел. Взять его можно после миссии с террористическим лагерем. Закончив игру дважды на уровне «3.0», я увидел очень плохой (специально злобствовал) и «средней паршивости» финал. Оба раза история развивалась абсолютно по-разному. Можно с уверенностью сказать, что игру интересно проходить несколько раз подряд. ■

### Давайте жить дружно

- Если вы хотите пройти игру и увидеть хорошую концовку, старайтесь не палить направо и налево. Убивать можно кого угодно, но очень важно знать меру.
- Пытайтесь улаживать все проблемы словами, а не свинцом. Чем скрытнее действует персонаж и чем меньше количество стычек, в которые он вступает, тем благополучнее закончится игра.
- В некоторых миссиях есть лимит времени на прохождение. Так, например, на предотвращение теракта на водозаборе, а также на уничтожение базы террористов и взятие архива, вам даются лишь сутки с момента получения задания.



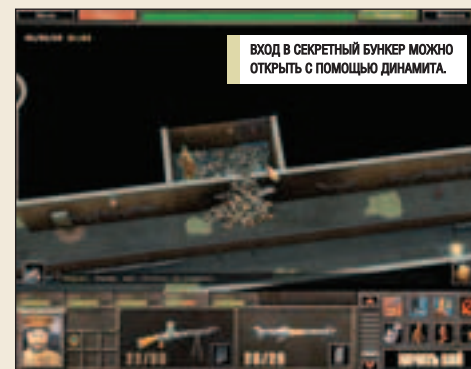
В ДОМЕ СМИТА ШКАФ МОЖЕТ РАЗРУШИТЬ ЛЮБОЙ ИЗ БОЙЦОВ. А ВОТ РАБОТУ С СЕЙФОМ ЛУЧШЕ ПРЕДОСТАВЬТЕ ФИДЕЛЮ.



ЭТИ КАНИСТРЫ С ЯДОМ НЕОБХОДИМО ЭВАКУИРОВАТЬ С ТЕРРИТОРИИ ВОДОЗАБОРА.



ВО ВРЕМЯ УНИЧТОЖЕНИЯ ЛАГЕРЯ ТЕРРОРИСТОВ БУДЬТЕ БДИТЕЛЬНЫ. ВРАГ МАСКИРУЕТСЯ ПОД МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ.



ВХОД В СЕКРЕТНЫЙ БУНКЕР МОЖНО ОТКРЫТЬ С ПОМОЩЬЮ ДИНАМИТА.

### SONOMA В НАСТОЛЬНОМ КОМПЬЮТЕРЕ

Мобильники наступают по всем фронтам



Процессоры Pentium M, изначально предназначенные для ноутбуков, могут всерьез потеснить своих десктопных собратьев. Производители системной логики быстро реагируют на недовольство поклонников Intel высоким тепловыделением новых «камней» для стационарных ПК. Мы уже писали о переходнике от ASUS, позволяющем использовать мобильные процессоры на платформе Socket478. Теперь компания AOpen сообщила о скором появлении материнской платы i915GA-HFS, основанной на чипсете Intel 915G и предназначенной для работы с мобильными процессорами Pentium M. В ней будут реализованы такие функции, как поддержка повышенной частоты системной шины (533 МГц), интерфейс PCI Express и встроенный звуковой контроллер High-Definition Audio. Массовое производство планируется начать в июне текущего года. ■



### СВЕРХБЫСТРЫЙ G70 НА ПОДХОДЕ

У инженеров nVidia в последние полтора года явно открылось второе дыхание. Не успели мы привыкнуть к чипу NV45 (GeForce 6800 Ultra), как разработчики калифорнийской компании подготовили новый графический процессор – G70. Видеокарты GeForce 7800 на его основе будут как минимум в полтора раза быстрее существующих топ-моделей фирмы. Это следует из информации, просочившейся в конце мая с выставки E3 2005 и опубликованной на страницах ряда западных сайтов. Сообщается, что G70 останется 110 нм чипом и станет взаимодействовать с ядром и памятью на частотах 430 МГц и 1400 МГц. Пропускная способность шины составит 38.4 Гбайт в секунду. Также приводятся данные о том, что GeForce 7800 GTX в тесте 3DMark03 набирает от 18 000 очков и выше, что как раз в полтора раза больше, чем у GeForce 6800 Ultra. В неофициальной спецификации стоит отметить требования к блоку питания: для нормальной работы необходим БП мощностью, по меньшей мере, 400 Вт и 500 Вт для SLI. Появление готовых плат на G70 ожидается в конце июня. ■



### CREATIVE ВЫПУСКАЕТ НОВЫЙ АУДИОПРОЦЕССОР

Создатели Sound Blaster'a не сидят сложа руки, пожиная плоды царствования на рынке аудиокарт. Совсем недавно Creative Technology придумала новый звуковой стандарт Xtreme Fidelity и выпустила чип следующего поколения X-Fi. Такое программно-аппаратное сочетание, по заявлению производителя, позволит улучшить характеристики MP3-файлов, обогатит звук при просмотре видео и ускорит воспроизведение игр за счет некоторой разгрузки центрального процессора. Кстати, новый чип в 24 раза мощнее своего предшественника Audigy. Используя его архитектуру, пользователь с помощью специального ПО сможет конвертировать имеющиеся музыкальные библиотеки MP3 в формат Xtreme Fidelity (24 бит, соотношение «сигнал/шум» – 110 дБ), фактически восстанавливая сжатый звук до студийного качества мастер-записи. ■



### БЕСПРОВОДНЫЕ ДОЛГОЖИТЕЛИ

Автономные игровые контроллеры имеют, как правило, один серьезный недостаток – малое время работы от батарей. Однако в новых геймпадах от Logitech этот минус учтен: они способны «существовать» от одного комплекта батарей в течение 300 часов. Значительно снизить энергопотребление удалось благодаря усовершенствованному набору микросхем и вводу поддержки интеллектуального ждущего режима. Все это никак не отразилось на «дальности» устройства: мощности передатчика достаточно для работы в радиусе 9 м от приставки. Модели Logitech Cordless Precision Controller for PlayStation 2 и Logitech Cordless Attack Controller for the Xbox окрашены в цвета соответствующих им консолей (синий и зеленый). Появления новинок следует ожидать в августе этого года, а цены на них составят \$29.99 и \$39.99 для PS2 и Xbox соответственно. ■



НОВЫЕ ГЕЙМПАДЫ ОТ LOGITECH ПОЧТИ ПОЛНОСТЬЮ КОПИРУЮТ ПО ФОРМЕ СВОИХ ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ, ЗАТО ДАДУТ ИМ БОЛЬШУЮ ФОРУ ПО ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ.

### «ШЕЛКОВОЕ» ЗВУЧЕНИЕ ЗА \$34

Присутствие в акустической системе шелкового твитера особенно ценится любителями классической музыки – при такой конструкции звук в высокочастотном диапазоне отличается мягкостью и обладает гораздо меньшим уровнем искажений. До последнего времени цены на подобные сателлиты были относительно высокими, но весной этого года на рынке появился ряд доступных устройств. Мы хотели бы отметить бюджетную модель Sven MA-230, которая вслед за остальными колонками в серии теперь оснащается шелковыми ВЧ-динамиками. Кроме того, стенки корпуса теперь выполнены из MDF, мало подверженного резонансам. Производитель не стремится удивить нас новинками в области дизайна или экзотическими функциями, а планомерно работает над улучшением качества звука – такую позицию можно только приветствовать. Акустика MA-230 имеет выходную мощность 2x18 Вт и разъем для подключения сабвуфера. Розничная цена на обновленные колонки не выросла – \$34. ■





## ВТОРАЯ ЖИЗНЬ AGP-ВИДЕОКАРТ

Консервативным обладателям видеокарт от NVIDIA с разъемом AGP впору молиться на компанию Albatron. Она планирует выпустить переходник под названием АТОР (AGP-to-PCI), который, как можно догадаться из расшифровки аббревиатуры, будет являться связующим звеном между графическим адаптером с интерфейсом AGP и материнской платой стандарта PCI Express. Как отмечают представители компании, такая конструкция не уменьшит производительность системы по сравнению с «правильной» компоновкой (PCI-to-PCI). Наши тайваньские коллеги уже раздобыли пилотный образец АТОР'а и подтверждают, что в ряде случаев пользователь может рассчитывать не только на равенство, но и даже на некоторый прирост «попугаев»! Производитель сообщает, что устройство будет совместимо с моделями GeForce MX 4000, FX 5200, FX 5700, FX 5700 LE, 6800 и 6200A (NV44A). В ближайшее время переходник начнет распространяться в комплекте с видеокартой Albatron AGP6200. Появление отдельного девайса в широкой продаже ожидается в середине лета, а его стоимость не превысит \$20. ■



## INTEL И M-ВИДЕО ПОКАЗАЛИ НОВУЮ ПЛАТФОРМУ

Простые смертные имели возможность проверить ее возможности

Компания LG Electronics представила новинку – универсальный широкоформатный ноутбук на базе Sonoma LW60 Express. Среди конкурентов, уже вышедших на обновленной платформе, модель является одной из самых тонких и легких. Толщина корпуса составляет всего 2.34 см, а вес – 2.1 кг (при использовании стандартной батареи, обеспечивающей около 6 часов автономной работы). Экран у «корейца» 14-дюймовый, с разрешением XGA, а графическое оснащение можно выбирать по своему усмотрению – либо интегрированный видеоадаптер Intel GMA 900, либо карта Radeon X600 от ATI. Презентация мобильного ПК прошла в рамках экспозиции «Цифровая весна Intel 2005 – столица России», которая была организована совместно компаниями Intel и M-Видео. Желающие получили возможность провести «тест-драйв» ноутбуков на Sonom'e от LG Electronics, Sony и ASUS. Наибольший восторг у посетителей вызвал встроенный в платформу многоканальный контроллер High Definition Audio (точнее, качество его звучания). ■



## ФИНСКИЙ АМД БЫСТРЕЕ АВСТРАЛИЙСКОГО INTEL

Современные игры являются крайне ресурсоемкими приложениями, поэтому оверклокинг становится весьма распространенным хобби среди геймеров. В конце мая на весь мир прославился простой финский парень, известный в Сети под именем Samps. Ему удалось увеличить частоту двухядерного процессора AMD Athlon 64 X2 4800+ с 2400 МГц до 3096.9 МГц. Прирост в 29% был получен с помощью фреоновой системы охлаждения Varochill LS Cooler, материнской платы DFI LP nF4 SLI-DR и блока питания Antec 550 Вт (Vcore – 1.55 В).

Практически одновременно на другой стороне планеты австралиец Chainbolt разогнал свой «камень» Pentium EE 840 до 4.16 МГц (напряжение на ядре процессора – 1.55 В). Несмотря на итоговое преимущество изделия Intel по тактовой частоте почти в 1 ГГц, заочную дуэль в тесте SuperPI (самый популярный сейчас бенчмарк для оценки вычислительной мощи процессора) выиграл финн: результат его системы на AMD – 27.6 секунд против 32. ■



## AMD В НОУТБУКАХ ACER

Этим летом мы станем свидетелями передела рынка мобильных процессоров. Дело в том, что компании AMD уже мало соперничества с Intel на рынке десктопов и серверов, – в 2005 году популяризаторы 64-битной технологии поставили перед собой задачу свергнуть с пьедестала Pentium M. В числе оснований для подобного оптимизма производитель называет сравнимое с конкурентом тепловыделение и низкие цены. Одними из первых ноутбуков на новом процессоре Turion 64 Mobile стали модели 5000 и 5020 серии Aspire от Acer. Устройства комплектуются матрицами 15 и 15.4 дюймов соответственно и могут выборочно оснащаться видеоадаптерами ATI Mobility Radeon X600 или X700. «Старший брат» с индексом 5020 несет на своем борту память DDR333 объемом 512 Мбайт (с возможностью расширения до 2 Гбайт), модем 56к, сетевую карту Gigabit-Ethernet, адаптер беспроводной связи WLAN IEEE 802.11b/g, ТВ-выход S-Video-Out, Firewire400, кардридер 6-in-1 и аккумулятор, обеспечивающий продолжительность работы до 3 часов. Цены на новые ноутбуки пока неизвестны, поступление их в продажу ожидается в июне. ■



### iRU Brava 7154W Multi

В этом материале мы расскажем о первом российском ноутбуке с видеокартой NVIDIA GeForce Go 6600 и уникальной возможностью для ее модернизации с помощью разъема MXM.

Технические характеристики
<b>Экран:</b> 15.4-дюйма WXGA (1280x800)
<b>Процессор:</b> Pentium M 2000 МГц (кэш – 2 Мбайт)
<b>Чипсет:</b> 915PM + ICH6-M
<b>Частота системной шины:</b> 533 МГц
<b>Видеокарта:</b> NVIDIA GeForce Go 6600 128 Мбайт 375/700 МГц
<b>ОЗУ:</b> DDR2 512 Мбайт (2x256)
<b>HDD:</b> Fujitsu IDE 60 Гбайт
<b>Привод:</b> DVD-RW Matsushita UJ-831D Super Multi DL-R
<b>Порты:</b> 4xUSB 2.0, 1xVGA, IEEE1394, Mic-In, Audio-out (SPDIF), 1xPCMCIA Type I/II, 1xFireDA, порт репликатора, S-video, MMC/SD/MS/SM/XD
<b>Батарея:</b> Li-Ion 4800 мАч
<b>Беспроводная сеть:</b> Intel 802.11bg (2200bg) mini PCI
<b>Глубина и вес:</b> 266x34x363 мм, 3.05 кг
<b>Гарантия:</b> 24 месяца
<b>Цена:</b> \$1750

Внешне iRU Brava 7154W Multi – типичная «рабочая лошадка». Компьютер построен на базе модели KN1 тайваньской фирмы Quanta, мирового лидера в области контрактного производства ноутбуков (в числе ее клиентов компании – Apple, Dell, HP и Sony). Дизайн не вызывает сильных эмоций, он прост и универсален. Окрашенная под серебро крышка имеет несколько скучноватый вид для 2005 года, однако покупатели могут выбрать модификацию с черным цветом корпуса, она выглядит дороже и современнее. Рабочая панель открытого компьютера смотрится неплохо. Покрутив устройство в руках, мы не обнаружили каких-либо скрипов или люфтов – все сделано на совесть. Лэптоп оборудован широким набором интерфейсов, не хватает только

Bluetooth. Отметим удачное расположение инфракрасного порта с левой стороны, что не создает неудобств для «праворуких» пользователей при синхронизации мобильного телефона и одновременной работе с мышью. Удачную эргономику грамотно расположенных разъемов (часть из них – слева, остальные – сзади) неплохо дополняет удобная защелка крышки. Размеры клавиатуры достаточно комфортные, она оборудована большой клавишей Enter, и придаться можно лишь к небольшой ширине площадки левого Shift'a. А вот тактильные ощущения при наборе текста меня не совсем удовлетворили – нажимаются клавиши легко, пальцы не устают, но ход кнопок слишком короткий и четкой фиксации не чувствуется. Тачпэд оборудован канавкой вертикальной прокрутки и работает нормально. Мультимедийные возможности ноутбука позволяют не испытывать неудобств как при просмотре фильмов, так и во время прослушивания музыки. Наря-

ду с большинством широкоформатных LCD, матрица iRU Brava 7154W Multi отличается хорошими углами обзора – подстраиваться под экран не придется. Время отклика вполне соответствует нынешним требованиям – ни при скроллинге текста, ни в динамичных игровых сценах смазываний картинки не наблюдалось. Как и все компьютеры, построенные на платформе Sonoma и использующие аудиочипсет Intel High Definition Audio (Azalia), новичок радует своим звуком, особенно при подключении внешней акустики. Встроенные динамики, расположенные на переднем торце рабочей панели, вполне справляются со своими обязанностями, хотя и не отличаются высоким уровнем максимальной громкости. Вентилятор системы охлаждения при работе в офисных приложениях почти не слышно, и нагрев корпуса также вполне умеренный. Автономные возможности средние, что, впрочем, неудивительно при столь мощном видеоадаптере: аккумулятора хватает приблизительно на два полуторачасовых фильма, в играх это значение вдвое меньше.

В конструкции iRU Brava 7154W Multi использована технология MXM от NVIDIA, позволяющая модернизировать графическую подсистему, – почти как на больших компьютерах. Для этого существует отсек на корпусе, в который и вставляется плата. Впрочем, об апгрейде думать еще рано, так как на борту установлен адаптер NVIDIA Go 6600. Ноутбук был протестирован в нескольких актуальных для геймера приложениях. При всех максимально возможных настройках (качества, AA и AF) и стандартном разрешении 1280x800, в FarCry и Half-Life 2 мы получили 22 и 60 fps соответственно. В тестовых пакетах компании Futuremark, при «дефолтных» установках, были показаны следующие результаты: 3DMark03 – 5430

#### О замене видеокарты

Чем меньше ноутбук, тем сложнее в нем установить мощную, а значит, и «горячую» видеокарту. Поэтому разъемы NVIDIA MXM (Mobile PCI Express Module) сделали трех разновидностей: I – для ультрапортативных устройств, II – для лэптопов средних размеров и III – для переносных ПК. Еще одно различие – первый и второй тип поддерживают карты 128 бит, а третий – 256. Для iRU Brava 7154W Multi (вариант разъема №2) кардинальной замены сейчас найти не удастся, разве что поставить Go 6600 Ultra (375/700 МГц). Более серьезная модель, Go 6800, выделяет слишком много тепла и совместима только с MXM-III. Вполне вероятно, что следующее поколение видеоадаптеров, например, ожидаемые этим летом GeForce 7800, будут иметь 128-битные мобильные версии и станут отличной заменой для Go 6600. Кроме того, стандарт является полностью открытым, поэтому сторонние производители, включая даже ATI, без каких-либо помех смогут выпускать свои графические процессоры в новом формате.



баллов, а 3DMark05 – 2389. В итоге можно сказать, что iRU Brava 7154W Multi – это отличный мобильный компьютер для современных игр. Он обладает суперсовременной начинкой, неплохим экраном и качественным звуком, а также привлекательной комплектацией (к ноутбуку прилагается сумка). Помимо высокой производительности, его выгодно отличает резко увеличившийся «расчетный период жизни» благодаря потенциальной возможности апгрейда видеокарты. ■



## Кликаем Oklick 880L

Основной инструмент для геймера, клавиатуру, мы часто называем «клава», причем вкладываем в это «имя» совершенно различные интонации – от едкой досады на неудобное устройство до трепетного любования, когда все работает отлично. Ее напарница, мышь, из семейства компьютерных, давно выросла из коротких штанишек, избавилась от поводка и обзавелась множеством качеств, столь полезных для любителей компьютерных игр. В этом материале мы расскажем о поведении двух новых девайсов, объединенных в наборе Oklick 880L.

Главное достоинство рассматриваемого комплекта – автономность. Вы можете повесить системный блок хоть под потолок (только не выше чем 4 метра) – пара «кликеров» обнаружит сигнал и начнет работать. Разумеется, не надо забывать о питании: беспроводные компаньоны «сидят» на пальчиковых батарейках стандарта AA – три из них потребляет «старшая сестра», а мышь довольствуется двумя. Настройка каналов выполняется одним нажатием клавиши на приемнике, который, кстати, имеет весьма необычное исполнение и напоминает летающих пеленгаторов из Half-Life 2.

Дизайн клавиатуры стандартным назвать сложно, но в то же время все компоненты прекрасно сбалансированы. Основной ее цвет – черный, по бокам она «обсыпана» функциональными серебристыми кнопками закругленной формы. Несмотря на относительно низкую цену (\$40), работать с ней довольно комфортно, в первую очередь, из-за точно выверенной механики клавиш. Они идеально подпружинены и качественно закреплены, нажимаются мягко и четко, сообщая о фиксации достаточно приятным звуком. Одним словом, и набирать тексты, и рубиться в игры очень удобно. Но в темноте приходится ориентироваться на английские белые буквы, так как русский алфавит нанесен красным цветом.

Описание географии основных элементов клавиатуры, стоит, пожалуй, начать с массивного колеса прокрутки конусообразной формы. Оно расположено с левой стороны и неплохо помогает извлекать на экран монитора информацию со дна глубоких интернет-«простыней» и многостраничных текстов. Кстати, для удобства работы с браузером над колесом расположены клавиши закрытия окон, перехода между ними и т.д. Человек, имеющий во рту 33 зуба, считается уникалом, это слово вполне применимо и к клавиатуре, несущей ровно столько же дополнительных клавиш (не считая основных). Дюжину из них (12 штук) можно перепрограммировать с помощью фирменного софта. В наше время телевизор и музыкальный центр в квартире геймера чаще всего сиротливо пылятся в углу, а показывает кино и воспроизводит музыку компьютер. Для быстрого управления мультимедий-

### История вопроса

Считается, что самую первую клавиатуру в мире придумал американец Шолес в 1873 году, продав затем патент компании Ремингтон. Уже тогда он понял, что расположение букв на клавишах по алфавиту не совсем удобно, в результате чего появилась раскладка QWERTY. Впрочем, злые языки утверждают, что такой выбор был основан не столько на изучении статистики использования букв и знаков, сколько для удобного рекламирования устройства в магазинах – продавец очень быстро набивал слово TYPEWRITER (пишущая машинка). Лет 10-15 назад в моду вошли сенсорные клавиатуры, но в компьютерном мире они не прижились. Оказалось, что людям для быстрой печати необходимо не только слышать соответствующие щелчки, но и чувствовать



обратную связь при нажатии. Компьютерную мышь разработал в 1968 году знаменитый Дуглас Энгельбарт, которому приписывают также изобретение электронной почты (e-mail) и знака «@».

ными приложениями в верхней части Oklick 880L есть специальные кнопки, которые помогают изменять уровень громкости, запускать Windows Media Player (или другой проигрыватель) и переходить на следующий трек. Правее расположены клавиши управления питанием (сон, выключение), активизации калькулятора и проводника Windows Explorer. Нельзя не подчеркнуть также светодиодные индикаторы (Caps Lock, Num Lock др.), оригинально мерцающие под «пробелом».

Комплектная пятикнопочная мышь, словно обидевшись на клавиатуру за функционально-конкурирующие кнопки, имеет весьма надутую форму. Со стороны можно подумать, что работать с ней неудобно – слишком уж пышное основание. Однако при выкаешь к ней буквально за полчаса, и потом уже сложно пользоваться другими манипуляторами. Выверенной анатомии сопутствует и быстрота реакции –

оптический сенсор обладает разрешением 800 точек на дюйм. Помимо основных клавиш, по бокам корпуса есть дополнительные «Вперед» и «Назад». В завершение скажем, что беспроводной клавиатурно-«мышинный» комплект получился очень интересным, как по цене, так и по исполнению. ■

Технические характеристики
Интерфейс: PS/2
Количество дополнительных кнопок: 33
Дальность действия: 4 м
Количество батареек (клавиатура, мышь): 3/2
Цена: \$40



## Разгоняем Пентиумы

Среди целого ряда компьютерщиков бытует мнение, что для современных игр совсем не нужен высокопроизводительный процессор. Главное, дескать, установить побольше памяти и мощную видеокарту. Кто-то уверен, что разгонять необходимо все, что находится в системном блоке, другие предпочитают выбирать «готовые» продукты, даже переплатив за определенные гарантии. Какая позиция более правильная? Мы взяли два представителя линейки Intel Pentium 4 из разных ценовых категорий и сравнили их в самых популярных играх, не забыв и про бенчмарки. Кроме того, мы увеличили тактовую частоту обоих участников и сопоставили их производительность.

Технические характеристики
<b>Intel Pentium 4 530</b>
<b>Частота, ГГц :</b> 3.0
<b>Ядро :</b> Prescott
<b>Техпроцесс ядра, мкм :</b> 0.09
<b>Шина, МГц :</b> 800
<b>Объем Кеша L2, Кбайт :</b> 1024
<b>Объем Кеша L3, Кбайт :</b> нет
<b>Множитель :</b> 15
<b>Цена, \$ :</b> 190



### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Чтобы дать возможность вернуться центральному процессору, мы использовали гигабайт быстрой памяти (два модуля от Corsair с низкими таймингами) и мощную видеокарту на ядре ATI Radeon X800XL с 256 Мбайт GDDR3. Напомним, что в линейке графических процессоров ATI она занимает место между X800 Pro и X800XT, которые сейчас уже сняты с производства, но в магазинах еще встречаются. В системе были установлены самые последние, на момент тестирования, драйвера ATI Catalyst 5.5, FarCry «пропатчен» до версии 1.3, а для Half-Life 2 мы скачали все последние обновления. Замеры проводились в двух разрешениях, 1024x768 и 1600x1200, с максимально возможными настройками графики. Для полноты картины запускались два популярных бенчмарка (при стандартных значениях) от Futuremark – 3DMark03 и 3DMark05 последних версий 3.6 и 1.2 соответственно. В Doom 3 использовалась наша собственная демо-запись со второго уровня игры,

также и в Half-Life 2 (с карты d3c17), а в FarCry мы взяли встроенную в игру «демку».

### ПОДРОБНЕЕ О CPU

Для этой статьи были выбраны процессоры из двух разных ценовых категорий. Первый из них относится к middle-end'у. Intel Pentium 4 530 с ядром Prescott и тактовой частотой 3.0 ГГц выполнен по самому совершенному, на данный момент, техпроцессу 0.09 мкм и стоит чуть меньше двухсот «американских президентов». Второй участник, который был у нас не так давно на тестах и показал наивысшую производительность среди Desktop'ных процессоров от Intel, относится к сегменту ultra high-end. Выполнен он на новом ядре Prescott 2M с увеличенным до 2 Мбайт объемом кэша второго уровня L2. Кроме того, у него более скоростная шина 1066 МГц (у соперника – 800 МГц) и тактовая частота – 3.73 ГГц. Сделан он также по 0.09 мкм технологии. Его цена сравнима со стоимостью целого компьютера – почти \$1000.

### ОВЕРКЛОКИНГ

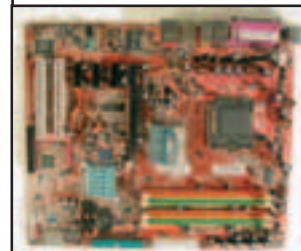
Для хорошего разгона всегда необходимо отличное охлаждение. Редко встречающиеся в домашних компьютерах «водянки» мы не стали использовать, а взяли воздушный кулер. Для бытового применения одним из лучших решений в этой области является Zalman CNPS7700 Cu. На первой стадии эксперимента мы повышали частоты обоих CPU вплоть до максимальных, подбираясь к значениям, на которых процессоры работают без сбоев. Оказалось, что оба подопечных достаточно хорошо переносят оверклокинг. Младшую модель удалось «накачать» на 900 дополнительных мегагерц и получить итоговые 3.9 ГГц, а из «экстремальной» версии Intel Pentium 4 удалось вырастить «мутанта» с частотой работы 4.45 ГГц! Но ни один геймер в здравом уме не станет эксплуатировать свои «камни» в предельном режиме, тем более летом, и перед замерами мы понизили рабочие частоты на 100 МГц.

### РЕЗУЛЬТАТЫ

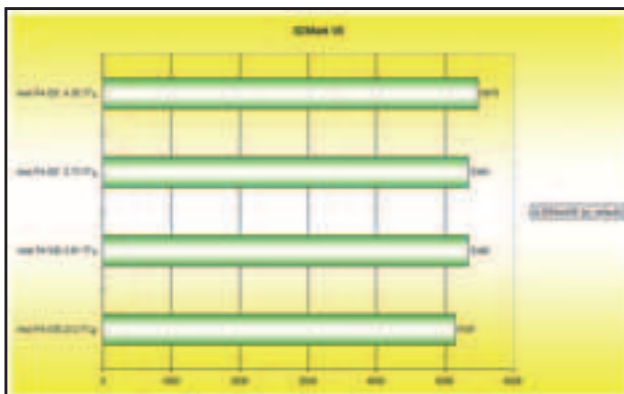
Диаграммы тестов Doom 3 не дают нам ясного представле-

### Для разгона...

Если вы, прочитав статью, решили взять не самый мощный процессор и разогнать его до уровня High-End, побеспокойтесь о материнской плате с хорошими разгонными возможностями. Естественно, что о хорошем охлаждении тоже не стоит забывать. Дополнительно потратив долларов 20-30, вы можете сэкономить на процессоре большую сумму. Также вы должны знать, что современные игры весьма требовательны к объему оперативной памяти (сейчас лучше покупать не меньше 1 Гбайта). И, разумеется, помните о мощной видеокарте – основе основ геймерского компьютера.

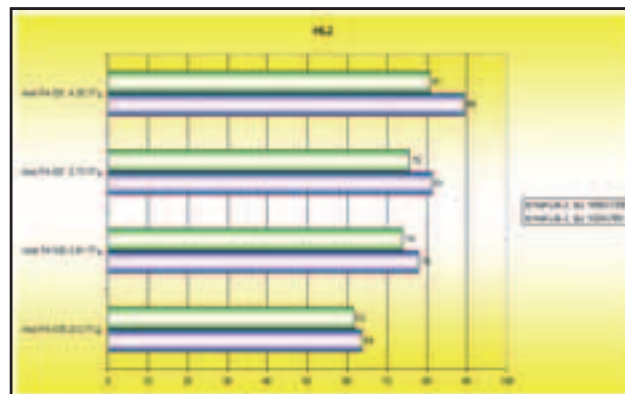


ния о различиях между двумя процессорами. При установке разрешения 1600x1200 производительность падает сразу вдвое – основная нагрузка идет на видеокарту. Небольшое отклонение (5 fps) наблюдается лишь при 1024x768 с использованием Intel Pentium 4 530, работающего на стандартных частотах, что означает определенный



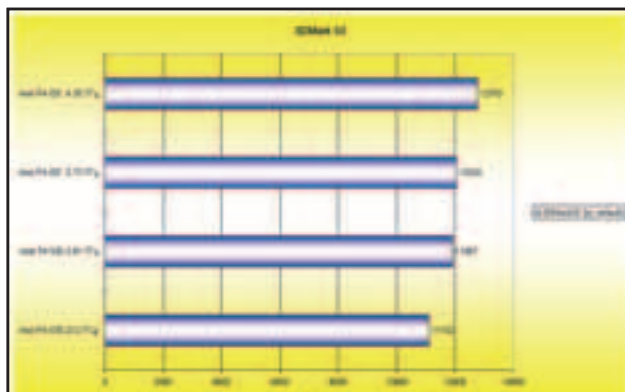
**3DMark05**

Последняя версия известного тестового пакета от Futuremark ориентируется исключительно на производительность видеокарты, поэтому и разница в наших результатах минимальная.



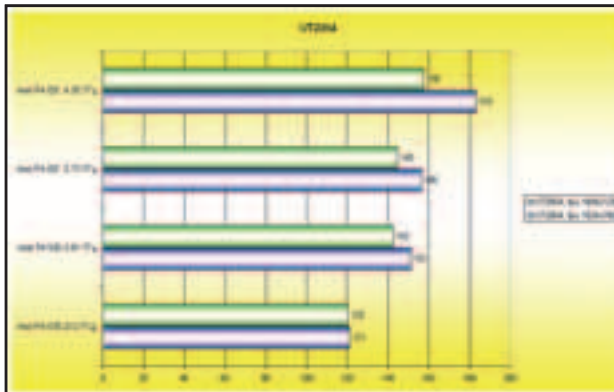
**Half-Life 2**

Всем известно, что Half-Life 2 славится своей физикой, т.е. большим объемом математических расчетов. Этим занимается процессор, вот вам и результаты соответствующие.



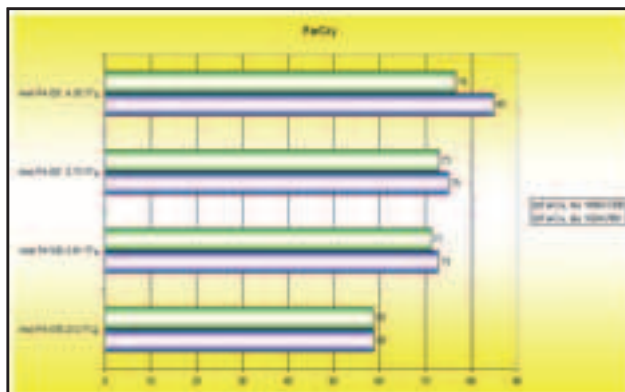
**3DMark03**

«Слабый» процессор после «прокачки» почти догнал своего дорогостоящего «собрата».



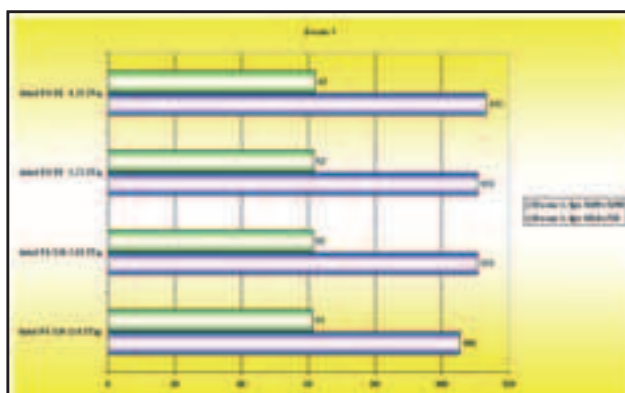
**UT2004**

Видеокарта Sapphire Ultimate X800XL отдыхает на такой игре, и различия между CPU видны невооруженным глазом.



**FarCry**

Более 20 кадров в секунду между 530-й моделью и Extreme Edition после разгона. А если бы здесь стоял какой-нибудь Celeron 2.47



**Doom 3**

Сразу видно, что Doom более требователен именно к графике, а не к физике. Повышение разрешения сильно сказалось на итоговом количестве fps.

сигнал: если поставить еще более слабый процессор, тогда творению id Software его скорости уже будет не хватать. Совсем другая ситуация в FarCry. Игра гораздо сильнее

зависит от способностей устаревшего «камня». Обратите внимание: количество fps на разных разрешениях почти не отличается. Но после разгона Intel Extreme Edition сла-

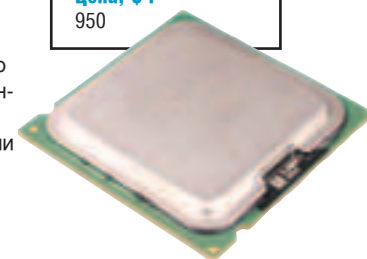
бым местом системы становится уже видеокарта – 8 fps (около 10%) между режимами 1024x768 и 1600x1200. В Half-Life 2 – наиболее сбалансированная картина. Изменения прослеживаются и после установки более мощного процессора, и после смены разрешения. Однако на трехгигагерцовом Pentium 4 530 падение производительности при установке 1600x1200 уже становится небольшим – где-то тут и находится предел. По нашим расчетам, минимумом, при котором CPU начнет ограничивать производительность, будет такой же процессор, но работающий на частоте 2.8 ГГц. Как и большинство «легких» игр предыдущего поколения, Unreal Tournament 2004 в гораздо большей степени зависит от центрального процессора, чем от графической подсистемы. Лишь после разгона Extreme Edition'a видеокарта становится ограничителем производительности системы (разница в 30 fps между разрешениями), что, впрочем, не имеет большого значения при 150 кадрах в секунду. В бенчмарке 3DMark03, изначально ориентированном на графику, зависимость от CPU все-таки можно увидеть: на стандартных частотах младшая модель проигрывает экстремальной версии больше 10%. В «пятой» версии тестового пакета смена и разгон «камня» уже не несут большого количества полезной для нас информации – разница между крайними зна-

чениями укладывается в пределы погрешности (5%). Заметный перевес Extreme Edition можно увидеть только при рассмотрении существенно устаревшего процессора. Напомним, что все показатели теста справедливы лишь для конкретных «демок». При исследованиях других уровней, например, сцен с большим или меньшим количеством движущихся объектов, результаты могут сильно отличаться. Однако в рамках определенной тестовой игры, на одном и том же предварительно записанном эпизоде и при одинаковых установках, сравнивать производительность железа совершенно корректно.

**Выводы**

Как часто бывает в таких случаях, правы оказались обе стороны – и покупатели самых новых железок, и энтузиасты, не терпящие лишнего и предпочитающие использовать скрытый в недорогом «камне» потенциал на все 100%. Если вы хотите купить мощный процессор и затем полностью забыть о его существовании, то покупайте Extreme Edition. Он по умолчанию «потянет» все современные игры и проекты ближайшего будущего. Тем же, кто ограничен в средствах и не боится заниматься разгоном, лучше остановиться на Pentium 4 530. После повышения его частоты, ваша система будет способна показывать сравнимый с Intel Pentium 4 EE уровень производительности. ■

Технические характеристики	
<b>Intel Pentium 4 EE 3.73 ГГц</b>	
<b>Частота, ГГц :</b>	3.73
<b>Ядро :</b>	Prescott 2M
<b>Техпроцесс ядра, мкм :</b>	0.09
<b>Шина, МГц :</b>	1066
<b>Объем Кеша L2, Кбайт :</b>	2048
<b>Объем Кеша L3, Кбайт :</b>	нет
<b>Множитель :</b>	14
<b>Цена, \$ :</b>	950



Тестовый стенд Intel	
<b>Материнская плата:</b>	Asus P5AD2-E Deluxe
<b>Память:</b>	2x512 Мбайт Corsair XM2X512A-5400UL 3-2-2-8
<b>Видеокарта:</b>	256 Мбайт Sapphire Ultimate X800XL
<b>Кулер:</b>	Zalman CNPS7700 Cu
<b>Блок питания:</b>	480 Вт Thermaltake PurePower Butterfly W0020
<b>Жесткий диск:</b>	80 Гбайт Samsung SP0812C

Выпуск подготовил:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



# Банзай!

ПОСРЕДСТВОМ КОТОРОГО ПЕРЕКЛЮЧАЮТ ПЛАНЕТЫ



## Многочлен

Как говорят в Голливуде по совсем иному поводу, «земные девушки легко доступны». Похотливые демоны, чьи десятиметровые щупальца заправлены чем-то белым и вязким, занимают места в первом ряду. В коллекции лучшего хентая голубой планеты первым номером идет «Уроцукидодзи».

■ Уроцукидодзи: Легенда о Сверхдемоне (Legend of the Overfiend) ■ Хидеки Такаяма, 1989 ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Авторы «Уроцукидодзи» убеждают, что мир состоит из трех царств: в одном живут люди, в другом правят демоны, в третьем безумствуют зверюды. И пока человечество ищет лекарство от СПИДа и планирует построить колонию

на Луне, демоны и зверюды заняты куда более интересными вещами: ждут, понимаете ли, когда в мир придет Сверхдемон. Согласно легенде, злыдень объединит три царства под своей железной пятой. Людям до лампочки – какой Сверхдемон,

когда экспедицию на Марс еще не отправили. Черти, ясно дело, довольны. А зверюды думают о своем: на кой им пришлый правитель? Они засылают в мир людей лазутчика по имени Аmano Дзяку. Его задача – выследить Сверхдемона в чело-

вечьем обличье и предотвратить рождение монстра. Трехсотлетние поиски приводят Аmano в среднюю школу, где учатся два кандидата в Сверхдемоны, один – лоботряс-неудачник, второй – спортсмен и дамский угодник. Никто и не подозрева-



► Безумные японские изобретатели наступают! Тридцатидвухлетний инженер Нагумо Масааки построил трехметрового шагающего робота по образу и подобию машин из аниме Gundam. Робот весит тонну и может передвигаться со скоростью полтора километра в час.



Сидящий в кабине пилот управляет машиной при помощи четырех педалей и двух джойстиков, а по бокам кокпита укреплены пара автоматов, стреляющих резиновыми пулями. Огромная

машина продается всего за триста тридцать тысяч долларов. Ау, энтузиасты?

► Не мудрено запутаться в сиквелх Saikano. Помимо OVA-сериала будет снят игровой фильм «с многочисленными применениями компьютерной графики». Лента будет готова никак не раньше следующего года – недавно закончился подбор актеров. Известно, что главную роль исполнит Аки Маэда (Норико в Battle Royale), фотографии которой мы давно хотели напечатать, да все никак случая не было.



**ХРОНОЛОГИЯ**

На выпущенном в России диске записаны первые три OVA-эпизода, которыми начинается цикл «Уроцукидодзи». Всего в Японии было снято двенадцать серий, сгруппированных в четыре цикла: *Urotsukidoji I: Legend of the Overfiend (1989)*

- OVA1: Birth of the Overfiend
- OVA2: Curse of the Overfiend
- OVA3: Final Inferno

*Urotsukidoji II: Legend of the Demon Womb (1993)*

- OVA4: A Prayer for the Resurrection of the Lord of Chaos
- OVA5: Battle of the Shinjuku Sky Scrapers

*Urotsukidoji III: Return of the Overfiend (1993)*

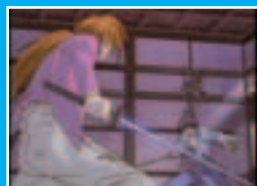
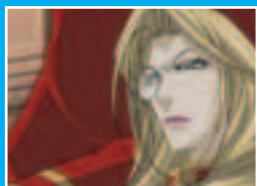
- OVA6: Birth of the True Overfiend
- OVA7: The Mystery of Caesar's Palace
- OVA8: The Collapse of Caesar's Palace
- OVA9: Journey To An Unknown World
- *Urotsukidoji IV: Inferno Road (1994)*
- OVA10: The Sacred Garden
- OVA11: The Long Road to God
- OVA12: The End of the Journey

Финальный, двенадцатый, эпизод был создан для показа в кинотеатрах, но всеяпонского показа не удостоился, а демонстрировался только на специализированных фестивалях. Американские издатели сериала смонтировали два полнометражных фильма на основе первых OVA-циклов. И, наконец, в 2002 году японцы начали снимать пятую главу под названием *Urotsukidoji: New*



*Saga*, где события сериала развивались с самого начала, но в несколько другом ключе. Это продолжение потеряло большинство достоинств оригинала, не пользовалось популярностью и после трех серий производство было решено прекратить.

**АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!**



На DVD к этому номеру журнала вы найдете опенинг телесериала *Trinity Blood*; трейлер телесериала *Full Metal Panic! The Second Raid*; клип *The Path of Most Resistance*, смонтированный из сцен телесериала *Samurai X (Rurouni Kenshin)*; музыкальный видеоклип на композицию *Hina Matsuri* супергруппы *Mini Moni*.



НА КАРТИНКЕ УМЕСТИЛСЯ ТОЛЬКО КУСОЧЕК ОГРОМНОЙ ГРУДИ. В АНИМЕ ЕЕ КАЖУТ ВО ВСЕЙ КРАСЕ И НЕ РАЗ.

ет, что веселая компашка охотников, их жертв и празднующихся по Японии чудиц устроит апокалипсис уже в третьем эпизоде, а Сверхдемон так и не появится в кадре до самого последнего эпизода. С галерки подсказывают, чтобы докладчик перестал нудеть и перешел к делу. Есть! «Уроцукидодзи» легко

принять за жиденький фантастический хентайчик среднего пошиба – и страшно осрамиться. Для рисованной порнографии этот OVA-цикл стал тем же, чем «Акира» для всей японской анимации – нешуточным шагом вперед. Как посмотревшие «Акиру» теряли покой и сон, с горячим сердцем и холодными руками вставляли в ряды

энтузиастов, так же и те, кто в начале девяностых увидел «Уроцукидодзи», уже не думали, что хентай – это голые тетки и кошмарные зверюги с извергающими кефир шупальцами. Не сказать, чтобы именно благодаря этому сериалу в хентае пошла мода на монстров-многочленов, но, как ни верти, именно «Уроцукидодзи» стал тем образцом, по которому до сих пор меряют качество любого порнографического аниме.

Для аниме, созданного 1989 году, анимация – невероятная. Отправлены в отставку все методы удешевления съемок: например, камера, которая едет вдоль статичной картинки; невнятные задники, пропадающие в динамичных сценах; стандартные, переходящие из серии в серию ракурсы – все это можно увидеть в любой свежей серии *Naruto*, но не в «Уроцукидодзи». Здешний мир – достоверное, до мельчайших деталей проработанное Токио конца прошлого века. Как в «Акире», четко изображено абсолютно все – от выражения лица пятого слева трупа во втором ряду до движений каждого отростка самого любвеобильного демона. И сегодня в неудачном хентае видишь слишком затянутые сцены и слишком крупные планы, которые

# SUPER ShortNews Turbo Edition

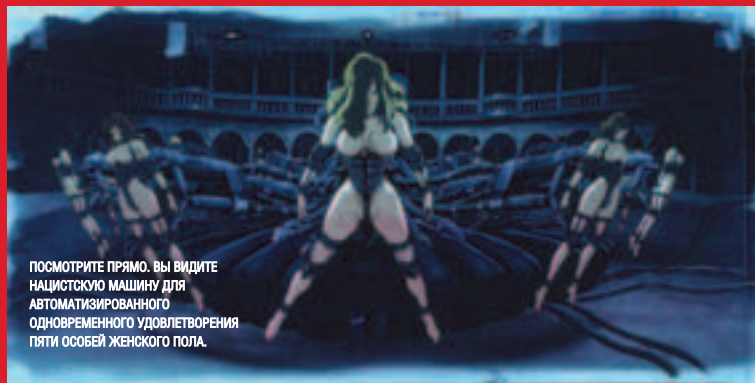
► Премьера первого эпизода Full Metal Panic! The Second Raid состоится в полночь 13 июля на японском телеканале WOWOW (трейлер сериала можно посмотреть прямо сейчас на DVD «Страны Игр»). Недавно стало известно, что третьему сезону Full Metal Panic! присвоен



рейтинг R-15 («не рекомендуется детям до пятнадцати лет»), а это лишний раз подтверждает, что сериал имеет мало общего с юморным Futofu — вместо смешного Сагары покажут Сагару-«специалиста», умелого воина и храброго солдата. Кстати, удивительно жестокий Eifen Lied тоже получил рейтинг R-15, а значит кровь и насилие в The Second Raid гарантированно будут. М-м-м, кровь и насилие.

► Bandai и Namco собираются объединиться, образовав таким образом самую крупную компанию по производству игрушек и видеоигр после Sega Sammy Holdings. Bandai известен тем, что владеет правами на самые популярные японские вселенные (например, Gundam или Inuyasha), по мотивам которых постоянно снимаются аниме-сериалы и создаются видеоигры. С 29 сентября обе компании станут единым холдингом под названием Namco Bandai Holdings.

► Йоити Вада, президент Square Enix, выступая на E3, объявил, что CG-фильм Final Fantasy VII: Advent Children будет издан в США на DVD с английским дубляжем. Возможность добавить субтитры и японскую звуковую дорожку, по словам господина Вады, «рассматривается».



ПОСМОТРИТЕ ПРЯМО. ВЫ ВИДИТЕ НАЦИСТСКОЮ МАШИНУ ДЛЯ АВТОМАТИЗИРОВАННОГО ОДНОВРЕМЕННОГО УДОВЛЕТВОРЕНИЯ ПЯТИ ОСОБЕЙ ЖЕНСКОГО ПОЛА.

легче анимировать. Таким компромиссам — красный свет! «Уроцукидодзи» нарисован честно и честно анимирован, а школьницы, гимнастки, медсестры и обольстительные демоницы за какие-то полтора десятка лет не стали хоть чуточку менее привлекательными.

Что же делают злодеи-демоны с невинными японскими девственницами? Да чего только не делают. Согласно сюжету фильма, людей по одежке не судят — многие страхолюдины до поры притворяются обычными учителями, школьниками, офисными служащими. На самом деле они выжидают, присматривают себе жертву, потом заманивают в укромное местечко и, как принято выражаться, «лишают ее жизненной энергии». Постельные сцены в «Уроцукидодзи» — на любой вкус: от страстных лобзаний в кустах парка культуры и отдыха до демонических совокуллений и тайных оргий. Сколько любви — столько и крови. Человек-зверь Амано Дзяку (тоже, кстати, не последний Казанова) не зря выслеживает неосторожных демонов. Если черту повезет, Дзяку просто «снесет ему башню». А про то, что бывает с теми, кому не повезет, и вспоминать не хочется.

Увлечшись красочными соитиями и кровопролитными сражениями, легко прошлепать не самый мелкий сю-

жет и яркие персонажи, совершенно не характерные для обычного хентая. Хотите верить, хотите нет, но драматический конфликт в основе начальных серий «Уроцукидодзи» очень напоминает противостояние Тецуо и Канеды в не раз уже упомянутой «Акире». Такими историями не разбрасываются — если удалить из сериала всю обнаженку и расчлененку, останется крепкий сюжетный остов, которому позавидует не одно мистическое аниме.

Во многих странах считается, что выпускать «Уроцукидодзи» в неотредактированном виде — совершенно недопустимо. В США популярный OVA-сериал издавали несколько раз — немудрено, что в последних релизах есть и полностью оригинальный видеоряд, и английский дубляж приличного качества. А чопорные английские прокатчики вырезали из фильма (общей продолжительностью 144 минуты) более получаса самых жестоких и развратных сцен, превратив один из лучших образцов хентая в фантастическую сказочку. Тем приятнее знать, что в России силами MC Entertainment продается самая полная и оригинальная версия картины. На первом DVD, озаглавленном «Легенда о Сверхдемоне», находятся три начальные серии OVA-эпика. Продолжение, «Возвращение Сверхдемона», вот-вот появится в магазинах. ■



«ОТВАЛИ, ЗУБАСТЫЙ ХМЫРЫ Я МУЖИКИ! ЯПОНСКИЕ ШКОЛЬНИЦЫ — У ТЕБЯ ЗА СПИНОЙ!»

## Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает майку с изображением героев сериала «Евангелион». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 14 июля.

### Вопрос:

Вы слишком много смотрите «Евангелион», если:

1. Вы хотите завести морскую свинку
2. У вас дома живет пингвин
3. Ваша кошка ест огурцы.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: [banzai@gameland.ru](mailto:banzai@gameland.ru)



## Очередной Победитель!

DVD с аниме «Рубаки» мы оставим себе. В редакцию так и не пришло ни одного достойного опознания персонажей с дефиле Anime Reactor 2004. Всезнающая редакция «Банзая!» празднует победу. Ха-ха-ха! (демонический смех)





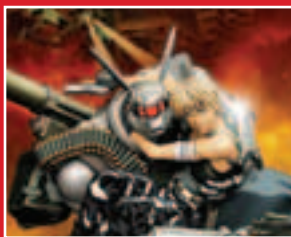
## Appleseed: Limited Collector's Edition

■ Режиссер: Синдзи Арамаки, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★★



Не умеют японцы снимать фильмы с мощными CG-эффектами, вот хоть ты тресни. Casshern, Ultraman, Devilman – громкие названия и еще более громкие провалы. Немногом больше везет лентам, полностью смонтированным в CG. Обжигшись на Final Fantasy: The Spirits Within, киношники не спешат возвращаться к чистой компьютерной графике. Футуристический боевик Appleseed, созданный по одноименной манге гениального Сиро Масамуне (Ghost in the Shell), – первый и единственный полнометражный фильм, снятый по технологии, подобной cel-shading: с ее помощью

трехмерная сцена выглядит на экране совсем как рисованная. Создатели так гордятся своей находкой, что даже поместили на DVD ролик, озаглавленный «рождение трехмерного аниме». Съемки сиквела идут полным ходом, а сам Appleseed – скучноват будет.



## Elfen Lied

■ Режиссер: Мамору Камбе, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★★



Миша Разумкин несколько номеров тому назад верно подметил, что нынче редкий положительный герой обходится без своей «черной» ипостаси. Elfen Lied – история о девушке-мутанте Люси, которая бежала из секретной правительственной лаборатории, была ранена и потеряла память. Ее нашли школьнички Кота и Юка, вылечили, выжили и назвали Ню – потому что ничего, кроме словечка «Ню», девушка произнести не могла. Дальнейшее безумно напоминает «Чобитов», другую историю о таинственной девушке со скрытыми сверхспособностями. Elfen Lied не столько смешной, сколько жесто-

кий и кровавый – превращаясь в Люси, девушка отрывает врагам руки и головы, заливая улицы кровью, разбрасывает внутренние органы. Потом она приходит в себя, становится лапочкой Ню и учится покупать трусы. Где же мы все это видели?



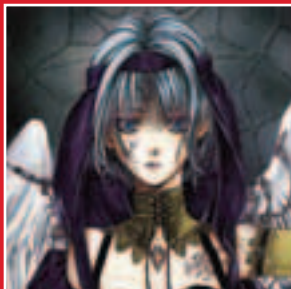
## Angel Sanctuary

■ Режиссер: Киеко Саяма, 2000 ■ Наш рейтинг: ★★★★★



Старшеклассник Мудо Сецуна безнадежно влюблен в свою сестру. Пришла беда – открывай ворота. В самом скорейшем времени оказывается, что он – перевоплощение могучего ангела Алексиля, который восстал против Господа и был бит нещадно. Трехсерийная драма Angel Sanctuary – единственная попытка экранизировать произведения, созданные мангакой Каори Юки, главной специалисткой по ангелам, запретной любви и гламурным мальчикам готического толка. Попытка не совсем удачная – сбивчивый сюжет смогут понять только те, кто уже знаком с мангой. Коротенький OVA-

сериал стал талмудом для тех, кто ценит мрачное готическое аниме. Этот диск – второе американское издание сериала, которое стоит почти в два раза дешевле первого, хотя не отличается от него ровно ничем.



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 многов другое...

круглосуточно  
понедельник  
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru



## Война миров War of the Worlds

Автор:  
Денис «dN» Подоляк  
dennn@totaldvd.ru



30  
ИЮНЬ  
РОССИЙСКАЯ  
КРЕМЛЯ

■ РЕЖИССЕР: Стивен Спилберг

■ ЖАНР: фантастика/драма/триллер

■ В РОЛЯХ:

Том Круз, Дакота Фэннинг, Джастин Чэввин,  
Тим Роббинс, Мирандо Отто

Как утверждают Спилберг и компания, основная фишка «Войны миров» – «гиперреальность». Попробуем разобраться, что это за зверь и чем он отличается от реальности, описанной в других фантастических фильмах.

**Р**ей Ферриер (Круз) – обычный парень из Нью-Джерси. Работает грузчиком в порту, женат, имеет двоих детей, но живет отдельно от семьи. Жизнь для Рея превратилась в клубок проблем. Однако всего его трудности становятся смехотворными, когда начинаются неожиданные и совершенно невероятные события: в окрестностях родного городка Ферриера высаживаются «марсиане». Космические пришельцы «безо всякого объявления войны» начинают безжалостную бойню и стремительно продвигаются вглубь страны, оставляя за собой горы трупов и развалины. Рей оказывается в эпицентре массовой паники, и теперь его цель – спасти свою семью. К этому времени становится понятно, что главную угрозу для человечества представляет отнюдь не «марсианская угроза», а... оно само.

«Реинкарнации» написанного в 1898 году Гербертом Джорджем Уэллсом фантастического романа «Война миров» в принципе можно пересчитать по пальцам. В 1938 году в американский радиозфир вышла получившая широкую известность постановка Орсона Уэллса, а в 1953 году Джордж Пэл снял первую киноэкранизацию фильма, которая могла похвастать передовыми на то время спецэффектами. Комиксы от Marvel, рассказывающие о событиях, последовавших после «войны миров» (главный герой – Киллрейвен), появились в семидесятых, а в конце 80-х был выпущен одноименный телесериал. В принципе, для книги, которую можно с легкостью причислить к шедеврам НФ, это не так уж и много. Что послужило для Спилберга толчком к началу проекта, вышеизложенный факт или «фанатизм по Уэллсу»? Возможно и то, и другое. Более того, известный режиссер решил, что его «Война» должна стать чем-то невероятным, буквально, новым словом в современном кинематографе. Сказано – сделано, практически во всех интервью Спилберга и Ко присутствует умное



слово «гиперреальность». Рик Картер, один из членов съемочной группы, попытался перевести этот новосозданный термин на человеческий язык: «Гиперреальный... ну, это значит, что мы берем нашу повседневную реальность, а затем добавляем в нее нечто такое, что приводит к непредсказуемым результатам, которые другим способом просто не получить». Туманное объяснение, не правда ли? Сам же Спилберг сравнивает «Войну» с «Рядовым Райаном», мол, гиперреальность нужно понимать только так – почувствуйте себя в центре событий, ощутите на своей шкуре вселенский хаос. И тем более забудьте о всяких там смешках и хихиканьях в стиле «Дня независимости» или «Марс атакует!». Как бы то ни было, «Война миров» в любом случае уже превратилась в одну из самых ожидаемых кинопремьер года. Еще бы, Спилберг вдруг отказался от изображения космических пришельцев мирными и дружелюбными существами, какими мы их видели в его «Инопланетянина» или «Ближних контактах третьей степени». А на это, согласитесь, стоит посмотреть. ■



### КИНОФАКТЫ

#### Война переносится

Первоначально выход фильма планировали на 2007 год. Однако после того как другие проекты Спилберга и Круза временно приостановились, в середине августа 2004 года было принято решение начать работу над «Войнами» с тем, чтобы выпустить фильм на экраны к середине 2005 года.

#### Круз сказал, Круз сделал

Во время съемок в Хауэлле (Нью-Джерси) за автографами к Крузу выстроилась целая очередь. Актер предупредил, что если желающие получить вождя закорючку будут толкаться, пихаться и грубо вести себя по отношению к другим желающим, то он сразу прекратит раздачу автографов. Круз оказался верен своему слову, и когда одна из стоящих в очереди женщин решила прорваться поближе к звезде, объявил о том, что все могут быть свободны.

#### Сбылась мечта Спилберга

Стивену Спилбергу в свое время на аукционе удалось выкупить последнюю копию радиосценария Орсона Уэллса. Идею собственной «Войны миров» режиссер вынашивал уже давно, но отказался от ее реализации, когда узнал о съемках «Дня независимости» (1996). Но после съемок «Особого мнения» (2002) Спилберг захотел вновь поработать с Томом Крузом, и в качестве очередного совместного проекта выбрал именно «Войну миров».



## Разборки в стиле кунг-фу Kung Fu Hustle

23  
ИЮНЯ  
Российская  
премьера

■ РЕЖИССЕР: Стивен Чоу  
■ ЖАНР: экшн/комедия  
■ В РОЛЯХ: Стивен Чоу, Юэнь Ва, Чеунг Чуэн-Нам, Лам Чи-Чунг

Слово **hustle**, входящее в оригинальное название, достаточно точно характеризует сам фильм – «толкотня, толкучка, давка».

Оказывается, не только Америка настрадалась в годы Великой Депрессии. Приблизительно в то же время в Гонконге расцвела пыльным цветом своя мафия, жестокости которой мог бы позавидовать и сам Аль Капоне. А наиболее известными ее представителями стала Банда Топоров, жесткости которой уже никто не мог позавидовать – гонконгские молодчики с топориком в руке живых после себя попросту не оставляли. Наведя «порядок» в богатых кварталах, бандиты принялись за бедноту. Но Квартал свинарни-

ков стал для головорезов настоящей костью в горле... Критика любого фильма только тогда будет экспертной, когда он оценивается в сравнении с другими кинокартинами этого жанра. Однако в случае с «Разборками» все намного сложнее: единственный фильм, который приходит в голову во время просмотра, – «Убойный футбол» (Shaolin Soccer). И это вряд ли можно назвать отсутствием профессионализма (дескать, маловато вы, батенька, кино-то смотрите) – просто Стивен (который Чоу), выст-



релив четыре года назад «Футболом», смог войти в одну реку дважды и превратил «Разборки» прямо-таки в нереальный экшн. И в те-

атр настолько же невообразимого абсурда. Еще одна подобная работа – и мы сможем смело говорить о новом киножанре. ■

### КИНОФАКТЫ

#### Футболисты отдыхают

По местным киноборам (на февраль 2005 года) «Разборки в стиле кунг-фу» стали самым кассовым гонконгским фильмом, обогнав предыдущего фаворита «Убойный футбол», установившего рекорд в 2001 году.

#### Привет из «Матрицы»

Известный «боевой хореограф» Юэнь Ву-Пинг, за плечами которого постановка файтинг-сцен во всех трех «Матрицах» и обеих частях тарантиновского «Билла», не только обучал актеров, участвовавших в «Разборках», как правильно прыгать и куда лучше бить, но также исполнил в фильме эпизодическую роль бездомного.

#### Привет от Саммо Хунга

Пару сцен в фильме срежиссировал Саммо Хунг («Вокруг света за 80 дней»): схватка трех мастеров кунг-фу с тысячами бандитов в черном и их же ночная битва с двумя музыкантами – его рук дело.

■ 2005 ■ CP Digital ■ 1.85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, английский) ■ DTS 5.1 (русский дубляж) ■ субтитры (рус) ■ интервью с актерами, фильмографии, DVD-анонсы

## Сахара Sahara

■ РЕЖИССЕР: Брек Эйснер  
■ ЖАНР: приключенческий экшн  
■ В РОЛЯХ: Мэттью Макконахи, Пенелопа Крус, Стив Зан

Охотник за сокровищами Дирк Питт отправляется в Африку на поиски пропавшего в годы Гражданской войны «Корабля смерти». Однако встреча с

симпатичной Евой Рохас, следовательно из ООН, обнаружившей среди местных жителей странную эпидемию, полностью изменяет его планы... Несмотря на то что в сторону «Сахары» камень не кинул, наверное, только безрукий, детище Эйснера оказалось вполне удобоваримым приключенческим боевиком. Свою порцию «энтертейнмента» вы обязательно

получите, только... придется подождать. Эдак с полфильма.

**диск:** Если у кино и есть какие-то недостатки, то у диска их определенно нет. Картинка широкоэкранная, звук – три качественные дорожки на выбор, две из которых представляют собой русский дубляж, да и раздел «Дополнения» не пустует – попробуйте придраться! ■



■ 1995 ■ Гемини Фильм ■ 2.35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, английский) ■ субтитры (русские, английские, немецкие) ■ бонусы: нет

## Схватка Heat

■ РЕЖИССЕР: Майкл Манн  
■ ЖАНР: криминальные экшн/триллер  
■ В РОЛЯХ: Аль Пачино, Роберт Де Ниро, Вэл Килмер

Один из них – опытный детектив, другой – искусный грабитель. И оба стоят по разную сторону закона. Между ними не может быть встречи –

только схватка... Классика, классика, классика... Одно из самых легендарных противостояний на киноэкране. Встретившись на съемочной площадке впервые после второго «Крестного отца», две разменявшие полтинник звезды, Пачино и Де Ниро, являют миру первоклассную игру в фильме, посмотреть который лишь один раз будет настоящим кошунством.

**диск:** При соблюдении всех требований, предъявляемых к современному домашнему кинотеатру, вы почувствуете то же самое, что и на просмотре в настоящем кинозале. Что можно предъявить DVD-издателю? Ну, разве только некоторые огрехи оцифровки – слегка выцветшую картинку и постоянные «шевеления» на однотонных поверхностях. ■





Под вывеской «Героической фэнтези» или «Юмористической фантастики» вполне могут крыться работы, имеющие куда большее право на добавление в школьный список литературы, чем «правильная», то есть неразвлекательная, российская и зарубежная проза. Конечно, далеко не все из них одинаково хороши и глубоки, но даже эпопея о Горе (сразу уточняю: это отнюдь не эротический роман!) достаточно любопытна.



Джон Норманн

## «Гладиатор Гора»

■ ЖАНР:

фэнтези

■ ДАТА ВЫХОДА:

май 2005 года

Сюжет всех книг о планете Гор – мешанина фэнтезийных штампов, он вторичен и скучен. Но здесь он, равно как фэнтезийный антураж, абсолютно неважен. Книга о другом рассказывает – о женской психологии, о «настоящих» женщинах и «настоящих» же мужчинах. Настоящая женщина мечтает быть рабыней в руках настоящего мужчины, она хочет одного лишь – исполнять все его желания, в первую очередь – сексуальные, воеет от вожделения, когда не может отдаться ему, и целует ноги после собственно акта. И речь здесь не идет о том, какой мужчина хочет видеть женщину, а о том, какова она на самом деле. Дескать, цивилизация сковывает ее, навязывает ложные представления о морали, делает ее бесполой. То же и с мужчинами – они должны быть сильными, они должны быть хозяевами, должны уметь дать женщине понять, что они неизмеримо выше. Должны защищать ее от внешних сил. И никаких «женщина – тоже человек». Если мужчина начинает уважать

женщину, то он перестает быть мужчиной. В «Рабыне Гора» как раз и показывается мир идеальных женщин и мужчин. Для упрощения автор предполагает, что тамошние мудрецы изобрели эликсир бессмертия, да и вообще с медициной на Горе очень хорошо. Утром женщину побил мужчина плетью за неповиновение, а потом еще ногами добавил, а через пару дней она, здоровая и красивая, отдается ему со всей страстью. Естественно, в конце книги никакие рабыни не поднимают восстание против несправедливости. Harry end заключается в том, что рабыня находит себе любимого хозяина и остается с ним навсегда. А попавшие в рабство землянки-феминистки мгновенно отбрасывают свою идеологию и радуются новому положению. Такая вот мораль. Рассуждения о том, что рабство для женщин – благо, занимают как минимум треть от общего объема текста. Еще треть – рассуждения о том, как плоха земная цивилизация. Вот такой фэнтезийный роман. ■

Святослав Логинов

## «Дорогой широкой»

■ ЖАНР:

юмористическая фантастика

■ ДАТА ВЫХОДА:

май 2005 года

В свое время большой фурор в отечественной фэнтези произвел роман Логинова «Многорукий бог далайна». Как и недавний «Свет в окошке», и предмет теперешнего разговора, он представлял собой скорее сочинение в жанре социальной фантастики, нежели развлекательное чтиво. Вариация на тему воспетого классиками путешествия из Петербурга в Москву одновременно напоминает работы Пелевина и Успенского, не переходя при этом определенную грань, за которой заканчивается логика. Писатель показывает Россию третьего тысячелетия от Рождества Христова такой, какая она есть, лишь изредка прибегая к методу фантастического допущения. Несмотря на то что книга, по сути, посвящена вымиранию российских деревень и судьбам оставшихся жить там людей, Логинов не страдает любимой болезнью российской интеллигенции – страстью втаптывать в грязь себя и окружающих. Один из его героев говорит: «Можно ругать настоящее другого народа, но

нельзя, если ты не враг, подвергать сомнению его надежды на лучшее будущее». Исподтишка посмеивается он и над Пелевиным. Появляющийся на страницах романа сексолог рассуждает о том, что «комариный укус сродни половому акту, а когда мы давим комара, мы убиваем любящую женщину». Проблема в том, что поддерживать его рассуждения некому – разумные и рассудительные Юрий Неумалихин (моторист асфальтового катка) и его попутчик Богородица находятся вне этого культурного контекста и завершают разговор с ним словами: «Думайте, думайте. Это бывает полезно». Умозрительные конструкции падают перед правдой обычного человека. Герои со своим асфальтовым катком так и не попадают в Москву. Их тихходное транспортное средство исколесит всю Россию в поисках, собственно, той самой России. Попытаются найти они ее и за границей, доберутся до воспетого уже не классиками, а политиками Индийского океана. Но истинная Россия ждет Неумалихина, как и каждого из нас, дома. ■





**Вадим Панов**  
«Королевский крест»

■ ЖАНР: городская фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: июнь 2005 года

Никиту Крылова, совладельца одного из крупнейших московских казино, трудно порадовать чем-либо, относящимся к миру азартных игр. Однако нашлось некое обстоятельство, ввергшее его в замешательство – обычная с виду колода карт... Но то, что дико для обычного, даже искусственного, чела, вполне естественно для любого из читателей Вадима Панова, прекрасно осведомленных о неиссякаемом источнике тайн и загадок на территории современной Москвы... Захватывающая история Колоды Судьбы, созданной знаменитым графом Сен-Жерменом, поломавшей планы Наполеона Бонапарта и ставшей предметом вождения мятежных вампиров из клана Саббат разворачивается на страницах книги.

Вадим Панов – один из самых интересных современных писателей-фантастов, работающий в жанре «Фэнтези мегаполиса» или «Городская фантастика». Оригинальность произведений автора – в мастерском совмещении фантастического мира магов и колдунов с реальностью современной Москвы. Сериал Вадима Панова «Тайный город» стал бестселлером, пожалуй, в рекордно короткие сроки. В Интернете созданы сайты, посвященные сериалу (<http://www.vadim-panov.ru>), в их числе и сайты, созданные самими фанатами (<http://t-gradcom.narod.ru>). Регулярно проводятся ролевые игры, литературные конкурсы. Поставлен радиоспектакль, куплены права на экранизацию первой книги о «Тайном Городе».

«Королевский крест» – новый роман цикла, издается впервые. ■



**Терри Пратчетт**  
«Патриот»

■ ЖАНР: юмористическая фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: июнь 2005 года

Дорогие сограждане и все те, кто случайно забрел в Анк-Морпорк! Безусловно, все вы уже слышали, что из моря поднялась исконно анк-морпоркская земля, славный остров по имени Лешп. Однако всем известные внучатые племянники шакала, живущие по другую сторону моря, нагло брешут, будто это их исконная земля, хотя документы, подписанные и заверенные нашими почтенными историками, которым мы, анк-морпоркцы, всегда доверяли, – так вот эти документы однозначно подтверждают: Лешп – наш! Не дадим же отчизну в обиду! Патриоты мы или нет?!

Терри Пратчетт – один из самых читаемых британских писателей, ярчайший автор юмористической фантастики, создатель грандиозного цикла бестселлеров «Discworld». «Плоский мир» – самый популярный цикл юмористической фантастики, когда-либо и кем-либо писавшийся, давно уже обретший во всем читающем мире абсолютно культовый статус. Действие этого мегацикла происходит в плоском мире, лежащем на спинах четырех гигантских слонов, которые стоят на панцире исполинской черепахи А’Туин, плывущей в бескрайнем космосе (некогда именно так люди представляли себе космогонию Земли). Цикл начинался как откровенная пародия на штампы жанра фантастики и его наиболее популярные произведения, однако затем приобрел самостоятельную ценность, превратившись в веселые, а иногда и грустноватые размышления о человеческой истории, характерах и проблемах. «Патриот» – долгожданное продолжение цикла, впервые на русском языке. ■



**Раймонд Фэйст**  
«Осколки разбитой короны»

■ ЖАНР: эпическая фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: июнь 2005 года

Закончилась очередная война, но жителям Королевства Островов пока приходится только мечтать о мире. Мидкемия лежит в дымящихся развалинах, а на ее территорию уже посягают новые враги. Часть земель захватили войска Империи Великого Кеша, а бывший генерал армии темной королевы собирается основать на руинах королевства собственное государство. В сражениях за независимость Мидкемии погибли многие ее славные защитники, но их места занимают молодые воины. Дэшел и Джимми Джейсоны – внуки герцога Джеймса Крондорского – намерены собрать воедино «осколки разбитой короны» и возродить былую славу Королевства Островов. Никто, однако, не подозревает, что за спиной врага стоит безумный бог Налар, одолеть которого можно только с помощью магии. Великий чародей Пагготов к битве, но вынужден действовать тайно, ибо его собственной жизни угрожает опасность.

Раймонд Фэйст – мировая звезда эпической фантастики. К нему в свое время обратились разработчики компьютерных игр с предложением написать сценарий для игры, действие которой будет разворачиваться в Мидкемии – мире, придуманном автором. Вскоре вышла игра «Предательство в Крондоре», хорошо известная как одна из культовых PC RPG 90-х годов прошлого века. Ее сюжет Фэйст и взял за основу своей «Трилогии о Крондоре», в которую вошли следующие книги: «Предательство в Крондоре», «Убийцы в Крондоре» и «Слеза богов Крондора». Книга «Осколки разбитой короны» – завершает цикл «Змеиные войны» и впервые издается на русском языке. ■



**Александр Громов**  
«Феодал»

■ ЖАНР: фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: июнь 2005 года

Это – Плоскость. Бесконечная, враждебная человеку пустыня другого мира со своими правилами и физическими законами, наполненная смертельно опасными феноменами и причудливыми животными. Слабых она ломает и уничтожает, сильных ожесточает и делает еще сильнее. Люди, заброшенные сюда судьбой, могут выжить только под руководством феодала – человека, способного прокладывать безопасные маршруты от оазиса к оазису, добывать необходимые поселенцам предметы и постоянно обманывать саму смерть. Феодал Фома привык к сложившемуся жизненному укладу и не ожидал перемен. Но на границах его территории возникла новая угроза. Очередной пришелец с Земли, объявив себя королем, бросил вызов всем окрестным феодалам. Оказывается, даже в экстремальных условиях Плоскости можно вести феодальные войны...

Литературный дебют писателя состоялся в 1991 году – это был рассказ «Текодонт», опубликованный в приложении к журналу «Уральский следопыт». В 1995 г. увидела свет первая книга фантаста – сборник «Мягкая посадка», куда вошло все лучшее, созданное писателем к тому времени. Александра Громова называют верным последователем братьев Стругацких, то есть фантастом, рискующим исследовать в своем творчестве проблемы социальные. В творчестве Александра Громова переплелись действительно лучшие традиции советской НФ и современный подход к литературному материалу. «Феодал» – абсолютно новый роман, написанный в лучших традициях автора. ■

# ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

## ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!  
Доставка за счет издателя  
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

## ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала  
Единая цена по всей России

## СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.  
Заказ осуществляется заказной бандеролью  
или с курьером

Бесплатные телефоны  
по всем вопросам подписки  
**935-70-34** (по Москве),  
**8-800-200-3-999**  
(для регионов и абонентов МТС,  
БиЛайн, Мегафон)

## Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD



**230р**

за месяц (2 номера)  
(экономия 60 рублей\*)

**1380р**

за 6 месяцев (12 номеров)  
(экономия 360 рублей\*)

**2484р**

за 12 месяцев (24 номера)  
(экономия 996 рублей\*)

## Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD



**250р**

за месяц (2 номера)  
(экономия 60 рублей\*)

**1500р**

за 6 месяцев (12 номеров)  
(экономия 360 рублей\*)

**2700р**

за 12 месяцев (24 номера)  
(экономия 1020 рублей\*)

\* экономия от средней розничной цены по Москве

# ЗАКАЖИ ЖУРНАЛ В РЕДАКЦИИ И СЭКОНОМЬ ДЕНЬГИ

**ПОДПИСНОЙ КУПОН**  
**Прошу оформить подписку:**

на журнал «Страна Игр» + 2CD  
 на журнал «Страна Игр» + DVD

на  месяцев  
 начиная с \_\_\_\_\_ 2005 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 ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_  
 e-mail \_\_\_\_\_  
 сумма оплаты \_\_\_\_\_

\* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»  
 ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва  
 р/с № 40702810700010298407  
 к/с № 30101810300000000545  
 БИК 044525545 КПП - 772901001  
 Платательщик \_\_\_\_\_  
 Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_  
 Назначение платежа \_\_\_\_\_ Сумма \_\_\_\_\_  
 Оплата журнала « \_\_\_\_\_ »  
 с \_\_\_\_\_ 2005 г.  
 Ф.И.О. \_\_\_\_\_  
 Подпись платателя \_\_\_\_\_

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»  
 ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва  
 р/с № 40702810700010298407  
 к/с № 30101810300000000545  
 БИК 044525545 КПП - 772901001  
 Платательщик \_\_\_\_\_  
 Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_  
 Назначение платежа \_\_\_\_\_ Сумма \_\_\_\_\_  
 Оплата журнала « \_\_\_\_\_ »  
 с \_\_\_\_\_ 2005 г.  
 Ф.И.О. \_\_\_\_\_  
 Подпись платателя \_\_\_\_\_

**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@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

**ВНИМАНИЕ:**

- Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.
- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
  - купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

**Рекомендуем использовать электронную почту или факс.**

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

**По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:**  
**935-70-34** (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).  
**Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru**

**ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ**

**Москва:** ООО «Интер-Почта», тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru  
**Регионы:** ООО «Корпоративная почта», тел.: 953-92-02, e-mail: 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.  
[www.interpochta.ru](http://www.interpochta.ru)

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

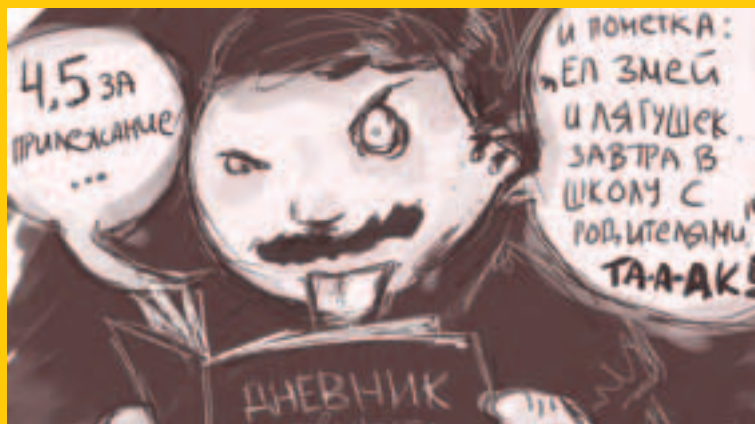
## ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки на «Страну Игр» получает некто Pitch. Коротко, разумно и по делу – все бы письма были такими.

## ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, как вы изображали из себя Антона Городецкого, когда в Москве отключили электричество. Лучше напишите о том, что вы думаете о «десятках», выставленных «Принцу Персии» и Metal Gear Solid 3. Это сейчас самая горячая тема.

## ПИСЬМО НОМЕРА



**PITCH,  
PITBOXSANDRO@MAIL.RU**

Пишет вам ваш верный читатель, геймер с одиннадцатилетним стажем. Не буду растягивать предисловие о своей геймерской карьере, о том, что лицензионных дисков я в глаза не видел, что тут у нас в провинции... вы же сами все знаете, верно? Побудило меня написать вот что. Все чаще на страницах «Обратной связи» публикуются письма читателей, которые недовольны оцен-

ками и не понимают, почему та или иная игра получила 10 баллов. Как вы поняли, речь идет о Prince of Persia: Warrior Within и Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Не скрою, я и сам не согласен с 10 баллами для этих игр по ряду причин. Но не стоит лишней раз рассказывать о недостатках, которые нашел я, – это частный случай. У меня есть конкретное предложение по системе оценок и о высшем балле в частности. Может, вам уже приходили подобные пись-

ма, но на страницах «Обратной связи» я таких не припомню. Так вот, я предлагаю высшую оценку впредь не ставить ни одной игре, какая бы она супер-пупер расчудесная ни была и как бы она ни нравилась дорогой редакции. Надеюсь, вы не будете отрицать, что на окончательную оценку влияет и субъективное мнение рецензента – часто они накидывают полбалла ну очень понравившейся игрушке. Ведь, как известно, нет ничего совершенного. Так вот, если тому же «Принцу» или «Снейку» поставили бы 9.5 баллов, то недоумевающих и недовольных стало бы гораздо меньше. Каждый, кто нашел какие-либо минусы, отнес бы их к тем оставшимся 0.5 баллам. С другой стороны, прибавится недовольных в том лагере, который данные игры привели в экстаз, но вторых по отношению к первым все-таки поменьше будет.

Теперь о системе оценок. Я думаю, для тех игр, которые оцениваются в журнале, достаточно пятибалльной системы: 1 балл – это как сейчас 5-5.5, ну а 5 баллов – это десятка. Я считаю, что это будет удобнее, так

**ПИШИТЕ ПИСЬМА:** [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru) || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

## КТО-ТО СОШЕЛ С УМА

В парадную дверь психбольницы имени Уве Болла вошли два человека и сразу же осведомились о том, где находится кабинет главврача. Они прошли туда и вошли, не постучав. Первый, у которого на лице было написано, что он из этих двоих главный, сказал: «Здравствуйте, а мы к вам с инспекцией». Главврач растерялся: его ни о какой инспекции не предупреждали. «Ну что ж, пойдемте, посмотрим, что вас интересует», – сказал он, а сам уже подсознательно готовил мыло и веревку.



«Не бойтесь, нас абсолютно не волнует санитарное состояние больницы. Мы пришли осмотреть пациентов», – сказал первый, когда они втроем шли по коридору. Второй согласно кивнул. Главврач опять ничего не понял, но сообразил, что мыло с веревкой ему не грозят и несколько приободрился. «Нам хотелось бы начать осмотр с последних поступлений», – сказал главный. – Я слышал, у вас построили новое крыло для нового типа психов. Давайте начнем оттуда». Главврач провел их в новое крыло. Над входом висела табличка «Психи, сдвинутые на компьютерных и видеоиграх».

Они подошли к первой двери: за ней сидел человек в обыкновенной клетчатой рубашке, с двумя серебряными пистолетами и светлыми волосами. «Этот считает, что он Данте, – сказал главврач, – мы смогли вылечить пристрастие к красным кожаным плащам, но он все еще не может не красить волосы и напрочь отказывается выкинуть пистолеты». У второго, явно менее опытного гостя, от удивленного глаза на лоб полезли, но он по-прежнему хранил молчание. Первый не изменил выражение лица, хотя было видно, что он расстроен. Они подошли ко второй палате. В ней вообще никого не

# FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!



**Правда ли, что PlayStation 3 будет мощнее Xbox 360 и Nintendo Revolution?**

Консоли нового поколения сейчас находятся лишь в стадии прототипов, но если инженеры всех компаний сдержат свои обещания, то PlayStation 3 будет самой мощной приставкой. Лучше все-таки подождать, пока мы не увидим финальные варианты консолей, а уж потом делать выводы.



**Выпускаются ли игры для PS one?**

Нет, не выпускаются. В прошлом году для консоли было издано несколько спортивных симуляторов, игра с участием Барби и прочие продукты для самой невзыскательной аудитории. Ничего серьезного на PS one теперь уже не появится: PS3 на носу!



**Что выбрать: Guild Wars, EverQuest II или World of Warcraft?**

В Guild Wars вы платите только за коробку (абонентской платы нет). Фишка World of Warcraft – идеальная игра соло (в одиночку) и простота освоения. EverQuest II выделяется безупречной графикой, высокими системными требованиями и сбалансированной командной игрой. Выбирайте сами, что вам больше по душе.



Возвращаясь к тому, о чем я писал на этом самом месте в прошлом номере. В редакцию регулярно приходят стихи и рассказы, стишки и рассказы. Вы там не думайте, что любая литературная потуга гарантированно попадает на страницы «СИ» (что совсем не относится к прикольному рассказу, который вы видите чуть ниже). Не меньше мы любим и простые, невывучные письма. Зачем высасывать темы из пальца? Пишите о том, что вас интересует. Желтая плашка ждет своих героев.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

как игры с оценкой от нуля и до пяти все равно не попадают в журнал за редким исключением, – чтобы геймеры не расслаблялись и знали, что такие ужасы где-то есть. Можно вообще ограничиться оценками вроде «игра на троечку», «крепкий хорошист» и «отличник». Обязательно нужно, как и сейчас, писать краткое резюме, «минусы», «плюсы» и сравнение с подобными играми. Вот, наверное, и все, что я хотел вам поведать. Осталось только пожелать успехов, процветания и чтобы журнал становился еще толще и интереснее. Спасибо. Удачи!

Каждая оценка придумана не просто так, а для того чтобы ее использовать. В школе ведь, наверное, ставят пятёрки ученикам не просто так? Если вам так удобнее, можете считать, есть еще оценка в 11 баллов, которую не заслуживает никто.

было видно. «А этот себя считает Сэмом Фишером, – сказал главврач, – видать, опять залез на потолок и ждет, пока войдет кто-нибудь. Санитары к нему меньше чем по трое не заходят». По виду второго инспектора можно было прочесть, что он сейчас грохнется в обморок. Первый был спокоен. Третья палата являла еще более жалкое зрелище: в ней сидел здоровенный светловолосый качок в черных очках и читал «Войну и мир». «А этот считает себя Дюком Нюкемом, – снова загово-

Что касается ваших предложений насчет системы оценок, то они не сработают. Геймеры, разработчики игр и вообще все люди, которые читают журналы, уже привыкли к обычной шкале. У нас она не совсем такая, как у других, но все равно похожа. Читатель, увидев игру с оценкой в один балл из пяти, подумает, что это те же два балла из десяти. И в жизни не догадается, что это то же самое, что пять по меркам других изданий. За чем путать людей? А ограничиваться школьной системой (где, как известно, всего четыре балла – от «неуда» до «отлично») тоже нельзя. Игр слишком много, и надо как-то среди всех «хороших» игр выделять те, которые более хороши, чем другие. И еще одна важная вещь. «Плюсы» и «минусы» вместе с кратким резюме и итоговым баллом – всего лишь суррогат оценки. Надо читать саму рецензию на игру.

рил главврач. – Как видите, мы его уже почти вылечили». Младший инспектор начал судорожно глотать воздух, но когда главный укоризненно на него посмотрел, он перестал и сделал вид, что ничего не случилось. «По-моему мы видели достаточно, – сказал первый главврачу, – а теперь, ради всего святого, выпустите их отсюда или это придется сделать нам». Вид у главврача был такой, будто его ударили по затылку монтировкой. Возможно, так оно и было, потому что он стоял как раз у

палаты с надписью «Гордон Фримен». «Да кто вы такие, чтобы здесь распоряжаться!» – закричал главврач. Ему в лицо уже смотрели два полицейских значка. У более опытного гостя в графе «Имя» значилось: Макс, в графе «Фамилия» – Пейн. Стажера, как выяснилось, звали Джейк Слэйт. Главврач с недоброй миной не мог промямлить ничего кроме «Зря я вчера решил выпить для аппетита». Пока Слэйт, одолжив у доктора Фримена монтировку, взламывал двери палат, Пейн объяснял главврачу, зачем они это делают: «Поймите, доктор, кому мы все будем нужны, если станем нормальными? Нас любят за то, что мы не такие как все, а иначе мы никому не интересны. И верните Данте его красный плащ. Вряд ли кто-нибудь оценит, если в Devil May Cry 4 он появится в клетчатой рубашке». Главврач так и остался сидеть на полу с раскрытым ртом, а два полицейских вместе с толпой бывших шли к выходу. На улице Пейн сказал Слэйту: «Для первого раза ты держался молодцом. Может, из тебя и выйдет достойная смена. Меня, я так погляжу, забывать уже стали, скоро главврачи и вовсе боятся перестанут. У них в психушке отдельное крыло есть для спятивших главврачей, там все – моя заслуга. На следующей неделе им пришлют нового, нам снова придется зайти. Ладно, залезай в Шагоход. Поехали в ветеринарку, нам еще Соника вызывать».

Клетус Кэссиди,  
simbiot@mail.ru

? Сколько сейчас стоят PS2, Xbox, GameCube, GBA и Nintendo DS?

Новенькая, тонкая PS2 обойдется вам в \$180, ради Xbox придется раскошелиться на \$250-300, GameCube стоит около \$150. И о портативных консолях: GBA SP можно взять за какие-то \$100, а Nintendo DS стоит почти в два раза дороже. Ожидается, что PSP поступит в продажу по цене в 250 евро за комплект Value Pack.

? Что такое HDTV?

HDTV расшифровывается как High Definition Television, то есть «Телевидение Высокой Четкости». Так называется стандарт передачи и воспроизведения ТВ-сигнала. Главное отличие – высокие разрешения (до 1920x1080) и звук Dolby Digital Surround. Этот формат будут поддерживать все приставки нового поколения.

? Будет ли статья о PC-версии GTA: San Andreas?

Алексей Ларичкин обещает, что если компьютерная версия будет серьезно отличаться от той, что вышла на PS2, то мы непременно о ней напишем. И уж страничку выделит в любом случае. Ищите обзор в июльских номерах «СИ».



С 1 июня по 31 августа 2005 года заказывая мелодии, картинки или игры на сайте Samsung Fun Club у тебя есть шанс выиграть мобильный телефон Samsung SGH-E720, а также другие ценные призы.

\*Внимание!  
Все мелодии, картинки и игры совместимы только с телефонами Samsung.

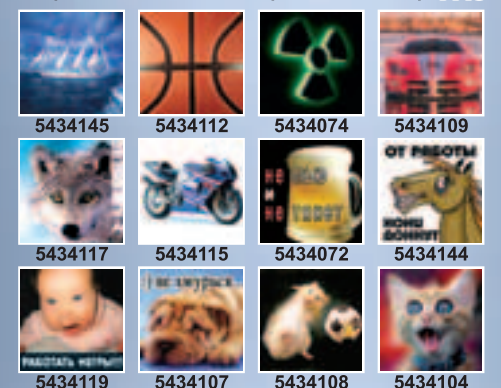
Подробнее об акции на сайте:  
[www.ru.samsungmobile.com](http://www.ru.samsungmobile.com)  
[wap.ru.samsungmobile.com](http://wap.ru.samsungmobile.com)

Отправь SMS с кодом мелодии на номер 4446 и выиграй призы!

- |  |   |
|--|---|
| <b>ТОП 20</b>                                      | <b>СВОДНЫЙ ЧАРТ</b>                           |
| 4630474 Global DeeJays. The Sound Of San Francisco | Полчана. Тату 4630495                         |
| 4630467 Green Day. Boulevard Of Broken Dreams      | Брибумер. RDY DJ 4630502                      |
| 4630479 М/ф "Крокодил Гена". Голубой вагон         | После войны. Любэ 4630483                     |
| 4630431 К/ф "Титаник". My Heart Will Go On         | Снег идет. Глюкоза 4630486                    |
| 4630430 К/ф "Солдаты". Юность в сапогах            | Знаю. Руссо Авраам 4630489                    |
| 4630477 Benny Benassi. Satisfaction                | Я люблю его. Тутси 4630496                    |
| 4630469 Дубцова Ирина. Как ты там                  | Obsession. Aventura 4630488                   |
| 4630472 Jennifer Lopez. Get Right                  | Самый, самый. Тутси 4630494                   |
| 4630481 Boomfunk MC's. Freestyler                  | Femme like U. К-Миро 4630500                  |
| 4630465 К/ф "Турецкий гамбит"                      | Роман. Дубцова Ирина 4630501                  |
| 4630471 Фрикке Жанна. Ля-ля-ля                     | Rumors. Lindsay Lohan 4630499                 |
| 4630478 Серега. Черный бумер                       | Районы/Карталы. Звери 4630487                 |
| 4630475 Звери. Запомни меня                        | Кому Какое Дело. Ангина 4630498               |
| 4630480 Шуберт. Аве Мария                          | Напикти покрепче. Звери 4630484               |
| 4630476 Рефлекс. Non stop                          | Like Toy Soldiers. Eminem 4630490             |
| 4630466 Mr. Credo. Медляк                          | Идем на восток. Ногу свечку 4630497           |
| 4630470 Любэ. За туманами                          | Короли ночной Вероны. Звезды 4630493          |
| 4630468 Anash. Боро                                | Мальчик-с-пальчик. Малинов Дмитрий 4630485    |
| 4630482 Tarkan. DuDu                               | What You Waiting For?. Gwen Stefani 4630491   |
| 4630473 Smash. Faith                               | Let's Get It Started. Black Eyed Peas 4630492 |

- |   |  |
|---|--|
| <b>РОССИЙСКИЕ</b>                             | <b>ЗАРУБЕЖНЫЕ</b>                              |
| 4630508 Виа Гра. Мир, о котором я не знала... | Take on Me. A-Ha 4630529                       |
| 4630507 Смысловые галлы. Зачем топтать...     | Magic Key. One-T 4630536                       |
| 4630506 Зацепин Антон. Нижке ростом...        | Numai Tu. O-Zone 4630523                       |
| 4630516 Боярский Михаил. Зеленоглазое такси   | Breathe. Prodigy 4630541                       |
| 4630515 Орбикайте Кристина. Тубки бантикми    | Kuzn-Kuzn. Tarkan 4630524                      |
| 4630517 Рефлекс. Потому что не было тебя      | Desert rose. Sting 4630530                     |
| 4630519 Глюкоза/Сердючка. Женюк хотела        | La-La. Ashlee Simpson 4630535                  |
| 4630520 MC Вспышкин. Колбасный цех            | To4ic. Britney Spears 4630532                  |
| 4630513 Чай вдвоем. День рождения             | Illusion. Benny Benassi 4630527                |
| 4630511 Иванушки. Капелька света              | Final Countdown. Europe 4630528                |
| 4630514 Ничья. Никому. Никогда                | Shut up. Black Eyed Peas 4630539               |
| 4630504 Любэ. Старые друзья                   | Everytime. Britney Spears 4630538              |
| 4630505 Smash!!l. Obsession                   | Dragostea din tei. O-Zone 4630531              |
| 4630512 RDV DJ. Брибумер-2                    | In The Shadows. The Rasmus 4630526             |
| 4630503 ПИК. Resurrection                     | Taking Over Me. Evanesence 4630540             |
| 4630509 Иракли. Вова-Чума                     | She Will Be Loved. Maroon 5 4630533            |
| 4630522 Сердючка. Хорошо                      | Cleaning out my closet. Eminem 4630542         |
| 4630518 Дельфина. Любовь                      | Just One Last Dance. Sarah Connor 4630534      |
| 4630521 Фабрика. Рыбка                        | Love is gonna save us. Benny Benassi 4630525   |
| 4630510 Звери. Герои                          | Gulumshe Kaderine (Radio Edit). Tarkan 4630537 |

Отправьте SMS с кодом картинки на номер 4446



Подробная инструкция и список поддерживаемых моделей телефонов - на [www.i-free.ru](http://www.i-free.ru). Служба поддержки (095) 916 72 53, (812) 118 45 75, e-mail: [support@i-free.ru](mailto:support@i-free.ru). Для заказа полифонических мелодий и цветных картинок необходимо иметь возможность WAP-доступа в Интернет, при загрузке картинки или мелодии дополнительно оплачивается WAP/GPRS-соединение согласно вашему тарифному плану. Стоимость запроса на номер 4446 (картинки и мелодии) составляет 0,90 доллара США без учета налогов. Точную стоимость в рублях можно узнать, позвонив в справочную службу оператора, предоставляющего услуги связи. В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной и оплачивается в соответствии с тарифами.

Иллюстрация: арт-группа LAMP



## «РАДИОВОЛНА ИГР»

Покопался как-то у себя и нашел письмецо, которое давным-давно забыл отправить, но, думаю, то, что в нем высказано, до сих пор актуально. Итак, во-первых: каюсь, что покупаю не каждый номер журнала, но, по-моему, обещанных видеороликов о жизни и работе редакции так никто из читателей и не увидел. Далее хочу заметить: в одном из номеров вы (надеюсь, не шутя) говорили о том, что было бы неплохо «сделать правильную передачу для геймеров», но этим мечтам о «профильной программе» не суждено было сбыться. Помнится, Валерий Корнеев, разметавшись, писал: «От одного вида Толика Норенку у зрителей случались бы

припадки». Но почему же вы остановились и не попытались реализовать задуманное? Хотя бы частично, но для всех российских зрителей, а не только москвичей. По этому поводу у меня есть свое предложение: давайте исправно, в каждом выпуске, выкладываем на диск видеоролик о работе и отдыхе редакции и, самое главное, еженедельно ведите часовую передачу на радио, лучше всего вечером, когда все геймеры бодрствуют. В ней вы сможете общаться с читателями и выслушивать их пожелания, рассуждать о прогрессе журнала, а кроме того у вас появится прекрасный повод рассказывать какие-нибудь истории из жизни или интересные случаи, произошедшие за рубежом. Ведь очень многие, подавляющее большинство, никогда не были в Японии или Америке и уж тем более мало кто общался с иностранцами. Мне кажется, что многие из вас будут совсем не против поведать своим читателям (и не только) об интересных моментах в жизни. В общем, вы поняли, что я имею в виду... ну как, согласны?

Во-вторых, не знаю, как насчет остальных читателей, но лично мне очень хотелось бы узнать, откуда есть пошли редакторы журнала. В смысле — как связались с игровой индустрией, как попали в «СИ» и, самое главное, какой институт (и факультет) вы кончали, а то без этого вся связь теряется. Больше всех меня интересуют Валерий Корнеев и его давнишний товарищ и верный друг (возможно, я ошибаюсь) Константин Говорун. Ведь оба они раньше были в «Великом Драконе». Авторской колонки в 163-ем номере мне оказалось недостаточно, поэтому расскажите что-нибудь новое.

В-третьих. Убедительная просьба: хватит уже нас заваливать экшнами и онлайнными ролевыми. Так и свихнуться можно. Разве нельзя спокойно описывать по одной онлайн-игре в каждом номере? Всем будет хорошо. Так ведь нет. Вывалили все в один номер, а в следующем, наверное, даже упоминаний о них не будет. Нет, так дело не пойдет. Это что ж получается, — один номер для тех, кто рубится в экшны и шутеры, другой для любителей RPG (как 165-ый например), а в третьем что? Квес-

ты градом посыплются или стратегии обрушатся сплошной волной? А может файтинги с симуляторами?

За сим откланиваюсь, очень надеюсь на внимание. До новых встреч (на радиоволне). Большое спасибо всей редакции журнала и особая благодарность (немного запоздалая) арт-директору и дизайнеру. «Страна Игр» улучшается день ото дня. Молодцы! Так держать!

Никита Сокол,  
hunnyball@mail.ru

**ВРЕН // Теле- или радиопередача** — это, конечно, хорошо, но уж больно сложно и затратно. Нужно сначала подсчитать, сколько людей готовы смотреть или слушать их, и будет ли окупаться такой проект. Выкладывать видео на диск мы могли бы, но при одном условии — если этот ролик кто-нибудь сделает. У нас тут не настолько весело, чтобы можно было просто ставить камеру и снимать. Необходимо писать сценарий, отвлекать людей от работы и просить их что-то рассказывать в камеру. В конечном итоге просто некому и некогда этим заниматься. Мы постараемся сделать хотя бы один такой ролик, но когда это получится, сказать не могу.

Что касается вузов, то вот главный секрет: факультет журналистики заканчивать совершенно необязательно. Высшее образование полезно и, наверное, необходимо, но оно не имеет прямого отношения к тому, чем мы тут занимаемся. Я лично закончил факультет прикладной математики СПбГУ. Настоящее университетское образование, естественно, сильно развило мои эрудицию и аналитические способности, но грамотность и умение писать приходит, скорее, с чтением книг (любых), а познания в области игр — благодаря времени, проведенному за джойпадом, а также изучением профильной иностранной прессы.

**ЗОНТ // Дело говорит Врен.** Я, например, учился на факультете прикладной математики в МФТИ — и ничего. Учился-учился, пока не понял, что прикладная математика мне — как собаке пятая нога. И пошло-поехало...

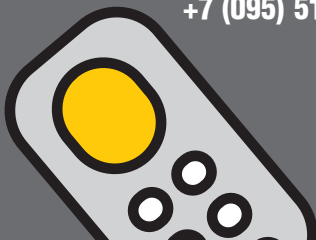
**cg // Когда-нибудь я расскажу, как мы с Ицки вели телепередачу о видеоиграх. Когда-нибудь...**

# SMS

## ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321



*Здравствуйте, «Страна Игр»! Скажите, делают ли MMORPG по мотивам «Героев меча и магии»?*

Делают. Heroes of Might and Magic Online — многопользовательская игра, которая сейчас разрабатывается исключительно для китайского рынка. Игра настолько серьезно адаптирована для китайцев, что выпускать ее за пределами Поднебесной, кажется, никто не возьмется. Нам Ubisoft и Nival готовят Heroes of Might and Magic V.

*Что обозначает слово «Retail»?*

В переводе с английского «retail» означает «розничная продажа». То есть retail-версия — это та версия, которая поступала для продажи в розничных сетях.

*Чем отличается обычная версия PS2 от уменьшенной версии?*

Очевидно, размером — уменьшенная приставка в три раза тоньше и в два раза легче. Самое серьезное отличие новой

консоли — встроенный сетевой адаптер. Для исходной версии приставки его нужно было покупать отдельно.

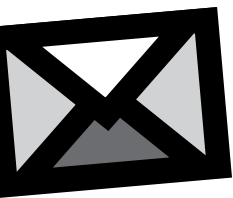
*Где можно найти фигурки персонажей Final Fantasy X-2?*

Наш любимый интернет-магазин японских фигурок находится по адресу <http://www.hlj.com>. Там можно заказать статуэтки героев доброго десятка самых популярных видеоигр, в том числе Юны и Пайн из FF X-2, и прикупить плюшевого Тонберри в нагрузку.

*Говорят, Sony отказалась полностью от дисков Blu-ray. Это правда?*

Нет, неправда. Только в середине мая представители компании еще раз подтвердили, что основной формат дисков для PS3 будет именно Blu-ray — при этом консоль сохранит совместимость со старыми форматами DVD. Кстати, производство первых дисков формата Blu-ray начнется совсем скоро, в июле этого года.





# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Одни говорят, что читерство в играх есть несомненное зло, коды в играх должны быть уничтожены, а каждый, кто ими пользуется недостойн называться настоящим геймером. Другие считают, что пользоваться кодами – право каждого игрока. Интересуемся мнением товарищей-форумчан. Что думают о читках и читерах наши любимые интернет-маньяки?

## ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

### Как вы относитесь к читам и читерам в многопользовательских и одиночных играх? Хорошо это или плохо?


 Автор: **n!ghtmare(mgs)**

Прессовать читеров надо в туалете, потому что нечестно они играют! Разработчики старались не для того, чтобы какие-нибудь кретины, смоничав, прошли все за 2 часа, не поняв суть и не окунувшись в игру! Ну а если такое допускается и в онлайн-играх, то я за себя не отвечаю. Такой читер подставляет всех игроков команды...

 Автор: **Nameless One**

Никак не отношусь. Сам не пользуюсь, так как смысла не вижу – ментально теряется больше половины впечатлений от игры. А если пилиться в союжены при прохождении квеста – игру можно сразу выкидывать, никакого интереса. Кому-то это, конечно,


нравится, но... короче, кому-то нравится процесс приготовления пищи и он с удовольствием этим занимается, а кто-то всю жизнь питается фаст-фудом и его это тоже устраивает. Пример не самый лучший, но аналогии, думаю, ясны.

 Автор: **Kazumi**

Зайдем с другой точки зрения. Что такое чит? Это код, который при активации изменяет один или несколько параметров игры. Что получается? Мы подстраиваем игру под себя, как бы нам того хотелось, но мы не видим игру такой, какой хотели ее показать разработчики. Поэтому каждый геймер решает для себя сам, стоит ли связываться с кодами. Так что нельзя однозначно сказать, хороши читы или плохи.


 Автор: **Ayane (Star\_Wars)**

Раз читы появились, значит они были востребованы. А то, что востребовано, – естественно и не стыдно. Я нормально отношусь к читерам и сама, бываю, использую коды. Да, это отнимает некое удовольствие от игры, но иногда может помочь (вспомните, например, Tenchu – ну как эту игру по-честному пройти!?). Так или иначе, коды и читы быть должны, а вот пользоваться ими или нет, – мы уж сами решим.

 Автор: **yuhan**

В однопользовательских – пожалуйста, пусть хоть «обчитются», сами дураки. А вот если дело касается игр многопользовательских, то не обесудьте, за такое по рукам давать надо! Многие всерьез подсади на MMORPG,

тратят кучу денег, уходят из семьи, в суд подают из-за своих персонажей. Представляете, какво этим людям обнаружить, что какой-то хмырь просто ввел (допустим) секретный код и добрался до уровня, которого другие достигали месяцами! Нет уж, все должно быть честно.

 Автор: **Lenne**

Читами я пользуюсь только при повторных прохождениях игр, да и то очень редко. При первом прохождении уповаю только на свои силы. К тому же весь интерес к игре пропадает, если есть тот же самый режим бога или что-либо еще, так как играть становится слишком легко. А пользоваться читами или нет – личное дело каждого. Так что и отношусь я к читерам нейтрально. Пусть живут.

# SMS

**ЧЕПУХА** Присылайте свои фразы на телефон:

+7 (095) 514-7321

1. Кто? 2. С кем? 3. Когда? 4. Где?  
5. Что сделали? 6. Кто увидел?  
7. Что сказал? 8. Чем дело закончилось?

- Клауд и Солидус этим летом в аду спрятали корову. Их увидел заяц с бензопилой и сказал: «На нас напали!»! Затем приехал Дед Мороз и разорил компанию Microsoft.
  - Кун Лао и Наклз недавно в Лужниках забрили гол зергам. За этим проследили хелгасты и прокричали: «Джихад! Джихад!». В результате Шарик начал помогать Матроскину.
  - Толкиен с Вовочкой в День Победы в Целиноярске сели на жвачку. Их увидел крестный отец и сказал: «Ненавижу Чебурашку!». Затем на Синдзи Миками упало яблоко молока, и он умер от смеха.
  - Барабашка и Слай в далеком прошлом в кустах смотрели «Южный парк». Их увидел пьяный зомби и спел песню про Данте и его меч. В итоге все опоздали на работу из-за шестерни металла на дороге.
- Не понимаете, что здесь написано? Почему Петька сказал «Йоу!» и крикнул? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!**

*Правда ли, что летом выйдет дополнение к Half-Life 2?*

**Неправда.** Дополнение под названием Half-Life 2: Aftermath сейчас делают в Valve, но выйдет ли оно летом – большой вопрос. Пока что авторы игры о дате завершения работ и не заикаются.

*Есть ли в планах Konami ремейк Metal Gear на NES?*

**Что есть, а чего нет в планах Konami, знает**

**только господь бог.** Фирма не делала на этот счет официальных заявлений, но если бы тамшние боссы хотели издать такой ремейк, они бы его уже сделали. Кстати. Полные версии первых двух Metal Gear войдут в комплект Metal Gear Solid 3: Subsistence. Ловите момент!

*Когда на PC выйдет The Elder Scrolls 4?*

**Разработчики уверяют, что The Elder Scrolls: Oblivion выйдет в конце этого года на PC и Xbox**

**360 одновременно.** Мы им верим.

*Дорогая редакция, будет ли вообще издаваться в Европе шедвральный Space Channel 5 Part 2?*

**SCEE** вроде как собиралась выпустить европейскую версию игры, но дальше слов дело не пошло. Гарантировать, что игра никогда не появится, мы не станем, но посудите сами: за три года можно было сварганить PAL-издание, верно?

*Существуют ли эмуляторы PC на PS2?*

**Ого. Нет, не существуют.** Эмуляторов PC нет и никогда не было ни на одной консоли – Windows и на компьютерах-то работает не лучшим образом.

*Возможно ли появление комплекта PlayStation 2 и Devil May Cry 3? Ответьте пожалуйста, это вопрос жизни и смерти!*

**Отвечаем коротко и по существу:** ни слова о таком комплекте мы не

**слышали. Вероятность появления – невелика.**

*В одном игровом журнале прочел о работе над Metal Gear Solid 4. Так он выйдет?*

**На E3 «отец»** сериала Хидео Кодзима с бухты-барахты объявил о том, что занят созданием «четвертой игры в трилогии». Да, MGS4 выйдет. Подробности – в нашем отчете о выставке уже в этом номере.

*Скажите, чем Gran Turismo Portable*

*отличается от GT4?*

**Во-первых, не Gran Turismo Portable, а Gran Turismo 4 Mobile.** Во-вторых, игры не было на E3, а это тревожный знак – видеть, показывать журналистам еще нечего. В-третьих, отвечая на вопрос: Gran Turismo 4 Mobile – прямой порт Gran Turismo 4 на PSP, который отличается от оригинальной версии только поддержкой беспроводного мультиплеера. По крайней мере, так обещают разработчики.

**17-19 июня «Олимпийский» 12.00**

Издательский дом (game)land представляет  
Турнир THRUSTMASTER по Need for Speed Underground 2

**БЕЗГРАНИЧНЫЕ СКОРОСТИ**  
**БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ**  
**БЕЗГРАНИЧНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПРИЗОВ**

Приди на фестиваль «Слияние» в «Олимпийском»,  
найди площадку «Страны Игр», зарегистрируйся  
и участвуй в гонках за главные призы  
от компании Thrustmaster

**2**  
МЕСТО



руль Enzo Ferrari Force  
Feedback

**1**  
МЕСТО



руль F1 Force  
Feedback

**3**  
МЕСТО



руль Enzo Ferrari  
Wireless

**THRUSTMASTER®**

Подробности на сайтах:  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru) и [www.thrustmaster.ru](http://www.thrustmaster.ru)

Каждому участнику –  
**DVD-диск с фильмом**

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

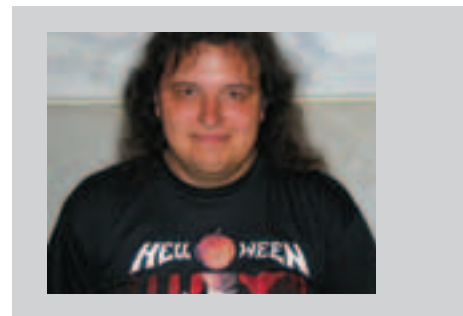
С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

## Hola!

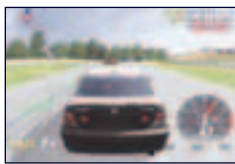
**Н**у что, соскучились? За две недели много занятного приключилось! Естественно, главная новость – это E3. Наш десант благополучно высадился в Лос-Анджелесе, побывал на выс-

тавке и успешно добрался до родимой редакции. Первые материалы с E3 ожидают вас на этом диске – в основном это ролики к новым проектам (надеемся, что хотя бы некоторые из игр скоро увидят свет

и обрадуют нас), видеорепортаж и кое-что совершенно особенное. Есть и еще одно событие, которое нас потрясло, – окончание саги Star Wars. Неужели все завершилось именно так?



## Видеообзоры



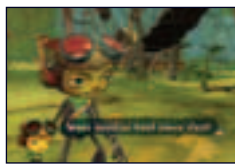
### Forza Motorsport

Перед вами лучший автосимулятор для Xbox. Если бы разработчики еще чуточку постарались, то и на других платформах Forza Motorsport был бы вне конкуренции.



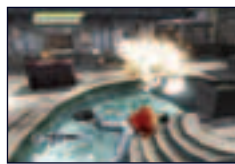
### E3 Preview

Первая часть нашего репортажа с выставки E3. Хотите увидеть, как выглядит шоу до открытия? Милости просим в наш DVD-Video раздел на диске.



### Psychonauts

Удивительная, необыкновенная вселенная, очаровательные персонажи, грамотные квестовые задачи, изобретательный дизайн уровней – все это об игре Psychonauts.



### Dead to Rights II

Смысл игры можно выразить в двух словах: «замочи всех!». Хотите больше? Это вторая часть Dead to Rights, прочие подробности – в видеообзоре.

## А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

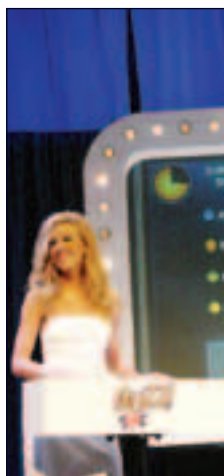
**...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!**

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

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

## ➔ Обратите внимание

Ух, до чего ж этот диск перегружен видеороликами! Как говорить, «хотели? получите – распишитесь». Море видео из самых свежих игр с E3. Интервью с разработчиками игры Xenius: Точка Кипения. Репортаж с выставки. Демонстрация технических возможностей Playstation 3 и уйма роликов из проектов для Xbox 360. Перечитывать список можно бесконечно, лучше запускайте диск и наслаждайтесь зрелищем! Не забудьте, что часть видео лежит в DVD-разделе.



## Софт

### Active Smart 2.42

Очень полезная программа для постоянного мониторинга вашего винчестера. Если, не дай бог, с винчестером произойдет что-то нехорошее, вы узнаете об этом первым – даже раньше операционной системы.

### Ariolic NTPager

Зачем нужна «аська», если вы общаетесь с друзьями в пределах одной сети? Попробуйте программу Ariolic NTPager – это сетевой «пейджер», пересылающий сообщения по принципу «компьютер-компьютер».

### Hot Keyboard 2.7

Те, кто постоянно работают в Adobe Photoshop, знают ценность «горячих клавиш». А почему бы и в Windows не попробовать то же самое? Сказано – сделано. Встречайте программу Hot Keyboard 2.7 – спасение от рутины!

### Mmm Free 2.0

Утилита наведет полный порядок в вашем компьютере. Поможет содержать в чистоте «рабочий стол» и эффективно работать с системой. Запускается через контекстное меню – что может быть проще?

## НОВАЯ ОБОЛОЧКА РС-ЧАСТИ

**Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?**

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его. При этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

## Демо-версии



### London Taxi Rushour

«Что вы говорите? Я вас не понимаю!» «Нет, это я вас не понимаю!» Примерно так звучит разговор американского туриста с лондонским водителем такси, роль которого вы будете исполнять через пару минут. И не забудьте, правильное движение – левостороннее!



### CP Golf Fusion

Если вы все еще думаете, что гольф – глупая игра, где игроки просто лупят клюшками по мячику, то, кажется, настала пора менять мнение. Игра на самом деле сложнейшая и интереснейшая – понять это вам поможет классный симулятор CP Golf Fusion.



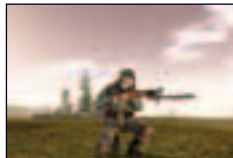
### Delta Force Xtreme

Честно говоря, не могу сказать, что в этой версии Delta Force есть что-то экстремальное, как намекает название: задания не особенно отличаются от обычных. Но если не держать ушки на макушке, за вашу жизнь не дадут и ломаного гроша.

## Моды

### Battlefield 1918 Major Release 2

Самая свежая на сегодня модификация Battlefield 1918. По размерам Battlefield 1918 мало чем уступает полноценным играм. В принципе, это и есть полноценная игра, разве что на движке Battlefield 1942. Ни в одном другом проекте, посвященном Первой мировой войне, вы не найдете столько техники и вооружения, причем выполнено все на очень высоком уровне.



### PAF Ultimate CSS Splash Pack

Результат четырехмесячной работы. Этому паку позавидует и знаменитый Fusion Pack: заменены все скины оружия и моделей игроков, некоторые стволы и вовсе не узнать. Кроме того, переработаны меню, большинство звуков и многое другое. Надо ли говорить, что перед вами лучшее дополнение для Counter-Strike: Source?



## БАНЗАЙ!

В первом сезоне Full Metal Panic! был военной драмой с редкими комичными вкраплениями. Ныне приключения Сагары Соске превратились в простецкую школьную комедию. В Японии на студии Kyoto Animation доделывают свежие эпизоды третьего сезона – взглянуть на трейлер можно сегодня, сейчас. Диск в привод – и поехали!



## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

### ДЕМО-ВЕРСИИ:

CP Golf Fusion Demo  
Delta Force Xtreme Demo  
Juicad PC Demo version 2  
London Taxi Rushour Demo  
Salvo Demo

### ПАТЧИ:

DOOM 3 v1.2 Rus retail  
DOOM 3 v1.3 retail  
Elite Warriors: Vietnam v1.03 retail  
Empire Earth II v1.10 European retail  
Juicad demo v2.1  
Strike Fighters: Project 1 SP3.1 retail  
Stronghold 2 v1.2 UK retail  
Tin Soldiers: Julius Caesar v1.1 retail  
Wings Over Vietnam P2 retail  
Zoo Tycoon 2 v10.01.00.0007  
European retail

### SHAREWARE:

5 Card Slingo  
Equilibria  
Freak Out  
Horror Squad  
Mind Machine  
Polar Bowler  
Shape Maniac  
Xeno Assault

### СОФТ:

Active Smart 2.42  
Ariolic NTPager  
Hot Keyboard 2.7  
Mmm Free 2.0  
Apollo 37zn  
BSplayer 1.22  
Crystal Player 1.85 Free  
Foobar2000 0.8.3  
Light Alloy 3.2  
MP3 Gain  
Quintessential Player 1.01  
SWF Opener 1.3  
UltraPlayer 2.112  
VLC Media Player  
WinAmp 5.091  
Zoom Player 4.03

### МОДЫ:

Battlefield 1942  
Battlefield Vietnam  
Call of Duty  
Counter-Strike: Source  
DOOM 3  
DOOM 3: Resurrection of Evil  
F1 Challenge 99-02  
Grand Theft Auto: Vice City  
Half-Life 2  
Operation Flashpoint: Resistance  
The Elder Scrolls III: Morrowind  
Unreal Tournament 2004  
Warcraft III: Frozen Throne  
Warhammer 40000: Dawn of War

### БОНУС:

Старые номера «СИ»  
Скины для Winamp'a

### ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм  
Обои к рубрике «Банзай!»

### WIDESCREEN:

The Island  
Fantastic Four  
War of the Worlds

### ВИДЕО:

Репортаж с выставки E3  
Dead Rising  
Eteel  
Fight Night Round 2  
Final Fight Streetwise  
Full Auto  
HardTruck: Apocalyptic Wars  
DIRT  
Onimusha Dawn of Dreams  
Quake 4  
Soul Calibur 3  
StarCraft Ghost  
Framecity Killer  
Madden 2k6  
Metal Gear Solid 3: Subsistence  
Metal Gear Solid 4  
Tony Hawk Underground 3  
The Darkness  
Without Warning  
Видео к рубрике «Банзай!»

### КИБЕРСПОРТ:

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

### МУЗЫКА:

Destruction Derby 2

### ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst 5.5 (Official) w2k XP,  
NGO nVidia Optimized Driver 1.7300  
(ForceWare) w2k XP, Intel Chipset  
Installation 6.3.0.1008 w2k wXP



На наших дисках ты всегда найдешь тонну самого свежего софта, демки, музыку, а также 3 видео по взлому!

## ЧИТАЙ В ИЮНСКОМ НОМЕРЕ:

### Раздень BIOS

Изучаем BIOS и учимся его модифицировать.

### Ломаем играючи

Как был взломан сайт игры Stalker.

### По воровской

Как хакеры зарабатывают себе на жизнь. Свой хакерский бизнес.

### Выдвигайся в клубы!

Обзор лучших московских клубов.

Ж У Р Н А Л  
**ХАКЕР**  
www.xakep.ru

в продаже с 6-ого июля

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.



## LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

На выставке E3 2005 мы смогли воочию лицезреть демо-версию новой игры серии Lara Croft. Проект готовит студия Crystal Dynamics, и он будет коренным образом отличаться от неудачного Tomb Raider: Angel of Darkness. Изменится даже облик всеми любимой героини – ее фигура, оставаясь весьма соблазнительной, окажется и чуть более реалистичной. Об этом и многом другом мы расскажем вам через две недели.

### IMPERIAL GLORY

Удастся ли Imperial Glory превзойти Rome: Total War? Ответ – в следующем номере.



### SPELLFORCE 2: BLEND OF PERFECTION

SpellForce заиграла новыми красками. Самые свежие подробности в рубрике «ХИТ?!».



### QUAKE IV

Raven Software приоткрывает завесу тайны над многообещающим проектом.



### CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Оправдает ли надежды геймеров вторая по счету трехмерная Castlevania?







ВОРВИСЬ В ЛЕТО

ПОЙМАЙ МЕЧТУ НА СКОРОСТИ ВЕТРА

ОТПУСТИ ТОРМОЗА

МОЛОДЁЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ

**СЛИЯНИЕ**

17-19 ИЮНЯ 2005

СК ОЛИМПИЙСКИЙ



Официальный партнер фестиваля

**DURACELL**



ОФИЦИАЛЬНЫЕ  
ЧАСЫ ФЕСТИВАЛЯ



Мини-ФУТБОЛ



BMX STREET JAM

ТРИАЛ СПОРТ

TRIDE

**SPEED  
SHORE**



Турнир по пляжному волейболу  
Библиотека "Пенное Безумие"  
Конкурс "Макраи майла"



ПАРК ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ВИРТУАЛЬНЫЕ БОИ

ГРАФФИТИ ШОУ



Генеральный  
информационный спонсор

(game)land

АКТИВНИК

КОМПЬЮ

email.ru

hi/i.ru

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

Тел.: (095) 101 2274, Факс: (095) 291 2175

info@global-expo.ru

# Исследуйте мир вместе



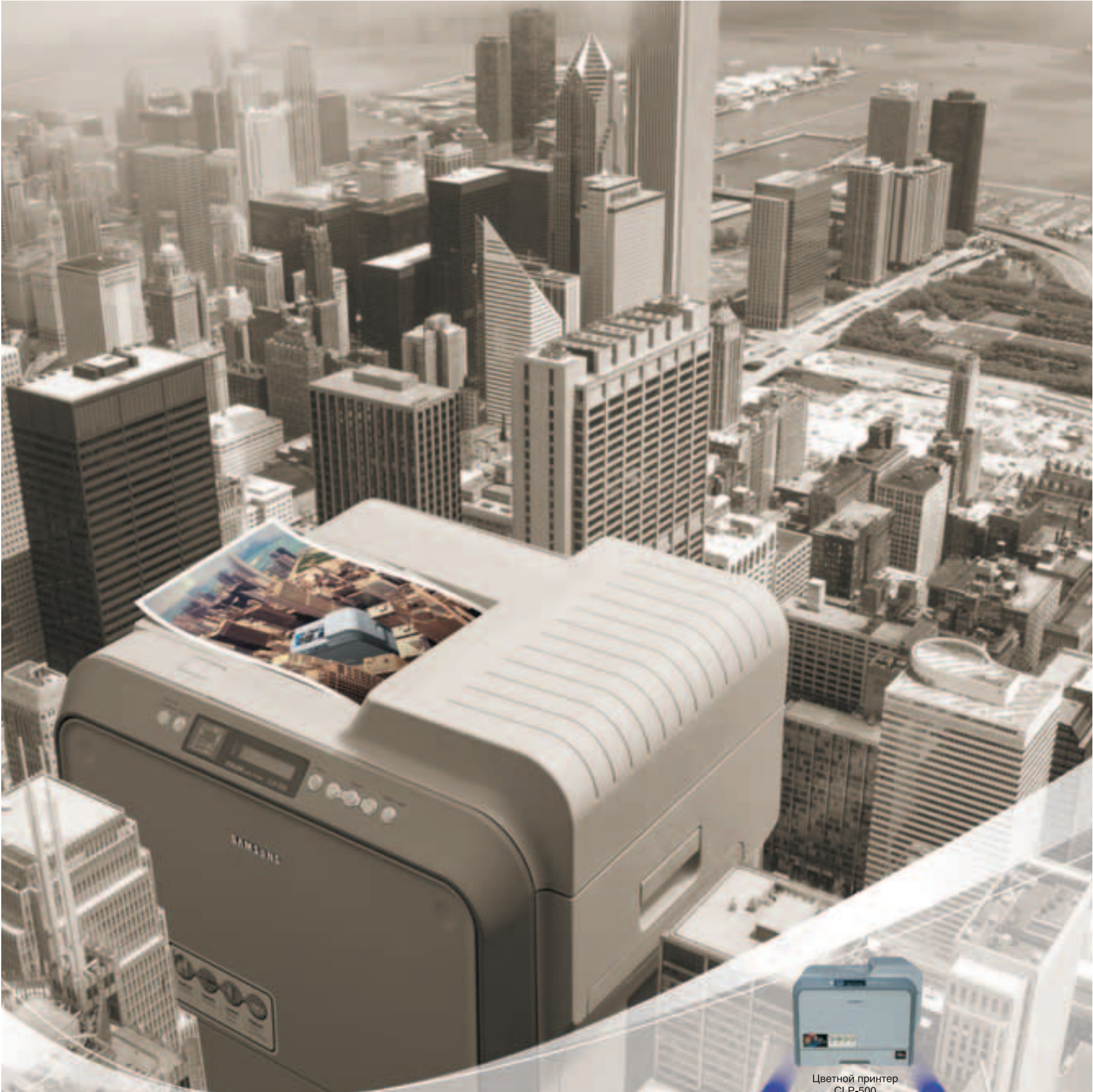
Гарантия 3 года  
Восстановление данных по Москве  
Подайте себя полностью: женщины в офисе!  
Все подробности по телефону 8000-700-1504

Новые возможности для членов Вашей семьи - помогите им расширить сферу интересов и развить новые умения и навыки. **Excilon Universal EF 13** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает с исключительной производительностью, открывая новые возможности для обучения детей и помогая найти важную информацию для папы, мамы и всей семьи

## EXCILON computers

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Atom, Pentium и Pentium II Logo являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах

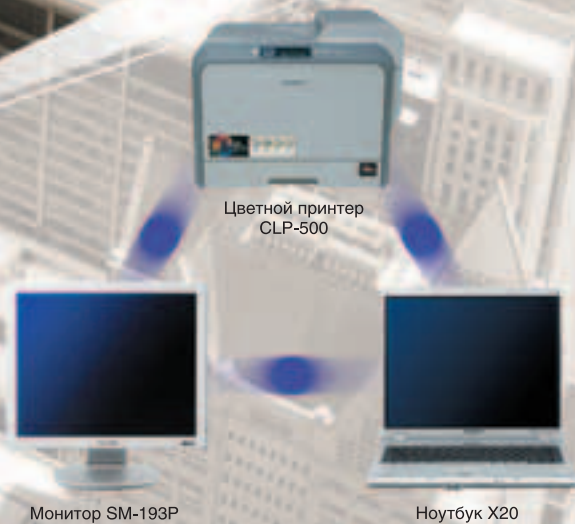
Петровско-Разумовский  
Дмитровская ул., 107, оф. 242, (095) 485-8925, 485-8400  
Самковская  
Сулицкий вил. 5, ТЦ "Самковский", павильон D-35, (095) 764-8618  
Шоссе Энтузиастов  
Простая Бурденко, 33, "Бурденковский компьютерный центр", павильон А-4, (095) 766-1503, 766-1504  
Шоссе Энтузиастов  
Простая Бурденко, 33, "Бурденковский компьютерный центр", павильон I-18, (095) 766-1505  
Интернет: [www.excilon.ru](http://www.excilon.ru), e-mail: [info@excilon.ru](mailto:info@excilon.ru)



## ИТ-решения Samsung для бизнеса

Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ-компанией.

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.



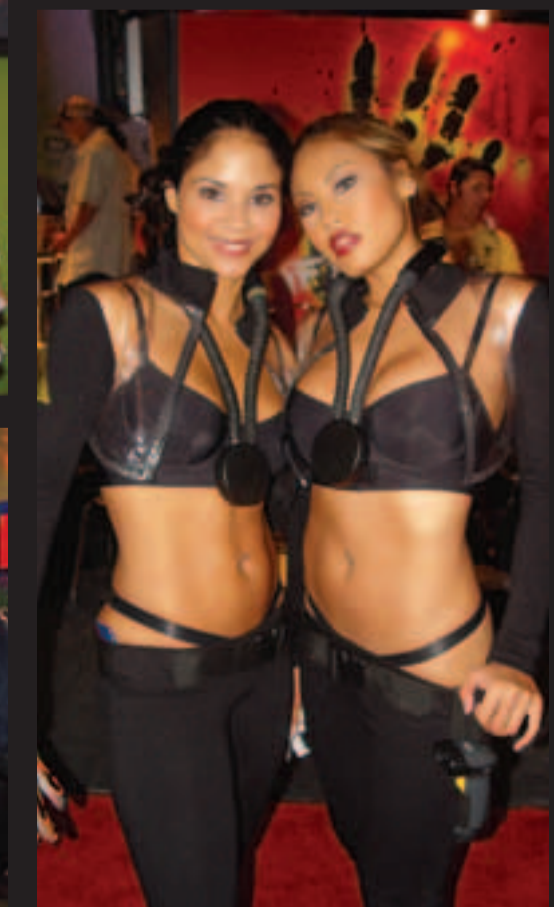
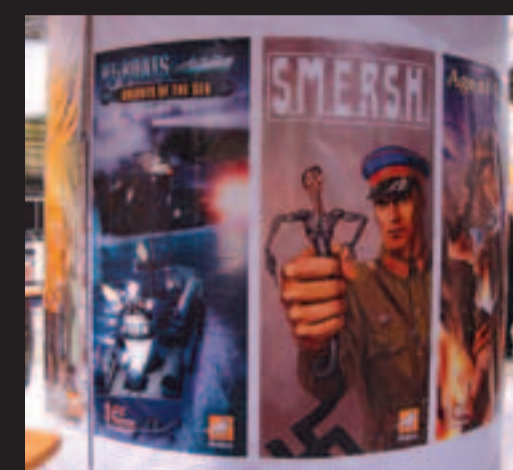
Цветной принтер  
CLP-500

Монитор SM-193P

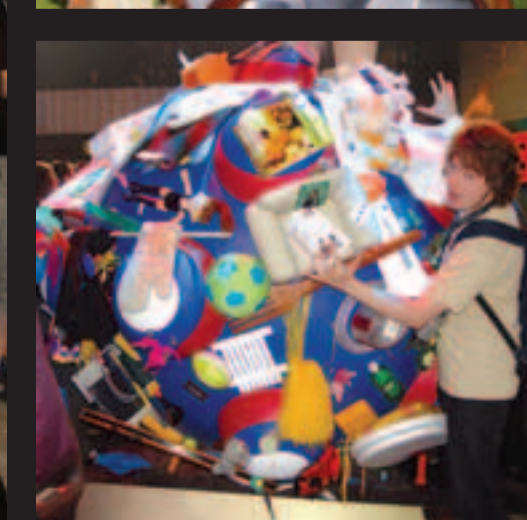
Ноутбук X20



# СТРАНА ИГР



**E3:** Картинки с выставки



**XBOX  
360**



**СТРАНА  
ИГР**

**SONY  
PLAYSTATION<sup>3</sup>**

CAPCOM

# СТРАНА MTPP



魂  
魂  
魂

DAWN OF DREAMS

# ODDWOORLD STRANGERS' WRAITH™



СТРАНА  
NTP





**СТРАНА ИГР** || 12 | 189 || **ИЮНЬ** || 2005 || **Hellgate: London** || **Onimusha: Dawn of Dreams** || **Civilization IV** || **Unreal Tournament 2007** || **Call of Duty 2** || **Forza Motorsport** || **Сепн и молот** || **Pariah** || **7 Sins** || **Oddworld: Stranger's Wrath**