

# СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ  
О КОМПЬЮТЕРНЫХ  
И ВИДЕОИГРАХ

#15 || 192

АВГУСТ, 2005

GAME || DS || PSP |

полная версия  
**Ragnarok  
Online**  
НА ДИСКЕ

Soul  
Calibur III

ЛУЧШИЙ ФАЙТИНГ НА  
PLAYSTATION 2

Mortal Kombat:  
Shaolin Monks

НОВАЯ ЖИЗНЬ  
«СМЕРТЕЛЬНОЙ  
БИТВЫ!»

PETER JACKSON'S

# KING KONG

Serious  
Sam II

ЗАМ. ДЮКА НЮКЕМА  
ПО СЕРЬЕЗНЫМ  
ВОПРОСАМ

В РАЗРАБОТКЕ:

COMPANY OF HEROES | KAMEO: ELEMENTS OF POWER |  
FULL AUTO | BATTALION WARS | 187 RIDE OR DIE



ОБЗОРЫ:

DESTROY ALL HUMANS! | DUNGEON LORDS | ATELIER  
IRIS | RISING KINGDOMS | TT SUPERBIKES





METAL HEART  
ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ



Капитан Ланган Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прощая - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал таконий. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Прощая из-под власти Империи.

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантатов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов



Иллюстрация: ВУДЕ МЕНА

Развлекательная продукция в издательской форме: "COYO", "Иллюстрация" и "Вуде Мена"

© 2005 "Akella"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
www.akella.com, отговая продажа: (095)363-4614











40

## SOUL CALIBUR III

### ХИТ?!

SOUL CALIBUR III МЫ ЗАОЧНО ЛЮБИМ. БЛАГО И ДЕМО-ВЕРСИЮ УЖЕ УСПЕЛИ ОПРОБОВАТЬ. ИСЧЕРПЫВАЮЩИЙ МАТЕРИАЛ ПО ИГРЕ С ИНФОРМАЦИЕЙ О РЕЖИМЕ СНАХАКТЕР СРЕАТИОН И ИЗМЕНЕНИЯХ В СИСТЕМЕ БОЯ ПРИГОДИТСЯ ВСЕМ ЛЮБИТЕЛЯМ ФАЙТИНГОВ. /40



### ХИТ?!

СТО ТЫСЯЧ КАМИКАДЗЕ ГОТОВЫ РАЗОРВАТЬ НАШЕГО СЭМА. СЭМ ЗАРЯЖАЕТ ШЕСТИСТВОЛЬНЫЙ ПУЛЕМЕТ И ЦЕЛИТ В БЛИЖАЙШЕМУ В ГРУДЬ. ЧТО ИЗ ЭТОГО ВЫЙДЕТ, ПОВЕДАЕТ SERIOUS SAM II. /46



### ДЕМО-ТЕСТ

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS ОКАЗАЛСЯ ОТЛИЧНЫМ БИТ'ЕМ UP! ЭТО НЕ ГОЛОСЛОВНОЕ УТВЕРЖДЕНИЕ, САМИ ВИДЕЛИ! КРОВАВЫЕ FATALITY И КУЧА ПРИЕМОВ ИЗ ОРИГИНАЛА ЖДУТ ВАС! /58

## НОВОСТИ

- P2P под угрозой 04
- PSP пала смертью храбрых 06
- От онлайн будут лечить электрошоком 06
- Томонобу Итагаки критикует Xbox 360 10
- Ромеро уходит из Midway 12
- Viewtiful Joe возвращается 12
- New Line поддерживает UMD 12

## ТЕМА НОМЕРА

- Peter Jackson's King Kong 22



22

## СПЕЦ

- Сила и магия «Героев» 30
- Заводи мотор! 52



30

## ХИТ?!

- Soul Calibur III 40
- Serious Sam II 46

## Интервью

- Яннис Малла (Yannis Mallat) продюсер новых Prince of Persia 60

## СЛОВО КОМАНДЫ

- Авторская колонка I (И.Ченцов) 92
- Авторская колонка II (Врен) 94
- Авторская колонка II (Зонт) 96

# ГОРЯЧИЕ ДЕВЧОНКИ ИЗ SOUL CALIBUR III РВУТСЯ В БОЙ!





### Company of Heroes

Команда Relic, разработчики замечательных стратегий Homeworld, Impossible Creatures и Warhammer 40.000: Dawn of War берутся за стратегию в декорациях Второй мировой. Мы склонны думать, что Company of Heroes окажется для жанра стратегий тем же, чем Brothers in Arms стал для шутеров. Прорывом окажется, короче. /62



### Medal of Honor: European Assault

Очередной FPS по мотивам Второй мировой от Electronic Arts. И все в нем хорошо, только видели мы таких игр уже очень много. Подойдет тем, кому еще не осточертел сеттинг, а также новичкам. К счастью, игра гораздо лучше, чем провальный Medal of Honor: Rising Sun. /102



KAMEO: ELEMENTS OF POWER  
В ТРЕТИЙ РАЗ СМЕНИЛАСЬ ПЛАТФОРМА. БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО НА ХВОХ 360 ПРОЕКТ ВСЕ-ТАКИ ВЫЙДЕТ.

66

DESTROY ALL HUMANS!  
«ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!» – ПОД ТАКИМ НАЗВАНИЕМ ЭТА ОТЛИЧНАЯ ИГРА ВЫЙДЕТ В РОССИИ!

98

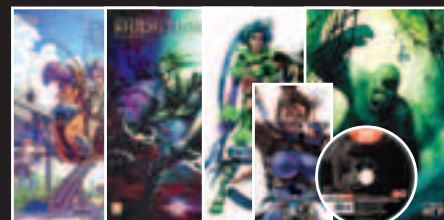


## КОМПЛЕКТАЦИЯ



### НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



### НОМЕР С DVD

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

КАЗАЛОСЬ БЫ, С ПОЯВЛЕНИЕМ ОПТИЧЕСКИХ МЫШЕЙ НЕОБХОДИМОСТЬ В КОВРИКЕ ИСЧЕЗЛА. ТАК ЛИ ЭТО? ВЕДЬ ИНДУСТРИЯ НЕ СТОИТ НА МЕСТЕ, ПРЕДЛАГАЯ НАМ ВСЕ НОВЫЕ ФОРМЫ И МАТЕРИАЛЫ. ПОПРОБУЕМ РАЗОБРАТЬСЯ ВМЕСТЕ С ПРОГЕЙМЕРАМИ...

## ДЕМО-ТЕСТ

- Mortal Kombat: Shaolin Monks 58

## В РАЗРАБОТКЕ

- Company of Heroes 62
- Kameo: Elements of Power 66
- Full Auto 68
- 187 Ride or Die 70
- Total Overdose 72
- Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects 74
- Звездное наследие 76
- Battalion Wars 78
- War Leaders: Clash of Nations 80
- War Front: Turning Point 80
- Rome: Total War – Barbarian Invasion 81
- Ninja Gaiden Black 81
- Atomic Betty 82
- Sonic Rush 82

## ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 84

## ОБЗОР

- Destroy All Humans! 98
- Medal of Honor: European Assault 102
- Нибиру: Посланик богов 104
- Madagascar (DS и GBA) 106
- Roller Coaster Tycoon: Soaked 108
- Atelier Iris: Eternal Mana 110
- Settlers: Heritage of Kings – Nebula Realm 112
- Rising Kingdoms 114
- Supreme Ruler 2010 116
- Arc the Lad: End of Darkness 118
- TT Superbikes 120

## ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 122

## PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 124

## АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 128

## КИБЕРСПОРТ

- Репортаж с ESWC 2005 Grand Final 130
- Чемпионат по «Ил-2 Штурмовик» 131
- «Турнир 10 городов» – Нижний Новгород 132
- Кубок Thrustmaster 134

## ОНЛАЙН

- Новости Сети 136
- Осваиваем глобальный чат... 138
- Уголок новичка 140

## ТАКТИКА

- Коды 142
- Tekken 5 144

## ЖЕЛЕЗО

- Новости 148
- Обзорный тест ковриков для мышей 152

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай! 156
- Widescreen 160
- Bookshelf 164
- Обратная связь 166
- SMS-конкурс 167
- Содержание дисков 172
- Анонс следующего номера 174

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«АКЕЛЛА»	38-39
03 ОБЛОЖКА	DINA VICTORIA	45
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	65, 75, 97, 107
7	ТЕХНОТРЕЙД	69, 77, 113
9, 11, 13, 19, 21	«АКЕЛЛА»	83
15, 51, 71, 87, 95, 101, 109	«1С»	93
27, 29	ELKO	133

EXIMER	20
SOFTCLUB	89
«БУКА»	115
«РУССОБИТ-М»	127
MADOS	139
NIVAL	141
MOBILE.KM.RU	143

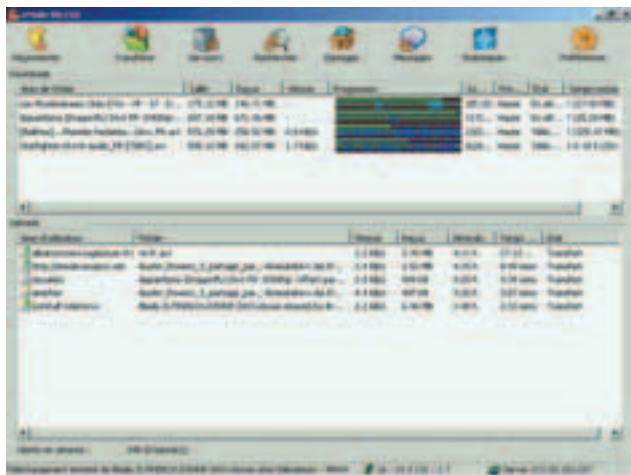
ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»	150-151
ЖУРНАЛ MAXI TUNING	159
«ТУРНИР 10 ГОРОДОВ»	162-163
@MAIL.RU	169
HOME INTERACTIVE	171
GAMEPOST	173
ISIC	176

SYNC	
NETLAND	
РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА	
ЖУРНАЛ «ЖЕЛЕЗО»	
ЖУРНАЛ «НЕОН»	
ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»	
«АВТОШОУ»	



## P2P ПОД УГРОЗОЙ

➔ Верховный Суд Америки постановил, что отныне владельцы и организаторы файлообменных сетей могут быть привлечены к ответственности.



Борьба с файлообменными сетями ведется уже давно, но, к сожалению, безуспешно. Игровым компаниям не удается привлечь к ответ-

ственности непосредственно создателей и организаторов подобных средств обмена данными. До сего времени крупным фирмам оставалось

только судиться с самими пользователями P2P-сетей, так как разработчики оказывались якобы не у дел, заявляя, что не несут ответственности за действия пользователей, и вообще их сети создавались исключительно для обмена научными работами или чем-нибудь еще в этом духе. Борьба же против пользователей мало кого волновала, пара-тройка оштрафованных на крупные суммы человек никому страха не внушали. Однако скоро все может сильно измениться. Несколько месяцев назад двадцать крупных медиакомпаний подали в суд на фирму Grokster, организаторов одноименной файлообменной сети. Дело было адресовано не обычным судам,

а непосредственно в Верховный суд Америки. В результате рассмотрения дела, суд вынес решение, согласно которому, отныне организаторы P2P-сетей могут быть привлечены к уголовной ответственности за действия их пользователей. Дело против Grokster теперь, при новых обстоятельствах, будет передано в суды низшей инстанции, которые и определят виновность этой компании. Адвокаты обвиняемой фирмы готовятся подать ответный иск на пересмотр дела. Трудно предсказать, как новое решение отразится на деятельности файлообменных сетей, но пока оно не повлияло на работу крупных P2P-порталов. ■

### КОРОТКО

► **2K SPORTS** объявила о подписании контракта с Марти Турко, согласно которому лицо этого хоккеиста украсит коробку с игрой NHL 2K6. Она должна появиться в продаже на PlayStation 2 первого сентября текущего года, а чуть позже выйдет и на Xbox 360.

► **ДЕЛО ПО ИГРЕ THE GUY GAME** окончилось запретом на продажу этого проекта. Напомним, что в прошлом году одна из моделей игры заявила, что на отснятом и представленном в The Guy Game видео ей еще не было восемнадцати лет.

► **КОМПАНИЯ SEGA** не отрицает возможность появления своего героя Соника на обеих платформах нового поколения. По заявлению компании, вполне возможно, что синий ежик выйдет одновременно как на Xbox 360, так и на PlayStation 3.

## НАРОДНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПОЛУЧИЛИ ПРИСТАНИЩЕ ОТ VALVE

Компания Valve не забывает о вышедшей более полугодом назад игре Half-Life 2. На этот раз взор разработчиков пал на игровое сообщество, занимающиеся созданием модов и собственных проектов на движке Source Engine. Поддержка выразилась в открытии специального портала, названного Valve Developer Community. Получить доступ к новому сервису может любой зарегистрированный пользователь

игры. В обмен на это Valve предоставит ему возможность использования обширной библиотеки данных по движку Source, доступ к специализированным форумам, а также право на подписание договора на издание их проекта или просто его распространение через службу Steam. Напомним, что в скором времени Valve планирует выпустить add-on к Half-Life 2, который получит название Aftermath. ■

## SONY ПРОТИВ «СЕРЫХ»

➔ Компания Sony попыталась остановить незаконный поток PSP на территорию Европы.

Компания Sony всячески старается воспрепятствовать импорту PSP на территорию Европы, куда приставка официально должна попасть не ранее сентября текущего года. В своей борьбе против «серого» импорта компания обвинила интернет-магазины в незаконной продаже карманных устройств на территории Старого Света. Под раздачу попали такие порталы, как ElectricBirdLand и Nuplayer. Жонглируя обвинениями, вроде незаконного ввоза в страну, незаконного использования торговой марки Sony для раскрутки магазина и т.п., японскому гиганту удалось добиться запрета на продажу PSP в магазине ElectricBirdLand. Однако при разборе дела Nuplayer, обвиняемого в тех же нарушениях, суд не поддавался влиянию юристов, представлявших интересы японцев, и принял решение, оправдывающее действия магазина. Как оказалось, Nuplayer следовал букве закона, и на страннике с PSP не было торговой марки Sony, которая могла бы послужить магазину в качестве рекламы. Также было доказано, что продажа PSP в Европу не является профильной деятельностью фирмы, и, следовательно, не может рассматриваться как пиратство, тем более учитывая, что сама компания не занималась непосредственно доставкой приставок.

Неизвестно, будет ли пересмотрено дело ElectricBirdLand в связи со сложившейся ситуацией, но совершенно точно, что Sony не удастся остановить поток «серых» PSP в Европу. Напомним, что официальная дата запуска приставки в Старом Свете запланирована на 1 сентября текущего года. ■



### КОРОТКО

► **THE LEGEND OF HEROES**, порт одноименной RPG для PC (вышла только в Японии) выпустит Bandai на PSP. За это проголосовало 15 тыс. геймеров, принявших участие в исследовании, проводившемся компанией.

► **LIONHEAD STUDIOS** объявила о том, что Fable: The Lost Chapters не останется эксклюзивом для PC и все-таки появится в продаже также и в версии для Xbox. Напомним, что выход проекта запланирован на четвертый квартал текущего года.

► **НЕСМОТЯ НА ТО** что компания Warner Bros. Interactive Entertainment продала права на создание игр по комиксам DC Comics, она все равно собирается выпустить к концу 2006 года игру Justice League of America.

► **ROMANCE OF THREE KINGDOMS DS** выйдет в Японии 29 сентября этого года. О релизе игры в США пока ничего не слышно.



## НЕГРЫ ХОТЯТ ДЕЛАТЬ ИГРЫ

➔ Помощник мэра города Балтимора выразил недовольство тем, что в игровой индустрии занято слишком мало «черных братьев», в связи с этим он организовал специальный институт по обучению ремеслу разработчика.

Всем известно, что проблема нацменьшинств в США стоит достаточно остро, но о том, что этот вопрос касается еще и игровой индустрии, мы узнали впервые. Марио Армстронг, помощник мэра города Балтимор, заявил, что ныне афроамериканцы составляют всего лишь 20% от общего числа занятых в этой индустрии. Поводом для протеста против такого положения дел стали игры типа Unreal 2 и недавнего Grand Theft Auto: San Andreas, в которых главные герои – негры. По мнению советника, герои-афроамериканцы, представленные в игре, выглядят слишком комично потому, что европеоидные разработчики плохо разбираются в культуре изображаемого народа. Как ни странно, но Марио не обратился в суд из-за «притеснений» своей многострадальной расы, а решил действовать сам. Помощник мэра организовал Urban Video Game Institute, в котором его «братья» будут подготовлены для работы в игровой индустрии. В курс института войдут программирование, дизайн и моделирование. Сейчас на обучение в нем подали заявления более 200 жителей страны, первые же занятия должны пройти

в начале сентября. Кто именно там будет преподавать, пока не известно, так же непонятно, смогут ли получить в нем место европеоидные желающие.

Вслед за объявлением о недостатке рабочих афроамериканских рук на ниве игрового сектора, министерство образования Великобритании посчитало, что в этой сфере деятельности не только слишком мало негров, но и слишком мало женщин. В связи с этими неутешительными выводами, правительством страны было выделено более \$15 млн. на устранение несправедливости. Как это ни странно, но в отличие от вышеописанного дела Армстронга, на Туманном Альбионе не будут устраивать никаких учебных игровых заведений, а создадут специальные клубы для девушек, куда всеми правдами и неправдами будут заманиваться прекрасные создания в возрасте от 10 до 14 лет. И именно в этих клубах из них вырастят заядлых геймеров, чтобы в дальнейшем у них появилось непреодолимое желание сидеть сутки напролет за мониторами и создавать очередной шедевр игровой индустрии. ■



■ «КРУЧЕ ПОЛУБАКСА НЕГРА НЕТ» – ТАК СЧИТАЕТ НАШ БИЛЬДРЕДАКТОР.



## МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ И ИГРЫ

➔ Компания MTV объявила об основании нового подразделения, которое займется продюсированием перспективных игровых проектов.

Компания MTV открыла собственное игровое подразделение, получившее название MTV Games. Из предоставленной информации известно, что новая студия не собирается заниматься непосредственно разработкой игровых проектов, а поможет создателям игр деньгами. Компания будет поддерживать независимые игровые студии, а также займется раскруткой их проектов.

Помимо этого, в планах компании стоит развитие удачных концепций в нечто большее, чем просто игры, например, их продвижение на широкие экраны или телевидение. Пока, правда, речь идет только о поддержке консольных проектов.

Первый шаг на пути к задуманному студия MTV Games сделала в тот же день, после объявления о

своем формировании: был заключен договор с Midway, в результате которого MTV подписалась на рекламную поддержку трех консольных проектов от этого издательства, а также на предоставление качественного саундтрека для готовящихся игр. В настоящий момент известно название лишь одного совместного проекта двух вышеназванных организаций: им стал L.A. Rush. ■





## PSP ПАЛА СМЕРТЬЮ ХРАБРЫХ

Пиратам все-таки удалось обойти защиту PSP и запустить на консоли образы игр с помощью карточки Memory Stick и специального исполняющего .exe-файла, позволяющего загрузить заархивированные данные. В настоящий момент игры возможно запустить только на PSP с ОС версией не выше 1.5. Сами же проекты можно без проблем скачать в P2P-сетях. И хотя Sony пока ни словом не обмолвилась о данном инциденте, можно предполагать, что в новых прошивках для PSP обнаруженная брешь в защите будет исправлена. Это касается и европейской версии консоли, которая покуда в продажу не поступила. Напомним, что впервые сохранить данные с UMD-диска удалось в мае текущего года группе Paradox, но тогда не было и речи о запуске этих образов. ■



## ОТ ОНЛАЙНА БУДУТ ЛЕЧИТЬ ЭЛЕКТРОШОКОМ

➔ В КНР была организована первая больница, в которой будут лечиться пациенты, страдающие интернет-зависимостью.

Правительство Китая продолжает свою борьбу с Интернетом. На этот раз оно организовало специальную клинику, в которой будут лечить пациентов, страдающих привязанностью к всемирной Сети. Большинство больных – это молодые люди в возрасте от 14 до 24 лет, которых Сеть так увлекла, что они бросили учебу, потеряли сон, страдают повышенной нервозностью, частыми депрессиями и т.п., и все это благодаря слишком сильному увлечению онлайн-играми и сидению в чатах. Курс лечения – это психологический тест, занятия спортом, прием специальных лекарств, а также терапевтические процедуры. Последние включают в себя стимуляцию нервной системы пациента слабыми разрядами электрического тока... Общая продолжительность реабилитации составляет примерно от десяти до пятидесяти дней, в зависимости от тяжести состояния пациента. По некоторым данным, в настоящее время интернет-зависимостью страдает более 2.5 млн. граждан страны. Единственная проблема состоит в том, что подобный курс реабилитации – не слишком дешевое удовольствие: \$48 в день (для примера, средняя заработная плата в стране не превышает \$20 в неделю). ■



■ САМЫЕ ИЗВЕСТНЫЕ КИНОШНЫЕ СКРИНШОТЫ ИЗ MAX PAYNE.



## ПИРАТЫ СНОВА ПОПАЛИСЬ

➔ ФБР и ELSPA нанесли болезненные удары по инфраструктуре пиратов.

В этом месяце борьба с пиратством не ограничилась делом о P2P-сетях – служителям закона этого показалось мало. В начале июля сотрудниками Федерального бюро расследований был арестован некий Чираю Пател, который, как выяснилось, являлся злостным пиратом. В ходе долгого расследования агентам удалось втереться в доверие к подозрительному субъекту по имени Пател. Под видом добрых самаритян, готовых безвозмездно предоставить сервер для распространения нелицензионного софта, они выудили из незадачливого Чираю более 1.4 терабайт софта на сумму почти в 380 тыс., который он по доброте душевной загрузил на сервера «федералов». Но этого объема информации служителям закона не хватило, и они, получив ордер на обыск, ворвались в жилище пирата и нашли там еще, ни много ни мало, а целых 24 терабайта софта. Видимо, в связи с этими находками незадачливый пират и был арестован, а затем отправлен под суд. Сотрудникам другой известной организации, ELSPA, удалось задержать и обезвредить еще одну криминальную личность, подрывавшую финансовое положение крупных игровых компаний. При активной поддержке со стороны торговой комиссии, сотрудники ELSPA арестовали сорокалетнюю женщину, возившую из Гонконга игры для Game Boy Advance и злостно продававшую их через аукцион eBay. Женщину заложил один из покупателей, которому за восемнадцать американских баксов подсунили какую-то нелицензионную фальшивку. Фальшивка эта, стоит признать, нормально функционировала и выводила на экран все то же самое, что и кусок текстолита от Nintendo за полсотни все тех же условных единиц. Опять же в ходе коварной операции, сотрудникам ELSPA удалось выйти на нерадивую обманщицу и узнать, что за последний год она продала более 400 подобных картриджей. ■



■ ХОТИТЕ ВЫЛЕЧИТЬ РЕБЕНКА ОТ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТИ? ОФОРМИЛЯЙТЕ ПУТЕВКУ В КИТАЙ!



### КОРОТКО

#### ► КОМПАНИЯ VIVENDI UNIVERSAL

объявила о покупке популярного движка Unreal 3 Engine от Epic Games. Какой именно проект будет разрабатываться на основе этой мощной платформы – пока неизвестно.

► ПО СЛУХАМ, массовым производством видеосистемы для Xbox 360 займется не ATI, а IBM. ATI только конструирует это устройство.

► КОМПАНИЯ UBISOFT объявила о том, что менеджер Electronic Arts, Ян Разенблет, теперь трудится на создателях Rayman в качестве специалиста по продвижению спортивных симуляторов.

► ПО НЕКОТОРЫМ ДАННЫМ, центральный европейский офис Electronic Arts в скором времени будет перенесен в Женеву. Сейчас штаб-квартира фирмы располагается в Великобритании. Что побудило EA сменить место жительства – непонятно.

## МАКС ПЕЙН ПЕРЕБЕРЕТСЯ НА ШИРОКИЕ ЭКРАНЫ

Слухи, будто настоящее время ведутся съемки фильма по мотивам игры Max Payne, к сожалению, не подтвердились. Однако спешим успокоить: известно, что фильм снимать все-таки планируют и займется этим известная студия 20th Century Fox. Один из продюсеров будущей кинокартины, Скотт Фей, заявил, что когда он в первый раз увидел игру про одержимого жаждой мести полицейского, он понял, что хочет снять фильм по мотивам этого проекта. По его представлениям, кинокартина должна напоминать Dirty Harry (в российском прокате «Грязный Гарри»). Пока не известно, кто именно станет режиссером фильма, так же как не известен и состав актеров. Единственное, о чем сообщили прессе, что сюжет будет основан на приключениях Макса, представленных в первой части игры. ■



# За **ОДИН** час:



## 1 оборот минутной стрелки

$300\ 000\ \text{км/с} \cdot 3600\ \text{с}$   
40 000 км

## 27 000 раз свет проходит вокруг земли

3600 с  
12 мс

## 300 000 откликов в мониторах LG Flatron



Больше насыщенности  
и четкости с Flatron f-Engine

FLATRON Engine – революция цвет,  
улучшающий изображение LCD мониторов.  
Теперь даже самые динамичные кадры  
остаются четкими и не оставляют следов разрыва.

FLATRON™ **LCD** L1730 L/S/P  
17" TFT LCD Monitor



TECHNOTRADE

тел. (095)970-13-83  
[www.technotrade.ru](http://www.technotrade.ru)

**МОСКВА:** Ассистек (095)784-72-24; Архис (095)690-54-07; Белый Ветер (095)730-30-30; Диланс (095) 969-22-22; Импайн (095)941-61-61; Компания Мир (095)760-00-00; М.Видео (095) 777-77-75; НьюТорг (095)363-38-25; Нисс (095)216-70-01; Олди (095)264-02-38; Паритет И4 (095)784-67-00; Радиокомплект-компьютер (095) 853-81-78; Сетевая Лаборатория (095)784-64-90; СтарТМастер (095)667-13-15; Ф-Центр (095)472-64-01; ЭПСТ (095)728-40-60; Destek Computers (095) 970-00-07; NT-Computer (095)970-19-30; Polaris 755-55-57; **ULTRA Computers** (095)775-75-66 **USN Computers** (095)775-82-02; **ВАРНАУЛ:** Компания Майкл (3852)24-45-57; К-Трейд (3852)66-60-00; **ВЛАДИВОСТОК:** DNS (4232)30-04-64; **ВОЛГОГРАД:** Формоза-Волгоград ООО (8442)66-66-68; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Белый Ветер (343)377-65-18; Класс Компьютер (343)265-95-39; **ИРКУТСК:** Компью-Компьютерс (3952)25-83-38; **КАЗАНЬ:** Алгоритм (8432)73-77-32; **КИРОВ:** ТэлПром (8332)35-13-25; **КРАСНОДАР:** Владос (8612)10-10-01; Скэй Компьютер (8612)15-11-44; **КРАСНОЯРСК:** Старком ООО (3912)62-33-99; **НИЖНЕВАРТОВСК:** Аракул (3452)24-09-30; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Домашний Компьютер (8312)15-60-00; ЮСТ (8312)75-95-56; **НОВОСИБИРСК:** Дилемма (3832)25-82-73; Зет НСК (3832)12-51-42; Компания Готти (3832)11-00-12; Левел (3832)20-96-45; **ОМСК:** Бизнес Техника (3812)23-33-77; Инкст (3832)63-16-17; **ОРЕНБУРГ:** Инксо (3532)75-69-00; **ПЕРМЬ:** ГАСКОМ (3422)36-37-75; **ПЕНЗА:** Формоза (8412)69-50-61; **РОСТОВ-НА-ДОНУ:** Зенит (8632)72-68-50; Технополис (8632)90-31-11; UnTrade (8632)97-30-14; **САРАТОВ:** АТТО (8452)44-41-11; КомпьюМаркет (8452)26-13-14; **САМАРА:** Аксус (8462)70-96-11; ГЕОС (8462)70-65-65; Прайма (8462)70-17-01; **ТОЛЬЯТТИ:** Оленик (8482)25-00-00; Прайма (8482)70-17-01; **ТОМСК:** Унгвинт (3822)56-00-56; **ТЮМЕНЬ:** Арсенал (3452)46-47-74; **УФА:** Класс (3472)81-21-12; **ЧЕЛЯБИНСК:** Дайвер (3512)34-46-93; Найфр (3512)61-22-91; Инкас-ОБМ (3512)32-83-50;



## ОНЛАЙН ЗАТЯГИВАЕТ

➔ К 2009 году численность обитателей многопользовательских виртуальных миров в США должна достигнуть отметки в 28.5 млн. человек.

Американская аналитическая компания PricewaterhouseCoopers провела исследования многопользовательского онлайн-рынка и постановила, что в виртуальных мирах различных игр постоянную прописку имеют около 4.4 млн. жителей США. В общей сложности все это виртуальное сообщество приносит доход в районе \$650 млн. Однако суть проведенных исследований заключается не в этом.

Оказывается, рост количества игроков свидетельствует о том, что если все будет развиваться благополучно, то уже к 2009 году численность виртуального населения достигнет внушительного числа в 28.5 млн. человек, и это только в одной Америке. В общей же сложности, вся эта армия любителей многопользовательских развлечений принесет доход не менее

\$3.7 млрд. Подобные прогнозы PricewaterhouseCoopers связывает с падением цен на Интернет и многократным ростом пропускной способности каналов. Скорее всего, к вышеназванному сроку высокоскоростным соединением с Глобальной сетью будет оснащена почти половина населения США.

Помимо сведений о состоянии онлайн-рынка, были предоставлены данные и о развитии игрового сектора в целом. Так, к 2010 году объем реализуемых игр достигнет небывалой цифры в 26 млрд. копий, что на 16 млрд. превышает прошлогодние показатели.

Также аналитиками был дан прогноз роста популярности грядущих игровых систем. По их мнению, к тому же сроку PlayStation 3 удастся заполучить около 53% игрового рынка. ■

## ГОРЕ И РАДОСТЬ «АКЕЛЛЫ»

➔ Компания «Акелла» сообщила о переносе даты релиза игры «Корсары 3», а также о начале открытого бета-теста «Massive Assault: Сетевые Войны».

Компания «Акелла» сообщила о том, что дата релиза игры «Корсары 3» в очередной раз перенесена. К сожалению, проект не появится в продаже во втором квартале текущего года, как это предполагалось ранее, новый срок – третий квартал 2005 года. Официального заявления по поводу очередного переноса даты релиза пока не поступило, однако, по слухам, это связано с подписанием договора с неким крупным зарубежным издательством на выпуск игры за границей. Но, несмотря на все это, «Акелле» удалось порадовать своих фанатов объявлением о скором выходе в России TBS «Massive Assault: Сетевые Войны», в открытом бе-

та-тесте которой может принять участие любой желающий. Бета-сервера были запущены в середине июня и, скорее всего, проработают вплоть до релиза игры. «Акелле» удалось договориться с западным издателем игры о том, что стоимость игры в месяц не должна превысить 3-4 доллара. Пока только непонятно, возможно ли будет подключение к зарубежным серверам Massive Assault или «МА:Сетевые войны» создается исключительно для русскоязычной части Интернета. Напомним, что TBS Massive Assault является достаточно интересной пошаговой стратегией и уже успела добиться значительной популярности на Западе. ■



## КОРОТКО

► **СТАЛО ТОЧНО ИЗВЕСТНО**, что продолжение The Sin все-таки появится. Как было объявлено, игра будет распространяться на манер Half-Life 2 при помощи системы Steam от Valve.

► **MADAGASCAR** – игра по мотивам одноименного мультфильма – добила результата продаж в миллион копий.

► **MICROSOFT ОБЪЯВИЛА**, что в ОС Longhorn будет заложена возможность запуска на компьютере игр от Xbox.

## SEGA НАНЯЛА SECRET LEVEL

Компания-разработчик Secret Level из Сан-Франциско займется свежей частью одного из фирменных сериалов от Sega на PS3 и Xbox 360. Пока неясно, о каком именно идет речь. Ходят слухи, что это Sonic the Hedgehog, хотя нам это и представляется маловероятным.

Secret Level лучше всего известна по версии Karaoke Revolution для Xbox (издатель – Konami), а сейчас студия работает над America's Army: Rise of a Soldier для Xbox и PS2, а также Xbox-версией Final Fight: Streetwise. То есть, новое задание от Sega будет самым серьезным проектом в истории разработчика.

Sega, судя по всему, прилагает серьезные усилия к тому, чтобы к старту Xbox 360 и PS3 подготовить максимальное количество интересных проектов – напомним, что на E3 2005 она показывала сразу несколько практически завершенных игр для Xbox 360, в то время как другие лишь крутили сомнительные трейлеры. ■

## MEQON ИДЕТ В РОССИЮ

➔ Физический движок Meqon Game Dynamics был лицензирован двумя российскими компаниями: KranX Productions и Gaijin Entertainment.

Компания KranX Productions лицензировала у шведской фирмы Meqon Research AB их движок с одноименным названием Meqon Game Dynamics, отвечающий за физику объектов. Как сообщили представители компании, их покупка ничем не уступает знаменитому Havok, и даже превосходит его по некоторым параметрам. Например, «в Meqon реализована физическая анимация. Выглядит это еще лучше, чем звучит: персонажи в наших играх – не тряпичные ragdoll-куклы, ибо они обладают полноценными человеческими телами; у них подгибаются ноги при прыжке и приземлении, они напрягают и расслабляют мышцы, у них сгибаются конечности при выстреле. Умирая они не падают картофельным мешком на землю, а постепенно оседают именно так, как это произошло бы в реальной жизни и с вами». В каком именно проекте будет использована приобретенная технология, пока не разглашается, но интерес к шведскому движку со стороны российских разработчиков не ограничивается лишь приобретением KranX Productions. На днях было объявлено о том, что Gaijin Entertainment, известная мно-



■ КРАНХ ТОТ САМЫЙ, ИЗ КРАНХ PRODUCTIONS.

гим по таким проектам, как «Полет Фантазии» и «Адреналин-шоу», подписала долгосрочный контракт с все теми же шведами об интеграции Meqon Game Dynamics в созданный Gaijin движок Dagor Engine 2.0. Особенность данного сотрудничества заключается в том, что при приобретении последнего, покупатель также получит в свое распоряжение шведский физический движок за половину его стоимости. ■



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-экшена 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.Бигуди

БУДЕТ ИМЯ

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



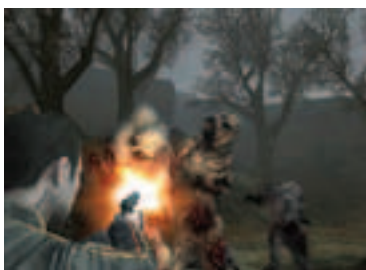
Акелла





## HIP INTERACTIVE – БАНКРОТ

Канадское подразделение издательства признало свою неплатежеспособность после того как провалились переговоры с последним потенциальным инвестором. Еще в прошлом месяце руководство компании признало, что неспособно расплатиться с долгами, и вот надежда на это окончательно утеряна. Все члены совета директоров подали в отставку, а должники назначили внешнего управляющего. Напомним, что Hip Interactive планировала издать в Северной Америке игры Call of Cthulhu: Destiny's End, George Romero's City of the Dead, Jackie Chan Adventures (уже вышла в Европе) и Rugby Challenge 2006. Будущее всех этих проектов теперь под вопросом. Однако европейское отделение Hip Interactive пока живо и продолжает издательскую деятельность. ■



## КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ BLIZZARD ENTERTAINMENT** в период с 28 по 29 октября в Калифорнии проведет специализированный чемпионат BlizzCon. В качестве дисциплин заявлены практически все известные игры от этой компании. Размер призового фонда пока не объявлен.

► **ELECTRONIC ARTS НЕ СОБИРАЕТСЯ** прекращать выпуск игр на основе Lord of The Rings. В настоящий момент в недрах компании кипит работа над созданием двух игр по этой вселенной.

► **В США ВЫЙДЕТ** спецкомплект из Nintendo DS и полной версии Metroid Prime: Hunters. Стоить он будет всего 150 долларов.

► **ДВЕСТИ ТЫСЯЧ** предзаказов получила Nintendo на игру Jump! Super Stars для Nintendo DS.

► **РЕЛИЗ** Wanda and the Colossus в Японии отложен до 27 октября.

## ИЗДАТЕЛЬСТВА ЕДУТ НА GAMES MARKET EUROPE



Ubisoft, Codemasters, Buena Vista Games и NCSoft поддержат новую выставку, которая придет на смену ECTS.

Games Market Europe – новый проект Энди Лэйна, который ранее и занимался ECTS. Старейшая в Европе игровая выставка была отменена в этом году из-за снижения к ней интереса со стороны участников и посетителей. Та же участь постигла Game Stars Live! Казалось, что в этом году в начале сентября в Лондоне игровым журналистам делать будет совсем нечего, но Games Market Europe может стать достаточным поводом для покупки билетов на самолет. Она пройдет с 31 августа по 1 сентября в комплексе Business Design Centre. Выставку поддерживает организация ELSPA,

которая ранее отменила свой аналогичный проект – EGN, в прошлом году он также фактически провалился. Сайт Games Market Europe (<http://www.gamesmarketeurope.com>) активно зазывает журналистов, и последняя новость на нем – обновление списка компаний, пожелавших разместить свой стенд. Энди Лэйна считает, что Ubisoft, Codemasters, Buena Vista Games и NCSoft – только начало, и к сентябрю все крупнейшие европейские издательства соберутся показать свой товар коллегам по бизнесу и профильной прессе. ■

## ТОМОНОБУ ИТАГАКИ КРИТИКУЕТ XBOX 360



Создатель сериала Dead or Alive считает, что стандартных DVD недостаточно для нужд его игр для Xbox 360.

Босс Team Ninja весьма негативно отнесся к решению Microsoft сделать обычные DVD единственным вариантом для размещения игр для своей новой консоли. Он считает, что разработчики не смогут выкладывать на диски размером 9 Гбайт видео в высоком разрешении. В интервью журналу «Фамицу» он напомнил, что японские разработчики – в отличие от американцев и европейцев – активно используют CG-видео для оформления игр, а оно, в отличие от роликов на движке, занимает немало места. Так как игры для консоли будут идти в высоком разрешении, то и видео, соответственно, будет готовиться такое же. «Если бы мы закодировали трейлер Dead or Alive

4 с E3 в высоком качестве, то он один был занял около двух гигабайт», – привел пример Итагаки. По его словам, разработчики Dead or Alive 4 ужаснулись, когда столкнулись с проблемой нехватки места на диске. Им придется немало потрудиться над тем, чтобы разместить на нем все необходимые файлы. Зато Итагаки доволен производительностью системы, хотя ему и не вполне нравится трехпроцессорная архитектура консоли – он даже сравнил Xbox 360 с Sega Saturn. Согласившись с тем, что Microsoft подготовила хороший набор стандартных библиотек для работы с железом, он сообщил, что желающим использовать возможности системы целиком и полностью придется нелегко. ■



## АНТИУКРАИНСКАЯ ИГРА

Власти западных областей Украины намерены запретить продажу компьютерной игры «Операция Галичина». Собственно, это не игра, а левая модификация к одной из версий Ghost Recon. Сюжет разворачивается в 2008 году, «когда на президентских выборах в Украине побеждает пророссийский кандидат Сергей Гришков. Традиционно, западные области не признают результатов выборов и грозят, что не будут подчиняться новому президенту; Украина обращается к России с просьбой помочь восстановить территориальную целостность страны. Прибывший спецназ находит и уничтожает базы боевиков».

Очевидно, что это намеренная провокация, устроенная распространителями пиратской продукции. В отличие от легальных издателей, их невозможно обнаружить и закрыть. Не получится, скорее всего, и запретить продажу «Операции Галичина», особенно если она будет сильно востребована как в России, так и в Украине. ■



Акелла

# ЕАРТН 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.

- 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



Игры

ВИДЕОИГРА

Российская группа компаний: "COIOZ", "М.Видео" и "Транзит".

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



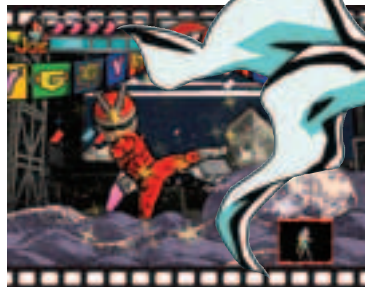


## VIEWTIFUL JOE ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Новый боевик с участием популярного героя компания Capcom собирается выпустить в свет в Японии 29 сентября. Рабочее название Viewtiful Joe VFX Battle оставлено для США, а на родине на коробке будет красоваться над-

пись «Viewtiful Joe: Battle Carnival». В новой игре геймерам вновь доведется встретиться с киноманом Джо, его девушкой Сильвией, злодеем Аластором и модным супергероем Капитаном Блю. В отличие от предыдущих частей, это будет скорее файтинг,

чем смесь beat'em up с платформером. Интересно, что игра выйдет как на GameCube, так и на PSP, но о последней версии пока ничего не слышно. Кроме того, отдельный проект серии готовится для Nintendo DS. Он уже в октябре доберется до США. ■



■ СЕРИАЛ VIEWTIFUL JOE ЖИВЕТ И РАЗВИВАЕТСЯ.

## ПЛАНЫ MICROSOFT GAME STUDIOS

➔ Узнать о том, что затевает та или иная компания, несложно. Достаточно посмотреть на свежий список вакансий.

Ensemble Studios набирает людей, имеющих опыт по поддержанию серверов для MMO-игр. А Rare – программистов игр для Nintendo DS. И то, и другое может служить подсказкой относительно планов Microsoft Game Studios. Напомним, что Ensemble Studios – создатель стратегического сериала Age of Empires, третья часть которого скоро поступит в продажу. Чем студия займется позднее? Вполне возможно, что пример World of

Warcraft весьма воодушевил боссов Microsoft Game Studios, и те выдали заказ на аналогичный MMO-проект по мотивам своей собственной стратегии. Ответ «без комментариев», полученный на вопросы журналистов по этому поводу, может служить еще одним подтверждением оправданности слухов. Что касается игр для DS, то поддержка платформы, никак не конкурирующей с семейством Xbox, – вполне нормальное дело. Ждем Perfect Dark DS? ■



## РОМЕРО УХОДИТ ИЗ MIDWAY

➔ Известный гейм-дизайнер покинул издательство и более не имеет отношения к проекту Gauntlet: Seven Sorrows, за которым присматривал в Midway San Diego.



■ ДЖОН РОМЕРО И ТОМ ХОЛЛ СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ.

Информация поступила от самого Джона Роме­ро – новость он опубликовал на своем веб-сайте. Напомним, что в октябре 2003 года он вместе со своим давним коллегой Томом Холлом согласился на предложение Midway работать над фэнтезийным боевиком Gauntlet: Seven Sorrows. В чем именно заключался его вклад в проект, неизвестно – никаких интервью мэтр не раздавал. Сейчас же он говорит, что его отсутствие ничуть не скажется на проекте – тот выйдет в срок. Ходят слухи, что Роме­ро ушел не сам, а был уволен, но точной информации об этом нет. Напомним, что Джон Роме­ро – один из самых известных деятелей игровой индустрии. В свое время он вместе с Томом Холлом и Джоном Кармаком основал id Software и принимал участие в работ над Wolfenstein 3D, Doom, Doom II и Quake. В 1996 году Роме­ро основал студию Ion Storm, которая под его руководством выпустила ужаснейший шутер Daikatana, сильно подпортивший репутацию дизайнера. Сейчас Роме­ро пока сам не знает, где будет работать, и говорит лишь, что от предложений отбоя нет. Окончательное решение он примет через месяц, а пока же устроит себе и своей же­не второй медовый месяц. ■

## КОРОТКО

► **ДВЕ ИГРЫ** серии Pokemon должны выйти на Nintendo DS в 2006 году. Они называются Pokemon Pearl и Pokemon Diamond.

► **НА PLAYSTATION 2** появится новая ролевая игра от Square Enix – World of Mana. Вопреки слухам, она будет не сетевой RPG, а обычной.

► **В СТАРТОВУЮ** линейку игр для Xbox 360 войдет The Elder Scrolls IV: Oblivion от Bethesda.

► **CAPCOM** совместно с Nintendo готовит аркадный проект Donkey Kong Jungle Fever. Тестирование начнется через месяц.



BIG MUTHA TRUCKERS 2

Акелла

# МАЗАТРАКЕРЫ! 2

СВОБОДУ МАМОЧКЕ!



Парки Бонусных грузовиков  
для любого дальнотрафика



Опасные и в то же время не  
Вероятно Веселые приложения



Все секреты купли-продажи  
прямо на дороге



Десятки различных  
темных объектов



eutechnyx

Семья Джексонс издавна славилась своим умением зарабатывать на грузоперевозках. Отлично жили - не тужили, пока главенствующая Мамам не решила наглым образом уйти от уплаты налогов, за что и была арестована местными властями. Дело серьезное, и суммы немалые. Для того чтобы выволить "горе - бизнесмену" из заключения и выиграть щекотливое дело, необходимо заручиться поддержкой кузена Джейкоба, самого талантливого и высокооплачиваемого, а проще говоря - баснословно дорогого местного адвоката. Теперь трем мамашиним сынкам - недотепам предстоит заняться сбором необходимой суммы денег.



Игры

БУДЕ МЕНА

Российская группа в магазинах форм "СОЮЗ", "Игры" и "Игры"

© 2005 "Akella"  
© 2005 "Empire", © 2005 "Eutechnyx"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.  
Тел: (095) 363-4612 E-mail: support@akella.com  
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

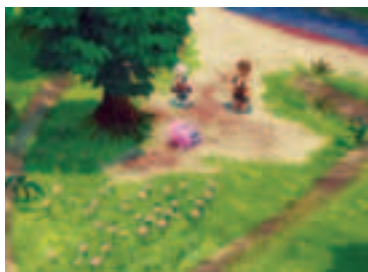


Акелла



## Галерея

Tales of Legendia (PS2)



■ Что делает маленькая розовая свинка в игре, мы пока не знаем.



■ Типичные для японских RPG герои плюс весьма приличная по меркам консоли графика.



■ В Tales of Legendia герои могут выполнять совместные атаки. Сразу вчетвером.



■ Если персонажу станет плохо, он может съесть что-нибудь из приготовленного своими руками.

### НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Если вы хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала! Если хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение! У вас есть возможность принять участие в создании своего любимого журнала. Предлагаем вам стать участником тест-группы «Страны Игр». Что для этого нужно?

Просто зайти на сайт <http://www.testgroups.ru> и после регистрации заполнить предложенные анкеты. Каждая группа работает в течение 6 месяцев. По итогам работы самые активные получают памятные подарки от редакции и возможность появиться на страницах нашего издания! Нам очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе! ■

## В GRAND THEFT AUTO СЕКСА НЕТ?

➔ На днях разыгрался очередной скандал, связанный с «неправильными» видеоиграми.

Новые претензии к Grand Theft Auto: San Andreas касаются, что удивительно, совсем даже не насилия. Внимание американских политиков (включая Хилари Клинтон) привлекла любительская модификация к PC-версии, добавляющая мини-игру, в которой главный герой совокупляется с девушками, подчиняясь нажатиям кнопок геймером. Руководство Rockstar первым делом опровергло все обвинения, заявив, что в коде игры ничего подобного не содержалось, и возложило ответственность на создателей мода, которые якобы и добавили в игру порнографию. Те, в свою очередь, утверждали, что лишь открыли доступ к уже содержащемуся в игре контенту, который в финальной версии был скрыт от пользователей. В итоге выяснилось, что искомым код имеется во всех версиях игры, включая ту, что вышла на PlayStation 2! Взяв лицензионный диск, а также специальный взломщик Pro Action Replay, можно модифицировать Grand Theft Auto: San Andreas, введя соответствующий код (можно легко найти в Сети – например, на <http://www.gamefaqs.com>). Сразу мини-игра не появится, придется сначала найти необходимую вам девушку, а затем раскрутить ее на половой акт. Затем задача геймера сводится к тому, чтобы удовлетворить свою партнершу, покачивая аналоговой рукояткой. Владельцам PC проще – им надо всего лишь скачать мод Hot Coffee и установить его. Как выкрутятся Rockstar? Узнаете через две недели. ■



## НЕИСПОВЕДИМЫ ПУТИ ВЕЛИКИХ МИРА СЕГО

Компания Codemasters объявила об организации профильного онлайн-подразделения, которое получит название Codemasters Online Group. Место директора новой студии получил Дэвид Солэри, занимавший до этого пост бренд-менеджера PC-отдела Codemasters. Основным профилем работы, которой будет руководить Дэвид, станет создание многопользовательских онлайн-игр, а также интернет-порталов, предоставляющих возможность насладиться в обеденный перерыв какими-нибудь пазлами и небольшими играми. Организация подобного развлечения выглядит несколько странно для Codemasters, особенно с учетом того, что в недалеком прошлом компания уже обожглась при создании MMO проекта Dragon Empires, отмененного не столь давно. ■

### КОРОТКО

► **THE GODFATHER** от Electronic Arts отложен до 2006 года.

► **ГОНОЧНЫЙ** симулятор TOCA Race Driver 2006 поступит в продажу в феврале 2006 года. Ранее речь шла о четвертом квартале 2005 года.

► **ТАИТО** портирует на PS2 свой аркадный самолетный шутер Raiden III. В нем появится несколько новых режимов. Например, Boss Rush Mode.

► **КОМПАНИЯ ТЕСМО** работает над Monster Rancher 5: Circus Caravan для PlayStation 2. Эта игра в жанре monster breeding выйдет в Японии в конце года.

► **ОБНОВЛЕННАЯ** версия Colosseum: Road to Freedom (PS2) готовится компанией Koei. В Colosseum: Road to Freedom будут учтены пожелания геймеров, которым не понравился оригинальный вариант. Интересно, что как раз на днях локализованная версия игры поступила в продажу в США.

► **ДЖОН МЭДДЕН**, известный спортивный комментатор, станет главной звездой сериала Madden NFL от EA.

## NEW LINE ПОДДЕРЖИВАЕТ UMD

➔ Похоже, что Sony удалось переманить гигантов кинобизнеса на свою сторону.

Вы мечтали о том, чтобы посмотреть трилогию «Властелин колец» на своей PSP? Теперь это реально. Компания New Line Cinema займется изданием UMD-версий своих хитов, включая и истории о похождениях волосатых хоббитов. Первая подборка UMD от New Line Cinema выйдет в США уже 4 октября. В нее, однако, «ВК» не войдет. Зато там будут комедия «Эльф», ужастик «Техасская резня бензопилой», триллер «Эффект бабочки» и первая часть «Блэйда». Каждый диск обойдется покупателю в 20 долларов. Дополнительные материалы в комплект войдут, все как положено. К слову, Buena Vista Home Video, которая заявила о поддержке UMD еще раньше, сообщила, что планирует в первой половине сентября выпустить «Историю игрушек», «Автостопом по галактике» и «Криминальное чтиво». Смотрите на здоровье. ■



■ СОВЕРШЕННО ДУРАЦКАЯ КОМЕДИЯ. ЗАТО НА PSP!

## CELL ОТПРАВИТСЯ НА ВОЙНУ

Компания Sony объявила, что будет предоставлять свои процессоры Cell на нужды военных и медиков. Как оказалось, японская фирма подписала договоры на поставку чипов с Mercury Computer Systems Teams, и теперь они найдут применение при производстве радаров, сканеров, а также некоторых видов медицинского оборудования. Напомним, что ядро PlayStation 3 будет использоваться и в бытовой технике, в качестве центрального процессора по обработке потокового видео в высоком разрешении. ■



# DUNGEON SIEGE III

«Сбалансированная смесь из сугубо медленного рубанка  
и качественных ролевых элементов»

Страна Ужас



PC  
CD-ROM  
SOFTWARE



IBM  
POWERED  
GAMES

Microsoft  
game studios



© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive license. Ubisoft and Ubisoft logos are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2005 3AO - 1C. Все права защищены.

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





■ **SOCOM 3: U.S. Navy Seals** | Первый-первый, я второй, как слышно меня? Симулятор переговоров по радию обзавелся третьей частью.



■ **Total Overdose** | Очередной проект, который копирует Grand Theft Auto: San Andreas. Правда, здесь сделан упор на экшн.



■ **America's Army: Rise of a Soldier** | Чисто американский проект для американских патриотов. Для всего остального есть Counter-Strike.

## ДОЖДАЛИСЬ?

### CALL OF CTULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

■ Платформы : PC, Xbox  
 ■ Издатель: 2K Games

Долгострой от создателей хита Morrowind наконец увидит свет в августе. Леденящий душу триллер про таинственного монстра, появившегося в одном тихом европейском городке, вас не разочарует. ■



### GUNGRAVE: OVERDOSE

■ Платформа : PS2  
 ■ Издатель: Play It!

Игра претендует на лавры DMC 3 и GoW. Проект выполнен по технологии создания графики cel-shading и базируется на одноименном мультфильме в аниме-стиле. Сиквел обещает нам в разы больше драйва и персонажей. ■



■ **Kabane** герой Gungrave: Overdose похож на... мы долго думали, но не придумали, на кого он похож.



## Как правильно называть Prince of Persia 3?

Так и нужно называть. Разработчики убедительно попросили нас никогда, нигде не упоминать название «Prince of Persia: Kindred Blades».

## PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
05.08	Gungrave: Overdose	Play It!	Европа
12.08	Pilot Down: Behind Enemy Lines	Oxygen Interactive	Европа
12.08	The Great British Football Quiz	Liquid Games	Европа
15.08	* SOCOM 3: U.S. Navy Seals	SCEE	США
23.08	* Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Atlus Software	США
25.08	Total Overdose	SCI	Европа
26.08	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
26.08	Echo Night Beyond	Digital Jesters	Европа
26.08	* 187 Ride or Die	Ubisoft	Европа
26.08	Wild Water Adrenaline	Digital Jesters	Европа
01.09	* Call of Cthulhu: Tainted Legacy	Headfirst Productions	США
01.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	США
02.09	Brave: The Search for Spirit Dancer	SCEE	Европа
02.09	Aquanox: The Angels Tears	Jowood	Европа
02.09	Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Европа
02.09	Digimon World 4	Bandai	Европа
09.09	* Musashi: Samurai Legends	Atari	Европа
0.09	L.A. Rush	Midway	США
10.09	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
15.09	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
13.09	* Burnout Revenge	Electronic Arts	США
16.09	Kuon	Digital Jesters	Европа
18.09	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
23.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
26.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	США
27.09	Scooby-Doo! Unmasked	THQ	США
30.09	Shaman King: Power of Spirit	Konami	Европа
30.09	* Fahrenheit	Atari	Европа
30.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
01.10	* The Godfather	Electronic Arts	США
05.10	Fear & Respect	Midway	США
07.10	Stargate SG-1: The Alliance	Jowood	Европа
07.10	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	США
11.10	* Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	Европа
28.10	* SoulCalibur III	Namco	Европа
31.10	* EyeToy: Play 3	SCEE	Европа
01.11	* True Crime: New York City	Activision	США
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
18.11	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
25.11	* Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
25.11	* Sly 3: Honor Among Thieves	SCEE	Европа
25.11	* True Crime: New York City	Activision	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia	Disney Interactive	Европа
25.11	Ski Racing 2006	JoWood	Европа
01.12	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
17.12	* Kingdom Hearts II	Square Enix	Европа
TBA	25 to Life	Eidos Interactive	Европа
TBA	50 Cent: Bulletproof	VU Games	Европа
TBA	Batman: Dark Tomorrow	Kemco	Европа
TBA	* Burnout Revenge	Electronic Arts	Европа
TBA	Driver 4	Atari	Европа
TBA	* Radiata Stories	Square Enix	США
TBA	S.L.A.I.: Steel Lancer Arena	International Konami	США
TBA	SpongeBob SquarePants:		

Дата	Игра	Издатель	Регион
TBA	* Lights, Camera, PANTS!	THQ	США
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* Grandia III	Square Enix	Европа
TBA	The Warriors	Rockstar	Европа
TBA	Jacked	JoWood	Европа
TBA	* Kengo 2: Bushido Master	Crave Entertainment	Европа
TBA	Battlestations: Midway	SCI	Европа
TBA	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Европа
TBA	* Tomb Rider: Legend	Eidos	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа

## GAMECUBE

Дата	Игра	Издатель	Регион
02.08	Madden NFL 2006	Electronic Arts	США
09.08	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	США
09.08	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
13.09	* Ultimate Spider-Man	Activision	США
15.09	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
21.09	Day of Reckoning 2	THQ	Европа
20.09	* Ultimate Spider-Man	Activision	Европа
27.09	* Spartan: Total Warrior	Sega	США
27.09	* X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	США
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
17.10	* Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	США
18.10	Chicken Little	Buena Vista Interactive	Европа
01.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
15.11	The Chronicles of Narnia	Disney Interactive	США
22.11	Blitz: The League	Midway	США
25.11	The Chronicles of Narnia	Disney Interactive	Европа
02.12	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
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 Europe	
TBA	The Movies	Activision	Европа
TBA	* Battalion Wars	Nintendo	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmire	Konami	Европа
TBA	* Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	Европа

## XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
09.08	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
12.08	Pilot Down: Behind Enemy Lines	Oxygen Interactive	Европа
26.08	Tom Clancy's Ghost Recon 2: Summit Strike	Ubisoft	Европа
26.08	* 187 Ride or Die	Ubisoft	Европа
26.08	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
01.09	* Burnout Revenge	Electronic Arts	США
01.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	США
01.09	* FlatOut 2	Empire Interactive	Европа
01.09	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
02.09	Aquanox - The Angel's Tears	JoWood	Европа
02.09	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа





■ Resident Evil 4 | Леон Кеннеди вскоре появится и на приставке от Sony. Однако на уверены мы в качестве графики.



■ Kingdom Under Fire: Heroes | Зубодробительный симбиоз стратегии и экшна эксклюзивно для Xbox.



■ Crime Life: Gang Wars | И вновь попытка скопировать идеи Grand Theft Auto. Теперь это решили сделать в Konami.



## Чем отличается Fahrenheit от Indigo Prophecy?

Первое – европейское название, второе – американское. А когда-то давно игра во всех регионах числилась как Fahrenheit.

09.09	Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
16.09	* Kingdom Under Fire: Heroes	Atari	Европа
02.09	Aquanox - The Angel's Tears	JoWood	Европа
09.09	Hello Kitty Roller Rescue	Namco	Европа
09.09	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа
12.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	США
12.09	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
12.09	* Fahrenheit	Atari	Европа
23.09	Sniper Elite	Ubisoft	Европа
30.09	Yeti Sports Arctic Adventures	JoWood	Европа
30.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
07.10	Stargate SG-1: The Alliance	JoWood	Европа
15.10	Samurai Shodown V	SNK	США
21.10	* L. A. Rush	Midway	Европа
01.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
04.11	Panzer Elite Action	JoWood	Европа
25.11	Ski Racing 2006	JoWood	Европа
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	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
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	Rogue Trooper	SCI	Европа
TBA	* Serious Sam 2	2K Games	Европа
TBA	Sniper Elite	Ubisoft	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	Европа
TBA	* Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Европа

08.11	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	США
01.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
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	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	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
TBA	* Half-Life 2: Aftermath	Valve Software	Европа
TBA	* Serious Sam 2	2K Games	Европа
TBA	* Myst V: End of Ages	Ubisoft	Европа
TBA	Runaway 2	Pendulo Studios	Европа
TBA	* Civilization IV	Take-Two	Европа
TBA	Playboy: The Mansion Party Pack	Arush Entertainment	Европа
TBA	* City of Villains	NCsoft	Европа
TBA	* Runaway 2	Pendulo Studios	Европа
TBA	* Civilization IV	Take-Two	Европа
TBA	Playboy: The Mansion Party Pack	Arush Entertainment	Европа
TBA	* City of Villains	NCsoft	Европа
01.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	США
02.09	* MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа

## PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.08	* Call of Cthulhu: 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
05.08	Coffee Break	Digital Jesters	Европа
05.08	Great Invasions	Digital Jesters	Европа
16.08	25 to Life	Eidos Interactive	США
19.08	American Conquest: Divided Nations	CDV UK	Европа
26.08	Beyond Blitzkrieg	GMX Media	Европа
26.08	Blitzkrieg Anthology	CDV	Европа
26.08	* Earth 2160	Deep Silver	Европа
26.08	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
26.08	Total Overdose	SCI	Европа
01.09	* Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	США
01.09	* The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Turbine Entertainment	США
01.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	США
02.09	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
02.09	* F.E.A.R.	VU Games	Европа
02.09	* Blitzkrieg 2	CDV UK	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 Giant2	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
31.10	* City of Villains	NCsoft	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
08.08	Madden NFL 06	EA Sports	США
09.08	Rebelstar Tactical Command	Namco Europe	Европа
25.08	Juka and the Monophonic Menace	Orbital Media	США
26.08	Harbie: Fully Loaded	Buena Vista Interactive	Европа
13.09	Cinderella: Magical Dreams	Buena Vista Interactive	США
14.09	WarioWare: Twisted!	Nintendo Europe	Европа
15.09	Scurge: Hive	Orbital Media	США
16.09	* Mega Man Zero 4	Capcom	Европа
02.10	Digitally Series	Nintendo	Европа
15.10	* Fire Emblem: The Sacred Stones	Nintendo	Европа
17.10	Chicken Little	Buena Vista Interactive	США
18.10	Pokemon Emerald	Nintendo	Европа
14.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
14.11	* Donkey Kong Country 3	Nintendo	США

## NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
26.08	Puyo Pop Fever	THQ	Европа
20.09	* Lunar: Dragon Song	Ubisoft	США
30.09	Advance Wars: Dual Strike	Nintendo Europe	Европа
23.09	* Meteos	Nintendo	Европа
03.10	* Viewtiful Joe DS	Capcom	США
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Disney Interactive	Европа
02.12	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* Castlevania DS	Konami	Европа
TBA	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа

## НА ГОРИЗОНТЕ

### THE SUFFERING: TIES THAT BIND

■ Платформы : PC, PS2, Xbox  
■ Издатель: Midway

Тюрьма возвращается, а вместе с ней новые, более злые и страшные монстры, все более смертельные пушки и, конечно же, красавчик главный герой, который отныне весь забрызган кровью. Ух, жарко будет. ■



### ULTIMATE SPIDER-MAN

■ Платформы : PS2, GC, Xb, PC, DS  
■ Издатель: Activision

Человек-паук снова с нами, но теперь в более мультяшном обличье, благодаря технологии cel-shading. А вместе со «Спаиди» будут Venom, Green Goblin, Captain America, Wolverine, Dr. Octopus и еще добрый десяток всем известных персонажей. ■



■ Sly 3: Honor Among Thieves  
Знойная красотка Кармелита ждет своего Слая...



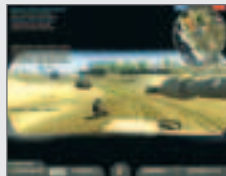


**PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 02.07 – 09.07 ➔

\* ▶ игра ▶ издатель

**1 Battlefield 2**

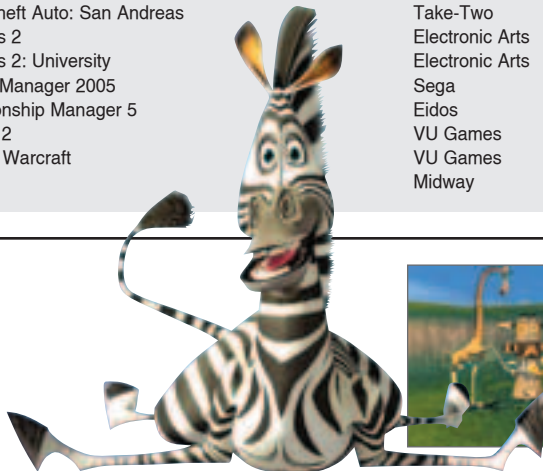
**Electronic Arts**



**Описание:**  
Мультиплеерный FPS на PC быстро завоевал доверие британских геймеров. Что-то будет, когда сериал доберется до консолей нового поколения...

- 2 Guild Wars
- 3 Grand Theft Auto: San Andreas
- 4 The Sims 2
- 5 The Sims 2: University
- 6 Football Manager 2005
- 7 Championship Manager 5
- 8 Half-Life 2
- 9 World of Warcraft
- 10 Area 51

- NCSOFT  
Take-Two  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Sega  
Eidos  
VU Games  
VU Games  
Midway



Madagascar

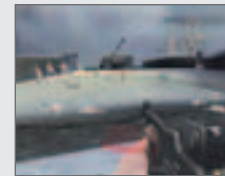
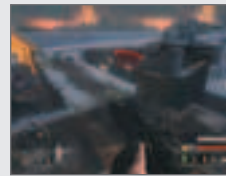


**PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 02.07 – 09.07 ➔

\* ▶ игра ▶ издатель

**1 Medal of Honor: European Assault**

**Electronic Arts**



**Описание:**  
Неплохой FPS по мотивам Второй мировой. Видимо, эйфория от празднования 60-летия победы над фашистской Германией все еще не прошла в Великобритании.

- 2 Juiced
- 3 God of War
- 4 Destroy All Humans!
- 5 Cricket 2005
- 6 Tekken 5
- 7 Madagascar
- 8 LEGO Star Wars
- 9 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
- 10 Formula One 05

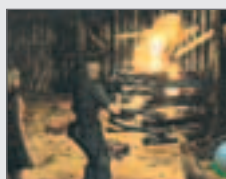
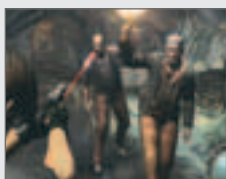
- THQ  
SCEE  
THQ  
Electronic Arts  
SCEE  
Activision  
Eidos  
LucasArts  
SCEE

**GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 02.07 – 09.07 ➔

\* ▶ игра ▶ издатель

**1 Resident Evil 4**

**Capcom**



**Описание:**  
Вроде бы, Resident Evil 4 уже этой осенью потеряет статус эксклюзива для GameCube, а игру все покупают и покупают. Знать, не доверяют консоли от Sony. Вдруг с графикой напортачат?

- 2 Madagascar
- 3 Mario Power Tennis
- 4 Medal of Honor: European Assault
- 5 Star Fox Assault
- 6 Mario Party 6
- 7 Donkey Konga
- 8 Donkey Konga 2
- 9 Batman Begins
- 10 Timesplitters: Future Perfect

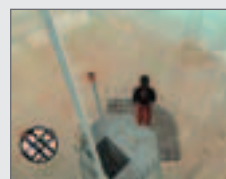
- Activision  
Nintendo  
Electronic Arts  
Nintendo  
Nintendo  
Nintendo  
Nintendo  
Electronic Arts  
Electronic Arts

**XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)** 02.07 – 09.07 ➔

\* ▶ игра ▶ издатель

**1 Grand Theft Auto: San Andreas**

**Take-Two**



**Описание:**  
Juiced стартовал удачно, но летающие тарелки из Destroy All Humans! круче, а негры из Grand Theft Auto: San Andreas – и подavno. Кстати, загляните в наш раздел новостей – найдете пару слов о сексе в GTA...

- 2 Destroy All Humans!
- 3 Juiced
- 4 Medal of Honor: European Assault
- 5 Cricket 2005
- 6 Conker: Live and Reloaded
- 7 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- 8 Forza Motorsport
- 9 Madagascar
- 10 LEGO Star Wars

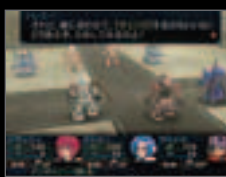
- THQ  
THQ  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Microsoft  
Ubisoft  
Microsoft  
Activision  
Eidos

**ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)**

\* игра ▶ издатель

**1 Gundam True Odyssey**

**Bandai PS2**



**Описание:**  
Новый Gundam покорила сердца японцев без особых проблем. Анимешники, тоже берите игру на заметку. Благо она вполне может выйти и в США, и даже в Европе.

\* игра ▶ издатель

- |   |           |     |
|---|-----------|-----|
| 2 Yawaraka Atamajuku  | Nintendo  | DS  |
| 3 Genji   | SCEJ      | PS2 |
| 4 Kagero II: Dark Illusion                                  | Tecmo     | PS2 |
| 5 Mushi King  | Sega      | GBA |
| 6 Omihama Pachislot   | Success   | PS2 |
| 7 Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo  | DS  |
| 8 Mai Hime  | Marvelous | PS2 |
| 9 Malheaven   | Konami    | PS2 |
| 10 Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken Portable         | Sega      | PSP |

**Комментарий:** Genji (в Европе игра выйдет с подзаголовком Dawn of the Samurai) оправдал ожидания геймеров. Создатели Onimusha: Dawn of Dreams в панике.



## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

 **PS2** 26.06 – 17.07

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Tekken 5	53
2 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	28
3 Grand Theft Auto: San Andreas	23
4 God of War	23
5 Medal of Honor: European Assault	19
6 Killzone	15
7 Batman Begins	14
8 Gran Turismo 4	11
9 Madagascar	10
10 Ratchet & Clank 3	10

 **PC (BOX)** 26.06 – 17.07

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Battlefield 2	103
2 World of Warcraft	30
3 The Sims 2: University	27
4 Empire Earth II (русская версия)	27
5 SWAT 4 (русская версия)	18
6 The Sims 2	17
7 Half-Life 2	11
8 Starcraft Broodwar	10
9 The Sims 2 (DVD)	10
10 Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)	10

 **PC (JEWEL)** 26.06 – 17.07

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Sid Meier's Pirates!	19
2 The Settlers. Наследие королей	17
3 Xenus: Точка кипения (DVD)	15
4 LEGO Star Wars	14
5 Imperial Glory	13
6 Казаки II. Наполеоновские войны	12
7 ТрекМания Sunrise	11
8 Xenus: Точка кипения	11
9 Дом 2 vol.1	10
10 Earth 2160 (DVD)	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 26 июня по 17 июля 2005 года.

## ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

 **PS2** 26.06 – 17.07

* ▶ игра	▶ рейтинг
1 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	69
2 Tekken 5	66
3 God of War	60
4 Grand Theft Auto: San Andreas	52
5 Medal of Honor European Assault	46
6 Killzone	39
7 Need for Speed Underground 2	37
8 Gran Turismo 4	32
9 Midnight Club 3: DUB Edition	31
10 Ratchet and Clank 3	28

**Информация:** Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 26 июня по 17 июля 2005 года.

Акелла

SACRED UNDERWORLD

# КНЯЗЬ ТЬМЫ

подземелья Анкарии



Зло 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 - демоница (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! И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов! Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями. 30 абсолютно новых видов кровавожадных монстров. Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов.

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



Российские продажи в сотрудничестве с сетями "СОЮЗ" и "М.Видео"





© 2005 "Akella"  
© 2005 "Акелла"  
Все права защищены.  
Нелегальное копирование преследуется по закону.  
Игры с доставкой: [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Отдел продаж: (095)363-4614  
представитель на Украине "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



**ПРАВИЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 3 CD ИЛИ  
ДВУХСЛОЙНЫЙ DVD 8.5 Gb С ЭКСКЛЮЗИВНЫМ ВИДЕО**

**ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЪЕМ: 224 СТРАНИЦЫ**

**НИКАКОГО МУСОРА И НЕВНЯТНЫХ ТЕМ,  
НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ – ТОЛЬКО РС ИГРЫ!!!**



**F.E.A.R.**

Леденящий кровь шутер, лучшая игра E3 '2005!

**The Bard's Tale**

Блестящий проект жанра интерактивной пародии.

**Ночной дозор**

Лучшая отечественная игра по кинолицензии!

**А также:**

- **Актуальная информация о грядущих хитах:** Half-Life 2: The Lost Coast, Prince Of Persia: Kindred Blades, Peter Jackson's King Kong, Black And White 2, Call Of Duty 2, Морской Охотник, Spore, Alan Wake.
- **Дневники разработчиков:** Lada Racing Club, You Are Empty, «Блицкриг 2».
- **Разведка боем:** Фестиваль «Слияние», Турнир 10 городов.
- **Рассказ о консолях нового поколения.**
- **Под прицелом:** «Комбат» – вторая мировая по-украински.
- **Из первых уст:** Commandos: Strike Force.
- **Рецензии:** Койоты: Закон Пустыни, Codename: Panzers – Phase Two, Still Life, Sacred Underworld, Area 51, Singles 2: Triple Trouble, Juiced, «Первая мировая»...

**И многое-многое другое!**

**ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР -  
ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!**

**FLASH BACK**

**1 ГОД НАЗАД**

**15 (168) 2004**



**НА ОБЛОЖКЕ:**

«В тылу врага»

В первом августовском номере годичной давности прежде всего стоит выделить его спец, так как летняя подборка обзоров и анонсов не может похвастать особым изобилием. Из последних можно отметить разве что обзор Splinter Cell: Pandora Tomorrow и анонс Death by Degrees. Крупные же статьи впечатляют. «Темой номера», стал отечественный хит «В тылу врага». Качество графики и проработка

геймплея этой игры восхищают до сих пор. «Хиты» не менее известны в игровом мире – это лучший FPS 2004 года для PS2 Killzone, а The Sims 2 вообще никому представлять не нужно. Неплохо смотрятся и два спецматериала, которые выдал на-гора наш неутомимый Врен. Четырехстраничное интервью с THQ и еще более объемный рассказ о союзе Sega и Sammy – вот плоды его трудовой деятельности. ■

Кол-во страниц:

**144**

Тираж:

**80 000**

Кол-во материалов:

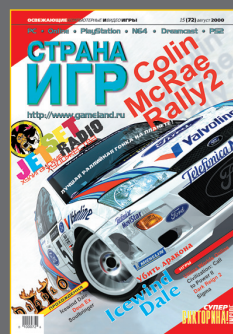
**60**

Бонусы:

**1 DVD  
2 постера  
наклейка**

**5 ЛЕТ НАЗАД**

**15 (72) 2000**



**НА ОБЛОЖКЕ:**

Colin McRae Rally 2

«Кто владеет Fanal Fantasy – тот правит японским миром видеоигр». Такой фразой открывалась подборка новостей 5 лет назад. И действительно успех был ошеломляющий – 2 млн. копий за три дня! Одновременно с «девяткой» в продаже появилась и малютка PS one – все та же PlayStation, но в другой обертке. Очень грамотный шаг. Сильными спецами 72-ой номер не блистал, зато обладал прекрасной подборкой игровых

статей. Fear Effect: Retro Helix в «Хите», первая информация об Iso, где главный герой щеголяет еще двумя загнутыми назад рогами. Обзоры Icewind Dale (8.0), Colin McRae Rally 2 (9.0) и Jet Set Radio (9.0). Хотя нет, интересный «спец» все же был. В рамках «Лаборатории папы Карло» мы рассказали об особенностях озвучивания игр. А помогла нам в этом локализационная команда Snowball, в то время работавшая над Earth 2150. ■

Кол-во страниц:

**96**

Тираж:

**50 000**

Кол-во материалов:

**38**

Бонусы:

**1 CD  
1 постер**



## 3 ГОДА НАЗАД

15 (120) 2002



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Colin McRae Rally 3

В который уже раз сталкиваемся с заветным постоянством разработчиков, что порой отражается и на наших обложках. Что три года назад, что пять – тот же образ, меняются только ракурсы и цифры в названии. Но теперь мы постарались объединить под одной обложкой целый ряд статей, посвященных играм гоночной тематики от симуляторов вроде F1 2002 от EA до аркадной Crazy Taxi to Sega. Не забыли мы и про Gran

Turismo, точнее про своеобразный add-on к ней – GT Concept 2002 Tokyo-Geneva. Однако более примечательными нам показались материалы о подноготной вселенной Warcraft, в частности третьей части игры, и репортаж товарища Перестукина, посетившего штаб-квартиру GSC Game World. Заявки о якобы разрабатываемом StarCraft II и дате выхода S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost на 2-ой квартал 2003 года прилагаются. ■

Кол-во страниц:

96

Тираж:

55 000

Кол-во материалов:

32

Бонусы:

1 CD  
2 постера

## 7 ЛЕТ НАЗАД

08 (27) 1998



### ➔ НА ОБЛОЖКЕ:

Lands of Lore III

Наконец-то новый номер! Открываем разворот содержания, и в глаза сразу бросается фото девушки, очень похожей на Лару Крофт. И это неспроста. Дело в том, что в начале 98-го года мы проводили фотоконкурс имени достопочтимой расхитительницы гробниц. А на фото запечатлена победительница – весьма неплохой копией! Следующую новость сообщил нам товарищ Овчинников. В ночь на 25 июня 1998 года в

свободной продаже появилась ОС Windows 98. Очереди в магазины были настолько велики, что им пришлось перейти на круглосуточную работу. Но самым интересным в «СИ» №27 оказалась «тема номера», которая была посвящена фэнтезийным играм. 33 страницы и 20 игр самых различных жанров для всех платформ. Среди них: Baldur's Gate и Wizardry III, Xenogears и FF IX. Засветилась даже Black&White с концептом Godzilla creature! ■

Кол-во страниц:

196

Тираж:

75 000

Кол-во материалов:

92

Бонусы:

1 CD

# ДАЕМОНИКА

Действие Daemonica разворачивается в альтернативном и очень мрачном мире средневековой Англии. Главный герой игры, Николас Фарпонт – человек не совсем обычный. Он способен прекрасно общаться не только с живыми, но и с мертвыми. Волею судеб Николас окажется в вымирающем городишке Кэзэрне, где через некоторое время случится зверское убийство молодой девушки. После этого страшного преступления улицы города будут постепенно наполняться толпами зомби, а жители потихоньку начнут впадать в безумие... Что-то, что не должно видеть мир людей и солнечный свет, пытается пробудиться в своем Склапе Забвения и напомнить всему живому о страшной тайне далекого прошлого...

- Мистический сюжет в лучших традициях творчества Лавкрафта
- Уникальные характеристики персонажей
- Развитие системы алхимии и магии
- Нелинейный сюжет и множество разных концовок
- Великолепные 3D декорации

www.akella.com

© 2005 "Akella"  
© 2005 "RA Imagine"  
© 2004 "Синтия"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование и распространение  
игр с дистанцией www.akella.com  
итальянская продажа: (090)363-4614  
рус. поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "МультиТрейд"  
www.multitrade.com.ua

Акелла



# King

Peter Jackson's



■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, GC, Xbox, PS3, Xbox 360, DS, GBA, PSP  
■ ЖАНР: action  
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft  
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex (PS2)  
■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montpellier  
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2005 года  
■ ОНЛАЙН: <http://www.ubisoft.com>



Автор:  
Анатолий Норенко  
spoiler@gameland.ru



Пейзаж за окном проносится в режиме fast forward. В тоннелях противно закладывает уши. На соседнем сиденье спит девушка. Один в один героиня мелодрамы Spranglish. Стараюсь о ней не думать, верчу в руках iPod и вслушиваюсь в слова последнего хита The Game.

# King Kong

**П**ариж-Монпелье. За какие-то 200 минут пересекаем Францию ровно с севера на юг. Где-то там Средиземное море. Новый аромат Baldessarini Del Mar как раз в тему – непередаваемое ощущение легкого бриза, свежего ветра.

Дремлю где-то в джунглях под проливным дождем. Огромная, неописуемых размеров горилла хватается за руку. Вздрагиваю, открываю глаза – меня будит контролер. На одной из узких улочек Монпелье стоит заброшенное здание гостиницы Ulysse. Вывеска скрывается в тени раскинувших свои широкие листья пальм. Это офис Ubi Pictures, в котором собрались журналисты со всей Европы на пресс-показ Peter Jackson's King Kong.

## ДОБРАЛИСЬ!

Мишель Ансель, подаривший миру зеленоглазую брюнетку из Beyond Good & Evil и чудо-существо Rayman, выступает в роли экскурсовода по многоэтажному зданию. «Здесь у нас располагаются художники, а это, – указывает рукой на один из мониторов, – фотография Наоми Уоттс, натянутая на трехмерную модель. Правда, симпатяшка?» Один из дизайнеров запускает анимацию, и звезда Mulholland Dr. начинает моргать, фыркать, открывать и





ИСТОРИЮ ПРО КИНГ-КОНГА МОЖНО СМЕЛО НАЗВАТЬ ДРАМОЙ. РАЗВЕ НЕТ?



ИГРАТЬ, ПО ПРАВДЕ, СТРАШНО. И РЕАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ТОМУ СПОСОБСТВУЕТ.

закрывать рот, всячески кривляться. Поразительное сходство заставляет на пару секунд задуматься о современных технологиях.

Взбираясь по лестнице на чердак, Мишель жалуется на нелегкую судьбу. Каждый шаг в работе приходится утверждать с Питером Джексонсом, да и еще предвидеть все на месяцы вперед — фильм пока далек от завершения. Из каморки доносятся устрашающие вопли Блэк Джека — нет ни малейшего желания заходить внутрь. Оказывается, звукорежиссер перебирает реплики для озвучки, записанные неделю назад в Лос-Анджелесе.

Переполненный впечатлениями, жую круассаны на веранде и записываю в блокнотик, как oldschool-журналист, вопросы для предстоящего интервью с Ксавье Пуа (Xavier Poix), продюсером проекта.

*Во время перерыва направляюсь в Galeries Lafayette. Что может быть приятнее шопинга в стране сыров, вин и моды? Французы поражают своей упертостью. Bonjour! Принимают тебя за англичанина, прекрасно понимают, что ты ни слова не говоришь по-французски, и, тем не менее, продолжают с энтузиазмом засыпать репликами на своем родном. Au revoir!*

#### ТУР ПО ОСТРОВУ

После презентации выкатывают демо-стенды. Чтобы успеть на интервью, хватаю джойпад первым — я же из России. На Xbox игра выглядит значительно лучше, чем на PlayStation 2. Если угодно, DVD-качество против VHS. Разработчики оправдываются, что нарочно упростили графику, так как не успели все отладить до начала пресс-показа. Внезапно осознаю, что полностью

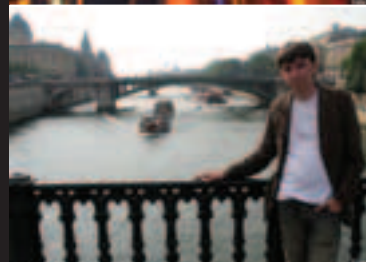
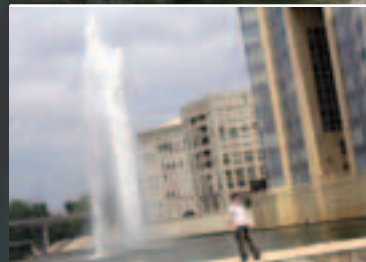
беспомощен — руки привязаны к столбу. Вокруг раздаются крики аборигенов, взывающих к своему боже-ству. Земля вздрагивает — уже рисую перед глазами волосатого Годзиллу, пробирающегося сквозь заросли джунглей. Так и есть. Почти. Кинг-Конг зажимает в кулаке девушку, которую ему принесли в жертву, и величественно удаляется.

В лучших традициях голливудского кино на помощь ко мне прибегает коллега и помогает избавиться от веревки. Благодаря виду от первого лица и общению с горе-кинооператором, создается непередаваемое ощущение присутствия. Хочется поскорее сбегать. Бежим. К первой встрече с динозаврами никто из нас не был готов.

*В Монпелье таксисты не разговаривают по-английски. Главный квест вечера — каким-то образом вернуть-*

#### ФРАНЦИЯ В КАРТИНКАХ ПАРИЖ И МОНПЕЛЬЕ

Ваш непокорный — большой любитель фоторемесла. Наиболее удачные кадры из Франции, пользуюсь случаем, представляю вам. Многие другие фотогалереи в скором времени появятся на моей личной страничке <http://www.5am.ru>, которая сейчас находится на стадии разработки.





## ИНТЕРВЬЮ С КСАВЬЕ ПУА (XAVIER POIX) ПРОДЮСЕРСКИЕ ТАЙНЫ

**?** Привет! Представься, пожалуйста, нашим читателям.

Привет! Меня зовут Ксавье Пуа, я продюсер проекта Peter Jackson's King Kong. У меня настолько широкий круг обязанностей, что когда я начну их перечислять, всем резко станет скучно.

**?** Ты, наверное, уже устал от количества интервью за сегодняшний день.

Да не то слово! К тому же, я только что вернулся из Лос-Анджелеса, и меня все еще колбасит из-за разницы во времени.

**?** Прекрасно понимаю. Расскажи, какие основные цели вы ставите перед собой при создании проекта?

Ну, во-первых, наша главная задача – полностью передать стилистику и дух кинополотна Питера Джексона. Орешек не из легких, особенно учитывая, что сам

фильм еще далек от завершения. Посему приходится очень тесно сотрудничать с режиссером, чтобы полностью перенять его видение проекта. Он сам большой любитель видеоигр и хорошо понимает, какой должна быть идеальная игра.

Во-вторых, мы стараемся при этом не забывать о геймплее, который должен быть увлекательным и затягивающим. Как мне кажется – и в этом ты мог убедиться сегодня – мы неплохо справляемся.

**?** Ксавье, если бы тебя попросили выделить три ключевых особенности игры, что бы ты назвал?

Хороший вопрос! Peter Jackson's King Kong – видеоигра по кинофильму. Очень надеемся доказать, что проекты по кинолицензии имеют полное право на жизнь. Главное – реализация. Это раз. Два игровых персонажа, и совершенно разный подход к геймплею. Это два. Ну и, наконец,

графическое исполнение – мы всей командой очень гордимся тем, как выглядит игра.

**?** Спасибо! Лично мне геймплей показался откровенно прямолинейным, это связано с кинематографичностью проекта. Что ты можешь сказать о replayability? Что может заставить игрока перепроходить игру по несколько раз?

Ты прав! У нас много скриптовых сценок, и отступать от сюжета никоим образом не разрешается. Однако, как ты мог заметить, к решению различных задач можно подойти с разных сторон. Мы делаем большой упор на свободу действий в рамках локальных миссий. Кроме того, в финальной версии будет вестись статистика по каждому уровню. И игрок, который сможет показать лучшие результаты, получит доступ к приятному бонусу.

**?** Интересно, это к какому?

К сожалению, пока не могу говорить. Придется дожидаться релиза.

**?** Что ты можешь рассказать о Питере Джеконе? Насколько легко с ним работается?

Питер – безусловно, талантливый человек. Достаточно просто пообщаться с ним пару минут, чтобы сделать такой вывод. Приятно, что ему совсем не безразлична судьба видеоигры, и он принимает активное участие в процессе разработки. И что особенно лестно для нашей команды – Питер очень доволен результатами сотрудничества и тем, что представляет собой игра в настоящий момент.

**?** Здорово! Спасибо тебе за интервью, Ксавье! Было приятно с тобой пообщаться.

Мне тоже, тебе спасибо! Скажи, как там сейчас в Москве?

Очень тепло, но, конечно, прохладнее, чем в Монпелье.

СПЕЦЭФФЕКТЫ ВРОДЕ ДОЖДЯ РЕАЛИЗОВАНЫ НА ТВЕРДУЮ ПЯТЕРКУ.



ся в гостиницу, притом что ты находишься на побережье, где в два часа ночи нет почти ни одной живой души. Ресепшенистка из отеля предусмотрительно написала на бумажке подробную инструкцию по вызову такси. Je sui... [подставить настоящее местонахождение] и [куча сложных выговариваемых слов]. Квест решался проще – достаточно было попросить помощи у менеджера какого-нибудь из многочисленных ресторанов на побережье.

Брат по несчастью прячется за скалой и вооружается камерой. «Уйди из кадра», – пронзительно вопит,

как будто от этого зависит вопрос его жизни. Отбегаю в сторону, но недалеко – любопытство все-таки побеждает первобытный страх. Принимаю удар. Глаза наливаются кровью – ничего не видно, бежать некуда, в голове шум, шатает. Говорили мне, что встречи с динозаврами до добра не доводят.

Отбегаю в сторону и вырываю кость из оставленного кем-то посреди лужайки скелета. Две секунды на прицеливание, и противник поражен в голову. В ход идет вторая кость. Управление интуитивное, притом, что джойстик от Xbox, по моему мнению, далеко не самый удобный. Аналоги-



КИНГ-КОНГ НАУЧЕН ИСПОЛНЯТЬ ФАТАЛТУ. БЕСПОЩАДНЫЕ И ЗРЕЛИЩНЫЕ.

вые рычажки отвечают за перемещение и вообще ориентирование в пространстве. Шифты – орудие убийства. В роль вживаешься как надо – играешь артистично, на «Оскара». Еще одна кость вонзается в тушку. Динозавр повержен – кинооператор в восторге.

Уровни, по большому счету, линейные, одобренные огромным количеством скриптовых сценок. Различные сюжетные завязки проходят красной нитью через всю игру. Причем распутывать этот клубок придется не только Джэку, но и Кинг Конгу, который является вторым игровым персонажем.

Уровни линейные, одобренные огромным количеством скриптовых сценок

влюЖ



## ДРУГИЕ ИГРЫ

Игры по мотивам «Кинг-Конга» выходили в 80-х годах, но ничем особенным не отметились. Можете полюбоваться на скриншот King Kong для Atari 2600. Гораздо большую известность заработал проект Donkey Kong, создатели которого, естественно, вдохновились историей гигантской гориллы, но о нем мы расскажем в другой раз, отдельно. Кроме того, на GBA в 2002 году вышла весьма малопривлекательная игра Kong: The Animated Series.

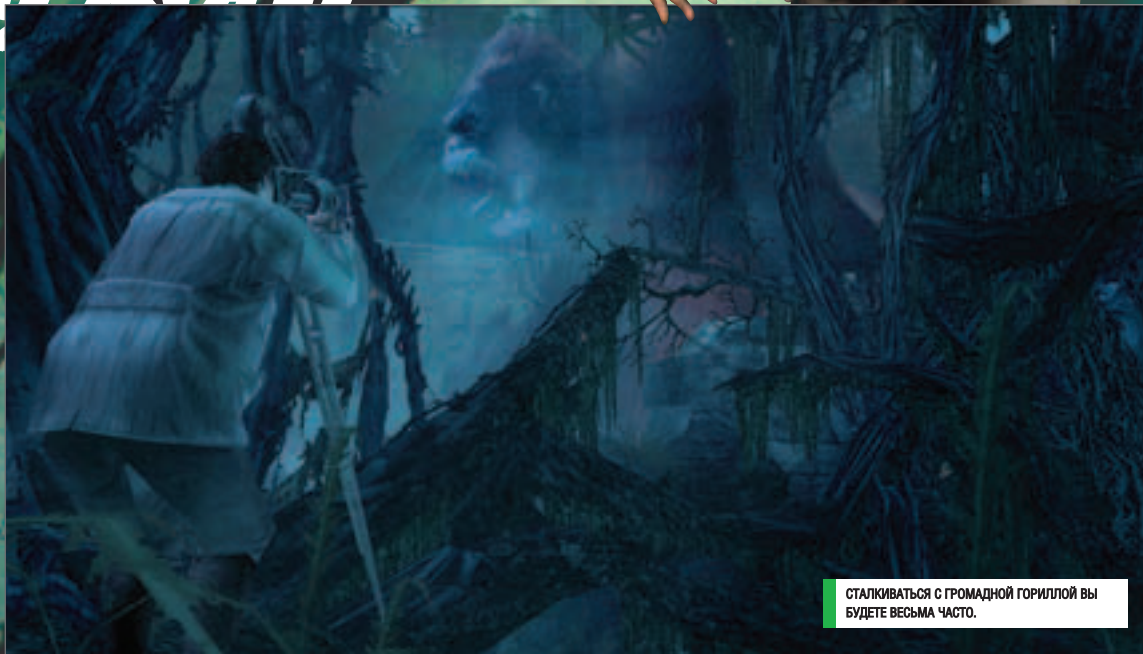
В данной статье речь идет о версиях King Kong для PC, PlayStation 2, GameCube и Xbox. Варианты для портативных систем, а также консолей нового поколения пока, увы, остаются для нас загадкой. Разве что на Xbox 360 почти наверняка выйдет такая же игра, как и на Xbox, только с улучшенной графикой.



ИГРА БУДЕТ МАКСИМАЛЬНО ПРИВЯЗАНА К ОДНОИМЕННОМУ ФИЛЬМУ. В НЕЙ НЕТ НИКАКОЙ ОТСЕБЯТИНЫ.

В ГОСТЯХ У РАЗРАБОТЧИКОВ  
ГОСТИНИЦА ULYSSE

Офис расположен в заброшенной гостинице Ulysse. Три этажа, несколько помещений и более тридцати человек, работающих над проектом. Первая мысль – как можно работать в таком сарае, где все бегают и шумят. Хотя, возможно, это был особенный день, день приезда прессы, и все суежились, чтобы представить проект в лучшем виде.



СТАЛКИВАТЬСЯ С ГРОМАДНОЙ ГОРИЛЛОЙ ВЫ БУДЕТЕ ВЕСЬМА ЧАСТО.

Ощущения от управления приемным детищем Питера Джексона совсем другие. Во-первых, вид от третьего лица. Во-вторых, бравое лазание по лианам и жестокие схватки с динозаврами. Занятно, что при игре за Кинг Конга очень хорошо чувствуется полное одиночество – весь мир настроен против тебя.

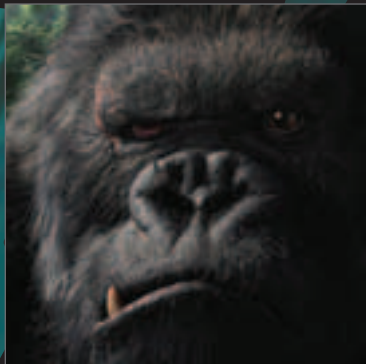
Зато скучать не приходится. Ни одного спокойного момента, всегда что-то происходит и почти всегда необходимо вмешаться.

*Жарко, душно, влажно. Монпелье – курортный городок на юге Франции. В ресторанах посетители, в основном, едят мидий. Не переносишь морепродук-*

*ты. Выбрать блюдо – только на свой страх и риск. Английский опять игнорируют. Удача, если в меню есть картинки, ошибиться уже сложнее.*

## ПОРА ДОМОЙ

Устал. Отдаю джойстик британскому коллеге, сам остаюсь у него за спиной – просто полюбоваться. Уж боль-





# 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.





А В ДУШЕ ОН СОВЕРШЕННО ИНОЙ. МИЛЫЙ, ЗАБОТЛИВЫЙ И ЛЮБЯЩИЙ.

# King Kong

но красивая картинка на экране. Безусловно, те модели, которые мы видели в профессиональных программах-редакторах, не сравнить ни с чем, но и на выходе персонажи выглядят впечатляюще. Не зря пророчат эру цифровых актеров. Да и дизайнеры уровней не отстают – джунгли (ни разу не был в джунглях, правда) выглядят, как настоящие джунгли. Меньше ограничений со стороны «железа» – и получилась бы конфетка. Потенциал у проекта большой – отсюда и анонсы о предполагаемом выходе игры на Xbox Three Hundred Sixty и PlayStation Three. PS2, как это ни тяжело признавать лично мне – обладателю такой системы, уже не справляется с поставленными задачами. Peter Jackson's King Kong обещает стать, пожалуй, лучшей игрой по кинолицензии. Уставший после перелета из Лос-Анджелеса Ксавье Пуа дружелюбно улыбнулся в ответ на комплимент и любезно ответил на все вопросы, записанные в блокнотике. А потом был Париж. Дожливый, неприветливый, с толпой зевак у Эйфелевой башни – утром. Солнечный, красивый, с длительными прогулками вдоль Сены – вечером..

## ПИТЕР ДЖЕКСОН И КИНГ КОНГ НА ЭКРАНАХ ВАШИХ КИНОТЕАТРОВ

Самый первый фильм о гигантской горилле вышел на экраны в далеком 1933 году и до сих пор носит титул триллера всех времен и народов. Кино переиздавалось четыре раза, вплоть до 1952 года – появлялись новые, ранее вырезанные сцены. Однако один эпизод так никогда и не попал в фильм. Речь идет о сцене, в которой Кинг Конг сбросил четырех моряков с моста, и их сожрали гигантские пауки. На премьерном показе зрители вопили, кричали и покидали кинотеатр в ужасе. Продюсер фильма, Мериан Купер, распроштался с этим эпизодом навсегда.

Ремейк Питера Джексона – дань современности. Возможность изобразить картину другими, более свежими красками. «Восьмое чудо света» – девиз фильма. Готовьтесь удивляться.

Гонорар режиссера составил 20 млн. долларов – самая большая сумма в истории кинематографа, которая была предложена еще до начала производства. На сайте <http://www.kongisking.net> вы можете найти дневники о съемках King Kong и получить самую свежую информацию со съемочной площадки.





# Создай свою реальность

с компьютером DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT



Включи DEPO Ego — и перед тобой откроется новая реальность твоих любимых компьютерных игр. Наслаждайся быстротой реакции и скоростью, исследуй распахнувшийся перед тобой мир высококачественной компьютерной графики и настоящего экшена. Теперь эта цифровая реальность может стать твоей благодаря компьютеру DEPO Ego на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



#### DEPO Ego 360 TV:

- процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией HT серии 6xx (2Mb cash второго уровня)
- чипсет Intel® 925XE с улучшенной архитектурой
- сверхбыстрая память DDR2
- новые возможности графики PCI-Express
- реалистичный объемный 8-канальный звук

**Компания DEPO Computers** Тел./факс: (095) 969-2215, [www.depo.ru](http://www.depo.ru)

Intel, Intel Inside, the Intel Inside Logo и Intel Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation и ее отделений в США и других странах. Microsoft и Windows являются зарегистрированными товарными знаками компании Microsoft и ее отделений в США и других странах.



СПЕЦ

# СИЛА И МАГИЯ ГЕРОЕВ

Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



Помните сказку Андерсена «Соловей»? В ней слава о соловье китайского императора была столь велика, что если встречались на улице два китайца, то одному было достаточно вымолвить «соло...», как другой уже подхватывал «вей», и оба понимающе вздыхали. Попробуем и мы с вами сыграть в такую игру. Итак, «Герои...» – Правильно! – «Меча и Магии». Игра известна каждому, от милиционера до домохозяйки. А знаете ли вы, что сериалу уже 15 лет? А слышали вы, что в «Героях» должен был вырасти город киберзомби? А какие войска меняют пол при апгрейде? И к чему в этой статье такие странные одноцветные картинки? Читайте – и все узнаете!



НАЗОВИТЕ ЛЮБОЕ ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ И ДОБАВЬТЕ К НЕМУ «ДРАКОН» – И У ВАС ПОЛУЧИТСЯ НАЗВАНИЕ ЮНИТА ИЗ HEROES III.



## ВНАЧАЛЕ БЫЛ OGRE

ВИНСЕНТ ДЕКВАТТРО,  
АРТ-ДИРЕКТОР KING'S BOUNTY, ВСПОМИНАЕТ:

«Джон (ван Канегем), Марк (Колдуэлл), да и все в New World Computing, коротали свободное время, играя в настольные игры. Это было составной частью процесса разработки и помогало нам создавать наши собственные проекты. Одной из самых любимых была игра Ogre, выдающаяся стратегия, выплывшая из мрачных глубин семидесятых и частично основанная на механике AD&D. Мы обожали ее. Джон решил, что из нее выйдет хороший задел для новой компьютерной игры. Так началась история King's Bounty. Мы несколько месяцев корпели над дизайном, перерабатывая интерфейс и баланс во время обеденных перерывов. Поначалу мы использовали игрушечных солдатиков и линованную бумагу. Помогали нам только собственное воображение и творческий дух».





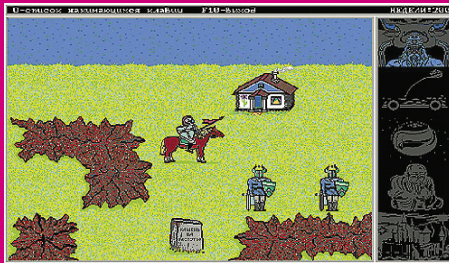
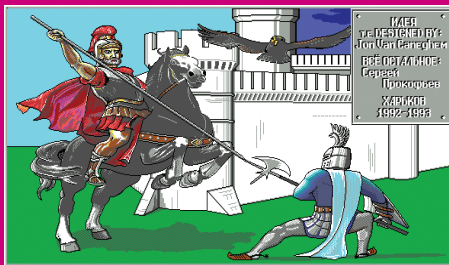


ВОТ ЧТО ПОКАЗЫВАЛА ИНФОРМАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ KING'S BOUNTY (СПРАВА, СВЕРХУ ВНИЗ): ТЕКУЩИЙ КОНТРАКТ НА ПОИСКУ ЗЛОДЕЯ (НА ЭТОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ ЗАКАЗА НЕТ); НАЛИЧИЕ ОСАДНОГО ОРУДИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ШТУРМА ЗАМКА; МАГИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ ГЕРОЯ; СОБРАННЫЕ ЧАСТИ КАРТЫ; НАГЛЯДНО ИЗОБРАЖЕННУЮ В ВИДЕ СТОЛБИКОВ МОНЕТ.



### KING'S BOUNTY 2 (1993)

Первое неофициальное компьютерное продолжение серии появилось еще до того, как «Герои» стали «Героями». Созданная харьковским программистом Сергеем Прокофьевым игра King's Bounty 2 добавила к формуле New World Computing элементы, которым только еще предстояло появиться в Heroes of Might and Magic – например, случайно генерируемые карты. Правда, на проходимость карты не проверялись, поэтому пришлось добавить в игру мастеров: каменотесов, плотников и лесорубов, которые, соответственно, разрушали горы, строили мосты через водные пространства и вырубали лес. В игре также фигурировали чудо-воины Мурланты, параметры которых игрок мог задать сам.



### KING'S BOUNTY (NEW WORLD COMPUTING, 1990)

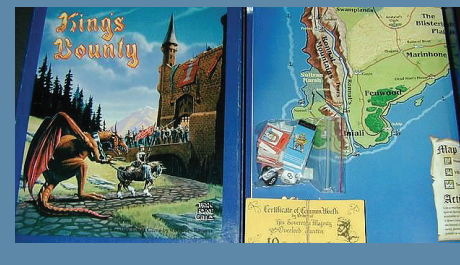
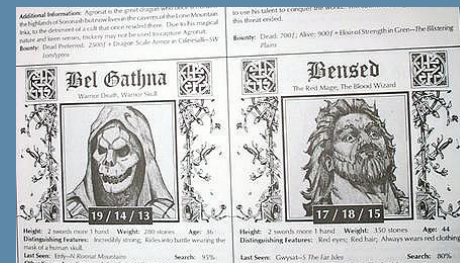
Игра King's Bounty («Королевская щедрость») создавалась под руководством дизайнера Джона ван Канегема в 1990 году. К тому времени на его счету уже числились две части ролевого сериала Might and Magic, но новая игра на первый взгляд не была никак с ними связана. Однако она уже содержала многие элементы, которые позже появились в Heroes of Might and Magic. Герой, правда, в King's Bounty был всего один, но его можно было выбрать из четырех кандидатов: рыцаря, паладина, варвара и волшебницы. Как видите, трем из них предстояло впоследствии пройти через все игры серии HoMM. Изначально магическими способностями обладала только волшебница, всем прочим искателям нужно было помыкаться по карте, чтобы найти учи-

теля. Сюжет игры состоял в следующем: злодеи похитили жезл короля Максимуса и зарыли его в укромном месте, которое обозначили на карте, после чего порвали ее на 25 кусочков. Часть обрывков негодия поделили между собой, а остальные спрятали по всему миру. Цель героя – собрать достаточно большой кусок карты, чтобы можно было определить, где укрыт жезл, после чего выкопать символ королевской власти. Очередной фрагмент топографической подсказки можно было получить, одолев засевшего в замке злодея или найдя артефакт. Войска героя, равно как и противника, могли состоять из одних и тех же «солдат». Наемники являли собой основные европейские фэнтези-типажи: орги и тролли, призраки и вампиры, эльфы и орки, феи и гномы, королевские солдаты и простые крестьяне. Уже тогда войска стали

обретать те черты, которые впоследствии неоднократно проявятся в «Героях»: крестьяне – самые слабые и дешевые войска; призраки могут пополнять свои ряды за счет убитых недругов; на драконов не действует магия. Мифических персонажей, а также варваров, кочевников, крестьян и волков можно было нанимать в убежищах на карте; при достаточно высоком авторитете героя они также могли присоединиться к его армии, а не лезть на рожон. Состав армии, которую можно было нанять в замке короля, – ополченцы, копейщики, лучники, рыцари и всадники – также с незначительными изменениями прошел через весь сериал. Кроме PC, игра вышла на компьютерах Amiga и Commodore 64, а также на приставке Mega Drive 2. Консольная версия носила подзаголовок The Conqueror's Quest.

### ГЕРОИ-НЕЛЕГАЛЫ

В 1991 году компанией Task Force была выпущена настольная игра King's Bounty. В ней игрокам (числом от 1 до 8) предлагалось стать средневековыми охотниками за головами и ловить разнообразных фэнтези-злодеев. Похоже, связь этой игры и компьютерной «Королевской щедрости», несмотря на явное сходство между ними, носила несколько неофициальный характер: злодеи и населенные пункты в игре назывались совершенно по-другому, прототип от New World Computing нигде не упоминался. Но вот картинка на обложке один к одному.







ОТЛИЧИЕ БОЯ В KING'S BOUNTY ОТ HEROES ДО ТРЕТЬЕГО ЭПИЗОДА ВКЛЮЧИТЕЛЬНО СОСТОЯЛО В ТОМ, ЧТО НАПАДЕНИЕ И ОТВЕТНАЯ АТАКА ПРОИСХОДИЛИ ОДНОВРЕМЕННО. ТАКИМ ОБРАЗОМ, ОТРЯД МОГ ОТОМСТИТЬ ЗА СЕБЯ, ДАЖЕ ПОГИБАЯ.



БЕЗУСЛОВНО, САМЫЙ СИМПАТИЧНЫЙ ДРАКОН В СЕРИАЛЕ.



САМАЯ НЕСТАНДАРТНАЯ ВНЕШНОСТЬ В HEROES ВСЕ ТАКИ У ГОБЛИНОВ. ДО СИХ ПОР НЕИЗВЕСТНО, ПОЧЕМУ ОНИ ВЫГЛЯДЯТ, КАК ЗЕЛЕННЫЕ ИНДЕЙЦЫ.



СЛЕВА ВЫ ВИДИТЕ ГРУППОВОЙ ПОРТРЕТ ВСЕХ ЗЛОДЕЕВ KING'S BOUNTY. ВТОРОГО СВЕРХУ В ПЕРВОМ СТОЛБЦЕ ЗОВУТ SANEENOR THE MYSTIC. ПОХОЖЕ, ЭТО ОЧЕРЕДНОЙ «АВТОГРАФ» ДИЗАЙНЕРА ДЖОНА ВАН КАНЕГЕМА (JON VAN CANEGEM), ЛЮБИТЕЛЯ ПОЯВЛЯТЬСЯ В СОБСТВЕННЫХ ИГРАХ В РОЛИ КАКОГО-НИБУДЬ ГОБЛИНА.



ОДНИМ ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ПОНЯТИЙ СЕРИИ ЯВЛЯЕТСЯ БОЕВОЙ ДУХ ВОЙСК. ЕСЛИ С НИМ ВСЕ В ПОРЯДКЕ, СОЛДАТЫ МОГУТ ПОЛУЧИТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОВТОРНО АТАКОВАТЬ ВРАГА.



ЗАКЛИНАНИЯ В ПЕРВЫХ «ГЕРОЯХ» НЕ РАСХОДОВАЛИ МАГИЧЕСКУЮ ЭНЕРГИЮ. ПРОСТО КАЖДОЕ ИЗ НИХ МОЖНО БЫЛО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО РАЗ.



ЧЕРНО-БЕЛЫЕ ПОЛОСКИ СЛОВНО ЗАВОРОЖИЛИ ДИЗАЙНЕРОВ НОММ IV. ПОМИМО БЕЛЫХ ТИГРОВ, В ИГРЕ ТАКЖЕ ВСТРЕЧАЮТСЯ ВЕРХОВНЫЕ ЗЕБРЫ.

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC (NEW WORLD COMPUTING, 1995)**

К тому времени, как увидела свет игра Heroes of Might and Magic, ролевой сериал Might and Magic от тех же разработчиков добрался уже до пятой части. Новая игра не была сюжетно связана с событиями, происходившими в двустороннем мире Xeen (Might and Magic IV и V), хотя в ней и фигурировали «зинские» города Касльво, Нью-Сорпигал и Сэндкастер, а также, разумеется, персонажи – например, чернокожничник Аламар. Игра использовала передовую по тем временам 256-цветную SVGA-

графику, и в первую очередь поражала именно внешностью. Графика ручной работы удивительно сочетала в себе стилизацию под средневековые миниатюры (войска рыцарского замка) и современный китч (феи в купальниках и парео и синие-синие джинны). Впрочем, этот уклон игра также унаследовала от ролевиков серии Might and Magic, редкая из которых обходилась без роботов и отсылок к Star Trek. В «Героях» же тематические отступления были, к счастью, чисто визуальные. Если рассматривать Heroes of Might and Magic как продолжение King's Bounty, то ключевым

дополнением стала возможность самостоятельного развития городов. Теперь за войсками не было нужды бегать по всей карте – их разрешили «выращивать» на месте. Точно так же и заклинания разрешили изучать, достраивая этажи гильдий магов в ваших собственных замках. «Злодеи» уравнились в правах с героями и получили возможность выходить из своих замков, собирая войска и ресурсы. А вот монстров, наоборот, заставили стоять на месте, оберегая стратегические пути и подходы к шахтам. Экономика игры здорово усложнилась, возросло количество типов ресурсов и по-

**КВ для ZX**

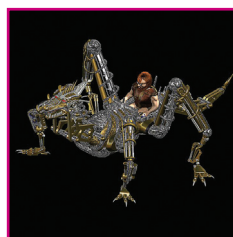
Удивительно много самодельных продолжений и римейков King's Bounty было сделано российскими и украинскими энтузиастами для компьютера ZX Spectrum 128. Некоторые из них так и не переросли статус демо-версии, другие были завершены полностью. Можно только улыбнуться наивности, с которой перекладывали английские названия на язык родных осин: militia (ополчение) стало «милицией», archers (лучники) – «арчерами», а pikemen (копейщики) – и вовсе «пикменами». Впрочем, графика из другой дэмки, тщательно перерисованная в двух цветах из PC-версии King's Bounty, смотрится очень неплохо и вызывает искреннее уважение.





## NEW WORLD COMPUTING НА ПРИЕМЕ У ФРЕЙДА

В наше время никого не удивляют разнообразные фэнтези-герои, щеголяющие в открытых полупрозрачных нарядах и малофункциональных доспехах, обнажающих грудь и талию. Всем понятно, что это такой безыскусный способ привлечь сексуально озабоченную подростковую аудиторию. Но вот правило, согласно которому были разбиты по половой принадлежности войска в серии Heroes of Might and Magic, заставляет подумать, что самим авторам не помешала бы пара сеансов психоанализа. В Heroes I, например, помимо фей, «дамами» оказались призраки и, как ни странно, горгульи. Про героиню киберпанковского города Forge я скромно промолчу, тем более что он в игру так и не попал, да и не факт, что должен был. В Heroes IV, кроме эльфиек и русалок, к женскому полу принадлежали джинны и... зомби. Однако эти странности меркнут перед поистине волшебным апгрейдом джиннов из Heroes III, в результате которого девушки-джинны превращались в мужиков Master Genie.



явилось их деление на простые (золото, дерево) и редкие (кристаллы). Последние были необходимы для возведения ключевых построек и производства самых сильных войск.

### HEROES OF MIGHT AND MAGIC II: THE SUCCESSION WARS (THE 3DO COMPANY, 1996)

Вторые «Герои» наконец-то обзавелись полноценным сюжетом. Игра повествовала о междоусобных войнах братьев Айронфитов за трон королевства Энрот (Enroth). Сражаться можно было как на стороне «хорошего» Роланда, так и за «плохого» Арчи-

бальда. Ход обеих кампаний содержал разветвления: игрок мог выбрать одну из доступных миссий. Разрешалось даже перейти на сторону противника. Основные дополнения в игровом процессе – возможность улучшения войск и появление «геройских навыков». Развитие героев теперь стало еще более «ролевым», так как с получением каждого нового уровня ваш вассал, помимо увеличения основных характеристик, мог обрести на выбор один из двух вторичных навыков в зависимости от его класса. Среди них были бонусы к таким параметрам, как удача, боевой дух и скорость передви-

жения, и возможность обретения новых способностей, например, переманивать на свою сторону встреченных монстров или вызывать используемые противником заклинания. Среди мелких дополнений отметим появление варианта саундтрека с вокальной партией – в дальнейшем «опера» будет звучать и во всех последующих сериях Heroes. Дополнение Price of Loyalty добавило к игре 4 новых кампании, не связанные непосредственно с сюжетом The Succession Wars, а также набор сценариев, среди которых можно выделить Clouds of Xeen, (подобная карта встречается и в Might & Magic IV).

## IN THE WAKE OF GODS («КОМАНДА WOG»)

<http://heroes.diaspora.ru/hmm3/addon/index.shtml>

Неофициальное дополнение In the Wake of Gods («Во имя Богов»), разработанное «Командой WoG», было создано на базе «полной» редакции Heroes III (включающей в себя Shadow of Death и Armageddon Blade). Игра была значительно переработана, в частности, авторы внедрили поддержку скриптового языка ERM (Event Related Model), позволяющего динамически изменять карты в зависимости от действий игроков. Самый громкий пример – возможность разрушать и отстраивать города, но это лишь один из вариантов. Кроме того, в In the Wake of Gods войска, как и герои, получили возможность набирать опыт. Авторы также добавили в игру новые виды существ – в частности, монстров 8 уровня в городах и «божественных посланников».



ГЕРОЙ ПАРТИЗАНСКОЙ ВОЙНЫ ЭЛЬФ ГЕЛУ НЕ ТОЛЬКО САМ БЫЛ ОТЛИЧНЫМ ЛУЧНИКОМ, НО И ВОИНОВ СВОИХ ПРЕВРАЩАЛ В НАСТОЯЩИХ СНАЙПЕРОВ.





ПРИ БЛИЖАЙШЕМ РАССМОТРЕНИИ ГОРОД НЕКРОМАНТОВ (HEROES II) ВЫЗЫВАЕТ УЛЫБКУ. ЕГИПЕТСКАЯ ПИРАМИДА, ОСОБНЯК СЕМЕЙСТВА АДАМС И ЗАМОК ДРАКУЛЫ... НЕУЖЕЛИ МЫ ПОПАЛИ НА СЪЕМОЧНУЮ ПЛОЩАДКУ СТУДИИ UNIVERSAL?



ВОЛШЕБНЫЕ РОЛИКИ МЕЖДУ МИССИЯМИ ИГРОКИ СМОТРЕЛИ, РАСКРЫВ РОТ (HEROES II).



ПО КАРТЕ СКАЧЕТ БОРОДАТЫЙ МУДРЕЦ НА КОНЕ, А НА ЕГО ПОРТРЕТЕ ИЗОБРАЖЕНА КАКАЯ-ТО ЖЕНА, КОРОЛЕВА ГОБЛИНОВ.



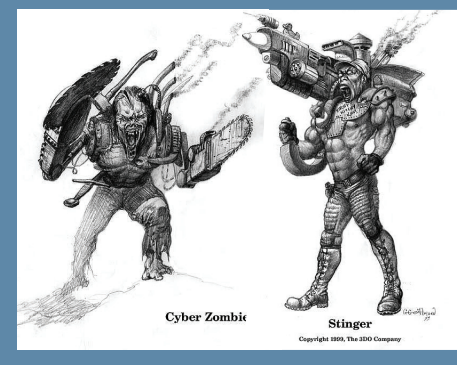
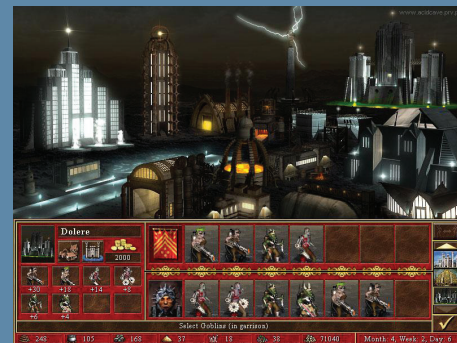
**HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: RESTORATION OF ERATHIA (THE 3DO COMPANY, 1999)**

История третьего эпизода Heroes of Might and Magic продолжала сюжетную линию игры Might and Magic VI: The Mandate of Heaven. Узнав о смерти своего отца, Катерина Айронфист, супруга короля Роланда, отправляется на родину, в Эрафию, только чтобы обнаружить, что страна захвачена демонами-пришельцами Криганами (Kreegan), терроризировавшими Энрот в Mandate of Heaven. С точки зрения геймплея раз-

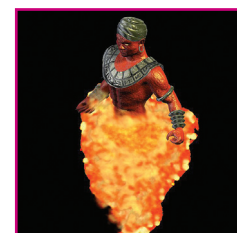
витие игры было полностью экстенсивным. Типов городов и героев стало больше (теперь каждой разновидности замков соответствовал один герой Силы и один – Магии). Возросло количество вторичных навыков у героев, среди них появились специализации по магии отдельных стихий, а также весьма полезная «Тактика», позволяющая заранее расставлять войска на поле боя. Все виды войск в городах теперь сделались улучшаемыми. Стилистический разноразбой стал еще пестрее: к восточным джиннам прибавились их кузены ифриты, индийские женщины-змеи –

**СКАЗАНИЕ О ГРАДЕ ФОРЖЕ**

Когда в 1999 году компания 3DO объявила о выходе add-on'a Armageddon's Blade, пресс-релиз на полном серьезе обещал, что в дополнении будет фигурировать новый город Forge, обитателями которого станут киберзомби, пироманьяки с огнематами и вархаммероподобные орки-пулеметчики. Нельзя сказать, что идея смешивания волшебного и технологического миров была вновь для мира Might and Magic, но в «Героях» такое намечалось впервые. Фанаты игры подняли такую бучу, что авторам пришлось изменить свое решение. В результате Forge так и не появился, а игроки до сих пор спорят, хорошо это или плохо.



В 2000 ГОДУ HEROES OF MIGHT AND MAGIC БЫЛА ВЫПУЩЕНА НА GAME BOY COLOR.





## ДРАКОНЯ Кость ПОПЕРЕК ГОРЛА

Не стоит думать, будто из всей героической серии лишь King's Bounty удостоилась приставочного воплощения. Четыре года тому назад не где-нибудь, а на PlayStation 2, появились Heroes of Might and Magic: Quest for the Dragon Bone Staff. 3DO – издатель и разработчик в одном лице – сделала отчаянную попытку перенести сериал (в ту пору почти валяющийся на пике славы) в консольный мир. Спрайты канули в Лету – игра обрела третье измерение (отчасти напоминая первых «Демидургов»), знаменитое гексагональное поле смахивало на асфальтированную дорожку, расчерченную для игры в «классику». Исследовать мир в поисках драконьей кости приходилось в реальном времени – соответственно, исчез, не побоясь этого слова, «горячий стул», а без него «Герои» – не «Герои». Благое начинание приобщить приставочников к самой популярной стратегии с треском провалилось: средняя оценка игры по десятибалльной системе – баллов шесть из десяти возможных. Начинающим геймерам можно посоветовать ее приобрести разве что для коллекции.



ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА «ТАКТИКА» ПОЗВОЛЯЛО ПЕРЕД НАЧАЛОМ БОЯ РАССТАВИТЬ СВОИ ВОЙСКА ПОБЛИЖЕ К ПРОТИВНИКУ.



ПОСТРОЙКИ АДЕПТОВ ПРИРОДЫ В HEROES III БЫЛИ ВЫДЕРЖАНЫ В ЯПОНСКОМ СТИЛЕ.



КАРТЫ HEROES III ПРИОБРЕЛИ ЕЩЕ ОДИН УРОВЕНЬ – ПОДЗЕМЬЕ. ОДНОУРОВНЕВЫЕ КАРТЫ СТАЛИ ТЕСНОВАТЫ ДИЗАЙНЕРАМ.



«НЕБЕСНЫЙ» ЛАНДШАФТ ИЗ MASTERS OF THE ELEMENTS.

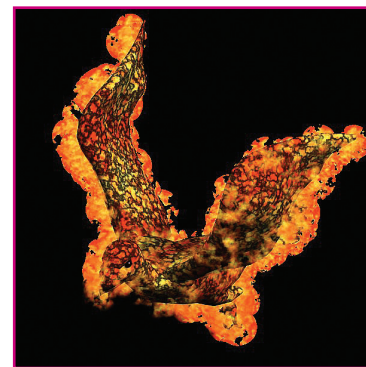
## HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ARMAGEDDON'S BLADE (THE 3DO COMPANY, 1999)

Основная кампания первого дополнения к HoMM III рассказывает о дальнейшей судьбе королевы Катерины и ее борьбе с криганами. Специально для другой кампании были созданы четыре новых типа драконов: кристалльные, волшебные, ржавые и лазурные, вместе с которыми список этих могучих ящеров в Heroes III разбух до десяти. Секретный сценарий, рассказывающий о злоключениях начинающего алхими-

ка-парфюмера сэра Кристиана, пародировал «Путь домой» из Price of Loyalty и был просто нашпигован разными шутками-прибаутками. Я склонен подозревать, что под личиной сэра Кристиана скрывался Кристиан Вановер, один из ведущих дизайнеров серии HoMM. Послание, скрытое в этой кампании, в поэтической форме повествует о том, что первоначально дополнение должно было содержать в себе столь любимые в New World Computing научно-фантастические элементы, и место города элементалов Conflux вполне мог занять высокотехнологичный Forge.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: THE SHADOW OF DEATH (THE 3DO COMPANY, 2000)

Дополнение «Дыхание смерти» было посвящено коварным делам некроманта Сандро – известного еще с «зинских» времен злодея, одного из виновников убийства короля Грифонхарта. Между делом мы узнавали о переходе бывшего волшебника Йога в стан варваров и вступлении «эльфаспецназовца» Гелу в Лесную Стражу.





## ГЕРОИ И ГОДЫ

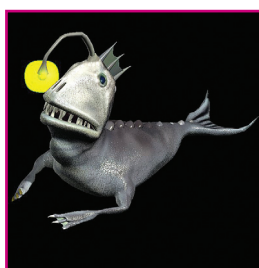
Любопытно проследить, как за годы развития серии менялся количественный и качественный состав героического коллектива. При переходе от King's Bounty к Heroes of Might and Magic героев осталось четверо, но место паладина занял чернокнижник-warlock, установив таким образом равновесие силы и магии. Heroes II снова качнули чаши весов, теперь уже в сторону волшебства. Замок, равно как и героев, стало 6, добавились очень злобный некромант и добрый маг-wizard. В Heroes III каждый из восьми (девяти с дополнением) замков комплектовался и героем-рубакой, и магом, и количество их достигло восемнадцати. При этом произошла некоторая пересортировка персонажей по половому признаку. Несмотря на это, нередки были случаи, когда бородастый wizard на поверку оказывался какой-нибудь симпатичной волшебницей. Поэтому хотя в Heroes IV, число замков и сократилось до 6, но героев стало аж 22 штуки – в пяти замках были воины и волшебники обоих полов (итого 5x2x2=20), а в замке Силы, разумеется, и жители были только «сильные», не признающие магию, но также двух полов. Кроме того, развиваясь, герой мог сменить свой класс.



КРЕСТЬЯНЕ, КРЕСТЬЯНЕ!  
ПОЧЕМУ ВЫ ВСЕ ВРЕМЯ  
ВОЗВРАЩАЕТЕСЬ?

## КАРМАННЫЕ «ГЕРОИ»

На Game Boy Color (об Advance тогда и не слыхивали) вышли первые две части Heroes of Might & Magic. Что удивительно, это был не какой-то упрощенный боевичок по мотивам, а полноценная адаптация стратегии к возможностям карманной системы. Города и герои, юниты и магия - все это было представлено на небольшом экранчике Game Boy Color весьма достоверно. Графика, конечно, не выдерживает никакого сравнения даже с King's Bounty на нормальных платформах, но не в ней счастье, правда?



## МИСТЕР КАНЕГЕМ ОТНЫНЕ ЗАНИМАЕТСЯ ОНЛАЙНОВЫМИ ИГРАМИ, А СУДЬБА HEROES OF MIGHT AND MAGIC ТЕПЕРЬ В РУКАХ NIVAL И UBISOFT.

### HEROES CHRONICLES (THE 3DO COMPANY, 2000-2001)

Эта серия игр, хотя прямо и не называвшихся дополнениями к Heroes of Might and Magic III, была сделана на движке третьей части «Героев». «Хроники» рассказывали историю бессмертного героя Тарнума. Первая часть, Warlords of the Wastelands («Воины степен» в русском издании), была своего рода прологом, повествующим о молодости Тарнума, когда он, будучи еще королем варваров, сумел так обидеть Предков, что они не пустили его на небеса и заставили искупать грехи на протяжении всех пяти следующих серий «Хроник»: Conquest of the Underworld, Masters

of the Elements, Clash of the Dragons, Revolt of the Beastmasters и The Sword of Frost.

### HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV (THE 3DO COMPANY, 2002)

В «Героях IV» авторы решили на корню переиначить всю игру – начиная от визуального ряда и заканчивая игровым процессом. Неуклюжее вступление рассказывает, что столкновение двух магических клинков – Armageddon's Blade и Sword of Frost – привело к вселенской катастрофе, от которой жители Энрота и Эрафии бежали в некий параллельный мир Аксеот (Axeoth). А в новом мире все, естественно, было по-другому.

Монстры вновь, впервые со времен King's Bounty, обрели способность самостоятельно бегать по карте. Не было больше улучшения жилищ, влекущего за собой появление в них продвинутых существ, зато специальные способности обрели все без исключения войска. Развитие городов стало нелинейным, причем некоторые здания взаимно исключали друг друга. Простые воины и герои во многом сблизились – первые обрели способность передвигаться по миру без сопровождения героя, вторые же стали гораздо деятельнее участвовать в битве – вплоть до того, что могли погибнуть в ней. В городах появились лавки, торгующие разнообразными зельями, доспеха-



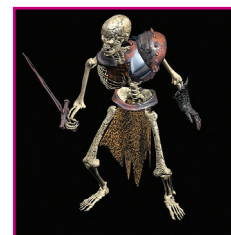


«МАЛЬГРИМИЯ»  
(В РАЗРАБОТКЕ)  
<http://www.malgrimia.kh.ua>

«Мальгримия», новый проект команды Сергея Прокофьева, автора King's Bounty 2, носит неофициальное кодовое название King's Bounty 4. В игре, как и в KB2, будут отряды с настраиваемыми характеристиками. Кроме того, авторы обещают возможность вырастить героя из простого воина, а сами полководцы отныне обретут собственный интеллект, оставляя игроку роль правителя империи (который, впрочем, в любой момент сможет взять управление ими на себя). Ожидается также более интересная схема ресурсов — например, некроманты не будут особо заинтересованы в золоте или в пище, а будут питаться кровью и расширять свои владения за счет зомбирования окружающих народов. Выход игры назначен на сентябрь 2005 года, а демо-версию можно скачать с сайта разработчика уже сейчас.



ОДНОГО ИЗ ГЕРОЕВ ДОПОЛНЕНИЯ WINDS OF WAR ЗОВУТ ERUTAN REVOL. ЭТО СТРАННОЕ ИМЯ ЛЕГКО РАСШИФРОВАТЬ, ЕСЛИ ПРОЧИТАТЬ ОБА СЛОВА ЗАДОМ НАПЕРЕД.



В «ГЕРОЯХ IV» НАШ ВЫБОР НАКОНЕЦ-ТО ПЕРЕСТАЛ ОГРАНИЧИВАТЬСЯ ДВУМЯ КАНДИДАТАМИ В КАЖДОМ ГОРОДЕ.



БОЕВОЙ РЕЖИМ HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV ОПЯТЬ ВЕРНУЛСЯ К СХЕМЕ ОДНОВРЕМЕННОЙ АТАКИ И КОНТРАТАКИ, ИСПОЛЬЗОВАННОЙ В KING'S BOUNTY.

ми и прочим полезным снаряжением. Разбиение городов, героев, навыков и заклинаний по «стихиям» наконец-то завершилось. Самым спорным изменением стала графика. В 3DO отказались от вида сбоку и решили показать поле битвы в изометрии. В результате «волшебность» из картинке выветрилась, а жизни не прибавилось. Монстры и герои в большинстве своем значительно подурнели. Сюжет HoMM IV можно смело называть достоинством игры. Шесть игровых кампаний не были связаны в одну историю, но оказались доста-

точно интересны сами по себе, а новые возможности редактора кампаний позволили внести в игровой процесс немного больше «квестовых элементов».

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: THE GATHERING STORM**  
(THE 3DO COMPANY, 2002)

Это дополнение, как и основная игра, состояло из шести кампаний. В пяти из них герои «прокачивались», а в шестой все вместе задавали жару злодею Хексису, решившему устроить глобальный погодный катаклизм.

В этом дополнении разработчики решили вернуть в игру... крестьян (хвастливо причислив их в пресс-релизе к original fantastic creatures).

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: WINDS OF WAR**  
(THE 3DO COMPANY, 2003)

«Вихри войны» сдули серию в выгребную яму. Достаточно лишь упомянуть, что один из новых юнитов назывался Megadragon, другой — Frenzied Gnasher («Бешеный пожаритель»), а героя-короля звали Spazz Maticus. Кроме того, «от

щедрот» нам доставалась припятанная авторами до поры до времени катапульта.

После «Героев IV» Джон ван Канегем в ужасе бежал из 3DO, и компания вскоре развалилась. Мистер Канегем отныне занимается онлайн-играми, а судьба сериала Heroes of Might and Magic теперь в совсем других руках — в руках Nival и Ubisoft. Если вы не в теме, то внимательно перечитайте наши предыдущие номера, а мы постараемся держать вас в курсе и дальше. ■






# 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 офертой.

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

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



# Soul Calibur III

В НОВОЙ ЧАСТИ БУДУТ КАК  
ЗНАКОМЫЕ ВСЕМ ЛОКАЦИИ  
(ПРАВДА, СИЛЬНО  
ИЗМЕНИВШИЕСЯ), ТАК И  
СОВЕРШЕННО НОВЫЕ.



Осенью этого года сиквел  
нашего любимого файтинга  
доберется до владельцев  
PlayStation 2.





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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	fighting
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

■ ОНЛАЙН:  
<http://soulcalibur3.namco.com>

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



В ЭТОМ КОСТУМЕ АЙВИ, К СЧАСТЬЮ, МАЛО ПОХОЖА НА ГЕРОИНЮ РОМАНОВ МАРКИЗА ДЕ САДА.

СЭЦУКА, ОЧЕВИДНО, ОКАЖЕТСЯ, ЛЮБИМЫМ ПЕРСОНАЖЕМ НАШЕГО РЕДАКТОРА ИГОРЯ СОНИНА, ИЗВЕСТНОГО ТАКОЖЕ КАК ZON-TIQUE.

### НОВЫЕ ГЕРОИ

Вопреки опасениям, Тира – не переделанная Талим или же Таки, а абсолютно новый персонаж с уникальными атаками. По скорости она примерно на одном уровне с Макси, свои кольца крутит не так резко, но зато достает ими дальше. О балансе пока говорить сложно, но хорошие комбы с чередованием нижних и верхних ударов я нашел прямо на месте. Два других новичка, Засаламель и Сэцукэ, не были доступны в демо-версии. Засаламель, однако, мог встретиться в качестве противника, управляемого AI. Это еще один уникальный боец с оружием, ориентированным на скорость и ближний бой. Тира, например, жонглирует кольцами ловко, но сами удары зачастую медленны. Засаламель своей здоровенной косой бьет точно и быстро.



**З**а день до начала E3 2005 я уже смог оценить игральную версию Soul Calibur III. Пресс-конференция европейского отделения Sony Computer Entertainment завершилась, и журналисты оказались наедине с десятками демок новейших игр, издаваемых SCEE. В том числе, Tekken 5 и Soul Calibur III. За три дня выставки стенд Namco я также посетил не единожды.

О всех аспектах Soul Calibur III рассказать прямо сейчас не получится. Просто потому, что на E3 было не так уж много игральных персонажей. В режиме Versus – только Мицуруги и Тира (новая девочка с мечами-кольцами), в однопользовательском – один лишь Килик. О Волдо, Талим, Касандре и некоторых других героях можно было судить лишь по тому, как за них играет AI. Но и собран-

ной нам информации хватило на полноценный «Хит».

### КРАСОТИЦА!

Tekken 5 в начале статьи упомянут неслучайно. Soul Calibur III работает на его движке и, соответственно, выглядит так же красиво – это если объективно, и слегка лучше – если субъективно. По сравнению с Soul Calibur II, значительно улучшены модели героев и объектов

По сравнению с Soul Calibur II, значительно улучшены модели героев и объектов на заднем плане, живее выглядит анимация.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ



Помимо Versus Mode, Character Creation и Tales of Swords, в основном меню игры будут пункты Chronicle of the Sword, World Competition, Soul Arena и Museum. Что такое Chronicle of the Sword, мы так и не знаем, но Namco заявляет, что в нем можно будет использовать custom-персонажей. Говорят, что управлять ими напрямую нельзя, а вместо этого их надо тренировать

(возможно, как в Virtua Fighter 4?). Кроме того, нам давным-давно обещали некий тактический режим – чуть ли не тактическую RPG, встроенную в Soul Calibur III. Возможно, речь идет о каком-то подобии Komat Chess из Mortal Komat: Deception. World Competition – специальный режим для проведения турниров. Наконец, есть еще традиционный для игр серии ма-

газин, где можно покупать всякие разные интересные штуки, вроде красивых артов, новых видов оружия и аксессуаров. Валютой служат особые очки, начисляемые за прохождение однопользовательских миссий. С введением режима Character Creation востребованность магазина сильно возрастет. Надеюсь, не нужно объяснять, почему это так.













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



ЕСТЬ ОЩУЩЕНИЕ, ЧТО ЭТО ПЕРЕКРАШЕННАЯ НИНА ВИЛЬЯМС ИЗ ТЕККЕН. СМЕШНО.



ЗА МИГУРКИ МЫ ВДОВОЛЬ НАИГРАЛИСЬ НА ВЫСТАВКЕ E3 2005. САМУРАЙ НАСТОЯЩИЙ!

## Можно создавать уникальные наряды, комбинируя предметы одежды и аксессуары как душе заблагорассудится...

смотрите врезку – но некие уникальные способности у custom-персонажей все же будут. Многих, естественно, волнует вопрос баланса. Фанаты сериала помнят замечательного героя по имени Некрид в Soul Calibur II, которым запрещено играть на серьезных чемпионатах. Почему? Просто потому, что он слишком силен – в его Command List бездумно собраны приемы от других персонажей, многие из них эффективнее, чем в оригинале. С другой стороны, в играх серии Soul Calibur всегда было немало «вторичных» персонажей, которые всеми воспринимаются как уникальные. Сон Мина, например, сделана на базе Килика. Асасин – смесь Юн Сунга и Сянхуи. Лизардмен – «третья сестра» Касандры и Софитии. И все нормально. С балансом все в порядке. На E3 2005, кстати, был же пример готового custom-персонажа. Это всем знакомый Берсерк. В той демо-версии Soul Calibur III он тоже владел некоторыми приемами Астарота (хотя и вооружен рыцарским копьем), но у него имелись и свои собственные, совсем новые. Так было и в Soul Calibur II, если помните. Только раньше Берсерк был один, а теперь обычный файтер получит право создавать себе персонажа по вкусу. И если ему не позволят редактировать каждый прием по отдельности, а дадут большой, но, все-таки, ограниченный набор их комбинаций, то сбалансировать игру разработчики смогут.

Напомню также об Extra Weapon Mode в Soul Calibur II, где можно было применять специальные виды оружия, заработанные в сюжетном прохождении. Они сильно влияли на геймплей – увеличивали радиус атаки, позволяли пробивать блок и высасывать жизненную энергию из врагов. Понятное дело, что чемпионаты в таком режиме проводить неинтересно, но ради удовольствия поиграть – самое оно. Поэтому даже в случае, если Namco предоставит слишком широкую свободу по созданию своего персонажа, ничего страшного в этом нет. Тем более что в Versus-режиме предусмотрена некая «настройка правил боя» – видимо, там как раз и можно будет запретить использование «нечестных» персонажей.

### ЛОЖКА ДЕГТЯ

Различия между мужскими и женскими персонажами касаются не только внешности, но и доступных для них костюмов и аксессуаров. Нацепить купальник на мужчину с волосатой грудью не выйдет, равно как и смастерить самурая в юбке. Зато, в отличие от Tekken 5 и Virtua Fighter 4, на одну и ту же часть тела можно надеть более одного предмета. За счет этого можно создавать действительно уникальные наряды, комбинируя предметы одежды и различные аксессуары как душе заблагорассудится. Движок просчитывает такую многослойную одежду и отображает все как есть. Не без запинок, к сожалению. Просматри-

вая видео с custom-персонажами, мы были неприятно удивлены качеством их моделей. Они заметно уступают стандартным героям; более того, они хуже, чем в Soul Calibur II. Понятно, почему это так – все-таки, заранее заданные объекты куда проще оптимизировать для консоли с сильно ограниченной оперативной памятью. И все же, теоретически, сделать пользовательских персонажей нормальными можно. Если бы даже для этого пришлось слегка ограничить свободу творчества геймеров. Другой очевидный минус Soul Calibur III – отсутствие online-режима. Если бы не этот факт, игру можно было бы заочно записать в лидера жанра на консолях текущего поколения, в котором собраны все идеи, накопленные дизайнерами файтингов. Ничего более совершенного на PlayStation 2, Xbox и GameCube уже не выйдет. Наш главный редактор, между прочим, считает, что и Soul Calibur III стоило бы выпустить сразу на PlayStation 3, чтобы скачок в качестве графики был куда ощутимее. Но зачем геймерам ждать лишние год-полтора? Гораздо лучше получить идеальный файтинг сейчас, и спокойно ждать Soul Calibur IV на более совершенных платформах. Осень уже совсем близко! И вряд ли господин главред отвернется от пары десятков тысяч дуэлей со своими коллегами. ■

ТАКИ, МИСС «БОЛЬШОЙ БЮСТ», ЛЮБИМЫЙ ГЕРОЙ НАШЕГО ГЛАВРЕДА.







**KING OF IRON FIST  
TEKKEN 5 TOURNAMENT**

# СУПЕРТУРНИР

*Только для покупателей  
лицензионной версии Tekken 5!*

*Главный приз – поездка в США  
на киностудию Sony Pictures!*

*Турнир состоится осенью 2005 года,  
точная дата и место проведения  
будут объявлены дополнительно.*

*Подробности и регистрация  
[www.tekken5.ru](http://www.tekken5.ru)*

**鉄拳  
TEKKEN 5**



PlayStation 2

[www.tekken5.ru](http://www.tekken5.ru)

**namco**







Третье пришествие Сэма не за горами! Грядет торжество вселенского безумия!

ХОЧЕШЬ ТАКУЮ ЖЕ ФУТБОЛКУ? ЧЕРЕЗ САЙТ РАЗРАБОТЧИКА ЕЕ ВПОЛНЕ РЕАЛЬНО КУПИТЬ!

# Serious SAM II











Т? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



В АРСЕНАЛЕ СЭМА ТОЖЕ ЕСТЬ БОЛЬШАЯ БОМБА. ВЗРЫВ УНИЧОЖАЕТ ВСЮ ЖИВНОСТЬ НА ЭКРАНЕ.



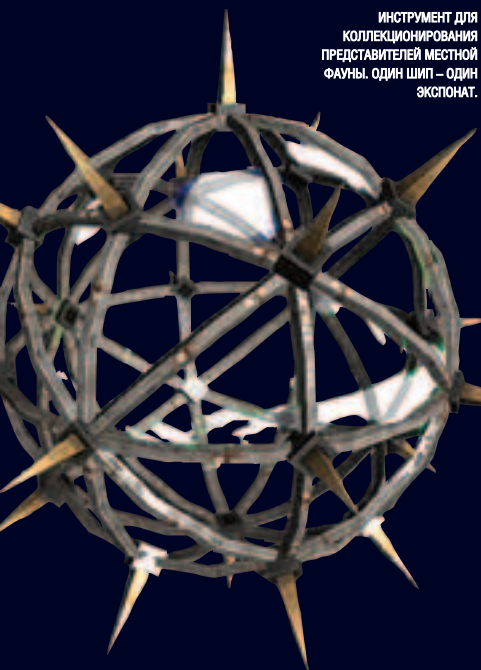
МИЛЛЯ С ВИДУ ЗВЕРУШКА ЛЕГКО РАЗНОСИТ В КЛОЧЬЯ ПОЛ-УРОВНЯ.

## МЕХАНИЧЕСКИЙ ПАУК

В лабораториях Ментала была выведена целая колония способных к самовоспроизводству механических пауков. Состоит она из двух видов насекомых. Пауки-матки располагают крепкой броней и покрыты слоем кислоты, разъедающей любые металлические предметы, в том числе пули и ракетные снаряды. Уничтожить их непросто, зато передвигаются они достаточно медленно. Боевые пауки выходят из чрева матки и отличаются большой скоростью и проворностью. Однако полностью лишены брони.



ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ МЕСТНОЙ ФАУНЫ. ОДИН ШИП – ОДИН ЭКСПОНАТ.



## БИБЛИОТЕКАРЬ

Менталу, существу столь же коварному и хитрому, сколь и злобному, совершенно не нужны интеллектуальные конкуренты. Узнав об организации «Библиотечного Общества» в пределах своей епархии, он пришел в ярость и превратил всех книголюбцев в лишенных рассудка варваров с тяжелой формой косоглазия. Варваров он с издевкой обзвал библиотекарями.

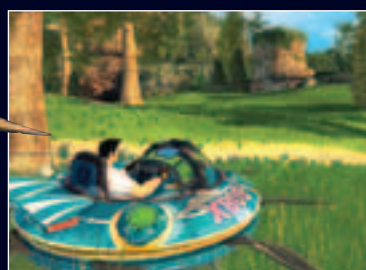


СЭМ ДАЛЕК ОТ ВЕЧНО ГРУСТНОГО МАКСА, НО СТРЕЛЬБОЙ ПО-МАКЕДОНСКИ ВЛАДЕЕТ НЕ ХУЖЕ.

лей. Противостоять шарикю не в силах даже превосходящие его размером негодяи. Жаль только, запас прочности ограничен. Кроме вышеописанных средств обещаны доски для серфинга и передвижные турели. А сколько всего не обещано, но обязательно войдет в финальный релиз, – страшно подумать. Стальные нервы и крепкий характер – хорошее подспорье в крутых переделках, однако с ними одним сухим из воды не выйдешь. Прокладывать путь среди полчищ кроваво хлюпающей нечисти по-

могут подручные инструменты: пулеметы, гранатометы, дробовики. Все эти предметы в игре точно будут, правда, узнать их по внешнему виду под силу далеко не каждому эксперту. На облике оружия сказалась острая дизайнерская шизофрения. Да и сам принцип действия некоторых особо выдающихся «игрушек» намекает на ненормальность всего происходящего. Так, одним из средств уничтожения хищных клоунов и бомбоголовых камикадзе является зеленый попугай. Ручная птица служит «ракетоносителем» для мощной

взрывчатки, притороченной к ее шее. Кстати, если попугай не обнаружит поблизости врагов, то преисполненный любви к хозяину обязательно вернется назад. Вместе с бомбой! В распоряжении Сэма также появилась дисковая пила, пригодная как к монстроповалу в ближнем бою, так и для дистанционной стрельбы. В качестве боеприпасов выступают вращающиеся зубчатые диски. Помнится, подобными штуками любили баловаться простые деревенские парни из Redneck Rampage.





ХИТ? ХИТ?



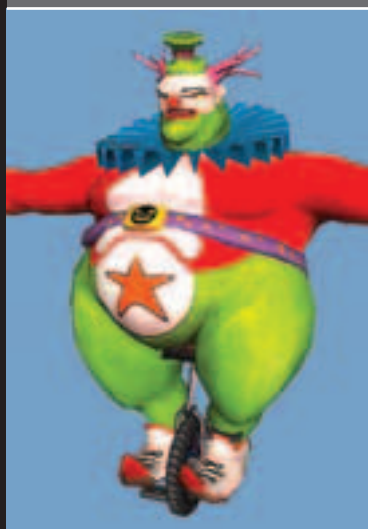
ЭТО, ВЕРОЯТНО, ОДИН ИЗ ДРУЖЕСТВЕННЫХ ТУЗЕМЦЕВ. ИЛИ ОСОБО КОВАРНЫЙ ВРАГ



ЗИМА, А У ПАРНЯ, КРОМЕ ФУТБОЛКИ И КРОССОВОК, НИЧЕГО НЕТ. КАК ТУТ НЕ ЗАГРУСТИТЬ?

## КЛОУН МАРСЕЛЬ

После того как цирк разорился, Марсель оказался на мели. Не на что покупать пироги, не на что отремонтировать уницикл, не на что делать операции по удалению жира... Короче, Марсель не нашел ничего лучшего, кроме как пойти на службу к Менталу. Тот наплодил клоунских клонов, начинил их пироги взрывчаткой и отправил на поля сражений.



## СЕРЬЕЗНЫЕ ЗВЕРЮШКИ

Дизайнеры студии заготовили более сорока пяти существ, питающихся к Сэму лютую ненависть. Агрессивную фауну представляют как старые любимцы публики – подрывники-камикадзе, так и ранее не встречавшиеся нам подвиды. Впрочем, даже давнишние знакомцы теперь выглядят иначе. Прежде безголовые камикадзе обрели головы в виде здоровенных бомб, не утратив, тем не менее, способности дико вопить. Бестиарий пополнили чокнутые людитанки, облием коих грешил Quake II, психованные варвары и неандертальцы, полоумные демоны с ракетными установками вместо рук, свихнувшиеся клоуны, рехнувшиеся ведьмы и многие-многие другие. Среднестатистические твари достигли размеров последнего босса из Serious Sam: The Second Encounter, а финальный главарь Serious Sam II претендует на звание самого крупного негодяя за все время существования компьютерных и видеоигр. Но что я заладил: «сумасшедшие», «агрессивные»? На просторах семи миров старина Сэми встретит не только врагов, но и друзей или хотя бы нейтральных существ. На каждой планете есть коренные обитатели, не питающие неприязни к крутому герою. В некоторых случаях аборигены даже окажут посильную помощь Сэму, а мирных туземных зверушек при желании можно и оседлать.

Кстати, враги поумнели и стали вести себя правдоподобнее! Разумеется, Serious Sam (все рав-

но, первый или второй) – не та игра, где от противника требуются стратегические уловки и тактические маневры. Однако приятно, когда лишенная жоака стая ломает строй и начинает хаотично метаться по полю.

## СЕРЬЕЗНАЯ КАРТИНКА

Движок хорваты разработали совершенно новый и, как вы уже наверняка догадались, тоже очень серьезный. Sroteam без тени смущения обещает в сто раз большую производительность, нежели мог обеспечить предыдущий мотор. Такой прирост влияет как на размеры всего и вся в игре, так и на качество детализации. Плюс ко всему Serious Engine 2 – это еще и небывалая интерактивность. Практически каждый предмет в игровом мире можно разрушить или деформировать. Причем деструктивной властью наделен не только Сэм, но и все его противники. Огромные носороги, в щепки ломающие деревянные заборы, – отныне обычное дело.

## СЕРЬЕЗНЫЙ ПОДХОД

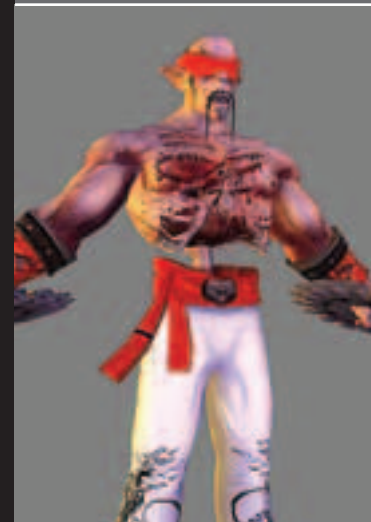
После всего сказанного мы с нескрываемым удовольствием готовы подытожить: Serious Sam не изменился! Сэм – это по-прежнему мясо, адреналин, грохот и вопли! Короче говоря – настоящий праздник сумасбродства. Только в сиквеле и того, и другого в десятки раз больше, чем в оригинале. Все еще сомневаетесь в успехе продолжения? Тогда посчитайте, сколько раз слово «серьезный» использовано в тексте статьи. Неужели не убеждает? ■



СТРАШНАЯ ПТИЦА? ЕРУНДА! СЭМ ТАКИМИ ЗАВТРАКАЕТ. БЛЮДО НАЗЫВАЕТСЯ «ЦЫПЛЕНОК ТАБАКА».

## ЗОМБИ-КАРАТИСТ

Кунг-фью – мирная раса планеты Чи Фанг. Точнее, она была таковой, пока Ментал не вырезал всех кунг-фьюистов, обратив их впоследствии в зомби. Теперь, лишенные внутренностей и мозгов, зато вооруженные вращающимися лезвиями, профессиональные бойцы работают на него.



ОКО САУРОНА В ТЕХНОГЕННОМ ВАРИАНТЕ.

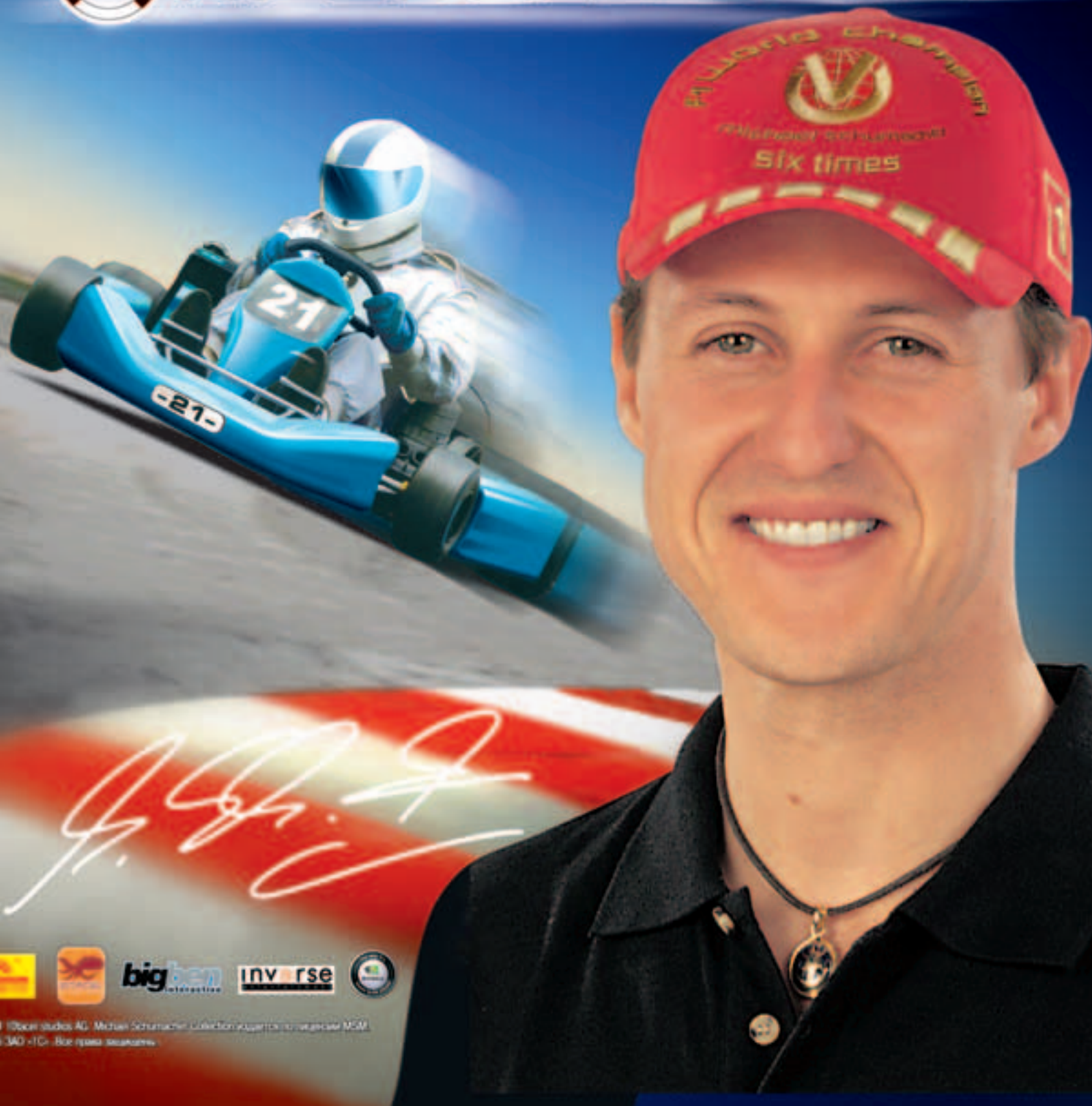


# 10 АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам отправки заказов  
и условий работы  
в США +10 Мультимедиа  
интерактив в Берли +10  
123095, Москва, в/ч 64,  
ул. Селезневская, 21  
Тел.: (800) 737-83-07,  
Факс: (007) 931-44-07  
1091676, <http://games.10.ru>

*Michael Schumacher*  
Михаэль Шумахер

## МИРОВОЕ ТУРНЕ



bigben

inv rse





# Заводи Мотор!







ГОНОЧНЫЕ ИГРЫ ИЗДРЕВЛЕ ОБИТАЮТ КАК В АРКАДАХ, ТАК И НА ДОМАШНИХ ПЛАТФОРМАХ. СЕЙЧАС, ПОСЛЕ РЕЛИЗА GRAN TURISMO 4 И FORZA MOTORSPORT, МОЖНО СЧИТАТЬ, ЧТО ЖАНР ПЕРЕЖИВАЕТ РАСЦВЕТ. НО КАК ИМЕННО ОН ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛ НА ПРОТЯЖЕНИИ ПОСЛЕДНИХ ДВУХ ДЕСЯТИЛЕТИЙ? ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ, ЧТО ЕЩЕ МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬСЯ? НАШ ЖУРНАЛ ПОСОВЕТОВАЛСЯ С НАИБОЛЕЕ АВТОРИТЕТНЫМИ ДЕЯТЕЛЯМИ ИНДУСТРИИ.

**В**се геймеры, видимо, бредят карбюраторами и стартерами еще с пеленок. Как иначе объяснить стойкую популярность гонок, которая не исчезала даже в не самые лучшие для жанра годы? Начиная с ранних аркад вроде OutRun и Pole Position и заканчивая современными Project Gotham Racing 2, Burnout 3 и Need For Speed Underground 2, игры «про машинки» гипнотизируют геймеров одной лишь простой возможностью проехать по кругу быстрее соперников. Хотя концепция гонок, действительно, очень проста, искусство переноса драйва настоящих соревнований на экран монитора или телевизора всегда было доступно лишь избранным. Именно благодаря им он не превратился в отдушину для самых закоренелых поклонников виртуальных автомобилей, а стал одной из основ современной игровой индустрии. Что же привлекает геймеров в гонках? «Автомобили обладают внутренней красотой, — объясняет Кадзунори Ямаути, президент Polyphony Digital и создатель сериала Gran Turismo, — и возможность дотронуться до этой красоты, ощутить ее и делает такие игры популярными». Известный в британской игровой прессе журналист Крейг Гилмор считает, что все дело — в реве мотора под капотом. «Неважно, Burnout это или Gran Turismo, хорошие гонки позволяют ощутить настоящую скорость, — говорит он — Знать, что выжимаешь из тачки все, и она послушна твоим движениям, — одно из самых захватывающих ощущений в жизни». В наши дни возможности компьютеров по работе с трехмерной графикой делают создание красивых трасс и автомобилей не таким уж сложным делом. Но жанр существовал и раньше. В 80-е годы, когда ограничения домашних 8-битных платформ не давали возможности работать с 3D, разработчики предпочитали выпускать гонки на аркадных автоматах с более мощным железом. На них, пусть и «нечестно», с помощью спрайтов, можно было создавать объемную графику. В середине 80-х технология масштабирования спрайтов (технология, позволяющая уменьшать или увеличивать двухмерные объекты при их удалении или приближении к камере) позволила создать такие бессмертные аркадные хиты, как Chase HQ и Out Run. Алекс Вард из Criterion, продюсер сериала Burnout, вспоминает: «В OutRun мы



# Завоюем мотор!

увидели настоящую скорость. Я никакими словами не могу описать, как сильно эта игра повлияла на меня». Несмотря на то, что издательства часто пытались перенести дух настоящих гонок с аркадных автоматов на домашние платформы, это не очень-то у них получалось. Дело в том, что им зачастую приходилось делать действие двухмерным, либо изометрическим, а это уже совсем не то. Лишь с появлением в начале 90-х консоли SNES с ее режимом Mode 7, поддерживающим необходимые функции по масштабированию и вращению спрайтов, стало возможным донести до пользователей консолей аркадные игры второй половины 80-х.

## РЕВОЛЮЦИЯ ПОЛИГОНОВ

В дни, когда Nintendo еще только готовила свою SNES, технологии аркадных автоматов становились все более совершенными – эти машины уже научились работать с полигональной графикой. К ним относился, например, чипсет Sega Model 1. Они позволяли создавать настоящие трехмерные миры с реалистичной физической моделью – такого невозможно было достичь, работая со спрайтами. Перспективность новой технологии не вызвала вопросов, но 16-битные домашние платформы весьма плохо справлялись с обработкой полигонов. Было очевидно, что требуется новый качественный скачок. Еще до появления систем но-

вого поколения были предприняты шаги по исправлению ситуации. Sega и Nintendo научились встраивать дополнительные RISC-процессоры прямо в картриджи, а Sega предложила еще и апгрейд к Mega Drive – не самую удачную систему Sega 32x. Однако оба решения проблемы были слишком дорогими – например, порт Virtua Racing на Mega Drive стоил в два раза дороже, чем обычная игра для системы. Только с появлением Saturn и PlayStation полигоны стали вытеснять спрайты из игр для консолей. Когда 32-битные консоли только вышли на рынок, библиотека «неосвоенных» аркадных проектов была чрезвычайно велика, и их принялись

активно портировать на новые машины. Как вспоминает Грэхем Ригби, дизайнер игр серии Colin McRae, появление Ridge Racer на PlayStation стало символом взросления жанра, что совпало и с намерениями Sony представить свою консоль как систему для серьезных геймеров. «Включение Ridge Racer в стартовую линейку проектов для консоли стало сигналом всем, – говорит он. – Необыкновенно аддитивный геймплей и отличное управление – такого поклонники гонок тогда еще не видели». Однако, хотя консольщики играли с удовольствием в Ridge Racer, Sega Rally и Daytona USA, в их среде постепенно назревало недовольство излишней простотой их геймплея. Людям хотелось попробовать гонки с

## RACING-ХИТЫ

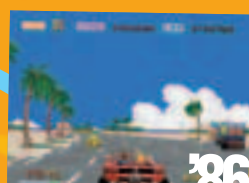
ЧЕК-ПОЙНТЫ НА ТРАССЕ «ЭВОЛЮЦИЯ СИМУЛЯТОРОВ ГОНОК»



'82

**POLE POSITION**  
(Arcade)

Впитав лучшие идеи ранних гонок, Pole Position завоужил геймеров своей сумасшедшей скоростью и покорила отзывчивым управлением. Ретро-хит от Namco.



'86

**OUTRUN**  
(Arcade)

Дебютировав в 1986 году, сериал Out Run был и остается одним из ключевых в жанре. Относительно недавно современная версия Out Run вышла на Xbox.



'92

**MARIO KART**  
(SNES)

Доказав, что консоли могут выдавать сложную псевдотрехмерную графику, Mario Kart оказался еще и весьма неплохой гонкой, пусть и совсем несерьезной..



'92

**VIRTUA RACING**  
(Arcade)

Virtua Racing – не первые гонки с полигональной графикой, но именно они привлекли внимание геймеров к новой технологии. Были удачно портированы на 32x.

более глубоким игровым процессом. В 1996 году Psygnosis ответила на требования общественности, выпустив Formula One. Разработчиком стала Bizare Creations (позднее эта команда подарил Metropolis Street Racing, а затем и Project Gotham Racing). Игра предлагала геймерам возможность поставить себя на место любимого пилота «Формулы 1» сезона 1995 года. Успех проекта был ошеломляющим – Formula One стала главным хитом в Европе того года, уступив по общим результатам продаж лишь Final Fantasy VII. Успех серьезных симуляторов был закреплен год спустя Gran Turismo. Геймеры и так были поражены Formula

One, но игра от Кадзунори Ямаути и команды Polyphony Digital заставила их челюсти с громким стуком упасть на пол. Тогда и началась история знаменитого гоночного сериала, к настоящему моменту насчитывающего 38 млн. проданных копий игр. В игре было представлено 290 автомобилей, огромное количество трасс, а также весьма масштабный режим карьеры. Плюс к этому – самое реалистичное на тот момент управление. Успех игры среди геймеров дал издательствам понять, что не только аркадные гонки могут хорошо продаваться; более того, сверхприбыли может принести

один лишь реализм с большой буквы. Впрочем, не все так просто. Грэхем Ригби признает, что для создания гоночного хита недостаточно точной симуляции механизмов реального автомобиля. «Наш подход к созданию Colin всегда был таков: какие бы ощущения я испытывал, являясь всемирно известным гонщиком? – объясняет он. – Мы разрабатываем игры, где есть скорость и есть настоящий раллийный спорт, доступные при этом большинству обычных геймеров». Тенденция создавать псевдореалистичные симуляторы сохранялась на всем протяжении жизненного цикла консолей. Аркадные гонки в это время отошли на второй план – лишь Ridge Racer от Namco оставался безумно популярным.

## ТЕКУЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ

Ко времени PlayStation и Nintendo 64 стали устаревать, геймеры начали уставать от однообразия гоночных игр.

«Автомобили обладают внутренней красотой, и возможность ощутить ее и делает такие игры популярными», - Кадзунори Ямаути





'95

**SEGA RALLY CHAMPIONSHIP**

(Arcade)

Игра запомнилась геймерам лицензированными машинами и удобным управлением. Версия для Saturn оказалась ужасной, правда.



'96

**FORMULA ONE**

(PSone)

Все автомобили, гонщики и трассы сезона 1995 года в одной игре. Сейчас такие вещи кажутся обыденными, а десятилетие назад это было в новинку.



'97

**GRAN TURISMO**

(PSone)

Почти три сотни автомобилей, возможность апгрейтить их и режим карьеры, в который можно было играть годами, – замечательно. Плюс мощная графика.



'01

**BURNOUT**

(Xbox/PS2/GC)

Эта игра в одиночку оживила рынок аркадных гонок. С тех пор успела выйти еще пара частей, готовится и четвертая – Burnout Revenge.

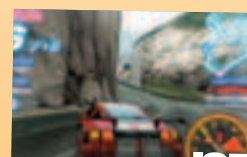


'03

**PROJECT GOTHAM RACING 2**

(Xbox)

Типичный пример того, как сетевой режим продлевает гоночной игре жизнь. PGR2 до сих пор популярная среди пользователей Xbox Live.



'05

**RIDGE RACER**

(PSP)

Лидер новой волны портативных гонок – быстрых, веселых и идеально приспособленных для игры небольшими порциями. Обеспечивает успех PSP.

Рынок был забит однотипными раллийными симуляторами, играми по мотивам «Формулы 1» и клонами Gran Turismo. Глоток свежего воздуха был просто необходим, и им оказался Burnout. Именно этот проект заставил геймеров вновь обратить внимание на аркадные гонки. «Что-то вроде Gran Turismo – великолепно, если вам нравятся и автомобили, и игры, но вот если вас привлекает лишь что-то одно, то покупать такое не стоит, – заявляет Алекс Вард из Criterion. – Когда мы начали работу над первым Burnout, мы четко знали, что хотим сделать быструю гонку в аркадном стиле. Вся наша команда – большие фанаты всего, что делала Sega, и нам казалось, что все вновь выходящие гонки слишком уж напичканы симуляторностью». Но одно дело – захотеть сделать такую игру, другое – убедить издателя

в перспективности проекта. «Мы столкнулись с серьезной проблемой. Дело в том, что хотя потребителям нравились аркадные игры, большинство издателей считало, что это умирающий жанр, – рассказывает Вард. – Конечно, ситуация с самими автоматами была удручающей, но любовь геймеров к таким играм никуда не делась». К счастью, Criterion не прогадал. Каждый Вася Пупкин из числа геймеров смог лично убедиться в том, что красивейшие столкновения, простенькое управление и необыкновенно высокие скорости – то, что доктор прописал. Особенно после вялых гонок конкурентов с потугами на реалистичность. Burnout стал настоящим бестселлером, разойдясь по миру миллионами копий.



**«Железо PSP мне очень нравится, — говорит Ямаути. — Но это переносная система, поэтому ей необходимы немного другие игры».**



## Бессмертие

Хотя скачиваемые дополнения для геймеров-консольщиков и являются чем-то новым, поклонники игр на PC давно уже пользуются таким сервисом. Особо креативные товарищи годами создают моды для любимых игр, а затем распространяют их в сети. Гонки — не исключение. Возьмем, к примеру, **Grand Prix Legends** от Sierra. Игра была разработана командой Paragus и выпущена в 1998 году. Этот симулятор сезона 1967 года по общему мнению является одним из самых реалистичных в истории. Именно поэтому для него до сих пор выпускаются трассы и машины, причем занимаются этим не разработчики, а сообщество поклонников игры. «Она не умрет, — говорит Дэн Гринавальд, дизайнер Forza Motorsport. — Комьюнити фанатов GPL так же активно, как и пять лет назад. Движок симулятора уже начинает устаревать, но создатели модов непрерывно поставляют новый контент для игры».

Развитие сетевых возможностей консолей повлияло на эволюцию многих жанров, не стали исключением и гонки. Мы обратились за комментарием к Мартину Вармби, журналисту-фриленсеру и одному из самых лучших специалистов по английскому сообществу поклонников мультиплеерных игр. «Сетевые сервисы вроде Xbox Live совершили настоящую революцию в гоночных играх. Возможность соревноваться со своими друзьями на любом конце земного шара сделала их более востребованными. Раньше приходилось раз за разом проходить однопользовательских режим или изредка играть по split-screen, пока не надоест. Теперь интерес к игре может быть продлен сетевым режимом». Для Грэхема Ригби развитие сетевых возможностей консоли — ключ к успеху его проектов. «Использование стандартного интерфейса для работы с Интернетом сильно облегчило нашу жизнь. Разработка мультиплеерных игр упростилась, и мы можем сосредоточить наши усилия на качестве собственно гонок, а не на технических проблемах. Хотел бы я только, чтобы этими сервисами пользовалось больше людей, чем это есть сейчас». Впрочем, количество поклонников сетевых развлечений на консолях и так растет. Одновременно увеличиваются их запросы к качеству игр. «Думаю, наша аудитория просто не представляет себе, как трудно сделать интересный онлайн-режим, — говорит Вард. — В случае с Burnout 3 мы очень сильно потрудились для того, чтобы он оказался хотя бы столь же удобным и быстрым, сколь и классический офлайн-вариант». В любом случае нет никаких сомнений в том, что отныне сетевой режим ста-

нет неотъемлемой частью любой мало-мальски серьезной гоночной игры. Вармби считает, что запускать проект без него — весьма рискованное мероприятие. «Возьмите Gran Turismo 4, — приводит он пример. — Практически каждая гонка для PS2 и Xbox имеет онлайн-режим. Вспомните, какая шумиха поднялась, когда Sony сообщила, что в Gran Turismo 4 его не будет. И в результате PS2 осталась без эксклюзивных сетевых гонок-хитов».

## ВПЕРЕД, К СВЕТЛОМУ БУДУЩЕМУ

С появлением нового поколения домашних и портативных консолей роль гонок в индустрии не только не ослабнет, а, скорее, даже усилится. Не прекратится и их совершенствование. Что касается наследников PlayStation 2, GameCube и Xbox, то здесь расширяться будут прежде всего сетевые возможности. Смогут ли геймеры участвовать в официальных национальных или международных сетевых чемпионатах, устраивать онлайн-выезды по трассам вроде Le Mans (на 24 часа, как положено)? «Естественно, это вполне возможно», — говорит Ямаути. Ригби предлагает и другую инновацию: «В играх будет использоваться гораздо более свежая и актуальная информация о трассах и машинах, чем сейчас. У геймера получится скачать, например, пару файлов и устроить заезд против Михаила Шумахера на австралийской трассе с условиями, абсолютно идентичными тем, что были в реальном мире во время заезда в настоящем соревновании». Вармби напомнил еще об одном аспекте сетевых развлечений. Он считает, что возможность модифицировать свой автомобиль будет сильно востребована, причем отнюдь не только технофилами. Дело в том, что геймеры чувствуют необходимость самоидентификации. «Возможность создавать собственные скины и модификации для машин пока еще остается в мечтах, но ненадолго. Уже скоро виртуальные гонщики начнут создавать команды, придумывать себе логотипы и сочинять себе некий индивидуальный стиль». Ямаути призывает не увлекаться внешней мишурой и считает, что и основы геймплея в гонках нуждаются в совершенствовании. «Gran Turismo все еще не доведен до совершенства. Как только я буду доволен игрой, смогу заняться расширением сериала — например, поэкспериментировать со стрит-рейсингом или сделать для Gran Turismo режим в духе Burnout». Алекс Вард с ним согласен: «Мы все еще не можем похвастаться тем, что предлагаем геймерам настоящий опыт вождения настоящего автомобиля. Да и



сделать его участником красивой погони в духе голливудских боевиков тоже пока не способны... впрочем, команда Virtout пока не собирается сдаваться». Жанр гонок, кстати, будет эволюционировать не только на домашних платформах, но и на портативных системах. Здесь прогресс особенно заметен – все прекрасно представляют себе, насколько они совершеннее по сравнению с Game Boy Advance.

«Железо PSP мне очень нравится, – говорит Ямаути. – Но это переносная система, поэтому ей необходимы немногие другие игры». Опасения разделяет Ян Дэвайс, продюсер Formula One 2005 для PSP. «Люди хотят играть в F1 на PSP не так, как они это делают на PS2 – им не захочется в поезде метро устраивать себе полномасштабный заезд на 65 кругов, например. Именно поэтому мы подгоняем все режимы под потребности владельцев PSP». Грэхем Ригби пророчит большое будущее аркадным гонкам – они отлично подходят для кратких игровых сессий на PSP. «Портативные системы с мощной 3D-графикой идеально приспособлены для этого жанра и серьезно подстегнут его популярность. Это означает, что издатели столкнутся с серьезной конкуренцией и будут вынуждены искать новые идеи для аркадных гонок, чтобы привлечь внимание потребителей». Есть у этого рынка и другие особенности, которые влияют на разработку игры. Крэйг МакКракен, продюсер WRC для PSP, объясняет: «Мы хотели избежать постоянной загрузки дополнительных данных – ведь это означало бы, что заряд аккумулятора расходует-ся слишком быстро. Очевидно, что на PS2 энергопотребление совершенно не берется в расчет. Тут же нам пришлось серьезно потрудиться, чтобы сделать хорошую игру, не полагаясь на привычные технологии». Потенциал PSP очень велик, и с этим согласны все наши эксперты. «Я думаю, что мультиплеер по Wi-Fi – крутая штука», – говорит Алекс Вард. А Грэхем Ригби напоминает о возможности соединения портативной и домашней



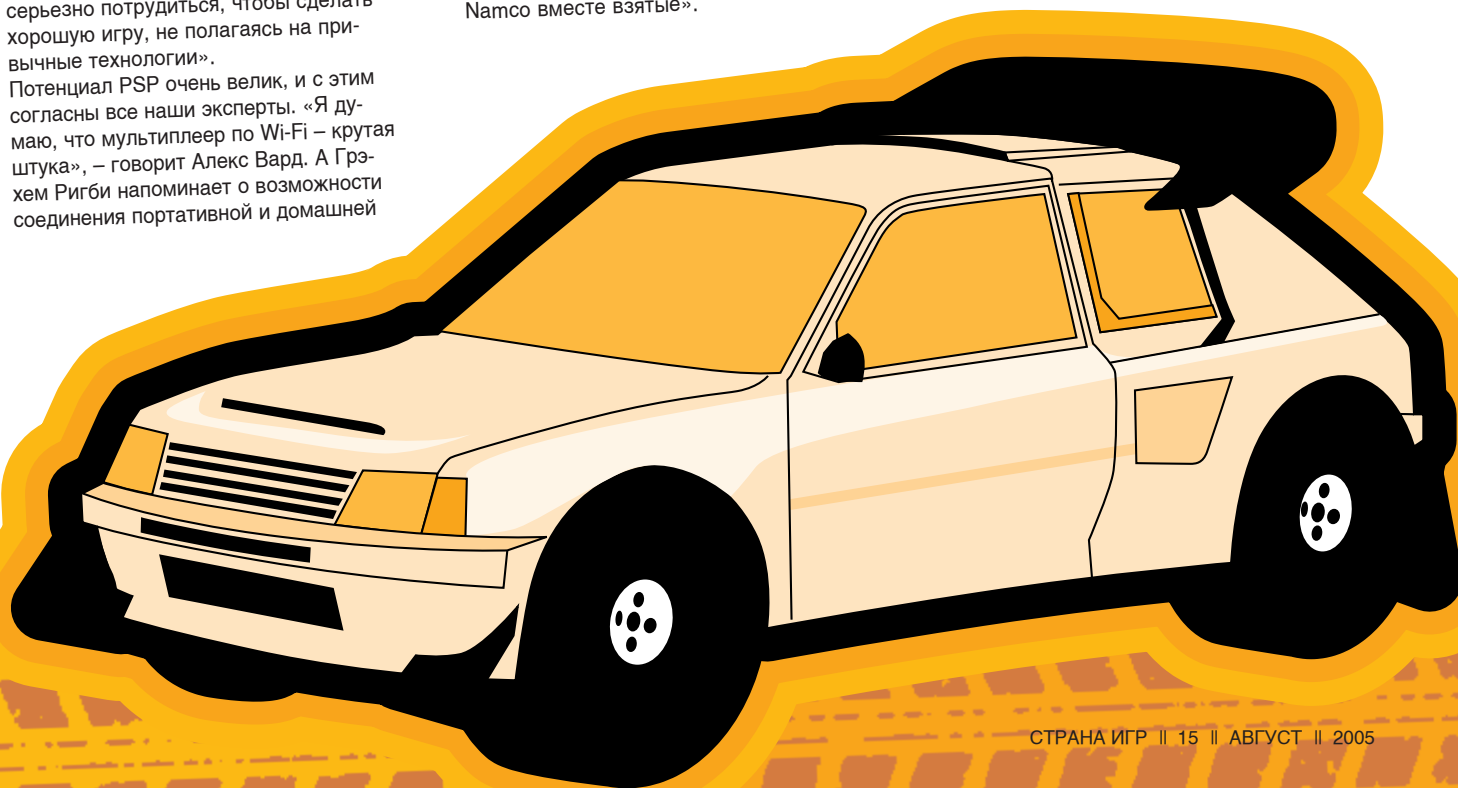
## Что есть реализм?

**PR-менеджеры издательств, выпускающих гонки, не устают нахваливать их реалистичность. Но насколько виртуальные машины действительно схожи с настоящими? Журнал Popular Science Magazine в США провел эксперимент, используя игру Forza Motorsport и трассу Road America. Американский GT-гонщик Гуннар Эксперимент (Gunnar Jeannette) и геймер Р. Дж. ДеВера сначала прокатились перед экраном телевизора, а затем сели в настоящие тачки и повторили тот же путь. Интересно, что разница между временем прохождения круга в игре и в жизни была минимальна – в первом случае гонщикам удалось прийти к финишу на пару секунд раньше. «Видимо, опасность реального столкновения на скорости в 150 миль в час заставила обоих гонщиков отказаться от использования рискованных трюков», – такой вывод сделали журналисты.**

консолей: «Геймерам понравится идея перекидывать сейвы из одной версии в другую, открывая интересные бонусы». Колин Берри, дизайнер Wipeout Pure, рекламирует возможность скачивания дополнительного контента по сети: «Геймеры смогут получать новые трассы, новые машины и музыкальные композиции, так что наша игра им вряд ли надоест сразу после покупки». О светлом будущем гонок для PSP можно рассуждать долго, а ведь оно уже наступило. Вард говорит: «Ridge Racer – знаковая игра для PSP, она определяет самую суть консоли. Настоящие портативные гонки с правильной 3D-графикой, которые можно взять с собой куда угодно. Я с трудом верю, что теперь у меня в карман вмещается игра, которая лучше, чем все гоночные аркадные автоматы от Namco вместе взятые».

## СТРЕМИМСЯ К ИДЕАЛУ

«Главный фактор успеха гоночной игры – точное воспроизведение фана от управления настоящей машиной, который испытывается каждой долей секунды, проведенную за рулем», – говорит Кадзуори Ямаути. Насколько далеки мы от идеала, пока неясно, но Вард напоминает, что на пути к нему нас ждет немало неожиданных поворотов. «Десять лет назад кто мог предсказать, что симуляторы «Формулы» и раллийных гонок окажутся в коматозном состоянии? – спрашивает он. – Кто мог подумать, что доминировать на рынке будут игры вроде Need for Speed Underground, продающиеся тиражами в семь-восемь миллионов копий по всему миру?». В любом случае, развитие жанра racing будет продолжаться, и заскучать геймерам не дадут. Пристегните ремни – мы мчимся к светлому будущему! ■







Автор:  
Артем Шорохов  
cq@gameland.ru



У КАЖДОГО ВИДА ОРУЖИЯ – СВОЙ НАБОР УДАРОВ, КАК БАЗОВЫХ, ТАК И СПЕЦИАЛЬНЫХ. ЖАЛЬ, ЧТО, ВООРУЖИВШИСЬ, ТЕРЯЕШЬ СПОСОБНОСТЬ К БЛОКУ.



АПЕРКОТ АПЕРКОТУ РОЗНЬ. ПОДРОШЕННЫЙ ПРОТИВНИК ПРИЗЕМЛИТСЯ И СНОВА ПОЛЕЗЕТ В ДРАКУ, А ОБЕЗГЛАВЛЕННЫЙ, СКОРЕЕ ВСЕГО, ПОМРЕТ.

# Mortal Kombat: Shaolin Monks

## Управление

Поначалу непривычно: возникает ощущение, что комбы делаются простым поколачиванием по одной кнопке. Потом привыкаешь, дорастаешь до джаглов, прикидываешь, когда и как лучше ударить – и все становится по местам. Есть, например, специальная кнопка-модификатор, меняющая контекст действия остальных: так применяется магия, делаются удержания и пр. Все это расходует полоску стамины. Очень хорош блок – он совмещен с функцией Lock, что необычайно удобно. Герой уходит в защиту, удерживая атакующего на «автоприцеле», и при этом сохраняет подвижность, что позволяет кружить вокруг противника, не поворачиваясь к нему спиной. Переход от обороны к нападению осуществляется мгновенно – никакого пенальти с задержкой нет.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Paradox Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	5 сентября 2005 года (US)

ОНЛАЙН:  
<http://www.mkshaolinmonks.com>

В короткой выставочной демо-версии мы встречали Рэйдена, Джонни Кейджа, Рептайла и Бараку, находили секреты, вырабатывали комбы, совершали ритуальное fatality, видели сжигаемых заживо буддистских монахов, сбрасывали в Pit 1 и лихо разрубали пополам монстров-каннибалов. В общем, впечатлений – масса. Мы получили ответы на некоторые из заданных в рубрике «Хит?» вопросов и готовы поделиться с вами. Начнем, пожалуй, с внешнего вида, благо теперь уже о нем можно и нужно говорить, исходя из личных впечатлений от первого уровня игры. Графика нас встречает вполне приятная, но явно еще недоработанная, некоторые спецэффекты выглядят, словно черновики; красив огонь, повсюду честные динамические тени. Качество моделей среднее, но в представленном жанре это не страшно, а когда за картинку примется специальный графический

фильтр – игра обретет представительность. Mortal Kombat: Shaolin Monks вовсю старается походить на God of War и Prince of Persia: Warrior Within, но по количеству деталей и общему уровню графики обоим все-таки проигрывает. Но, пусть графике есть куда расти, ленточки в тела бойцов не проваливаются, удары и броски ощущаются отлично – никакого дискомфорта нет, в игре чувствуется порода. Замечу, что в движении все выглядит куда лучше,

чем на скриншотах, в этом заслуга удачного дизайна и вполне приличной анимации. Звук вполне пристойный; не так крут, как в God of War, душа просит более мощного саунда, но и то, что уже готово, производит впечатление. Что до музыки – ее почти нет. На первом уровне (Goro's Lair, Pit 1) нас сопровождает этакая симфония шумов, поскрипываний, стонов... Порой за дело берутся барабаны. В сражениях с приземистыми и крайне свирепыми су-



НАЧИНАЕТСЯ ИГРА С ДВУМЯ ГЕРОЯМИ, ЕЩЕ ШЕСТЕРЫХ МОЖНО БУДЕТ ОТКРЫТЬ ПОТОМ.





КТО ЭТОТ ЧУДЕСНЫЙ ЮНОША С САМОДЕЛЬНОЙ БЕЙСБОЛЬНОЙ БИТОЙ, МЫ ТАК И НЕ УЗНАЛИ. ЧТО Ж, ПОДОЖДЕМ ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ!



## Bug report

Конечно, есть и «глюки», как-никак демоверсия. В первую очередь бросается в глаза то, что режим для двоих, хотя и хорошо продуман, технически еще не совсем готов. Из-за необходимости

постоянно уживаться на одном экране, порой возникают всевозможные недоразумения – падения в пропасти, прерывания начатого комбо. Сражаться с боссом и вовсе туго. В демо-версии

нет и никаких совместных приемов, кроме упомянутой уже возможности «жонглирования». Тем не менее, сам кооперативный геймплей очень хорош, играть хочется снова и снова.

ществами, напоминающих огров (они, кстати, дерутся и между собой!), все это вписывается очень органично, ничуть не отвлекает и не надоедает. Управляем левым аналогом, дерем и прыгаем кнопками. Правый аналог позволяет слегка крутить камерой, но базовые ракурсы все статичные. Что касается схваток с врагом, они напоминают God of War. Ударных кнопок три – быстрые тычки, лаунчеры (подбрасывающие удары) и мощная атака.

Первые два типа вяжутся в небольшие связки и легко комбинируются между собой, третий годится для расшвыривания наседающих вражин и удобен для завершения наземного комбо. Все длинные комбинации на текущем этапе (ведь герои еще не прокачаны, даны только базовые способности) возможны только в виде джаглов, когда ты подпрыгиваешь вслед за подброшенным наземным комбо противником, добавляешь несколько ударов в

воздухе и завершаешь дело воздушным броском. Если играете дуэтом – напарник может принять эстафету, перехватив отработанное тело на подлете и стартовав собственную комбинацию. При быстрой раздаче нескольким врагам сразу счетчик комбо не прерывается, учитывая все наносимые атаки, так что вполне реальные показатели в 40-50 ударов (очки опыта начисляются с каждым десятихитовиком и/или убийством).

Той «поломанности» жанра, как в Mythologies: Sub Zero и Special Forces, нет, на этот раз МК – именно beat'em up, классический, в стиле лучших образцов жанра, известных по аркадным хитам девяностых. Можно поднимать с пола черепа, кости или даже головы и швырять во врагов. Можно лупить гадов комбами вперемешку с магией, можно выбрасывать их с моста или насаживать на потолочные шипы. С оружием процесс становится совсем веселым – руки-ноги из кучи-малы вылетают весьма зазорно. Платформенных прыганий практически нет, но своего рода «квесты» все же попадаются. Скажем, нужно совершить жертвоприношение (Fatality) на алтаре, чтобы стекающая кровь привела в действие механизм, отпирающий дверь. Или прошибить телом противника наслех заложный кирпичом проход. Не скучно! ■




## Убивать

Fatality здесь служат своеобразным развитием идеи special-атак классических beat'em up: если одиночными добиваниями удобно избавляться от особенно назойливых сильных противников, то Multality предполагается использовать для ликвидации численного перевеса на поле боя, это – промежуточная ступень между точечными уколами Fatality и не разделяющими ни правых, ни виноватых ковровыми бомбардировками Brutality. Комбинации придется записывать и учить: каждая будет показана только один раз.



В ДЕМО ПРИСУТСТВУЕТ ТРИ ВИДА ОРУЖИЯ – ДВА МЕЧА И ПАРА БОЕВЫХ СЕРПОВ КАМА. В ПОЛНОЙ ВЕРСИИ КЛИНКОВ БУДЕТ СУЩЕСТВЕННО БОЛЬШЕ.



A man with short brown hair, wearing a light blue button-down shirt, is leaning against a wall with peeling green paint. He is pointing his right hand directly at the camera. The background shows a complex structure of pipes and beams, all bathed in a green light. The overall mood is industrial and mysterious.

Те, кто следят  
за событиями  
в наших играх,  
знают, что  
Пески  
Времени –  
ужасная  
разрушающая  
сила, которая  
изменяет все,  
к чему  
прикасается.  
Вот мы и  
подумали: что  
будет, если  
она доберется  
до Принца?



Автор:  
Игорь «Zontique» Сонин  
sonin@gameland.ru



## Prince of Persia 3

# Яннис Малла, Ubisoft

С продюсером всех трех «Принцев Персии» Яннисом Малла (Yannis Mallat) мы переписывались посредством чудесной электронной почты. Ответы на въедливые вопросы дорогой редакции вернулись к нам с красной пометкой: «пожалуйста, не используйте в журнале название Kindred Blades. Это неверно. Зовите нашу игру просто Prince of Persia 3». Вот так вот. Оказывается, мы все это время ошибались. Может, мы и об игре толком ничего не знаем? Яннис развеивает наши сомнения.

**? Начнем с начала. Что происходит в интро Prince of Persia 3? Как дела у наших героев?**

Игра начинается там, где заканчивается Warrior Within. Принц с Кайлиной возвращаются на родину, в Вавилон, а там – страсть что творится. В королевстве – война и разбой, Кайлину тут же похищают. Принц преследует разбойников, становится свидетелем сцены жестокого убийства Кайлины от рук Нового Ужасного Злодея. Ее смерть освобождает пески Времени, а те – опять за свое. Принц вынужден бежать, скрываться – вскоре герой обнаруживает, что Пески пожирают его душу. Так появляется темный Принц, который шаг за шагом овладевает сознанием героя.

**? Простите, кто появляется? У нашего дорогого героя раздвоение личности? Или Светлый и Темный Принц – разные люди, которые в финале игры сойдутся в эпическом мордобое?**

Темный Принц – «порченный» герой: он жесток, коварен, эгоистичен. Но на самом деле, он – наш старый знакомый, Принц Персии. Те, кто следят за событиями в наших играх, знают, что Пески Времени – ужасная разрушающая сила, которая изменяет все, к чему прикасается. Вот мы и подумали: что будет, если она доберется до Принца? Что если Принц однажды обнаружит, что сам стал жертвой Песков – частью того, с чем боролся всю жизнь? Как онотреагирует? Как изменится его личность? Вот вам и развитие геймплея, и глубочайшее раскрытие характера.

**? Значит, в некоторых местах Принц психует и превращается в темного Принца? Или мы можем выбирать, за кого играть?**

Мои уста сомкнуты печатью договора о неразглашении. Но вы играете и за светлого, и за темного Принцев. У каждого из них – свой стиль действий, и это очень пригодится по ходу кампании.

**? А вот мы были на пре-E3 презентации в Лондоне и там видели, что Темный принц анимирован точно так же, как светлый. Как же это понимать?**

Тогда мы еще не успели приготовить новые движения. Не мучайте меня, поверьте на слово: стиль игры за темного Принца отражает, хм, особенности его характера. Клянусь своей треуголкой: вы обалдеете!

**? А светлый Принц изменится?**

Конечно! Мы расширим набор движений и улучшим нашу наглядную Free Form Fighting System. Но это не все. Сейчас мы добавляем совершенно новую систему – Speed Kill System. Если враг не заметил Принца, герой может прирезать злодея одним ударом, очень живописно и красочно. Еще раз: убивать одним ударом можно только тех, кто не знает, что где-то в тени затаился зловещий Принц. Чтобы такая система нормально работала, нам пришлось с нуля переписать AI, но игра стоила свеч.

**? Подозрительно похоже на Tenchu, знаете ли. Мы уже не раз слышали, что в Prince of Persia 3 будут элементы**

**stealth/action. Не говорите, что вы собираетесь скрестить Prince of Persia и Splinter Cell. Мы не переживем...**

Забудьте про Splinter Cell! Никто не играет в «Принца Персии», чтобы прятаться по углам. Наша цель – больше экшна, больше динамики! Нужно быстро соображать, быстро действовать, быстро убивать. Ну а кто не успеет свалить врага одним ударом – тому придется играть по старым правилам Free Form Fighting System.

**? Хорошо. Охотно верим, что с боевой системой вы сотворите что-нибудь новообразимое. А как обстоят дела с уровнями? Раньше ведь как было – дворцы, дворцы, дворцы...**

А теперь всю игру Принц шастает по Вавилону. Ему попадутся разные кварталы: сначала пригород, потом крыши, сады богачей и роскошные дворцы в центре. Во многих восточных городах крыши образуют этакий «город над городом», и Вавилон – не исключение. А уж какое ощущение свободы это дает игроку!

**? «Ощущение свободы» или «свободу»? Появятся ли неллинейные уровни?**

На улицах города игроку всегда хочется свернуть, куда не надо. Так вот: мы и в самом деле хотим создать разные, серьезно отличающиеся маршруты. Например, по крышам герою придется скакать козлом, а на улицах – красться и прятаться от патрульных.

**? А если охарактеризовать игру цоликом? На что третья часть похожа больше: на The Sands of Time или на Warrior Within?**

Ни на что не похожа! Вас ждут новые, доселе невиданные вавилонские приключения. Представьте принца на берегу реки, например! Или на рынке. Или в вавилонской башне! Ощущения от игры будут совершенно иными.

**? А музыка? Мы помним и записали Warrior Within, и трогательные мелодии Sands of Time...**

А я знал, я знал, что многим не понравится музыка в Warrior Within. Как я и ожидал, после релиза нас завалили письмами – как восхищенными, так и гневными. Для третьей игры мы придумаем что-нибудь новенькое... если честно, мы еще сами не решили, что именно.

**? Специальный вопрос от играющих на PC россиянах: как вышло, что Warrior Within на PC выглядит хуже, чем Sands of Time? Стоит ли ожидать подобной подставы в будущем?**

Prince of Persia 3 работает на том же движке, что и первые две части игры – конечно, улучшенном и дополненном. Мы стараемся выжимать из каждой игровой платформы все, что можно.

**? Плохо, значит, стараетесь. И последний вопрос, который мы задаем каждому, кто разрабатывает сиквелы. Когда же конец? Третий принц – последний принц? Или на следующем поколении консолей нас уже ждет нечто новообразимое?**

Prince of Persia 3 выйдет на машинах текущего поколения: на PC, PS2, Xbox и GameCube. А про следующее я вам ничего говорить не буду. Сами понимаете, коммерческая тайна. ■





СОЧНЕЕ, ЯРЧЕ, ПРАВДОПОДОбНЕЕ, ЧЕМ В ЛЮБОЙ КИНОХРОНИКЕ!



ВОТ СМОТРУ И НЕВОЛЬНО ЗАДУМЫВАЮСЬ О СИСТЕМНЫХ ТРЕБОВАНИЯХ...



ГОРОДОК ЯВНО ЕВРОПЕЙСКИЙ, НО ГЕОГРАФИЯ КОНФЛИКТА ПОКА НЕ РАСКРЫВАЕТСЯ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	RELIC ENTERTAINMENT
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2006 года

# Company of Heroes



Relic захватила космос и устремилась к Земле. Жанр военных стратегий содрогнется!

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



Хотите – плачьте, хотите – смейтесь, но говорить мы будем о Второй мировой. Более того, о RTS, посвященной Второй мировой. На этом статью можно было бы и закончить. Есть здесь, однако, небольшой подвох: военную стратегию Company of Heroes делает Relic. Та самая, что с помощью Homeworld перевернула наши взгляды на космические RTS. А нынче Relic решила недрогнувшей рукой перепахать поле военных RTS. И обвинять ее в поспешности – все равно, что ругать Достоевского за использование тех же чернил, которыми писали прочие авторы.

## КВИНТЭССЕНЦИЯ ВЕЛИКОЛЕПИЯ

Разработку игры Relic начала с нуля. Программисты компании с чистого листа написали уникальный графический движок Essence. Именно благодаря ему революционность Company of Heroes уже сейчас видна невооруженным глазом, хотя до завершающих мазков еще далеко. Продюсер проекта Джон Джонсон (John Johnson) без ложной скромности заявил, что в новой игре Relic мы найдем все спецэффекты, которыми щеголяет Half-Life 2. Признаться, на

реплику хотелось ответить скептической улыбкой, да только Relic нанесла превентивный удар, показав видеоролик с фрагментами живого геймплея. Теперь я сам без тени сомнения подпишусь под каждым словом Джонсона.

Разложить великолепие по полочкам, разобрать его на составляющие не легче, чем выделить ингредиенты экзотического салата в китайском ресторане. Опыт с последним показывает, что об ингредиентах лучше не знать вообще, однако все же попробуем. Кроме запредельного числа полигонов, на фотореализм картинки работает освещение. За него Relic можно смело вручать какой-нибудь приз. Во время движения солдаты не только отбрасывают динамичную тень, но и сами служат холстом для замысловатого рисунка теней от листвы и ветвей деревьев, орудий танков и придорожных столбов. Малейшая вспышка мгновенно меняет этот рисунок, окрашивая местность и людей в тот или иной причудливый оттенок.

Естественно двигаться бойцам помогает скелетная анимация. Для Company of Heroes разработчики при-

## Слухами земля полнится...

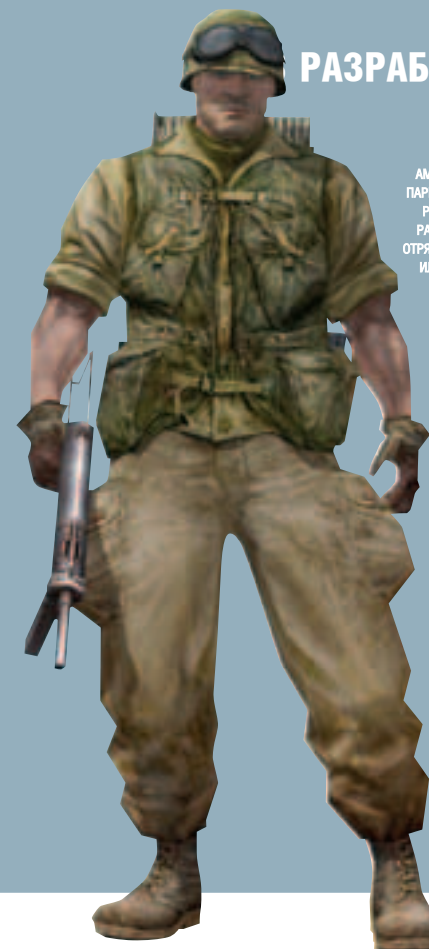
Охотно рассуждая о графической силе своего творения, Relic на данном этапе разработки настойчиво замалчивает собственно игровые подробности. Хотя кое-какая информация к нам все же просочилась. Как и относительно других проектов Relic, она имеет революционный характер. Стало дополнительно известно, что в игре будут ресурсы. Вспомните, что до Company of Heroes большинство RTS о Второй мировой войне акцентировало внимание исключительно на тактических действиях. Как будет осуществляться менеджмент ресурсов, пока не ясно. Разработчики лишь намекают, что в основе его окажется модифицированная система контрольных точек.







ПРОБОИНЫ В СТЕНАХ ПОЯВИЛИСЬ ПРЯМО ВО ВРЕМЯ БОЯ.



БРАВЫЙ АМЕРИКАНСКИЙ ПАРЕНЬ, ЗАСУЧИВ РУКАВА, ЛЕГКО РАСПРАВИТСЯ С ОТРЯДОМ ФРИЦОВ ИЛИ ПАРЧОК ИЛИ «ТИГРОВ».

### Компания героев

Компания Relic Entertainment появилась на свет в 1997 году в Ванкувере (Канада). Студию основали Алекс Гарден (Alex Garden) и Люк Молони (Luke Moloney). Первым проектом Relic стал Homeworld, без преувеличения – настоящий шедевр. Небезызвестное электронное издание IGN, например, так охарактеризовало его появление: «Relic не просто захватила космос, она навсегда изменила жанр стратегических игр». Дальнейшая деятельность компании ни на миг не позволила усомниться в обоснованности столь лестных суждений. Homeworld 2 если и не превзошел славу предшественника, то, как минимум, повторил ее. Совершенно неординарный проект Impossible Creatures показал, что не космосом единым жива Relic. Таланты ее сотрудников многогранны. Правда, и журналисты и игроки отнеслись к проекту с прохладцей. Последний хит компании – Warhammer 40,000: Dawn of War – в очередной раз укрепил репутацию Relic. С такими родителями Company of Heroes обречена на успех.



## В движениях бойцов действительно чувствуется напряжение пружины, готовой распрямиться в любой момент.

ПОПРОБУЙТЕ КОМУ-НИБУДЬ ДОКАЗАТЬ, ЧТО ЭТО – RTS!



пасли семьсот анимационных заготовок против полутора сотен для Warhammer 40,000: Dawn of War, последнего хита Relic. Походка и скорость военных определяется боевой ситуацией. По незнакомой местности солдаты передвигаются крадучись, постоянно озираясь. Не знаю, как программистам удалось добиться такого эффекта, но в движениях бойцов действительно чувствуется напряжение пружины, готовой расправиться в любой момент. В лобовую атаку взвод, наоборот, несется сломя голову, как говорится, живота не жалея. В игре мы встретим немало вставок на движке, коротких, но всегда емких и интересных. В этих роликах отчетливо видно, что у солдат во время разговора двигаются губы. И не как-нибудь, а в соответствии с произноси-

мыми фразами... Более того, лицевая анимация и синхронизация губ присутствуют и в игровом процессе, а не в одних лишь заставках. Мало? Пожалуйста еще: форма солдат с течением времени пачкается и рвется. На войне как на войне! Давно пора!

### АНАРХИЯ – МАТЬ ПОРЯДКА

Чтобы тягаться с Half-Life 2, одной красоты совершенно недостаточно. Но Relic на нее и не полагается. В арсенале студии имеется физический движок Havok 3.0. Считаю, более совершенный, чем в шедевре Valve, ведь Гордон пинал ящики и бочки под руководством Havok 2.0. Тела скошенных свинцом бойцов, кирпичи, бочки, обломки подбитой техники – все это под действием взрывной волны правдоподобно раз-

### Не в бровь, а в глаз!

Разработчики, взяв уверенный курс на максимальный реализм, решительно отказались от стандартной системы поврежденных юнитов.

Никаких зеленых полосочек над техникой вы не увидите. В Company of Heroes все, как в жизни. Попали танку в гусеницу – встал танк. Взорвали

башню – конец машине. Атаковать технику, таким образом, целесообразнее с той стороны, где ее броня слабее. К сожалению, сотрудники Relic

воздерживаются от детального описания системы ранений у живой силы. А здорово было бы заметить на поле хромающих вояк!







ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА СКРИНШОТ С DAWN OF WAR. А ОРКИ ГДЕ?



А ЭТО УЖЕ НЕ WARHAMMER 40.000, А НАСТОЯЩАЯ BROTHERS IN ARMS.



НАВОК Э И RAGDOLL – АНИМАЦИЯ В ДЕЙСТВИИ.

## Видео на память

Особая группа в составе Relic трудится над видеовставками для игры. Группа насчитывает семь человек. Планируется периодически прерывать геймплей непродолжительными, но яркими, насыщенными действием роликами. Когда-то подобная практика была стандартом для любой уважающей себя студии, но по мере совершенствования графических технологий разработчики стали от нее отходить. Шаг Relic назад к истокам вызывает уважение. Между тем создавать короткометражные фильмы на игровом движке сможет и сам игрок. В комплекте с Company of Heroes будет поставляться комплексный, но удобный в использовании видеоредактор. В списке его возможностей – съемка боя с разных позиций и замедление времени. Relic всерьез полагает, что Company of Heroes в тандеме с видеоредактором станет основой для первоклассных скриптовых шедевров.



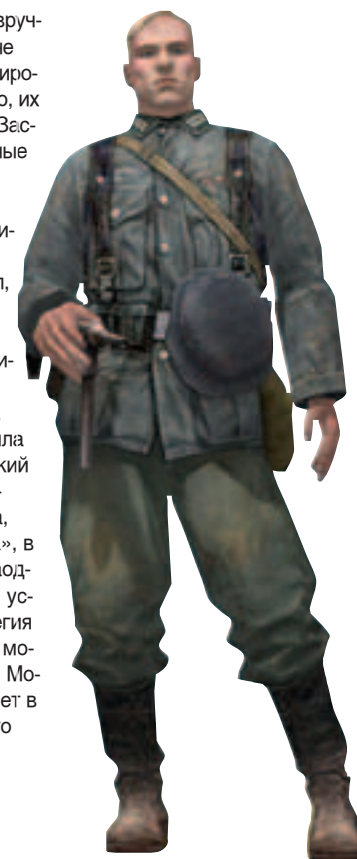
летается в разные стороны. Не удовольствие, а привнесли в игру практически полную интерактивность. Как захватить оккупированный немецкими пулеметчиками двухэтажный коттедж со всеми удобствами? Разнообразие вариантов ограничено лишь воображением игрока, но никак не техническими барьерами. Например, можно попытаться под шквальным огнем прорваться с парадного входа. Или тихонько прокрасться через кухню. Любители эффектных появлений на верняка предпочтут проделать с помощью тротиловой шашки солидных размеров дыру в стене. Есть и радикальный вариант: подогнать танк и развалить сарай одним залпом. Деструктивный процесс протекает с тем же соблюдением физических законов, что и вся игра. Разработчики готовы поручиться, вам не удастся найти два одинаково разрушившихся здания. Танки в игре – это не только ценные источники огневой силы, но и тонны пуленепробиваемого металла. Можно просто давить врага и сминать прег-

рады их гусеницами, не расходуя боекомплект. Стоит ли говорить, что ко всему вышеназванному плюсуется настоящая ragdoll-физика, по законам которой руки, ноги и головы расслабившихся в вечном сне солдат мотаются из стороны в сторону? Еще раз обращаю внимание: такая интерактивность обеспечивает не только зрелищность, но и невероятное многообразие тактико-стратегических ходов. То, что раньше служило простыми декорациями, Relic намерена превратить в «шахматную доску, непосредственно связанную с игрой».

### НЕ МАЛЬЧИКИ, НО МУЖИ!

Задуманный разработчиками уровень зрелищности требует разгрузки игрока. Иначе, за ручку отводя каждого бойца в сортир, мы не успеем насладиться этой феерией света. «Игрок станет командиром, а не нянькой», – провозглашает дизайнер Джош Москуера (Josh Mosquera), на корню отбивая всякое желание иронизировать и строить скептические гримасы. AI братьев по оружию настроен таким образом, что о микроменеджменте думать

не приходится. Не надо больше вручную прятать солдат за кустами, не нужно силком тащить их за бронированный корпус танка. Собственно, их вообще не надо куда-то тащить. Заслышав вражескую канонаду, умные военные (пardon за каламбур) вмиг ломают маршевый строй и разбегаются кто куда. Не дезертируют, конечно, а просто умело прячутся. Кто за танк, кто за угол, кто в кусты. Самое интересное, что ни пробок, ни толчеи вокруг самых лакомых укрытий не возникает. По крайней мере, в продемонстрированном видеоролике... Relic, ни много ни мало, поставила себе целью перенести героический дух и захватывающую масштабность такого голливудского хита, как «Спасение рядового Райана», в стратегическую вселенную. А заодно опровергнуть сложившееся и устоявшееся мнение, будто стратегия на тему Второй мировой уже не может быть интересна в принципе. Может, еще как может, и пусть кинет в меня камень тот, кто считает, что Relic не справится! ■





Ставка больше, чем жизнь



# B.O.S

Bet on Soldier



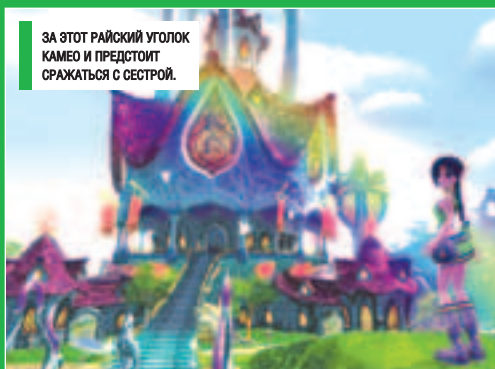
Товарно-сервисная. По вопросам любых заказов обращайтесь по тел. (800) 700 90 91, e-mail: buka@buka.ru  
© 2003 Бука Entertainment. All rights reserved.  
© 2003 Бука. Все права защищены. На территории РФ продается компанией "Бука". Распространяется при поддержке "Бука" на территории России производителем ассоциация "Русские Дед" (rusded@buka.ru).







БОССЫ, СОГЛАСНО ВСЕМ ЗАКОНАМ ЖАНРА, ОГРОМНЫ И ЕДВА УМЕЩАЮТСЯ НА ЭКРАНЕ.



ЗА ЭТОТ РАЙСКИЙ УГОЛОК КАМЕО И ПРЕДСТОИТ СРАЖАТЬСЯ С СЕСТРОЙ.



В ЭТОМ КЛЫКАТОМ МОХНАТОМ ЧУДИЩЕ НЕЛЕГКО УЗНАТЬ ХРУПКУЮ ПРИНЦЕССУ. КАМЕО НАХОДИТСЯ ВНУТРИ МОНСТРА, КОТОРЫМ В ДАННЫЙ МОМЕНТ УПРАВЛЯЕТ ИГРОК.



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



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	RARE LTD.
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	1 ноября 2005 года

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.rare.co.uk>

# Kameo: Elements of Power

Некоторые игры приходится ждать долго. Некоторые – очень долго. А некоторых и вовсе устает ждать.



С талантом английских разработчиков из Rare могут сравниться разве что их собственные медлительность и лень. Четыре года назад анонсировали эти «трудяги» проект Kameo: Elements of Power, а вот и ныне там. Ну, почти там – за столь долгое время история про волшебницу, умеющую превращаться в различных чудовищ, успешно оформилась в нечто относительно вменяемое, а заодно уже дважды сменила платформу, для которой предназначается. Если еще год назад нам показывали очень симпатичную демо-версию Kameo для Xbox, то уже двенадцать месяцев спустя объявили о переходе игры под знамена Xbox 360, где она верой и правдой послужит Microsoft в грядущей битве с Sony и ее PlayStation 3. И, судя по реакции общественности, никто от такого известия сильно не расстроился – возможно, потому, что все давным-давно привыкли к подобным фокусам Rare.

## ДЕСЯТЬ СЕКРЕТОВ ПРИНЦЕССЫ ЭЛЬФЕЙ

История Kameo – обычная сказка об эльфах, троллях, колдовстве и

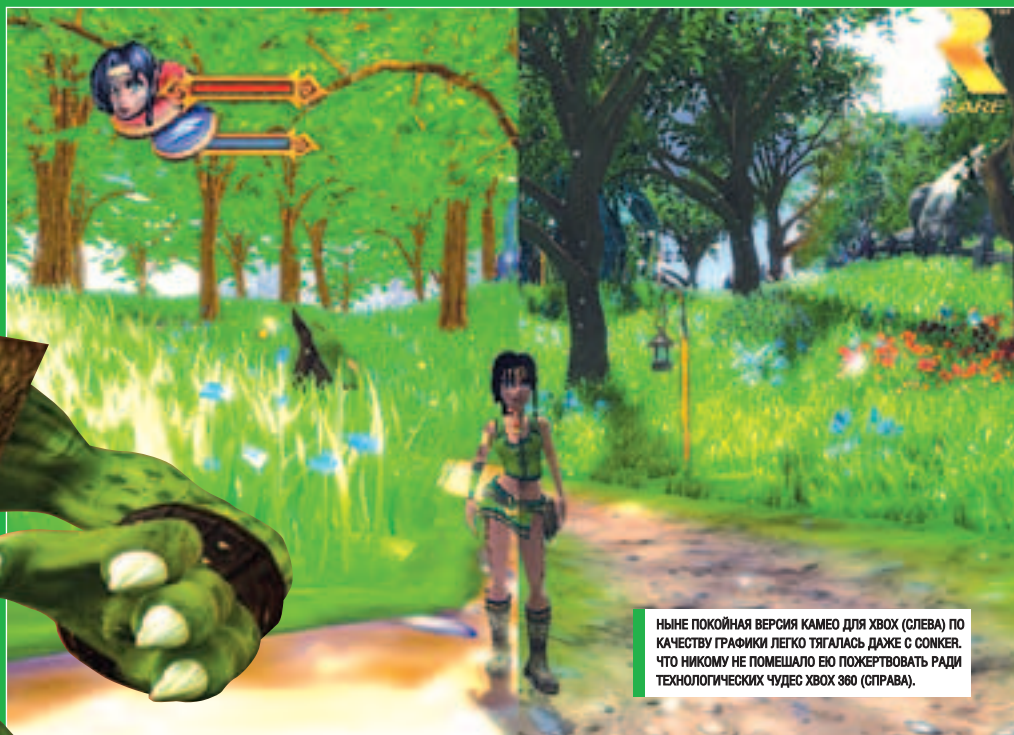
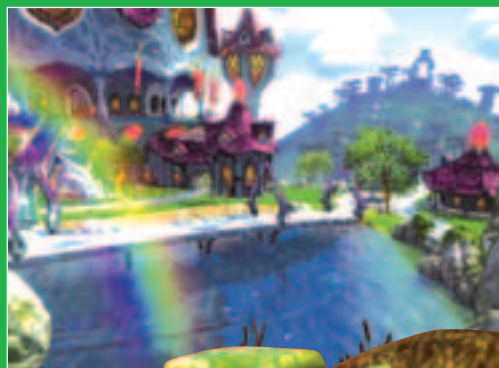
не слишком простых отношениях между близкими родственниками. В некотором царстве, где всем заправляют остроухие эльфы, пришло время выбирать нового короля. Точнее, королеву, так как оба претендента на престол оказались женского пола, да в придачу еще и родными сестрами. Выбор общественности, включая родную мать обеих девиц, пал на младшую, Kameo. Как же поступила старшая? Разумеется, начала мстить, первым делом оживив гигантского огра, некогда побежденного ее предками и превращенного в каменное изваяние. Свирепая бывшая статуя немедленно захватила в плен всю королевскую семью – кроме Kameo, которой теперь и предстоит разбираться с проделками сестры и спасти свое августейшее семейство. На первый взгляд Elements of Power можно принять за очередной заурядный платформер, но не спешите делать выводы. Kameo – не просто еще один попрыгунчик; она довольно могущественная волшебница, главный талант которой заключается в умении принимать облик различных существ, чьи спо-

## Тысяча и один тролль

О том, пошел ли Kameo на пользу очередной перевоз, позволяет судить коротенький фрагмент, показанный на E3, в котором на широкой, густо поросшей травой равнине сошлись в битве армии троллей и эльфов. Эта сцена была создана специально для демонстрации возможностей Xbox 360, и, надо сказать, Rare добилась своего: грандиозное побоище действительно впечатляет. Не подумайте, что Kameo надлежит остаться пассивным наблюдателем, пока ее собратья отдадут жизни во имя победы. Она вполне способна принять участие в схватке лично – нужно лишь покинуть безопасный наблюдательный пункт на вершине горы. Оказавшись в гуще событий, легко заметить, что создатели игры решили поразить нас не только количеством, но и качеством – даже самый захудалый тролль смотрится настолько правдоподобно, что, кажется, готов спрыгнуть с телевизора и огреть дубиной уже не Kameo, а самого геймера.







НЫНЕ ПОКОЙНАЯ ВЕРСИЯ КАМЕО ДЛЯ ХВОХ (СПЛЕВА) ПО КАЧЕСТВУ ГРАФИКИ ЛЕГКО ТЯГАЛАСЬ ДАЖЕ С SONKER. ЧТО НИКОМУ НЕ ПОМЕШАЛО ЕГО ПОЖЕРТВОВАТЬ РАДИ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ЧУДЕС ХВОХ 360 (СПРАВА).



ОДИНОКИЙ ТРОЛЛЬ НЕ ОПАСЕН, НО КОГДА ТАКИХ ЧУДИЩ СОБИРАЕТСЯ ЦЕЛАЯ АРМИЯ – БЕДЫ НЕ МИНОВАТЬ.

### Ближайшая родня, или Заветы Миямото



Чем больше смотришь на Катео, тем заметнее становится сходство этого проекта с последними частями The Legend of Zelda. От потенциального конкурента позаимствовали немало – от во многом схожей архитектуры уровней и элементов управления, до верховых прогулок. Кстати, умение менять внешний вид Линку также хорошо знакомо – достаточно вспомнить The Legend of Zelda: Majora's Mask, выпущенную для Nintendo 64. Да и в грядущей The Legend of Zelda: Twilight Princess возможность оборотничества предусмотрена. Еще одно любопытное совпадение – выход Elements of Power и Twilight Princess должен состояться чуть ли не одновременно. Интересно, чья возьмет?

## В движениях бойцов действительно чувствуется напряжение пружины, готовой распрямиться в любой момент.



ПРЕВРАТИВШИСЬ В КАМЕНЬКУ ПО ИМЕНИ RUBBLE, МОЖНО УСТРАИВАТЬ ЗАСАДЫ НА ТРОЛЛЕЙ.

собрности эльфийка может использовать в сражениях или для преодоления препятствий. Всего в распоряжении Катео может оказаться до десяти «личин», по две на каждую из пяти представленных в игре стихий – огонь, лед, камень, вода и флора.

Любое из чудовищ, в которое Катео вздумается перевоплотиться, уникально, поэтому их силу приходится использовать с умом. Так, здоровенное гориллоподобное создание Чилла (Chilla) с большим удовольствием расправится с троллями, а похожий на гигантского броненосца Майор Руин (Major Ruin) просто сметает все на своем пути, словно танк. Но и это еще не все – со временем возможности

монстров растут, в их арсенале появляются все новые и новые приемы, для изучения которых едва ли достаточно пройти Elements of Power один-единственный раз.

### ЖДАТЬ ОСТАЛОСЬ НЕДОЛГО?

В лучших традициях затянув разработку Катео на несколько лет, Rare явно рискует утомить даже самых преданных своих поклонников – особенно, если к концу года выяснится, что выход игры вновь отложен на неопределенный срок. Остается полагаться только на Microsoft: быть может, софтверному гиганту все же удастся призвать к порядку небольшую, но очень гордую английскую студию. ■

### Путь прогресса долг и труден

За время пребывания в разработке Elements of Power претерпела немалые концептуальные изменения. Первоначально создатели планировали, что принцесса будет охотиться на монстров,

а потом решать, как поступить с ними дальше – отправить в бой самостоятельной боевой единицей или превратить беднягу в один из собственных «костюмов». Тогда, три года

назад, речь шла аж о шести десятках разнообразных созданий, подлежащих отлову и дрессуре. Перейдя под крыло Microsoft, в Rare решили поумерить пыл и сократить зоопарк.







ТАК ХОРОШО МАШИНА МОЖЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ЛИШЬ ПЕРВЫЕ СЕКУНД ДЕСЯТЬ.



ПРАВИЛО В FULL AUTO ТОЛЬКО ОДНО – НАДО ПОБЕДИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ, ДАЖЕ ЕСЛИ ПРИДЕТСЯ СТЕРЕТЬ С ЛИЦА ЗЕМЛИ ЭТОТ БРЕННЫЙ ГОРОД.



**Автор:**  
 Андрей Хандожко  
 chaosman@yandex.ru



- ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3
- ЖАНР: racing/action
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Pseudo Interactive
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ДАТА ВЫХОДА: конец 2005 года (США)

# Full Auto

Гонки могут быть опасны не только для конкретного человека, но и для целого мегаполиса. Доказано Full Auto.



Прошедшую в мае Е3 трудно назвать бедной на события – премьеры консолей нового поколения и огромное количество разнокалиберных проектов для уже существующих платформ мало кого оставили равнодушными. Но если многое из показанного на выставке в конце концов сливалось в один разноцветный видеоряд, то некоторым играм все же удалось запомниться надолго. Например, Full Auto – ураганная гонка с сильнодействующей дозой action, выход которой должен состояться уже в конце этого года, одновременно с запуском Xbox 360. Катанием на высоких скоростях и сопутствующей пальбой по всему, что движется, сегодня никого уже не удивит. Были многочисленные части Twisted Metal и Vigilante 8, был Carmageddon, наконец! И, казалось бы, ничего нового придумать невозможно. Ну так в Pseudo Interactive и не стали ничего придумывать, а просто взялись довести до ума десяток-другой чужих идей. На первый взгляд в Full Auto все выглядит более чем благопристойно –

кольцевые трассы, проложенные в лабиринтах мегаполиса, блестящие машинки, один вид которых заставит Gran Turismo 4 повеситься на ремне безопасности... вот только оборудованы машинки пулеметами и ракетными установками, а каждый заезд сопровождается просто-таки шквальным артиллерийским огнем. Палить, естественно, нужно по автомобилям соперников, а раз высокая скорость не позволяет как следует прицелиться, разрушению подлежат все подряд. К радости многих, боезапас в игре бесконечен (хотя, возможно, в финальной версии появятся какие-то ограничения) – разве что на перезарядку иной раз может потребоваться несколько секунд. На Е3 демонстрировалась лишь пара трасс и всего два автомобиля, так как на сегодня проект еще очень далек от завершения. Однако уже сейчас можно предположить, что Full Auto, как минимум, не затеряется на старте Xbox 360 – прежде всего, благодаря невероятному задору, который в современных гонках встречается нечасто. ■

## Уж не Принц ли за рулем?

Превышение скорости чрезвычайно опасно, а на узеньких городских улицах оно опасно вдвойне: малейший занос – и ваш прекрасный автомобиль уже проламывает стену близстоящего здания. В Full Auto аварии несут по большей части декоративный характер и редко могут помешать заветной цели (прийти к финишу первым, разумеется). И все же их лучше избегать. А если уклониться от столкновения не удалось, в лучших традициях Prince of Persia и S.C.A.R. время можно повернуть вспять. Конечно, «перемотка» обойдется вам в некоторое количество накопленных за гонку очков, но не бойтесь – уж их-то заработать проще простого.











ПАССАЖИР СМОЖЕТ ВЕСТИ ОГОНЬ, ВЫСУНУВШИСЬ ИЗ БОКОВОГО ОКНА ИЛИ ЛЮКА В КРЫШЕ.



СЦЕНЫ ПОГОНЬ В 187 RIDE OR DIE ДОСТОЙНЫ БОЛЬШОГО ЭКРАНА.



САМА ИДЕЯ ГОНОК НА ВЫЖИВАНИЕ НЕ НОВА, НО ТОЛЬКО ЗДЕСЬ ОНА БЛЕСТИТ ЛАКОМ И СВЕРКАЕТ ПОЗОЛОТОМ.



**Автор:**  
Mushroom Cat  
mushroomcat@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC, GameCube
■ ЖАНР:	action/racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
	<a href="http://www.187game.com">http://www.187game.com</a>

# 187 Ride or Die

Утопить в пол педаль газа или дернуть спусковой крючок – и то и другое может привести к победе.



Пока аркадные гонки и разного рода бандитские игры на пике популярности, компания Ubisoft предлагает новое изделие, плывущее по течению моды. 187 Ride to Die – название определяет жанр и не обещает ничего из ряда вон выходящего. Логика проста и недвусмысленна, как пуля 45 калибра. Чем больше соперников удастся завалить на трассе, тем больше шансов прийти к финишу первым. Все это мы видели – и не раз: Hi-Octane, Carmageddon, Burnout... Но Ubisoft старается приучить нас к тому, что ее игры – товар штучный, мол, «заурядные проекты не для нас».

Оговоримся сразу – это будет чистой воды аркада, так что готовьтесь к бешеным скоростям и впечатляющей автоакробатике. Правда, за это удовольствие нам, скорее всего, придется заплатить созерцанием однообразных ландшафтов и необходимостью собирать разбросанные по дороге «бонусы».

Сюжет довольно банален – мелкий вор Бак (озвучивает которого Ларенц Тейт, известный по оscarоносному фильму «Рэй») охраняет тер-

риторию своего наставника от бандитов-лихачей, возглавляемых Кортезом (Нозль Гуглиеми, игравший в «Форсаже») и намеренных захватить улицы города. Все это сдобрено эксклюзивным хип-хоп саундтреком и «киношными» сюжетными вставками (судя по трейлеру – вполне качественными). Главной особенностью, конечно же, станет возможность не только ездить с соперниками наперегонки, но и расправляться с ними при помощи целого арсенала (начиная от пистолетов и шотганов и заканчивая калашом и базуккой). Но простым определением «гонять и стрелять» тут не обойтись – для одного игрока припасены режимы «наперегонки со смертью» (Death Race), «погоня за полицейскими» (Cop Chase) и «заказное убийство» (Assassination). Сыграть с друзьями тоже можно. По словам Тони Кии (вице-президента отдела маркетинга компании Ubisoft), 187 Ride to Die принесет много нового в гоночный жанр (во многом благодаря тому, что игра будет выдержана в хип-хоп стилистике). Возможно, эта темная лошадка претендует на большее, чем представляется сейчас? ■

## На все руки мастер

Ну-хау игры (и, в каком-то смысле, римейком классической Chase HQ) обещает стать возможность управлять одновременно и водителем, и пассажиром – осуществляться это будет при помощи двух аналоговых рычагов джойпада. Согласитесь, задача не из легких. Куда сподручнее играть в паре, предоставив одному игроку управление машиной, а второму – ведение огня. Такая особенность открывает широкие горизонты для мультиплеера – будет можно сыграть даже в восьмером, разбившись либо на четыре (по две машины в каждой), либо на две команды (по две машины с экипажем из двух игроков-людей в каждой).



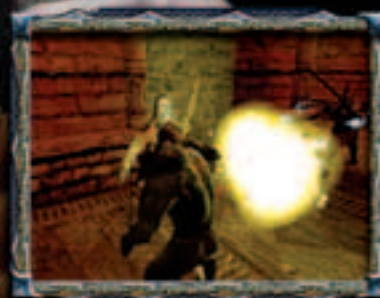


# 10 АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и розничной работы  
в офисе: +7 (495) 737-83-87  
Иркутский филиал: +7 (395)  
123008, Москва, д.ч. 64,  
ул. Делегатская, 21  
Тел.: (095) 737-83-87,  
Факс: (095) 831-44-37  
http://www.10.ru/branch\_10.ru

Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry

## DUNGEON LORDS



© 2005 DreamCatcher Interactive Inc. Дизайн упаковки © 2005 DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft®, Windows & DirectX являются  
торговыми марками корпорации Microsoft.  
Дизайн и логотип DreamCatcher являются торговыми марками DreamCatcher Interactive Inc. Имена персонажей являются торговыми  
марками Entertainment Software Association.  
Логотипы платформ PS2 и PC © 2004 ESRM. Все остальные бренды, товарные знаки и логотипы являются  
зарегистрированными в США торговыми марками их владельцев. Все права защищены. Сделано в Канаде.  
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.  
© 2005 ЗАО «10». Все права защищены.







СРАЗУ И НЕ СООБРАЗИШЬ, ЧТО ЭТО ЗА ИГРА! НЕТ, ВСЕ ТАКИ НЕ MAX PAYNE.



ГЛЯДЯ НА ТАКУЮ КРАСОТКУ, НИ ОДИН ПАРЕНЬ РУК ОТ СТВОЛА НЕ ОТОРВЕ!



«НЕ ПОТЕРЯЛ ЛИ Я ЧЕГО?» – КАК БЫ СПРАШИВАЕТ ГЕРОЙ САМ СЕБЯ, ПАМЯТЯ ОБ УЧАСТИИ, ЧТО ПОСТИГЛА РУКУ БРАТА.



Автор:  
Алекс Глаголев  
glagol@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCI GAMES
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	DEADLINE GAMES
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	14 октября 2005 года
ОНЛАЙН:	
	<a href="http://totaloverdose.com">http://totaloverdose.com</a>

# Total Overdose

I'll kick ass, чиста-проста, in da next numba, сывка красноперая!



Что выйдет, если зачерпнуть полные пригоршни Serious Sam, Max Payne и Tony Hawk, приправить кашу-малашу фильмами Родригеса и Ву, накормить этим варевом Великого угонщика, а потом турнуть его куда-нибудь в Латинскую Америку? Кто знает – может, гремучая смесь, а может, простой пшик.

## МСТЯ МОЯ УЖАСНА!

В тихом Датском королевстве дела, похоже, совсем из рук вон – иначе с чего бы это студии с характерным названием Deadline Games братья за то, что давно уже сделали до них? Я о GTA. Доблестный боец невидимого фронта по имени Тони Круз работает под прикрытием на просторах Мексиканщины. Он отважно борется с самим собой (как-никак, в Мексике маковые поляны одна на другой) и с туземной наркомафией (благо, наркобаронов в Мексике еще больше, чем полей). Однажды после ритуального сожжения кокаиновой фабрики и долгих плясок на ее дымных обломках Тони задумчиво коврыял в зубах чекой от противоположной гранаты. Когда

раздался взрыв и мимо лица спецагента пролетела его собственная рука, он смекнул, что гранату-то выкинуть позабыл. Травма на производстве – это вам не котчихнул. Переть против всей укученной Мексики с одной рукой никак не можно. Это понимают и в Американском управлении по борьбе с наркотиками – рвут волосы на голове и листы в личном деле тов. Т. Круза. Тут-то и выясняется, что у агента есть брат-близнец, который в принудительном порядке отдыхает сейчас в окружной тюрьме как раз за то, против чего его брат боролся. Близнеца снимают с нар, тщательно отряхивают при помощи «резинки дубиновой» и сообщают, что брателло его без руки, а папаня и вовсе того. Без головы. А замутил всю эту ботву фраер по фамилии Папа Муэрто. И если Рамиро (близнеца зовут Рамиро) нормальный пацан, а не дурилка картонная, то по всем понятиям должен валить в Мексику и напомнить этой самой Муэрте, кто ей свет в будке проводил. Близнец без лишних слов свел с груди татуировку «Не забуду мать родную» – чтоб мексиканские вол-

## Полезные файлы

Ответить на вопрос, стоит ли покупать игру, вы сможете, пожалуй, уже сейчас: на нескольких адресах, включая сайт разработчиков (хотя его я как раз и не рекомендую – очень уж тяжеловесный ресурс), выложено официальное видео из ТО. На домашней странице игры под ремикс песни «На Дерибасовской открылась пивная» (кроме шуток!) скачиваются обои и скринсейвер. Любоваться таким «хранителем экрана» – удовольствие сомнительное, зато можно составить представление о движке игры. Там же, кстати говоря, можно послушать и гейм-треки в потоковом режиме. Вообще, страница ТО выполнена на твердую пятерку. Одно плохо: трафик жрет, как пиранья. Легче убить, чем прокормить.







УЧТИВОСТЬ, С КОТОРОЙ РАМИРО ВЗИРАЕТ НА ЖЕНСКИЕ ПРЕЛЕСТИ, СРАЗИТ НАПОВАЛ ЛЮБУЮ ДЕВУШКУ!

Атака клонов



Deadline Games – далеко не первая команда, которой пришло в голову срубить капусты на «гэтээш-ной» теме. Собственно, первыми стали Rockstar North, создатели знаменитого сериала. В 1998 году великий угонщик начал свои приключения, и с тех пор пошло-поехало. В 1999-ом на PSone и PC появился Grand Theft Auto: London, 1969. Не прошло и нескольких месяцев, как увидел свет Grand Theft Auto для GameBoy Color. Вторая часть игры вышла уже на трех «взрослых» платформах (компьютер, PSone и Dreamcast) и портативном GBC. Третья часть и Vice City будоражила владельцев персоналок и PS2, а San Andreas засветились на всех консолях нынешнего поколения, кроме GameCube. Для полноты картины стоит упомянуть о приставочном Double Pack образца 2003 года, GTA: Liberty City Stories для PSP и бесконечном множестве самопальных «add-on'ов». И вот теперь еще одна копия, причем без волшебно-аббревиатуры в названии. Что день грядущий ей готовит?..

Если Рамиро нормальный пацан, то должен валить в Мексику и напомнить Муэрто, кто ему свет в будке проводил.



ЭТО Я НАЗЫВАЮ «УМЕРЕННЫЙ STEALTH-ЭЛЕМЕНТ». КАК РАЗ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ НЕХОТА ПРЯТАТЬСЯ.

ки не просекли подмену, и отправился играть роль собственного брата. Вот такой, извините за выражение, сюжет.

НА СУШЕ И НА МОРЕ

На этом можно было бы и закончить. GTA-подобные игры отличаются друг от друга разве что побудительным мотивом, который толкает вас на пару с героем вышвыривать людей из автомобилей, в спешке давить назойливых прохожих, отстреливать им головы в случайных перестрелках с братвой и получать за это бонусные очки. Певец гангстерской тематики и просто хороший человек Игорь Сонин, трубивший в прошлом номере оду GTA: SA, должен скоробеть:

идею довели до полнейшего абсурда, чепухи. В духе Max Payne время ТО замедляется едва ли не при каждом выстреле, в духе Serious Sam на Рамиро прет столько мафиози, что на всех них просто наркотиков не хватит, в духе GTA можно оседлать любой рыдван. В результате игра еще не вышла, а уже с душком. Название очень емко описывает суть – во всем чувствуется пересол, перебор и передоз. Впрочем, чтоб оценить замысел, надо увидеть «продукт» целиком. Вполне возможно, разработчики держат в рукаве не то что туза – фул-стрик с двумя джокерами, и осенью нам всем такое покажут!.. Оч. хочется верить. Оч. ■

Свободный стиль

Разработчики обещают нам полный free-style в мексиканских городах и весях. Как говорится, «хочу – кисель пью, хочу – на транзисторе играю». Правда, невидимые ниточки – необходимость

учить суперудары, выполнять сумасшедшие акробатические трюки, счетчики комбо, rewind system для особо выразительных убийств – заставят игрока поступать определенным об-

разом, как и задумывалось создателями. Чувство свободы должен подогреть весьма приличный саундтрек (который, между нами говоря, в кайф послушать и безо всякой игры).



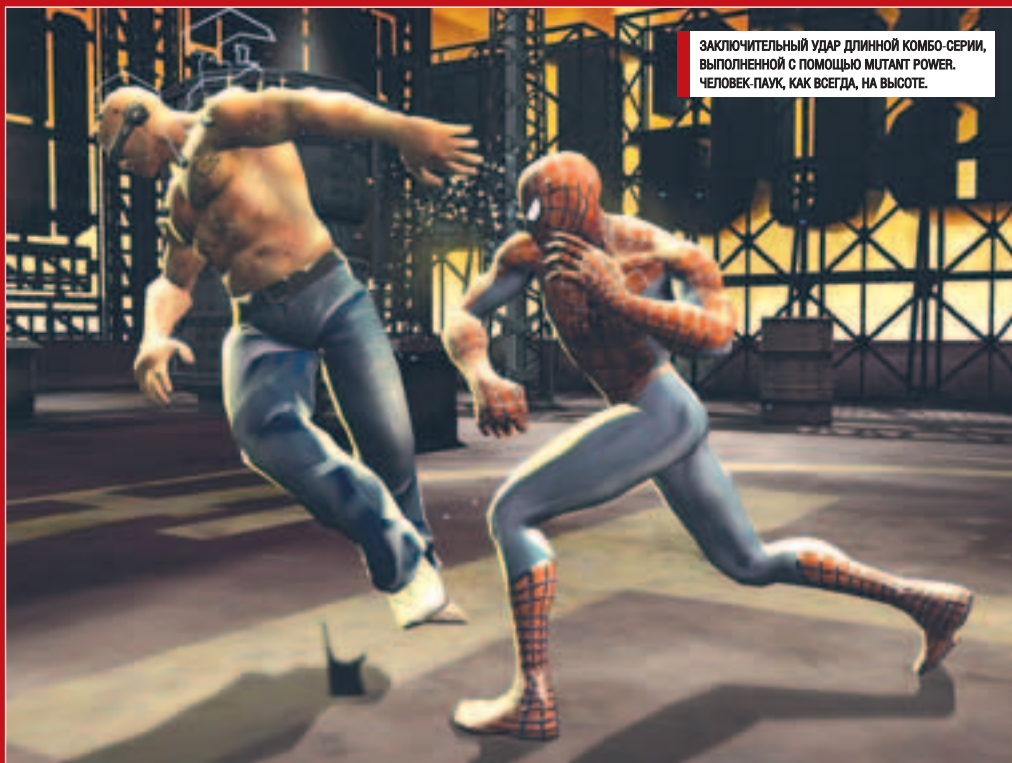




ЧЕСТНЫЙ БОЙ: СТАЛЬНЫЕ КОГТИ ПРОТИВ СТАЛЬНЫХ ДОСПЕХОВ.



КЛАССИЧЕСКИХ СВЕРХСПОСОБНОСТЕЙ СЕГОДНЯ УЖЕ МАЛО – РАЗРАБОТЧИКИ ВО ВСЮ ПРИДУМЫВАЮТ НОВЫЕ.



ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ УДАР ДЛИННОЙ КОМБО-СЕРИИ, ВЫПОЛНЕННОЙ С ПОМОЩЬЮ MUTANT POWER. ЧЕЛОВЕК-ПАУК, КАК ВСЕГДА, НА ВЫСОТЕ.



Автор:  
Сергей Парамонов  
scar@game24.ru



ПЛАТФОРМА:	PS2, Xbox, PSP, GC, DS
ЖАНР:	fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб» (PS2, PSP)
РАЗРАБОТЧИК:	Nihilistic Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	25 ноября 2005

ОНЛАЙН:  
<http://www.marvelnemesis.ea.com>

# Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

На прошедшей выставке E3 представители EA надорвали горло, рассказывая всем о том, что их Marvel Nemesis будет куда лучше знаменитых VS-серий от Capcom.



Главным аргументом является, конечно же, технологическая сторона нового файтинга. Здесь, безусловно, ораторы впереди планеты всей, ибо в качестве графической основы игры используется движок от достаточно популярного (и, что немаловажно, реалистичного) файтинга Def Jam: Fight for New York. Однако, прежде всего, давайте ознакомимся с подробностями проекта. Итак, в день презентации игры на выставке были доступны такие герои, как Человек-паук, Росомаха, Железный человек, Джонни Ом и Бригада. Последние двое – новые персонажи, созданные в недрах EA. Оба одарены целым букетом суперспособностей – Джонни умело применяет электрошоковую терапию, а Бригада обладает просто нечеловеческой силой. Три классических героя от Marvel тоже не промах: Росомаха орудует стальными когтями и вовсю пользуется своими исцеляющими способностями, Человек-паук ловко прыгает, цепляясь за стены, и постоянно орудует паутиной, а Железный человек упирает на особенности суперкостюма (пробить

обычными ударами его может только Росомаха, да и то лишь при помощи стальных когтей). Внешне игровой процесс схож с подзабытым уже Power Stone от Capcom или все с тем же Def Jam, кому как нравится. Герои, бегая по крыше издательства Daily Bugle, могут подбирать тут и там разбросанное оружие, подходящее только для определенного персонажа. Человек-паук, например, пользуется специальными картриджами, с помощью которых плетет сверхпрочную паутину, а Железному человеку подойдут реактивные ботинки. Каждый из бойцов способен впасть в ярость, гордо именуемую Mutant Power. Провоцируя ее шифтом геймпада, мы наделяем персонажа какой-то дополнительной способностью: он может на короткое время обрести неуязвимость или просто вломить сопернику по первое число именным спецприемом. В целом, E3-версия Marvel Nemesis выглядела и игралась достаточно приятно. Однако нас не покидало ощущение, что все это мы уже видели, и не раз. Так что все надежды на графику и эксклюзивных героев, а инновации подождут. ■

## Герои, герои, герои!

Несмотря на то что на выставке было показано лишь пять игравельных персонажей, их общее количество разработчики намереваются довести до трех десятков (плюс пара секретных), а также включить несколько боссов для каждой из соперничающих сторон. Смелость EA внушает уважение: не всякий решился бы тягаться с самой Marvel; создать полтора десятка новых супергероев и противопоставить их таким культовым фигурам, как Росомаха или Человек-паук, – это дорогого стоит. Причем лишь мордобоем авторы не ограничиваются – они готовят по отдельной истории для каждого из персонажей. Само собой, в комикс-стилистике.







## ИЗВЕЩАЮЩИЕ ДИТЯМ О СВОЕЙ РАБОТЕ



# 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 оплаты заказов обращайтесь по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: byka@byka.ru

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials 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 Byka. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Закупка авторских прав компанией "Бука" на территории России осуществлена ассоциацией "Русский Сити" (ruscity@yandex.ru).







ОДНА И ТА ЖЕ УЛОЧКА – ДНЕМ...



И НОЧЬЮ. МНОГЛЕ ЗАГАДКИ БУДУТ СВЯЗАНЫ ИМЕННО СО ВРЕМЕНЕМ СУТОК.



ЕЙ-БОГУ, НИЧУТЬ НЕ УСТУПАЕТ НИ MYST, НИ «СИБИРИ». А ПЕРСПЕКТИВА КАКАЯ – АЖ ГОЛОВА КРУЖИТСЯ!



Автор:  
Алекс Глаголев  
glagol@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Step Creative Group
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	август 2005 года

# Звездное наследие (Star Heritage)

Преданья старины глубокой могут оказаться этим летом (в крайнем случае, осенью) самыми современными!



Если вам довелось родиться в конце семидесятых, свою шестнадцатую весну вы должны были встретить, уткнувшись в телевизор, на экране которого закипали страсти по «Звездному наследию» – прощальному хиту для ZX Spectrum. Десять лет назад игра наделала столько шума, что до сих пор аукается. Отчасти это объясняется тем, что в 95-ом Spectrum сходил с дистанции, уступая дорогу приставкам, так что играть было попросту не во что. И все же текстовые приключения такой безупречной огранки засияли всеми своими восемью (!) цветами, затмив на время даже Akira и Deja Vu, если вы понимаете, о чем я. И вот нынче русские парни из Step Creative Group (Star Heritage – дело рук наших земляков-кулибиных, а не каких-то там заграничных буржуев) решили потряхнуть стариной. В результате тряски спектрумовское «Звездное наследие» вот-вот обзаведется преемником на компьютерах последнего поколения. Спешу успокоить тех, кому в конце семидесятых родиться еще не довелось и кто считает, что «Принц Персии» начинается с

The Sands of Time: ЗН – уже не текстовый квест. Мало того, это вообще не квест в обычном понимании. Герою предстоит схватки с врагами по классической ролевой схеме и прокачка характеристик, вроде «выносливости», «здоровья», «силы» и тому подобного. Сам герой – секретный агент Земли, ведущий подрывную деятельность в стане инопланетного врага аж на двухстах игровых экранах. Дело в том, что Земля захвачена жабами-артангами, нашего агента волею судьбы и разработчиков занесло на задворки галактики, откуда надо срочно выбираться и освобождать человечество. Надежда, сами понимаете, только на вас да на незадачливого супермена. Видны прорисованы с такой тщательностью, что даже присносушей «Сибири» придется подвигнуться. Умодробительные загадки под стать зубодробительным поединкам. В общем, я в предвкушении. Надежду внушает причастность разработчиков к созданию Самых Первых Игр. Они должны еще помнить, что почем. Ну а если бы сейчас был жив «Спектрум», он бы просто умер. От зависти! ■

## Эх, молодость, молодость...

Игру перелопатили сверху донизу. Тем паче следует познакомиться с оригиналом, благо препятствий никаких. Во-первых, качаете эмулятор ZX Spectrum. (Самый путевый и легкий называется UnrealSpессу 0.27b; можете выцепить его по этой, к примеру, ссылке: <http://www.emu-land.net/site.php?depth=2&razd=emu&cat=zx>) Во-вторых, загружаете ROM. Он припасен на сайте разработчиков – <http://www.stepgames.ru/archives/archives.php>. Конечно, ритуал загрузки с магнитофона (или с диска TR-DOS) вам уже недоступен (а он сродни магическому, поверьте на слово). Зато вы прикоснетесь к классике, которая вполне даст фору некоторым современникам.





Добро пожаловать в окружную больницу Чикаго, место, где грань между жизнью и смертью почти стёрта. Место, где секунда решает всё!

# ER

СКОРАЯ ПОМОЩЬ В БОРЬБЕ ЗА ЖИЗНЬ

Герои популярного сериала теперь на вашем компьютере - в лучших традициях "The Sims"!



© 2005 «Game Factory Interactive Ltd.». All rights reserved. © 2005 Legacy Interactive. All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc.  
Uses Bink Video © 2005 Mindscape. All rights reserved. © Copyright 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved.  
ER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WBSE LOGO TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
© 2005 «Русский Лаб Логотип». Все права защищены. [www.russianlab.ru](http://www.russianlab.ru) Отдел продаж: [office@russianlab.ru](mailto:office@russianlab.ru); (800) 211-15-11, 967-15-86.  
Техническая поддержка: [support@russianlab.ru](mailto:support@russianlab.ru); (800) 879-05-05, а также на форуме по адресу: <http://www.russianlab.ru/forum/>





ПРОТИВ ТАНКА ЛУЧШЕ НАПРАВИТЬ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ГРАНАТОМЕТЧИКОВ.



«ИГРУШЕЧНОСТЬ» ПРОИСХОДЯЩЕГО НЕ ДОЛЖНА СМУЩАТЬ. ГЛУБИНЫ ГЕЙМПЛЕЮ ХВАТАЕТ.



ВСЕ СОВРЕМЕННЫЕ ВИДЫ ВООРУЖЕНИЙ КРОМЕ, РАЗВЕ ЧТО, ЯДЕРНЫХ, БУДУТ ЗАДЕЙСТВОВАНЫ В ИГРЕ.



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



■ ПЛАТФОРМА:	GameCube
■ ЖАНР:	action/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NINTENDO
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	KUJU ENTERTAINMENT
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	19 сентября 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.nintendo.ru>

# Battalion Wars

Гонять смешных солдат из Advance Wars по трем измерениям вы сможете ближайшей осенью. Только на GameCube.



Год назад первая информация об Advance Wars: Under Fire была принята прессой довольно прохладно. Вне зависимости от качества игры, трехмерный боевик, носящий имя Advance Wars, никогда не завоеует доверия фанатов сериала. Им нужна стратегия, пусть хоть десять раз в реальном времени. После E3 2004 Nintendo замолчала, и ничегошеньки об Advance Wars: Under Fire не было известно вплоть до E3 2005. Одно время даже казалось, что проект отменен. Пошли слухи, что у разработчика, Kuju Entertainment, появился более выгодный контракт, поэтому игра для Nintendo откладывается на неопределенный срок. Этой весной, однако, мы увидели вполне рабочую версию проекта. Разве что название сменилось – на Battalion Wars. Чудеса, да и только: этот простой шаг каким-то чудом превратил гадкого утенка в лебедя. Избавившись от тягот громкого имени, игра сохранила в себе всю прелесть оригинальной разработки – в первую очередь, это неповторимый дизайн Advance Wars, знакомый всем набор юнитов и тщательно выверенный баланс. Сюжет игры не имеет никакого отношения к событиям Advance Wars –

скорее, к реальной жизни. На дворе – конец XXI века. Две супердержавы, Western Frontier и Tundran Territories, устроили друг другу маленький пограничный конфликт, который вылился в крупномасштабную войну. И тут-то на сцену выходит главный злодей игры – кайзер Влад. Во время войны его страна была аннексирована, сам он изгнан и теперь жаждет мести. С помощью вовремя выведенного в оффшорные зоны золотого запаса он финансирует создание армии суперсолдат – Chemical Shock Troops. В самый неожиданный момент его силы наносят удар по обеим супердержavam... На E3 2005 прессе была доступна пара уровней, отлично демонстрирующих игровой процесс Battalion Wars. На одном из них геймера последовательно обучали управлению на примере небольшого отряда солдат, отправленного на поимку шпиона, а также знакомили с элементами стелс-геймплея. На другом ему сразу выдавали полный комплект из пехоты (стрелки плюс гранатометчики), джипа и танка и отправляли на штурм вражеских позиций. Игра весьма похожа на полностью трехмерные PC RTS вроде Battlezone, чем-то – на Kessen.

## Advance Wars

Серия Advance Wars на Game Boy Advance – наследник Super Famicom Wars (SNES) – можно считать одним из ключевых на платформе. Условно говоря, это урезанная тактическая RPG с акцентом на сражениях: сюжет здесь отсутствует, зато механика боя доведена до совершенства. Солидное количество типов юнитов прекрасно сбалансировано – никаких легких решений. Невозможность строить технику «на месте» вынуждает использовать каждую боевую единицу с умом. Пошаговость геймплея дает геймеру необходимое время поразмыслить. Просто великолепно. Самая новая игра серии – Advance Wars: Dual Strike – выходит на Nintendo DS уже 30 сентября. Ждем с нетерпением.





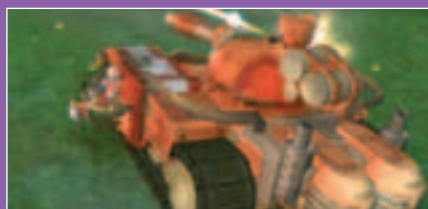


МОДЕЛИ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ ЗАМЕТНО СИМПАТИЧНЕЕ, ЧЕМ ОБЪЕКТЫ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ. ОСОБЕННО УДРУЧАЮТ ТЕКСТУРЫ НА ЗЕМЛЕ.

ВРАЖЕСКИЙ ГЕНЕРАЛИТЕТ ВО ВСЕЙ СВОЕЙ КРАСЕ. БЕРЕТИ ГОРЛО СМОЛОДУ!



Дизайн



Геймеры отнесутся к видеоряду игры неоднозначно. В Battalion Wars сохранен мультяшный стиль оригинальных, спрайтовых игр. Поэтому все модели скорее смахивают на персонажей в стиле super-deformed из японских анимационных фильмов, чем героев серьезных фильмов о войне. На них действуют весьма странные законы физики; прыжки на высоту собственного роста – вполне нормальное дело. Если не ошибаюсь, даже танки (такие же смешные и пузатые, как и в Advance Wars) могут подсакивать в воздух. Модели всех объектов высокой детализацией не отличаются, но все же выглядят неплохо. Хороший средний уровень.

Неповторимый дизайн Advance Wars и тщательно выверенный баланс сохранятся и в этой игре.



♦ ЭТО Я НАЗЫВАЮ «УМЕРЕННЫЙ STEALTH-ЭЛЕМЕНТ». КАК РАЗ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ НЕХОТА ПРЯТАТЬСЯ.

Идея заключается в том, что в каждый момент времени геймер может управлять каким-то одним юнитом. Остальные в это время подчиняются AI и выполняют ваши последние указания. Кроме того, находясь в любимом танке, можно отдавать приказы всем вокруг, не теряя управления боевой машиной. Для выбора нужного юнита используется правая аналоговая рукоятка, варианты такие: атаковать врага, следовать за командиром, передвигаться в указанную точку на карте. Управление исключительно удобно, сильно помогает автонаведение на важные объекты. При необходимости всегда можно переключиться на нужного солдата и вручную выполнить то, что вы от него хотите. Например, вручную отвести раненого бойца в тыл и оставить в резерве. Кстати, все ваши подчиненные отображаются иконками на специ-

альной панели – еще один способ переключаться между юнитами. Battalion Wars – никоим образом не аркадный боевик, хотя он и весьма динамичен. Вспомните о балансе Advance Wars. Стрелков нужно направлять против гранатометчиков, гранатометчиков – против танков, танки и другую боевую технику – против стрелков. Делать все это надо аккуратно, последовательно. Заманить гадов в засаду? Почему бы и нет. Прокрасться незаметно вдоль периметра базы и занять выгодные позиции – правильное решение. Зато как только почувствуете, что способны победить, можно рвануть вперед, стреляя во все стороны и отвешивая нецензурные ругательства в адрес кайзера Влада. Самостоятельно отвешивая – от солдат в демо-версии я ничего подобного не слышал. И хорошо. ■

Оружие

Малые и большие танки, джипы, вертолеты, истребители и другая техника из Advance Wars будет присутствовать и в Battalion Wars. Некоторые модели позволят переключаться между механиком-водителем и стрелком, в других эти функции

совмещены. Пехотинцы могут быть вооружены винтовками, гранатометами, огнеметами, пулеметами, минометами, ракетными ружьями... и этим список не ограничится. Враги, естественно, ни на йоту вам не уступают.





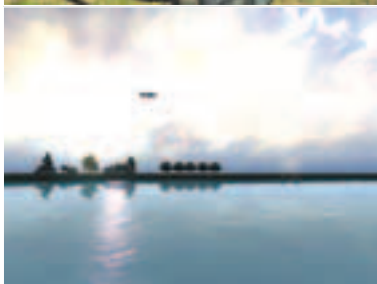
Если игрок столкнется с противником, тут же включится режим реального времени, когда важно не только быстро думать, но и ловко управляться с зеленой рамкой.

## WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Enigma Software Productions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.warleaders-game.com">http://www.warleaders-game.com</a>



БИТВЫ РАЗВЕРНУТСЯ НЕ ТОЛЬКО НА ЗЕМЛЕ И ВОДЕ, НО И В ВОЗДУХЕ! ПРИ ЭТОМ СБРОШЕННЫЕ С САМОЛЕТА БОМБЫ БУДУТ ФИЗИЧЕСКИ ДОСТОВЕРНО ДЕФОРМИРОВАТЬ ЛАНДШАФТ.



**З**а стратегии по мотивам Второй мировой не брались разве что ленивые. Прилавки завалены кучей RTS – add-on'ы к «Блицкригу» вперемешку с «оригинальными» проектами. Меж тем качественных стратегий кот наплакал. Удовольствие от WWII-игр выдается по талонам – десять граммов в одни руки. И куда издатели смотрят? А издатели, по крайней мере, немецкие, смотрят строго на запад. Уже который месяц кряку испанские труженики пытаются создать достойную замену Shogun: Total War в совершенно другой исторической эпохе.

War Leaders: Clash of Nations предлагает игроку роль лидера одной из шести держав: Германии, Советского Союза, Америки,

Франции, Англии и Японии. Помимо величественного раскуривания трубки, верховный главнокомандующий должен заключать перспективные союзы с нейтральными государствами, следить за разведкой, хозяйственным сектором, оборонной промышленностью и планировать молниеносные наступления на врага. Для достижения этих целей в распоряжение игрока предоставлены глобальная карта и множество различных «ползунков». Если игрок столкнется с противником, тут же включится режим реального времени, когда важно не только быстро думать, но и ловко управляться с зеленой рамкой. Остальные подробности прибережем для развернутой статьи – выйдет игра несколько, и мы к ней еще вернемся. ■

Михаил «Wish» Бузенков

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

## WAR FRONT: TURNING POINT

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Reality
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.war-front.com">http://www.war-front.com</a>



ДВИЖОК WAR FRONT ЗДОРОВО РАБОТАЕТ С ОСВЕЩЕНИЕМ. ДА И ВООБЩЕ ГРАФИКА, ПОЖАЛУЙ, САМАЯ СИЛЬНАЯ СТОРОНА ИГРЫ.



**Ч**то бы было, если бы Гитлер не дотянул до конца войны и умер гораздо раньше? Как повело бы себя новое руководство Третьего рейха? Ответы на эти и многие другие будоражащие фантастов и историков вопросы пытается дать венгерская студия Digital Reality. Без лишних церемоний разработчики перекроили историческое полотно и выставили на суд игроков бойкую RTS War Front: Turning Point. По мнению венгров, немецкое командование после смерти фюрера не распрощалось с мечтами о мировом господстве арийской расы, а, напротив, ускорило наступление на всех фронтах. Благодаря новому сверхоружию немецко-фашистские войска успешно провели операцию «Морской лев» и оккупировали Великобританию. Год спустя фрицы

предотвратили высадку в Нормандии и продолжили захват южной Европы.

Впрочем, и Советский Союз время даром не терял. Наши кулибины изобрели огромный пятибашенный танк «Харьков» и замораживающий бронетехнику луч. Кроме того, в приуральских заповедниках егерь приступили к тренировке медведей-джедаев. Звери познали все стороны Силы и взялись осваивать лазерную балалайку. Ответ американцев не заставил себя долго ждать. Янки разработали ядрена-бомбу, вызывающую землетрясение! За исключением забавного сюжета и нескольких симпатичных роликов, Digital Reality пока похвастаться нечем, но ждать игру, безусловно, стоит. Подобную авантюру увидишь не часто. ■

Михаил «Wish» Бузенков

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





## The King of Fighters XI

В последнее время SNK Playmore анонсирует свежие части KoF без привычной уже нумерации по годам. Новая игра из этого разряда разрабатывается для аркадной платформы Atomiswave и появится уже в сентябре. Обладатели домашних платформ получат файтинг ближе к концу года.



## Guilty Gear XX Slash: The Midnight Carnival

Уже несколько лет Arc System Works занимается шлифовкой Guilty Gear, доводя серию до блеска. GG XX Slash и будет таким «отшлифованным» продуктом – с двумя новыми персонажами, парой добавленных арен и выверенным балансом. В японских аркадах игра появится уже этой осенью.

## NINJA GAIDEN BLACK

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Тесто
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Team Ninja
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года.

■ ОНЛАЙН: <http://www.tecmogames.com>



ПОЕДИНКИ ОДИН НА ОДИН СЛУЧАЮТСЯ РЕДКО – ПРОТИВНИК ПРЕДПОЧИТАЕТ АТАКОВАТЬ ГРУППАМИ.



**В**ыпустив на волне успеха Ninja Gaiden один за другим наборы дополнительных миссий Hurricane Pack 1 и Hurricane Pack 2 (доступные для скачивания через Xbox Live!), в Тесто вдруг сообразили, что еще не все владельцы Xbox стали преданными адептами упомянутого сервиса и, следовательно, кое-кто остался в стороне от новых приключений отважного Рю Аябусы. Исправить положение сможет только Ninja Gaiden Black.

Что нужно сделать, дабы старая игра засияла для покупателей новыми красками? Правильно – подвесить к ней полную корзину призов и немного снизить цену. Так в Тесто и решили поступить: взяли оригинальную Ninja Gaiden, уже успевшую отгреть полтора

года назад, и поместили на один диск с ней те самые «ураганные упаковки» уровней, которые до сих пор нигде купить было нельзя – только скачать. Чтобы никому не показалось мало, разработчики щедрой рукой добавили сверх положенного еще несколько десятков различных бонусов – от новых боссов до новых костюмов и прочей, обычной в таких случаях, мишуры. Сейчас уже известно, что технически Ninja Gaiden Black, в сравнении с предшественницей, никаких серьезных изменений не претерпит. А вот о предполагаемом запуске игры в Европе информации пока нет. Если помните, в Старом Свете оригинальная Ninja Gaiden была подвергнута цензуре, и вполне возможно, что история повторится. ■

Андрей Хандожко

[chaosman@yandex.ru](mailto:chaosman@yandex.ru)

## ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision (Европа), Sega (США)
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Creative Assembly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.totalwar.com/community/rtwbi.htm>



БЛАГОДАРИ ФАКЕЛАМ ТЕПЕРЬ МОЖНО ИЗДАТЕЛЕМ РАЗГЛЯДЕТЬ ВРАЖЕСКИЕ ПОСТРОЕНИЯ.



**В**ышедший почти год назад Rome: Total War по-прежнему вне конкуренции, хотя на лавры The Creative Assembly не покушался только ленивый. Даже именитая Pyro Studios обломала зубы о глобальные стратегии: Imperial Glory провалом не назовешь, но уровень, согласитесь, не тот. Так что сотрудники «творческого объединения» могут спокойно заниматься созданием закономерного дополнения к своему суперхиту – оно в любом случае «обречено» на успех. Прошло четыре века после событий Rome: Total War. Для римлян настали тяжелые времена. Раздираемая противоречиями империя раскололась надвое, и раздавленные легионами варвары получили шанс отомстить. Разработчики

предлагают нам помочь дикарям. Завсегда пожалуйста! Посвежевшая мировая карта, новые народы и, следовательно, два десятка доселе невиданных солдат и зданий – классический рецепт добротного дополнения. Впрочем, пожелания самих игроков тоже не останутся без внимания. Значимость религии возрастет, а предатели смогут устраивать настоящие гражданские войны. Тем более что люди вечно чем-то недовольны, например, чужими богами. Особенно приятно, что генералов отныне можно нанимать самому, а не ждать, пока они «свалются с неба». И самое главное – зрелищные ночные сражения, сопровождающиеся новейшими спецэффектами. Как говорят на «Первом», будет жарко! ■

Илья «GM» Вайнер

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

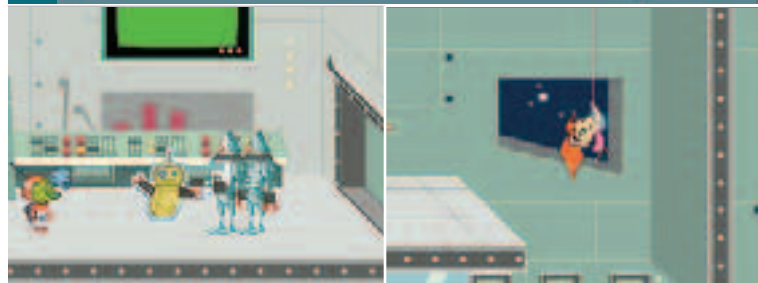
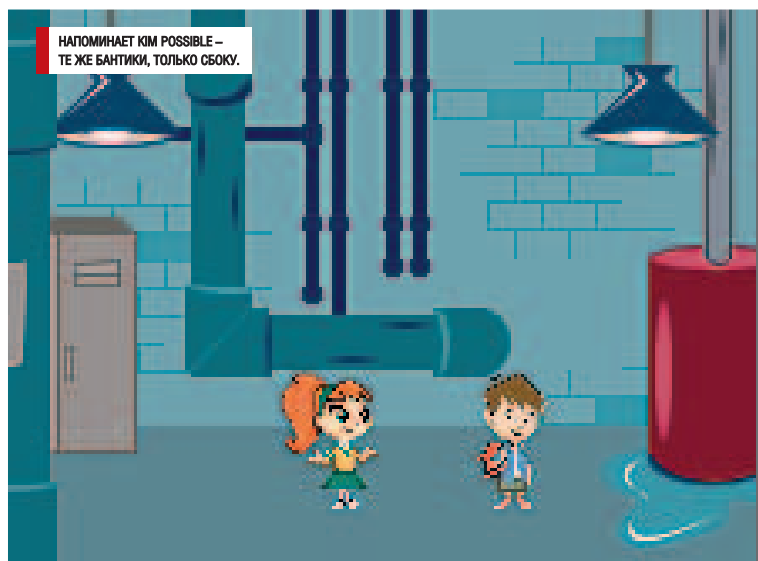


Разработчики поначалу явно планировали поставить очередной эксперимент с использованием трехмерной графики, но вовремя передумали...

## ATOMIC BETTY

■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Big Blue Bubble
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	15 ноября 2005 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.namco.com/games/atomicbetty>



**A**tomio Betty – это популярный детский мультсериал. Умная, прилежная и со всех сторон милая школьница Бетти живет двойной жизнью, защищая галактику в перерывах между домашними заданиями. В защите родного Млечного Пути ей помогают полный энтузиазма пилот Спарки и всезнающий родственник R2D2 по фамилии X-5. В злодеи записан инопланетный котик Maximus I.Q., мечтающий (конечно же!) покорить вселенную.

По такому типичнейшему сериалу не грех сотворить и банальную игру – а что-то тривиальнее двумерного платформера для GBA и придумать сложно. Тем не менее, разработчики решили не останавливаться на этой простой формуле и внести та-

ки в геймплей «Атомной Бетти» капельку разнообразия. Так, нас ждут несколько игравельных персонажей с уникальными возможностями, подходящими для той или иной ситуации, и набором вооружения и различных приспособлений – надо думать, в лучшем случае геймплей напомнит о любимых The Lost Vikings. Помимо платформенных уровней, обещают также этапы, выполненные в виде шутера. Графика обещает соответствовать мультяшности происходящего, а отдаленность даты выхода (игра будет готова только к середине ноября) вселяет надежду на то, что как следует отшлифовать продукт разработчики успеют. Хотя, с другой стороны, детей эти тонкости волнуют мало – а взрослых вряд ли увлечет родство игры с подобным мультяшником. Такой вот казус. ■

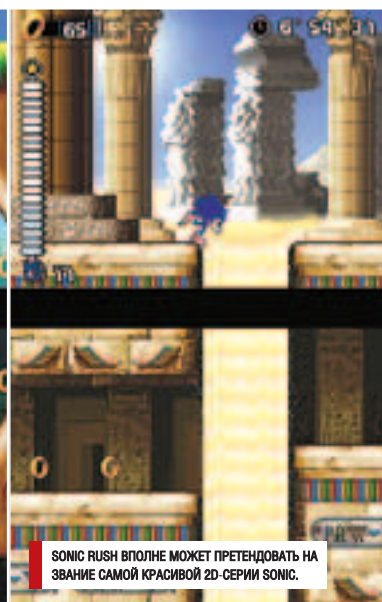
Сергей «TD» Цилюрик

[td@miranime.net](mailto:td@miranime.net)

## SONIC RUSH

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года.

■ ОНЛАЙН: <http://www.sega-europe.com>



**П**ервые месяцы существования DS на рынке ознаменовались постоянной нехваткой новых и по-настоящему интересных проектов для этой платформы. Но сейчас ситуация постепенно идет на поправку, благодаря довольно многообещающим анонсам как самой Nintendo, так и независимых издателей. Среди игр, появления которых следует ждать уже в этом году, оказался и новехонкий Sonic Rush от неугомонной Sonic Team.

О том, что синий еж непременно появится на двухэкранной портативной консоли, стало известно еще в прошлом году, только было не совсем ясно, в каком виде он добежит до нового формата. Разработчики поначалу явно планировали поставить очередной эксперимент с использованием трехмерной графики, но затем передумали и предпочли компромиссное решение, суть которого такова: большую часть времени Соник передвигается в более привычных ему двух измерениях, а для схваток с боссами перемещается на 3D-арены, где и устраивает супостатам веселую жизнь по полной программе. Казалось бы, ничего особенного – но смотрится Sonic

Rush просто замечательно, и не только благодаря превосходной графике. Оба экрана Nintendo DS используются как единый дисплей – из-за этого картинка превращается в вытянутый вертикальный прямоугольник и выглядит несколько непривычно. Однако не стоит делать скоропалительных выводов – подобные «геометрические» причуды никоим образом не должны сказаться на качестве игрового процесса, обещающего быть не хуже, чем в классических частях Sonic на Mega Drive, – таким же быстрым и динамичным.

Из нововведений следует отметить появление шкалы Rush, заполнение которой позволяет на короткое время активировать режим неуязвимости. И, конечно же, нельзя не упомянуть о новой знакомой (и одновременно – сопернице) нашего героя – фиолетовой киске по имени Blaze. Как ни странно, но в Sonic Rush не используются функции нижнего, сенсорного, экрана; ничего конкретного не слышно и о возможностях многопользовательской игры. Впрочем, зная Sega, беремся предположить, что вскоре наше введение сменит полная ясность. ■

Андрей Хандожко

[chaosman@yandex.ru](mailto:chaosman@yandex.ru)



# RAGNAROK

RAGNAROK ONLINE™

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

Официальный сайт РАГНАРОК ОНЛАЙН в России

**Популярнейшая онлайн игра во всем мире.  
Впервые в России.**

Огромный, постоянно развивающийся игровой мир

Тысячи возможностей в одной игре

Великолепная графика в стиле Аниме

В нее уже играют миллионы по всему миру  
И мы приглашаем вас в этот удивительный мир!



**Мадос**

**GRAVITY**



## DIABOLIQUE: LICENSE TO SIN



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Metropolis
■ ДАТА ВЫХОДА:	зима 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.diabolique-game.com">http://www.diabolique-game.com</a>	

Инфернальный польский боевик от создателей Aurora Watching – это нужно увидеть!



### Diabolique: License to Sin это:

- секретный агент Его Величества Дьявола с лицензией на грех в главной роли;
- жестокая битва потусторонних сил за человеческие души;
- необходимость любой ценой помешать агентам Света, замыслившим посвятить добро в промышленных масштабах.



## REBEL RAIDERS: OPERATION NIGHTHAWK



- ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2
- ЖАНР: flight action
- РАЗРАБОТЧИК: Kando Games
- ДАТА ВЫХОДА: 23 сентября 2005 года

■ ОНЛАЙН:

<http://www.digitaljesters.com>

Футуристический аэробоевик, внешне напоминающий игры серии Ace Combat. Общаются неземной красоты воздушные сражения, высокая интерактивность и сильный сюжет.



## THE SIMS 2

- ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance
- ЖАНР: lifesim
- РАЗРАБОТЧИК: Maxis
- ДАТА ВЫХОДА: 15 ноября 2005 года

■ ОНЛАЙН:

[http://thesims2.ea.com/about/nh/index\\_gba.php](http://thesims2.ea.com/about/nh/index_gba.php)

Когда владельцы PC о The Sims 2 уже практически забыли, консольщики по-прежнему терпеливо ждут.



## HEROES OF THE PACIFIC



- ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox
- ЖАНР: flight action
- РАЗРАБОТЧИК: IR Gurus
- ДАТА ВЫХОДА: 30 сентября 2005 года

■ ОНЛАЙН:

[www.codemasters.co.uk/heroes](http://www.codemasters.co.uk/heroes)

Опять Вторая Мировая над Тихим, опять гудят в небе стаи «Зеро», опять доблестные американцы громят врага высоко над землей. 26 миссий и полторы сотни стальных птиц на выбор.





## THE SIMS 2 NIGHTLIFE

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	lifesim
■ РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
■ ДАТА ВЫХОДА:	15 сентября 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://thesims2.ea.com/about/ep2_index.php">http://thesims2.ea.com/about/ep2_index.php</a>	

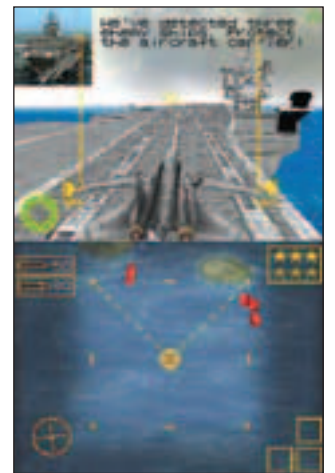
Ночная жизнь виртуальных человечков уже вот-вот будет доступна всем пользователям персональных компьютеров. Повеселимся?



## TOP GUN

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	flight action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Mastiff
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://www.mastiff-games.com">http://www.mastiff-games.com</a>	

Вслед за посредственным Top Gun: Combat Zones (PS2, GC, PC), не сумевшего возродить популярный некогда бренд (напомним, что оригинальная игра была сделана по мотивам известного кинофильма 1986 года), объявлен новый Top Gun – на этот раз для Nintendo DS. Отрадно видеть, что этот проект абсолютно самостоятелен, целиком и полностью заточен под уникальные возможности DS.



## HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

■ ПЛАТФОРМА:	PS2, Xb, GC, PC
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
■ ДАТА ВЫХОДА:	22 ноября 2005 года
■ ОНЛАЙН:	
<a href="http://ea.com/products/view.asp?id=6686">http://ea.com/products/view.asp?id=6686</a>	

Странное дело: за право обозреть игровую реализацию снятого по книжке кинофильма активно борются лучшие авторы редакции...









## CHROME SPECFORCE

■ ПЛАТФОРМА: PC  
 ■ ЖАНР: FPS  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Techland  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 19 августа 2005 года

■ ОНЛАЙН:

<http://www.specforcethegame.com>

Еще один шутер от первого лица с полным набором полагающихся теххарактеристик – от качественной графики и управления боевой техникой до тактических элементов и мультиплеера.



## SPIDER-MAN 2

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable  
 ■ ЖАНР: action  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Vicarious Visions  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 1 сентября 2005 года (Европа)

■ ОНЛАЙН:

<http://www.ideaf.co.jp/generation/chaos5/top.html>

Аккурат в День Знаний в Европе появится запоздалый гость – ждите обзора в «Старане Игр».



## POSSESSION



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360  
 ■ ЖАНР: action  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Blitz Games  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2007 год

■ ОНЛАЙН:

<http://www.youhavebeenpossessed.com>

Сумасшедший проект от создателей не менее безумной Fuzion Frenzy, да еще и со стратегическим уклоном. Нам предлагают взять под контроль армию зомби и объявить войну роду людскому.





## BURNOUT REVENGE



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/racing
■ РАЗРАБОТЧИК:	Criterion Games
■ ДАТА ВЫХОДА:	23 сентября 2005 года

## ■ ОНЛАЙН:

<http://eaqames.co.uk/products.view.asp?id=6642>

**Burnout Revenge это:**

- еще больше скорость;
- еще красивее графика;
- еще мощнее звук;
- обилие режимов и типов гонки;
- жестокая игра на вылет.

Любители быстрой езды и красивых аварий затаив дыхание считают дни до выхода.



Возможность общения всех гасе клубов в одном месте

**www.streetracingmag.ru**

ОБ УЛИЧНЫХ ГОНКАХ И АВТОМОБИЛЬНОМ ТЮНИНГЕ



Войди в мир **уличных гонок**



# 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 обласкан 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, небезыскательный 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

### Скотт Хэнсен (Scott Hansen)



**КОМПАНИЯ:**  
Mumbo Jumbo  
**ДОЛЖНОСТЬ:**  
Ведущий гейм-дизайнер  
**РАБОТАЛ В:**  
Future Vision, DigiFX, Paradigm Entertainment (Atari)  
**ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:**  
Harvester, Indy Racing 2000, MX Rider, Spyhunter, Mission Impossible: Operation Surma, Terminator 3: Redemption, Luxor, Chainz 2  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
World of Warcraft  
**ЛУХОГ**  
**ХОББИ:**  
Семья, игры, нумизматика

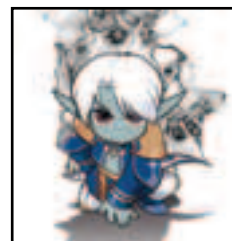
Я помню, как все начиналось. Я помню залы с шумными аркадными автоматами, вокруг которых собирались толпы детишек. Не слышно вообще ничего, кроме взрывов, визга и ударов по кнопкам. Механика игр того времени была простой и одновременно элегантно, но нам этого всегда было мало. Сложные и графически отполированные игры настоящего нацелены на новое поколение, а нам, геймерам старой закалки, не остается ничего. Кажется, что времена простых, но веселых и захватывающих игр – в прошлом. Так ли это? В игровой индустрии наметился бурно развивающийся сегмент как раз таких простых, но элегантно игр. Они уже получили свое название – casual games. В них легко вникнуть, еще проще влюбиться, и они не требуют больших затрат времени. Казуальный игрокм нравится то, что они могут засесть за игру, развлекаться минут пятнадцать, а потом забросить ее. Добавьте сюда еще тот факт, что цена таких проектов обычно меньше половины стоимости

мейнстримовых тайтлов, и вы уже заметите потенциал. Большая часть аудитории casual games – взрослые люди, от бизнесменов до домохозяек. Однако в настоящее время на такие проекты все чаще обращают внимание и юные геймеры. Уставшие от никчемных сюжетных приключений и прочих заморочек, они получают удовольствие от кристально чистого геймплея. Я знаю это по примеру своего собственного сына, который считает, что простые и сложные игры в обертке из превосходной графики так и остаются плохими и сложными играми. И ввиду длительного цикла разработки он не хочет ждать годами чего-то новенького. Срок разработки casual-игры в среднем составляет несколько месяцев, так что всегда появляется что-то свежее. Игровая индустрия развивается, и casual-игры станут неотъемлемой частью ее будущего. Быстрые, захватывающие и простые – несложно понять, почему они привлекают большие аудитории, как молодых, так и выдавших виды геймеров.

#### ЦИТАТА:

Я помню залы с шумными аркадными автоматами, вокруг которых собирались толпы детишек. Не слышно вообще ничего, кроме взрывов, визга и ударов по кнопкам.

**М.В.Разумкин**  
razum@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Главред  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Final Fantasy Tactics Advance  
■ Area 51

Еще только середина лета, а уже нужно готовиться к выставке Tokyo Game Show, которая состоится в сентябре. Забот куча: что делать со стендом, кого звать туда, а к кому напрашиваться в гости? С японцами ведь так: чем раньше написал, тем больше шансов получить положительный ответ. Два месяца для них вообще не срок!

## МЫ – ЭТО ВОТ ➔

**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Зонт-пенетратор  
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
■ Wind Walker  
■ Resident Evil 4

Гори синим пламенем, личная жизнь! Я играю в The Legend of Zelda: Wind Walker. Затянуло так, что на купленном три дня назад велике Univega покатаюсь толком и не успел. Не говоря уж о том, чтобы материалы сдавать. Рядом с PS2 ждут новая Katamari Damacy, Ape Escape с обезьяной-Снейком и «Волшебный Пенгелль». Но мне нужен Wind Walker. Дозу мне, дозу!





# Наш Хит-Парад

## PC

- # НАЗВАНИЕ ИГРЫ
- 1 Guild Wars
  - 2 Psychonauts
  - 3 GTA: San Andreas
  - 4 Battlefield 2
  - 5 EverQuest II
  - 6 LEGO Star Wars
  - 7 Massive Assault: Расцвет Лиги
  - 8 TrackMania Sunrise
  - 9 Brothers in Arms: Road to Hill 30
  - 10 World of Warcraft

## КОНСОЛИ

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



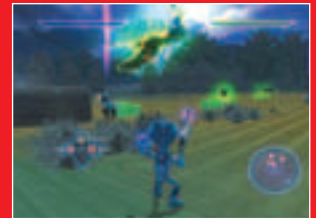
**СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ  
МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА  
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ**

# ИГРА НОМЕРА



**Destroy All Humans! стр. 96**

Великолепный боевик, повествующий о приключениях инопланетянина, возжелавшего покорить Землю. Крушите, ломайте, убивайте, промывайте мозги! Дозволено все!



■ **ГЕЙМПЛЕЙ:**  
Герой может бродить по земле и использовать ручное оружие, а может и летать на тарелке, стреляя из сверхмощной пушки. Есть даже элементы стелс-экшна.

■ **ГРАФИКА:**  
Яркие спецэффекты, великолепный дизайн, разнообразные враги и виды техники. Все очень красиво, правда-правда.

■ **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:**  
«Мочи всех людей!» – лозунг месяца.

## Обратите ВНИМАНИЕ



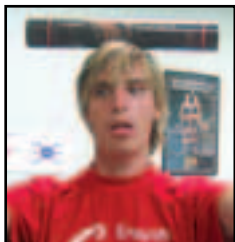
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизи-

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:

Артдир

#### СЕЙЧАС НЕ ИГРАЕТ В:

- Warcraft III
- Doom 3
- Counter-Strike
- и др...

Сегодня можно считать отправным днем в работе над новым дизайном «Страны Игр». Работа началась – создаем новую папку и начинаем складывать в нее все, что нам будет необходимо: новые идеи, картинки, правила, шрифты и тому подобное. Не скажу, что скоро, но уже в этом году «Страна Игр» выйдет в свет в новом виде!



### Константин Говорун

wren@gameland.ru



#### СТАТУС:

Команда поддержки

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Arc the Lad: End of Darkness
- Sonic Pocket Adventure

На днях спросили меня, есть ли в компании социальные бонусы? Один, как минимум, есть – возможность покупать игры в GamePost без наценки. Выяснил я сколько стоит DS, да призадумался крепко. В «СИ» ведь назревает война фанатов PSP и DS. Игорь Сонин и Артем Шорохов против всех остальных. Надо бы помочь нинтендофилам. Правда?



### Алексей «Chikitos» Ларичкин

chikitos@gameland.ru



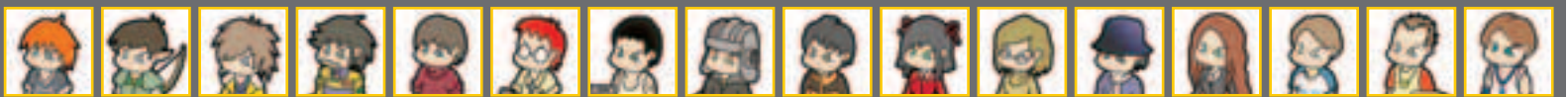
#### СТАТУС:

«В предвкушении»

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- Metalheart: Восстание репликантов

Следующая сдача, по идее, будет самой тяжелой. Во-первых, надо собираться для переезда в новый офис (всякого хлама накопилось – жуть!). Во-вторых, из-за этого самого переезда журнал придется делать за десять дней (считая выходные). Если игрожурские боги будут к нам благосклонны, успеем. Не можем не успеть!



### Антон Карпин

karpin@gameland.ru



#### СТАТУС:

Железный дровосек

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- GTA: San Andreas
- MiniGolf for SE T630

Процессоры и видеокарты придумали не только для того, чтобы отнимать время у тестировщиков. Иногда нам очень хочется ИГРАТЬ, а не только мерить fps. Но в такие моменты, когда ты уже почти уехал на новых комплектующих в GTA: San Andreas, внутренний голос с неуловимо знакомой интонацией напоминает о сдаче текста.



### Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



#### СТАТУС:

Супергерой

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- MK: Shaolin Monks (E3 demo)
- WarioWare: Twisted!

Даже несмотря на мощный натиск DS, малютка GBA не собирается сдавать позиции. Какое-то волшебное очарование имеют недавние игры с применением гироскопа в качестве устройства ввода. Казалось бы, чего тут такого, ну не жмешь на кнопки, а просто крутишь консоль туда-сюда... Ан, нет! Удовольствие непередаваемое!



### Mushroom Cat

mushroomcat@gameland.ru



#### СТАТУС:

Личная художница Врена

#### СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

- RollerCoaster Tycoon 3
- Kingdom Hearts

Не успела я отойти от сессии, как лето пошло на убыль. В ближайшие несколько недель мне предстоит отметить свой день Рождения, выйти на летнюю практику, организовать свой отпуск и решиться-таки на покупку Nintendo DS. А свободное от важных дел время я намерена целиком посвятить моим близким. Слышите? Я вас всех очень люблю!





Автор:  
Илья Ченов  
chen@gameland.ru

В начале двадцать первого века одним «играющим меньшинством» стало меньше. Время окончательно расставило все точки над «i»: девушки – такие же геймеры, как и парни. С шовинизмом по половому признаку покончено, однако крепки еще, например, возрастные предрассудки. И правда, процент дедушек и бабушек среди любителей видеоигр пока не так велик, отчасти из-за консервативности старшего поколения, отчасти из-за того, что рефлексy старичков уже не так молниеносны, как в молодости.

Встречаются, конечно, люди в возрасте – крепкие и с острым зрением, но верно и обратное – не обязательно быть стариком, чтобы не иметь возможности играть в обычные игры. Любкой может стать (не дай Бог, разумеется!) жертвой несчастного случая, значительно сокращающего двигательные, зрительные или слуховые способности. К чести крупных компаний, следует сказать, что их программы щадят людей с плохим зрением, слабым слухом или ограниченной подвижностью. Всем известные примеры – «Специальные возможности» в Windows или, если вернуться к играм, полные субтитры в Half-Life 2. Есть компании, специально занимающиеся производством игр для слепых. Еще в 1999 году японский разработчик Warp выпустил звуковое приключение «Real Sound – Kaze No Regret» на 4 дисках для Sega Saturn, а позднее для Dreamcast. Некоторые считают этот релиз первой большой коммерческой аудиоигрой. Возможно, вопрос «во что поиграть?» – не главный, когда и повседневные дела вызывают большие трудности, но, с другой стороны, и отказывать таким людям в праве на развлечения тоже нельзя, даже если они только и могут, что нажимать одну-единственную кнопку. «Зубры» игровой индустрии зачастую пренебрегают этим сектором рынка, а вот независимые разработчики всегда готовы находить нестандартные решения, особенно если их немного поощрить. Не так давно в роли благодетеля игроков с двигательными ограничениями выступил коллектив OneSwitch.org. Создатели интернет-ресурса ведут кампанию «За доступность игр для людей с ограниченными возможностями»: на сайте можно найти советы по адаптации существующих контроллеров, а также информацию о том, где дос-

тать готовые устройства, такие, например, как контроллер DragonPlus (на иллюстрации) – модификацию DualShock 2 для одной руки. Однако, «железный» подход – только половина дела. Редакция OneSwitch.org организовала конкурс на лучшую PC-игру, управляемую одной кнопкой (плюс Esc для выхода из программы). Результаты превзошли все ожидания – жюри пришлось выбирать из более чем семидесяти работ, представлявших широкий спектр жанров: пазлов, гонок, платформеров, космических стрелялок... был даже один текстовый квест. Как же авторы выкручивались, если кнопка всего одна? Способы были самые разные. Что первое приходит в голову вам, если вы слышите об игре, управляемой одной кнопкой? Мне, например, следующее: человек бежит по дорожке с препятствиями; нажимаем на кнопку – человек подпрыгивает. Правильно, такой вариант был использован неоднократно. Другое распространенное решение: вокруг «игрового аппарата», будь то мяч для гольфа или космический корабль, вращается стрелочка, задающая направление. При нажатии на клавишу аппарат начинает двигаться или стрелять в указанную сторону. Просто, но эффективно. Как разновидность: курсор перемещается между пунктами меню, а нажатие кнопки подтверждает выбор. Встречались игры, где кнопка использовалась именно как switch, переключатель. Например, в пазле Rollin' «главный герой» – мячик – катился по лабиринту. Последний состоял из элементов, имеющих два положения в пространстве (различных платформ и загоронок). Задача игрока – вовремя переключать эти платформы, чтобы шарик попал в нужное место.

В игре Ninja Academy управление сделано контекстным, а также задействовано, помимо быстрого нажатия на клавишу, такой продвинутой прием, как «нажать, подержать, отпустить». В результате персонаж игры, ниндзя, выполняет приемы, сравнимые с выкрутасами новейшего принца Персии или Рю из Ninja Gaiden. Вот как может выглядеть прохождение уровня: бежим, прыгаем, отталкиваемся от стены, метаем сюрикены, подбрасываем противника, запрыгиваем на него, отталкиваемся от него в воздухе и скачем еще выше. Все это, напоминаю, с помощью ОДНОЙ КНОПКИ. В конкурсе участвовали и многопользовательские игры, где каждому игроку выделялось по отдельной клавише (правила такое позволяли). Тематика проектов также была самой различной. Здесь авторов ничто особо не стесняло. Конкурс проводился на форуме сайта Retro Remakes, поэтому, хотя официально не оговаривалось, многие работы были римейками старых хитов для различных платформ, например, одноплатформная версия векторной Star Wars (об оригинале мы рассказывали в одном из недавних номеров «СИ») или «one-switch-перделки» Manic Miner и Pitfall. Мне очень понравилась антиалкогольная вариация на тему Puzzle Bobble, где два дракончика, чтобы отправиться в космический полет, решили вначале избавиться от накопившихся у них запасов пива, собирая по три кружки в кучку. В общем, затея удалась, проекты получились интересные не только для целевой аудитории, но и для широкого круга игроков. Можно с уверенностью сказать, что если тема «доступности игр» станет популярной у разработчиков, от этого выиграют и люди с ограниченными возможностями, и простые любители электронных развлечений. ■

## ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ:

Сайт с идеями по улучшению и облегчению жизни для людей с ограниченной подвижностью. Здесь можно найти все игры, присланные на конкурс One Switch: <http://www.oneswitch.org.uk>

Статья «Повышение доступности игр» на [gamasutra.com](http://www.gamasutra.com/features/20050706/bierre_01.shtml): [http://www.gamasutra.com/features/20050706/bierre\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20050706/bierre_01.shtml)

Статья «Одноплатформные игры» на [gamasutra.com](http://www.gamasutra.com/features/20050602/green_01.shtml): [http://www.gamasutra.com/features/20050602/green\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20050602/green_01.shtml)

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам сотрудничества  
и условий работы  
в офисе: 1С-Мультимедиа  
«Фирма «1С»», Москва, в/ч 54, ул.  
Саволова, 21  
Тел.: (495) 737-90-87  
Факс: (495) 201-44-87  
e-mail: 1c@1c.ru, www.1c.ru

**CODENAME:**

# PANZERS PHASE TWO



**NIVAL**  
INTERACTIVE

© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, графический знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Stormregion. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.  
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО «1С».

**1С**  
ФИРМА «1С»



# ВНАЧАЛЕ БЫЛА ИГРА...



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

Заявления о гениальности сюжетов тех или иных игр мы часто слышим из уст фанатов, либо журналистов из профильных изданий. Напротив, люди, далекие от нашей индустрии, почитают электронные развлечения за бездумные «стрелялки» без толики здравого смысла. Не буду убеждать никого в верности первого варианта. Хотя, если припрут к стенке и заставят выбирать «или-или», остановлюсь на нем.

Гениальность сюжета – эпитет, столь уже затасканный в прессе, что обращаться к нему лишней раз боязно – не так поймут. Что означает он, совершенно неясно. Взять хотя бы литературные достоинства диалогов – собственно, через них сюжет и доводится до геймера. Оставив (до поры, до времени) в стороне вопрос о качестве перевода с японского на европейские языки, следует признать: англоязычные версии (о русских тоже поговорим отдельно) всегда страдают от упрощенности грамматических конструкций и бедности словарного запаса. Это, в конечном итоге, идет на пользу всем – далеко не все читатели «СИ» заканчивали хотя бы школу с углубленным изучением языка. Да и словарь иметь под рукой не всегда возможно. Тинейджерам-американцам тоже не нравится спотыкаться на языковых изысках, и руководство крупнейших издательств это прекрасно понимает. Иногда встречается, конечно, стилизация под старину (с красивыми конструкциями вроде «thou art» вместо «you are»), шутки с тонкими намеками на современные политические реалии... В *Breath of Fire III*, как сейчас помню, после проигрывания одной из сюжетных сцен игра предложила... продемонстрировать ее другую версию для тех, кто не понял прикола. А не понять его должны были люди, не знающие особенностей австралийского диалекта английского. Мне, если честно, и вторая версия не помогла. Так вот, в любом случае диалоги на гениальность если и тянут, то очень редко. Тогда что? Чтобы понять и оценить сюжет игры, ее надо воспринимать как единое целое. Музыка создает настроение, герои-актеры отыгрывают роли или приглашают геймера сделать это за них, диалоги и разного рода летописи вводят в курс дела. Без геймплея тоже не обойтись. Проблема в том, что одну и ту же игру разные люди будут воспринимать по-своему. Даже только ее сюжет, без учета удобства работы

камеры или разнообразия геймплея. Отсюда и ожесточенная полемика по поводу, например, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Она бесполезна и вредна – хотя бы потому, что нельзя залезть в голову оппоненту и понять, в какую картинку у него сложились впечатления от последнего детища Кодзимы. А без этого как можно понять, действительно ли сюжет игры для него лично гениален и трогает за душу, либо он попугайничает, повторяя чужие слова, а то и вовсе неспособен отличить хорошее произведение от плохого? Интересно, что иногда залезть в чужую голову можно – благодаря такому феномену, как беллетризация игр. К книжкам по мотивам *StarCraft* или же *Halo* принято относиться брезгливо – особенно среди людей, которые их в глаза не видели (а часто не любят фантастику вообще). Я тоже не видел. Пока. Зато я читал книги о мире Крондора, например, *Betrayal in Krondor*, *Return to Krondor*? Известные PC RPG первой половины девяностых. Так вот, книги, продолжающие их сюжет, безумно похожи на стенограмму походов героя типичной PC RPG. Или, нет, даже скорее настольной RPG по правилам D&D. Персонаж путешествует по стандартным локациям (город, обязательная канализация под ним, таверны, лес, логово черных колдунов, гильдии воров и прочая, и прочая), по дороге наткнется (random encounter) на простых врагов и боссов. Очень смешно. Ужасно даже. Но очень похожим образом организованы книги серии *Dragon Lance*, например. Только язык там побогаче, и сюжет приличнее. Мне лично они тоже не очень нравятся, но у них есть же настоящая армия фанатов! Так вот, для последних и сюжет любой хорошей PC RPG вполне себе хорош и, может быть, даже гениален. Потому что они легко могут поверить в реальность ее мира, ощутить мысли и чувства ее героев, стать на какое-то время с ними единым целым. А человек со стороны запустит игрушку, посмотрит ее десять минут и пойдет

писать отрицательную рецензию. Уточню, что игра не обязана относиться к жанру RPG, чтобы быть гениальной. Вспомните *UFO: Enemy Unknown*. Сюжета там фактически нет: в начале обозначена ситуация в мире и объясняется происхождение вашей базы, в финале вы узнаете, откуда взялись пришельцы. А Владимир Васильев в своем романе «Враг неизвестен» на такой зыбкой почве построил фабулу настоящего, хорошего фантастического произведения. Не самого лучшего, но вполне достойного. То же сделал Сергей Лукьяненко с *Master of Orion 2*. Дело не в том, что они оба – писатели-профессионалы. Для миллионов геймеров прохождение этих игр – есть увлекательное фантастическое произведение, которое они творят прямо на ходу. У себя в голове. Другое дело, что у них нет таланта, навыков, чтобы выразить свои ощущения словами или как-нибудь иначе. Феномен фанфиков – отсюда же. *Final Fantasy*, смерть Айрис – вы же, наверняка, сами все прекрасно знаете. Если сюжет игры заставляет геймера додумывать недостающие детали, сочинять его продолжение, то что это, если не признак его пусть не гениальности, так хотя бы состоятельности как предмета искусства? Почему же столь многие не склонны ставить игры на одну доску с кино и литературой? Недостаток информированности, только и всего. Один из героев романа «Бессмертный мятежник» Андрея Плеханова (прислали для рубрики Bookshelf из «Эксмо») полстраницы обсуждает, как было бы неплохо создать не просто стрелялку (о других жанрах он просто не знает, видимо), а настоящий психологический триллер. И подает как это новый тип компьютерной игры. Видимо, писатель просто не имеет представления о том, что есть такой сериал *Silent Hill*. Бывает. Впрочем, о *Silent Hill* вам пусть лучше расскажет Ева Соулу из арт-группы LAMP, если когда-нибудь соберется дописать давно обещанную статью. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





# 10 АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# МУЛЬТИМЕДИА

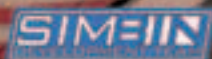
По вопросам отправки заказов  
и оплаты работы  
в офисе: 1С МультиМедиа  
Информатикс, в фирму: 1С:  
123026, Москва, д.ч. 64,  
ул. Делегатская, 21  
Тел.: (095) 737-83-83,  
Факс: (095) 831-44-37  
http://www.1c.ru/games/1c.ru

# GT2

автогонки FIA в классе GT



"Хочется просто играть,  
не думая ни о чем постороннем."  
AG.ru



© 2005 Simbi Development Team AG. Игра публикуется по лицензиям компании 1С и студии AG. Все права защищены. Все остальные  
названия марки являются собственностью их законных владельцев. Игра создана по официальной лицензии FIA GT. Логотип MDA и  
название "The way it's meant to be raced" являются зарегистрированными и/или товарными знаками MDA Corporation.  
© 2005 ЗАО 1С. Все права защищены.



# ЗДРАВСТВУЙ, МАРИО!



Автор:  
**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru

Читая собственные колонки месячной давности, волей-неволей видишь себя со стороны. Месяц назад я писал, что Revolution одолеет PlayStation 3 и Xbox 360. Две недели назад расхваливал Nintendo DS и предрекал PSP будущее мрачнее некуда. Неделю назад, когда я пошел покупать GameCube, я и в мыслях ничего плохого не держал. Сейчас, оглядываясь на произошедшее, остается только в ужасе воскликнуть: «Господи! Я стал фанбоем Nintendo!»

С аму по покупке GameCube воображение рисовало мне как занятие веселое, увлекательное, не лишенное известной приятности. Приготовившись серьезно переиграть, я направил стопы в «Союз» — и нашел только «Кубик» в комплекте с Mario Kart и жалкий десяток игр. В парочке соседних магазинов нашлись картриджи для DS, кое-где продавались игры для GBA и дюжина дисков для GameCube. Добрые люди предупреждали, покупай, мол, через Интернет: и дешевле выйдет, и нервы сбережешь. Нет, любовь к приключениям, накрепко засевшая у вашего корреспондента пониже спины, велела познать мир — на этот раз в известном магазинчике на Кузнецком Мосту. Я калач тертый — из тех, кто имел несчастье искать пятидисковую английскую версию Baldur's Gate в магазинчиках небольшого города Р. (найти белого медведя в степях Украины, наверное, проще будет). Зашел в магазин — и словно провалился на десять лет назад. В центре Москвы — жадные дети, выбирающие «стрелялки» из лежащего на прилавке каталога, заставленные пиратскими дисками для Xbox полки — и сотни совершенно легальных дисков для GameCube — PAL и NTSC вперемешку, какие удалось достать, — и сама приставка в нескольких вариантах. Честно говоря, я думал, что продавцы, способные заиграться в Resident Evil 4, проверяя консоль, существуют только где-нибудь на задворках обитаемой вселенной. А вот поди ж ты. Но сочинять еще один плач о печальном положении дел на рынке консольных игр желания, конечно, нет. Вы все знаете не хуже меня. К делу. Я хочу обратить внимание почтенной публики на различия в дизайне консолей и на то, как эти различия кричат о предназначении консоли. Черная, уверенная в себе PlayStation 2 будет смотреться на своем месте рядом с проигрывателем DVD, видеомагнитофоном и музыкальным центром.

То ли дело GameCube! Ручка на крышке словно говорит: «возьми меня! Отнеси меня к друзьям! Не хочу стоять на месте! Не бойся, я — не высокотехнологичная игрушка, меня можно носить, вертеть и ронять, я не сломаюсь». Дизайн контроллера — отдельная история. На поверхности Dual Shock 2 четыре кнопки равноправны, а огромная зеленая А на геймпаде от Nintendo намекает, что ждут меня на GameCube игры одной кнопки. Неудивительно, что люди, привыкшие к PlayStation 2, с трудом переходят на управление от Nintendo — в частности потому, что контроллеры этих консолей предназначены для совершенно разных игр и полноценно перенести игру, использующую четыре кнопки на платформу с одной (со скрипом — с двумя) базовыми кнопками вряд ли возможно. В Nintendo это понимают. В лучших, эксклюзивных играх управление затачивается под свой геймпад, оно удобно и интуитивно. Чего скрывать: Nintendo ориентируется на обычных детей. На тех самых детей, для которых четыре кнопки на джойпаде — слишком сложно. Уже на GameCube контроллер существенно отличался от контроллеров на приставках конкурентов, и в следующем поколении «Революции» от Nintendo ждут только хардкорные геймеры. Те, кто следит за эволюцией Nintendo, понимают, что Revolution — лишь еще один шаг по давно намеченному пути. И про Xbox... что тут скажешь. Внешний вид консоли говорит только о том, что Microsoft старалась впихнуть как можно более мощную и дешевую начинку и не особо переживала по поводу внешнего вида черного ящика. Сумасшедший вес, огромные габариты, геймпады для жиреющих американцев, неудобные кнопки — все эти ошибки компания собирается исправить в следующем поколении. И внешний вид приставок нового поколения уже готов раскрыть намерения фирм-производителей.

Xbox 360 будет белой и вертикальной, а ее предок, напомню, был черным и горизонтальным. Бока консоли вдавлены внутрь — думается мне, что это говорит о желании откостить от Xbox и, в то же время, не делать консоль слишком похожей на slim-версию PlayStation, поставленную стоймя. Дизайн контроллера напоминает о Dual Shock — Microsoft всерьез намерена отхватить кусок аудитории у Sony. Об этом говорит даже название консоли. Так и подмывает сочинять слоганы вроде «Xbox 360 — на целые 60 круче, чем PlayStation 3!» С другой стороны, «самая дорогая хлебница в истории человечества» и контроллер-рогалик, которые показали представители Sony, говорят, что инженеры компании уже придумали все, что могли, и теперь не знают, как бы еще выпендриться. Dual Shock 2 мало чем отличался от Dual Shock. Сверху пришла директива: «консоль будет стоить очень дорого. Нужно, чтобы она выглядела, как очень дорогая вещь». Но уже после выставки боссы Sony начали открещиваться от рога того контроллера: это, дескать, рабочий вариант, мы сделаем все по-другому. Зато теперь у Sony есть преимущество. Они знают, как будет выглядеть приставка-конкурент. Они делают так, что PlayStation 3 будет выглядеть дороже. И только Сатору Ивата, милый, смешной Сатору Ивата показал нелепую черную коробку, которая с равным успехом могла оказаться автомагнитолой, USB-модемом, игровой консолью или набором сверл для электродрели. И говорит это о том, что дизайн приставки не готов, а показывать что-то на E3 было необходимо — и никто не стесняется, что муляж Revolution не выглядит на миллион долларов. Зато на Revolution можно будет играть в хорошие игры. Окончательно наплевав на битву сверхпроизводительных приставок, довольный слон Nintendo идет своей дорогой. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





# ВЕЛИКАН

• В роли главных врагов выступают мутировавшие представительницы прекрасного пола.

• Стильная трехмерная графика и поддержка эффектов DirectX 9.0C.

• Главный герой способен использовать несколько разновидностей бронезащищенного скафандра, позволяющего применять различное навесное вооружение, вплоть до самого чудовищного и разрушительного.

Продолжение эпической саги о противостоянии между войсками экспедиционного корпуса Галактической Федерации и силами инопланетных захватчиков, действие которого происходит во вселенной "Штурма".



Модля

Товар сертифицирован.  
По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел. (800) 760-99-91, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)

©2005 Media Entertainment. Все права защищены. ©2005 Бука. Все права защищены. Золотой стандарт игровой компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" ([rshield@yandex.ru](http://rshield@yandex.ru))

Бука  
BUKA ENTERTAINMENT  
www.buka.ru





**Автор:**  
**Spriggan**  
 spriggan@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2



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

# Destroy All Humans!

Их – миллиарды. Они смысленные, хитрые и стремятся убивать. Они – враги всея галактики. Они – люди.

**В** последнее время тема посланцев из космоса особенно актуальна – все благодаря кипящим страстям по очередной экранизации «Войны миров» Герберта Уэллса. Фильм Стивена Спилберга вышел на удивление приятным, однако у геймеров наверняка есть иная точка зрения касательно главного «инопланетного» события этого лета. Речь, конечно же, идет о Destroy All Humans! (далее по тексту просто DAH!) – долгожданной игре австралийского подразделения Pandemic Studios.

В классическом сюжете, завязанном на противостоянии человечества и

внеземных цивилизаций, давно установились три принципа. Главный герой – человек, пришлых тварей (непременно уродливых) – тьма тьмущая, поле битвы – Земля-матушка. Случалось, что иногда отдельные положения нарушались – но лишь отчасти и незначительно. Pandemic Studios же переворачивает скучную концепцию вверх дном: их пришелец-одиночка готовится устроить геноцид людского рода. И мы будем ему помогать, да. Не останавливать, нет.

«Крипто Споридиум-137» – и мечко, при многократном произнесении которого можно с легкостью вывихнуть язык, так что храбрец благоразумно



позволяет называть себя просто «Крипто». Крипто – солдат империи Фурон, посланный на Землю с целью сбора человеческой ДНК. Если верить Поксу – мрачноватой наружности фуронцу, что снабжает нашего протагониста информацией, – сохранить их вырождающийся вид помогут лишь модифицированные гены. Так уж получилось, что в неумолимом процессе эволюции яйцеголовые ребята утратили способность к естественному размножению, после чего какое-то время обходились клонированием, но в итоге и там что-то разладилось. Вымирающей расе остается одно – выпотрошить из людей как можно больше «своей» ДНК, которая гостит на Земле еще с незапамятных времен. Кроме того, предшественник мистера Споридиума-137 потерпел неудачу, и теперь он в руках правительства США – нельзя позволить им изучить соотечественника, исследовать его средство передвижения и экипировку! Поэтому Крипто и прика-

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**



**8.0**

### Наше резюме:

Не иначе как одна из лучших игр про инопланетян. За всю, не поверите, историю игровой индустрии. Оказывается, они бывают.

### «Меня зовут Зим!»

На деле же он – Ричард Стивен Хорвигтц, а фраза, вынесенная в заголовок, прославилась его среди американских любителей ТВ. В Destroy All Humans! голосом этого человека разговаривает Покс, командир Крипто. Также в неумолимо злом тоне узнаются Раз (Psychonauts), Альфа-5 и Альфа-7 (телесериал Power Rangers) и, собственно, Зим (мультсериал Invader Zim).

## Кинобонус давно минувших дней

Игроки, оформившие на Destroy All Humans! предзаказ, получили в подарок DVD с Plan 9 from Outer Space – бородастой кинолентой 1959 года выпуска. Прямо даже и не знаем, поздравить их или посочувствовать: если избегать резких выражений, то сие полотно вряд ли стало венцом карьеры Эда Вуда. На диске с игрой, кстати, имеется пятиминутный отрывок из этого зрелища.



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Шикарный юмор, выдержанный стиль, интересные диалоги, полный оригинальности геймплей, подходящий саундтрек, киноподарок после прохождения.



#### Минусы:

Много заметных изъянов в графическом оформлении, несколько крохотных багов, мелкие неудобства управления, игра коротковата (меньше десяти часов).



НАШ ГЕРОЙ – СТРАШНЕЙШИЙ ИЗ НОЧНЫХ КОШМАРОВ ВОЯК АМЕРИКАНСКОЙ АРМИИ.



КАРТИНА «МНОГО ВЗРЫВОВ ИЗ-ЗА МАЛЕНЬКОГО ПРИШЕЛЬЦА».





МЕТОД КРИПТО – ПРОЙТИСЬ ПО ГОРОДУ СМЕРЧЕМ, ОСТАВИВ ПОСЛЕ СЕБЯ ВЫЖОЖЕННУЮ ЗЕМЛЮ. ПРИКАЗЫ ПОКСА ЕМУ НЕ ОЧЕНЬ ПО ДУШЕ.

зано собрать жизненно необходимые данные, после чего – поставить жирную точку в истории обезьяноподобных идиотов (то есть нас). Серокожий инопланетянин на дух не переносит обитателей земшара и выплескивает эту ненависть посредством навороченного снаряжения, презентованного ему родной империей. Военно-промышленному комплексу Фурона можно долго поражаться – с помощью деструктивных пушек Крипто разносит все в пух и прах, взрывает автомобили, крушит небольшие объекты, а людей сжигает заживо, расщепляет, обезглавливает и убивает током. Но истинные воины не полагаются на одно лишь оружие – согласно чему наш садист-захватчик обучен телекинезу и прочим паранормальным штучкам. Сила мысли позволяет ему отрывать пред-

меты (или все те же «мешки с костями») от земли-матушки и манипулировать ими по своему усмотрению. Когда становится совсем жарко, в дело идет летающая тарелка. Ее арсенал, как ни странно, еще брутальнее: мощи лазерных лучей, квантовых бомб и ультразвуковых волн хватает для уничтожения целых поселений. Как и положено масштабным играм, все эти «три кита» подлежат модернизации: дружище Покс с радостью пособит вам в этом деле за скромное количество ДНК. Потомки шимпанзе (то есть мы) тоже не сидят сложа руки: жизни Крипто угрожают фермеры, полисмены, солдаты и агенты спецслужбы Majestic. Ну и пусть угрожают – мы-то знаем, что все они неизбежно умрут. Основа геймплея DAN! – совсем не безостановочный отстрел всего дви-

жущегося. Лупоглазому существу не раз и не два придется маскироваться под безволосого примата, дабы бродить по локациям без лишних трудностей и выполнять утонченные задания. Немалую роль играют телепатические способности Крипто – ему подвластны гипноз и чтение мыслей. Зомбированием легко заставить пойманных индивидов самостоятельно брести к НЛО и складироваться в



ГРОМИТЬ ПОСЕЛЕНИЯ ПРИ ПОМОЩИ АРСЕНАЛА НЛО – УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧИСТОМ ВИДЕ.



...НЕСЧАСТНЫЕ КОЛХОЗНИКИ ТАКИ ПОВЕРИЛИ, ЧТО ПЕРЕД НИМИ – МЭР РОКВЕЛЛА. ДУРАЧЬЕ!

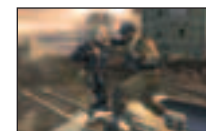
АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Spider-Man 2

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ



Mercenaries: Playground of Destruction

Pandemic Studios

Компания-разработчик описываемой игры наверняка знакома вам по Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront и Mercenaries: Playground of Destruction. Пока вы читаете эти строки, все пять подразделений трудятся как ослики, лаяя FSW: Ten Hammers, SW: Battlefront II и парочку неанонсированных пока проектов.



НЕ ВЗДУМАЙТЕ НАЗВАТЬ КРИПТО ЗЕЛЕНЫМ ЧЕЛОВЕЧКОМ. ОН ЭТО НЕНАВИДИТ!



**Люди в мобильном?**

Вынуждены вас огорчить – умельцы из Big Blue Bubble не сиганули выше головы, создав мобильную DAN! будто бы в унисон своей прежней работе – столь же безвкусно. Неотловленные баги, не доведенные до ума управление, несовершенная графика – как видите, сплошные «не». И мало того, что полеты на тарелке тут вялые, как вяленая рыба, они еще и сопровождаются раздражающим звуком лазера. Испортить не получилось разве что оригинальную модель геймплея да атмосферу – только ради них стоит посвятить игре пару поездок в общественном транспорте.



КРИПТО НЕ СТРАШИТСЯ ДАЖЕ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОГО ОРУЖИЯ. ПОЧЕМУ? ДА ПОТОМУ, ЧТО ОНО – В РУКАХ ЖАЛКИХ ЛЮДИШЕК!

**Крипто приказано поставить жирную точку в истории обезьяноподобных идиотов (то есть нас).**

ожидании развязки, а второе умение присутствует все больше для смеха – именно в чужих мыслях частенько мелькают пресловутые цитаты из кинофантастики пятидесятых. Графика – самый неотшлифованный

аспект DAN! Слабо детализированные модели людей, скромное разнообразие построек и «трясущиеся» полигоны отчасти смыты удачно примененной технологией motion blur, но обращают на себя внимание уже на

первом часу игры. Вдвойне досадно, что и в скриптовых роликах те же проблемы.

Звук таки – наоборот, сильное звено. Прекрасная, яркая озвучка подарит немало здорового смеха – одни только диалоги Крипто и Покса достойны многократного прослушивания. Скрещиваем пальцы и дружно надеемся, что русскоязычная версия от компании Vellod Impex (уже этой осенью!) не растеряет драгоценной комичности. Музыкальное сопровождение до боли напоминает творчество Дэнни Элфмана, а именно – саундтрек к фильму «Марс атакует!» режиссера Тима Бертон. Особо дивиться этому не стоит – достаточно обратить

внимание на общее сходство игры с вышеупомянутым кинополотном. Destroy All Humans! берет не столько игровым процессом, сколько атмосферой, стилем и юмором. Квинтэссенция старого кино и комиксов в совокупности с чудесным преобразованием приевшейся формулы – смесь гремучая, остального за нею и не видно. Свобода действия безнадежно проигрывает любой Grand Theft Auto, динамика экшна уступает обоим зубрам из плашки «Альтернатива». DAN!, без сомнения, создавалась ностальгирующими поклонниками фантастики для себе подобных. Игра, в которой важна не механика геймплея, но исключительная артистичность сюжетных сцен и реплик. Именно поэтому ее обзор следует закончить тремя набившими оскомину словами: не для всех. ■

**Кинобонус запрятанный, скрытый**

Благополучное завершение игры щедро вознаграждается показом Teenagers from Outer Space – низкобюджетного фильма Тома Греффа. Как и в случае с Plan 9 from Outer Space – самый конец пятидесятых, черно-белая эстетика и нелепые инопланетяне. Смотреть «для ознакомления» – легко, получать при этом удовольствие – куда как сложнее.



СОВЕРШАТЬ БЕСЧИНСТВА, СКОПИРОВАВ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ОБЛИК, – КАК МИНИМУМ ЗАБАВНО.



ПРИБЕГАТЬ К ПОМОЩИ НЕУСТАННО БАРАХЛЯЩЕГО РЕАКТИВНОГО РАНЦА ДОВОДИТСЯ НЕ ОЧЕНЬ ЧАСТО.



Новая тактическая игра, в  
разработке которой принимает  
участие дизайнер серии  
Jagged Alliance Шон Линг

## БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати  
профессиональных наемников  
и возможность найма  
местных жителей>>

Более 30 уровней:  
городские кварталы, открытая  
местность, военные базы>>

Оригинальная система  
организации действий,  
режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей  
стрелкового оружия, а также  
гранатометы, ручные гранаты и  
холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии,  
а также возможность  
играть по своему сценарию>>





# Medal of Honor: European Assault

После непродолжительного визита в экзотические азиатские страны сериал Medal of Honor возвращается к истокам.

Относительно неудачная Medal of Honor: Rising Sun несколько подорвала доверие аудитории к сериалу, тем более что на рынке появились серьезные конкуренты, в частности, переселившийся на приставки компьютерный бренд Call of Duty. Внезапно оказавшейся в непривычной для себя позиции дорогостоящего, Electronic Arts пришлось ускорить темпы разработки очередной игры сериала, тогда еще носившей название Dogs of War. Переименованная в European Assault, она стала символом возвращения к классике. Европейский театр военных действий, традиционные фашисты, которые нравятся публике куда больше экзотических японцев, плюс интересные находки в структуре игрового процесса, — таковы основные особенности новой игры. Благородный, солидный и пафосный облик игры чувствуется уже с момента загрузки главного меню. Героически-проникновенная музыкальная тема, плавная анимация заднего плана, неторопливый закадровый голос пожилого ветерана, вспоминающего

свою славную молодость. Фирменная кинематографичность Medal of Honor заставляет быстро вжиться в роль молодого американского офицера, брошенного командованием на подмогу союзникам. Оригинальные сюжеты у EA не заканчиваются, и в European Assault мы снова будем принимать участие в таких сражениях и операциях, что будет казаться — мы меняем ход войны. Смелая вылазка во французском St. Nazarie, лишившая противника гигантской электростанции; разгром всецельной группировки Роммеля в Северной Африке; долгожданные заснеженные равнины западной части СССР и совместная с советскими партизанами подрывная деятельность, — миссии не слишком продолжительны и чрезвычайно разнообразны. В отличие от предыдущих серий Medal of Honor, структура миссий European Assault предусматривает нелинейное прохождение каждой из них. Хорошо зарекомендовавшая себя модель GoldenEye и Perfect Dark с массой первостепенных и второстепенных задач заставляет исследовать

**Автор:**  
Сергей Овчинников  
ovch@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA LA
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:  
<http://www.eagames.com>



местность, вместо того чтобы просто пробегать по ней из точки А в точку В. Выполнение дополнительных заданий часто требует большего умения и сноровки, чем необходимо для простого завершения миссии, но и вознаграждение за успех больше. Помимо медали определенного достоинства после завершения уровня, игрок сможет получить и некоторые бонусы на будущее, в зависимости от того, сколько из заданий ему удалось выполнить и сколько членов боевого отряда осталось в живых по завершении миссии. Управление сослуживцами, впрочем, реализовано просто и не претендует на добавление в игру тактической составляющей — чтобы сохранить им жизнь, от вас потребуется лишь поменьше прятаться за их спинами и почаще делиться с товарищами аптечками. Каких-либо грандиозных красот в European Assault вы, конечно, не увидите — все-таки EA LA — это не Guerilla, не Kojima Productions и даже

**ВЕРДИКТ** ➔

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★ **7.5**

**Наше резюме:**  
Масштабная и очень качественно сделанная игра, отменно демонстрирующая весь путь, пройденный жанром за последние годы.

**Medal of Honor — на PlayStation 3**

Несмотря на кажущуюся грандиозную поддержку Xbox 360 со стороны EA, по-настоящему новое поколение для компании начнется лишь с приходом PlayStation 3. Именно для этой системы EA LA готовит новую серию Medal of Honor: Airborne, ее выход планируется как раз к американской премьере PS3.

**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**  
Большие сложные уровни с массой заданий и секретов, героическая патетика и кинематографичность действия.

**Минусы:**  
Недостаточная продолжительность основной кампании, простецкий multiplayer, не самая совершенная на сегодняшний день графика, слабый AI.



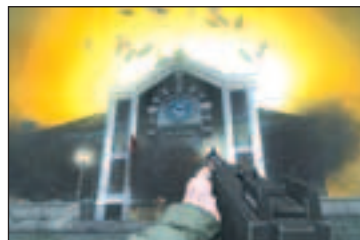




не Naughty Dog, однако недостатки графического движка в игре мастерски заравниваются грамотным дизайном и отличной работой с текстурами. Ставшие традиционными для EA низкополигональные видеоролики, больше похожие на улучшенные сцены из игрового процесса, здесь не только не раздражают, но даже усиливают эффект присутствия. Как всегда, блестяще реализовано звуковое сопровождение, игра сертифицирована по стандартам THX, даже на PlayStation 2 разработчикам удалось добиться отличного объемного звучания. Музыка также никогда не была слабым местом сериала, на этот раз музыкальные композиции выросли до уровня лучших представителей голливудского эпического жанра. После прохождения игры (четыре кампании, одиннадцать миссий) ста-

новится ясно, что игра действительно была разработана всего за год, — она коротковата. Отраднo, что разработчики решили сохранить высокое качество и не бросились штамповать миссии-пустышки в попытке увеличить время прохождения, как это практикуется у многих других создателей FPS (не будем указывать пальцем в сторону Bungie). Впрочем, 7-8 часов основной кампании — все же маловато для продукта, не снабженного полноценным сетевым режимом, и это, пожалуй, единственное наше серьезное нарекание. Последняя Medal of Honor для консолей нынешнего поколения продемонстрировала хороший потенциал сериала, что для EA, наверное, было вдвойне важно после фиаско с Rising Sun и не очень-то оправдавшей возложенные на нее надежды Pacific

Assault. Основательно подлатанный игровой процесс, сильный визуально-звуковой ряд, обязательная кинематографичность и правильно воссозданная атмосфера — вот лишь некоторые из причин, побуждающих к покупке European Assault. На другой чаше весов — не слишком большая продолжительность и куцый по современным меркам многопользовательский режим. До свидания, Medal of Honor, и до встречи на PlayStation 3! ■



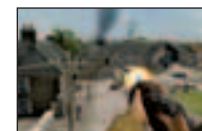
**АЛЬТЕРНАТИВА**

**ГОРАЗДО ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Medal of Honor: Rising Sun

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Brothers in Arms: Road to Hill 30

**Благородный, солидный и пафосный облик игры чувствуется уже с момента загрузки главного меню...**

**«Вторая мировая» FPS**

Серия Medal of Honor спровоцировала рождение нового игрового жанра — шутера о Второй мировой, столь популярного, что многие издательства также захотели выпускать игры с аналогичной тематикой. Сегодня на рынке, помимо MoH, несколько основных брендов — Call of Duty от Activision, Brothers in Arms от Ubisoft, а также изменивший амплуа Commandos от Eidos.





Автор:  
Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru



# Ni.Bi.Ru: Messenger of the Gods

Мне всегда казалось, что у хорошего квеста обязательно должен быть глубокий сюжет. Ан нет!

Ну-с, и кто мы сегодня? Неужели снова Джордж Стоббарт? Нет? Как это? А прическа, а одежда? В конце концов, кто еще может сохранять на лице выражение столь непоколебимой мужественности? Какой такой Мартин Олан? Как археолог? Успокойтесь, ничего страшного.

## ДИАГНОЗ – ДЕЖАВЮ

А что мы тут делаем? Спасаем мир? Да вы что! От кого же? От фашистской угрозы? А какой у нас год на дворе? Ах, понятно! Война уже давно минула, угроза, как несложно догадаться, историческая: в ходе раскопок где-то в Чехии была найдена секретная нацистская лаборатория. Дядя Мартина, ученый, притворяющийся археологом всю жизнь, только чтобы доказать существование внеземных цивилизаций, отправляет племянника в самую гущу событий. В один винегрет окажутся замешены фашисты, инопланетяне, индейцы и сверхлюди, живущие больше сотни лет благодаря тайным технологиям.

Есть подозрение, что кто-то сильно сэкономил на сценарии. Удивительно, но игра, почти целиком слепленная из стереотипов, не получилась ни провальной, ни скучной. Да, шедевра не вышло, но играть весело и интересно. В чем секрет?

В соотношении ингредиентов, вероятно. Ни один из упомянутых штампов не был доведен до абсурда, как это обычно бывает в особо тяжелых случаях.

## ВИД НА ЖИТЕЛЬСТВО

Большое спасибо следует сказать приличной графике. С самого начала, когда мы видим главного героя стучащим по клавиатуре (анимирован каждый палец), и до конца игры Мартин честно пытается продемонстрировать разнообразие движений. Он прыгает, подбирает предметы с разных уровней, машет шваброй и клюкой, совершает сложные действия вроде зажигания спички... Пусть кое-что он делает неуклюже, а разворачивается на месте и вовсе неестественно, но старания разра-

ботчиков «оживить» героя достойны уважения.

Пейзажи просто замечательны. Мне не доводилось бывать в Праге, но я верю, что именно так она и выглядит. Еще больше достоверности добавляют детали: кажется, хорошо знакомые нам машины и трамваи приехали в чешскую столицу прямоком с улиц российских городов. Появляющиеся во второй половине игры индейские храмы и поселки современных жителей Южной Америки, наоборот, на настоящие совсем не похожи. Впрочем, это не делает их некрасивыми. Напротив, смотряся они весьма уместно – если воспринимать их не как изображение реальных мест, а как декорацию из приключенческих фильмов. Так и кажется, что откуда-нибудь из-за угла сейчас покажется Индиана Джонс или Лара Крофт, а за ними и вся съёмочная группа.

## А ЛАРЧИК ПРОСТО...

Но, разумеется, одни лишь приятные виды не делают проект интересным. Без толкового геймплея никакой игре «шесть с половиной» мы не поставим, и с ним-то у «Нибиру» все в порядке. Поначалу вызывают раздражение некоторые нудные мелочи: например, то, что главгерой, не осмотрев лишний раз предметы, ничего с ними не сделает. Причем одним махом,

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Unknown Identity / Future Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

## ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), 2 Гбайт HDD

## ■ ОНЛАЙН:

<http://www.futuregames.cz/nibiru>



## ВЕРДИКТ

### НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆☆☆

6.5

### Наше резюме:

Игра, собранная из банальностей и штампов, но, что удивительно, интересная.

## Дайте две!

Что самое интересное, игра вторична не только по отношению к проектам других разработчиков, но и по отношению к самой себе, ибо является римейком. В 1999 году POSEL BONU (ну да, чешский язык близок к русскому) завоевал приз как лучшая «местная» приключенческая игра.

## КНУТ И ПРЯНИК



### Плюсы:

Ровный игровой процесс, приятные головоломки подходящей сложности, заботливо отрендеренные фоны и разнообразная анимация.



### Минусы:

Вторичный сюжет, карикатурные злодеи, недоработанный перевод и ужасная озвучка персонажей.



ЛЮБАЯ ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ ЕСЛИ НЕ КРАСИВА, ТО ХОТЯ БЫ ПРИЯТНА, ЧТО НИ ВЫБЕРИ, ВСЕ ЧЕТКО И ДЕТАЛИЗИРОВАНО.



КАЖЕТСЯ, ТАКИЕ ТРУЩОБЫ Я ГДЕ-ТО ВИДЕЛА. ПРИЧЕМ НЕ В ИГРАХ...





ЕСЛИ ПРИГЛЯДЕТЬСЯ, МОЖНО ЗАМЕТИТЬ НЕЕСТЕСТВЕННОСТЬ ДЕРЕВЬЕВ – ВИДИМО, ПОСЛЕДСТВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ КАКОГО-ТО ШАБЛОНА. НО ЗАМАСКИРОВАНО ВСЕ ТАК УДАЧНО, ЧТО ВЕРИШЬ, БУДТО ЭТО НАСТОЯЩИЙ ЛЕС.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



The Moment of Silence

ХУЖЕ, ЧЕМ



Still Life



как правило, разобраться с пожитками ему не под силу: многие действия приходится повторять. Постепенно к этому привыкаешь, и с удовольствием предвкушаешь решение очередной задачки. Особенно радуют всевозможные замки. Среди них можно найти открывающиеся на звук или с помощью кода. А чтобы взломать не-

Удивительно, но игра, почти целиком слепленная из стереотипов, не получилась скучной.

которые экземпляры, вам потребуется все ваше пространственное воображение или немного фантазии. Однако самой каверзной головоломкой игры, как это ни печально,

является нахождение кнопки вызова меню. С клавиатуры выйти в него невозможно, Escape не работает. Внизу экрана – инвентарь; вверху, казалось бы, пустая черная по-

лоса. Так вот, в правом верхнем углу этой полосы есть-таки несколько волшебных пикселей. Если задержать над ними курсор, спустя некоторое время ме-е-едленно проявится нужная кнопочка. Ежели не знать, где искать, можно надолго застрять в игре.

Вот такое вышло «кино» – в меру докучливое, в меру любопытное, построенное на узнаваемых мотивах, но язык не поворачивается назвать его вторичным. Самым верным определением здесь будет, пожалуй, «до боли знакомо», но никаких вредных последствий вы от этой «боли» не получите, только приятные воспоминания. ■

Спасите наши уши!

Перевод игры, к сожалению, грешит фактическими ошибками: например, все пражские достопримечательности обозваны на английский лад. Карлов мост стал мостом Чарльза, святой Фома превратился в Томаса. Жители города обращаются друг к другу «сэр»... это в Праге-то! Еще хуже обстоит дело с озвучкой. Столь неуместных голосов в играх давно слышно не было: даже исковерканный «английский с русским акцентом» из Legacy: Dark Shadows не сравнится. С непривычки карканье персонажей «Нибиру» может напугать и заставить бросить игру. Не стоит в порыве гнева отправлять диск в корзину – вас спасут субтитры и выключенный звук.



ПРЕЛЕСТИ ЮЖНОАМЕРИКАНСКОЙ ЖИЗНИ: ОБСТАНОВКА СМАХИВАЕТ НА ДЕКОРАЦИИ К ФИЛЬМУ О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ ИНДИАНЫ ДЖОНСА.



ФАШИСТЫ, ОКАЗЫВАЕТСЯ, БЫЛИ БОЛЬШИМИ ПОКЛОННИКАМИ ДЕТСКИХ ГОЛОВОЛОМОК.





**Автор:**  
Артем Шорохов  
cg@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS, Game Boy Advance
■ ЖАНР:	platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый диск» (DS)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Vicarious Visions
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

# Madagascar

Прогресс – двигатель торговли. Торговля – двигатель регресса.

Случилось страшное. Вслед за недокормленными PS2-портами, заполонившими списки ближайших релизов для PSP, схожий карачун посетил и владельцев Nintendo DS. С той лишь разницей, что сюда в массовом порядке начинают поставаться бройлеры родом с GBA. Первой ласточкой была недавняя Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, теперь вот – Madagascar. Что мы имеем? Двумерный платформер от создателей GBA-версий Crash Bandicoot: Fusion и Shrek 2. Четырех популярных героев. И геймплей, который ныне принято называть «в стиле The Lost Vikings». На самом деле ничего общего у клонов портативного Shrek 2 с ретро-классикой от Blizzard, конечно же, нет. Ведь «Викинги» были в большей степени остроумным пазлом, нежели банальной платформенной прыгалкой слева направо. А что сейчас? Стоит на дороге камень – включаем зебру, пинаем. Плещется на пути лужа – зовем бегемотицу, плывем. Встречаем паука – рычим на него львом, вертится под ногами ежик – берем жирафа и закапываемся рожками в муравейник, изящно прикинувшись можжевельным кустом. Первые пятнадцать минут это забавно, яркая картинка, хорошая анимация... К тому же

нам обещаны «дополнительные способности героев, разнообразящие игровой процесс». Марти научится заползать в узкие норы, Мэлман найдет применение хронической простуде, Глория догадается, что за монетками можно нырять, а Алекс ближе к концу игры даже выпустит когти. Казалось бы, живи и радуйся! Ан нет, все та же скука. Встретили нору – ползем туда зеброй, нашли лужу – ныряем бегемотицей, свирепствует дикий таракан – натравим Алекса... Нет, это не Lost Vikings... Положение усугубляется тем, что Madagascar и не настаивает вовсе, чтобы в него играли: на большинстве уровней можно просто сломя голову добежать до финиша, не обращая внимания ни на что вокруг. Все монетки при первом прохождении соберать ведь все равно не удастся (еще не открыты необходимые способности),

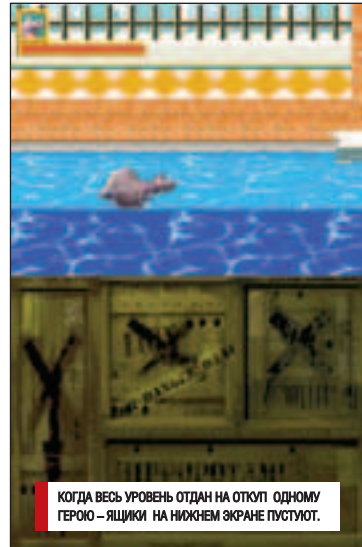
## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:**  
★★★★★

**5.5**

### Наше резюме:

Не для того мы покупали Nintendo DS, чтобы нерадивые издатели ставили ее в один ряд с устаревшим GBA. Но детям может понравиться.



КОГДА ВЕСЬ УРОВЕНЬ ОТДАН НА ОТКЛП ОДНОМУ ГЕРОЮ – ЯЩИКИ НА НИЖНЕМ ЭКРАНЕ ПУСТУЮТ.

а до второго не дойдут руки. Немного спасают положение stealth-этапы пингвинов и Марти, но и они удручающе скучны (добежали до ящика, переждали опасность, потрусили к следующему...) Что касается эксклюзивных для DS-версии бонус-уровней и игры вдвоем – и то и другое есть злостная профанация всех идей Nintendo. Притянутое за уши приживается редко, и это не тот случай: три мазохистские одиночные забавы со стилусом и отпрыш финальной битвы вдвоем будут запущены только один раз – дабы убедиться, что и тут все грустно. Так что лишнего балла Activision от нас не дождет, скорее уж наоборот. Обычная по GBA-меркам детская игрушка на Nintendo DS выглядит настоящим гадким утенком. Минус балл. ■

## На сладкое

В каждой игре подобного толка просто необходимо что-нибудь собирать. В нашем случае – жетоны. Что это за кругляши и почему они валяются по всему свету (от канализации Нью-Йорка до горных африканских лабиринтов) – нам не рассказывают, зато настойчиво дают понять, что собирать их надо, и чем больше тем лучше. На вопрос «зачем?» ответ дан стандартный: «для бонуса». В качестве награды мы получаем очередную порцию скуки – возможность попрыгать по «секретным» уровням в поисках игрушечных пингвинов на время. И вот тут уже лучше не спрашивайте, зачем.

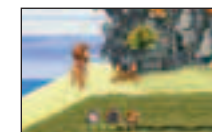
## АЛЬТЕРНАТИВА

### ОТНЮДЬ НЕ



The Lost Vikings (GBA)

### ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО



Madagascar (GBA)

### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

На Nintendo DS доступна «полная версия» игры, где и графика лучше, и картинка сочнее, и уровней – полный комплект.



#### Минусы:

Скука смертная. Неинтересный мультиплеер, клишированный геймплей.



ЕДИНСТВЕННЫЙ И НЕПОВТОРИМЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ ВДВОЕМ ЦЕЛИКОМ КОПИРУЕТ ФИНАЛЬНУЮ БИТВУ.



ПИНГВИНЬЯ РЫБАЛКА – ОДИН ИЗ ЭКСКЛЮЗИВНЫХ DS-УРОВНЕЙ. ВОЗИМ СТИЛУСОМ НИЖНЕМУ ЭКРАНУ, СОБИРАЕМ РЫБУ, СТАРАЕМСЯ НЕ УПАСТЬ.



Третий - не лишний

# singles2

Любовь втроём

УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Лицам до 18 лет  
НЕ рекомендуется!



DEEP SILVER

Всё права защищены. На территории России распространяется на территории РФ. © 2005 Deep Silver & Warner. © 2005 by Deep Silver, a division of COX Media GmbH, Bonn/Berlin, Germany. © 2005 Buca. Все права защищены. На территории РФ распространяется на территории РФ. © 2005 Buca. Все права защищены. На территории РФ распространяется на территории РФ. © 2005 Buca. Все права защищены.



ROTOBEE

Бука  
BUCA  
BUCA





Автор:  
Mushroom Cat  
mushroomcat@gameland.ru



# RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Ну и шуточки у вас, дорогая редакция! Вместо заслуженных каникул после сессии я получила RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Frontier Developments
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:  
<http://www.rollercoastertycoon.com>

Первый add-on к одной из самых популярных игр для PC окунет вас (в прямом и переносном смысле этого слова) в мир водных развлечений. В вашем распоряжении окажутся бассейны, шоу-площадки с морскими животными, гигантские аквариумы, водные горки и прочие радости летних аттракционов.

Геймплей дополнения ничем не отличается от игрового процесса RollerCoaster Tycoon 3. Как водится, подправили баги: отныне посетители не будут игнорировать или, наоборот, штурмовать некоторые аттракционы. А вот довести до ума меню разработчики не удосужились: в иконках управления можно запутаться. Разобраться в том, «куда жать», сможет разве что, опытный тайкунец. Совет начинающим: обратите внимание на секцию обучающих заданий, где подробно излагаются основные принципы управления парком развлечений.

Графика не претерпела особых изменений, но огромное количество водных поверхностей радует глаз (и заставляет задуматься об апгрейде железа). Плейлист игры, к сожалению, остался таким же монотонным. Да и черт с ним, ведь возможность подгружать собствен-



ные mp3-файлы никуда не делась. Из нововведений стоит выделить функцию MixMaster, позволяющую создавать музыкальные шоу с фейерверками, лазерными установками (хаотично расписывающими небо или рисующими причудливые картинку) и участием морских животных. Сведя все элементы представления воедино и подогнав их под ритм любимой песни, вы несомненно приведете в восторг посетителей парка. Да и себя тоже – зрелище незабываемое!

Конечно, главное новшество – бассейны. Обставить их с шиком, к сожалению, не получится – предусмотрен всего один вид «надонного покрытия» и мизерное количество аксессуаров. Палатки с едой и прочие товары на территории бассейнов размещать запрещено. Вода никак не изменяется внешне – она остается прозрачной, даже когда ее качество характеризуется



как «отвратительное». Но эти незначительные недостатки с лихвой окупает возможность создавать водоемы совершенно безумных форм, надстраивая вторые ярусы и добавляя головокружительные горки, которые, разумеется, можно испытать самостоятельно. Пожалуй, издателям стоит задуматься над тем, чтобы включить в коллекционное издание игры опрыскиватель с водой. Для большего реализма, видимо.

Soaked! – на редкость удачный пример дополнения, в котором с «кучей новых аттракционов» сочетаются поправки в геймплеи и уйма дополнительных игровых возможностей, расширяющих границы для творчества. ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Sea World Adventure Park Tycoon 2

НА УРОВНЕ



RollerCoaster Tycoon 3

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Игра настоятельно рекомендуется всем, кто еще не успел погреться и искупаться на югах или тоскует по прошедшему отпуску.

### КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Новые аттракционы, редактор шоу и фейерверков, возможность строить подземные тоннели. Исправлены глюки оригинала. Самое главное – водичка просто изумительна.



Минусы:

Интерфейс не стал дружелюбнее, человечки-посетители дадут фору монстрам из фильмов ужасов, а музыка скучна.

### Извольте соблюдать правила безопасности

К сожалению, по-настоящему безумные горки создать не удастся. Любой опасный для посетителей проект «зарубит» инспектор парка. А как хотелось бы построить хитро закрученную горку, начинающуюся под самым небом и катапультирующую человечков в бассейн на другом конце парка...



ЧЕМ БОЛЬШЕ НА ТЕРРИТОРИИ БАСЕЙНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ, ТЕМ ОХОТНЕЕ ЕГО БУДУТ ПОСЕЩАТЬ.



ОДИН РАЗ ПОСТАВИВ ШОУ С ПОМОЩЬЮ MIXMASTER, ВЫ БУДЕТЕ ЛЮБОВАТЬСЯ ИМ СНОВА И СНОВА.



РАЗРАБОТЧИКИ ВЕРНУЛИ ЗАБЫТУЮ СО ВРЕМЕН ВТОРОГО «ТАЙКУНА» ВОЗМОЖНОСТЬ СТРОИТЬ ПОДЗЕМНЫЕ ТОННЕЛИ.



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



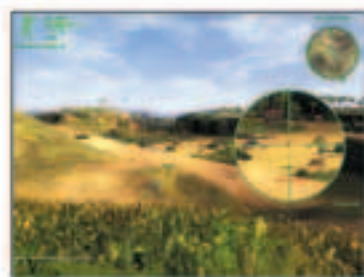
# DELTA FORCE® ПЕРВАЯ КРОВЬ



snowball.ru  
ураганные боевики

NOVALOGIC®  
www.novalogic.ru

Уже в продаже!



Фирма «1С»: 123056 Москва, д/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, 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:  
Наталья Одинцова  
serizawa@mail.ru



# Atelier Iris: Eternal Mana

Доктору Фаусту такое и не снилось – новейшая алхимия в качестве ключа к тайнам RPG!

Сложно поверить в то, что искусство алхимии может оказаться смертоносным, если оно преподносится в такой яркой упаковке, как Atelier Iris: Eternal Mana. Большеголовые анимешные девочки и не менее большеголовые, вне зависимости от возраста и степени злобности, мальчики путешествуют по миру, искрящемуся жизне-радостными красками в лучших традициях пряничных сказок. Дикие монстры, которые так и норовят подстеречь милых детей в дороге, – само воплощение умильности. Любая плюшевая игрушка позавидовала бы такому дизайну! Довершает картину патентованной детской радости сейв-экран, на котором топ-

чется бойцовый розовый поросенок. В то же время Atelier Iris, как и собственные разработки Nippon Ichi (Disgaea: Hour of Darkness, Phantom Brave), – замечательное подтверждение того, что «несерьезный» антураж легко уживается с продуманным игровым процессом. Алхимическое мастерство давным-давно стало в мире Регалльзайн (Regallzine) экзотической профессией, а летающий город Авенбери (Avenberry), бывшая сокровищница алхимических знаний, по мнению обычных жителей, ничем не отличается от Эльдорадо: путешественников, которые сумеют добраться до затерянной столицы, поджидают россыпи драгоценных камней и за-

лежи золотых слитков. Кляйн Кислинг (Klein Kiesling), последний представитель славной династии алхимиков, отправляется на поиски дороги в Авенбери не богатства ради, а обретения знаний для. Не зря не дают покоя древние секреты впечатлительному юноше: больше учиться ему не у кого. Оттачивание мастерства обернется для Кляйна и встречами с будущими верными друзьями, и многочисленными испытаниями, и куда более грандиозным приключением, чем он мог себе вообразить.

Atelier Iris покоряет не оригинальностью сюжета, а манерой повествования: не только спутники главного героя отличаются запоминающимися характерами. Свои проблемы и секреты есть и у большинства NPC, которые попадают на пути Кляйна не ради того, чтобы на манер попугаев повторить одну-две заученных реплики. Нет и ощущения растерянности после завершения очередного квеста. Команда легко собирает все сюжетные зацепки, обходя привычные магазины или возвращаясь на базу. Но и не экшн-пробежки по подземельям, и даже не удобная боевая система выделяют Atelier Iris среди прочих RPG. Алхимические эксперименты и создание новых артефактов – вот главные пожиратели игрового времени, увлекающие никак не меньше динамичных сражений и мало похожие на зловещие байки о сущеных мышинных лапках и толченых мухоморах. Кляйн использует для

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nippon Ichi
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Gust
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

онлайн:  
<http://www.nisamerica.com/games/a6>



ДУХИ МАНЫ ПОМОГАЮТ НЕ ТОЛЬКО В АЛХИМИИ, НО И В ПРОБЕЖКАХ ПО ПОДЗЕМЬЯМ: ДОПРЫГНУТЬ ДО УСТУПА, РАЗЫТЬ ПРЕЯТВИЕ, ПРОЙТИ ПО ЛАВЕ...

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

### Наше резюме:

Не только дети бросятся на покорение подземелий и ухватятся за шанс побыть настоящим алхимиком, игра способна увлечь многих и многих.

## Пушистый кошмар

Казалось бы, что общего у Atelier Iris: Eternal Mana с Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga? Однако у хорошенькой девочки-кошки Норн, воплощенной мечты анимешника-кошатника, есть скилл, которому бы позавидовали прожорливые Atlus-овские монстры: Преврати-Врага-В-Конфету! А ведь потом она их еще и съедает!



### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Красочная детальная графика, магию сменила практичная алхимия (поможет не только в бою!), сражения не требуют навыков выживания в нечеловеческих условиях.



#### Минусы:

Махровый анимешный стиль (на любителя), «детский» юмор в диалогах, озвучка переврала все немецкие имена.



КАРАМЕЛЬНЫЙ САМОГОН – НАПИТОК НАСТОЯЩИХ ХАРДКОРЩИКОВ!





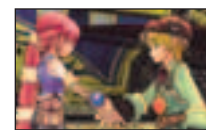
АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Growlanser Generations

СЕРЬЕЗНЕЕ, ЧЕМ



Dark Chronicle

**Алхимические эксперименты мало похожи на зловещие байки о сушеных мышинных лапках и толченых мухоморах...**

трансмутаций исключительно элементарную энергию, извлекая ее из бесхозных предметов и подвернувшихся под волшебную палочку (а вернее, булаву) монстров. Залог успеха – поддержка духов маны, которые, разумеется, не спешат на помощь, предпочитая, чтобы их разыскивали и задабривали подарками. Но спутники Кляйна не умеют применить даже самую захудалую маги-

ческую бомбу, поэтому для пополнения боевого инвентаря придется обращаться к хозяевам магазинов. Те всегда держат в запасе рецепты изготовления нужных предметов из подручных ингредиентов без вмешательства сверхъестественных сил. Не только возможность увеличить список доступных товаров подстегивает исследовательский задор – каждый опыт оценивается независи-

мыми экспертами. Чем громче гремит слава нового кулинарного блюда или особенно забористого напитка, тем охотнее покупатели посещают магазин и тем благожелательнее расположен к команде Кляйна продавец. Не то чтобы в RPG раньше не предлагалось готовить (например, в серии Suikoden), но за пределы мини-игры эта забава никогда не вырывалась.

Не единым заменителем магии становится алхимия в Atelier Iris – со временем Кляйн обучается искусству использовать кристаллизированную ману для апгрейда оружия. Что приятно, апгрейд действительно необходим – оружейный магазин редко когда продает обмундирование, превосходящее уже экипированное. Да, морковки-мандрогоры и подземелья в виде внутренностей гигантских синих слаймов редко у кого ассоциируются с серьезными эпическими RPG. Но как только алхимические трансформации оборачиваются принятием важных стратегических решений (скажем, для каких именно целей потратить скудные запасы маны), невольно вспоминаешь о тех временах, когда ни одна эпическая RPG не обходилась без бойцовых розовых поросат. ■

Скамья запасных – не досадная необходимость!

Хотя в боях могут принять участие не более трех персонажей, остальные тоже не сидят без дела, жадно поглядывая на сотоварищей, огребающих экспу когтями и магическими жезлами. В лучших традициях Breath of Fire IV и Final Fantasy X раненого бойца в любой момент может подменить засидевшийся на скамье напарник – даже без потери раунда. Если Game Over застигнет врасплох всю троицу, запасные игроки автоматически выскакивают на поле. Алхимические фокусы умеет показывать только Кляйн, остальные применяют секретные боевые приемы. Порой одним махом легко наподдать нескольким монстрам – лишь успевай теснить вражьи ряды.



«ХИМИЧИТЬ» ПРИХОДИТСЯ ЧАСТО, НО ЭТО СОВСЕМ НЕ УТОМЛЯЕТ – НАОБОРОТ, ПОДОГРЕВАЕТ ИНТЕРЕС!



ПРЯЧНЫЕ ЗАМКИ ПОСРЕДИ ГУСТОГО ЛЕСА – ОБЫЧНОЕ ДЕЛО В ВОЛШЕБНЫХ СКАЗКАХ.





Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



# The Settlers: Heritage of Kings – Nebula Realm



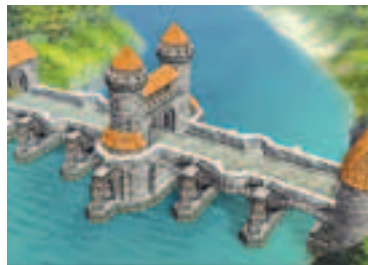
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Blue Byte
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

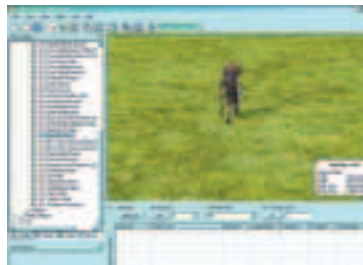
**ОНЛАЙН:**  
<http://www.thesettlers.com>

Пропустив эру мушкетеров, сетлеры сразу обзавелись ружьями и винтовками. Подрывник-Пилигрим получает подручных.

В то время как из исторической Civilization IV с корнем выгрызаются все «действия террористического характера», в фэнтезийных The Settlers: Heritage of Kings бередят открытую рану. В свежее испеченном дополнении к игре значительно расширяются возможности ведения партизанской войны. Возьмем, например, таверну. Это на первый взгляд благопристойное питейное заведение «поставляет» воров и разведчиков. Шпионы преуспели в искусстве вуйеризма – в этом им помогает чудесное устройство Binoculars, выглядящее точь-в-точь, как подзорная труба. Воры же, невзирая на subtilность, у нас медвежатно-домушного калибра, а потому грабят не одиноких прохожих, а сразу особняки и амбары. Обчистив домик, грабители могут и взорвать его, а все благодаря новейшей военной технологии Matchlock, позволяющей создавать бомбы с часовым механизмом, а также огнестрельное оружие. Стрелки с ружьями и винтовками – еще одно пополнение в рядах вооруженных сил короля Дарио и его противников. Кроме врагов-сетлеров, нашим героям противостоит раса диких «людей-медведей», пришедших на



смену черным рыцарям Кербероса. Страшилища мало того что обладают недюжинной силой, так еще и презирают личную гигиену. В результате их предводительница с говорящим именем Кала, может создавать вокруг себя облако... кхе... ядовитого тумана. На службу Дарио также придут новые герои – снайпер Дрейк и наемница Юки, но смогут ли они противопоставить что-либо вонючей завесе Калы – большой вопрос. Вместо того чтобы облагодетельствовать нас речфлотом, разработчики разрешили строить мосты (только в специально отведенных для этого местах). Перед возведением моста его план должен подготовить архитектор (видимо, умники из университета соответствующей квалификации не обладают, хотя саму технологию они придумать в состоянии). Архитектору, как и прочим трудящимся, нужны



рабочее место, дом и «столовая». Как видим, основа игрового процесса фактически не изменилась. Хуже того, теперь уже во второй миссии нам доступны почти все научные достижения, кроме ведущих к созданию ручного стрелкового оружия. Понятно, конечно, что все эти открытия мы совершили по ходу основного сюжета игры, но, «вырастив» дерево технологий один раз, повторять этот процесс снова и снова в следующих миссиях совершенно не хочется, как бы интересна ни была история. А она такова, что возникает желание самому написать что-нибудь более захватывающее. Слава богу, что к игре прилагается редактор! ■

## АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



SpellForce: The Breath of Winter

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



The Settlers 4: Trojans and the Elixir of Power

## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



5.5

Наше резюме:

Динамика продолжения равна нулю. От одной сюжетной сценки к другой, от одного интересного задания к другому – долгие часы рутинной «прокачки».

## Дефицитное веселье

Сценарий дополнения на новый лад перепевает историю про Кербероса. Персонажи, впрочем, по-прежнему балаганно-колоритны, а некоторые из побочных миссий весьма интересны: например, надо уничтожить башню, не убив никого из ее стражей. Жалко только, что таких заданий очень мало.



## КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**

Новые герои и персонажи, интересные побочные задания.



**Минусы:**

Новизной едва веет. Скучный сюжет, подаваемый редко и маленькими порциями.



ВОРЫ ОЧЕНЬ ПОХОЖИ НА ПРОСТЫХ КРЕСТЬЯН, И БЕЗ ТРУДА ПОД НИХ МАСКИРУЮТСЯ.

НОВЫЕ ВРАГИ ВЫГЛЯДЯТ УСТРАШАЮЩЕ, НО ОНИ ВСЕ ЖЕ НЕ ДЕМОНЫ.



СПЕЦСПОСОБНОСТИ ВОСТОЧНОЙ НАЕМНИЦЫ ЮКИ – СЮРИКЕНЫ И... ФЕЙЕРВЕРКИ.



# СПЕЦНАЗ

ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ



Именно ОНИ охраняют вашу ЖИЗНЬ



- Беспрецедентный реализм, последние технологии rag-doll анимации!
- Максимально улучшенная прорисовка взрывов!
- Впервые: скайдайвинг – настоящая трехмерная сенсация!



© 2005 «Русские Публикации». Все права защищены. © 2005 Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. Published by Hip Interactive. Developed by ASOBO Studio. Розничная продажа в магазинах фирмы "М.Тигр". Отдел продаж: office@rusobit.ru, (095) 211-10-11, 907-15-80. Техническая поддержка: support@rusobit.ru, (095) 979-55-58, а также на форуме по адресу: <http://www.rusobit.ru/forum/>





Автор:  
**Михаил «Wish» Бузенков**  
[buzenkov@gameland.ru](mailto:buzenkov@gameland.ru)



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Black Bean
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Haemimont Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
 P4 2 ГГц, 256 Мбайт RAM,  
 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:  
<http://haemimontgames.com/risingkingdoms>

# Rising Kingdoms

## (Восходящие королевства)

«Ахтунг! Сделано в Болгарии. Использовать на свой страх и риск. Бумажные пакеты размера XXL прилагаются».

Э то фирменное предупреждение имеется у всех без исключения проектов Haemimont Games. Не видели? Значит, плохо искали. Хитрые болгары то и дело прикрывают клейменные флейные части пышными пресс-релизами и звонкими обещаниями о возвращении «тех самых стратегий». Увидеть злосчастный тыл до поступления игры в продажу зачастую просто невозможно. Тем не менее, к каждому релизу мы готовимся с особой тщательностью: смачиваем розги, пьем озверин, закупаем валлидол. И, как показывает Rising Kingdoms, делаем мы это не напрасно. Участвуя творение Haemimont Games в конкурсе пародий на Warcraft III, оно

неприменно взяло бы гран-при. Главный герой однопользовательской кампании, мускулистый блондин по имени Vigor, на вид – вылитый Arthas. За прошедшие годы бывший паладин сдал в утиль галлюциногенный меч, остепенился и обзавелся стильным белым плащом. Однако эти попытки преобразиться практически не сказались на способностях героя. Vigor-Arthas по-прежнему умеет лечить и воскрешать своих подопечных, причем перезарядка божественного дара отныне занимает не более минуты. На этом сходства между двумя играми не заканчиваются. При ближайшем рассмотрении были обнаружены не только заимствованные у Warcraft за-

дания, апгрейды и юниты, но и скопированные под кальку многопользовательские карты. Впрочем, не все элементы игрового процесса были непременно подсмотрены. Например, экономическая модель Rising Kingdoms вообще ни на что непохожа. Помимо двух материальных ресурсов (золота и драгоценных камней) ведущую роль в строительстве базы и прокачке героев играет слава (glory). Добыча этого концептуального блага напрямую связана с захватом нейтральных поселений. Разорили обитель соседствующих троллей – извольте получить дополнительную монету. Чем больше захваченных территорий, тем больше очков славы вы получаете. Кроме того, каждое нейтральное поселение порадует вас не только уникальными юнитами, но и парочкой приятных бонусов вроде магазина артефактов или бесплатного варвара-подрыльника. На этом польза от данной находки заканчивается и за ними стройными рядами идут многочисленные оплошности. Игрок, получивший в качестве соседей слабаков-эльфов с их чудо-магазином, церемониться с противником не будет. Артефакты, увеличивающие здоровье на триста-четыре пунта, продаются за какие-то двести монет, что немногим превышает стоимость самого захудалый бойца. Отпевать баланс можно бесконечно, благо Rising Kingdoms позволяет. Но так ли это нужно, когда в свободной продаже находится Warcraft III и дюжина прочих отличных стратегий? ■

**ВЕРДИКТ** ➔

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★ **5.0**

**Наше резюме:**  
 Не самая удачная классическая RTS от не самых удачливых разработчиков. Примерно такое мы и ожидали.



### Живые картинки ➔

Болгарские разработчики решили тряхнуть стариной и выпустить абсолютно двухмерную стратегию. Камеру вращать нельзя, приближать тоже. А что можно? Можно наблюдать за десятками рисованных инвалидов, имитирующих вооруженное столкновение. Не смешно.



КНУТ И ПРЯНИК + -	
	<b>Плюсы:</b> Интересный дизайн персонажей, интуитивный геймплей, отличная озвучка юнитов.
	<b>Минусы:</b> Огромное количество стратегических штампов, пьяный в стельку баланс, скучнейшая кампания.

**АЛЬТЕРНАТИВА**

**НА УРОВНЕ** ➔

The Lord of the Rings: War of the Ring

**ХУЖЕ, ЧЕМ** ⬇

WarCraft III: Reign of Chaos











Автор:  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru



# Supreme Ruler 2010

Наш президент везде поспел. Правил всеми странами по очереди. Заверните глобус Украины, пожалуйста.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Strategy First
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	BattleGoat Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
400 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (8 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:  
<http://www.suprememruler2010.com>

Склонность к таким играм появляется с детства. Казалось ли вам несправедливым, что школьные тетради разлинованы в клеточку, а не шестиугольниками? Нравилось ли вам, презрев задания учителей, красить всю контурную карту в один цвет, а потом аршинными буквами выводить на «захваченной» территории что-нибудь вроде «Петровистан»? Подкупали ли вы школьного хулигана пачкой иностранной жвачки, чтобы он воздействовал на электорат на выборах старосты класса? Если на все три вопроса вы ответили «да», значит, у вас есть несомненные задатки Supreme Ruler'a – «Крайней Линейки». То есть, конечно, «Верховного Правителя». Но готовы ли вы занять мягкое кожаное кресло властителя мира?

Здесь я, наверное, должен был бы сказать так: «игра Supreme Ruler 2010 поможет вам познать нелегкую долю президента всей планеты», но это не совсем так. В руках настоящего главы государства находятся несколько иные рычаги, чем те, которые держит игрок в SR2010. «Ин-

терфейс» президента – это ручка, чтобы расписываться на документах, и телефон, чтобы звонить «кому надо». Ладно, согласен, компьютерами они тоже пользуются. Но я уверен, что многие государственные деятели дорого бы заплатили за то, чтобы налогообложение и инвестиции в различные отрасли можно было изменять легким движением ползунка на экране. Впрочем, бездумное дерганье может иметь свои негативные последствия при следующих демократических выборах, так что сразу устанавливайте в стране диктатуру или монархию и спите спокойно. Supreme Ruler 2010 может работать не только в походном режиме, но и в реальном времени, позволяя вам расслабиться, пока развитие страны идет по намеченному вами плану.

## ТУРКМЕНБАШИ ДЖОНСОН

Вообще, интерфейс позволяет как заниматься микроменеджментом, так и играть в режиме «непрямого управления», – задавать министрам приоритетные направления. Очень неприятен тот факт, что, за какую бы страну мы ни играли, список

кандидатов в министры один и тот же, на 90% состоящий из людей англосаксонской расы. Если уж «боевые козлы» (BattleGoat, очень правильное название!) хвастаются, что в игре задействованы 2000 различных юнитов и реальные снимки планеты из космоса, почему они не могли занести в свою базу типичные имена и фотографии (ну хорошо, хотя бы только имена) обитателей соответствующего региона? Почему и в Южной Африке, и в Туркменистане мне приходится выбирать из Криса Моррисона, Энди Монтомери и Джорджа Геши? Возможно, пока стратегия издается только на английском языке, это и сойдет разработчикам с рук, но мне очень интересно, будут ли в русской версии адаптированы и имена силовиков.

## PARA BELLUM

Несмотря на то что формально игра охватывает и мирные аспекты управления государством, основной упор в SR2010 все-таки делается на ведение военных действий. Помните, как Жан-Батист-Эммануэль Зорг из «Пятого элемента», разбив стакан, наглядно продемонстрировал священнику, что хаос и разрушения являются силами, приводящими в движение людские массы? То же самое мы видим и в игре. Как бы мы ни старались улучшить, или, наоборот, ухудшить условия жизни наших граждан, какие бы «социальные»



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.5

Наше резюме:

Строим собственное завтра. К сожалению, в нем опять война.

## Нанозарплата нанохирурга

Среди технологических новшеств, доступных в игре, базы данных на основе ДНК, броня, способная ремонтировать саму себя, цифровые социальные службы и целая уйма разработок с приставкой «нано-» в названии. Фигурирует среди передовых идей и liquid metal – «жидкий металл». А я-то думал, что ртуть уже давно открыли!

### КНУТ И ПРЯНИК



#### Плюсы:

Возможность как общего планирования, так и микроменеджмента во всех областях управления. Игровое поле весьма точно повторяет политическую карту мира.



#### Минусы:

Излишняя заикленность на военных действиях. Грубоватая графика. Нехватка наглядности в представлении текущей ситуации.



АНИМИРОВАННЫХ ПОРТРЕТОВ ПРАВИТЕЛЕЙ НЕТ, НО ВЕДЕНИЮ ПЕРЕГОВОРОВ ЭТО НЕ МЕШАЕТ.



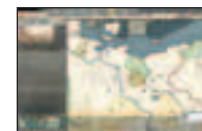
ХОТЯ В НАСТРОЙКАХ МЕНЮ МОЖНО ВКЛЮЧИТЬ ОПЦИЮ «ПОДПИСЫВАТЬ ГОРОДА НА КАРТЕ», В ИГРЕ ПОДПИСИ ТАК И НЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ.





АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«День Победы II»

ХУЖЕ, ЧЕМ



Empire Earth II



ползунки ни двигали – игровая картинка будет выглядеть удручающе скучно и однообразно, даже если запустить течение времени с максимальной скоростью. Однако стоит объявить войну соседям и включить инициативу войск на полную катушку, как повсюду начинают весело сновать танчики и самолетики, эфир

«Интерфейс» президента – это ручка, которой он расписывается на документах

заполняет бесконечная пальба, ваша (ну, или вражеская – как повезет) территория растет на глазах – красота! На экране развернется прямо-таки клэнсиевский технотриллер,

только не с точки зрения спецназавца-трехглаза, а, так сказать, (мас)штабная версия событий. Тут забудешь и про убогоную графику, и про бюджет с ВВП, и только бу-

дешь с нетерпением ждать патча с химическим оружием, чтобы дустом их, дустом!

Хотя, конечно, если вы умеете читать разноцветные графики, ориентируетесь в зависимостях между спросом и предложением, обладаете дипломатическим чутьем, знаете, где и когда надо строить гидро-, тепло- и атомные электростанции, и готовы отважно нырять в глубины многоуровневых интерфейсов, вам будет интересно играть и без объявления войны кому бы то ни было. Только что же вам, с вашими знаниями, просиживать штаны за компьютерными играми? Такие люди нужны в нашем правительстве! ■

Потчуют патчами

Вся игровая графика лежит в png-формате в папчке Graphics. Как говорится, кому не нравится – исправляйте сами. Хотите – наснимайте туркменов для кабинета министров, хотите – сделайте из танка шагоход. С ним, кстати, ситуация интересная. На дереве технологий, которое тоже можно найти в папке с игрой, «растет» разработка «Двуногие боевые машины». А картинки соответствующего вида войск в папке с юнитами нет. Впрочем, разработчики честно признаются, что некоторые элементы – например, химическое и биологическое оружие – в игру еще не встроены. Неужели придется после каждого обновления писать новый обзор?







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



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cattle Call
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8 (онлайн)
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:  
[http://www.namco.com/games/arc\\_the\\_lad](http://www.namco.com/games/arc_the_lad)

# Arc the Lad: End of Darkness

Массовая «онлайнизация» всех жанров – не столь уж хорошая идея. Особенно когда в угоду веяниям моды жертвуют геймплеем и сюжетом.

Исходя из стенда Namco на E3, я наткнулся на стенды с игрой Arc the Lad: End of Darkness. «Что они здесь делают?» – такой была первая реакция. Взявшись за джойпад и побродив по скучному подземелью, где в реальном времени приходилось дубасить монстров, я понял: SCEA не зря отказалась продемонстрировать проект у себя, рядом с ключевыми хитами для PlayStation 2. Диск с полной версией – передо мной, широкополосный адаптер у консоли – отсутствует, желание купить его ради Arc the Lad: End of Darkness – тем паче. Игра относится к жанру action/RPG, хотя все предыдущие проекты, включая великолеп-

ный Arc the Lad: Twilight of the Spirits, имели нормальную пошаговую систему боя. Изменение вполне оправдано: издатель заказал RPG с возможностью игры по сети, и разработчик воспользовался опытом первой online RPG на консолях – Phantasy Star Online. Шутить по поводу плагиата не хочется даже. Есть гильдия охотников (прямо так и называется), в ней выдаются задания. Что в онлайн, что в офлайне. В первом случае можно найти себе до семи напарников, во втором будете обходиться своими силами. Игровой процесс построен, конечно, не так просто, как в самой первой Phantasy Star Online. Есть целых

пять регионов мира, в каждом – свой город плюс набор территорий, где могут выполняться миссии. Отчаянное желание создателей End of Darkness сэкономить на всем осознается быстро – как только становится ясно, что одну и ту же локацию придется посещать несколько раз, с разными целями. Все миссии делятся на два типа – платные и бесплатные. Для продвижения по сюжету и, заодно, прокачивания персонажа необходимо выполнять и те, и другие. Интересные диалоги встречаются только в бесплатных, а за деньги вам поручают безынтересные задания вроде «убей десять монстров такого-то типа». Подобно находящейся в разработке Phantasy Star Universe, игра снабжена нормальным сюжетом, кучей NPC и мини-играми (включая бонусную «угадай, откуда украдена та или иная идея проекта»). Насколько нормальным? Сказать сложно. Оригинальный Arc the Lad – игра комедийная, стебная, нарочито несерьезная. Но это было давно. Arc the Lad: Twilight of the Spirits – натуральная драма, и весьма тяжелая. Смерть, жизнь, любовь как они есть. Игра, которую чувствуешь по-настоящему, где начинаешь переживать за героев... Напротив, End of Darkness – эдакая попытка скопировать Lunar: Silver Star Story с шуточками в стиле Working Designs. А мир игры – копия мира Twilight of the Spirits. Дескать,

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** **6.0**

**Наше резюме:**  
Не самая удачная попытка сделать на базе Arc the Lad клона Phantasy Star Online. Играть можно, но только в отсутствие более серьезных RPG.



## Карты

Все модификации возможностей персонажа в игре осуществляются с помощью специальных карт. Они экипируются вместо брони и оружия, они же дают возможность пользоваться магией. Карты можно купить в магазинах, найти на поле боя, либо синтезировать самому из нескольких компонентов. Особая роль – у «персонажных» карт, они дают возможность вывести на поле боя одного из 24 «героев прошлого» вместо своего стандартного протагониста. Но лишь во внесюжетных миссиях.

## Бои

Сражения в Arc the Lad: End of Darkness идут в реальном времени. Как в Baldur's Gate: Dark Alliance. Герой умеет отвешивать четырехударную комбу, применять магию и выполнять специальный прием, предназначенный для изгнания зловредных духов. Враги безумно тупы, и разобраться с ними можно без проблем. Если только вас случайно не окружит несколько гадов – в этом случае они могут мгновенно лишиться всей линейки жизни. Просто встать с земли не дадут.

### КНУТ И ПРЯНИК

- Плюсы:**  
Интересный игровой мир, знакомый по Arc the Lad: Twilight of the Spirits, хорошая музыка, наличие сетевого режима.
- Минусы:**  
Дурацкая система боя, слабый сюжет, устаревший графический движок.



IMPORT REVIEW

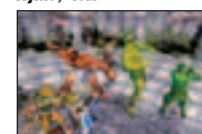




ЗАВАЛИТЬ ЗДОРОВУЩЕГО МОНСТРА? ВМЕСТЕ – БЕЗ ПРОБЛЕМ. НО ВЕДЬ НЕ ЗРЯ ЖЕ СЕРВЕРА ИГРЫ В ЯПОНИИ БЫЛИ ЗАКРЫТЫ ИЗ-ЗА НЕВОСТРЕБОВАННОСТИ, ПРАВДА?

АЛЬТЕРНАТИВА

Хуже, чем



Champions of Norrath: Return to Arms

Похоже на



Phantasy Star Online



прошло пять лет, вот вам новый персонаж, и вот еще и возможность посмотреть, чем живут герои (с большой буквы, как положено) предыдущей истории. Диссонанс начинает ощущаться, когда заканчивается встреча с единственным комическим героем Twilight of the Spirits (принц Мару) и становится ясно, что ничего не изме-

## Сомнительное удовольствие сетевой игры заменило хорошую систему боя и отличный сюжет

нится и далее. «Смешной маленький напарник» (шаблон, да) главного героя так и будет выдавать тупые шуточки, а сам протагонист в своей жажде

спасти мир не найдет в себе силы остановиться и взглянуть на положение дел чуточку более трезво. Да, я помню о Final Fantasy X-2. Но там поводов

придаться серьезно было очень мало. Типичный масштабный проект от Square. А здесь даже озвучки диалогов нет! Ни японской, ни английской. А ведь в Twilight of the Spirits все было! Достоинства у игры, конечно, есть: интересный мир, удобоваримая графика, разнообразные враги. Все унаследовано у предыдущей части. Зато сомнительное удовольствие сетевой игры заменило хорошую систему боя и отличный сюжет. Сомнительное, сомнительное, не сомневайтесь. Не зря же месяц с лишним назад в Японии отключили сервера End of Darkness. Из-за невостреманности геймерами. В США работают пока. ■

### Несколько лет назад...

Сюжет предыдущей игры, Arc the Lad: Twilight of Spirits, был посвящен конфликту двух рас – людей и монстров-деймосов. Он разворачивался на фоне быстрого истощения запасов «каменной души», дающих возможность пользоваться магией. Интернациональная команда из десяти героев под руководством геймера спасла мир от разрушения. Люди и деймосы живут теперь бок о бок. Вот только странные существа – малдемоны – терроризируют поселения мирных селян и горожан. Их невозможно убить обычным оружием или же магией. Отправить зловещных существ в небытие может лишь настоящий экзорцист, но есть на свете хоть один такой человек?



СПЕЦЭФФЕКТЫ В ИГРЕ ЗРЕЛИЩНОСТЬЮ НЕ ОТЛИЧАЮТСЯ.







Автор:  
Юрий «Voron» Левандовский  
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Duke Marketing
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Jester Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:  
<http://www.jesterinteractive.com>

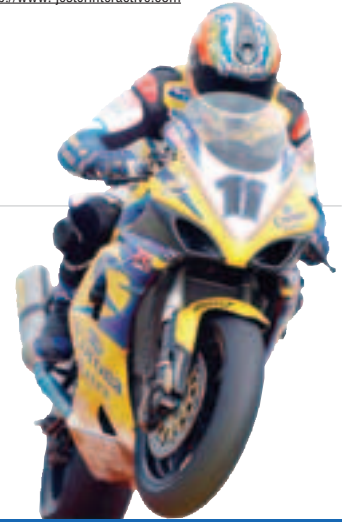
# TT Superbikes: Real Road Racing

Гонки на спортбайках всегда были не самым популярным материалом для создания видеоигр, но, похоже, ситуация меняется.

П родвижению популярности шоссейных мотоциклов способствуют не только игры серии Moto GP от Namco и THQ, но и такие редкие и необычные проекты, как TT Superbikes. Что в нем такого необычного? Знайки мотоспорта сразу выделят в названии слово «Superbikes» – так называется американская серия на байках с объемом двигателей более литра, но не о ней сегодня пойдет речь. TT Superbikes – это намного более интересные соревнования, нежели простая езда по кольцевым трассам!

**ЖИЗНЬ ДЛИННОЮ В 20 МИНУТ**  
TT Superbikes – это серия гонок, пролегающих всего на одной трассе, проложенной по острову Isle of Man, что в Великобритании. «Всего-то одна трасса, – скажете вы, – какое безвкусие!» Но подождите делать поспешные выводы. Ведь трасса эта проходит по обычным деревням и сельским дорогам, а длина ее составляет 37.73 мили! Поэтому один круг занимает от 20 до 30 минут (смотря на каком мотоцикле ехать). Ну как, уже интересно? А представляете себе ощущения после того, как прое-

дешь эти 37 миль на литровом спортбайке? Разгоняясь до 320 километров в час и пролетая мимо домов, садов, парковок, бензоколонок, проскальзывая по местам сужения трассы аж до трех метров в поперечнике! Это покруче, чем прыгать на кроссовых жужжалках по песчаным барханам и проходить двадцать пятый круг по кольцу в Валенсии. Это совершенно новый уровень ощущений. Здесь все непредсказуемо. Чтобы выучить всю трассу, потребуется очень много времени, а до этого ездим «на рефлексках». Да и «выучить трассу» в нашем случае – это не просто вызубрить все повороты, которых ну очень много, приходится еще и все неровности и особенности местных дорог запомнить! Не забыли, колесим ведь по обычным улицам и сельским дорожкам, поэтому всяческих бугров, колея, выступов и машин по обочинам хватает. Прямо какие-то «Дальнобойщики 3» на спортбайках.



## ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★ 8.0

**Наше резюме:**  
Одна из самых оригинальных гонок за последний год. Надоели кроссовые мотоциклы и симуляторы MotoGP? Тогда вам сюда!

## МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

Слова трехкратного чемпиона TT Superbikes – Эдриана Арчибалда: «На реальной TT-трассе, рядом с районом Ramsey, есть место, где на обочине стоят ограничительные столбы, всего пара штук. Они есть в игре! Вообще каждый поворот на 100% достоверен, поэтому я прохожу трассу за свои 20 минут, как и в жизни».

## Остров мужчин

Соревнования TT Superbikes проходят на весьма интересном острове (Isle of Man), находящемся между Англией, Шотландией, Ирландией и Уэльсом. Больше того, это независимое (!) маленькое государство со своей культурой, парламентом и правителем! Остров 33 мили в длину, 13 миль в ширину и занимает площадь в 227 квадратных миль.



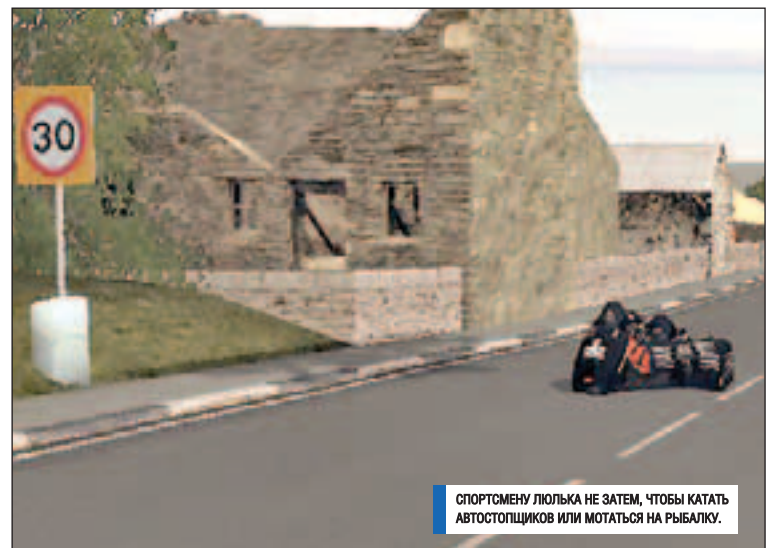
### КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**  
Сумасшедшая скорость, динамика, проработанное поведение мотоцикла, рекордная для гонок протяженность маршрута.

**Минусы:**  
Убийственная сложность, плохое качество видеороликов, нельзя перенастроить управление.



ДВУХКОЛЕСНЫЕ ЖЕЛЕЗНЫЕ КОНИ ОТ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ – ТО ЧТО НУЖНО!



СПОРТСМЕНУ ЛЮБКА НЕ ЗАТЕМ, ЧТОБЫ КАТАТЬ АВТОСТОПЩИКОВ ИЛИ МОТАТЬСЯ НА РЫБАЛКУ.





ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ВПОЛНЕ ДОБОРНАЯ. А ВОТ ДЕРЕВЬЯ СТРАШНОВАТЫ.

спортбайк с люлькой, — зрелище не для слабонервных. Этакая ракета с гигантским задним колесом и платформой слева, где второй гонщик показывает чудеса акробатики, перемещая свой вес то вперед, то назад, то свешиваясь с коляски, то лежа животом на сидении за пилотом. Управлять этим чудо-устройством в игре так же

## Одно неверное движение – и ты уже совершаешь пятый переворот через голову отдельно от мотоцикла.

легко, как и обычным мотоциклом, хотя ведет на трассе оно себя совсем по-другому. Жаль, что в режиме на двоих нельзя поделить управление между самим байкером и человеком в коляске.

### СКОРОСТНОЙ ЭКСТРИМ

Про физику много говорить не буду, скажу коротко – реалистично, как в MotoGP 4. Мотоцикл срывает в снос при перегазовке, бросает на кочках –

все как надо. Одно расстраивает: переопределить управление нельзя, а в готовой модели есть одна спорная вещь. Чтобы переносить вес гонщика назад или вперед, нужно жать левый аналог вниз или вверх – и все бы хорошо, если бы этим же аналогом не надо было поворачивать! Ну кто им мешал повесить эту функцию на шифты? Хотя и это, и плохое качество многочисленных видеороликов, и излишнюю сложность можно простить игре за те ощущения, которые получаешь от езды по удивительной трассе! Настоящий скоростной экстрим, когда любое неверное движение – и ты уже совершаешь пятый переворот через голову отдельно от мотоцикла! ■

### АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



MotoGP 4

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Crescent Suzuki Racing



### Воскресное безумие

После того как вы изучите досконально каждый дюйм и бугорок тридцатисемимильной трассы, вы будете готовы к самому экстремальному и захватывающему соревнованию – Mad Sunday. В реальной жизни в этот день на острове собираются безумцы на байках со всего мира, чтобы самостоятельно пролететь все 37 миль, а после поглядеть на красочные шоу и взять автографы у звезд. Нам же предлагают проехать два полных круга по трассе, буквально набитой транспортом. Причем на каждый сектор у нас есть строго отведенное количество времени, а проехать в скоростном повороте на 200 км/ч между двумя машинами ох как непросто!



НА ПОЧТИ Сорокмильной трассе чего только нет! По пригороду ехать одно удовольствие – дорога прямая и под колеса никто не лезет.



Пейзажи не слишком детализированы, зато весьма разнообразны.



# ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ  
ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ



## КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

### 1. Что такое книппели?

1. Вид боеприпасов
2. Разновидность зюппелей
3. Отряд грызунов

### 2. Что такое «Ли-Энфилд»?

1. Китайский мастер кун-фу
2. Английская марка винтовок
3. Сводный брат Гарфилда

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 сентября. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 15/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

## ЗАКОН И ПОРЯДОК 3: ИГРА НА ВЫЛЕТ



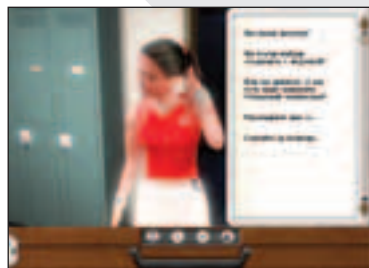
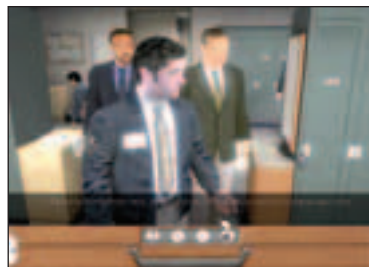
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Law & Order: Justice Is Served
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	adventure
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Vivendi Universal Games
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	GFI / «Руссобит-М»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Legacy Interactive
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.russobit-m.ru/rus/games/justice>

### ■ РЕЗЮМЕ:

В пустой породе интерактивных детективов порой сверкнет и крупца благородного металла.



## ТРЕКМАНИЯ SUNRISE



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	TrackMania Sunrise
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	racing / puzzle
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Digital Jesters
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Бука»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Nadeo
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 8

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

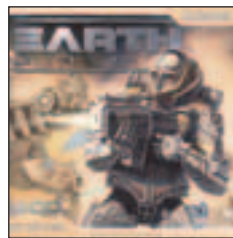
■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.trackmania.ru>

### ■ РЕЗЮМЕ:

Поистине сумасшедшие гонки с отличным конструктором трасс и внушительным мультиплеером.



## EARTH 2160



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	Earth 2160
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	RTS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Zuxhez Entertainment
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Акелла»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Reality Pump Studios
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 8

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**  
PIII 1,5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**  
<http://www.akella.com/ru/games/earth2160>

### ■ РЕЗЮМЕ:

Сетевая стратегия нового поколения с невиданной доселе графикой – один из хитов этого года.



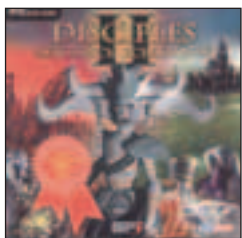
Известный во всем мире сериал Law & Order практически не изменился за минувшие пятнадцать лет, чего не скажешь об одноименной игре. Оберегать покой американских граждан становится раз от разу приятнее – герои уже не смывают на деревянных кукол и благодаря лицевой анимации все больше похожи на живых людей. Сюжет как всегда безупречен – убийцу известной теннисистки нужно не только поймать, но и при всем честном народе обличить в зале суда. Головоломки порой навевают скуку, но диалоги удались на славу. Качество перевода не вызывает нареканий: кажется, что наши подопечные – настоящие «опера». Картины завершают улучшенный инвентарь и новинка – записная книжка, хранящая заметки о любом событии. Так держать! ■

Пожалуй, таких безбашенных гонок мы не видели со времен давно позабытых Stunts. Продолжение «Трекмании» недалеко ушло от оригинала, но машины стали еще быстрее, трассы – еще круче, а трюки – попросту невероятными. Конечно, здешним машинам законы физики не писаны, они мгновенно разгоняются и с легкостью тормозят прямо в полете. Но ведь это и делает игру такой зажигательной. Преобразился и редактор карт – от обилия заумных конструкций захватывает дух. Езда по потолку и тройное сальто на скорости 600 км/ч? Легко! Более сотни трасс распределены по четырем режимам, а собственноручно созданными треками, как и раньше, можно обмениваться в Интернете. И множась, как грибы, порталы – лучшее подтверждение удачности проекта. ■

Серия Earth из года в год исповедует одни и те же принципы, каждый раз подкрепляя проверенную формулу новыми графическими достижениями. Уровень прорисовки ограничивается лишь мощностью компьютера. Вдобавок, это по-прежнему единственный проект, в котором мы самостоятельно можем собирать технику из мельчайших деталей. Семь типов запчастей, сотни технологий – количество неповторимых юнитов исчисляется тысячами, а расширенное управление (режимы стрельбы, например) удваивает эту цифру. Новый виток апокалиптического сюжета привнес в игру новую расу – таинственных инопланетян. И, несмотря на традиционно сетевую направленность игры, в этой истории стоит разобраться, тем паче, что перевод не подкачал. ■



## DISCIPLES 2. ЛЕТОПИСЬ ВСЕЛЕННОЙ



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Disciples 2. Летопись вселенной	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	TBS
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Strategy First
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«Руссобит-М»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Strategy First
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 4

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://www.russobit-m.ru/rus/games/disc2">http://www.russobit-m.ru/rus/games/disc2</a>	

■ <b>РЕЗЮМЕ:</b>	
------------------	--

Наконец-то Disciples 2 и три дополнения к ним собрались на одном диске – берем не задумываясь.



**С**южет аккуратно отодвинут на задний план, как и положено в классических шутерах. Хотя робкие попытки добавить игре «интеллектуальности» выдает система имплантантов (нечто подобное было в Deus Ex) и рюкзачок, набивать который, впрочем, предстоит лишь оружием. А его в здешнем мире – тьма. Равно как и врагов – ужасно нарисованных, но невероятно умных. Еще один жирный плюс – красивые и бескрайние карты, просторы которых можно бороздить на различной технике. Так что удобная мини-карта и датчик движения внизу экрана в игре пришлись очень кстати. Чем все-таки «дополнено и улучшено» золотое издание этой игры, я так понять и не смог. Но точно не переводом – как бы хорош он ни был, а половина текстов осталась просто нетронутой. Впрочем, для хорошей игры – это не большой недочет. ■

## HIDDEN & DANGEROUS 2



■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Hidden & Dangerous 2	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	tactical shooter
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Gathering
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С» / «Логрус»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Illusion Softworks
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	до 32

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
750 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://games.1c.ru/hidden_and_dangerous_2">http://games.1c.ru/hidden_and_dangerous_2</a>	

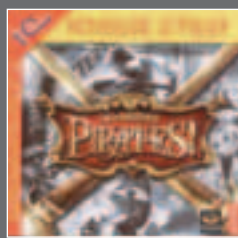
■ <b>РЕЗЮМЕ:</b>	
------------------	--

Классика тактических шутеров на тему Второй мировой – безупречный дизайн уровней, продуманный баланс, захватывающий сюжет.



**П**роект выделяется прежде всего четким балансом. Балансом между тактической игрой и энергичным блокбастером. Здесь нужно выверять каждый шаг и заниматься планированием. Да что там! Где еще доведется вести в бой с немцами целый отряд? На экране разворачивается поистине голливудское действие. Сегодня мы проводим ночную stealth-операцию в Альпах, а завтра взрываем подлодки в Антарктике или громим немецкие танки в Африке – однообразием на протяжении всех 23 миссий и не пахнет. Добавьте к этому огромный и исторически достоверный арсенал, накопление опыта за выполненные задания и качественный русский перевод. А вот графику из списка достоинств, увы, придется вычеркнуть – движок уже успел устареть, да и видеоглюки не дадут вам соскучиться. ■

## SID MEIER'S PIRATES!



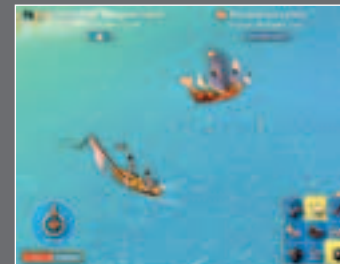
■ <b>ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:</b>	
Sid Meier's Pirates!	
■ <b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
■ <b>ЖАНР:</b>	RPG / strategy / management
■ <b>ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Atari
■ <b>РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:</b>	«1С»
■ <b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Firaxis Games
■ <b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>	1

■ <b>ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	
1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)	

■ <b>ОНЛАЙН:</b>	
<a href="http://games.1c.ru/pirates">http://games.1c.ru/pirates</a>	

■ <b>РЕЗЮМЕ:</b>	
------------------	--

Приятная графика, удобное управление и неповторимый колорит пиратской вольницы...



**Ч**увствуете свежий морской бриз? Слышите звон пистолетов? Видите, как блестят на солнце абортжные сабли? Да, «Пираты» возвращаются семнадцать лет спустя! Немало рома утекло со времени выхода оригинальной игры, но переключить ее до сих пор никому не удалось. Свобода везде и во всем – вот полноценная пиратская жизнь. Она начинается с захвата первого корабля и заканчивается с последним ударом сердца. Сколотить состояние и уйти на покой, геройской пасть в бою или скопиться от разгульной жизни – все в ваших руках. Никаких сложных систем и штудирования морской науки: маленький кораблик скитается по Карибс-

кому морю, повиняясь всего нескольким кнопкам. Поединки просты до безобразия, а развитая торговля осталась за бортом. Туда же отправился и сюжет, сведенный к игровому «прожиточному минимуму». Бог с ним – большего и не нужно. Без усталости топите вражеские галеоны и размахивайте саблями в поединках, охмуряйте губернаторских дочек и разыскивайте сокровища – о чем еще мечтать настоящему флибустьеру? А хотите – честно служите стране (а то и трем сразу!), выполняйте приказы и захватывайте города во славу империи. Ведь цель игры – не закончить череду квестов, а познать недолгую, но насыщенную жизнь морского волка... ■





# НОВОСТИ

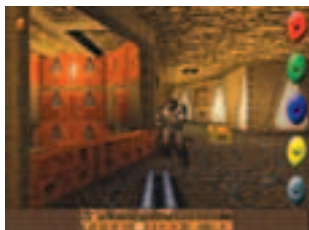
Компьютерные игры на мобильных телефонах!

Автор:  
Илья «GM» Вайнер  
iv@gameland.ru



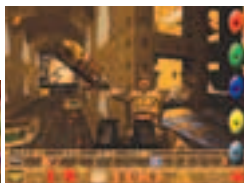
## НАСТОЯЩИЙ QUAKE

Не секрет, что мобильные порты обычно имеют мало общего с оригинальными компьютерными играми. Поправить ситуацию взялся не кто-нибудь, а знаменитая Id Software совместно с компанией Pulse Mobile. В ближайšie месяцы они собираются выпустить практически точную копию легендарного Quake на платформе 3D-Java. Демонстрация игры на прошедшей весной E3 2005 не оставила равнодушных. 25 кадров в секунду при расширении 640x480 – неплохой результат для мобильной игры с такой графикой.



Более того, в Quake Mobile можно будет сразиться и через Интернет посредством GPRS. А со временем нам обещают и официальные дополнения к игре. Недостаток у таких проектов как всегда один – он предназначен лишь для смартфонов с поддержкой 3D-Java. ■

Более того, в Quake Mobile можно будет сразиться и через Интернет посредством GPRS. А со временем нам обещают и официальные дополнения к игре. Недостаток у таких проектов как всегда один – он предназначен лишь для смартфонов с поддержкой 3D-Java. ■



## КАМЕРОФОН БУДУЩЕГО

Компания XCUTE на днях представила общественности свой новый телефон – XCUTE DV2. Основная изюминка – встроенная 6-мегапиксельная (!) фотокамера. Хотя, судя по ее размерам, не совсем ясно, что куда «встроено»... Впрочем, габариты с лихвой компенсируются возможностью снимать качественное видео со скоростью 30 кадров в секунду. Второй «козырь» аппарата – лучший в мире дисплей, отражающий 16.7 млн. цветов при расширении 640x240. При всем обилии возможностей телефона удивляет отсутствие в нем Bluetooth-адаптера, давно вошедшего в число стандартных опций. В продаже камерофон должен появиться уже в конце этого года. Увы, продукцию XCUTE непросто найти даже в интернет-магазинах. Тем более что ориентировочная стоимость этой модели составит не менее 1000 долларов.

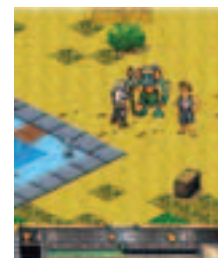
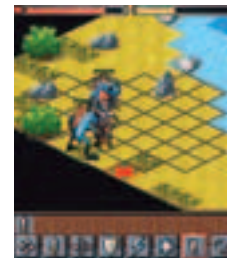
В любом случае это, пожалуй, будет первый телефон, способный по-настоящему заменять собой цифровой фотоаппарат. ■



## НОВАЯ СЕТЕВАЯ RPG

Бум онлайн-ролевых игр дошел и до мобильных телефонов.

Датская компания watAgames недавно анонсировала продолжение к популярной Era of Eidolon. Изменился, в общем-то, только сюжет – теперь нам предстоит разгадывать тайну загадочных людей-рыб, терроризирующих мирных жителей. Впрочем, найдутся занятия и поинтереснее. Например, нескончаемые дуэли с другими игроками. Сотня видов оружия и десятки различных навыков – герои здесь по-настоящему прокачиваются. При желании можно и вовсе сколотить собственный клан и громить неприятеля сообща. А развернуться где будет – судя по обещаниям разработчиков, локации теперь станут еще больше, причем это никак не отразится на уровне графике, что наглядно демонстрируют скриншоты. Вот если бы еще не нужно было оплачивать соединение... ■



## ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

**Все о мобильных играх**

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

<http://playmobile.ru/games>

**ВОЙНА МИРОВ – 2555**  
97742480096

- Alcatel 565
- Alcatel 756
- Motorola C380
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola V220
- Motorola V500
- Motorola V550
- Motorola V600
- Motorola V620
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6680
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7250

- Nokia 7650
- Sagem MYV65
- Sagem MYX7
- Samsung D500
- Samsung E700
- Samsung E800
- Samsung E810
- Samsung E820
- Samsung X460
- Sharp GX20
- Sharp GX25
- Siemens C65
- Siemens CV65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- SonyEricsson F500i
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson S700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z600

**ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА – 2555**  
97712860096

- Motorola E1000
- Motorola E398

- Motorola E550
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V550
- Motorola V980
- Nokia 3100
- Nokia 3220
- Nokia 3300
- Nokia 6100
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7250
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Sagem MYV55
- Sagem MYV65
- Sagem MYV75
- Sagem MYX7
- Samsung D500
- Samsung Z105
- Sharp GX10
- Sharp GX20
- Siemens C65
- Siemens CX65

- Siemens M65
- Siemens S65
- Siemens SL65
- Siemens SX1
- SonyEricsson F500
- SonyEricsson K300
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z500
- SonyEricsson Z600

**ПЛЕЙМАН ЛЕТИНЕ ИГРЫ 2 – 2333**  
97742510096

- Motorola C380
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola V220
- Motorola V500
- Motorola V550
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 6100
- Nokia 6220
- Nokia 6230

- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Samsung D500
- Samsung E100
- Samsung E330
- Samsung E700
- Samsung E800
- Samsung X100
- Samsung X450
- Samsung X460
- Samsung X600
- Sharp GX20
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- Siemens SX1
- SonyEricsson P900
- SonyEricsson V800

**КОНОФЕТНЫЙ ММР – 2333**  
97679140096

- Motorola C650

- Motorola E398
- Motorola V180
- Motorola V220
- Motorola V300
- Motorola V500
- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6220
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6820
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7260
- Nokia 7610
- Samsung C100
- Samsung C110
- Samsung E310
- Samsung E630
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung E800
- Samsung E810
- Samsung E820

- Samsung X100
- Samsung X450
- Samsung X460
- Samsung X600
- Siemens C60
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M55
- Siemens M65
- Siemens S55
- Siemens S65
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z600

**STIRLITZ – 2333**  
97718490096

- LG C1100
- LG G5400
- Motorola C380
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola V220
- Motorola V550
- Motorola V600
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3650
- Nokia 6100

- Nokia 6200
- Nokia 6230
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6800
- Nokia 7250
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia 7650
- Samsung C100
- Samsung D500
- Samsung E330
- Samsung E700
- Samsung E800
- Samsung P400
- Samsung P700
- Samsung S100
- Samsung X100
- Samsung X120
- Samsung X400
- Samsung X450
- Samsung X460
- Samsung X600
- Sharp GX10
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- Siemens SL65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K700i

- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z500
- SonyEricsson Z600

**BANG BANG – 2333**  
97571630096

- Nokia 2650
- Nokia 3100
- Nokia 3120
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3230
- Nokia 3300
- Nokia 3600
- Nokia 3620
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6010
- Nokia 6100
- Nokia 6108
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6225
- Nokia 6230
- Nokia 6260
- Nokia 6310
- Nokia 6310i
- Nokia 6585

- Nokia 6610
- Nokia 6620
- Nokia 6650
- Nokia 6670
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage
- Nokia N-GageOD

**DUST N DIRT – 2333**  
97435820096

- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 6600
- Nokia 6600
- Nokia 7650
- Nokia N-Gage





## ВОЙНА МИРОВ

■ РАЗРАБОТЧИК:	gameloft
■ ЖАНР:	shooter
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	5 доллара
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.gameloft.com">http://www.gameloft.com</a>

В последнее время мобильные игры появляются на свет чуть ли не раньше фильмов, на которых они основаны. Но, как ни странно, именно эти проекты становятся эталонами качества...

Приятная девушка возвестила с голубых экранов, что мы пришли и всем пора бояться... Да, дорогие марсиане, мы не станем в очередной раз спасать Землю. Мы будем расстреливать крепости, взрывать и топтать. Всеми тремя ногами.

Задача облегчается нашей неуязвимостью и усложняется неумолимо бегущим таймером. План пятилетки у них, что ли? Вокруг проносятся самолеты, рвутся мины и щетинятся пушками крепости. Дабы успеть разобраться с каждым из тринадцати городов в срок, придется оперативно расстреливать наседающих людишек. От нас для этого

требуется лишь точно прицеливаться – тренажник умеет поднимать и опускать «голову», вот только делает это чересчур медленно. Поэтому действия зачастую приходится продумывать наперед. Вот вам и твердолобый скролл-шутер... Зато двигается вперед эта машина совершенно самостоятельно. Конечно, мы можем перемещать ее по экрану, но лишь для того, чтобы уклоняться от выстрелов.

Здорово разнообразила процесс «цепная система». Например, попав в подсвеченный истребитель, можно враз уничтожить целую эскадрилью. А расстреливая нижние части зданий, можно заработать солидный бонус – дома будут складываться, как карточные домики. Ну, а особо циничные марсиане могут еще и швыряться поднятыми с земли предметами. То бишь машинами и бронетехникой.

Несмотря на довольно низкий темп, игра просто приковывает к телефону на ближайших несколько часов. Вряд ли где-то еще можно встретить настолько зрелищные спецэффекты – господин Спилберг будет доволен... ■



## ПЛЕЙМАН ЛЕТНИЕ ИГРЫ 2



■ РАЗРАБОТЧИК:	mr. Goodliving
■ ЖАНР:	sports
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://mrgoodliving.net/home">http://mrgoodliving.net/home</a>

Главный «мобильный» спортсмен снова в строю, и снова покушается на олимпийские медали. Причем сразу на четыре. И вряд ли пятеро соперников смогут ему помешать. Да и делает-то он практически все сам – только вовремя нажимайте на кнопку. Легкую пробежку в начале можно смело принимать за разминку – проиграть практически невозмож-

но. А вот метать после этого молот будет посложнее. Нужно как можно быстрее раскрутить его и отпустить точно в нужный момент. Еще сложнее прыгнуть три раза подряд, не сбиваясь с темпа. На этом участке многие из вас лишатся шанса на золото. А лично мне больше всего по душе метание копья. Наверное, кровь неандертальских предков сказывается. В этом испытании необходимо выбрать наиболее удачный угол броска, не прекращая разбега. Впрочем, сразу становится ясно, что 45 градусов – наилучший вариант. Хотя сделать бросок оказывается куда сложнее, чем его рассчитать...

Главное, чем из раза в раз берет игроков мистер Плейман – безупречная графика и анимация. На трибунах мелькают вспышки фотоаппаратов, а болельщики режут от восторга, когда у подиума начинается фейерверк. Играть в «Летние игры» можно до бесконечности. Ведь вся прелесть спорта и заключается в том, что абсолютных рекордов не бывает. Тем более игра имеет три уровня сложности. А очередная попытка отнимет не больше пяти минут и согреет вас мыслью, что по пути на работу вы еще и умудряетесь заниматься спортом. ■



## STIRLITZ



■ РАЗРАБОТЧИК:	Qplaze
■ ЖАНР:	shooter
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.qplaze.com">http://www.qplaze.com</a>

Что-то явно выдавало в Штирлице разведчика. То ли висящая на плече базука, то ли кипа секретных документов подмышкой... А вот в Умпуте все выдавало диктатора – очень маленького и злого. Вторая мировая не удалась, но на этом его коварные планы еще не закончились. Вот товарищ Исаев и решил ускорить этот процесс... Ему необходимо собрать все сек-

ретные бумаги на пятнадцати необъятных уровнях, растянувшихся на три непохожих «мира». А попутно можно разобраться и с парой пехотных дивизий. Вот что называется тонкой работой разведчика!

Под необъятным плащом Штирлица могут оказаться пара «Люггеров», базука и огнемёт. Они очень пригодятся в общении с тринадцатью видами противников. Последние не брезгают даже гранатами и станковыми пулеметами, но, к счастью, советские разведчики умеют быстро ползать и высоко прыгать... И в этот раз Qplaze берется пора-

зить нас графикой собственного производства. Уровни не просто прорисованы до мельчайших деталей – благодаря анимации порой кажется, что в игре присутствует добротный физический движок. Похоже, шуточные проекты удаются разработчикам лучше всего, а уж юмора здесь выше крыши – вы только взгляните на мужественное лицо «штандартенумпутта».

Приятно также, что игра «заточена» под конкретные модели телефонов – на некоторых из них будут различаться враги, антуражи и, самое главное, управление. Хенде хох, Упмер капут! ■





## ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА



■ РАЗРАБОТЧИК:	telcogames
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ ЦЕНА:	5 долларов
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.telcogames.com">http://www.telcogames.com</a>

На этот раз с экранов кинотеатров в мобильные телефоны шагнул целый «выводок» супергероев и один суперзлодей. На протяжении тринадцати миссий четверо экс-ученых поочередно разбираются с подручными доктора Дума... Знаете, чтобы понять происходящее, видимо, нужно посмотреть фильм. Иначе даже красивые сюжетные сценки останутся для вас загадкой. Впрочем, и так все ясно – в роли одного из «мутантов» мы отправляемся очищать от зла причудливые уровни. Графика вообще поначалу поражает. И не столько красотой, сколько оригинальностью. Будто бы кто-то нарисовал игру от руки... но кто-то, несомненно, талантливый. Понимаю, скриншоты не впечатляют, но как все это выглядит в движении... Чего только стоят одни суперспособности!

От них, кстати, и зависит уникальный стиль прохождения, присущий каждому протагонисту. Гуттаперчевый мистер Фантастик демонстрирует чудеса акробатики, Человек-факел играючи превращает врагов в барбекю, а Женщина-невидимка предпочитает «stealth-операции», да и силовые поля ей очень к лицу. Ну а приз зрительских симпатий уходит господину Нечто. Большой каменный кулак с лихвой окупает отсутствие зрелищных способностей. Накала добавляет лимит времени. Убивать всех на своем пути вовсе не обязательно, главное – успеть дойти до конца. Игра вообще всегда оставляет выбор тактики за вами. Хотя едва ли Нечто захочет убежать от врагов...

Благодаря постоянной смене героев, геймплей никогда не приедается. Чему, кстати, способствует и работа камеры. Да-да, вы не ослышались. В ключевые моменты (например, поединки) она плавно наезжает на нашего протеза. Похоже, остальным разработчикам будет чему поучиться. ■



## КОНФЕТНЫЙ МИР



■ РАЗРАБОТЧИК:	in-fusio
■ ЖАНР:	puzzle
■ ОЦЕНКА:	3
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.in-fusio.com">http://www.in-fusio.com</a>



Вы в детстве не мечтали о гигантских фруктах и леденцах в человеческих рост? Нет?! А вот у разработчиков из In-Fusio определенно было голодное детство. Иначе бы они не создали игру, единственный смысл которой – собирать сладости. Едва ли этот геймплей можно назвать логическим. Головоломки исчерпываются передвижением редких препятствий и скоростным бегом от маниакальных зверюшек. А чтобы вы сделали, заведя широко улыбающегося двухметрового поросенка? В целом, враги тут делятся на тра-

во... простите, «конфетоядных» и плотоядных. Первые предпочитают сладости и потому не отходят от них ни на шаг, а вот вторым больше по вкусу маленькие девочки. Появится у такого восклицательный знак над головой – пора делать ноги... Графика неплоха, а пастельные тона выглядят довольно приятно. Хотя и окончательно убеждают нас в том, что игра рассчитана в основном на детей. Десяток уровней в трех разных мирах, шесть непохожих монстров и девочка с диатезом... А у вашего ребенка уже есть телефон? ■



## BANG BANG



■ РАЗРАБОТЧИК:	telcogames
■ ЖАНР:	shooter
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.telcogames.com">http://www.telcogames.com</a>



И правда, сколько можно спасти блондинок и ученых от бородатых террористов?! Гораздо интереснее защищать гейш от самураев, а заблудившихся туристов от кровожадных индейцев. А еще лучше делать это одновременно вдвоем через Интернет – победит самый меткий стрелок. Впрочем, с прицеливанием проблем не будет – в такое «перекрестье» можно поймать и слона. А вот над реакцией придется поработать, ведь за убитых подряд врагов нам причитаются специальные бонусы. Дизайнеры тоже постарались на славу – все пятнадцать уровней отлично смотрятся, так что процесс быстро затягивает. Особенно, если с кем-то соревноваться. В сделанный от души проект всегда приятно играть... ■

## DUST N DIRT



■ РАЗРАБОТЧИК:	elkware
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	3 доллара
■ ОНЛАЙН:	<a href="http://www.elkware.de">http://www.elkware.de</a>



Что такое настоящее ралли? Это палящее солнце пустыни, клубы пыли из-под колес и остервенелые крики перепуганного штурмана... Изюминка этой игры – нулевая видимость. Не вылететь с трассы можно, лишь четко выполняющая команды напарника. К счастью, в управлении задействованы девять кнопок, поэтому можно одновременно поворачивать и тормозить. Выглядят гонки великолепно, хотя и не могут похвастаться разнообразием пейзажей. Плата за имитацию трехмерной графики стандартна – игра будет гарантированно работать лишь на семи моделях телефонов. Зато, увидев в списке свой аппарат, скачивайте эти гонки, не задумываясь – другого подобного ралли попросту нет. ■



БАРХАТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ  
**МУЖСКОЙ СЕЗОН**

ПОДРОБНОСТИ В КИНОТЕАТРАХ СТРАНЫ



**@mail.ru**<sup>®</sup>

НАМ ДОВЕРЯЮТ ДАЖЕ СПЕЦАГЕНТЫ





# House of the Dead 3

Все любят зомби. Дрянные недофильмы Resident Evil собирают в мировом прокате бешеные деньги, а свеженькая спилберговская «Война миров» ну всем хороша, кроме одного – с лезущими на паром зомби фильм стал бы явно лучше. Так вот, ближе к делу. Может, The House of the Dead III – и не самый замечательный аркадный шутер, но умелое использование зомби-тематики придало игре скандальную славу.

**С**ериал The House of the Dead не окружает ореол этакой аркадной эксклюзивности. Все три части вышли на PC, каждая игра становилась вехой в развитии консолей: первая часть вышла на Saturn, вторая на Dreamcast, третья – на Xbox. Игровой автомат The House of the Dead III (как и OutRun2, например) построен на базе платформы Chihiro, начинка которой сходна с железом Xbox; четвертая часть игры будет работать на платформе следующего поколения, о чем можно подробнее узнать в соответствующей врезке. The House of the Dead III – тот редкий аркадный шутер, где используются нестандартные контроллеры. К машине прилагаются два «как бы дробовика»: на самом деле это оружие – те же пистолеты, которые перезаряжаются невероятно круто: необходимо левой рукой передернуть затвор на стволе. Есть и недостаток: «внутри» игрового мира The House of the Dead III вид оружия всего один, и даже гранаты появятся только в сиквеле. Внешний вид машины – огромная составляющая успеха: обклеенный мрачными наклейками



1 ПОЗВОЛЬТЕ ОФОРМИТЬ СТАТЬЮ СКРИНШОТОМ С КОНСОЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ. АРКАДНЫЙ ВАРИАНТ СМОТРИТСЯ ЗНАЧИТЕЛЬНО ЛУЧШЕ. 2 АВТОРЫ THE HOUSE OF THE DEAD 3 ПОНИМАЮТ, ЧТО СЮЖЕТ – ВАЖНЕЙШАЯ ЧАСТЬ ХОРОШЕЙ ИГРЫ. СЮЖЕТ В THE HOUSE OF THE DEAD 3 – ОГО-ГО! 3 ТОТ САМЫЙ ДРОБОВИК, БОЛЬШОЙ И СТРАШНЫЙ. 4 МЫ НЕ МОЖЕМ РЕШИТЬ, КАКАЯ ИЗ МАШИН ВЫГЛЯДИТ КРУЧЕ: VIRTUA COP 3 ИЛИ THE HOUSE OF THE DEAD 3. ОБЕ ВПЕЧАТЛЯЮТ.



## Скорее в номер!

В Японии на Sega Summer Show 2005 публике был представлен еще не запущенный в серийное производство автомат The House of the Dead 4. Замечателен он вот чем: графикой нового поколения, использованием Узи вместо дробовиков и сногшибательным дизайном автомата. Долгожданные изменения в геймплее – на месте: так, в игру добавлены гранаты, а если вас схватил мертвяк, нужно махать оружием, чтобы «оттолкнуть» врага. И, самое главное, количество зомби в кадре возросло в десятки раз! Ходят слухи, что The House of the Dead 4 может быть впоследствии портирована на Xbox 360.



## ХОЧУ!

Мы нашли автомат The House of the Dead III в Москве, в торговом центре «Калужский», в двух шагах от станции метро Калужская. Где бы вы ни вышли из метро, веселое оранжевое здание центра всюду прекрасно видно. Аркада расположена на третьем этаже центра, напротив залов кинотеатра «Синема Парк». С нашего прошлого посещения зал преобразился чудесным образом: автоматов стало больше, появились Virtua Cop 3 и сдвоенный OutRun2, несколько модных мотоциклетных симуляторов, гонки Battle Gear 3. Цена жетона, как прежде, 30 рублей.



черный автомат выглядит ой как внушительно, и в Sega это прекрасно понимают: машина для The House of the Dead 4 будет еще более вычурной.

Что же до геймплея, то The House of the Dead III выступает в легком весе. Можно сказать, что именно благодаря The House of the Dead III (и, в чуть меньшей степени, Resident Evil) сформировался жанр зомби-шутеров. Оказалось, что редкий посетитель аркады откажется от удовольствия извести десяток-другой медленных, подгнивших, стонущих мертвяков. А уж сколько в игре зомби! Зомби обыкновенные и зомби-карлики. Зомби-личинки и зомби-толстяки, зомби-солдаты и ученые-зомби, зомби с бензопилами (разве можно их не любить?), ужасный зомби-ленивец и громадный полицейский-зомби, преследующий героев на протяжении двух начальных этапов. Пули из дробовика сносят чудовищам головы, разворачивают животы – чтобы игру не признали слишком жестокой, авторам пришлось раскрасить кровь в зеленый цвет, отчего все вражины

превратились в этаких родственников Болотного Мстителя.

Многие сюжетные ходы мы уже видели, и не раз – большинство из них доведено до совершенства в замечательном Jurassic Park: The Lost World, о котором мы рассказывали несколько номеров назад. Время от времени один из игроков получает шанс помочь товарищу: вы видите, как на него набрасываются зомби: необходимо отстрелить злыдней и не поранить друга. По итогам каждого уровня игра выставляет рейтинг по обычной для аркад «буквенной» системе, кто хорошо себя проявил – получает дополнительное здоровье. The House of the Dead III выглядит очень смазливо, не хуже, чем Virtua Cop 3, но вряд ли вы найдете смельчака, который станет утверждать, что именно The House of the Dead – лучшая аркадная «игра с пистолетом». Убери из игры зомби – останется обычный скученький шутер. Но зомби есть, и зомби в корне меняют дело. Все любят зомби! ■

В РОССИЙСКИХ АРКАДАХ СТОЯТ ИМЕННО ТАКИЕ АВТОМАТЫ. ЕСТЬ И ДРУГОЙ, «ОБЛЕГЧЕННЫЙ» ВАРИАНТ МАШИНЫ.



5 ИГРОК ДОЛЖЕН САМ ВЫБРАТЬ НУЖНЫЙ МАРШРУТ ПРОХОЖДЕНИЯ. ПОСЛЕ ПЕРВЫХ ДВУХ «ВВОДНЫХ» КАРТ ТРИ ПОСЛЕДУЮЩИЕ МОЖНО ПРОХОДИТЬ В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ. 6 БОНУСНАЯ ЖИЗНЬ: НА ИГРОКА СЛЕВА НАПАЛИ ЗОМБИ ТОТ, КТО ДЕРЖИТ ПРАВЫЙ ПИСТОЛЕТ, ДОЛЖЕН ПОМОЧЬ ТОВАРИЩУ. 7 НАМ ПОВЕЗЛО: НА НАШИХ ГЛАЗАХ ИЗ ЗАЛА УВЕЗЛИ TIME CRISIS 2. ЕГО МЕСТО ЗАНЯЛ МОДНЫЙ TIME CRISIS 3.



# Репортаж с ESWC 2005 Grand Final



Ведущий рубрики:  
Роман Тарасенко  
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Всего два месяца назад российские киберспортсмены порадовали болельщиков победой на чемпионате мира по Counter-Strike. И вот опять настало время всенародного ликования. На главном турнире года, ESWC 2005 Grand Final, наша сборная завоевала две медали: золотую в номинации Quake III Arena и серебряную – в Warcraft III: The Frozen. Об этом читайте далее. Также сегодня в выпуске: результаты нижегородского «Турнира 10 городов» и CPL Summer.



4K.GRUBBY ПРИБАВИЛ К ЧЕМПИОНСКОМУ ТИТУЛУ WCS 2004 ЕЩЕ И ESWC 2005.

С 6 по 10 июля в Париже в комплексе The Carrousel du Louvre состоялся самый ожидаемый турнир года – Electronic Sports World Cup 2005 Grand Final. Соревнования предшествовала череда национальных отборочных, проходивших по всему миру в течение нескольких месяцев. Российская делегация игроков была одной из самых многочисленных – 23 человека. К сожалению, в последний момент из-за недоразумения с документами не смогли поехать на чемпионат «квакеры» Evil и Makaveli. За них в номинации Quake III Arena пришлось отдуваться Cooler'у. И он справился с задачей на все сто. Изначально геймеры были разбиты на четыре группы. Тут у московского дуэлянта трудностей не возникло. Три победы в трех матчах – отличный результат для дебюта. А вот потом Куллеру пришлось изрядно попотеть. Одним махом одолев c10ck'a, ST\_Germain'a и v4\_Keere'a, россиянин неожиданно уступил своему давнему сопернику

Toxic'у и едва не сорвал свое попадание в «олимпийку». Все решилось в поединке против SK.Fox'a. Cooler, крупно слив на первой карте, собрался и не только вытянул две оставшиеся встречи, но и финишировал лидером в группе. В 1/2 плей-офф россиянин разгромил Socrates'a из США, обеспечив себе как минимум серебряную медаль. Но и на этом успехи Куллера не закончились. В финале против янки Czm'a, когда, казалось бы, все зрители ставили на американца, москвич совершил настоящий подвиг. Практически без боя отдав hub3aeroq3, он поочередно победил на pro-q3dm6 и q3dm13, отыгравшись тем самым за досадное поражение на Quake Con 2004. В номинации Counter-Strike нашу страну представляли две действительно классные команды – ForZe и Virtus.Pro. Последняя не так давно вернулась с триумфом из Китая с состязаний ACON5, однако на ESWC охочих до кубка собралось гораздо больше. Старт у обоих



COOLLER ВО ВРЕМЯ МАТЧА ПРОТИВ FOX'A.

## Результаты ESWC 2005 Grand Final:

### QUAKE III ARENA 1X1:

- 1 место – x6.Cooler (Россия) – \$6000;
- 2 место – x6.Czm (США) – \$3000;
- 3 место – SK.Fox (Швеция) – \$2000.

### WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – 4K.Grubby (Голландия) – \$13000;
- 2 место – SK.Deadman (Россия) – \$9000;
- 3 место – ReiGn (Южная Корея) – \$6000.

### COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – compLexity (США) – \$40000;
- 2 место – SK (Дания) – \$26000;
- 3 место – Mouz (Германия) – \$18000.

### COUNTER-STRIKE (ДЕВУШКИ) 5X5:

- 1 место – Girls Got Game (США) – \$10000;
- 2 место – LadieS (Бразилия) – \$6500;
- 3 место – xbtence (Испания) – \$4500.

### UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1:

- 1 место – Winz (Франция) – \$6000;
- 2 место – Falcon (Австрия) – \$3000;
- 3 место – Lauke (Голландия) – \$2000.

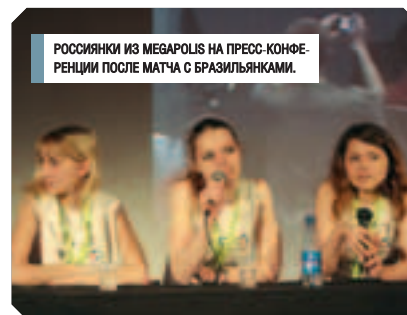
### PRO EVOLUTION SOCCER 4:

- 1 место – ArabianJoker (Саудовская Аравия) – \$13000;
- 2 место – Mike (Карибы) – \$9000;
- 3 место – Legre (Испания) – \$6000.

На диске к журналу вас ждет огромная коллекция риплеев и демо-записей с турнира.

московских кланов удался на славу. «Форзы» одержали верх над Team 3D, а «Виртуса», уверенно обыгравшие трех соперников подряд, чуть-чуть недотянули до победы над легендарной NiP (13:16 на de\_iferno). Впрочем, для выхода во второй этап с лихвой хватило и этого.

По иронии судьбы в следующем туре соотечественники встретились друг с другом. На национальной квалификации ForZe разгромили Virtus.Pro, но чемпионат мира – совсем другое дело. VP не просто взяли реванш, а буквально камнями на камне не оставили от своих извечных противников. Правда, оставшиеся матчи обе команды полностью провалили и в плей-офф не выбылись.



РОССИЯНКИ ИЗ MEGAPOLIS НА ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ ПОСЛЕ МАТЧА С БРАЗИЛЬЯНКАМИ.



В соревнованиях по Counter-Strike среди представительниц прекрасного пола все для россиянок решилось уже в дебюте. Якутки из Meteora\*Oasis явно уступали в классе своим соперницам, а девушки из столичной Megapolis играли не в полном составе. Дело в том, что Veneta поздно получила визу и прилетела во Францию только на второй день к моменту, когда у ее команды было уже два поражения. В дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne отлично проявил себя Deadman – как и всегда. Заняв третье место на ACON5, он провел кропотливую работу над ошибками и на ESWC 2005 расправился с множеством грозных дуэ-



лянтов, таких как (корейцы Endurry и FoV, болгарин Insomnia и китаец Sky). Не по зубам ему оказался лишь голландец 4K.Grubby. А вот другой россиянин – Swen – хоть и сумел миновать первую групповую стадию (благодаря ничейным результатам с MYM.Bjark'ом и 4K.Fury), но на большее его не хватило. ■

### Статистика заработков на ESWC 2005:

- 1 место – США – \$54000;
- 2 место – Дания – \$33500;
- 3 место – Германия – \$24000;
- 4 место – Южная Корея – \$20000;
- 5 место – Франция – \$17000;
- 6 место – Китай – \$15500;
- 7 место – Голландия и Россия – по \$15000.

Несмотря на отличное выступление отечественной сборной в таких престижных номинациях, как Quake III Arena и Warcraft III: The Frozen Throne, гонорары наших бойцов на общем фоне не сильно впечатляют. Как показательный пример – два «золота» США в Counter-Strike и, соответственно, самый крупный заработок.

## Чемпионат по «Ил-2 Штурмовик»

8 июля на просторах Рунета прошел второй в истории «Оффлайн-чемпионат штурмовиков», посвященный 62-ой годовщине битвы на Курской Дуге. Устроителями являлись российское представительство компании Saitek и фирма «1С» при поддержке сквады 2GvShAD. Согласно правилам турнира, все геймеры в назначенный час заходили на игровой сервер и получали различные задания, а затем выполняли их за отведенный отрезок времени. По завершении миссии участники присылали записи своих полетов (треки) организаторам, которые подсчитывали очки и определяли победителя. По итогам, лучшим оказался столичный пилот Nemo, а вот знаменитый FB.VikS стал лишь четвертым. ■



### Итоговые результаты чемпионата

- 1 место – RFF.Nemo (Москва) – 440 очков;
- 2 место – SLI.Lyric\_40 (Ижевск) – 435 очков;
- 3 место – SLI.Fabel\_15 (Москва) – 415 очков;
- 4 место – FB.VikS (Москва) – 415 очков.

### На нашем CD

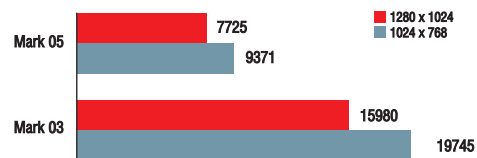
Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с Electronic Sports World Cup 2005 и GGL American Cup, ролики Counter-Strike с CPL Extreme Summer и Clanbase Nations Cup, риплеи с отборочных WC3L #8 и Battle.Net Ladder, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

## Выбор Полосатого

### «Реактивный катамаран» ASUS EN6800GT-DUAL

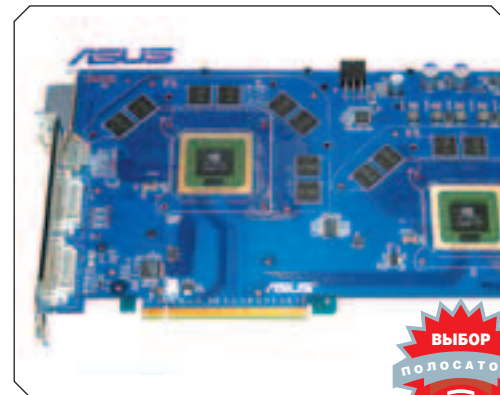
Наши читатели, возможно, помнят, что для объединения пары видеокарт в режиме SLI необходимо приобрести два графических адаптера с одинаковыми «прошивками» и специальную материнскую плату. Однако мало кто знает, что технологию SLI можно реализовать несколько иначе – на одном ускорителе с двумя ядрами. Первой компанией, представившей такого «монстра», стала ASUS, выпустившая модель EN6800GT-DUAL. Под ее алюминиевым кожухом разместились оба процессора GeForce 6800 GT, работающие на частоте 350 МГц. Этот реактивный «катамаран» поддерживается на плаву 16 модулями памяти DDR3 (1.6 нс и 1000 МГц) общим объемом 512 Мбайт, функционирующими с пропускной способностью 256 бит/с. Новинка оснащена двумя шестиконтактными разъемами для подключения дополнительного источника питания и дает возможность использовать четыре видеовыхода одновременно (dual DVI, dual VGA, DVI + VGA и TV-Out). Разумеется, мы не удержались, чтобы не проверить модель в популярных бенчмарках 3DMark03 и 3DMark05. Полученные нами результаты дают основания полагать, что EN6800GT-DUAL – наиболее производительная видеокарта на сегодняшний день, для которой современные игры – не более чем разминка. ■

### Результаты в тестах, баллы



### КОНФИГУРАЦИЯ СТЕНДА

- Материнская плата: ASUS A8N-SLI Premium
- Процессор: AMD Athlon 64 3000+
- ОЗУ: Kingston 400Mhz, 2x512Mb
- Видеокарта: ASUS EN6800GT-DUAL
- Жесткий диск: Seagate, 7200 об/секунду
- Блок питания: Powerman 520Wt HPC-520-302 D
- ОС, драйвера: WinXP SP2, Forceware 77.72, nForce4 Standalone Kit 6.53





# Турнир 10 городов: Нижний Новгород

**25** июня в Нижнем Новгороде прошел пятый по счету этап «Турнира 10 городов». С каждым новым чемпионатом организаторы в лице издательского дома «Гейм Лэнд» и компании Gigabyte стараются приготовить участникам праздник попышнее, и равнодушных, конечно, не остается. На этот раз был зафиксирован рекорд по количеству геймеров – их собралось более 100 человек. Зрителей также пришло немало – около полусотни. Они щеголяли знаниями в различных конкурсах, устраиваемых партнером турнира – ведущим производителем тр3-плееров компанией IRIVER. В итоге никто не ушел без подарка. Но вернемся к турниру. Все действие происходило в уютном интернет-центре под названием «6 этаж». Ровно в полдень его заполнила толпа местных бойцов для регистрации на турнир. Среди множества парней, желающих помериться силами в Quake III Arena, затесались и три представительницы прекрасного пола. Зарегистрировавшись, участники отправились в конференц-зал, где в течение девятичасового геймерского марафона не смолкала энергичная музыка, а на большом экране постоянно крутились игровые ролики. Там же и состоялась церемония открытия. Нижний Новгород всегда славился своими «квкерами» – один из них, Михаил Ложкин aka Fortune, неоднократно занимал призовые места на различных чемпионатах. Он и оказался победителем городской квалификации на «Турнир 10 городов», получив в награду отличную видеокарту NVIDIA GeForce 6800 GT и путевку в Москву на октябрьский Grand Final. Вторым и третьим стали Артем Калашников и Евгений Хуртин. ■



ВТОРОЙ СПЕВА – ЧЕМПИОН ТУРНИРА МИХАИЛ ЛОЖКИН АКА FORTUNE



SK.SWE CHOVA НА ВЕРШИНЕ: AHL, SNAJDAN, VILDEN, FISKER, SPAWN (СПЕВА НАПРАВО).

## CPL Summer 2005

**6**-10 июля, аккурат вместе с французским Electronic Sports World Cup 2005 в Далласе (США), прошел альтернативный международный чемпионат CPL Summer. Это уже не первый случай, когда американские организаторы выбирают одни и те же сроки, как с ESWC, так и с WCG Grand Final, пытаясь тем самым отхватить кусок популярности у конкурентов. Все дело в том, что у CPL два турнира в году, и это позволяет им гнуть свою линию среди геймеров. Последние же страдают сильнее всего, ведь им приходится разрываться между двумя мероприятиями. В итоге – и упущенная возможность заработать больше денег, и заниженный авторитет выбранного соревнования. И пример с CPL Summer более чем показательный. Его организаторы «неожиданно» решили включить в список дисциплин Warcraft III: The Frozen Throne и еще несколько других номинаций, и в результате внушительный об-

щий призовой фонд распался на множество не таких уж и лакомых кусочков. Лишь две неамериканские команды по Counter-Strike приехали из-за океана, чтобы сразиться с янки. Причем сильнейшие представители США тем временем боролись за золото во Франции. Поэтому победу шведского клана SK.Swe, выступающего, кстати, в кардинально измененном составе (Ahl, Vilden, Snajdan, Fisker, Spawn), неожиданной не назовешь. В жанре RTS дела не лучше. Пока все бойцы с мировыми именами (Grubby, Insomnia, FoV, Sweet, Deadman, Sky) сражались на ESWC, первое место на CPL с легкостью занял 4K.ToD, прежде звезд с неба не хватавший. И лишь на чемпионате World Tour Painkiller страсти кипели нешуточные. Во второй раз с момента проведения турниров по шутеру от People Can Fly с трона был свергнут голландец Vo0. Удалось это, пожалуй, самому титулованному геймеру за всю историю киберспорта – Fatal1ty. ■

### Результаты CPL Summer 2005:

#### PAINKILLER 1X1:

- 1 место – Fatal1ty (США) – \$15000;
- 2 место – fnatic.Vo0 (Голландия) – \$10000;
- 3 место – fnatic.Ztrider (Швеция) – \$7000.

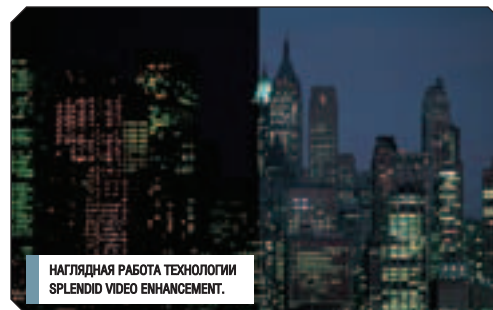
#### WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – 4K.ToD (Франция) – \$6000;
- 2 место – mTw-DID18 (Болгария) – \$4600;
- 3 место – SK.ElakeDuck (Швеция) – \$3400.

## Выбор опытных геймеров

### ASUS EN7800GTX оживляет игры

**Н**овые ускорители на базе NVIDIA GeForce 7800GTX, помимо рекордной производительности, обзавелись несколькими технологиями, позволяющими существенно улучшить реалистичность изображения. При прохождении Half-Life 2 многие наверняка сталкивались с таким неприятным эффектом, как раздражающая зубчатость проволочных ограждений. Режим суперсэмплинга Intellisample 4.0 теперь принимает во внимание полупрозрачность объекта и обрабатывает подобные сложные места с дополнительными шагами сглаживания. Не менее любопытен и так называемый CineFX 4.0. Для того чтобы понять суть этой технологии, достаточно приложить к ладони включенный фонарик и понаблюдать, как свет проникает сквозь ткани. GeForce 7800GTX добавляет тот же эффект подповерхностного рассеивания в игровой мир. Для создания реалистичного проникающего освещения учитывается внутреннее физическое строение объектов и сообразно плотности каждого из компонентов корректируется цвет. Второе назначение CineFX 4.0 – добавлять естественные геометрические искажения, чтобы, например, виртуальная трубочка в стакане воды визуально преломлялась так же, как и в жизни. Следующую разработку можно проиллюстрировать очень просто: ваш персонаж, на котором белая рубашка, находится в комнате с единственной лампочкой, справа от него – стена с красными обоями, а слева – с зелеными. В жизни одежда вашего героя окрасилась бы в два новых оттенка. Все это доступно теперь и в играх на GeForce 7800GTX. Наконец, стандарт HDR, пришедший из кинематографа, позволяет имитировать чувствительность человеческого зрения и «эффект привыкания». Если в темном лесу к вам подойдет автомобиль с включенными фарами, то детально рассмотреть объекты по бокам от себя будет гораздо легче, нежели те, которые расположены непосредственно перед источником света. На возможности HDR уже можно взглянуть в FarCry с патчем 1.3. Заметим, что новая видеокarta ASUS EN7800GTX поддерживает не только все эти технологии NVIDIA, но и добавляет к ним свои собственные, такие как GameFace Messenger, GameLiveShow, GameReplay и Splendid Video Enhancement. О первых трех из них мы рассказывали в предыдущем номере, а четвертая поможет вам спасти фотографии или видеоролики, снятые, например, в темное время суток. Она автоматически оптимизирует качество изображения, увеличивая интенсивность цветов и детализацию темных оттенков. ■



НАГЛЯДНАЯ РАБОТА ТЕХНОЛОГИИ SPLENDID VIDEO ENHANCEMENT.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: клановые новости, результаты отборочных на WC3L #8 и тактика Warcraft III: The Frozen Throne.









# БЕЗГРАНИЧНЫЕ СКОРОСТИ НА



Оккупировав площадку аккурат посередине спортивной арены, мы превратили сто квадратных метров в зону невероятных скоростей и безграничных возможностей. Для этого нам потребовались новенькие компьютеры от «К-Системс», навороченные рули от известного производителя игровых манипуляторов – компании THRUSTMASTER и лицензионные диски с Need For Speed Underground 2 от компании «Софт Клуб». В итоге мало кто из гостей праздника не посетил наших владений. Ваш покорный слуга только успевал фотографировать «необычных» посетителей. Дошкольники, убежденные седдинами любители гонок, милиционеры, следив-

шие за порядком на празднике, зайцы Duracell, мамы, приведшие на «Слияние» своих юных чад, – не могли устоять при виде того, что вытворяют на виражах участники турнира, и сами садились за рули THRUSTMASTER. Причем участники заездов получали не только большое удовольствие, но и приятные призы и подарки от нашего издательского дома – DVD-диск с фильмом и постер. А трех лучших ждали рули THRUSTMASTER, которые мы с радостью вручили на третий день. Нужно отметить, что за право стать обладателями главных призов боролись более двухсот человек. Пройти сито отборочного тура удалось лишь двадцати счастливым, которые в







**Автор:**  
**Максим Баканович**  
 baxx@gameland.ru



Молодежный развлекательный фестиваль «Слияние», проходивший в Москве в СК «Олимпийский» в июне 2005-го, собрал на большой арене спорткомплекса тысячи молодых людей Москвы и близлежащих городов. Редакция журнала «Страна Игр» не могла упустить шанса устроить для пришедших киберспортивный праздник.

# «СЛИЯНИИ»

последний день фестиваля и разыграли главный приз. Впрочем, те, кто просто наблюдал за турниром, в накладе тоже не остались – наш ведущий периодически проводил конкурсы на призы компании IRIVER, вручая самым находчивым новенькие mp3-плееры.

Кроме виртуальных соревнований посетителей «Слияния» ждали также и реальные спортивные турниры и чемпионаты. Несколько тысяч квадратных метров занимали площадки для игры в мини-футбол и флорбол. На первой под эгидой чипсов Sheetos в течение всех трех дней проводился турнир среди любительских команд, на второй каждый желающий мог примерить роликовые коньки,

взять в руки клюшку и попробовать себя в таком еще не популярном в нашей стране виде спорта, как флорбол. По соседству с кудесниками мяча расположилась трасса для велотриала. Чемпионат, проходивший здесь, не обошелся без обидных падений и неприятных травм, однако до серьезных повреждений дело не дошло. Чему и сами велосипедисты, и их болельщики были, несомненно, очень рады.

В другом конце арены зрителей завлекала компания «Рамзай» – производитель большого числа известных марок мороженого. Десяток выставленных в ряд комплектов для настольного хоккея и полдюжины киосков с мороженым свое дело

сделали – отбоя от маленьких ребятишек и их родителей у представителей компании не было. Не менее популярной оказалась площадка BMX'еров, которые в борьбе за призы от компании Duracell показывали мастерство владения своими миниатюрными велосипедами. И если смотреть на трюкачество любителей было не очень интересно, то показательные выступления профессионалов привлекли внимание большинства посетителей фестиваля.

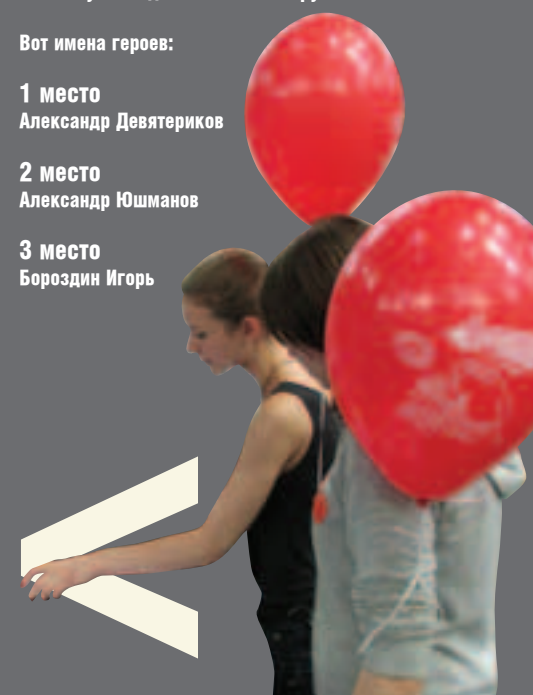
А по вечерам радио «Энергия» устраивало пенные дискотеки и розыгрыши призов. В общем, скучать было некогда. Ровно через год все повторится вновь! ■



В турнире по Need For Speed Underground 2 приняли участие больше 200 человек. Однако только трое из них смогли унести домой новенькие рули от THRUSTMASTER.

Вот имена героев:

- 1 место**  
Александр Девятериков
- 2 место**  
Александр Юшманов
- 3 место**  
Бороздин Игорь







## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### TranslateIt! 1.0

<http://www.tidystartmenu.com>

Утилита для самых ленивых – она упорядочит меню «Пуск» для всех пользователей компьютера, рассортировав ярлыки программ по папкам: игры в «Игры», мультимедиа – в «Музыку» и так далее. А заодно удалит устаревшие ярлыки.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 534 Кбайт

### PowerOff 5.3

<http://nnssoft.nm.ru>

Продвинутый программный выключатель ПК, который работает на машинах даже с самым «кривым» BIOS'ом. Отключает, перезагружает, переводит в спящий/ждущий режимы по таймеру и расписанию. Интеллектуален, не требует установки.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 480 Кбайт

### DVD Identifier 4.0.1

<http://dvd.identifier.cdfreaks.com>

Очень полезная утилита для владельцев DVD-рекордеров. Она покажет детальную информацию о DVD +-R/RW болванках, поможет определить их качество, реального производителя и возможные скорости записи на этот конкретный диск.

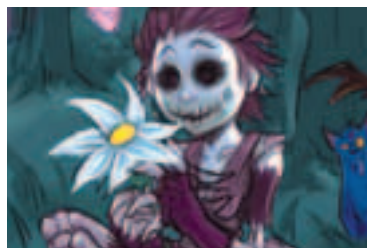
**ОЦЕНКА:** ★★★★★  
**РАЗМЕР:** 980 Кбайт

ВСЕ >

## Первая ласточка – Ragnarok Online!



С 1-го июля российская компания «Мадос» (официальный представитель Gravity), проводит открытое бета-тестирование локализованного варианта знаменитой MMORPG Ragnarok Online. Это первый в России коммерческий сервер иностранной онлайн-игровой RPG, который официально работает в Рунете. И что немаловажно, у отечественных игроков появится еще одна высококачественная игра, готовая общаться с ними на одном языке. Всех заинтересовавшихся на нашем диске ждут клиент игры и инструкция по установке (она же познакомит с азамиграми). Бета-тест ориентировочно продлится до осени. Узнать новости и другую информацию о проекте можно на <http://www.raggame.ru>.



### МЛАДЕНЦ ПОГИБ ИЗ-ЗА WORLD OF WARCRAFT

Фанатичная любовь родителей к World Of Warcraft привела к гибели их 4-месячной дочери, при этом обстоятельства дела весьма типичны для Южной Кореи. Как сообщает сетевое издание «Интернет.ру», 29-летний муж по имени Ю (Yu) и его жена уложили дочь спать и пошли в ближайшее интернет-кафе поиграть в World Of Warcraft. Вернувшись после пяти часов напряженных онлайн-трудов, они обнаружили свою дочь мертвой. Девочка перевернулась на живот, не смогла вернуться обратно и задохнулась. По инциденту возбуждено уголовное дело и, скорее всего, оправдания родителей, что они, мол, не заметили, как за игрой пролетели 5 часов, им не помогут.

### YAHOO! ИСКОРЕНИЛ СПАМЕРОВ ОДНИМ УДАРОМ

Пользователи популярного сервиса Yahoo! Chat (<http://chat.yahoo.com>) отчаялись призывать владельца, компанию Yahoo!, ввести институт модераторов или хотя бы операторов, которые могли бы отказывать в доступе к сервису многочисленным спамерам и расплодившимся онлайн-хулиганам.

И вот свершилось! Порядок наведен, но весьма неожиданным образом – частные чат-комнаты просто... отменены. И интернетчиков, желающих присоединиться к какому-нибудь «нестандартному» чат-каналу в категории «User Rooms», встречает короткое сообщение, предупреждающее, что создание пользовательских «комнат» в системе Yahoo! Chat временно недоступно.

### MAIL.RU: СЛЫШАТСЯ ГОЛОСА

Необычным для Рунета сервисом порадовала пользователей почтовая служба Mail.ru. Теперь у всех, имеющих e-mail на этом сервере, появилась личная голосовая почта, с помощью которой можно по сотовому телефону прослушать содержимое почтового ящика. Подробные инструкции представлены по адресу

<http://golosa.mail.ru>.

Отметим, что введение «нетрадиционной» для наших почтовиков услуги сопровождается широкой рекламной кампанией под лозунгом: «Украсть Интернет своим голосом!». В ее рамках проводится регулярный конкурс на лучшее голосовое сообщение, отправленное с мобильного телефона. Победителей, которых тут выявляют каждую неделю, ждут призы – акустика для компьютера, наушники и футболки.

### НАС ВСЕХ ОТСЛЕДЯТ ПО WI-FI

В 25 регионах США силами компании Skyhook Wireless (<http://www.skyhookwireless.com>) начата опытная эксплуатация новой системы определения местоположения – Wi-Fi Positioning System (WPS). В ней вместо спутников, как в GPS, будет использована ставшая уже привычной беспроводная сетевая технология Wi-Fi. Поддерживающее WPS мобильное устройство с помощью специального программного обеспечения получает доступ к базе данных со сведениями о более чем 1.5 млн. точек доступа WLAN и, ориентируясь по ним, вычисляет местоположение своего владельца. По утверждению Skyhook Wireless, точность позиционирования составляет 40 метров. Помимо простоты и невысокой стоимости, WPS имеет еще немало преимуществ. Например, с ее помощью работодатель сможет легко контролировать сотрудников по принадлежащим им устройствам с интерфейсом Wi-Fi (ноутбукам, наладонникам и даже крутым мобильным телефонам).

### МАЙКРОСОФТ ЗАНЯЛСЯ ФАЙЛООБМЕНОМ

На «Дне открытых дверей» в Кембридже корпорация Майкрософт сообщила удивленным посетителям, что она активно работает над собственной версией программного обеспечения для любителей обмениваться файлами по Сети. Проект назван Avalanche и в большой степени напоминает популярный в среде сетевого андеграунда пиринговый сервис BitTorrent. Однако между «родственниками» будут и существенные различия. Если BitTorrent сегодня используется в основном для загрузки игровых клиентов, «крякнутых» дистрибутивов и пиратских версий кинофильмов в формате DivX, то Avalanche этим баловаться не позволит. Как сообщает ZDNet.ru, представители Майкрософт

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...5 июня 2005 года количество статей в русском разделе открытой энциклопедии «Википедии» перешагнуло за 20 тысяч. Чтобы написать первые 10 тысяч статей, потребовалось более 2 лет, создание следующих 10 тысяч заняло всего полгода. Русский раздел «Википедии» по количеству статей занимает почетное 16 место среди «Википедий» на разных языках мира. (<http://ru.wikipedia.org>)

...Компания AOL, владеющая брендом ICQ, и ее партнеры из фирмы Oddcast предложили пользователям популярного IM-сервиса возможность «оживить» виртуальное общение, взяв себе оригинальный аватар.

...Сегодня альтернативные Firefox и Opera занимают, соответственно, 8.7% и 1.0% рынка браузеров. Правит бал Microsoft Internet Explorer, который установлен у 86.6% пользователей.

...Крохотное островное государство Республика Маврикий, площадь которого составляет всего 2 тысячи квадратных километров, а население – 1.2 миллиона человек, станет первым государством мира, полностью перешедшим на беспроводной доступ в Интернет.

...В начале июня компания MasterCard сообщила о краже более чем 40 млн. номеров кредитных карт, что стало крупнейшим взломом сети кредитной организации в истории Интернета.

...Патриарх Московский и всея Руси Алексей II в интервью агентству «Интерфакс» заявил, что не приветствует идею отказа православных верующих от пользования Интернетом, телевидением и другими современными средствами коммуникации.

...Белорусский программист Александр Жданов, известный под сетевым





## Мини-игры

Наш выбор

Многие плохо представляют возможности современных технологий. А ведь разработчикам мини-игр доступны не только замечательные графика и звук, но и самые «крутые» режимы, вроде сетевого многопользовательского. Оцените варианты мультиплеера в играх сегодняшней подборки.

### ETHERENA

[http://www.geocities.com/arayh\\_al/etharena-beta.html](http://www.geocities.com/arayh_al/etharena-beta.html)

Последняя бета суматошной многопользовательской флэшки, рассчитанной на соперничество пары игроков между собой или с компьютером. Игра обещает нам action-fighting, что и происходит на экране. Особую остроту придает обилие условий выигрыша – вплоть до победы с первого попадания!



### FLASH FOOTBALL

<http://www.addictinggames.com/gold-enarrow2.html>

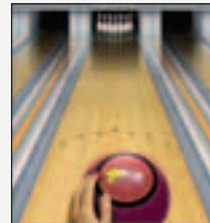
Что взбодрит лучше, чем три-четыре партии в футбол в обеденный перерыв? FF предоставляет для этого все возможности – простое управление (всего по 3 клавиши каждому игроку) и строгий лимит времени на партию – 2 минуты. Вам остается только организовать и провести турнир!



### BOWLING

[http://www.t45ol.com/play\\_flash.php?ID=1020](http://www.t45ol.com/play_flash.php?ID=1020)

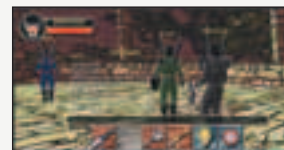
Еще одна забава, замечательно подходящая для расслабления в компании. Можно также играть одному или вдвоем. Обратите внимание на управление – оно великолепно. Мы и целимся мышкой, и скорость броска зависит от того, как сильно мы толкнем «грызуна». Очень естественно!..



### SHERWOOD

<http://www.maidmarian.com/Sherwood.htm>

Игрушка слегка глючит (не всегда удастся вступить в бой), но, возможно, перед нами будущее многопользовательских игр. Без какой-либо инсталляции, лишь проследовав по ссылке и указав псевдоним, вы попадете в трехмерный игровой мир, где сражаетесь-общаетесь с реальными геймерами.



## ФАКТ

Реклама в Интернете, которая нам кажется столь назойливой, – это всего 0.9% рекламного рынка России. Лидирует же телевидение – на него в нашей стране приходится 48.3% всего объема рекламы.

## FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

### BitComet 0.59

<http://www.bitcomet.com>

Быстрый и удобный клиент для BitTorrent-сетей. Поддерживает одновременную загрузку многих файлов, очередь и быстрое продолжение прерванных закачек, работает через прокси-сервер. Имеет встроенный чат и русский интерфейс.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 1911 Кбайт

### Safe Surfer 2.0

<http://www.smartpctools.com/safesurfer/>

Этот блокиратор рекламы, порносайтов и всплывающих окон заслужил 15 наград от самых известных сетевых каталогов софта. Признаем, получил он их за дело – надежную защиту и гибкую настройку под нужды любого пользователя.

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 671 Кбайт

ВСЕ >

софта заявили, что «предусмотрена строгая защита, обеспечивающая однозначную идентификацию поставщиков контента, которая предотвратит его несанкционированное предложение для загрузки кем бы то ни было». Что ж, поверим, но, как обычно, цену авансам разработчиков назначит практика использования Avalanche в Интернете.

## ВИРТУАЛЬНЫЕ МАГАЗИНЫ НАСТУПАЮТ

Июньское исследование компании Zogby International (<http://www.zogby.com>) показало, что для американцев интернет-магазин Amazon.com стал-таки самым популярным местом покупки книг. 39% жителей США, которые постоянно покупают книги, назвали этот сайт «любимым книжным магазином». На втором месте по популярности – крупнейшая розничная книготорговая сеть Barnes & Noble. Есть и неожиданный результат. Вопреки бытующим представлениям, в «реальные» книжные магазины предпочитают ходить подростки и молодые люди, не достигшие 30-ти лет, а вот сетевые книжные магазины предпочитают более зрелые читатели...

## ПРОВЕРЬ ИНСТРУМЕНТ!

Большинство популярных браузеров уязвимы для киберпреступников, которые могут воспользоваться этим

для похищения личных данных интернетчиков, – предупреждает нас компания Secunia. Причем это самый простой вид phishing'a (т.е. подмены) – атака проводится с помощью всплывающего окна JavaScript, как бы инициированного сайтом, который вы просматриваете. Если потерять бдительность и ввести в этом окне личные данные, то они будут похищены. «Проблема в том, что нельзя вычислить происхождение диалогового окна JavaScript, например, окна подсказки, которое всплывет на сайте, которому вы доверяете», – объясняют эксперты Secunia. По данным компании, брешь выявлена в последних версиях Internet Explorer, Internet Explorer для Mac, браузерах Safari, iCab, Mozilla, Firefox и Camino. Браузеры Opera затронуты лишь частично – уязвимы версии 7 и 8, но не последняя 8.01. Майкрософт, как и большинство других производителей браузеров, уже начала подготовку заплатки для своего браузера. Пока же нам рекомендуется блокировать все всплывающие окна, даже если они появляются на хорошо знакомых и проверенных ресурсах. Сообщая об этом, портал KM.ru напоминает, что на сайте Secunia ([http://secunia.com/multiple\\_browsers\\_dialog\\_origin\\_vulnerability\\_test/](http://secunia.com/multiple_browsers_dialog_origin_vulnerability_test/)) прямо в Сети можно проверить свой браузер на уязвимость. ■

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

ником «Лесик», обвинен в организации ряда интернет-пирамид, в которых пострадало 11 тыс. человек из Франции, Бельгии, России и других стран. Заработок мошенника составил около \$4 млн., ему грозит тюремное заключение сроком до 15 лет.

...Всеобщее потепление таит новую неожиданную угрозу со стороны мира насекомых – появление огромного количества муравьев. К таким выводам пришли ученые в результате исследования 665 колоний муравьев, расположенных в разных климатических зонах, от тропических лесов до тундры.

...Канадские ученые измерили коэффициент интеллекта у птиц. Сотрудники Университета МакГилл в Монреале утверждают, что вороны и сойки – «вычислительные машины» мира пернатых. Они гораздо скорее добудут себе пропитание, чем попугаи или любые певчие птицы.

...Американские исследователи обнаружили под водой близ острова Сан-Тельмо (Панама) аппарат, претендующую на то, чтобы стать самой старой подводной лодкой в мире. Эта субмарина была построена во времена Гражданской войны в США и имеет очень много общего с «Наутилусом» Жюль Верна. Косвенно об этом говорят и даты – субмарина спущена на воду в 1864 году, а знаменитый роман «Капитан Немо» вышел в 1866-м.

...Неизвестное науке плотоядное животное обнаружили ученые в мировом океане. Чтобы приманить свою жертву, безглазое существо использует ярко-красные щупальца.

«Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),

«Вебпланета» (<http://www.webplanet.ru>),

KM.ru (<http://www.km.ru>),

Washington Profile (<http://www.washprofile.org>),

«Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)





## ВЛЮБЛЕННЫЙ В ИРКУ ОСВАИВАЕМ ГЛОБАЛЬНЫЙ ЧАТ...

**П**рограммисты-профессионалы, равно как и любители, уже много лет изобретают разнообразные средства общения через Интернет. И сегодня почти все знают, что такое ICQ, многие знакомы с AOL и NetMeeting, отдельные индивиды пользуются Miranda и Odigo. Вряд ли найдется человек, не слышавший об электронной почте, сетевых чатах и форумах. Но все эти средства обладают хотя бы одним из недостатков – либо беседа идет не в реальном времени, либо вы не можете самостоятельно создавать доступные всем и каждому темы для обсуждения и управлять ими.

### Сам себе хозяин

Впрочем, решение давно найдено – IRC (Internet Relay Chat), «обитающий» в Сети с 1988 года. Этот инструмент сочетает лучшие качества сетевого форума, чата и интернет-пейджера. Он позволяет любому пользователю завести один или несколько личных «каналов» (channel), на которых можно обсуждать интересные темы, как с друзьями, так и с совершенно неизвестными посетителями. При этом хозяин канала автоматически становится его модератором, он сам наводит на канале порядок, следит за соблюдением правил общения, оказывает услуги, проводит игры и, наконец, изгоняет («банит») нарушителей. Что важно – ни регистрации, ни инсталляции (при использовании java-клиентов IRC), ни крупного расхода

трафика пользователю IRC не требуется. Чтобы лично убедиться в этом, попробуйте, например, java-клиент RusNet'a (<http://www.rusnet.org/irc/>) и вы поймете, что это и в самом деле очень просто и эффективно. Неслучайно даже такой монстр, как ICQ, применяет эту технологию в своих чатах (<http://www.icq.com/icqchat/>), называя ее чуть-чуть по другому – IrcQ-Net.

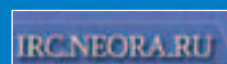
### ИРКа давно говорит по-русски!

В мире существует более 800 IRC-сетей, каждая из которых представляет собой систему из нескольких серверов, объединенных каналами связи и программным обеспечением. Пользователи могут выбирать сервер, который к ним ближе всего, а уж серверы будут обмениваться между собой информацией так, чтобы посетители разных серверов видели друг друга и могли общаться на одних и тех же каналах. Сам канал очень похож на привычный сетевой чат, с единственной разницей: «чат» создан таким же пользователем и он тут самый главный. Существующие IRC-сети отличаются количеством входящих в них серверов, языком общения (универсальный английский или национальный язык) и популярностью (числом посетителей). При выборе места «тусовки» прежде всего стоит поинтересоваться рейтингами IRC, которые ведутся, например, на

### Пропуска в IRC



**mIRC 6.16**  
<http://www.mirc.co.uk>  
Это самый распространенный и функциональный shareware IRC-клиент для Windows. Размер дистрибутива около 1200 Кбайт.



**NeoRa Trion**  
<http://www.neora.ru>  
Полностью русскоязычный клиент с обширными возможностями

ми по поддержке сервисов отечественных IRC-сетей, настройкой внешнего вида, а также со встроенными средствами для обороны (их много) и захвата (куда меньше) IRC-каналов. Инсталлятор – 3400 Кбайт.



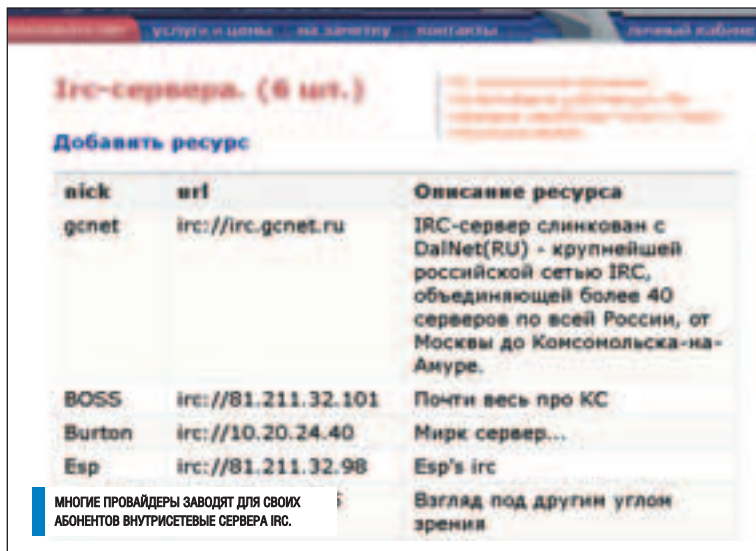
**Pirch**  
<http://www.pirch.com>  
Удобная программа с поддержкой скриптов, возможностью соединения сразу с несколькими серверами разных IRC-сетей. Инсталлятор – около 1700 Кбайт.

### <http://irc.netsplit.de>

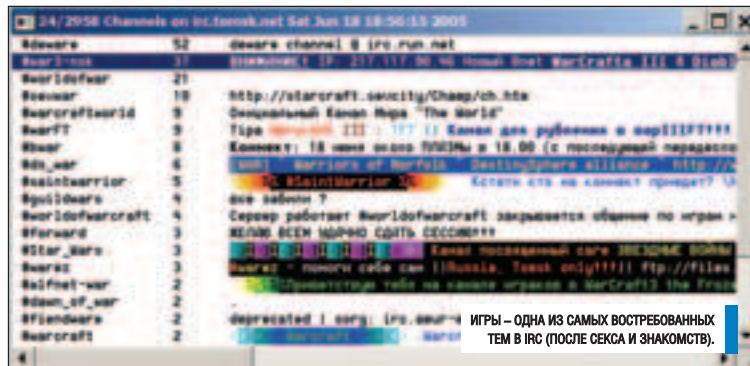
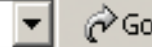
Из приводимых тут данных можно узнать, что самая популярная сеть – это геймерская QuakeNet (42 сервера, по 200 тысяч одновременно присутствующих пользователей и активных каналов), а ее самый востребованный канал – дуэльный #2on2. В первой двадцатке находятся и другие ведущие игровые сети (GameSurge, EnterTheGame, GalaxyNet), равно как и «варезный» Undernet (25 серверов, 115 тысяч пользователей, 47 тысяч каналов) или старейшие англоязычные IRC-сети EFnet и DALnet. Несомненно, для большинства наших геймеров и интернетчиков предпочтительный язык общения – русский. С этим нет никаких проблем, поскольку отечественная IRC-сеть RusNet (<http://www.rusnet.org.ua>) чрезвычайно популярна и занимает почетное 25 место (51 сервер, до 15 тысяч пользователей, почти 4 тысячи каналов). Не намного отстает от нее и DalNet(RU) (<http://www.dalnet.ru/home.php>), подопыие американской DalNet находится на 40 месте. Кстати, русские IRC-сети функциональнее многих зарубежных! У нас приветствуется не только «голое» общение, но и, например, игры (загляните, скажем, на канал #mafia RusNet'a) или сервисы вроде отправки SMS-ок на мобильные телефоны прямо из окна чата. Тонкости использования IRC можно узнать у NeoRa Group (<http://www.neora.ru>), Xirc (<http://xirc.ru>) и на других подобных ресурсах Рунета.

### Клиент и его команда

Как уже упоминалось чуть выше, попасть в IRC-сеть легко, достаточно зайти на сайт с соответствующим java-апплетом. Однако такой вариант лишает пользователя доступа ко многим службам IRC. Лучшее решение – установка специального клиента. Рекомендуемые программы – на врезке, их инсталляция происходит автоматически, пользователю требуется лишь ввести основной и альтернативный псевдоним (nickname), а также указать адрес IRC-сервера. Найти его можно на соответствующих веб-сайтах, у провайдеров (многие провайдеры организуют внутренние IRC-сети) или воспользоваться списком серверов, встроенным в клиент. Обычно нужный адрес имеет вид [irc://irc.gcnet.ru](http://irc.gcnet.ru), и щелчок мыши по такой ссылке приведет вас на нужный сервер (при установленном клиенте). Несмотря на то что большинство программ не требует глубокого знания IRC, полезно знать десяток основных команд, чтобы на первых порах не растеряться. Все команды начинаются с символа «/» (косая черта). Например, чтобы попасть в RusNet, достаточно набрать в строке чата /server irc.rusnet.ru и нажать Enter. Если сервер при входе сообщает, что ваш псевдоним уже используется (Nickname already in use), то меняем его командой /nick новое\_имя. Список доступных каналов мы получим, введя /list или /list warcraft (по этой команде будут перечислены каналы, имеющие в названии слово warcraft). Обратите внимание, что в сетях с десятками тысяч каналов исполнение этой команды может затянуться.







Если вы уже знаете, где собираются друзья, то для присоединения к ним достаточно скопировать /join #имя\_канала (все имена каналов должны начинаться с символа #).

### Войны роботов и людские разборки

Знание команд IRC нужно рядовому посетителю лишь в самом крайнем случае. В современных клиентах команды исполняются просто при нажатии на кнопки или щелчке по ссылке, как мы привыкли проделывать это в обычном браузере. А вот модератору (владельцу) кана-

ла такое знание пригодится. В IRC нередки такие забавы доморощенных хакеров, как флуд, спам, войны ботов или попытки захвата чужих ников и каналов. Согласно правилам IRC-сети, вы сами следите за дисциплиной на своем канале, а администраторы сети (их еще называют операторами – IRCOp) вмешиваются лишь в крайних случаях. Основных команд для разборок две – /mode +b (запрещает пользователю вход на канал, т.е. ban) и /kick (удаляет пользователя с канала). Если эти «страшные» приказы не помогают и роботы, зашедшие на канал и получив-

шие статус оператора (знак +o перед ником), пытаются снимать ваши ban'ы и восстанавливать своих «собратьев» в полномочиях оператора, тут уже следует действовать решительно и, возможно, обращаться к администрации.

### Советы «отключенного»

И последнее. IRC – модерируемая среда общения. Это означает, что вести себя тут следует так же, как и в общественном месте. Если вы будете приставать к незнакомым с домогательствами, материться при дамах или лезть в драку, то в обычной жизни вы наверняка нарветесь на непри-

ятности. В IRC произойдет то же самое – как минимум, вас отключат. Краткая суть IRC-этикета выражается фразой: «Не делайте то, что мешает нормальному общению людей друг с другом». Помните, что даже спрятавшись за псевдонимом, вы не невидимка – ведь выяснить IP-адрес грубияна не так уж сложно (есть специальные скрипты для IRC-клиентов), и дальнейшие события (атака хакера, определение провайдера и домашнего адреса и т.п.) будут зависеть уже не от вас, а от настойчивости и навыков того, кого вы оскорбили. ■

## Интерактивные развлекательные системы

- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

## Аудиовизуальные развлекательные системы

- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Системы спутникового и цифрового ТВ
- Фильмы и программы на DVD и CD

## Инновационные электронные развлечения

### Системы «Умный Дом»

Генеральный информационный спонсор: Радио РОКС  
 Официальный партнер: РАТЭК  
 Информационная поддержка:  
 Mobile News, PC Gamer, PC Игры, Play,  
 Stereo&Video, ТЗ, Total Film, АудиоМагазин, Жилая Среда,  
 Игромания, Компьютер-Price, Навигатор Игрового Мира,  
 Страна Игр, Техно Бизнес Маркет,  
 Электроника: производство и торговля, Эра DVD  
 Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, peterlink.ru, price.ru

Организатор: ИВИЦ «РЕАЛ»  
 тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089  
 e-mail: info@real-fair.ru

# 24—27 НОЯБРЯ 2005

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ  
 ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКОВСКАЯ ПЛ., 1

## ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



с а н к т - п е т е р б у р г







Address

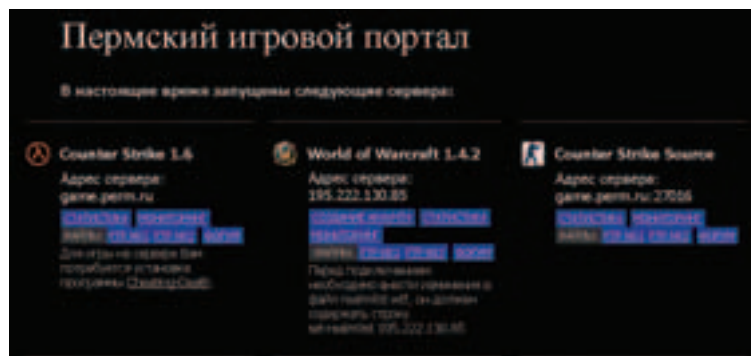


СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/192/СЕРГЕЙ\_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

## УГОЛОК НОВИЧКА

**В**опрос с форума: в номере 03 (180) в «Онлайне» я прочитал статью «Используйте мыло не по назначению!». Прочитал, а потом подумал, у меня же может быть бесплатный Интернет т.к. есть логин, пароль, доступ на сайт [www.mail.ru](http://www.mail.ru) и такую же почту, и за нее не надо платить! После этого я вошел в свой почтовый ящик и стал готовить письмо-запрос, где в колонке «кому» указал [webgate@vancouver-web-pages.com](mailto:webgate@vancouver-web-pages.com), а в тексте команду – `tsource` <http://gameland.ru> и отправил. Получил ответ, но из него ничего не понял. То же я проделал с другими серверами, которые вы указывали, пробовал все команды (`tsource`, `source`, `get`) – не помогает. Потом, как написано в статье, заказал по почте программу Power2mail, получил ее, установил, запустил, соединился к Интернету, зашел в

лучше напишите, где и что ввести (IP-address, DNS). King  
**О:** Настроек у Power2mail очень много, но они вполне интуитивны и понятны. Запускаем программу и в меню «Настройки» выбираем пункт «Настройки программы». Начнем с первой закладки «Отправка» – ставим отметку напротив «Использовать Power2mail». На вкладке «Адреса» вводим адрес своего почтового ящика, например, [dmitry@mail.ru](mailto:dmitry@mail.ru). Затем на вкладке «SMTP-сервера» вводим адрес SMTP, обычно это выглядит как `smtp.mail.ru`. Графу порт оставляем без изменений, а в графы «Пользователь» и «Пароль» вводим свои логин и пароль к почтовому ящику, что указывали на вкладке «Адреса». На вкладке «Настройки» можно указать используемый браузер, выбрав его из списка. На этом настройка закончена, и можно посылать запро-



нейшей навигации и, в конечном итоге, для заказа нужных файлов по e-mail. Не самый простой способ, зато без рекламы и всплывающих окон, обеспечивает полную анонимность, да и если электронная почта у вас бесплатная, то и загрузка из Интернета не будет стоить ни копейки.

и никакие генераторы ключей тут «всерьез и надолго» не помогут. Впрочем, как ни удивительно, но решение есть и оно известно давным-давно. Еще со времен Diablo существуют и развиваются эмуляторы серверов Battle.net, куда без проверки CD-key принимают всех желающих. Возможно, вам стоит попы-

Увы, с пиратской версией попасть на официальный сервер Battle.net практически невозможно, и никакие генераторы ключей тут «всерьез и надолго» не помогут.

настройки... (далее автор вопроса подробно описывает неверный способ настройки Power2mail. – *Ред.*) ...ввел `tsource` <http://www.gameland.ru> нажал ПОИСК 1, подождал, а потом появилось окно, в котором написано «ошибка соединения». Я не знаю, что мне делать, может не этот IP надо вводить, не пойму? Помогите «СИ», пожалуйста, а то я с ума сойду, зная, что это можно сделать, но не зная как! Только не надо давать сайты со справками –

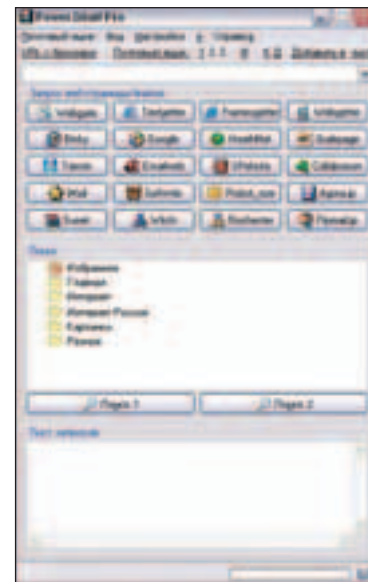
сы на веб-странички и файлы через Power2mail. Как это делать, подробно расписано в русскоязычной справке к программе. Что касается вида получаемых страничек, то он не совсем такой, как мы привыкли. Сервисы пересылки веб-страниц по электронной почте отсылают их в текстовом виде без графики, так что мы видим текст страницы, внизу которой приведен список всех ссылок, что были на ней. Их мы используем для даль-

**Anton\_2004@mail.ru:** подскажите, где можно скачать карты для одиночной игры в WC III? А то все прошел, и очень хочется продолжения. Антон...

**О:** Тысячи карт для серии Warcraft с ролевой, боевой, СТФ и другой направленностью можно скачать с официально признаваемых Blizzard'ом сайтов, входящих в систему Warcraft III Authorized Map Sites. Для этого нужно посетить <http://www.warcraft.org/w3m/> или <http://maps.worldofwar.net>. Если у вас локализованная версия игры, то очень забавные карты можно отыскать в Рунете, например, по таким адресам: <http://blizzard.ru/maps/> (около 200 карт) <http://www.blizzard.com.ua/maps.html> (60 карт), <http://warland.ru/mapsind.php> (40 карт), <http://www.mapwc3.com.ru> (20 карт) и т.п.

**dim\_demon@bg.ru:** Ответьте, пожалуйста, на такой вопрос – где в Интернете можно поиграть в War3? На battle.net по ряду причин мне попасть не удалось, да и с английским плоховато. Demon

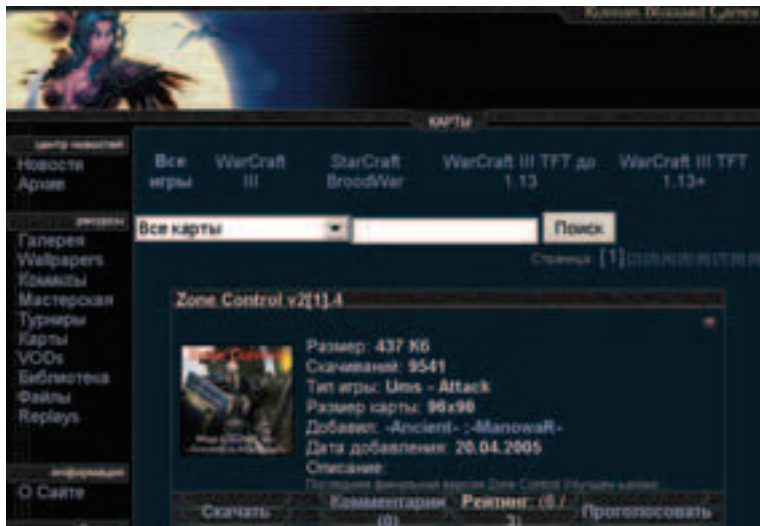
**О:** Увы, с пиратской версией попасть на официальный сервер Battle.net практически невозможно,



таться поиграть на таком сервере в нашем сегменте Сети – проблем с языком тут точно не будет. Попробуйте зайти на такие адреса:

<http://www.playground.ru/server/bnet/> (Warcraft/Starcraft/Diablo, подробная инструкция по подключению), <http://www.chelcom.ru/game/warcraft.html> (те же игры плюс инструкция), <http://game.perm.ru> и т.д.

Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru). ■





# ТОВАРЫ В СТИЛЕ

## ПРИСОЕДИНЯЙСЯ!

ЭКСКЛЮЗИВНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ  
ОДЕЖДЫ И АКСЕССУАРОВ ОТ ЖУРНАЛОВ  
**ХАКЕР И ХУЛИГАН**



\* Футболки,  
толстовки,  
куртки,  
бейсболки,

\* Кружки,  
зажигалки,  
брелки,

\* Часы  
и многое  
другое



Тел.: (095) 780-8825  
Факс.: (095) 780-8824

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





**Автор:**  
Петр Головин  
golovin@gameland.ru



## [PC] BATTLEFIELD 2

Во время игры нажмите клавишу **~** (тильда) и в открывшемся окне консоли напечатайте указанные команды:

- aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer** – показать полную статистику игроков;
  - renderer.drawFps 1** – вывести на экран информацию о количестве кадров в секунду;
  - aiCheats.code Tobias.Karlsson** – невидимость;
  - aiCheats.code Thomas.Skoldenborg** – уничтожить всех ботов;
  - aiCheats.code WalkingsWayTooTiresome** – изменить точку появления на карте;
  - localProfile.setName [имя]** – изменить название профайла;
  - demo.recordDemo [название ролика]** – начать запись видео в папку Program Files\EA Games\Battlefield 2 Demo\mods\bf2\Demos directory
  - demo.stopRecording** – остановить запись ролика;
  - gameLogic.togglePause** – поставить игру на паузу;
  - renderer.drawConsole 0** – отключить доступ к консоли;
  - renderer.drawHud 0** – выключить дисплей HUD.
- Примечание: «0» в строке команды означает, что действие чита отменено, для повторного включения подставьте цифру «1».



## [PC] CODENAME: PANZERS, PHASE TWO

Во время игры нажмите клавишу **ENTER** и введите один из представленных ниже читов:

- MRHILTER** – вызвать подкрепление;
- ICYCLEREPAIRMAN** – ремонт всей техники;
- SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUIT** – режим бога;
- MOTORHEAD** – все юниты уничтожаются с одного выстрела;
- DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK** – выиграть миссию.



## [PS 2] DESTROY ALL HUMANS!

Все читы вводятся в главном меню игры при зажатой клавише **L2**:  
**◀, ○, R2, ▶, R1, ○** – бесконечное оружие;  
**○, ○, ◀, ◀, ○, ○** – режим бога;

**R1, R2, ○, R2, ○** – бесконечный запас ментальной энергии (Mind Power);  
**○, ○, ◀, ◀, ○, ○** – неуязвимость.



## [PC] JUICED

Зайдите в меню ввода читов и введите команду **PINT**, чтобы получить доступ ко всем машинам в аркадном режиме.

## ЕЩЕ

### ▶ [PC] RISING KINGDOMS

Во время игры нажмите клавишу **ENTER**, чтобы вызвать консоль и введите следующие читы:  
**makemefamous** – получить семь побед подряд;  
**makemeric** – получить 3000 единиц золота и 100 единиц драгоценных камней;  
**fasterfaster** – быстрая прокачка юнитов.  
 Примечание: после активации команды еще раз нажмите **ENTER** для подтверждения ввода.

### ▶ [PS2] MADAGASCAR

Все указанные команды вводятся во время игры:  
**▲, ▼, (X), (X), R1, L1, R2, L2, ▲, ○, ○** – режим бога;  
**R1, R1, R1, ○, L2, L1, (X), ▲, R1, ▲** – выбор уровня.

### ▶ [PC] EMPIRE EARTH 2

Во время игры нажмите **ENTER**, чтобы активировать режим ввода читов.  
**Icheat** – включить режим использования команд;  
**Loot** – добавить 10000 единиц для каждого ресурса;  
**Punish** – 20 единиц урона для выбранного юнита или отряда;  
**recharge me** – восстановить энергию выбранного юнита;  
**win** – победа в миссии;  
**erosh up** – переход к следующей эпохе.



## [PC] PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши **~** (тильда). Используйте приведенные далее команды:

- lua levelend()** – пропустить уровень;
- lua allammo()** – восстановить боезапас;
- lua medave()** – получить все оружие;
- lua god()** – режим бога;
- lua PlayerInvisible()** – невидимость для противников;
- lua speed(1-99)** – изменить скорость игры;
- lua PTFly** – режим полета;
- lua PTLowGoreVersion()** – уменьшить уровень жестокости;

Для получения необходимого оружия воспользуйтесь такими командами:

- lua summon(PickupKnife);**
- lua summon(PickupGolt);**
- lua summon(PickupSocom);**
- lua summon(PickupMac10);**
- lua summon(PickupPumpGun);**
- lua summon(PickupM16);**
- lua summon(PickupSniper);**
- lua summon(PickupGatlingGun);**
- lua summon(PickupFlamer);**
- lua summon(PickupJackhammer);**
- lua summon(PickupUdderGun);**
- lua summon(PickupA\_Gun);**
- lua summon(PickupIonRifle);**
- lua summon(PickupPitBull);**
- lua summon(PickupSpectreEyes).**







**[PC] ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!**

Для активации того или иного режима, назовите персонажа игры одним из этих имен:

- Make Me Sick** – все гости заболевают;
- Atari** – смеющиеся посетители;
- Mouse** – гости парка останавливаются на месте;
- John D Rockefeller** – каждый день в вашу казну добавляется \$10.000;
- Andrew Gillett** – увеличивается ценность парка (в первой миссии первоначальное значение этой величины удваивается);
- A Hitchcock** – нападение уток;
- Ghost Town** – новые посетители не могут пройти внутрь;
- Chris Sawyer** – гости парка начинают прыгать;
- Shifty** – гости парка начинают танцевать;
- PhotoStory** – гости парка фотографируют друг друга;
- D Lean** – свободная камера.



**READERS HINTS**

Автор: Юрий Сизов  
[yaschik\_ilicha@mail.ru]

**GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**

**Русский след**

В пустыне возле Лас-Вентурас можно обнаружить очень интересный магазинчик. Примечателен он своим названием и логотипом, который крутится на крыше. King Ring! Точно так же называется музыкальная композиция русского рэпера Сергея из саундтрека к фильму «Бой с тенью».

**Истина где-то рядом...**

По дороге на секретную военную «Базу 51» находится ресторанчик с вращающимся НЛО в качестве логотипа. Если зайдете внутрь, вы увидите многочисленные снимки космических кораблей и людей, стоящих рядом с ними. А в дальней комнате есть карта с местами высадки инопланетян на территории штата Сан-Андреас. Одно из этих мест – та самая «База 51», а другое – поле. Всего на карте находится 6 или 7 таких мест. Ну и кто теперь удивится, почему ни Карла, ни его врагов не убить с первой пули?

**EASTER EGGS**

**THE PUNISHER**

В одном из роликов игры главный герой разговаривает с полицейским, случайно упоминающим в диалоге имя Мэт Мердок, этот человек подозревается стражами закона в серии преступлений. Те из вас, кто хорошо знаком с оригинальными комиксами компании Marvel (или их экранизациями), наверняка вспомнят, что точно так же зовут «в миру» другого супергероя – Сорвиголову.

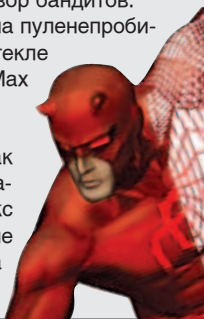
**METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER**

Начните мини-игру Snake vs. Monkey и во время брифинга прислушайтесь к диалогу персонажей. Один из них произнесет фразу «Can't

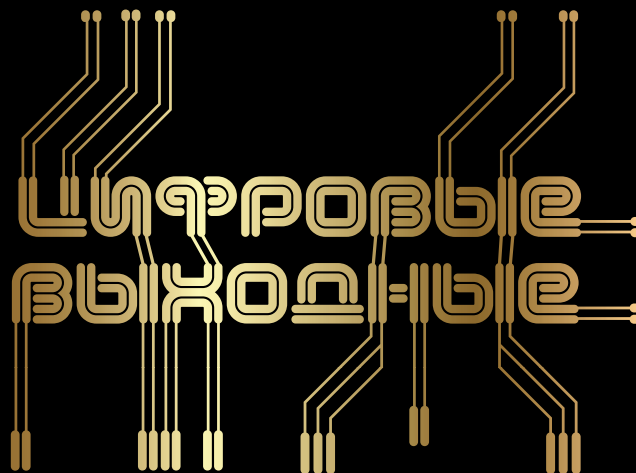
Sam or Gabe do it?». Под Сэмом имеется в виду главный герой шпионского триллера Splinter Cell, а Gabe – это агент из игры Syphon Filter. Обоих вполне можно считать коллегами Снейка.

**GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**

Во время ролика в миссии Catalina's Robbery внимательно присмотритесь к окну, возле которого происходит разговор бандитов. Надпись на пуленепробиваемом стекле гласит: «Max Payne – Bulletproof Glass». Так вот чем занялся Макс Пэйн после выхода на пенсию!



представляют



... Для личной встречи с каждым покупателем

**9 – 12 ДЕКАБРЯ 2005г.**  
**Москва «Крокус-Экспо»**



**Что-то совершенно новое для Ваших покупателей: Шоу-программа готовится лучшими специалистами страны...**

- Интерактивная зона для больших мальчиков
- Fashion зона для девушек
- Детская игровая зона
- Фотозал
- Музыкальный зал
- Мобильная зона
- Домашний кинотеатр
- Кибер-кафе
- Спорт-бар

**Первое в России шоу цифровой и мобильной техники для конечного потребителя**

Генеральный партнер: **intel** Генеральный Интернет-партнер: **Yandex**

Интернет-спонсоры: **Мобильный форум**, **SOFTAWEEK**, **Cellular News**

Информационные спонсоры: **Digital mobile ИГР Stuff DVD**, **Мир ПК**, **Игры**



Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на [golovin@gameland.ru](mailto:golovin@gameland.ru), и пусть все тайное станет явным!

**ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ!** Moscow Brand Events  
тел. (095) 514 1370, доб. 1022, 1027 e-mail: [dw@expocee.ru](mailto:dw@expocee.ru)

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



# Tekken 5 juggle combo starter kit

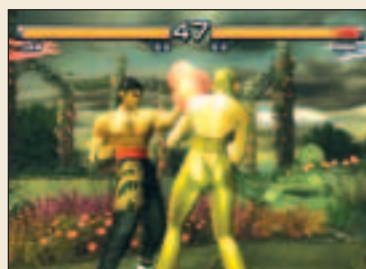
В этом гайде мы продолжаем рассказывать о тактике ведения боя в Tekken 5. Ближайшие два номера темой для обсуждений будут джаглы персонажей. Так как в T5 отсутствует функция air control, джаглы являются ненаказуемым способом нанесения противнику как можно большего количества повреждений за одну комбинацию, а их знание и умение правильно применять – одним из главных тактических преимуществ.

## Игра на wake-up'ax

Удачно провести кучу джаглов за любимого персонажа – еще полдела. Чтобы окончательно не давать противнику опраться во время боя, необходимо научиться правильно играть на wake-up'ax. То есть банально не давать противнику подняться с земли, добивая его на вставании. Большинство персонажей обладают кучей приемчиков, которые предназначены специально для этого. И наоборот: тем, кто на земле уже валяется, жизненно необходимо все приемчики противника знать, издали видеть и встречать во всеоружии. Большинство нижних подсечек легко блокируются посредством low parry (d+f) даже из положения лежа. К примеру, d/f+3 у Брайана имеет очень большой минус на блоке, и если вам удалось защититься, можете без опаски подбрасывать оппонента джаглом, начинающимся лаунчером через ws+. Оказавшись на земле, не забывайте пользоваться перекатами (2 и d+2) или отталкивайте наседающего врага пинком (d+3 или d+4). Старайтесь без нужды не откатываться назад (так вас легче всего поймать), но и не забывайте о подъеме на ноги с ударом (из отката назад: b+3+4). Прыжок с ударом руками (из переката вперед: f+1+2) с опытным противником лучше не применяйте – нарветесь на контратаку.

В первой части обзора мы рассмотрим пятнадцать бойцов из числа тех, что открыты изначально: Craig Marduk, Marshall Law, Hwoarang, King, Raven, Asuka Kazama, Feng Wei, Paul Phoenix, Lei Wulong, Nina Williams, Steve Fox, Kazuya Mishima, Jin Kazama, Lee Chaolan, Bryan Fury. В список не попали: Christie Monteiro (Eddie Gordo), Jack 5, Ling Xiaoyu, Julia Chang и Yoshimitsu. О них, а также еще о десятке скрытых героев, мы расскажем во второй части джаглгайда.

Сразу предупредим, большинство представленных джаглов не являются самыми сильными или многоударными. Критерии, по которым они попали в этот список, – относительная простота выполнения вкупе с весомым процентом наносимого повреждения. Освоившись с базовой частью, вы сами с легкостью сможете комбинировать разные типы ударов (фрагменты комбо, лаунчеры, подхваты и проч.), выбирая для себя наиболее оптимальные решения. Заметим также, что в приведенных ниже комбинациях указан «чистый урон», т.е. все они реализуемы без помощи стен и без учета Wall Damage. Соответственно, при падении противника на стенку, любая из комбинаций может как нанести дополнительный урон, так и, наоборот, прерваться. Напротив комбинации в скобках указан наносимый джаглом урон. Заодно мы приводим информацию о самом сильном броске для каждого из персонажей, а также комбинации для ухода от него. Подразумевается бросок (захват), который применен к стоящему напро-



тив вас персонажу; захваты сбоку или сзади иногда наносят больший урон, но всегда однотипны, что снимает проблему выбора.

## CRAIG MARDUK

Самый сильный одиночный захват: Jackhammer: f,HCF+1 (45 dmg); уход от захвата: 1. Кроме того, Мардук обладает большим количеством захватов типа mount из Valey Tudo Stance. Ознакомьтесь с ними подробнее вы можете в мувлисте персонажа (Command List).

### Джаглы:

f,f+1, 1, f,f+1,2 (42 dmg)  
f,f+1, 1, 1, 2, 2+4 (52 dmg)  
f,f+1, d/f+3, 1, 1, 2+4 (56 dmg)  
f+2,1, f,f+1,2 (71 dmg)  
d/f+1, 2, d/f+3, 2, 2, 2 (55 dmg)  
d/f+1, 2, 2, 2+4 (48 dmg)  
d/f+1, 2, 1, f+2,1 (48 dmg)  
d/b 1+2, u/f+4, 2+4 (57 dmg)  
d+1+2, 2, 1, f+2, 1 (57 dmg)



Автор:  
Алексей Кочеров  
k8@rambler.ru



Автор:  
Артем Шорохов  
co@gameland.ru



## MARSHALL LAW

Самый сильный захват: Atomic Dry Hump: f+2+3 (урон 40 dmg); уход от захвата: 1

### Джаглы:

CH (контрхит) b+1,2,1, 4, b+2,3,4 (71 dmg)  
ws (while standing, во время вставания из положения FC)+2, 4, b+2,3,4 (54 dmg)  
ws+2, 2, 2, b+2, 2 (54 dmg)  
d+2,3 1, b+1,2,1 (51 dmg)  
u/f+4, ws+4, b,2,3,4 (54 dmg)  
U/F+4,3 1,2,3, 1,2,3 (64 dmg)  
U/F+4, 3, d+1, 3 (59 dmg)  
CH b+1,2,1, U/F+4,3 (68 dmg)  
b+1, 2, 1, d+1,3 (59 dmg)

## HWOARANG

Самый сильный захват: Anti-Sub Rocket: RFF (стойка Right Foot Forward) 1+3 или RFF 2+4 (урон 50 dmg); уход от захвата: 1+2 d+3,4, B+3, d/f+3+4 (63 dmg) d/f+3, 3,3,3,3 (53 dmg)







НЕ ЗЛУОПОТРЕБЛЯЙТЕ СИЛЬНЫМИ УДАРАМИ: ОНИ, КОНЕЧНО, ПОЛЕЗНЫ, НО ЧРЕВАТЫ НЕ МЕНЕЕ СИЛЬНЫМИ КОНТРЕДейСТВИЯМИ СО СТОРОНЫ ПРОТИВНИКА.

d/f+3,3, d/f+3+4 (54 dmg)  
 f,N,d/f+4, d/b+3+4 (53 dmg и более)  
 d/f+2, 3,3,3,3 (42 dmg)  
 b+3, 3~4, d/f+3+4 (60 dmg)  
 b+3, SSR (side step right), 3,4,3 (48 dmg)  
 u/f+3, 4, d/b+4,4 (40 dmg)

**KING**

Самый сильный одиночный захват: Gigant Swing: f, b, HCF+1 (65 dmg); уход от захвата: 1+2  
 Как профессиональный реслер, King обладает гигантским количеством мультизахватов, общий урон от которых порой просто потрясает. Узнать их комбинации вы можете в мультите персонажа.

**Джаглы:**

u/f+4, 2, f+2,2, 1, b+3 (49 dmg)  
 u/f+4, f+2,2, 1, 1,

f+1+3 (45 dmg)  
 u/f+4, 2, 2, 1+2, 1+2 (44 dmg)  
 CH 4, f+2+4 (55 dmg)  
 ws+1+2, 1, 1, f+2, 2, 2 (50 dmg)

**RAVEN**

Самый сильный захват: Undertaker: HCB, f+1+2 (урон 48 dmg); уход от захвата: 1+2

**Джаглы:**

4~3, 3,3, b+2,2,3 (65 dmg)  
 4~3, 3,3, 1+2 (60 dmg)  
 4~3, 1,2, b+2,2,3 (60 dmg)  
 4~3, f,f+3, 1, 4~3,3 (62 dmg)  
 ws+1, 3, 3, 1+2 (45 dmg)  
 f,f+3, 1, 1, b+2,2,3 (52 dmg)  
 f,f+3, 1, 1, d/f+4,4 (42 dmg)  
 f,f+3, 1, 1, 4~3, 1+2 (56 dmg)  
 f,f, N+3, 4~3,4 (39 dmg)  
 SDW (стойка b+3+4) 3+4, d/f+3+4 (39 dmg)  
 QCF (прокрутка крестовины из положения down до положения forward) +2, b+4, b+4,4 (34 dmg)

**ASUKA KAZAMA**

Самый сильный захват: Raging Rapid: FC (Full Crouch, полное приседание),d/f,d,d/f+1+2 (урон 60 dmg); уход от захвата: 1+2



НЕ ПУГАЙТЕСЬ, МЕЧ У НИНЫ – ЛИШЬ КРАСОТЫ РАДИ. БОЯТЬСЯ НАДО ЙОСИМИЦУ...

**Джаглы:**

1+2, 1+4, b+2, 1, 3 (52 dmg)  
 2, u/f+3, 1,3,4 (45 dmg)  
 f+2, 1, 1, b+2,1,4 (51 dmg)  
 f+2, u/f+3, b+2,1,3 (55 dmg)  
 d/f+2, b+2,1,4 (43 dmg)  
 d+3+4, 1+4, b+2,1,4 (57 dmg)

**FENG WEI**

Самый сильный захват: Avalanche: d/f+1+2 (урон 40 dmg); уход от захвата: 1+2

**Джаглы:**

ws+2, f+2, 1, 2 (47 dmg)  
 QCF+3, 1, 2, d/f+1, b+1+2 (45 dmg)  
 QCF+3, d/f+1, d/f+1, d/f+2,1 (47 dmg)  
 f,f+4, b+2,3,4,2 (48 dmg)  
 f,f+4, f+4,3 (42 dmg)  
 f,f+4, 1, 1, b+1+2 (38 dmg)  
 u/f+4, 1, f+4,3 (37 dmg)  
 d/f+3, d/f+1, d/f+1, d/f+1 (44 dmg)  
 SS+4, d/f+1, 1, f+3,2 (53 dmg)  
 SS+4, d/f+1, d/f+1, d/f+1, d/f+1, (42 dmg)  
 SS+4, d/f+1, d/f+1, d/f+2, 1 (45 dmg)

**PAUL PHOENIX**

У этого персонажа есть 4 захвата, урон от каждого из которых одинаков (40 dmg):

Kajou Palm: 2+4~b; уход от захвата: 2  
 Monkey Flip: b+1+4; уход от захвата: 1  
 Face Smash: d/f+1+2; уход от захвата: 1+2  
 Shoulder Ram: f,f+1+2; уход от захвата: 1+2

**Джаглы:**

QCF+1, 1, 1, 1, 1, QCF+2 (48 dmg)  
 QCF+1+2, d+4~2 (37 dmg)  
 d/f+2, 3, f,f+2~1 (48 dmg)  
 d/f+2, b+3, d/f+1, d+1+2 (45 dmg)  
 u/f+4, 1, b+3, d/f+1~B,1 (37 dmg)  
 ws+2, 1, 1, u/f+3 (34 dmg)  
 u/f+3~4, 1+2 (38 dmg)  
 u/f+4, u/f+4, d+4~2 (42 dmg)  
 u/f+4, d/f+1, d/f+1~2 (35 dmg)  
 u/f+3~4, d+1+2 (47 dmg)

**LEI WULONG**

Самый сильный захват: Trip Takedown f,f+1+2 (38 dmg); уход от захвата: 1+2

**Ранг персонажа**

В Arcade Battle вы зарабатываете ранги, являющиеся показателем вашего мастерства. По сути, ранги нужны для того, чтобы, придя на очередной чемпионат и загрузив свой профиль, показать оппонентам, насколько хорошо вы владеете vs игрой. Вслед за рангами (ученические ю и мастерские даны) идут звания, умение разбираться в которых уберезит вас от многих бед:

- Зеленый цвет - Shihan, (4-5 дан)
- Желтый цвет - Virtuoso, Master, Expert
- Оранжевый цвет - Sage, Legend, Champion
- Красный цвет надписи - Deity, Conqueror, Warlord
- Золотой цвет надписи - Tekken Lord

Здесь же (режим Arcade Battle) можно зарабатывать деньги для покупки аксессуаров и экстраски-тюмов. Об этом читайте чуть дальше.







### Заработки

Откуда берутся дензнаки, мы говорили еще в прошлом номере. Теперь немножечко уточнений, где заработать и как.

- Пройти Time Attack. За первый бой вам дадут 100G, за каждый следующий награда возрастает на 100G.
- Драться в Survival mode. Начальная ставка (100G) будет увеличиваться (прогрессия) с каждым выигранным боем.
- Играть в Arcade Mode. Деньги начисляются следующим образом: 800G – за победу над противником, рангом ниже вашего; 1000G – за победу над противником, рангом равным вашему; +100G бонуса за победу над противником, несколькими рангами выше (по сто за каждый); +1000G бонуса за победу над Warlord, Conqueror, Deity и Tekken Lord. Иногда в Arcade Battle выскакивает бонус под названием Tekken Roulette. Он увеличивает призовой фонд за прошедший бой произвольным образом вдвое, втрое, впятеро или вдесятеро. Для ленивых, но терпеливых есть и альтернативный путь. Повторно проходя Devil Within, можно найти аксессуары и даже целые экстремальные костюмы прямо на игровых уровнях (ищите бонус в форме табуировки Дзина).

### Джаглы:

f, f+2, f+2, f+2, d/f+1+2 (45 dmg)  
f, f+3, f+2, f+2,3 (49 dmg)  
u/f+4, 1, 2, [1] 2, 2 (50 dmg)  
[1] 2, 2, 2, 2 (48 dmg)

### NINA WILLIAMS

Самый сильный захват:  
Lifting Toss: 2+4 или 2+4~F (урон 35 dmg); уход от захвата: 2

### Джаглы:

SS+2, 1, 1, f+1+2 (30 dmg)  
d/b+1+2, f+1+2 (109 dmg)  
d/b+2, 3~4 (70 dmg)  
d/b+4, 3, f+4,4 (45 dmg)  
d+3, 2, d+3, 2, f+1+2 (45 dmg)  
d+3, 2, d/f+1, d/f+1, d/f+1, d/f+4 (41 dmg)  
u/f+3, b+3, b+3 (49 dmg)

### STEVE FOX

У Стива есть 3 захвата, урон от каждого из которых одинаков (40 dmg):

Swordfish Stretch: f, f+1+2; уход от захвата: 1+2

Eagle Elbow: QCB+2+4; уход от захвата: 2

Griffon: FLK (Flicker Stance) b+1+2; уход от захвата: 1+2

### Джаглы:

d/f2, 2,1~b FLK (Flicer stance 1+2) 1, f+2,1~b, FLK 1 ALB 2 (64 dmg)  
CH ALB (Albatross spin 3+4) 2, SS+, 2,1, f+2,1, f+2,1, ALB 2 (80 dmg)  
3,1,1 f+2,1~FLK 1~ ALB 2 (82 dmg)  
d/f+2, b+1~b FLK 1, f+2,1~b FLK 1 ~b FLK ALB 2 (61 dmg)  
d/f+2, b+1~b,1, f+2,1, f+2,1~b,3+4,2 (69 dmg)  
DCK (ducking f+3+4) 2, d/f+1,2,1, f+2,1~b, FLK 1~b 3+4,2 (65 dmg)  
DCK 2, d/f+1,2,1, f+2,1~b, FLK b+2 (63 dmg)  
d/f+2,2, 1, 1,2,1~b, FLK b+2 (55 dmg)

d/f+2,2, 1, f+2,1~b, FLK 1~b, 3+4,2 (54 dmg)

ALB 2, f+2,1 f+2,1~b, FLK 1~b, 3+4,2 (74 dmg)

ALB 2, d/f+2, 1,2,1~b, FLK b+2 (64 dmg)

ALB 2, 3,1~b, FLK 1,1,1 (58 dmg)

### KAZUYA MISHIMA

Самый сильный захват: Gates of Hell: FC, d, d/f, d, d/f+1+2 (урон 40 dmg); уход от захвата: 1+2

### Джаглы:

d/f+1, 4, d/f+4,4 (39 dmg)  
ewgf (electric wind god fist - f, N, d, d/f+2 -), d/f+3, d/f+4,4 (50 dmg)  
ewgf, u/f+4, b+2,4,1 (48 dmg)  
ws 1+2, 1, 2, d/f+4,4 (46 dmg)  
u/f, 4, 1, b+4,2,1 (53 dmg)  
f, f+2, f+1+2, f+1+2 (49 dmg)  
f, f+2, u/f+4,4,4,4 (58 dmg)



ЛИНЬ СЯОЮ – ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦА НЕБА! ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЕЕ ПРИРОДНУЮ ПРЫГУЧЕСТЬ, И ПОБЕДА БУДЕТ ЗА ВАМИ.





**JIN KAZAMA**

Самый сильный захват: Throat Smash: uf+1+2 (урон 40 dmg); уход от захвата: 1+2

**Джаглы:**

f,N,d,d/f+4, d/b+ 2,2,3 (43 dmg)  
u/f+4, 1, 1, b+2,2,3 (44 dmg)  
d+3+4, 1,2,3 (41 dmg)  
d+3+4, b+2,2,3 (50 dmg)

**LEE CHAOLAN**

Самый сильный захват: Knee Driver: f, f+3+4 (40 dmg); уход от захвата: 1+2

**Джаглы:**

d/f+2, 4,3,4 (41 dmg)  
Hitman (стойка. 3+4), 2, u/f+3+4 (44 dmg)  
u/f+4, 1,2, 3,3 (36 dmg)  
u/f+4, 4,3,4 (41 dmg)

u/f, n+4, 4,3,4 (54 dmg)  
b, b+4-3,4 (45 dmg)  
d/f+2, b+1, 3, 3 (31 dmg)

**BRYAN FURY**

У этого персонажа есть два мощных захвата по 45 dmg; уход: 1+2.

Spiral of Doom: f,f+1+2  
Chains of Misery FC, d/f, d, d/f+1+2

**Джаглы:**

b+1, f+3, d/b+2, f, f-d+3, 2, f,f+2 (75 dmg)  
b+1, f+3, d+3,2, d+3,2 (66 dmg)  
b+1, f+4, 3,3,4 (57 dmg)  
u+4\_u/f+4, f+3, d/b+2, f,f-d+3, 2, f,f+2 (76 dmg)  
u+4\_u/f+4, d/b+2, f+1, 3,3,4 (63 dmg)  
ws+1, 3+4, d+3,2, f, f+2 (65 dmg)  
ws+1, 3,3, 3,3,4 (61 dmg)  
ws+2~f+2, f+3, d+3, 2, f,f+2 (84 dmg)  
ws+2~f+2, b+2, 1, d+3,2, d+3, 2 (70 dmg)



ws+2~f+2, d/b+2, 3,3,4 (76 dmg)  
qcb, n+2, f+1, d+3,2, f+1, f,f+2 (60 dmg)  
qcb, n+2, 2, f, f~n+1, 3,3,4 (57 dmg)  
f+1+2, d+3,2, f+1, f,f~n+1 (44 dmg)  
u/f+4, 1, 2, 3,3,4 (55 dmg)

**ПРОЧАЯ ИНФОРМАЦИЯ:**

Новые персонажи будут доступны для игры в следующем порядке:

- 1) Rojer Jr.
- 2) Anna Williams
- 3) Baek Doo San
- 4) Bruce Irvin
- 5) Wang Jinrei
- 6) Kuma/Panda
- 7) Ganryu
- 8) Mokujin
- 9) Heihachi Mishima и функция Random Select.

**Секреты**

■ «По-честному» за Jinpachi Mishima играть нельзя – только используя устройства типа Action Replay, Gameshark или Code Breaker.

■ Чтобы увидеть концовку за Дзинпати, необходимо проиграть ему в Story mode любым персонажем и отказаться продолжать игру.

■ Нажмите и удерживайте кнопку «вниз» до начала матча, и во время загрузки вы услышите хлопки Мокудзина. Теперь, когда кто-то наносит или блокирует удары, эти звуки будут сопровождать весь поединок.

■ Чтобы открыть Дьявол-Дзина, надо пройти мини-игру Devil Within, провести 200 матчей или пройти Story mode за 20 базовых персонажей.



УМЕНИЕ ВОВРЕМЯ ПРОВЕСТИ ЛАУНЧЕР – ГАРАНТ УСПЕХА В БОЮ. ИЩИТЕ БРЕШИ В ОБОРОНЕ ПРОТИВНИКА, РАЗУЧИВАЙТЕ ДЖАГЛЫ, ТРЕНИРУЙТЕСЬ!





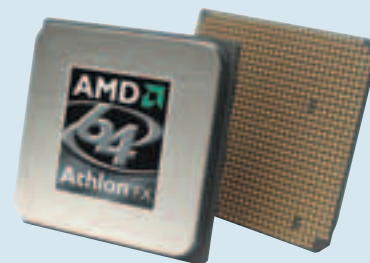
### ПЛЕЕР ДЛЯ ИЗУЧАЮЩИХ ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ

Корейская компания Maucosm представила симпатичный MP3-плеер M-bird XT-22S.



Как заявляет производитель, устройство обладает очень высоким качеством звучания благодаря аудио-кодеку Wolfson. Модель оснащена инверсным пятистрочным 125-цветным ЖК-дисплеем, динамиком мощностью 200 мВт и аккумулятором с возможностью зарядки по шине USB. Новинка воспроизводит файлы в форматах MP3, WMA, OGG (до Q10), имеет пятиполосный эквалайзер с функцией караоке, обеспечивает просмотр текстовых файлов, мультязычных и русских ID3-тэгов, а также поддерживает создание и редактирование плей-листов Winamp и Windows Media Player «на лету» (on-the-fly playlists). Людям, изучающим иностранные языки, будет удобно совершенствовать свои знания – в XT-22S можно ставить закладки на аудио-уроки, прослушивая материал с произвольной скоростью и варьировать количество повторов. Встроенный FM-тюнер позволяет включать запись по таймеру, а диктофон с голосовой активацией и разъемом для подключения внешнего микрофона кодирует данные в MP3. Плеер также работает как сменный USB 2.0-накопитель и мини-органайзер – у него есть часы, календарь и будильник. Новинка, обладающая массой 53 грамма и способная продержаться до 15 часов на одной зарядке, появится в середине лета в трех цветовых решениях (белый, черный и красный). Цены на модели 256, 512 Мбайт и 1 Гбайт будут составлять соответственно \$155, \$190 и \$240. ■

### НОВЫЙ ПРОЦЕССОР AMD ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ ИГРОКОВ



Компания AMD представила широкой публике свой самый быстрый одноядерный микропроцессор – Athlon 64 FX-57, предназначенный, по заявлению производителя, для экстремальных геймеров. Новый «камень» работает на тактовой частоте 2.8 ГГц, имеет 1 Мбайт кэш-памяти второго уровня и встроенный двухканальный контроллер DDR PC3200. Оверклокеры будут довольны, учитывая, что CPU основан на великолепно разгоняющемся 0.09 мкм ядре San Diego и обладает, как и предыдущие модели линейки с приставкой FX, незаблокированным множителем. Напомним, что прежний флагман – Athlon 64 FX-55 – функционирует на частоте 2.6 ГГц. Таким образом, прирост составил 200 МГц, что не так мало для старших моделей AMD. На удивление похожий скачок совершила и цена – если за 55-й надо заплатить \$827, то 57-й продается уже по \$1031 в партиях от 1000 единиц – по доллару за мегагерц! ■

### SHARP СДЕЛАЛА САМЫЙ БОЛЬШОЙ ЖК-ТЕЛЕВИЗОР

Компания Sharp активно развивает LCD-технологии, а 1 июля она продемонстрировала в Москве ЖК-телевизор Aquos LC65GE1 с самым большим экраном серийного производства. Размер дисплея – 65 дюймов по диагонали. Есть возможность крепления панели на стене (при весе около 60 кг), что позволяет отказаться от громоздких стоек. Известно, что Sharp при производстве ЖК-телевизоров использует лампы с ресурсом работы 60 тысяч часов, благодаря чему такие экраны значительно надежнее плазменных панелей. Широкоформатная LCD-матрица устройства обладает разрешением 1920x1080, яркостью 450 кд/м² и контрастностью 800:1, а технология Quick Shoot позволяет обеспечить четкое и чистое изображение без размытия и дрожания. Модель оборудована акустической системой мощностью 2x10 Вт, цифровым тюнером DVB-T, а также компонентным, SCART и HDMI разъемами. Новинка поддерживает эффективный режим энергосбережения, функцию «картинка и картинка» и телетекст. ЖК-телевизоры Sharp Aquos LC65GE1 появятся у нас в свободной продаже в марте 2006 года и будут стоить порядка \$16000-17000. Впрочем, по словам официального представителя Sharp, если заказчики будут заинтересованы, компания готова доставить гигантов в Россию и раньше. ■



### КЛАВИАТУРНЫЙ «ХАМЕЛЕОН»

На российском рынке появилась уникальная клавиатура Zboard Gaming Keyboard от компании Ideazon. Главная особенность нового девайса заключается в возможности установки так называемых «кейсетов» – сменных клавишных надстроек, предназначенных для различных игр. В комплекте с Zboard идет клавиатурная база и два кнопочных набора. Первый из них ориентирован на офисные и мультимедийные программы (28 дополнительных функционально настраиваемых клавиш). Второй универсальный кейсет сделан специально для геймеров. Основные кнопки для перемещения в игре увеличены, имеют выпуклую форму и вынесены в отдельный набор, а вокруг них размещены вспомогательные «прыжок», «приседание», «перезарядка», «смена оружия» и т.д. При этом кейсет сконструирован таким образом, чтобы пользователь без труда применял, например, комбинированные удары или сложное включение режимов – заявлено о возможности одновременного нажатия до 8 клавиш (против 2-4 у обычных клавиатур). Отмечается, что клавиатурная база, сделанная из отлитого под давлением пластика, имеет долгий срок службы. Кроме того, она оборудована двумя USB-портами. В комплекте с устройством поставляется софт, с помощью которого можно создать необходимую раскладку самостоятельно или выбрать ее из списка. Дополнительно можно приобрести специальные кнопочные надстройки под определенную компьютерную игру. Уже выпущены наборы для таких «бестселлеров», как World of Warcraft, Doom 3, Civilization III, Medal of Honor: Pacific Assault и других (полный список – на сайте <http://www.zboard.ru>). Zboard Gaming Keyboard появилась в России в июле 2005 года по цене \$58. Игровые кейкеты стоят по \$27. ■





## ЭЛЕКТРОННЫЕ «ПРЕПОДАВАТЕЛИ» В КОМПЬЮТЕРАХ R-STYLE

Немаловажным критерием при выборе компьютера являются «бонусы», которыми производитель комплектует своих «железных монстров». Подарки бывают самые разные, а порой встречаются и весьма любопытные «опции». Некоторые компании решили объединить приятное с полезным. Так, компания R-Style сделала своим будущим клиентам своеобразный подарок к началу учебного года. Начиная с середины лета все, кто приобретет систему R-Style на базе процессоров Intel Pentium 4 560 и выше, получат девять репититоров «Кирилл и Мефодий» на сумму более 1000 рублей: по русскому и английскому языку, истории, литературе, физике, химии, биологии, географии и математике. Все виртуальные «учителя» умеют контролировать успеваемость пользователя и способны целенаправленно подготовить школьника к контрольной работе, вступительному экзамену в институт или ЕГЭ 2005. Помимо репититоров, к компьютерам прилагаются также три электронные энциклопедии. Акция продлится с 15 июля по 30 сентября. ■



## ВИДЕОКАРТЫ НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ ОТ SAPPHIRE

Компания Sapphire анонсировала новую серию PCI-Express-видеокарт начального уровня – Radeon X550. В продаже появятся 64- и 128-битные модели, которые планируется комплектовать памятью объемом 128 или 256 Мбайт, функционирующей на частоте 500 МГц. Графический процессор Radeon X550 является всего лишь более скоростной версией чипа Radeon X300 и работает на повышенной частоте 400 МГц, вместо стандартных для X300 325-375 МГц. Видеокарты оснащены разъемами VGA, DVI, Video-Out и поддерживают технологии SmartShader, SmoothVision и спецификации Microsoft DirectX 9. Новые адаптеры призваны составить конкуренцию решениям уровня GeForce 6200 от NVIDIA. Время появления в продаже и предполагаемая цена на новинки пока неизвестны. ■

## ЛАЗЕРНАЯ МЫШЬ ЗА \$40

Любители компьютерных игр вскоре смогут приобрести еще одну лазерную мышь, на этот раз от компании Defender. Беспроводная новинка под индексом S Mustang Laser 7185 обеспечивает высокую точность перемещения курсора и работает практически на любой поверхности, кроме стекла. Корпус 8-кнопочной мыши выполнен из лакированного пластика с рисунком, а по бокам сделаны вставки прорезиненного пластика. Разрешение чувствительного сенсора – 800 точек на дюйм, а рекомендуемая розничная цена лазерного грызуна очень привлекательна – \$39.5. Невысокая стоимость «мустанга» с крэдлом объясняется применением недорогого и эффективного лазера нового поколения VCSEL. В продаже этот манипулятор появится в сентябре. ■



## 64-РАЗРЯДНЫЙ ЧИП ИЗ РОССИИ

Отечественный конкурент «Атлона».

Кто сказал, что в России не умеют делать процессоры? Возможно, что придет день, когда американские компьютерные издания будут с нетерпением ждать анонсов точно так же, как мы сейчас «караулим» новинки от Intel и AMD. Первый шаг в этом направлении был сделан в подмосковном Зеленограде, где была получена стартовая партия инженерных образцов чипа «Эльбрус» (известен также как E2K). Стоит отметить вполне современные нормы изготовления новинки – 130 нм. Процессор поддерживает 64-разрядные вычисления, несет на своем «борту» 60 млн. транзисторов и обладает пиковой производительностью 6 млрд. операций в секунду. Этот CPU был разработан в ЗАО «МЦСТ» по оригинальной, не имеющей аналогов архитектуре явного параллелизма (EPIC) и одно время его заочно величали «убийцей Itanium'a». На основе нового «камня» будет создан вычислительный комплекс «Эльбрус-3М». ■

## ЕМКОСТЬ DVD-R УВЕЛИЧИЛИ ДО 4.9 ГБАЙТ

Компания Prodisc Technology объявила о разработке 8x-скоростных DVD-R «болванок» емкостью 4.9 Гбайт. Это на 200 Мбайт больше, чем у стандартных 4.7-гигабайтных дисков. Подобной вместимости удалось добиться благодаря меньшему расстоянию между дорожками на оптическом носителе. Массовое производство 8x-скоростных DVD-R объемом 4.9 Гбайт планируется начать осенью. Сообщается, в частности, о следующих моделях приводов, уже сейчас совместимых с новыми дисками: BenQ DW1620, LG GSA-4082B и 4120B, LiteOn SOHW-1613S, Pioneer DVR-107 и 108, Plextor PX-708A и PX-712A и Samsung SH-W08A. ■





# Техника: инструкция по применению

В ЭТОМ НОМЕРЕ: ПРЕВРАТИ СКУЧНУЮ ПУСТУЮ СТЕНУ В КИНОЭКРАН, ОБДУРИ НАЧАЛЬСТВО И НАУЧИСЬ ЛЕТАТЬ, КАК БЭТМЕН (И ОСТАНЬСЯ ПРИ ЭТОМ ЦЕЛ И НЕВРИДИМ).



## Как установить цифровой проеcтор

Твой новенький домашний кинотеатр не должен выглядеть как унылый видеосалон начала 90-х.

**ШАГ 1** Место крепления или установки проектора зависит от размеров комнаты и качества картинки, которое ты хочешь получить. Желательно, чтобы нижний край изображения был по крайней мере в метре от пола.

**ШАГ 2** Не покупайте экран – гладкая белая поверхность ничуть не хуже. Покрасьте стену специальной отражающей краской, предназначенной для проецирования изображения.

**ШАГ 3** Чем меньше света в комнате, тем лучше. Теперь можешь наслаждаться звездами Формулы 1!

Благодарим за помощь консультанта Диму из Студии новой электроники.



## Поздравляем нас!

Телефонный розыгрыш (американский вариант) для тех, кто не знаком с понятием личной физической ответственности

**ЧТО НУЖНО** Телефон, вид на жительство в США, регистрация на [satophone.com](http://satophone.com)

**ЗАТРАТЫ** \$5 за 100 минут

**ШАГ 1** Тебе надо позвонить, но при этом ты хочешь скрыть свое местонахождение или вообще выдать себя за другого. Позвони боссу в отпуске с отчетом «из офиса», отдыхая в баре. Или приколись над приятелем, который бледнеет

каждый раз, когда видит на определителе номер своей бывшей подружки.

**ШАГ 2** Зарегистрируйся на Satophone, впиши в анкету номер телефона того, кого ты хочешь обдурить, свой номер и подставной номер, который должен высветиться у твоего собеседника. Служба сначала звонит тебе, а потом твоей жертве, подставляя фальшивый номер.



### Пополняем словарный запас

Что такое EDGE и EV-DO?

**A** Наемный убийца и дрон из 3 эпизода «Звездных войн», уничтожающие джедаев.

**B** Группа, играющая jazz-fusion, в состав которой входят гитарист из U2 и пацаны из Devo.

**C** Стандарты Enhanced Data for Global Evolution и Evolution Data Only, которые предоставляют беспроводной широкополосный доступ для скоростной загрузки файлов в мобильники.

Ответ: конечно же, C



# Дождались!

# sync

## В РОССИИ

с 14 сентября  
и навсегда

# sync

Все гено в технике



ШАГ 1-4

### Как выпрыгнуть из окна высокого здания

Пособие The Batman Handbook изобилует прекрасными практическими советами и при этом не выглядит идиотом. Пособие ваше за \$16, купить можно на o

**ШАГ 1** Разбей стекло и постарайся не порезаться. Если твой пояс с инструментами полностью экипирован, там должна быть маленькая граната.

**ШАГ 2** Разбегись. Отсчитывай секунды, оставшиеся до взрыва. Ты должен получить достаточный импульс, чтобы вылететь через стекло.

**ШАГ 3** Оттолкнись одной ногой. Приближаясь к окну, закрой глаза и вытени вперед сжатые кулаки.

**ШАГ 4** Нырять! Прижми локти к телу и держи голову опущенной, чтобы избежать порезов. Во время прыжка выстави вперед одно плечо.

**ШАГ 5** Замедли падение. Найди что-нибудь типа навеса, который замед-



ШАГ 5





### ИДЕАЛЬНОЕ СКОЛЬЖЕНИЕ

Водитель старается выбрать ровную дорогу, летчик предпочитает чистое небо, а любитель компьютерных игр должен побеспокоиться о хорошем ковре для своей мыши. Чтобы помочь вам найти качественный «каток» для манипулятора, мы протестировали 14 моделей стоимостью от \$14 до \$52.

#### Список тестируемого оборудования

- X-Ray Thunder 9
- Icemat 2nd Edition NX9600
- Destrukt MouseMat
- Steelpad 4D
- Steelpad 4S
- fUnc sUrface 1030
- X-Trac Hybrid
- Steelpad S&S
- Steelpad QcK
- Steelpad QcK+
- Everglide Giganta Ray
- X-Trac Pro pad
- X-Trac Ripper
- X-Trac ZOOM

#### Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование интернет-центру VikaWeb (т. 095 970-0730, <http://www.clife.ru>) и компании Soft Trading ApS.

В середине девяностых выпускались только два типа ковров: на толстой подложке из пористой резины с тканым покрытием и тонкие пластиковые на резиновой же основе, предотвращающей скольжение. Первые быстро пачкались, а их ткань зачастую отклеивалась от основания после нескольких недель эксплуатации. Вторые же со временем вздувались или вообще сворачивались в трубочку и к дальнейшей работе не годились.

Заметным этапом в эволюции mousepad'ов стал конец 20 века, когда на рынке появились эргономичные коврики с мягкой силиконовой подушкой. При работе в офисных приложениях кисть и вправду находилась в меньшем напряжении, но активно играть на таком коврике было не совсем удобно – валик ограничивал свободу движений. Размеры первых новинок также оставляли желать лучшего – они были слишком маленькие для комфортной игры, а мягкая подложка съедала дополнительную площадь. Проблема была решена, когда производители догадались изготавливать отдельные подушечки, которые можно было установить или снять в зависимости от прило-

жения. Однако контактная поверхность большинства аксессуаров все еще не устраивала профессиональных игроков – до тех пор, пока на рынке не появились знаменитые коврики «Макцентр». По качеству они не уступали современным матерчатым собратьям и были лишь чуть толще среднего уровня. До сих пор у геймеров можно встретить эти легендарные mousepad'ы – на них все еще играют.

С появлением оптических манипуляторов, которым, как заявляли разработчики, не требовались коврики, многие думали, что эпоха прослоек между мышью и столом уходит в прошлое. Но все получилось с точностью до наоборот. Датчики первых оптических устройств не могли нормально работать на лакированной поверхности компьютерной мебели, а при использовании пестрых тряпичных ковров иногда «тормозили» на границе цветовых переходов.

На помощь игрокам пришли такие компании, как X-Trac и Func. Отличить mousepad'ы X-Trac можно по специальному рисунку, похожему на пчелиные соты. Рабочая поверхность ковра состоит из тончайших точечных волокон, которые переплетены внутри шестиуголь-

ников таким образом, что образуют небольшие зоны с темной и светлой окраской. Подобная технология позволяет увеличить точность отслеживания и устранить джиттер (дрожание курсора) даже у самой плохой оптической мыши.

В свою очередь, компания Func выпустила на рынок первый ковер, целиком сделанный из пластика. Помимо необычного на тот момент материала, в нем был реализован целый ряд инноваций. Во-первых, он изначально задумывался как двухсторонний – его можно было переворачивать, выбирая, таким образом, из двух разных типов контактной поверхности – шершавую или гладкую. Во-вторых, в его базу был встроен очень удобный держатель для провода мыши.

Практически все известные «ковровые» фирмы понемногу заимствовали секреты друг друга, выпустив свои собственные матерчатые и пластиковые модели, и лишь только Icemat до сих пор не имеет аналогов в мире. Ее модель Transparent в свое время произвела фурор среди геймеров – этот девайс был полностью изготовлен из ударопрочного стекла.

Между тем, новомодная компания Steel представила на рынке ковры всех мастей, в числе

которых стоит отметить Steelpad 4S, сделанный из алюминия с напылением на контактной поверхности. Самой же любопытной новинкой по праву считается ковер от X-Trac – Hybrid, структура которого мягкая, как материя, и почти такая же гладкая, как пластик.

#### ПОДКОВАТЬ МЫШЬ

Высокотехнологичные поверхности улучшили меткость стрельбы в виртуальных боях, но полностью справиться с силой трения оказались не в состоянии. На пластиковых mousepad'ах у «грызунов» стачивались ножки, покрытие матерчатых ковров протиралось, а стеклянные Icemat'ы издавали ужасный скрежет. И тогда были изобретены наклейки для мышей, сделанные из специальных материалов, обладающих высоким уровнем скольжения – сейчас в этой роли, как правило, выступают тефлоновые наклейки. На сегодняшний день регулярно обслуживать «лапки» мыши рекомендуют большинство производителей ковров, а единственной проблемой для геймера стала покупка расходных материалов – наклейки приходится довольно часто менять, причем в некоторых случаях – каждые две недели.

Технические характеристики							
	X-Ray Thunder 9	Icemat 2nd Edition	Destrukt MouseMat	Steelpad 4D	Steelpad 4S	fUnc sUrface 1030	X-Trac Hybrid
Размеры, мм	280x350	245x300	217x260	245x290	245x290	240x270	253x410
Материал	Пластик	Стекло	Ткань	Пластик	Алюминий	Пластик	Гибридная поверхность
	Steelpad S&S	Steelpad QcK	Steelpad QcK+	Everglide Giganta Ray	X-Trac Pro pad	X-Trac Ripper	X-Trac ZOOM
Размеры, мм	265x320	265x320	395x450	240x285	215x274	272x430	215x280
Материал	Пластик	Ткань	Ткань	Пластик	Ткань	Ткань	Ламинат





### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Коврики мы оценивали сразу по нескольким параметрам, главными из которых были следующие: легкость перемещения манипулятора, скорость отклика и точность позиционирования в реальных играх. На общий балл оказывали влияние и такие эргономические составляющие, как уровень звукового фона при движении «грызуна» по mousepad'у, размер рабочей поверхности и тактильные ощущения при длительном использовании. Кроме того, принималась во внимание комплектация, дизайн, наличие дополнительных возможностей и, разумеется, цена. В процессе тестирования использовались игры Counter-Strike, Doom 3, Half-Life 2, FIFA 2005 и две проверенные модели мышей от Logitech – MX510 и MediaPlay Cordless Mouse.

#### X-Ray Thunder 9

Thunder 9 представляет собой большую черную панель, сделанную из высококачественного пластика. На обратной стороне модели присутствуют одиннадцать ножек, которые успешно препятствуют деформации и скольжению рабочей поверхности по столу. Сдвинуть этот девайс с места не приподнимая практически невозможно. В профиль края «громовержца» имеют закругленную форму, что не позволит вам натереть руку, если основание ладони вы предпочитаете держать за пределами ковра. Thunder

9 заметно больше своих пластиковых «собратьев», что, впрочем, не мешает ему легко размещаться на столе средних размеров. Надо отметить, что мышь скользит по коврику практически идеально. Ни резкие рывки, ни медленное передвижение манипулятора не сбивает работу датчика. А с использованием специальных наклеек, которые есть в комплекте с Thunder'ом, кажется, что малейшего дуновения ветра хватит для того, чтобы сдвинуть «грызуна». Единственное, что омрачает впечатление от детища X-Ray – это легкий скрежет. Как и на всех пластиковых ковриках, при перемещении мышки возникает характерный звук трения манипулятора о поверхность.

#### Icemat 2nd Edition

Обновленная версия популярного в прошлом Icemat Transparent. Первое, что бросается в глаза, – великолепный дизайн. На упаковке скромно написано: «Looks damn cool», что по-русски означает «выглядит очень круто». С этим тезисом трудно спорить. Сделанная из стекла поверхность не только красива, но и практически всегда прохладна, словно отполированная плита гранита. На обратной стороне имеются восемь пластиковых ножек, которые, в отличие от предыдущей версии Icemat'a, больше не отрываются через пару недель использования. За стол модель «держится» достаточно крепко, но сдвинуть ее с

места легче, чем X-Ray Thunder 9. Стекло невероятно прочное: после ряда тестов с бросанием этой модели с высоты около полутора метров, раскололась лишь кафельная плита, а ковер все так же тускло поблескивал. Ни царапин, ни трещин на нем не появилось.

Однако есть у производства компании Icemat и недостатки: если вы не «обули» мышь в специальные насадки, которые поставляются в комплекте, то ездить она по стеклу будет заметно хуже, чем на стандартных тряпичных или пластиковых ковриках.

#### Destruct MouseMat

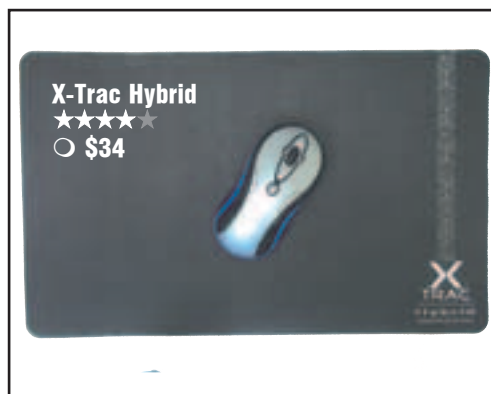
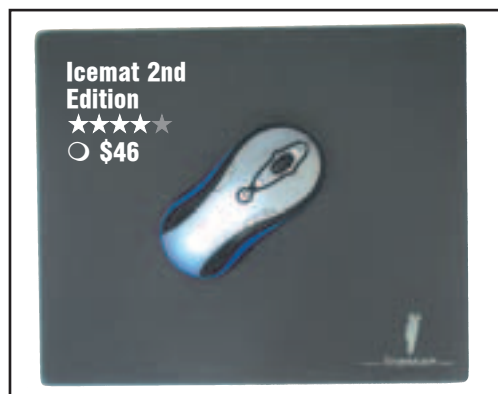
Классический матерчатый коврик, выделяющийся отличной мягкостью лицевой поверхностью. Основание из пористой резины Destruct'a не дает ему скользить по столу, а небольшие размеры и доступная цена делают модель очень привлекательной для ценителей тряпичных поверхностей. К сожалению, коврик даже слишком мягкий, если не сказать вязкий. Ножки мышки буквально утопают в его поверхности, что стесняет движения и заставляет прилагать больше сил для перемещения манипулятора. Без специальных наклеек тут не обойтись. Да и проблема с загрязнением тряпичного слоя остается актуальной – ковер время от времени придется стирать. В остальном же это абсолютно обычный, добротный сделанный тряпичный продукт.

#### Steelpad 4D

Это изделие является вариацией на тему самого популярного пластикового ковра iUnc 1030. Выгодное отличие 4D в его универсальности – одна сторона ковра гладкая, и мышь скользит по ней как по льду, а другая – шершавая. В коробке мы нашли еще и специальные наклейки для лучшего скольжения манипулятора – Pad Surfers. Без них мышь лучше вообще не использовать – иначе возникает ощущение, что вместо профессионального Steelpad 4D подсунили кусок наждачной бумаги. В комплекте с ковром идет подкладка на пористой резине, благодаря которой сдвинуть его со стола практически невозможно. Отметим также, что рассматриваемый mousepad очень популярен среди профессиональных игроков, особенно в Counter-Strike. Недостатки есть и у этой модели. Во-первых, если вы предпочтете шершавую сторону, то наклейки для мыши вам придется часто менять. Во-вторых, при длительном использовании вы рискуете натереть запястье руки. На гладкой стороне этого не произойдет, но ее чрезвычайно скользкая поверхность не всем может понравиться. Также ковер очень хрупкий и ронять его не стоит – чувствительная пластмасса может потрескаться.

#### Steelpad 4S

Абсолютно черный ковер, сделанный из специального алюминиевого спла-





Бардовский Виктор aka Prozed\_c58 /prozed@inbox.ru/



ва с напылением. Мышь перемещается по этой поверхности достаточно четко, но при этом чувствуется и вязкость – как будто в ножки манипулятора встроены небольшие магниты, которые притягивают к себе поверхность коврика. Как и другие подобные модели от компании Steel, без специальных наклеек на мышь (они есть в комплекте) Steelpad 4S лучше не использовать – сотрете своему «грызуну» ножки. Ковер состоит из двух отдельных частей – алюминиевой базы и пористой подкладки. В пылу боя сдвинуть такую конструкцию невозможно, держится она как приклеенная. К сожалению, очень быстро ковер начинает облезать по краям, обнажая свою алюминиевую «сущность». Правда, теряет он лишь во внешности, но отнюдь не в качестве скольжения манипулятора. Надо ска-

зать, это один из самых дорогих ковриков на рынке, причем аналогов у него нет, разве что стеклянный IceMat, который также всегда прохладен. И будьте внимательны при покупке – модель совместима отнюдь не со всеми оптическими мышами. Рекомендованы лишь Microsoft Explorer 3.0, 4.0, Microsoft Blue и все Logitech MX-серии.

### fUnc sUrface 1030

Этой модели уже более трех лет, но ее популярность, похоже, только усиливается. В этом ковре идеально практически все. Func состоит из двух отдельных частей – резиновой базы с держателем провода мыши и самого ковра. Сам mousepad представляет собой прямоугольник из пластика. Одна его сторона – шершавая – не даст вашему «грызуну» слишком шустро передвигаться, что удобно для людей, предпочитающих играть с низкой чувствительностью мыши. Если коврик перевернуть, то становится доступна гладкую поверхность, которая придется по вкусу тем, кто не любит использовать наклейки на ножки мыши – по ней манипулятор перемещается так, будто силы трения вообще не существует. По уровню шума, если выбирать из пластиковых покрытий, Func проигрывает лишь модели ZOOM от X-Trac. Недосток у Surface 1030 всего один – если нечаянно намочить резиновую основу ковра, то она может пойти «волнами» и придется искать ей замену.

### X-Trac Hybrid

Hybrid называется так неспроста – его поверхность сочетает в себе как волокна ткани, так и эластичный пластик. Эта технология разрабатывалась почти два года, и новое творение мастеров из X-Trac сочетает мягкость тряпичных моделей и гладкое покрытие одновременно. Обладая вытянутой по горизонтали формой, Hybrid является сейчас одним из самых удобных и продуманных геймерских ковриков на рынке. Он ничто лишен недостатков, присущих большинству конкурентов: мышь перемещается по нему бесшумно, поверхность не загрязняется, и если вы что-то прольете на него, отмыть его не составит большого труда. Также тут нет присущей тканевым собратьям вязкости и некоторой заторможенности при перемещении манипулятора. В комплекте поставляются наклейки Mad Dotz, с которыми создается впечатление, что оптический «грызун» не ползает, а летает на низкой высоте, не касаясь поверхности. Основой Hybrid'a является обычная пористая резина, плотно фиксирующая его на рабочем месте. Можно было бы назвать этот коврик абсолютным идеалом, лишенным недостатков, если бы не его способность быстро «линять» – достаточно потереть гибридное покрытие ластиком или поиграть на нем недели три, как появляются белые пятна.

### Steelpad S&S

В отличие от всех остальных ковриков, Steelpad S&S поставляется не просто в картонной упаковке, а в папке-футляре из нейлона. Сделано это для того, чтобы можно было его удобно переносить. Этот ковер, в первую очередь, создавался для прогеймеров, вся жизнь которых проходит в разъездах по миру, поэтому надежная упаковка – крайне полезный бонус. Поверхность коврика, по сравнению с остальными Steelpad'ами, еще более надежна. Это позволит мышке одинаково хорошо скользить как на абсолютно новом, так и на бывшем в употреблении и потертом S&S – сцепные свойства, как утверждает производитель, останутся неизменными. Обратная сторона коврика покрыта бугорками резины, что не позволяет ему двигаться по столу. Как и у всех моделей от компании Steel, S&S невозможно использовать без специальных наклеек, идущих в комплекте. Увы, снашиваются они достаточно быстро. И цена новинки несколько смущает, ведь, по сути, вы получаете лишь незначительно улучшенный вариант Steelpad 4D чуть большего размера.

### Steelpad QcK

Еще один обыкновенный матерчатый коврик с резиновым основанием, причем достаточно большого размера. Рабочая поверхность девайса очень

### НАКЛЕЙКИ НА МЫШЬ

Тefлоновых наклеек на ножки мыши существует достаточно много – Mouse Skatez, X-Trac Mad Dotz, IceMat и Steelpad Padsurfers, X-Ray ZeroFriction. Стоят эти аксессуары приблизительно от \$5 до \$10 за упаковку и представляют собой узкие полоски, которые приклеиваются к «лапкам» манипулятора. Основной смысл их существования – делать скольжение мышки по коврику плавным и быстрым. Кроме того, они спасают коврик и сами ножки от стирания. Есть также и такие «ускорители», как жидкость Anti-Friction LiqUid (\$9 за тубик). Если ее покатать на mousepad, то сила трения значительно уменьшится.







мягкая, но мышь в ней практически не «утопает» и передвигается более-менее четко. Кстати, если использовать наклейки для ножек манипулятора, то скольжение будет выше всяких похвал. Без этих насадок его можно вполне сравнить с X-Trac PRO и Destrukt MouseMat – субъективные ощущения во время работы очень похожи. Скольжение «грызуна» по Steelpad QcK заметно хуже, чем на гладкой стороне Func'a 1030 или Steelpad 4D, но лучше, чем по шершавому покрытию этих же ковриков. Впитывает пот и пачкается эта модель довольно быстро, и если пролить на материю что-нибудь липкое, к примеру, «Кока-колу», то поверхность будет сложно очистить.

#### Steelpad QcK+

Старшая модификация Steelpad QcK, которая отличается почти вдвое большим размером. Материал тот же самый, а потому достоинства и недостатки повторять нет надобности. Единственное, что стоит отметить, это лучшее соотношение цены к единице площади по сравнению с «братом».

#### Everglide Giganta Ray

Giganta Ray – единственная модель в обзоре, у которой есть внутренняя подсветка (синего цвета). Выглядит красиво, но польза от такой иллюминации сомнительна, скорее это лишь дань моддинговому течению. Поверхность Giganta Ray'a сделана из шершавого пластика, по которому мышь без специальных наклеек скользит откровенно плохо. К основанию девайса приклеена пористая резина, которая хорошо «цепляется» к столу. Небольшая выемка в основании Giganta Ray сделана для того, чтобы придать коврику большую эргономичность, но играть на нем не очень удобно – мешает провод питания подсветки. Кроме того, звук от перемещения мышки по поверхности Giganta Ray'a достаточно неприятный, причем в комплекте отсутствуют наклейки для ножек вашего «грызуна». По сути, этот коврик сделан

для пользователей, которые любят необычные вещи. Красивый, но достаточно бесполезный аксессуар за немалые деньги.

#### X-Trac Pro pad

Обыкновенный тряпичный коврик с резиновым основанием, отличающийся от конкурентов менее вязкой рабочей поверхностью. Используя наклейки, вы получаете минимальное трение с поверхностью ковра, что бывает весьма полезно, если вы предпочитаете высокую чувствительные мышки. Без наклеек сцепление усиливается, и это придает необходимую меткость стрельбы в FPS вроде Quake3 и Counter-Strike. Основное преимущество X-Trac Pro над своими пластиковыми собратьями – возможность использования его как с наклейками, так и без. В обоих случаях качество скольжения очень высокое. А специальный гексагональный узор, с белыми и черными точками внутри шестиугольников, значительно улучшает работу оптической мыши. Касается это только старых моделей, современные мыши практически лишены недостатков своих предшественников. К минусам X-Trac можно отнести лишь быструю загрязняемость тканевой поверхности, а мыть ее часто не рекомендуется, так как гладкость покрытия может ухудшиться.

#### X-Trac Ripper

Если вы всю жизнь придерживаетесь лозунга «Размер имеет значение» и хотели бы получить максимум ковра за минимум денег, то X-Trac Ripper – ваш выбор. Его габариты впечатляют. Радует и качество ткани покрытия Ripper'a. Мягкая, ровная и приятная на ощупь поверхность как нельзя лучше подходит для качественной работы оптического датчика. Рисунок, похожий на пчелиные соты, поможет мыши функционировать максимально уверенно. Основой ковра стала классическая пористая резина. Наклейки сильно увеличивают ощущение легкости при работе, но и без

них использование Ripper'a проходит без ощущения какого-либо дискомфорта. Чистится поверхность легко – достаточно протереть ее влажной тряпкой. А вот мыть этот коврик не рекомендуется – испортите ткань. Явных недостатков у X-Trac Ripper'a нет. Можно лишь отметить, что, как и у всех других тряпичных ковриков, срок его службы ограничивается примерно двумя годами.

#### X-Trac ZOOM

С виду абсолютно непримечательный коврик бюджетного класса. Однако на деле он создает просто великолепную среду обитания для мыши. Обратная сторона ZOOM'a сделана из мягкой белой резины, через которую на просвет виден рисунок лицевой стороны. Тонкий, не более миллиметра в толщину, он уверенно «цепляется» за стол – случайно его не сдвинешь. Кроме того, X-Trac ZOOM – самый тихий коврик в нашем тестировании, если не учитывать тряпичные модели. Помимо того, что шершавая поверхность с гексагональным узором совершенно не досаждают звуками, mousepad практически не пачкается и не вызывает запотевания ладоней. К достоинствам покрытия из кристаллического ламината стоит отнести и экономную трату расходных материалов – наклейки на мышь с этим ковриком «живут» довольно долго. К сожалению, в комплекте они не поставляются. Но если посмотреть на ценник, то желание капризничать пропадает – соотношение цена/качество у ZOOM'a выше всяких похвал.

#### Выводы

По результатам тестирования награду «Выбор Редакции» получил пластиковый коврик Func sUrface1030. Совсем немного отстал от него революционный X-Trac Hybrid, потерявший полбалла за не очень стойкое покрытие. «Лучшей покупкой» был признан X-Trac ZOOM, который оказался самым тихим mousepad'ом с жесткой поверхностью и небольшой ценой. ■

### ПЕРЧАТКА ДЛЯ ГЕЙМЕРА

Подобные перчатки используют многие киберспортсмены. Модель Steel Gamer Glove стоимостью \$20 обладает эластичной нижней частью, которая предохраняет запястье от растяжений. Но главное ее предназначение – впитывать пот во время многочасовых баталий. Кроме того, такая перчатка поможет акклиматизироваться чувствительной руке на «холодном» металлическом или стеклянном ковре.



### BUSTY MOUSEPAD

Совместить приятное с полезным решили создать продукт под названием Busty Mousepad. Подробно описывать предназначение «грудастого коврика» (если дословно переводить с английского) нет надобности. Подушечки с гелевым наполнителем позволяют несколько «разгрузить» запястье руки. Правда, как мы уже упоминали, пользоваться объемным ковром в активных играх не очень удобно – бугорки, тем более с таким фирменным рисунком, будут не только ограничивать свободу движений, но и помешают сосредоточиться.







# Банзай!

ПЕРВЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК КАЖДОГО ВЫПУСКА

## СМЕРТЬ с привкусом земляники

Выпуск подготовили:  
**Spriggan**  
spriggan@gameland.ru



**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru



■ Аниме: Bleach ■ Режиссер: Норриюки Абе, 2004 ■ Студия: Studio Pierrot ■ Наш рейтинг: ★★★★★

**А** еще есть творцы, работающие под знаменем Studio Pierrot. Их рисом не корми, дай экранизировать какое-нибудь безумно популярное художество. Kimagure Orange Road и Fushigi Yūugi, Hikaru no Go и Flame of Recca, Great Teacher Onizuka и Naruto – наверняка хотя бы один из этих сериалов успел покорить ваше сердце. Октябрь прошлого года был для студии знаменательным – в послужной список добавилось еще одно броское название. Это слово заставляет фанатов Nirvana предаваться сладостным воспоминаниям о конце восьмидесятых: расцвете карьеры обожаемой группы, молодом Курте Кобейне и хитовой About a Girl. Особо любознательных домохозяйек – призадуматься, каким же именно чудодейственным средством эффективнее выводить пятна на белой ткани. Те-

перь эти шесть букв навсегда врезались в память поклонников аниме: каждый вторник в эфир телеканала TV Токуо выходит новая серия Bleach. Так и хочется назвать рыжеволосого Куросаки Итиго обыкновенным японским школьником, но паренек видит призраков, задержавшихся в нашем мире. Этот странный дар не особо разнообразил его заурядную жизнь, но лишь до той поры, пока не повстречал он Кутики Рукию – девушку-синигами («бога смерти» – яп.) на службе Общества душ, чьи обязанности заключаются в сортировке этих самых духов: кого в Рай, а кого – в Ад. Спасая Итиго от кровожадного падшего духа, гостя получает серьезную рану и предлагает пятнадцатилетнему мальчику забрать часть ее силы, чтобы самому стать синигами. Итиго, еще раз подтвер-





ZOMBIE POWDER

Многие помнят, как не повезло арт-группе CLAMP с мангой Clover – четвертый том стал «заключительным», хотя вопросов у читателей накопилось куда больше, чем ответов. Ровно такая же малоприятная участь постигла первый труд Кубо Тите. Даже удивительно, что приключения Акутаби Гаммы – неистового охотника за Кольцами мертвых, при помощи которых можно создать Эликсир бессмертия, – не получили признания у поклонников зубодробительной сенен-манги, зачитывающих каждый номер журнала Shonen Jump буквально до дыр. Особенности

Zombie Powder, способные как-то отпугнуть, – это антураж в духе вестернов с Клинтон Иствудом и главный герой, из чьего тела причудливо торчат железяки. Но – парадокс – Trigun и Fullmetal Alchemist доказали, что японцы очень любят подобные украшения. Примечательно, что сначала мангака хотел изобразить Гамму стандартным

самураем, а вселенная должна была пестреть восточной, а не западной атрибутикой. Как знать, явись Zombie Powder в таком виде – вполне возможно, выходила бы до сих пор.



► В столице назревает еще один (кто-нибудь их считает?) аниме-фестиваль, на этот раз от команды AniParty Project, которая до сих пор занималась исключительно устройством аниме-вечеринок. Внимание: конвент пройдет 28 августа с 15 до 23 часов в клубе «Б2» по адресу ул. Большая Садовая, дом 8. В программе: выступления самых популярных исполнителей года, масштабное косплей-шоу, музыка от самых «зажигательных» ди-джеев аниме-сцены и специально приглашенные звезды из Ростова-на-Дону: Усаги и Соник, запомнившиеся нам по двум блестяще проведенным воронежским косплей-шоу. Подробная информация от мероприятия на сайте <http://www.anime-party.ru>.



► Компания Neogentronyx в лице Карлоса Оуэнса с Аляски продает опытную модель меха NMX04-1A. Шестиметровая двуногая шагающая машина весит полторы тонны. Роботом управляет один человек, который забирается в туловище машины, точно как герои многочисленных аниме про «боевые скафандры». Руками пилот приводит в действие руки робота, педалями регулирует положение и движения ног машины. На корпусе укреплены два огнемета. Создатели машины утверждают, что она годится для тушения лесных пожаров, строительства, работы в токсичными отходами или подавления беспорядков. Также робота можно использовать «в военных целях» или в шоу-бизнесе. Создатели готовы пе-



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Alive, смонтированный из сцен аниме Bleach; трейлер полнометражного фильма Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation (клип на песню из заставки которого мы выкладывали на диск 13-го номера «СИ»); опенинг подросткового телесериала Beck; музыкальный клип на композицию Houkiboshi певицы Енхи. Песня звучала в третьем эндтинге аниме Bleach.

див свое звание необыкновенного японского школьника, оставляет девушку совсем без сверхспособностей и разделяет чудовище под орех. Он жив, он уберег родную семью и таинственную незнакомку. Но миссия Рукии теперь легла на его плечи.

По первым сериям складывается впечатление, что в лице Bleach мы получили еще одно заурядное мальчишеское аниме и никаких откровений ждать не стоит. Итиго одолевает все более и более крутых соперников, сюжет почти не развивается, прелесть сериала – только в одной лишь атмосфере. Но настает момент, и на голову зрителю словно из рога изобилия валится сонм оригинальных персонажей. Намечается тьма интриг. Одна за другой освещаются предыстории героев. Разворачивается карнавал, который в любую секунду может измениться до неузнаваемости – достаточно сорвать маску с одного (любого!) из гостей. Даже сценарные ходы шаблонны лишь на первый взгляд, – ни один поворот истории не разрешается традиционно. Отношения между персонажами развиваются на редкость успешно, загадочно – чего только стоит совершенное отсутствие любовных линий на протяжении 184



КУБО ТИТЕ ЛЮБИТ НАРЯЖАТЬ ГЕРОЕВ В САМЫЕ РАЗНЫЕ ОДЕЖКИ. ФАСОНЫ МЕНЯЮТСЯ ПО МЕРЕ ВЫХОДА НОВЫХ ТОМОВ МАНГИ.

глав манги, выпущенных к сегодняшнему дню. Поскольку Хаято Дате, главный мастер студии по (низкобюджетной – ред.) экранизации боевиков, всю занят постановкой нескончаемого Naruto, Bleach отдан на откуп Нориюки Абе. Молодой режиссер сделал себе имя благодаря анимационной версии Great Teacher Onizuka (очень известной манги Тору Фудзисавы): финальный эпизод этой притчи по сей день является одной из самых популярных программ, когда-либо прошедших на японском телевидении. Секрет успеха

прост: сериал был настолько близок к блестящему первоисточнику, насколько это вообще возможно. Bleach уверенно идет по проторенной дорожке – художники, аниматоры, композиторы и сценаристы Studio Pierrot обо всем позаботились. Судьба проекта в немалой степени зависела от качества передачи фирменного стиля Кубо Тите, ведь в нем – львиная доля шарма и притягательности манги. За дизайн персонажей ответственен Масаси Кудо, до того успевший поработать над анимацией трех серий Witch



## SUPER ShortNews Turbo Edition

реоборудовать машину для битв с другими роботами, ежели найдется спонсор. За свое детище ученые надеются выручить не меньше сорока тысяч долларов.

► Продолжая тему мехов. В блоке Adult Swim на американском канале Cartoon Network завершается показ Fullmetal Alchemist, о звездных рейтингах которого мы не раз писали. Американцам пришлось по душе, как публика принимает недетское аниме, и прокатчики решили показать на телевидении, ни много ни мало, «Евангелион». Осталось только ждать аналогичного шага от российских телеканалов, и в первую очередь – MTV, где, согласно заявлению MC Entertainment, будет показано большинство сериалов и фильмов от MC в течение ближайших пары лет.



► И еще о мехах, совсем чуть-чуть. Открылся официальный сайт аниме Full Metal Panic! The Second Raid, которого мы ждем не дождемся. И что мы там увидели? Коллаж из героев с огромным Сагарой, крошечными Мао и Курцом и двумя циклопическими мистическими девочками, более всего напоминающими вампирскую принцессу Мию и ее злую сестру-близняшку. Следует ли думать, что именно им будет уделено наибольшее внимание, а обещанные мехи, войны и сражения отойдут на второй план? Не хотелось бы. Кстати. Ходят упорные слухи, что MC Entertainment издаст в России первый сезон Full Metal Panic! и несколько других, прежде не анонсированных сериалов. Подробности – в следующих номерах.



КАПИТАНЫ И ЛЕЙТЕНАНТЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ СНИГАМИ ПРИ ОБЩЕСТВЕ ДУШ. РОД ЗАНЯТИЙ – ЕДИНСТВЕННОЕ, В ЧЕМ ОНИ СХОЖИ МЕЖДУ СОБОЙ.



Hunter Robin. Видно, что человек старался на совесть, – все действующие лица аниме Bleach ни в чем не расходятся со своими черно-белыми прототипами. Более того, они будто сошли с обложки и цветных разворотов, коими украшены тома «говорящих картинок». Большую часть композиций для саундтрека написал Сиро Сагису, автор музыки Neon Genesis Evangelion (включая полнометражные дополнения), Kareshi Kanojo no Jijou, игрового фильма Casshern и, частично, Macross 7. Особняком стоит песня Nothing Can Be Explained в исполнении Майка Вицговски – возможно, единственная работа из первого саундтрека, которую хочется слушать, и слушать, и слушать. К сожалению, в сериале ей особо не дали ходу – разве что в OVA-ответвлении Bleach: Memories in the Rain. Майк принял участие в создании музыкального ряда Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion, одного из самых депрессивных полнометраж-

ных аниме в истории, – свежее испеченная мелодия еще раз доказывает, что он умеет нагнать на слушателя грусть и тоску. Свои голоса персонажам подарили известнейшие сейю, среди которых стоит особо выделить Роми Паку (Эдвард Элрик в Fullmetal Alchemist), Нориаки Сугияму (Саске в Naruto) и Масакадзу Мориту (Тидус в японских версиях Final Fantasy X, Final Fantasy X-2 и Kingdom Hearts). В непривычной роли выступил сам Кубо Тите, озвучивший плюшевую игрушку Кона. На момент написания этого текста японские зрители посмотрели четыре десятка серий Bleach. Уже сейчас можно не сомневаться: посмотрят не в два и даже не в три раза больше. На экран перенесено меньше половины событий манги, которая пока и не думает подходить к концу, так что Итиго, его друзьям и врагам предстоит еще долго развлекать свою аудиторию. Мы лишь пожелаем вам скорее влиться в эти ряды – и получать удовольствие. ■



## Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает второй диск с аниме «Чобиты». 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 1 сентября.

### Вопрос:

Как зовут меч Итиго?

1. Дзаибачу
2. Зангиев
3. Дзангецу

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!

Первый DVD с аниме «Евангелион» получает Татьяна Суворова из Архангельска. Настоящие токийские бомжи живут в палаточных городках.



## Hoop Days

■ **Режиссер:** Сусуму Кудо, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



За таинственным названием Hoop Days скрывается баскетбольный сериал, в Японии известный под именем Dear Boys. Два года назад без особого шума он прошел на телевидении, так и не превратившись в бесконечную побасенку в духе The Prince of Tennis. А не превратился он вот почему: обладая замечательной музыкой и симпатичным сюжетом, Hoop Days совершенно ничем не отличается от прошлого хита жанра – Slam Dunk. То ли дело совсем свежий Buzzer Beater, герои которого играют в баскетбол с зелеными чертами! Впрочем, мы отвлеклись. Hoop Days – история юноши-баскетболиста, который соби-

рает разогнанную школьную команду и ведет ее к победе в национальных соревнованиях. И смотреть это, конечно, можно, но только если вы до сих пор не видели ни одного баскетбольного сериала. Они все одинаковые, словно воспеты фольклором яйца.



## Fafner

■ **Режиссер:** Нобуеси Хабара, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Есть такая увлекательная забава: брать опенинг от одного аниме, приспосабливать к нему музыку из вступительного ролика другого аниме и смотреть на результат. Так вот, если скомбинировать заставку от Fafner и композицию Ignited от TM Revolution, получишь точную копию опенинга Gundam Seed Destiny. И это неслучайно: внешний вид персонажей Fafner готовил Хисаси Хирай, дизайнер персонажей двух последних теле-Гандамов. И уж конечно, прочие авторы сериала понимали, куда ветер дует, и изготовили точную копию Gundam Seed в размере один к одному – с мальчиками и девочками, мехами,

стильной военной формой и фирменным сюжетом, разобраться в котором решительно невозможно. В верхнем мини-обзоре мы утверждали сходство Hoop Days и Slam Dunk, а теперь клеймим Fafner и Gundam Seed. Одно и то же!



## The Place Promised in Our Early Days

■ **Режиссер:** Макото Синкай, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Макото Синкай – это такой специальный человек, который сидит у себя дома за компьютером и в одиночку делает потрясающее аниме. Voices of a Distant Star (Hoshi no Koe) он озвучил на пару с женой – добился признания и выпустил версию с профессиональной озвучкой. Именно она благодаря чуду фэнсаба стала известна во всем мире и была показана на Воронежском аниме-фестивале. А потом Синкаю надоело сидеть дома, и он наладил производство полнометражного фильма под собственным руководством. Поклонники режиссера уже хотели петь ему хвалу, да только в The Place Promised in Our Early Days не

нашлось ничего из того, чем пленяли прошлые работы мастера. Остались только золотые закаты неопишуемой красоты, а сюжет, характеры героев, нить повествования – все потерялось. Признаемся честно: мы эту полуторачасовую бодягу до конца досмотреть не смогли.



Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно  
понеделник  
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru





# Братья Гримм

## The Brothers Grimm

11 августа

рождественский премьер

■ РЕЖИССЕР: Терри Гилльям

■ ЖАНР: комедия/эксн/фэнтези/триллер

■ В РОЛЯХ:

Мэтт Дэймон, Хит Леджер, Джонатан Прайс, Лена Хедей, Питер Стормаре, Моника Беллуччи

Автор:

Денис «dN» Подоляк  
dennn@totaldvd.ru



Если вы приготовились увидеть историю жизни двух «книжных червей» из Германии, единственным вкладом которых в мировую литературу был десяток детских сказочек, то вы глубоко заблуждаетесь. Попробуйте соединить «Ван Хельсинга» и самые гениальные хиты «Монти Пайтона» и вы получите «Братьев Гримм» от Терри Гилльяма.

**Б**ратья Гримм – Уилл и Джейк – парочка мошенников, путешествующих по городам и весям. Их багаж – хитрости и уловки, их репутация – «бесстрашные убийцы чудовищ», их рассказы – небылицы о сверхъестественных ужасах, которые они могут изгнать в любой момент. За отдельную плату. Однако вскоре они сталкиваются с настоящим заклятием, и их ожидают по-настоящему кошмарные приключения – лес из живых деревьев, конь, проглотивший ребенка, и пятисотлетняя королева, похищающая невинных девушек с тем, чтобы сохранить собственную красоту...

После семилетнего перерыва, очередная работа Терри Гилльяма наконец-то вышла на киноэкраны (последний его фильм «Страх и ненависть в Лас-Вегасе» был снят в 1998 году). Может показаться, что для режиссера, не отличающегося особенной плодотворностью (Гилльям и раньше снимал один фильм за три-четыре года), это время прошло беззаботно, в раздумьях о новом проекте и недоступных пониманию простых смертных кинематографических экспериментах. Как бы не так! Эти семь лет были для него сплошной черной полосой, состоящей из множества жестоких испытаний: проблемы с фильмом «Человек, который убил Дона Кихота», так и не доснятым, постоянный прессинг со стороны братьев Вайнштейнов, выступивших продюсерами «Гриммов», переносы съемок фильма «Страна приливов» (Tideland), который находился в разработке параллельно с «Братьями». Подобные проблемы могли бы подкосить кого угодно, но не Гилльяма, оказавшегося не менее стойким, чем оловянный солдатик Андерсена. Работу, начатую более двух лет назад, он довел до конца, несмотря ни на какие препятствия. Будущий хит (а в том, что это бу-



дет хит, нет никаких сомнений!) в западной прессе уже успели окрестить «индианаджонсовскими приключениями со шрековским юморком», и это мне представляется абсолютно неправильным. Если вы смотрели «В поисках святого Грааля», «Смысл жизни», «Житие Брайна» или недавний «Автостопом по Галактике», то, наверное, согласитесь, что «юморком» зеленого людоеда не идет ни в какое сравнение с недюжинным смехотворчеством от столов сатиры и пародии из группы



«Монти Пайтон», которые так или иначе причастны к созданию вышеупомянутых фильмов. И это главное. К тому же манера киноизложения стоящего у режиссерского руля Терри Гилльяма (а он, к слову, также был членом Monty Python's Flying Circus), всегда была ближе к сказочно-фантазийной, нежели приключенческой. Поэтому лучшим ответом на вопрос «а про че эти «Братья Гримм»?» будет следующий: «Ван Хельсинг» в монтипайтоновском изложении». ■

### КИНОФАКТЫ

#### Лишние «братья»

Среди претендентов на съемки в «Братьях» были Николь Кидман, Энтони Хопкинс, Робин Уильямс и Ума Турман. Однако все они по тем или иным причинам из этого списка выбыли.

#### Бреговича за борт!

Первоначально официальным композитором фильма был Горан Брегович. Позже Гилльям решил, что музыка к «Братьям Гримм» должна быть более традиционной, и Бреговича сменил Дарио Марианелли («Гордость и предубеждение»).

#### «Тангист» Дэймон

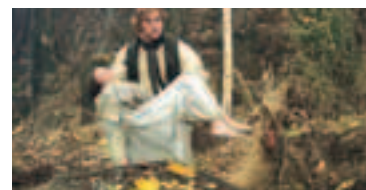
По словам Терри Гилльяма, Мэтт Дэймон во время подготовки к съемкам взял несколько уроков танго.

#### Жертва прилива

С июня 2004 года режиссеру пришлось временно отложить работу над «Братьями Гримм» и переключиться на съемки «Страны приливов». Вынужденный перерыв в работе над похождениями двух братьев окончился через шесть месяцев, в январе 2005 года.

#### Лучший кусок – на DVD

Одна из самых дорогих сцен в фильме была вырезана из-за того, что по уровню сложности и экшна она превосходила все прочие фрагменты «Братьев», но сюжетно должна быть одной из первых в картине. Тем не менее, Гилльям пообещал, что эта сцена обязательно будет присутствовать среди прочих дополнений DVD-издания фильма.







## Земля мертвецов Land of the Dead

4 АВГУСТА  
ПРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕР: Джордж А. Ромеро

■ ЖАНР: экшн/хоррор/триллер

■ В РОЛЯХ:

Саймон Бейкер, Джон Легуизамо, Деннис Хоппер, Азия Ардженто

Главное, чтобы в пороховницах еще что-то оставалось. И тогда ни маленький бюджет, ни 20-летний «простой» не помешают Мастеру извлекать очередной шедевр.

**Ж**ивые мертвецы полностью захватили мир. Немногочисленные выжившие, обороняясь от орд зомби, забаррикадировались за укрепленными стенами маленького городка. В то время как богатеи попрятались в уцелевших небоскребах, а на улицах воцарился хаос, оставшимся в живых нужно срочно найти способ остановить эволюционирующих зомби, пока те не прорвались в город... Наконец-то свое слово сказал сам Джордж Роме-

ро. Стоявший у истоков зомби-жанра в кино, именно он в далеком 1968 создал «Ночь живых мертвецов» — фильм, навсегда превратившийся в канон для будущих поколений кинематографистов. И, надо сказать, слово это оказалось достаточно веским. За двадцать лет, минувших со дня выхода последней части знаменитой трилогии («День мертвецов»), к триумфальному возвращению можно было отлично подготовиться. Интересно, что «Земля» на

самом деле не является сиквелом или приквелом к «мертвецкой» трилогии, а развивает идеи, которые Ромеро не смог реализовать в своих предыдущих работах. Не удержался режиссер и от «осовременивания» сценария. Например, будьте готовы к тому, что нежить в «Земле мертвецов» сможет похвастаться зачатками интеллекта. А это, согласитесь, достаточно смелый шаг для человека, нарисовавшего в свое время первый портрет «среднестатистического» зомби. ■



### КИНОФАКТЫ

#### Привет от Шона

Ромеро настолько впечатлился «Мертвецом по имени Шон» (2004), что предложил его авторам, Саймону Петту и Эдгару Райту, небольшие камео-роли в «Земле».

#### Семейные традиции

Азия Ардженто (роль Слэк) — дочь известного итальянского хоррор-режиссера Дарио Ардженто, который был сопродюсером приквела «Рассвет мертвецов» (1978).

#### Цитируем классиков

Сцена с зомби, поднимающимися из реки, является цитатой. Подобный фрагмент вы могли увидеть в ставшем классикой «Карнавале душ» (Carnival of Souls, 1962), в котором мертвецы встают из соляного озера.

#### Расценки на зомби

Хотите подработать на съемках массовой в качестве зомби? Тогда примите к сведению следующие тарифы: если вы состоите в профсоюзе (нет, не мертвецов — актеров), то за один рабочий день (8 часов) вы сможете получить почти 160 канадских долларов. А вот «непрофсоюзная» массовка трудится всего за 9 тех же канадских долларов в час.

■ 2004 ■ Гемини Фильм ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, английский) ■ DTS (русский дубляж) ■ субтитры — (русские, английские) ■ бонусы: аудиокomentarии, фильм о съемках, дополненные сцены, вырезанные эпизоды

## Полет Феникса Flight of the Phoenix

■ РЕЖИССЕР: Джон Мур

■ ЖАНР: приключенческий экшн

■ В РОЛЯХ:

Деннис Куйд, Тайрез, Джованни Рибизи, Миранда Отто, Тони Карран

**К**рушение самолета в пустыне — это верная смерть для экипажа. Однако отважные пилоты двухмоторного «Феникса» не только выживают,

но и выполняют порученное им задание. Правда, для этого всем приходится усердно потрудиться, ведь собрать из обломков «Феникса» новый самолет — задача не из легких... «Полет Феникса» в который раз подтверждает, что ремейк ради денег может быть интересен разве только как аттракцион. А на спецэффекты к фильму продюсеры точно долларов не пожалели.

#### ДИСК

То, что фильм не заслуживает подобного цифрового воплощения, вопрос второй. Главное, что качество диска позволяет еще более укрепить сильные стороны «Полета» — редкий, но меткий экшн. И звук, и изображение оцифрованы безукоризненно. Ну а если сам фильм все-таки задел вас за живое, то добро пожаловать в обширный раздел бонусов. ■



■ 2003 ■ Premier Digital ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж) ■ DD 2.0, DTS 6.1 (корейский) ■ субтитры — (русские, английские) ■ бонусы: интервью, вырезанные сцены, неудачные дубли, рекламные ролики, фильмографии

## Олдбой Oldboy

■ РЕЖИССЕР: Парк Чан Вук

■ ЖАНР: хоррор/триллер

■ В РОЛЯХ:

Цой Мин Сик, Чжи Дэ Хан, Ю Чжи Тхэ, Хэ Чжон Кан

**В**одночасье заключенный неведомым злодеем в персональную тюрьму, О Дэ Су проводит в «одиночке» несколько лет. Столь же внезапно

очувтившись на свободе, переполненный жаждой мщения, он ищет своего обидчика. Однако его настоящие поиски вскоре превращаются в кровавую расправу над самим собой... Начавшись как иллюстрация пословицы «от тюрьмы да от сумы не зарекайся», корейский шедевр переходит в схватку «око за око», а его моралью неожиданно оказывается «неизвестно, как наше слово отзо-

вется». Такие назидания — через крайнюю жестокость — пожалуй, единственный способ научить чему-то наш безжалостный мир. ДИСК Не совсем качественное изображение с одной стороны и великолепно выстроенное объемное звучание с другой — таким диск оказался на проверку. Ну а горьковатую пиллюлю неудачной оцифровки подсластит хорошая подборка бонусов. ■





# 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 ( \_\_\_\_\_ ) код \_\_\_\_\_

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

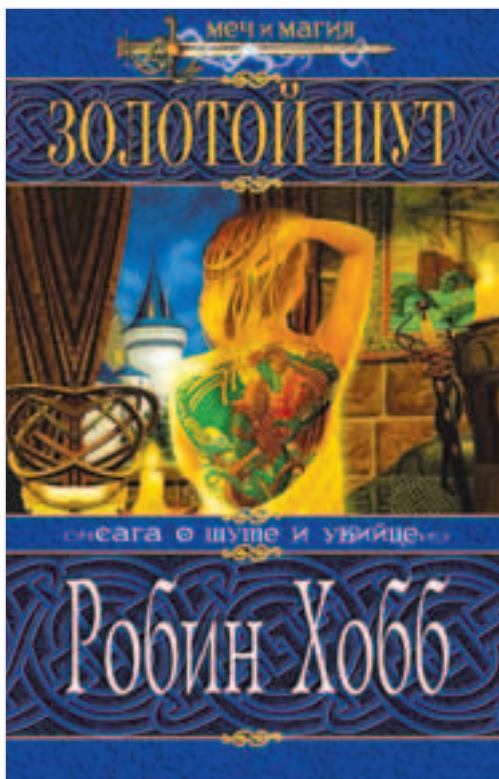
Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

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





Писательницы-женщины часто своими именами путают нерадивых журналистов. Робин Хобб, Лоис Макмастер Буджолд, Андра Нортон, Глен Кук – найдите в этом ряду писателя мужского пола. Чур, без подсказок! Дело не только в том, что иностранные имена вводят в заблуждение (к нашему Валерию Корнееву на игровых выставках пару раз обращались «мисс Валери»). Просто издателям выгодно, чтобы читатель не знал, какого пола создатель книги. Вполне возможно, что любитель фантастики не захочет читать космическую оперу, автор которой – женщина. Дескать, что она может знать о звездолетах? Зачастую куда больше, чем писатель-мужчина! А Робин Хобб знает все о психологии драконов, вредных девчонок и живых кораблей.



Робин Хобб

## «Золотой шут»

■ ЖАНР:

фэнтези

■ ДАТА ВЫХОДА:

май 2005 года

Продолжая описывать мир, представленный в трилогиях «сага о Видящих» и «сага о Живых кораблях», Хобб ни на йоту не халтурит – у нее есть еще о чем рассказать читателям. Пожалуй, это один из лучших образчиков «сериальной» фэнтези. Здесь нет ни ненужного преобладания «приключений тела», ни избыточных описаний антуража в ущерб содержанию. Есть, конечно, стандартный фэнтезийный набор тем – драконы, короли и королевы, магия – но присутствует и нечто более человеческое, актуальное и в нашем мире в наше время. Любовь, ревность, дружба – это было, есть и будет всегда. И если кто-то, например, сейчас читает исключительно фэнтезийные и фантастические романы, игнорируя школьный курс литературы, то хотя бы какие-то базовые истины роман Хобб до него донесет. Отмечу, правда, что романы Хобб во всех трех трилогиях сильно разнятся по свое-

му стилю и содержанию. В этом, например, политические интриги явно доминируют над приключенческими элементами. Обещанный во второй половине большой поход на далекий остров состоится, видимо, лишь в следующем романе. Нашлось здесь место и самокопанию персонажей, несколько странно воспринимаемому теми читателями, кто не знаком с их предысторией. О чем здесь пишут? Королевство Шести герцогств пытается примирить обычных людей с теми, кто обладает звериной магией. Живет в ожидании одной войны, надеется забыть о войне другой – как только будут помолвлены его принц и знатная девушка из-за моря. И пока сильные мира сего упражняются в мастерстве интриг, простые люди пытаются разобраться в своих таких же простых чувствах. Все описано великолепным языком – это не очередная «околоролевушная» переводная фэнтези. Рекомендуем. ■

Олег Волховский

## «Иные»

■ ЖАНР:

фантастика

■ ДАТА ВЫХОДА:

май 2005 года

Название звучит как насмешка над «Ночным дозором». Автор не то чтобы вступает в полемику с Лукьяненко – совсем нет. Он придумал свой собственный вариант не таких, как все, людей. Он объяснил, как они могут открыто прийти к власти – то, чего так боялись Иные в известном романе Лукьяненко. И, что самое важное и интересное, рассказал, что из этого получится. Весь роман состоит из нескольких зарисовок, сделанных в разные годы. Все начинается еще в условное «наше время», продолжается уже после переворота и завершается тогда, когда, собственно, заканчивается история человечества. Зарисовки объединены несколькими общими героями – ведь Иные (тот же термин!) практически бессмертны. Автор на страницах романа никак не показывает свое отношение к происходящему. Описывая идеологию Иных, выстроивших жесткое иерархическое общество, где обычные люди низведены до уровня то ли

рабов, то ли домашних животных, он последовательно находит в ней изъяны. Система каждый раз корректируется и эволюционирует к идеальному состоянию. Все те конфликты, которые другой писатель использовал бы как повод сочинить красивую революцию с яркими героями, легко решаются Иными. Например, среди нормальных людей была ими отдельно выделена раса людей-пассионариев, которым было придумано специальное место в иерархии, идеальное соответствующее их способностям и потребностям. В случае, когда Иные внезапно потеряли свою способность убивать простых смертных силой мысли, они тоже нашли приемлемое решение. Финал оставляет людям мало шансов. Хотя писатель и показал, что альтернативное всей этой «вертикали власти» общество может быть и будет построено, все равно контроль Иных над человечеством сохранится. Такая вот правда жизни. ■







**Гай Юлий Орловский**  
«Ричард Длинные Руки – ярл»

■ ЖАНР: фэнтези.  
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

Под ногами – Большой Хребет, разделивший материк, а может быть, и не только материк. На той стороне другая половина мира: в небе драконы, в лесах огры, тролли, гоблины и великаны, но кто смотрит на эту мелочь, когда впереди схватки с самым страшным зверем на свете, а то и во вселенной – человеком.

Сэр Ричард, доблестный рыцарь и паладин, могучий герой на дивном единороге, вступает на землю таинственного Юга.

Одна из самых загадочных фигур российской фантастической литературы – популярный современный писатель-фантаст Гай Юлий Орловский. С момента выхода первой книги – «Ричард Длинные Руки» – обсуждается тема реального авторства. Всем понятно, что это псевдоним, только чей? Кого только не выдвигали в авторы: Бушков, Никитин, Олди, Панов, Головачев – можно еще очень долго перечислять все версии. Тем не менее, кем бы ни был автор, пишет он увлекательные книги, построенные по всем законам жанра фэнтези. Сюжет таков: наш современник из Москвы попадает в Средневековье, где на каждом шагу встречаются странствующие рыцари, драконы, принцессы, колдуны, маги, таинственные замки, где подвалы хранят тайны и сокровища. Выживет ли наш герой, особенно, если учесть, что он окажется в этом мире поначалу не графом, князем или королем, а обычным простолюдином? Как проявит себя в экстремальных ситуациях и сможет ли вернуться обратно? Это ключевые вопросы книг серии, ответы на которые и привлекают ценителей творчества Орловского. ■



**Андрэ Нортон, Линн Маккончи**  
«Ковчег повелителя зверей»

■ ЖАНР: фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

На планете Арзор, где мирно уживаются колонисты с Земли и местное туземное население, начинают происходить страшные и страшные события. Якобы, люди и туземцы гибнут среди ночи от неувидимых тварей, не оставляющих после себя никаких следов. Единственное, что удается установить, – ночные убийцы приходят из пустыни и предпочитают умерщвлять исключительно разумных существ. Не в силах бороться со смертоносными тварями, воинственные племена туземцев снимаются с насиженных мест и начинают теснить колонистов. Грядет большая война за место под солнцем, и остановить ее можно лишь отыскав таинственных убийц. Сделать это в состоянии только повелитель зверей и обладающая особым даром девушка со звездолета «Ковчег», прибывшим на Азор с экологической миссией.

Андрэ Нортон – один из самых популярных авторов за всю историю мировой фантастики. Она первая и пока единственная женщина, удостоенная высокого титула Великого Мастера жанра фэнтези (Гэндальф). Мировую известность Нортон принесли циклы «Королева Солнца» и «Колдовской мир». В номерах «СИ» мы уже рассказывали о творчестве Нортон – цикле «Книги Дуба, Ясеня, Рябины и Тиса», написанном совместно с Сашей Миллер. Новый роман – продолжение бестселлера «Повелитель зверей», по мотивам которого был снят знаменитый одноименный фильм. И снова соавторство: «Ковчег повелителя зверей» – первая книга нового цикла, написанного Нортон вместе с Линн Маккончи. ■



**Кир Булычев**  
«Подземелье ведьм»

■ ЖАНР: фантастика  
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

В данный том собрания сочинений Кира Булычева вошли два цикла произведений. Первый – диалогия об агенте космического флота, бесстрашном космонавте Андрее Брюсе, который знаком любителям кинофантастики по фильму «Подземелье ведьм». Второй цикл объединяет повести, написанные на рубеже веков; они рассказывают о невероятных событиях, имевших место в городе Веревкине Тульской области. Том дополняют совершенно различные по сюжету, стилю и интонациям повести «Ваня + Даша = любовь», «Тайна Урулгана» и роман «Любимец».

Имя писателя-фантаста Кира Булычева знакомо, пожалуй, даже тем, кто фантастикой не интересуется. Это звучное имя знают и читатели, и зрители. Кир Булычев – псевдоним известнейшего российского писателя-фантаста, киносценариста, ученого-историка, эссеиста Игоря Всеволодовича Можейко. Первый фантастический рассказ «Долг гостеприимства» был опубликован Кириллом Булычевым в 1965 году. В 1972 году вышел его сборник фантастических рассказов «Чудеса в Гусляре», в 1975 году – сборник «Люди как люди». Наибольшую популярность получили романы Булычева, в которых главной героиней была девочка из будущего – Алиса Селезнева, а также рассказы и повести из цикла «Великий Гусляр» и цикл романов «Галактическая полиция». С 1976 года были экранизированы более 20 произведений писателя, среди них «Через тернии к звездам», «Слезы капали», «Гостья из будущего», «Лиловый шар», «Подземелье ведьм» и «Тайна третьей планеты». ■



**Эд Гринвуд**  
«Судьба дракона»

■ ЖАНР: фэнтези  
■ ДАТА ВЫХОДА: август 2005 года

Банда Четырех продолжает странствовать в поисках магических Камней, а на трон Ангирты тем временем взойшел юный бард Ролин. Однако знатные бароны и наместники ропщут, не желая подчиняться безродному мальчишке-королю. Их недовольством спешат воспользоваться жрецы, бывшие служители Великой Змеи, жаждущие власти над всем королевством. Они посылают на жителей Ангирты страшную болезнь – Кровавый Мор, который сводит людей с ума, делает их необузданно жестокими и даже превращает в зверей. Овладев силой древних заклинаний, новой Великой Змеей – магическим воплощением мрака – становится Ингрил Амбелтер, и опять ему противостоит дракон, олицетворяющий добро и очищение.

Эд Гринвуд – популярный писатель, создатель компьютерных игр, игровой дизайнер и известный ролевик. Широкою известность Гринвуду принесло создание мира «Забывтые королевства» (Forgotten Realms) – одного из самых больших и наиболее детальных миров из всех, которые были когда-либо созданы. Гринвуд начал писать о «Королевствах» с зимы 1967-68. Когда появилась система правил D&D (позднее – «AD&D»), он перевел «Королевства» в игровой формат. С 1987 года и до сегодняшних дней, TSR издала множество товаров, так или иначе связанных с «Забывтыми королевствами». Первые три книги из независимой от «Forgotten Realms» тетралогии «Банда четырех», вышедшие в 2004 году в России, были высоко оценены любителями творчества автора. «Судьба дракона» – завершающая книга цикла. ■



# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

## ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получают солдаты из роты РПП. Мы любим и уважаем российскую армию.

## ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что жизнь – игра с обалденной графикой и неудачной системой сохранения. Лучше попробуйте догадаться, каким будет контроллер Nintendo Revolution. Нас много, хоть один да угадает.

## ПИСЬМО НОМЕРА



### СОЛДАТЫ, КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛ.

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!

Пишет вам рота РПП. Мы от имени всех солдат срочной службы благодарим вас за то, что вы делаете такой замечательный журнал, который согревает нас теплом новостей о самых свежих играх. После того, как его прочитаем, у нас появляется много тем для общей беседы, что сближает ребят

разных призывов. А вы на гражданке говорите, что в армии дедовщина! Ничего подобного. Купивши каждый новый номер журнала, мы ждем, пока его прочтает каждый по очереди, – или садимся все вместе, и кто-нибудь читает вслух. Обсуждаем прочитанное, конечно, и никто не остается безучастным. Если бы не ты, «Страна», каков был бы приход на дембель? Наверное, чувствовали бы себя дикарями посреди цивилизации. Многие там спорят, какой номер «СИ» лучше, какой хуже,

так вот нам все равно. Ведь каждая новость для нас – как письмо из дома, а новостей у тебя целый огромный журнал. Каждый может найти в нем статью, которая придется ему по душе. И самый большой плюс – то, что вы рассказываете про все платформы сразу, поэтому ты, «Страна», остаешься любимым журналом, который передается от призыва к призыву. С наилучшими пожеланиями к тебе, солдаты роты РПП.

**ВРЕН \ \ Мы очень рады, что наш журнал добирается до всех уголков необъятной Родины. Прочитав письмо, я вспомнил одну весьма забавную историю. Дело в том, что одну из статей то ли для «СИ», то ли для Official PlayStation Magazine я написал, находясь на военных сборах по программе офицера запаса, в артиллерийской бригаде под Лугой (в/ч 0561). В штабе части нашелся компьютер, который меня позвали настраивать. Я все сделал очень быстро, а в оставшееся время накалякал по памяти текстик, сохранил его на дискетку, а месяц спустя, вернувшись домой, отослал в редакцию.**

**ПИШИТЕ ПИСЬМА:** [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru) || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

## МНЕНИЕ О SAN ANDREAS

Пора посмотреть на мир трезво и рассказать наконец правду о «Сан Андреасе». Если быть кратким, то San Andreas – простой клон Vice City. В той великой игре нововведений было гораздо больше. Но обо всем по порядку. Итак, сначала была великолепная GTA. Она была настолько великолепна и удивительна, что проведенные за ней два часа нисколько мне не запомнились. Потом вышла потрясающая GTA2. Потрясла она меня прежде всего тем, что она



меня ничем не потрясла. С одной весьма весомой оговоркой: графика в этой игре восхитительна. Ради нее люди покупали эту потрясающую игру пачками, вагонами. Казалось бы – куда уж лучше? Но люди из Rockstar свое дело знают. Восточное побережье вышло неплохим местечком для событий третьей части этой игры. Движок тоже не у Тетриса сперли. (Кажется, у Super Mario World или у Lode Runner). Сюжет – так вообще загляденье. Честное слово, он лучше, чем в Тетрисе. Короче, не игра, а GTA3! Ну и венцом сей мыльной оперы стал

Vice City или просто «Васька» по-нашему. Огромных размеров город. Лучшее время, лучшее место. Это же Майями восьмидесятых! Воссозданный с точностью до миллиметра, сам проверял, специально в середине восьмидесятых посещал это райское место. Лучше – не бывает! А сколько в игре было инноваций? Тьма тьмущая. И тысячи страниц не хватит, чтобы их перечислить. А какая огромная территория была доступна для изучения! Чтобы добраться из северо-западного конца одного города в юго-восточный другого, требовалась уйма времени. Бывало, как

# FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

**?** Подскажите, актуально ли сейчас брать Xbox?

Совершенно неактуально. Microsoft обещает к Рождеству запустить Xbox 360, которая будет обратно совместима со всеми играми для Xbox. Судя по всему, компания не намерена долго поддерживать Xbox, все ресурсы она направит на разработку новой консоли. Уж лучше чуток подождать и взять приставку следующего поколения.

**?** Выйдет ли патч для Battlefield 2, увеличивающий число поддерживаемых видеокарт?

У всех проблемы с Battlefield 2. Мы и сами видели, как медленно игра работает на самых серьезных конфигурациях. Это проблема не столько видеокарт, сколько движка. К Battlefield 2 уже начали выходить серьезные патчи, которые наверняка снизят системные требования и улучшат совместимость игры с различными видеокартами.

**?** Будет ли Resident Evil для консолей нового поколения, порты с GameCube на PS2?

Сейчас Capcom занята переносом Resident Evil 4 на PS2 – разработчики грозятся сделать не порт, но совершенно другую игру. О «Резиденте» следующего поколения ничего не известно; Resident Evil 0, по всей видимости, останется эксклюзивом на GameCube; порт Resident Evil 4 на PC вероятен, но не в обозримом будущем.







# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



крикливая немка-пилот». Шутки шутками, а для некоторых это суровая реальность. Во-вторых, наличие у кого-либо в квартире пингвина также не говорит о том, что его хозяин является фанатом «Евангелиона». Скорее, это говорит о его любви к экзотическим животным и о связях на таможене. Конечно, определенная связь прослеживается – у Мисато Кацураги есть пингвин, значит, и у меня должен быть. Но если кто-то держит дома пингвина только по этой единственной причине – пусть он первый бросит в меня N2 бомбу. Вообще, пингины в наших широтах птицы редкие, а вот кошка или свинка с кличкой «Пен-Пен» – явный признак передоза «Евангелионом». В-третьих (и это автоматически вытекает из «во-вторых»), я лично знаю двух человек: у одного

кошка ест огурцы, другой собирается завести морскую свинку. Понятия не имею, смотрел ли кто-то из них «Евангелион», знают ли они вообще о его существовании, или, может, они оба его пламенные фанаты и пересматривают его каждый день. С равной степенью вероятности могу предположить как первое, так и второе, и третье. Потому что никакой связи тут нет и быть не может. Кстати, ни у кого из них пингвин дома не живет, это точно.

Это все ирония, а если серьезно – рубрика «Банзай!» – замечательная и интересная, статьи написаны с любовью, материалы подобраны со знанием дела, так почему бы не отнестись посерьезнее к проведению конкурсов? Я понимаю, более сложные вопросы оставят за бортом тех, кто не интересуется аниме, но зато фанаты получают больше удовольствия. А так создается впечатление, что вам просто лень читать письма с ответами, и вы решили свалить все письма в кучку (все равно почти все они одинаковые) и выбрать одно наугад. Очень надеюсь, что это не так.

Алексей Гришин,  
г. Москва

**ЗОНТ // Но, признайтесь, вы же мгновенно догадались, какой вариант ответа – правильный? Мы не хотим придумывать вопросы, в поисках ответа на которые нужно копаться в энциклопедиях или высискивать крупными буквами информацию на сетевых форумах. Интуиция, здоровое чувство юмора, широкий кругозор и немаленькая доза удачи – вот все, чем должны обладать будущие победители. Взять хотя бы конкурсы в этом номере. Каждый любитель Street Fighter знает, что Зангиев – это на самом деле...**

## МИРУ – МИР!



Про игру «Антикиллер». Что это за лозунг: «Убийца живет в каждом из нас, осталось только разбудить его»? Они там что, с ума все походили? Почему бы не создать игру с лозунгом «Насильник или извращенец живет в каждом из нас, давайте все их будить»? Пусть они сбцают иг-

Приятный сюрприз для всех, кто любит на досуге черкнуть пару строк к нам в редакцию.

Автора самого интересного письма ждет подарок –



ГОДОВОЙ ЗАПАС  
батареек Duracell

А это ни много, ни мало 190 новых батареек Duracell AA, которые работают до 10 раз дольше, чем обычные солевые батарейки.

**ДЕРЖАЙТЕ! ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ В СЕНТЯБРЕ.**



рушку для мобилньиков про похождения Чикатилы или семейки Мэнсона, а лучше про Микки и Мэлори, это точно будет хит, там прямо в фильме есть хорошая фраза для рекламы. Короче, дайте мне симулятор жизни Папы Римского или Иисуса или Матери Терезы! Надоело злобствовать, хочу добро делать!

Дмитрий Ляшенко,  
[takashigeru@mail.ru](mailto:takashigeru@mail.ru)

**ЗОНТ // А вот японцы умеют делать потрясающие игры без всякого насилия: Katamari Damacy (PS2), Chibi Robo (GC) или Nintendogs (DS). Нам кажется, прочие разработчики должны брать с них пример. ■**

# SMS

## ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (095) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

*Soul Calibur, запущенный эмулятором Dreamcast на моем PC идет значительно медленнее, чем должен. Как это можно исправить?*

Производительность очень сильно зависит от настроек эмулятора. Бывает, переключение одной опции дает стопроцентный прирост производительности или вводит игру в ступор. Еще можно поигрывать разные эмуляторы и разные плагины к ним – на разных машинах разные программы работают, хм, по-разному.

*Правда ли, что Final Fantasy XII выйдет только на PS3?*

**Вранье.** Следующая игра в серии Final Fantasy XII выйдет на PS2, и это известно совершенно точно.

*Будет ли Лукас снимать четвертый эпизод «Звездных войн»?*

Простите, вы с какой планеты? Лукас снял четвертый эпизод «Звездных войн» в 1977 году.

*Почему в России нет игровой рекламы, а за ру-*

*бежом ее полно?*

Потому что зарубежный рынок видеоигр значительно больше, и отдача от рекламы куда лучше. В нашей стране реклама игры на центральном телевидении просто не окупит себя.

*Можно ли с японской PSP обновить прошивку?*

Конечно, можно – сами японцы ведь как-то ее обновляют. Последнюю версию прошивки можно скачать по адресу

[http://www.playstation.jp/sp/update/ud\\_01.html](http://www.playstation.jp/sp/update/ud_01.html).

*Скажите, пожалуйста, что такое SCI?*

Британская компания-разработчик и издатель. Известна прежде всего как создатель культового SamMageddon. Сейчас занимается в основном публикацией игр от сторонних разработчиков.

*Выдет ли вторая часть игры XIII?*

Ubisoft не объявляла о разработке продолже-





от создателей

**ТАКЕР**

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Valve изобрела Steam, чтобы не делиться прибылью от продаж Half-Life 2 с издателями, ритейлерами и прочими специалистами по логистике. Ritual придумала новый финт ушами. Следующий шутер команды будет продаваться через интернет по частям, словно изданный на DVD телесериал. Мы заинтригованы.

### ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

**Совсем недавно стало известно, что продолжение шутера Sin будет продаваться по частям. Что вы думаете о такой модели распространения игр? Как изменятся сами игры?**



Автор:  
**-Conker-**

Необычный вопрос. Если бы игра была действительно стоящей, за этапы к ней я выложил бы любые разумные (и не очень) деньги. Вспоминная свои странствия по аллодам в «Проклятых Землях» и по значным районам Чикаго в Kingpin, я сам лишний раз в этом убеждаюсь. Возможно, такая система повысит уровень одиночных игр: вряд ли кто-нибудь станет платить деньги за новые уровни к Pariah или Kreed, поиграв в парочку. Со временем игры будут дорожать в производстве, и если какая-то игра распространяется по такой схеме, это однозначно говорит о ее высоком качестве.



Автор:  
**Tsukasa**

Фактически разработчики хотят посадить потребителя на «иглу»:

хочешь очередную дозу – изволь заплатить. Так вот, «платить за очередную дозу», которая несет в себе несколько новых уровней, мне кажется нецелесообразным. К подобному роду распространения игр я отношусь скептически, мне гораздо проще одиножды заплатить за финальный продукт, а не гадать каждый день на кофейной гуще, сколько еще разработчик будет тянуть с меня деньги за одно и то же.



Автор:  
**Wolfenste1n**

Это просто абсурд и явно неудачный эксперимент. Такая странная система продажи будет только раздражать большинство геймеров. Все это немного напоминает телевизионные сериалы: жизнь от серии до серии... Мне это не надо. Спасибо.



Автор:  
**yuhan**

Это еще более похоже на «мыльную оперу», чем печальная история Shenmue и Xenosaga. Первая провалилась, вторая (по слухам) тоже до конца не дойдет. Чем же так отличается «мыльная опера» от привычных сериалов? Ответ в сюжете. Он не закончен. Как вы понимаете (примеры я уже привел), это не самый лучший вариант для видеоигры.

тем, если игра зацепила, докупить остальные части продукта. Возможно, это даже лучше, чем отдавать \$50-60 за игру, которая может тебе понравиться, а может и нет. Ну а про очевидные минусы вроде «выкачивания денег» и перерастания игр в «мыльные оперы» было сказано еще до меня. Ждем первую ласточку с подобной схемой распространения.



Автор:  
**roman**

Не знаю, как за границей, а у нас в России мы, как и в случае с MMORPG, столкнемся с фактом двойной оплаты за один и тот же продукт. То есть ты должен заплатить за игру разработчику, а потом столько же, если не больше, – провайдеру Интернет, за трафик или время. Конечно, тем, у кого безлимитка, беспокоится не за чем, но...

ния, можно прогнозировать, что в ближайшем будущем вторая часть не появится. Если бы они хотели – давно бы уже сделали.

*MGS4 – продолжение второй части?*

Мы не можем сказать наверняка. В сети ходят слухи, что в MGS4 будет продолжена сюжетная линия MGS2, но достоверной информации никто не располагает. Известно, что в игре будут и Мэрил, и Отакон – а ведь один из них дол-

жен был погибнуть по сюжету первой части MGS. Еще один приквел? Откуда тогда Вамп и что за ребенок на руках у Райдена? Ясно одно: MGS4 будет куда ближе к MGS2, чем Snake Eater.

*Будут Kopati и Sarcom портить MGS3 и RE4 на PC? Ранее порты были.*

Не в ближайшее время. Предыдущие порты тоже появлялись с большой задержкой – Resident Evil 3 добирался до PC лишней

год, а MGS2 – два года. До сих пор компании не объявляли о намерениях выпустить PC-версии указанных игр.

*Выйдет ли в США Dragon Quest VIII и если да, то когда?*

Ситуация с Dragon Quest VIII напоминает происходящее с Final Fantasy XII: игра вроде бы готова, но компания зачем-то задерживает релиз. Игра наверняка выйдет в США: на E3 в этом году показывали англоязычный вариант Dragon Quest VIII.

*Какую оценку поставил бы MGS3 Игорь Сонин?*

Говорит, устроил бы игре знатную головоломку и вклеил бы 8.5.

*Когда же вы опубликуете репортаж об аниме-фестивале в Воронеже?*

Только в следующем году. Этой весной мы ограничились выпуском «Банзая!» про российские аниме-конвенты и врезкой фотографий с фестиваля. В следующем году сделаем серьезный репортаж.

### Тесты

- ТВ-тюнеры
- Процессоры AMD vs. Intel
- Игровые ноутбуки
- Мощные видеокарты
- Профессиональные звуковые карты
- Versus-тест: nVidia vs. Intel
- Тест софта: Эмуляторы различных функций железа

### Инфо

- Эволюция компьютерного звука
- Технология многоядерных процессоров
- Линейка: системные платы Gigabyte
- Звездные железки: Razer Boomslang
- Конструктор: дух разгона

### Практика

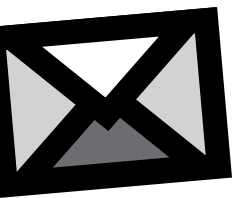
- Разгон памяти DDR2 на платформе Intel
- Учим как рулить компьютером удаленно
- Моддинг: проект «Рагиола»
- Linux: удаленное управление GNU/Linux

ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ  
ДИСКОМ С ЛУЧШИМ СОФТОМ



Теперь 160 страниц!





# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Маркетологи всерьез считают, что если Xbox 360 будет стоить на сотню долларов дешевле PlayStation 3, то тысячи геймеров изменят Sony в постели Microsoft. С другой стороны, известна преемственность поколений: тот, кто пять лет играл на PS2, захочет в будущем играть на PS3. Могут ли несколько паршивых долларов склонить геймера к предательству? Отвечают читатели «СИ».

## ГЛАС НАРОДА

<http://forum.gameland.ru>

Мы попросили завсегдаев форума «СИ» (<http://forum.gameland.ru>) ответить на простой вопрос:

### Готовы ли вы потратить \$300-400 на покупку консоли нового поколения после ее запуска – или решите подождать реакции журналистов? Насколько сильно влияет цена на ваш выбор?



Автор:  
**Nakedsnake**

Зачем нужна реакция журналистов? Я уже знаю, что куплю PS3. И какая разница, сколько стоит приставка? Какая консоль нового поколения может стоить 200 долларов США? Получается, это будет что-то похожее на Dreamcast. А зачем мне тогда этот Dreamcast нужен?



Автор:  
**Petty**

90% вероятности, что я куплю себе PS3. Тем не менее, сразу покупать консоль после ее запуска я не стану. Полгода-год буду наблюдать за реакцией журналистов, буду слушать, что говорят те, кто уже купил приставку, буду смотреть на количество хитовых игр. Потом, взвесив все, сделаю выбор. А цена значення не имеет.



Автор:  
**koteba6ka**

Журналистов почитаю, может даже и подискутирую. Это с вами всегда интересно. Независимо от моего финансового положения я куплю PS3. Но не сразу после выхода, принципиально подожду скидки. Да и на PS2 много непереигранного. А вот остальные консоли пусть дожидаются своей очереди. Большое значение для меня имеют:

- 1) цена консоли, но она может быть и выше \$400.
- 2) цены на игры (при дорогой консоли игры должны быть дешевле, а не наоборот как у Xbox)
- 3) собственно игры, их количество, частота их появления
- 4) поддержка игр с консоль-предшественниц для меня значения не имеет, потому что все свои приставки я ставлю в рядок.



Автор:  
**karateka**

Если, взвесив все за и против, я принимаю решение относительно определенной консоли, то пересматривать его уже не буду. Цена не будет иметь значения. Даже если другая приставка будет дешевле, но мне-то не она нужна. Возможно, буду брать сразу после запуска. Все равно до Европы все доходит позднее. Будет время еще пораскинуть мозгами после японского и американского релизов. А реакция журналистов: сколько людей – столько мнений. Так что я внимательно изучу отзывы спецов, но буду полагаться на свои личные впечатления.



Автор:  
**inkvizitor**

Ну, брать я буду, как у нас их официально завезут. Надеюсь, в России, наконец, наладится продажа приставок. За это время (пока к нам их привезут)

уже станут известны все минусы и плюсы, цена снизится до разумного уровня, и игр уже прилично выйдет.



Автор:  
**Ayane**

Каюсь, как только объявили выход Dead or Alive 4, я сразу же решила, какую приставку куплю. Да, решение не очень-то взвешенное, и будущее, скорее всего, опять за PS3. Но разве сердцу прикажешь? Игры решают все. И пока стартовые тайтлы нового «бокса» привлекают меня больше, нежели игры на PS3...



Автор:  
**Frol**

Приставка такая вещь – с ними лучше не торопиться (хотя чем тише едешь, тем дальше до пункта назначения). Но все-таки лучше не бросаться покупать новинку без толковой линейки игр, а проапгрейдить свой дряхлый PC.

# 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?

- Василий Иванович и Хоттабыч в траурный день в СССР рубились в тетрис. Их засек мент Сидоркин и пожелал удачи. В итоге все сиганули с девятого этажа.
  - Сэм Фишер с Гордоном Фрименом ночью в самолете купили 125-колесный велосипед. Это увидел Купер и разрыдался, ну а Марио от ужаса устроил революцию. В зоопарке.
  - Дюк Ньюком с Рейвеном час назад в огороде начистили репу. Их увидел Дядя Сэм и сказал, что всем надо немедленно сделать прививку от хакарири. В итоге Санта Клаус застрел в трубе.
  - Чебурашка и Данте тридцать шестого февраля спросили, почему у Ленина не пошел Doom 3. Их увидел Кенни и сказал, что пора бы им побриться. Потом прилетели МиГи и сбросили бомбы. Все умерли.
- Не понимаете, что здесь написано? Почему Петька сказал «Йоу!» и крякнул? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!**

*Мне очень нравится аниме Dragon Ball. Скажите, есть такие игры на PC? Если есть, то какие?*

**Нет.** Увы, игр по Dragon Ball на PC нет. Максимум, на что вы можете рассчитывать, – фанатские подделки или малоизвестные японские авантюры, достать которые будет невероятно сложно. Ни одна «большая» игра по Dragon Ball не выходила на PC.

*Будет ли PS3 работать с обычными телевизорами или она работает только в формате HDTV?*

*Все приставки нового поколения будут поддерживать как обычные телевизоры, так и телевизоры формата HDTV. Разумеется, на устаревшем телевизоре картинка будет менее симпатичной.*

**Всё приставки нового поколения будут поддерживать как обычные телевизоры, так и телевизоры формата HDTV. Разумеется, на устаревшем телевизоре картинка будет менее симпатичной.**

*Выйдут ли на PS2 Oddworld: Stranger's Wrath и Pariah? Обещали выпустить!*

**Нет, не выйдут. Stranger's Wrath остается Xbox-эксклюзивом, а**

**разработчики Pariah, видимо, расстроились тем, как критики и геймеры приняли игру, и залегли на дно. О PS2-версии их игры сейчас ничего не известно.**

*Очень хочется купить Sudeki, но я плохо знаю английский, пойму ли я смысл игры? Или лучше подождать, пока ее переведут на русский?*

**Официального перевода можно не ждать, «Новый диск» продает английскую версию игры с русской инструкцией. Так**

**что если без Sudeki вы жить не можете, берите игру сейчас и вперед на курсы английского. Нет ничего приятней изучать язык, играя в игры.**

*Вы не знаете, почему моя PSP меняет цвет в меню?*

**Потому что приставка раз в месяц автоматически меняет «обои». Справиться с этим можно, заливая двенадцать одинаковых картинок на обои каждого месяца, – тогда фон меняться не будет.**

*Я фанат Postal! Когда выйдет дополнение «Штопор жжот» и Postal 3?*

**«Штопор» должен был появиться еще весной, но что-то нет его и нет. Представители «Акеллы» обещают, что в конце августа игра поступит в продажу. А Postal 3 выйдет на ранше, чем в следующем году.**

*Вы не обозреваете игры для PSP, но к моменту ее выхода в Европе их накопится много, и вам придется публиковать целую*

*кучу обзоров. Не лучше ли уже в июле-августа писать про нее?*

**Мы начнем публиковать обзоры начиная с сентябрьских номеров. Как раз к тому времени консоль появится в Европе.**

*Почему вы не печатаете больше рассказов, как «Истинные цветы» в прошлогоднем номере?*

**Плохие рассказы не публикуем, а хороших пока нет. Да и главред разрешает публиковать их раз в год, не чаще.**



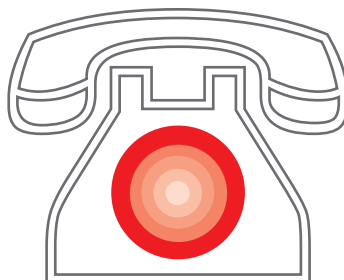
МЫ ХОТИМ ПОДАРИТЬ ТЕБЕ ЭТОТ НОМЕР ЖУРНАЛА



**ОБОЖАЕШЬ МУЗЫКУ?**  
ХОЧЕШЬ СТАТЬ БЛИЖЕ К СВОИМ ЛЮБИМЫМ ЗВЁЗДАМ?  
ХОЧЕШЬ ПОДЕЛИТЬСЯ СВОИМ МНЕНИЕМ?  
ТОГДА ПОЗВОНИ ПО ТЕЛЕФОНУ

**8.800.200.3.999**

Бесплатный звонок для всех включая абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон



**ЗАКАЖИ В РЕДАКЦИИ ЭКЗЕМПЛЯР ЖУРНАЛА БЕСПЛАТНО**  
**8.800.200.3.999**



# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

## Salut!

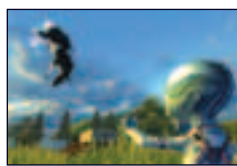
**Н**у, друзья мои, наконец-то! Свершилось! Вот он – «Ночной Дозор», во всей красе! Сегодня мы предлагаем вам уникальный шанс первыми взглянуть на демо-версию этой игры, которая была

одобрена к публикации Ночным Дозором, как способствующая делу Света, а также Дневным Дозором как способствующая делу Тьмы. Помимо этого мы, как обычно, предлагаем вам видеообзоры, среди которых – полный

черного юмора Destroy All Humans! и два великолепных файтинга. Также вас ждет раздел widescreen с роликами к фильмам King Kong, Charlie and the Chocolate Factory, The Land of the Dead и Brothers Grimm.

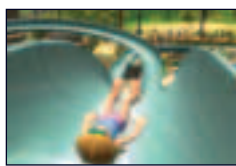


## Видеообзоры



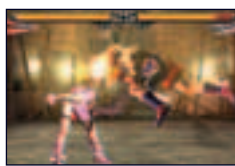
### Destroy All Humans!

«Жалкие земляне, готовьтесь к смерти!» Смотрите учебное пособие для инопланетян по разнообразным методам уничтожения жителей Земли.



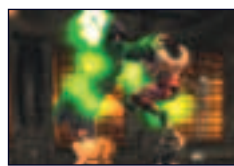
### Roller Coaster Tycoon 3: Soaked

Не желаете попробовать свои силы в индустрии развлечений? Как раз подвернулся отличный шанс купить парк водных аттракционов!



### Tekken 5: Видеотактика

Видеоматериал, иллюстрирующий цикл тактик по пятой части культового файтинга. Отныне мы будем частно радовать вас подобными роликами.



### Mortal Kombat: Shaolin Monks

В наши руки попала демо-версия нового МК, которую мы изучили со всех сторон. Перед вами – первый реальный взгляд на будущий хит.

## 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

Сумрак поглощает нас! Но надежда есть. Отличная новость для всех поклонников «Ночного дозора» и творчества Сергея Лукьяненко! Как вы уже догадались, главное блюдо сегодняшнего номера – это демо-версия игры «**Ночной дозор**». После этой игры так и тянет прокатиться по Московскому Метрополитену... Блюдо номер два – клиент MMORPG **Ragnarok Online**, который позволит вам принять участие в открытом бета-тестировании первого официального российского сервера этой игры. А на сладкое, как и обещали, мы предложим вам три ролика реального геймплея из **пятих «Героев»**.



## Софт

### Advanced Effect Maker 1.5

Незаменимая программа для веб-дизайнеров! Приложение, умеющее встраивать в HTML-верстку 40 различных эффектов, реализованных посредством Flash и JavaScript-технологий. Данная версия бесплатна.

### AutoGK (Auto Gordian Knot) 2.12

Полный программный пакет для конвертации DVD-фильмов в один из сжатых форматов семейства DivX, по вашему выбору. Главная особенность – полный контроль над всеми стадиями процесса риппинга и кодирования.

### ForceVision 3.0.5

Отличный, и, главное, бесплатный просмотрщик графических файлов со встроенным редактором, поддерживающий огромное количество форматов картинок. Реальная альтернатива ACDSee и другим популярным программам.

### XP-AntiSpy 3.94

Крохотная утилита, позволяющая управлять множеством скрытых и потенциально небезопасных параметров операционной системы Windows XP. К программе прилагается обширное руководство на русском языке.

## 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.





Свежий номер уже в продаже!  
**Настойчиво требуй  
в киосках города!**

- Как пользоваться яйцезерезкой
- Из чего сделаны трусы-шпионы
- Кто такие подкастеры
- Чем ГО круче БГ
- Как красиво уйти из жизни
- Что такое сиськодуш
- Как стать хвостиком от буквы «Щ»
- Зачем нужна диджериду
- Чем воняет в Индии
- Как стать президентом за одно лето
- Чем питается настоящий ниндзя
- Все ли пиво одинаковое
- Что значит фраза «жулень в заднице»
- Как почувствовать себя инопланетянином
- Где рай для садо-мазо
- Чем полезен глист *Ligula Intestinalis*
- Как снять собственное порно
- Чем опасны нимфоманки
- От чего фанатеют The Exploited
- Кто на самом деле сожрал колобка
- Что делать, когда прилетел НЛО
- Как сделать бутерброды из Ксении Собчак

## Демо-версии



### Ночной дозор

«Сдавайся, ведьма!» Идет демо-версия сами-знаете-кого. Серьезность затраченных на игру усилий заметна невооруженным глазом, – пожалуй, игрушка увлечет не только преданных фанатов книги и одноименного фильма. Ждем релиза!



### Codename: Panzers, Phase Two

Демо-версия весьма многообещающей RTS, продолжения хита 2004 года. В ней вашему вниманию предлагается 10 уровней, 15 новых юнитов, куча cut-сцен, демонстрирующих, как игрок может создать собственную сюжетную линию, а также несколько «секретов».



### SpecForce Chrome

Фантастический FPS от компании Techland, действие которого происходит в далеком будущем на одной из колонизированных землянами планет (а вот это уже интересно!). Готовьтесь – предстоит мочить все, что движется, в том числе с применением техники.

## Моды

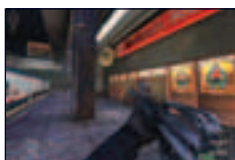
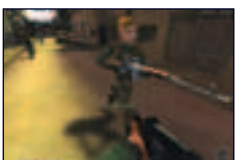
### CSLA2 Update1

Безусловно, это одна из лучших модификаций для Operation Flashpoint. В отличие от других модов, где основное внимание уделяется технике, создатели CSLA2 делают акцент в первую очередь на две крупные кампании. Наиболее интересной из них является CSLA 1: Operation Paranoid, где чешская армия воюет с американцами.



### SAS: Into the Lion Den 3.0

И снова праздник на улице любителей Unreal Tournament 2004 – новая версия модификации SAS: Into the Lion Den. Не относящийся к наиболее передовым в плане графики, этот мод подкупает своей отличной играбельностью и несколькими интересными находками, а также просто не имеет себе равных по количеству карт.



### БАНЗАЙ!

Bleach набирает популярность в Японии, и многие уже готовы ставить его в один ряд с долгожителями вроде Naruto или One Piece. Мы уже публиковали первый вступительный ролик сериала и музыкальный клип на звучавшую в нем песню Asterix. В этот раз – второй заход. На диске: AMV и клип на композицию из третьего андрина.



## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

### ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ:

Ragnarok Online

### ДЕМО-ВЕРСИИ:

«Ночной Дозор»

Codename: Panzers, Phase Two

SpecForce Chrome

### ДЕМО-ВЕРСИИ:

Destroy All Humans!

Roller Coaster Tycoon 3: Soaked

TT: Superbikes

Medal of Honor: European Assault

### ПАТЧИ:

Battlefield 2 v.1.01 retail

Brothers in Arms: Road to Hill 30

v1.10 US-UK retail

SCAR retail

Sudeki retail

The Bard's Tale v1.01 retail

### SHAREWARE:

3D Morris

Aquabelle Avalanche

Derelict

Greenface

Infinite Jigsaw Puzzle

Mah Jong Medley

Tobi In Panic

Twistingo

### FREWARE:

Noiz2

TUMIKI Fighters

### СОФТ:

Active Undelete 5.1

Advanced Effect Maker 1.5 Freeware

Edition

AutoGK (Auto Gordian Knot) 2.12

Cookies Manager 1.1

Flash and Pics Control

ForceVision 3.0.5

Get File Size

Hare 1.5.1

NeoTrace Express 3.25

Reg Organizer 3.0

Space Searcher 1.5

Speed Gear 5.0

WinRAR 3.50 beta 7

XP-AntiSpy 3.94

### МОДЫ:

Battlefield 1942

Battlefield Vietnam

Battlefield 2

Counter-Strike: Source

Dawn of War

DOOM 3

DOOM 3: Resurrection of Evil

F1 Challenge

GTA Vice City

Half-Life 2

The Lord Of The Rings: The Battle For Middle-Earth

Operation Flashpoint: Resistance

The Elder Scrolls III: Morrowind

Unreal Tournament 2004

Warcraft III

### БОНУС:

Старые номера «СГ»

Сkins для Winamp'a

### ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм

Обои к рубрике «Банзай!»

### WIDESCREEN:

Charlie and the Chocolate Factory

George A. Romero's The Land of the Dead

King Kong

The Brothers Grimm

### ВИДЕО:

Auto Assault

Blazing Angels Squadrons of WW II

Cold War

Darkwatch

Fahrenheit

Ghost Recon 2 - Summit Strike

Heroes of Might and Magic 5

Heroes of the Pacific

Magna Carta - Tears of Blood

Marvel Nemesis - Rise of the Imperfects

Officers

Prince of Persia Kindred Blades

Pro Evolution Soccer 5

Sniper Elite

Star Wars Battlefront 2

The Godfather

The Sims 2

Voyage, Inspired by Jules Verne

### КИБЕРСПОРТ:

Лучшие демки по Counter-Strike,

Quake III Arena, Warcraft III: The

Frozen Throne

### ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst 5.7 w2k XP

nVidia ForceWare 77.72 w2k XP

Intel Chipset Installation 7.2.1.1003

w2k XP



в продаже с 18-ого августа

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.



Продолжение известной action/RPG от Microsoft – игра для тех, кому в Diablo ролевых элементов слишком мало, а в серьезных RPG экшна не хватает. Геймеров снова отправят в волшебный мир Аранны, в самую гущу гражданской войны, на которой грани между добром и злом давно стерлись. Интерактивность окружения, кинематографический сюжет, интересные диалоги и отличная боевая система – вот лишь часть того, что нам обещают разработчики.

## OPERATION FLASHPOINT 2

«Богемия» наконец-то всерьез занялась разработкой сиквела к знаменитой игре.



## METALHEART: ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ

Рецензия «СИ» на один из немногих доживших до релиза Fallout-клонов.



## MYST V: END OF AGES

Финальная часть легендарного квеста. Самые свежие сведения в нашем превью.



## THE SUFFERING: TIES THAT BIND

На днях к нам приехала превью-версия для прессы. Наиграемся – напишем статью.











**MIMS**  
2005



9-ая Московская  
Международная  
Автомобильная  
Выставка

9th Moscow  
International  
Motor Show

24 – 28 августа 2005

24 – 28 August 2005

Выставочный комплекс  
ЗАО "Экспоцентр"  
на Красной Пресне, Москва

Exhibition Complex of Expocentr,  
Krasnaya Presnya,  
Moscow, Russia

Организаторы / Organisers:



ITE Group Plc  
100 Salisbury Road  
London, NW5 6RG, UK  
Tel: +44 (0) 20 7956 5177  
Fax: +44 (0) 20 7956 5188  
Website: [www.motorshow-its.com](http://www.motorshow-its.com)

ITE LLC  
ул. Щепкина 42, Строение 2а  
125110 Москва, Россия  
Тел: +7 095 935 7350  
Факс: +7 095 935 7351  
Вэбсайт: [www.motorshow.ru](http://www.motorshow.ru)

При поддержке / supported by



Министерство  
промышленности  
и энергетики РФ



Правительство  
Москвы



При содействии / Assisted by:



ЗАО Экспоцентр



LIFE'S GOOD



FLATRON™  
freedom of mind



## FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран  
Размер точки 0,24 мм  
Частота развертки 95 кГц  
Экранное разрешение 1600x1200  
USB-интерфейс



**Dina Victoria**  
(095) 688-61-17, 688-27-65  
WWW.DVCOMP.RU

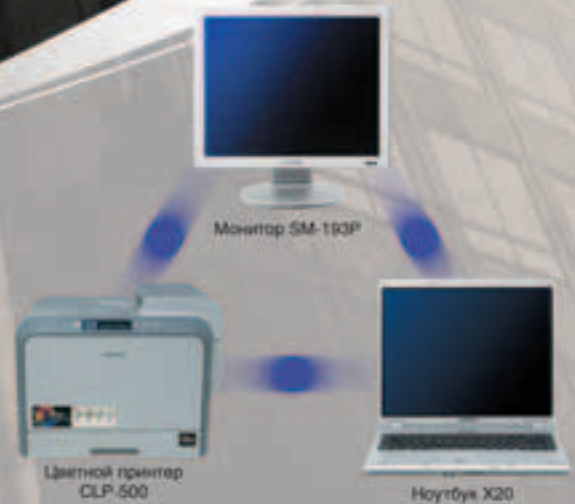
**Москва:** АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилан (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



## 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.





СТРАНА  
ИГР

# RAGNAROK

RAGNAROK ONLINE™



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

GRAVITY

Copyright © 2005 ЗАО «Мадос». Все права защищены. Copyright © 2002-2005 Gravity Corp. & Lee Myoungji. Все права защищены.

Мадос®



Подземелья Анкарии

# Князь Тьмы

SACRED UNDERWORLD



СТРАНА  
ИГР



СТРАНА  
ИГР



namco





PETER JACKSON'S  
**KING KONG**

СТРАНА  
**ИГР**



СТРАНА ИГР || 15 | 192 || АВГУСТ || 2005 || King Kong || Serious Sam II || Soul Calibur III || Mortal Kombat: Shaolin Monks || Company of Heroes || Battalion Wars || Ninja Gaiden Black || Destroy All Humans! || Medal of Honor || «Нибирь»