

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC FOREVER!!!

ЗУБОДРОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

#07(112) апрель 2002

PC ☠ PSone ☠ PS2 ☠ Dreamcast ☠ GameCube ☠ Xbox ☠ GBA

# СТРАНА ИГР

STARFOX ADVENTURES:

**DINOSAUR**

120  
страниц

PRIMITIVE  
WARS 

# C&C RENEGADE

10 ЛЕТ 2002  
**(game)land**

www.gameland.ru



ПОСТЕРЫ:

Half-Life, Heroes of Might and Magic IV

ИГРЫ:

The Thing, Warlords IV, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Dropship: United Peace Force, "Гномы", Star Wars: Jedi Starfighter, Wreckless: The Yakuza Missions

# SyncMaster

мастер в своем классе

TFT мониторы Samsung SyncMaster

«стальной» эргономичный дизайн - эргономичная цельная рамка корпуса  
 «увеличенный угол обзора» - быстрая и точная автоматическая настройка  
 «соответствие самым строгим стандартам безопасности»  
 «3 года гарантии»



монитор синхронизирован

TFT мониторы Samsung SyncMaster - №1 в производительности и новых технологиях

**Москва** Олим 232 2009; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Парус 742 5000, 742 4000; Форсайт 234 2164; Пиксид 799 5298; Белый Ветер 928 7392; Комплитек 967 6867; Динтек 787 4999; НВКС 216 7001; СПВНК 745 2999; Ф-Центр 472 6401; Б&К 200 6350; Векто 299 5736; Солвиста 369 0694; Инф 742 64 36; Техносерв Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; M.Video 921 0353; Develer Софтсервис 195 0239; Селена Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элекс 777 9279; Беринг 362 7001; ИСМ Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Алларн 290 55 65; АЛЬФА Компьютерс 320 80 80; АСКид 326 82 45; АУРА 325 69 20; Компьютерный Мир 325 08 35, 327 2080; Компьютер Центр "КЕР" 325 32 15/16; СНГ 346 86 35; CONCOM 320 9080; Мир Техник 327 5828; Коммерс 300 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Аккор 542 5440; Парус 325 8202; ИС СНГ 346 8636; Аэкс Софтсервис 348 8390; Парус Бизнес 296 8094; Display Group 273 2263; **Новосибирск** (3832) Нит 54 1010; Калита 33 2407; Аэкс 16 4422; МультиДат 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону** (8632) Телекомс 90 3111; Вист-Дин 63 5430; Мирко Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Визид 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 3040; Компьютерные Системы 55 9994; Олим 60 1144; **Сочи** (8622) ЮстериОу 99 8789; Визид 92 2291; **Новороссийск** (27) Визид 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апель-Сервис 34 3635; 38M-Спектр 39 0169; Белая Лагуна 37 1949; Вист 67 7905; КСст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формика 59 1868; Техно-группа 77 6552; Класс 59 9821; **Челябинск** (3512) ЕМС 60 2057; Медикон 60 5762; Порт Электроникс 33 5577; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Аэкс 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммерс 53 0530; Нордсд 31 5658; **Томск** (3822) Infort 41 5234; ЭлексКом 72 7240; **Ижевск** (3412) Элекс 43 2020; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист-Окс 55 5585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абс 76 9559; Мат 64 2584; **Кемерово** (3842) КХЛ 36 0303; **Самара** (8452) Прогно 16 3287; Лайбери 32 6104; Ток-Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛидс 40 6640; Альфа 22 9453; **Тюмень** (3452) Комис 46 6394; **Уфа** (3472) Форм 35 8914; Илчирекс 53 4222; **Ю.Сахалин** (42422) СофтИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; Навига (4236) ЕРС 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные системы 26 9055; Визидокс 26 8187; **Саранск** (8342) Форм 17 0858; **Стерлитамак** (8652) Инфо 77 7777; **Владимир** (0922) Кан 32 6080; **Орел** (3862) Три 43 5004; **Пермь** (3422) ИВС 19 6500; **Новокузнецк** (3843) КХЛ 39 0079; **Воронеж** (8552) Апол Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; **Армавир** (237) Визид 5 9910; **Липецк** (0742) Ротор Тур 48 5285



**ТЕХМАРКЕТ**  
компьютерс

# СНИМАЙ! МОНТИРУЙ! СМОТРИ!

TCM

## Extreme GL

на базе процессора  
Intel® Pentium®4  
с тактовой частотой 2,2 ГГц

Если Вы любите оцифровывать музыку, рисовать, редактировать фотографии, смотреть видео, учиться, играть в компьютерные игры, то Вы можете использовать компьютер TCM Extreme GL L2200, вместо многих специализированных устройств бытовой техники.

Процессор Intel® Pentium®4 2,2ГГц  
Системная плата Intel® D850MD  
Оперативная память RAMBUS RIMM 512МБ  
Жесткий диск 61 Гб IDE  
CD/DVD-ROM DVD 16x IDE  
Звуковой контроллер SB Audigy Platinum 5.1  
Видеоконтроллер ASUS V8200 T2 Deluxe 64 МБ AGP  
Корпус ATX InWin S-508iw 300 BT

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ МАГАЗИНЫ:

м. "Динамо" ул. 8 Марта, д. 10, тел: 363-9333  
м. "Красносельская" ул. Русаковская, д. 2/1, тел: 264-1234, 264-1333  
м. "Каховская" Симферопольский б-р, д. 20А, тел: 310-6100  
м. "Сокол" ул. Новопесчаная, д. 11, тел: 157-5392, 157-4283  
м. "ВДНХ" ВДНХ, павильон №1, №14, №18, тел: 974-6010, 974-6337  
м. "Савеловская" ВКЦ "САВЕЛОВСКИЙ" павильон D-38, тел: 784-6485  
м. "Полежаевская" ш. Хорошевское, д. 72, корп. 1, тел: 941-0176 940-2322  
м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29, тел: 257-8268  
м. "Братиславская" ул. Братиславская д. 16, стр. 1, тел: 347-9638  
м. "Царицыно" "Царицынский радиорынок", пав. 83А, e-mail: tsar@techmarket.ru

Филиал: г. Великий Новгород, ул. Новолучанская д. 10, тел: (816-2) 13-7373  
Предприятиям и организациям: corp@techmarket.ru, тел: 363-9393  
Дилерам: e-mail: opt@techmarket.ru, тел: 363-9363  
Сервис-центр: 1-ая ул. 8 Марта, e-mail: service@techmarket.ru  
Web-сайт: www.techmarket.ru - прайс-лист на все оборудование  
Интернет-магазин: www.5000.ru - бесплатная доставка заказа  
Сотовые телефоны и аксессуары: 723-3333  
Единая справочная: 363-9333

**БЕСПЛАТНАЯ:** гарантия 24 месяца, доставка по Москве, техническая поддержка





## EDITORIAL

Общий привет!

Раскрою маленькую тайну – родилась у нас с полгода назад одна хитрая мысль. Первоапрельский номер традиционно д.б. копилкой шуток, подколок и розыгрышей. Однако все они теряют остроту, поскольку обмануть кого-то в Международный День Дураков практически нереально, благо все мы наготове – на хромой кобыле не подъедешь (у вас, кстати, спина белая). Вот тогда-то и начала материализовываться та самая хитрая мысль. А что если... А что если устроить первого апреля розыгрыш наоборот – не заливать отборнейшим враньем (бескорыстная ложь – это поэзия!), а раскрыть заранее спланированный колоссальный заговор.

Интриги плелись под покровом ночи, совместными усилиями главных редакторов ведущих игровых журналов. Мы выступили по всему фронту и объединили усилия. В качестве наживки выбрали мега-пупер ролевую игру, которая, якобы, создавалась в небольшом сибирском городке. В роли мецената выступил гипотетический нефтяной магнат. В роли идейного вдохновителя – сын одного (бывший наркоман, к слову). Заготовили арт, разработали потрясную концепцию (ау, издатели, – недорого отдаем ноу-хау!), даже готовились открыть сайт, и...

И передумали. Решили отказаться от самого грандиозного фэйка в российской игровой истории. Почему? Да не были уверены, что оно вам придется по душе. Короче говоря, сомнительное мероприятие сошло с рельс и благополучно ржавеет в карьере. А мы подготовили классический первоапрельский (местами даже безбашенный) номер. И никаких подколок! ;)

Наше вам с кисточкой,  
Юрий Поморцев

**На обложке:** Primitive Wars – лебединая песня на тему приснопамятного StarCraft. Вторично, до боли знакомо, но все равно интересно.

## СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ СОД

ДЕМО-ВЕРСИИ ВИДЕО СТАТЬИ ИНТЕРНЕТ СПЕЦИАЛ ПРИМОЧКИ ПАТЧИ

<b>ДЕМО-ВЕРСИИ</b> Arx Fatalis; Dragon Throne: Battle of Red Cliffs; Global Operations	Wallpaper Dropship; W-papers Dungeon Siege (3); W-papers Grand Prix 4 (6); Wallpapers GUNVALKYRIE (3); Wallpapers Heroes of Might & Magic IV (2); Wallpaper Star Trek Armada II; W-papers Throne of Darkness (2); Wallpaper журнала «Хакер»	Monopoly Tycoon Extras Pack 2	Dr.Pooh ver. 2.0; Viruses ver. "базовая"; Urinal Game ver. 3.0.8.0; Toilet ver. 1.0; Budun; Buttons; Finger
<b>ВИДЕО</b> Freedom Force (2 ролика); Spider-Man: The Movie Game; Dungeon Siege (2 ролика); Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2 ролика); Star Wars: Episode II Attack of the Clones; Resident Evil	<b>ПРИМОЧКИ</b> Quake3: Arena – OSP v(1.01); Unreal Tournament – DM-Aberance; Return to Castle Wolfenstein – French Commando; Unreal Tournament – XMaps; Unreal Tournament – XMaps Client Copier;	<b>СТАТЬИ</b> Disciples II; Stronghold	<b>ПАТЧИ</b> Quake III Arena Point Release (v1.31) Final; Ралли Трофи Патч 2; Command & Conquer: Renegade v1.0.1.5; Conquest: Frontier Wars v1.02; Disciples II: Dark Prophecy v1.1; Disciples II: Dark Prophecy Error Initializing Images Patch
<b>СПЕЦИАЛ</b> Слово редактора; Macromedia Flash; Wallpaper Global Operations;		<b>ИНТЕРНЕТ</b> Windows Media Player 7.1; RealPlayer 8 Basic; DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me; DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000; Quick Time 5.0; Kali 2.3; Kali v.2.4 Patch; SinView; Игры и ролики на Flash; WinEyes ver. 1.0.1; Format ver. 1.0.0.1;	

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Samsung	07, 09	Акелла	21	Журнал "Хулиган"	49, 51	1С	101, 103, 108	E-Shop	77	Полигон
03 обложка	Genius	11	ISM	27	Журнал "Мобильные Компьютеры"	33	ELST	41	Журнал "ХАКЕР"	111	Спецвыпуск журнала "Страна Игр"
04 обложка	1С	13	Sprite			35	МДМ-кино	63, 67, 81,			
		15	Zenon	29	Журнал "Official PlayStation Россия"	37	Спецвыпуск журнала "ХАКЕР"	99	Media2000	112	(game)land-сайт
01	Техмаркет	19, 55, 57,						71	Точка ру	119	MTV
05	X-Ring	61, 107	Руссобит-М	31, 43, 45, 47,		39, 73,		75	АБКП	120	Genius

## СТРАНА ИГР

№07 (112) апрель 2002

www.gameland.ru

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

### РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев [dreg@gameland.ru](mailto:dreg@gameland.ru) главный редактор  
Виктор Перестукин [perestukin@gameland.ru](mailto:perestukin@gameland.ru)  
заместитель главного редактора  
Валерий Корнеев [valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)  
редактор "Видео"  
Михаил Разумкин [razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru) редактор  
Александр Щербаков [sherb@gameland.ru](mailto:sherb@gameland.ru) редактор  
Лев Емельянов [lev@gameland.ru](mailto:lev@gameland.ru) редактор CD  
Сергей Долинский [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru)  
редактор "Онлайн"  
Эммануил Эдж [emik@gameland.ru](mailto:emik@gameland.ru) корреспондент в США  
Юлия Барковская [july@gameland.ru](mailto:july@gameland.ru) корректор

### ART

Миша Огородников [michel@gameland.ru](mailto:michel@gameland.ru) арт-директор  
Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru) дизайнер  
Алик Вайнер [alik@gameland.ru](mailto:alik@gameland.ru) дизайнер  
Максим Каширин [max@gameland.ru](mailto:max@gameland.ru) дизайнер

### GAMELAND ONLINE

Константин Говоруна [wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru) редактор  
Иван Солякин [ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru) WEB-master

### ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru) руководитель отдела  
Алексей Анисимов [anisimov@gameland.ru](mailto:anisimov@gameland.ru) менеджер  
Ольга Басова [olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru) менеджер  
Виктория Крымова [vika@gameland.ru](mailto:vika@gameland.ru) менеджер  
Яна Губарь [yana@gameland.ru](mailto:yana@gameland.ru) PR-менеджер  
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

### ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru)  
руководитель отдела  
Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru) менеджер  
Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru) менеджер  
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

### ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

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

### GAMELAND PUBLISHING

ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель  
Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru) директор  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru) финансовый директор  
Сергей Лянге [serge@gameland.ru](mailto:serge@gameland.ru) технический директор  
Игорь Акчурин служба безопасности и связь  
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652  
E-mail: [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru)

### GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru) director  
Game Land Company publisher  
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

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

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland  
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответ-  
ственность несут рекламодатели. Рекламные мате-  
риалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Руко-  
писи, фотографии и иные материалы не рецензиру-  
ются и не возвращаются. Приносим извинения чи-  
тателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании мате-  
риалов, опубликованных в настоящем издании,  
ссылка на "Страну Игр" строго обязательна. Полное  
или частичное воспроизведение или размножение  
каким бы то ни было способом материалов на-  
стоящего издания допускается только с письмен-  
ного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки:

Миша Огородников



## IGDA НАГРАДИЛА СОЗДАТЕЛЯ SONIC'A

Один из самых известных трудолюбивых в мире  
видеоигр получил долгожданную награду во вре-  
мя очередной Конференции Игровых Разработ-  
чиков (Game Developers Conference). Интерна-  
циональная Ассоциация Игровых Разработчи-  
ков (The International Game Developers  
Association) одарила специальной наградой за  
вклад в игровую индустрию неизменного прези-  
дента специального подразделения Sega, Sonic  
Team и гениального дизайнера, Юдзи Нака (Yuji  
Naka, на снимке вверху). Торжественное вруче-  
ние награды состоялось 21 марта этого года на  
Конференции Игровых Разработчиков в Сан-  
Хосе. За свою двадцатилетнюю карьеру г-н На-  
ка создал более сотни игр, самой популярной из  
которых по сей день остается талисман компани-  
и Sega, Sonic The Hedgehog. Среди других про-  
дуктов Юдзи стоит отметить Nights для Sega  
Saturn, Samba de Amigo для аркадных автоматов  
и Dreamcast, а также легендарную серию  
Phantasy Star, стартовавшую в 1987-ом году и  
осчастливившую своим присутствием большую  
часть приставок от Sega. А в своей последней  
инкарнации – Phantasy Star Online –  
появившейся даже на PC.

## FEAR FACTORY РАСПАЛИСЬ

Одна из самых известных металлических ко-  
манд, сделавшая немалый вклад в развитие  
игровой индустрии, прекратила свое сущест-  
вование. После 12 лет активного творчества  
дружный коллектив Fear Factory покинул  
вокалист Burton C. Bell. Белл выразил  
неудовольствие тем, каким путем идет  
музыкальное развитие группы. Без участия  
Бертон команда уже не представляет цельно-  
го организма, поэтому оставшиеся участники  
проекта решили объявить о прекращении  
деятельности под вывеской Fear Factory.  
Последнее, что сделала группа, – это записала  
два трека для игровой адаптации Terminator.

## TESSERACTION ПРЕДСТАВИЛА ENIGMA

Бывшие сотрудники Dynamix, внезапно всплы-  
вшие под названием Tesseract Games, анон-  
сировали свой первый проект для PC и пристав-  
вок нового поколения – Enigma: Rising Tide. Эта

MMORPG, активно продвигающая концепцию  
альтернативной истории, расскажет о возмож-  
ном развитии событий во время Второй Миро-  
вой войны. Предполагается, что финальный  
продукт предложит три конфликтующих стороны  
(СССР, Германия и Союзники), а также более  
трех сотен видов исторически достоверных во-  
оружений. Enigma: Rising Tide, находящаяся в  
процессе активного альфа-тестирования, по-  
явится на прилавках западных магазинов к се-  
редине октября 2002 года.

## BLOOD OMEN 2 НА PC

Продолжение одной из самых популярных при-  
ключенческих серий от Eidos Interactive,  
Legacy of Kain в самое ближайшее время по-  
явится в специальной версии для PC. Legacy of  
Kain: Blood Omen 2, первоначально создавав-  
шаяся для PlayStation 2 и Xbox, будет портиро-  
вана на PC и к середине апреля этого года. Ин-  
тересно, что параллельно с завершением ра-  
бот над четвертой частью сериала, студия  
Crystal Dynamics уже приступила к работе над  
Legacy of Kain: Soul Reaver 3, который, по  
слухам, должен появиться на PlayStation 2 и  
Xbox к рождественским праздникам. Вариант  
для PC поступит в продажу несколькими меся-  
цами позже.



Герой Legacy of Kain популярен даже  
среди татуировщиков.

**SAMSUNG**

**ELECTRONICS**



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

**Новая серия компьютеров**



**С МОНИТОРОМ**  
**Samsung SyncMaster**



**для дома**

**X-RING для дома**

PIII-850 / 256 / 20GB / FDD / SVGA 32MB / CD / модем  
+ мониторы SyncMaster Samsung 17" - 19" DF, DFX  
+ экономичный лазерный принтер Samsung ML-4500

**для офиса**

**X-RING для специальных бизнес-приложений:**

P4-1200 / 512 / 40GB / FDD / SVGA 64MB / Combo / модем  
+ ЖК мониторы SyncMaster Samsung 151 B, 171 S, 171 MP



## C&C: GENERALS ОТ WESTWOOD

В тот момент когда вы читаете эти строки, компания Westwood Studios уже анонсировала свою новую игру из популярной серии Command & Conquer. И как это ни удивительно, новинка от команды разработчиков Red Alert 2: Yuri's Revenge, не имеет ни какого отношения к банальному и вполне предсказуемому C&C 3 и Red Alert 3. Проект, названный C&C: Generals, является отдельным ответвлением популярной стратегической серии, построенным на абсолютно новом (никакого уродливого Emperor!) трехмерном движке. В основу новой графической технологии положена сильно модифицированная версия оригинального Westwood 3D, хорошо зарекомендовавшего себя в недавно выпущенном Command & Conquer: Renegade. Углубляясь в недра истории, стоит отметить, что первая концепция C&C 3D RTS появилась в начале января 2001 года во время экспериментов с новой технологией Westwood 3D. Слепленная на скорую руку демка с переведенными в трехмерный мир юнитами и сооружениями из Red Alert, произвела столь мощный эффект на многочисленных продюсеров Electronic Arts, что боссы компании немедленно выделили людей и дополни-



*Реалистичная водная гладь является одной из основных особенностей C&C Generals.*



**Воздушные бои станут основой тактических операций сил США.**

тельное финансирование на новый проект. Разработка, пережив тяжелую эволюцию от фэнтезийного варгейма до футуристического боевика, превратившись в то, чем она стала сейчас – очередное ответвление популярной стратегической серии или C&C: Generals. После взры-

ва Всемирного Торгового Центра, 11-го сентября 2001 года, Westwood Pacific решила не упустить уникального шанса и полностью переработала концепцию игры, превратив Generals в большую историю про борьбу с терроризмом двадцать лет спустя. Основные со-

бытия игры развиваются в 2022 году, именно тогда, когда группа террористов из Global Liberation Army (GLA) устраивает масштабные террористические взрывы в Китае, Корее и Западной Европе. Китай не знает источник угрозы и подозревает во всем США. Так на-



**Технология W3D позволяет создавать полностью трехмерные модели.**

чинается Третья Мировая война. По словам дизайнеров проекта, кроме мощной китайской армии, игроки смогут сразиться на стороне США и футуристических панков из GLA. Каждая из конфликтующих сторон получит по 10 однопользовательских миссий. Кроме абсолютно трехмерного ядра, основным нововведением разработки станут генералы (по одному на каждую сторону), каждый из которых будет обладать особыми характеристиками, медленно развиваемыми по мере прохождения игры. Интересно, что кроме обычных стратегических сражений, в C&C: Generals будут доступны тактические миссии в городской среде. Среди характерных примеров называется спасение заложников в здании или обезвреживание взрывных устройств на улицах города. Несмотря на то что общая стоимость разработки составит от 10 до 12 миллионов дол-

ларов, боссы Electronic Arts уже придали Ирвинской студии особый статус, расширив ее персонал до 120-ти человек и присвоив ей новое имя, EA Pacific. Финальная версия C&C: Generals выйдет в конце осени этого года. Учитывая "умение" Westwood работать с трехмерными технологиями, начинайте копить деньги на GeForce 4.

### DELTA FORCE ОТ ZOMBIE

Компания Zombie Studios, более известная как создатель одного из первых в мире тактических симуляторов – Spec Ops: Rangers Lead the Way, подписала соглашение с NovaLogic на разработку следующей серии популярного тактического симулятора Delta Force в эксклюзивном варианте для PC. Проект, названный Delta Force: Task Force Dagger, использует слегка модифицированную версию технологии Land Warrior и ожидается уже в начале мая этого года. Предполагается, что кроме обычных миссий, игроки смогут выступить на стороне одного из десятка известных специальных подразделений, включая Морскую Пехоту США и Британский SAS. Компания Zombie обещает невероятный уровень реализма, впрочем, с таким движком на что-то хорошее надеяться не приходится.

### КЕЛЛИ ФЛОК ПОПРОЩАЛСЯ С SONY

Компания Sony Online Entertainment лишилась своего основателя и главного ядра преуспевающей студии. Келли Флок (Kelly Flock), основавший SOE в далеком



Печальный мистер Флок.

ком 1995 году, распрощался с любимой компанией, исходя из личных обстоятельств. Теперь его место займет Джон Смидлей (John Smidley), нынешний COO Sony Online Entertainment. Стоит напомнить, что благодаря усилиям Келли Флока была запущена невероятно популярная MMORPG EverQuest, а также создавались такие неординарные проекты, как Star Wars Galaxies и PlanetSide. Предполагается, что уход Флока не повлияет на качество и сроки выхода нынешних и будущих разработок.

### КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ РС. 1 АПРЕЛЯ – 30 АПРЕЛЯ

01	Citizen Zero	Micro Forte
01	Dragon's Lair 3D	Ubi Soft
01	Solitaire Antics Ultimate	Masque Publishing
01	Worst Case Scenario	Activision
02	Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda Soft
03	Jedi Knight II: Jedi Outcast	LucasArts
04	Dungeon Siege	Microsoft Games
08	Superpower	Dreamcatcher
11	Grandia II	Ubi Soft
15	One Must Fall: Battlegrounds	Diversion Ent.
15	Arx Fatalis	Fishtank Interactive
15	Gadget Tycoon	Dreamcatcher
15	Magic: The Gathering Online	Wizards of the Coast
15	Grom	CDV Software
15	Microsoft Train Simulator: Scenic Railway	Abacus
15	RIM: Battle Planets	Fishtank Interactive
16	Grand Theft Auto 3	Take 2 Games
16	Spider-Man: the Movie	Activision
17	Beam Breakers	Fishtank Interactive
20	Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory	Strategy First
20	Another War	Cenega
22	Team Factor	Singularity Software
23	Die Hard: Nakatomi Plaza	Sierra Entertainment
23	FIFA World Cup 2002	Electronic Arts
23	Tactical Ops	Infogrames
23	USAR Pro Cup Racing	Infogrames
23	Project Earth	Dreamcatcher
29	Mystery of the Nautilus: 20,000 Leagues	Dreamcatcher
29	1503 A.D. The New World	Electronic Arts
30	Mafia: The City of Lost Heaven	Take 2 Games

**ЧЕРВЯКИ • ПОДРЫВНИКИ**

# WORMS BLAST

Team 17 Ubi Soft

pc cdrom

"Червяки-подрывники" - это долгожданное продолжение культовой "Worms", одной из самых приключенческих стратегий давности. Игрока ждут подвиги воинственных червяков-командос с применением разнообразного оружия, забавные сценарии и - изюминка сериала - захватный многопользовательский режим. В отличие от предыдущих частей, "Червяки-подрывники" выполнены в современной 3D-графике, а действие игры разворачивается в реальном времени.

Кроме того, игра приятно удивит вас:

- Новыми видами оружия, такими как Атака Морского Монстра, Торпедирование или Метеоритный Дождь.
- Необычными стартовыми условиями: битвы в игре разворачиваются на воде.
- Фирменным юмором и уморительными персонажами.

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

© 2002 "Akella"  
© 2002 "Team 17", © 2002 "UbiSoft"  
Все права защищены. Непозволено копирование проследует  
основ продаж: (095)728-2328. Тек.поддержка: support@akella.com



## CAPCOM НАЗЫВАЕТ ДАТЫ

Американское отделение Capcom опубликовало даты выхода новых продуктов на территории США. Среди новинок для PlayStation 2, Xbox и GameCube значатся:

**АПРЕЛЬ**  
Resident Evil – GameCube

**АВГУСТ**  
Dino Stalker – PlayStation 2  
Jo Jo's Bizarre Adventure – PlayStation 2

**СЕНТЯБРЬ**  
Marvel vs Capcom 2 – PlayStation 2  
Onimusha 2 – PlayStation 2  
Brainbox (Tekki) – Xbox

**ОКТАБРЬ**  
Auto Modellista – PlayStation 2  
Resident Evil Zero – GameCube

**НОЯБРЬ**  
Devil May Cry 2 – PlayStation 2  
Red Dead Revolver – PlayStation 2  
Resident Evil 2 – GameCube

**ДЕКАБРЬ**  
Glass Rose – PlayStation 2  
Glass Rose GameCube.



## Коллективные действия в Raven Shield останутся одним из путей к легкой победе.

реалистичность движений террористов можно не сомневаться. Только бы сюжет не подвел. Официальный сайт: <http://www.raven-shield.com/> – читайте наше preview в следующем номере.

момент неизвестно, будет ли будущий шедевр абсолютно компьютерным проектом (как Shrek или Final Fantasy) или речь идет о системе комбинированной анимации. "Мы гордимся нашей серией игр Dead or Alive, которая отличается драматизмом и сюжетом, полным реалистичного, настоящего действия", – заметил Джон Инада (John Inada), директор по маркетингу Тесто, – "И это абсолютно нормально, что эти обожаемые всеми персонажи переберутся на киноэкран. Мы очень довольны нашим сотрудничеством с Mindfire, надеясь на не менее шумный успех, чем на игровом рынке". Хочется верить, что Dead or Alive окажется намного оригинальнее и интереснее кинематографических мегашедевров, вроде Mortal Kombat: Annihilation.

## DEAD OR ALIVE НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

Компания Тесто объявила о планах по созданию полноценного фильма по мотивам своей популярной игровой серии Dead or Alive. Согласно договору с Mindfire Entertainment, съемки проекта с бюджетом в 60 миллионов долларов начнутся в середине лета этого года. На данный



## Технология Unreal позволяет воссоздать невероятно насыщенную и реалистичную обстановку.

## UBI SOFT ПРЕДСТАВИЛА RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Компания Ubi Soft Entertainment объявила очередную игру из бесконечной серии Rainbow Six. Игра, получившая название Rainbow Six: Raven Shield, рассказывает очередную историю неутомимого Тома Клэнси. Игра, ожидаемая в прода-

же уже в начале осени этого года, создается усилиями отдельной студии Ubi Soft в Монреале и разработчиками из компании Red Storm Entertainment. Кроме 15 однопользовательских миссий, новая игра предложит несколько специальных многопользовательских режимов. Стоит отметить, что Rainbow Six: Raven Shield активно использует популярную технологию Unreal следующего поколения от Epic Games. Так что за красоту ландшафтов и



**UNREAL 2  
ОТЛОЖЕН  
ДО РОЖДЕСТВА**

Компания Infogrames совместно с партнерами из Epic Games объявила о переносе самой долгожданной игры этого года, Unreal 2, до Рождества этого года. Основной причиной столь подозрительного решения называется желание выпустить абсолютно совершенный продукт. Примечательно, что несмотря на перенос на 7 месяцев вперед, Unreal 2 ко всему прочему лишился многопользовательской версии игры. Это решение также находит разумное объяснение в головах продюсеров из Infogrames. Предполагается, что Unreal Tournament 2 от Digital Extremes возьмет на себя всю тяжесть многопользовательской ответственности, освободив дополнительное время сотрудникам Legend на полировку однопользовательской части игры. Unreal Tournament 2 появится в начале июня этого года.

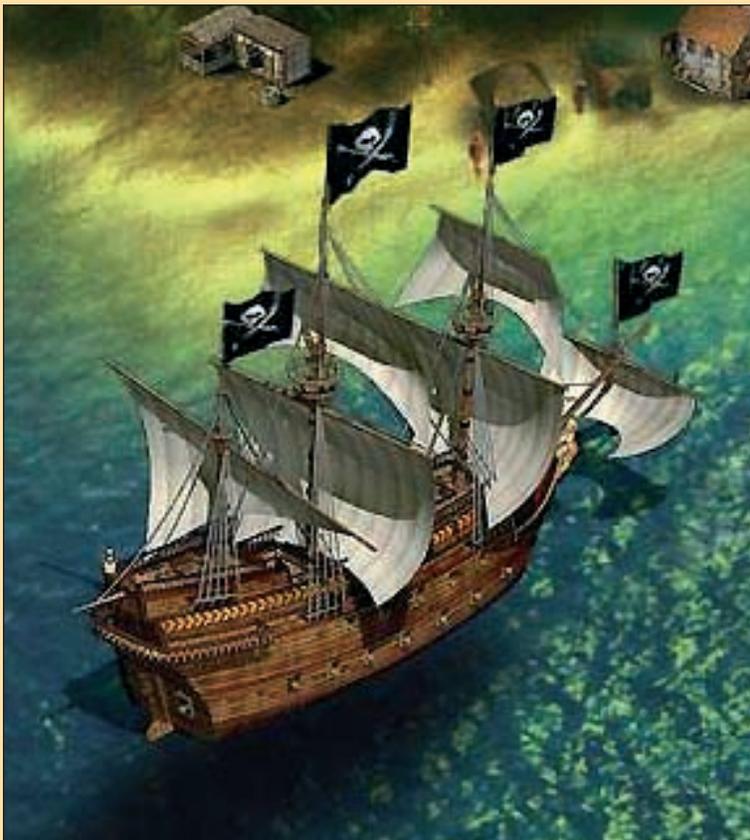
**MICROSOFT  
СЕРЬЕЗНО  
ВЛИПЛА С XBOX**

Компания Microsoft попала в весьма неловкую ситуацию. Японская версия ее популярной приставки нового поколения, Xbox, не только перегревается через каждые 75 минут, но и жестко царапает дорожки DVD и CD диски. По словам официаль-

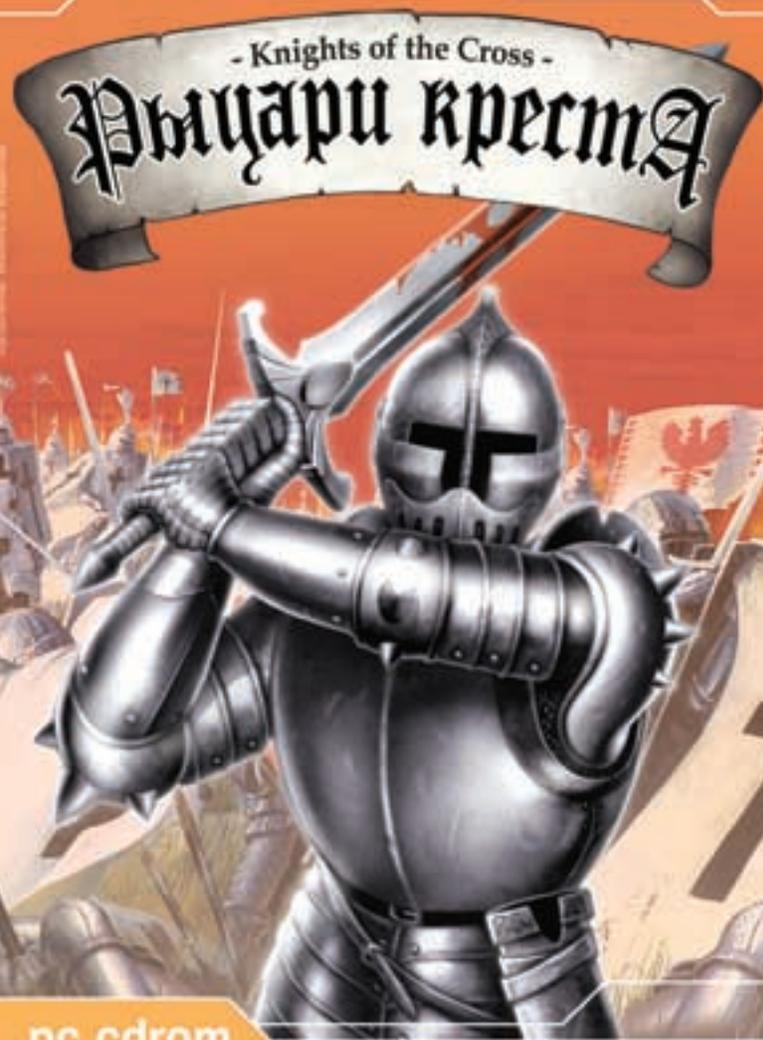
ного представителя Microsoft, данная проблема не является критической, так как царапанные диски работают точно так же, как их чистенькие собратья. Впрочем, подобное объяснение не слишком устроило японскую игровую общественность, и сеть популярнейших магазинов отказалась продавать американское чудо. Как Microsoft собирается выпутываться из этой ситуации — нам пока неизвестно.

**АНОНСИРОВАНА  
TROPICO 2:  
PIRATE COVE**

Уже мертвое издательство Gathering of Developers, компания Take Two Interactive и разработчики из компании Frog City анонсировали давно ожидаемую Tropico 2: Pirate Cove. Официальный приквел симулятора диктатора банановой республики расскажет душщипательную историю о пиратах островов Карибского бассейна. Основные события игры развиваются на протяжении всего XVII века. Причем разработчики обещают целые пиратские колонии с пушками, галерами и стаями ручных попугаев. Несмотря на ожидание полностью трехмерного мира, Tropico 2: Pirate Cove будет использовать сильно модифицированную версию двухмерного движка из оригинальной игры с массой возможностей и специальных эффектов. Предполагается, что игра будет готова уже к концу этого года.



Пиратские корабли будут отлично детализованы.



pc cdrom

Рыцари Креста - стратегическая игра, построенная исключительно на реальных исторических фактах. Ее сюжет написан по книге "Крестоносцы" выдающегося польского писателя Генрика Сенкевича, лауреата Нобелевской премии в области литературы.

Волонеры историко. В 1410-м году произошла знаменитая битва при Грюнвальде, сыгравшая значительную роль в мировой истории. После нее в течение пяти веков на земле к востоку от Буга не ступала нога вооруженного немца. Орден, который еще утром 15 июля 1410 года был одним из самых могущественных политических сил Европы, к вечеру стал почти ничем. Ему угрожал полное исчезновение с политической карты. А что же было до? Почему крестоносцы на западные границы славянских государств совершались до восьми раз в год. И это не были походы ради наживы. Цель немецкой политики состояла в полной ассимиляции народов захватываемых территорий!

Итак, ваш выбор — ваш шанс. В войне между Братством и Славянами вы можете поддержать любую из сторон... И, как знать, может быть, ваши командирские навыки смогут изменить историю Европы! К пущему...



- Уникальная система развития войск.
- Более полусотни различных юнитов, различающихся по характеристикам и занимающих особые позиции.
- Непрерывный сюжет с приключенческими элементами и системой развития персонажей в стиле RPG.
- Более 100 отдельных предметов экипировки: мечи, латы, различные виды боеприпасов...
- Две независимые кампании, две стороны в конфликте: Славяне и Крестоносцы.
- 49 славянских и 53 германских юнитов.
- Более 50 часов непрерывной игры.
- Каждый командир руководит рыцарь со своей собственной армией. После битвы он может нанять новых солдат и укрепить оснащение своей армии.
- Тщательно продуманный баланс сил армий для каждой стороны конфликта.
- 23 славянские и 23 германские сюжетные битвы, которые можно разыграть в режиме Святии.



www.akella.com





## НИВАЛ ГОТОВИТСЯ К «ШТОРМУ»

Компания Nival Interactive анонсировала новую тактическую игру. Все права на издание и распространение новой разработки в России, СНГ и странах Балтии принадлежат фирме "1С". На западе игра будет издана компанией Fishtank Interactive под названием Silent Storm. Новый проект находится в разработке с сентября 2000 года. Silent Storm – это полностью трехмерная игра, объединяющая в себе жанры пошаговой тактики и ролевой игры. В разгар Второй Мировой войны игроку в качестве командира войсковой группы специального назначения предстоит выполнять секретные миссии в глубоком тылу врага, чтобы предотвра-



**Реалистичные погодные эффекты вроде снега, дождя и тумана, более 40 наемников разных национальностей, полностью трехмерный, интерактивный игровой мир.**



## ХИТ-ПАРАД

### ДЕСЯТКА САМЫХ ПРОДАВАЕМЫХ ИГР НА ТЕРРИТОРИИ ЯПОНИИ ПО ДАННЫМ FAMITSU

1. Dead or Alive 3	Xbox	Tecmo	84,471
2. Doubutsu Banchou (Animal Leader)	GC	Nintendo	48,694
3. Samurai	PS2	Spike	176,705
4. Sangokushi Senki	PS2	Koei	104,002
5. Grandia II	PS2	Enix	28,230
6. Genma Onimusha	Xbox	Capcom	19,834
7. Virtua Fighter 4	PS2	Sega	479,024
8. Jet Set Radio Future	Xbox	Sega	15,073
9. Project Gotham: World Street Racing	Xbox	Bizarre Creations	14,766
10. Doubutsu no Mori	GC	Nintendo	367,197

### ДЕСЯТКА САМЫХ ПРОДАВАЕМЫХ ИГР НА ТЕРРИТОРИИ БРИТАНИИ ПО ДАННЫМ TRSTS

1. Grand Theft Auto 3	PS2	Rockstar Games
2. Super Mario Advance 2	GBA	Nintendo
3. State of Emergency	PS2	Rockstar Games
4. Sonic Adventure 2 Battle	GC	Sega
5. Wreckless:Yakuza	Xbox	Activision
6. Jet Set Radio Future	Xbox	Sega
7. Sonic Advance	GBA	THQ
8. Tiger Woods PGA 2002	PS2	EA Sports
9. NBA 2K2	Xbox	Sega
10. Final Fantasy X	PS2	SCEE

### РЕЙТИНГ ПРОДАЖ ПРИСТАВОК НА ТЕРРИТОРИИ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ ПО ДАННЫМ NPD

Платформа	Продажи на этой неделе	Общие продажи
PS2	78,000	8,100,000
Xbox	32,000	1,690,000
GC	32,000	1,590,000
GBA	89,000	5,530,000



тить катастрофу, масштабы которой еще не может оценить ни одна из воюющих сторон. В вашем распоряжении – выбор из более 40 элитных бойцов более 30 разных национальностей, более 75 образцов исторического оружия, от штурмовых ножей до ручных гранатометов, включая экспериментальные и мелкосерийные образцы. Ваша задача – диверсионная война без правил и ограничений. Впервые в полностью трехмерной тактической игре можно выбирать любой стиль и сложность игры без ограничений! Гибкая структура миссий позволяет подготовить бо-

евую группу к выполнению основного задания с помощью неограниченного числа автоматически генерируемых миссий так, как вам это больше всего нравится. Практически любая задача в миссии может быть решена разными способами. Кроме того, Silent Storm демонстрирует чуть ли не всепоглощающую интерактивность. В игре вы сможете разрушить большую часть объектов, включая многоэтажные здания. Эксклюзивное превью Silent Storm и более подробную информацию об игре вы найдете в первом майском номере «СИ».



**Компьютеры  
ISM Master на  
базе процессора  
Intel® Pentium® 4 -  
центр Вашей цифровой вселенной!**



- **КАЖДУЮ СУББОТУ  
ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ**
- **БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА  
ПО МОСКВЕ**
- **ГАРАНТИЯ 2 ГОДА**

С компьютерами серии ISM Master Home Вы сможете без труда редактировать цифровое фото, звук или видео, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые современные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря использованию в моделях этой серии нового чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Home теперь доступны по цене практически каждому.



**Живи  
в современном  
мире**

Наши магазины:

- Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99
- Ст.м. «Тимирязевская» - т. (095) 210-83-40, 979-02-40
- Ст.м. «Простпект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66
- Ст.м. «Каховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77
- Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:  
(095) 109-02-13  
chabin@ism.ru

**WWW.ISM.RU**





## QUAKE 4 ВЫЙДЕТ РАНЬШЕ DOOM III

По словам одного из анонимных сотрудников Raven Software, выход Quake 4, активно создаваемого в недрах компании на основе продвинутой технологии Doom III, может состояться намного раньше самого детища Кармака. Quake 4 готов на третью и вполне может появиться в начале декабря этого года. Официальные представители id Software предпочитают хранить гробовое молчание.

## DEAD OR ALIVE 4 ДЛЯ ВСЕХ

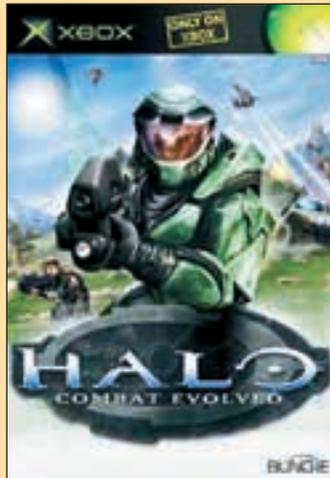
После оглушительного успеха Dead or Alive 3 в эксклюзивной версии для Xbox, компания Тесто приступила к разработке четвертой части популярного файтинга. Проект, находящийся в разработке всего несколько месяцев, можно ожидать уже в конце осени этого года. Впрочем возможно, что кроме закономерного появления версии для Xbox, Dead or Alive 4 порадует своим вниманием обладателей PlayStation 2 и GameCube. На данный момент официальные представители Тесто предпочитают хранить гордое молчание. Впрочем, майская E3 Expo и Токийская выставка игрушек расставят все на свои места.

## IN UTERO БЛИЗКА К БАНКРОТСТВУ

Компания In Utero, появившаяся в 1994 году как разработчик разноформатных графических приложений, в самое ближайшее время может прекратить свое существование. Начав свою карьеру вместе со Space Circus для Infogrames и Superman для Titus на N64, а также удачно разработавшая Pitfall для Activision, In Utero оказалась в сложной финансовой ситуации. Выпустив в прошлом году Evil Twin: Cyrien Chronicles (кстати, игра уже вышла в локализованной версии от «1С») для Ubi Soft и Zorro для Cryo, компания израсходовала большинство свободных средств. Кроме того, In Utero не может получить свои законные роялти от Ubi Soft за Evil Twin, так как игра не достигла обговоренного в контракте тиража в 300.000 копий. Стоит отметить, что заниженное финансирование Zorro 2 окончательно разрушило все надежды на будущее. Что бы сохранить компанию на плаву, In Utero пришлось уволить 15 человек из 50 постоянных членов дружной команды. "В индустрии нет больше места маленьким независимым командам", — заметил президент In Utero в своем прощальном письме к сотрудникам, — "Мы вынуждены идти на жертвы". Теперь In Utero может спасти только чудо.

## ФИЛЬМ ПО HALO

Удачный опыт Tomb Raider и, отчасти, Mortal Kombat подвиг мировые корпорации на штурм боль-



**Halo все еще только для Xbox.**

шого экрана при помощи адаптированных игровых разработок. Согласно неофициальной информации из недр Bungie, Microsoft уже продала права на экранизацию сенсационного экшена Halo в могучие руки студии 20th Century Fox. Основой будущего шедевра служит сказка о brutальном сражении между землянами и инопланетянами за особый артефакт, способный переломить ход кровавой игры. Съёмки картины начнутся в Австралии в начале ноября этого года с последующим выходом на большой экран под Рождество 2003 года.

## EA ПОПРОЩАЛАСЬ С 2015!

Компания 2015, разработавшая PC-версию Medal of Honor: Allied Assault, распрощалась с партнерами из Electronic Arts. Небольшая группа разработчиков, известная скромным дополнением к Quake 2, больше не занимается популярной игровой серией (первые два Medal of Honor были эксклюзивными разработками для PlayStation). О причинах конфликта ничего не сообщается, но не стоит сомневаться, что данное решение может серьезно сказаться на будущем многопользовательского дополнения, Medal of Honor: Team Assault. На данный момент доподлинно известно, что все следующие игры из серии Medal of Honor будут создаваться в студии Electronic Arts, расположенной в Лос-Анджелесе.

## X-COM ОТ FIRAXIS?

Поговаривают, что Сиду Мейру и его друзьям из компании Firaxis удалось уговорить Infogrames передать все права на разработку следующей игры из серии X-COM. По словам представителя Infogrames, пожелавшего остаться неизвестным, Сид и команда из 32-х человек займутся разработкой следующей игры из стратегической серии X-COM. Доподлинно известно, что новый проект не будет иметь никакого отношения к

благополучно похороненном X-COM Alliance и, возможно, появится на очередной выставке игрушек в Лос-Анджелесе.

## IWD 2 ПОСЛЕДНЯЯ AD&D?

Сразу несколько сотрудников Black Isle Studios грозно объявили о том, что Icewind Dale 2 станет не только последней игрой на основе устаревшей технологии Infinity, но и последней AD&D игрой от Interplay. Звучит немного странно, но если учитывать тот факт, что компания работает над Fallout 3 и переработкой очень старой (и совсем даже не ролевой) игры от Interplay, такое решение может оказаться единственным правильным. И правда, сколько можно выжимать давно потерянный игровой мир?

## БОБА ФЕТТ? ДЖАНГО ФЕТТ!

По воле счастливого случая появилась информация о "сверхсекретной" разработке компании LucasArts. Первые подробности о новом проекте Star Wars: Bounty Hunter, были выдернуты во время прохождения бонус-уровня в PS2 версии SW: Jedi Starfighter. Из скудных сведений можно сделать вывод, что нам предложат роль

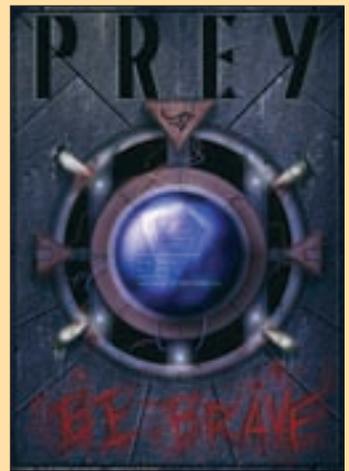
LucasArts, можно предположить, что PC-версия Bounty Hunter появится несколькими месяцами позднее приставочного оригинала. Читайте в середине мая наш мега номер, посвященный вселенной Star Wars и выходу Star Wars: Attack of the Clones.

## ПОКОРЕНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ АЛЬП

Сразу несколько игроков в MMORPG WWII Online поставили необычный игровой рекорд. Так как игра с гигантской картой Европы создавалась в отношении 1/2 с учетом всех особенностей масштабности, то группе из 20+ игроков на протяжении нескольких часов пришлось заниматься штурмом неприступных Альп. К цели дошли немногие. Только трем героям удалось достичь горной вершины, причем на восхождение было затрачено целых 11 часов реального времени. Эти парни умеют развлекаться.

## ТЕЛОН БРЕЙВ ВОССТАЛ ИЗ МЕРТВЫХ?

По сообщению анонимного источника в Human Head Studios (создатели Rune и так не завершенной Daikatana 2), все силы небольшой



**Оригинальный плакат 1997 года выпуска с рекламой Prey.**

свободного охотника Джанго Фетта (Jango Fett) — одного из персонажей Episode II: Attack of the Clones (и отца Бобы Фетта). Судя по мелким зарисовкам и изображениям, новая игра будет очередным FPS или экшеном от третьего лица. Исполняя массу технических приспособлений, игрокам придется выполнять специальные тактические задания, начиная от похищения принципов и заканчивая охотой на ценные артефакты. Иными словами, нас ждет еще один клон Metal Gear Solid с упором в стилистику футуристического Джеймса Бонда. Предполагается, что Bounty Hunter будет анонсирован в начале мая этого года, а сама игра появится к концу осени для платформ Xbox и PS2. Учитывая определенную закономерность в политике

компании брошены на разработку бывшего проекта 3D Realms, Prey. Игра, о которой все успели позабыть, так же, как и о Duke Nukem Forever в свое время, обещала революционную порталную технологию (помещение внутри могло оказаться в десятки раз больше, чем снаружи) и полностью разрушаемое окружение (разрушаемые стены и колонны). Примечательно, что над Prey успели поработать большинство компьютерных специалистов, включая музу Грема Девайна (CEO id Software), Коррин Ю. На данный момент официальных опровержений от 3D Realms или Human Head не поступало, но анонимные источники утверждают, что работы над игрой действительно ведутся, к тому же, на основе модифицированной технологии Doom 3.

# Sprite

# ВРУБИ СВОЙ ДРАЙВЕР

ЗЕМФИРА  
СПЛИН  
БИ-2  
МУМИЙ ТРОЛЛЬ  
СМЫСЛОВЫЕ  
ГАЛЛЮЦИНАЦИИ  
ТАНЦЫ МИНУС  
ВОПЛИ ВИДОПЛЯСОВА  
СЕРГЕЙ ГАЛАНИН  
КОНСТАНТИН КИЧЕВ  
НОЧНЫЕ СНАЙПЕРЫ  
СЕГОДНЯ НОЧЬЮ  
7Б  
ЛИНДА  
МУЛЬТФИЛЬМЫ  
НАЙК БОРЗОВ  
ПИЛОТ  
TOTAL  
ЛЕНИНГРАД  
КОРОЛЬ И ШУТ



ХОЧЕШЬ - ПРОСТО СЛУШАЙ,  
ХОЧЕШЬ - СЛУШАЙ И СМОТРИ

Участуй в Рекламной Акции «Sprite ДРАЙВЕР». Собери этикетки от бутылок «Sprite» (2 л, 1 л или 0,5 л) с надписью «Sprite - Вруби свой ДРАЙВЕР» на сумму баллов, равную или больше 100, и получи приз - один из двух интерактивных компакт-дисков «Sprite ДРАЙВЕР»:

- С 25 февраля 2002 года ты можешь стать обладателем одного из 75 000 компакт-дисков «Sprite ДРАЙВЕР-1» с хитами и новыми песнями групп «Мумий Тролль», «Земфира», «Танцы Минус», «Мультфильмы», Линды и других звезд.
- С 25 марта 2002 года тебя ждет «Sprite ДРАЙВЕР-2» - один из 75 000 компакт-дисков теперь уже с хитами и новыми песнями групп «Сплин», «Би-2», «Ленинград», «Король и Шут», «Вопли Видоплясова» и других звезд. Спеш, общее количество призов - 150 000!

Организаторами Рекламной Акции являются уполномоченные производители безалкогольных напитков «The Coca-Cola Company». Полные правила читай на плакатах Рекламной Акции в магазинах. Информация по телефону в Москве (095) 956 5522.

НАБЕРИ  
100  
БАЛЛОВ  
ЗА КАЖДЫЙ  
ДИСК



0,5 л 10  
БАЛЛОВ

1,0 л 15  
БАЛЛОВ

2,0 л 20  
БАЛЛОВ

ПОДРОБНОСТИ ИЩТЕ НА ПЛАКАТАХ И ЭТИКЕТКАХ

## СПЕЦИАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ DOOM 3

Совершенно неожиданное решение принял Джон Кармак и его коллеги по id Software. Кроме вполне обычной версии Doom 3, нас ожидает специальная, ограниченная по тиражу коллекционная версия революционного шедевра. Спрятанный в черной металлической коробке весом в 10 килограмм, особенный вариант игры будет представлен на более чем пяти сотнях (!) 3.5 дюймовых дискет. "Мы хотим, чтобы игроки почувствовали приторный вкус недавнего прошлого, когда оригинальный Doom умещался всего на шести дискетах", – совершенно серьезно заявил главный программист компании, Джон Кармак, – "Мы считаем, что специальная редакция Doom 3 будет пользоваться невероятным успехом".

## ТОМАТНЫЙ COUNTER-STRIKE

Горячие испанцы решили совместить ежегодный праздник помидорного безумия с тактическим симулятором от Valve Software. Соревнования по помидорному Counter-Strike прошли в одном из пригородов Испании. Более тысячи игроков со всех концов мира в белых халатах и с ведрами в руках приняли участие в помидорном

сражении. Кроме слегка подгнивших томатов, в ход шли соленые огурцы и взрывные устройства с корейской морковью. По итогам первого тура была дисквалифицирована команда из Болгарии, активно использовавшая в качестве оружия банки с лечо и маринованными огурцами. "Мы довольны успехом нашего совместного проекта" – заявил исполнительный директор Valve Software, Гэб Ньювел – "Вполне возможно, что вместо Hal-Life 2 мы займемся производством Half-Pack: Tomato Assault".

## ОБНАРУЖЕН ПРОТОТИП СОНИКА

Несколько дней назад была раскрыта тайна возникновения самого популярного персонажа в истории видеоигр – Соника суперрежика. По сообщению уважаемого японского издания Bushido Shuj, популярный супергерой был срисован с безымянного бельгийского рабочего. В начале 80-х годов бедняга выводил голубые буквы корпорации Sega и неожиданно поскользнулся на кем-то выброшенной банановой кожуре. Неудачное падение в бак с краской закончилось невероятными цветовыми сочетаниями, которые и запали глубоко в душу будущему создателю Sonic. Несмотря на то что Sega заработала мил-



лионы долларов на популярном персонаже, человек, давший рождение супергерою, не получил ни цента.

## 3D REALMS ВЫПУСКАЕТ НАДУВНОГО ДЮК НЮКЕМА

Не имея достаточных средств на завершение своего долгожданного

проекта Duke Nukem Forever, компания 3D Realms была вынуждена пойти на рискованный шаг. Подписав многомиллионный контракт с крупнейшей в Америке сетью секс-шопов, 3D Realms начала выпуск настоящей мечты всех женщин – надувного Дюк Нюкема. Новинка ценой в 5000 тысяч долларов уже поступила на прилавки местных магазинов. Если компании удастся продать больше тысячи горячих новинок, то за судьбу Duke Nukem Forever можно не опасаться.

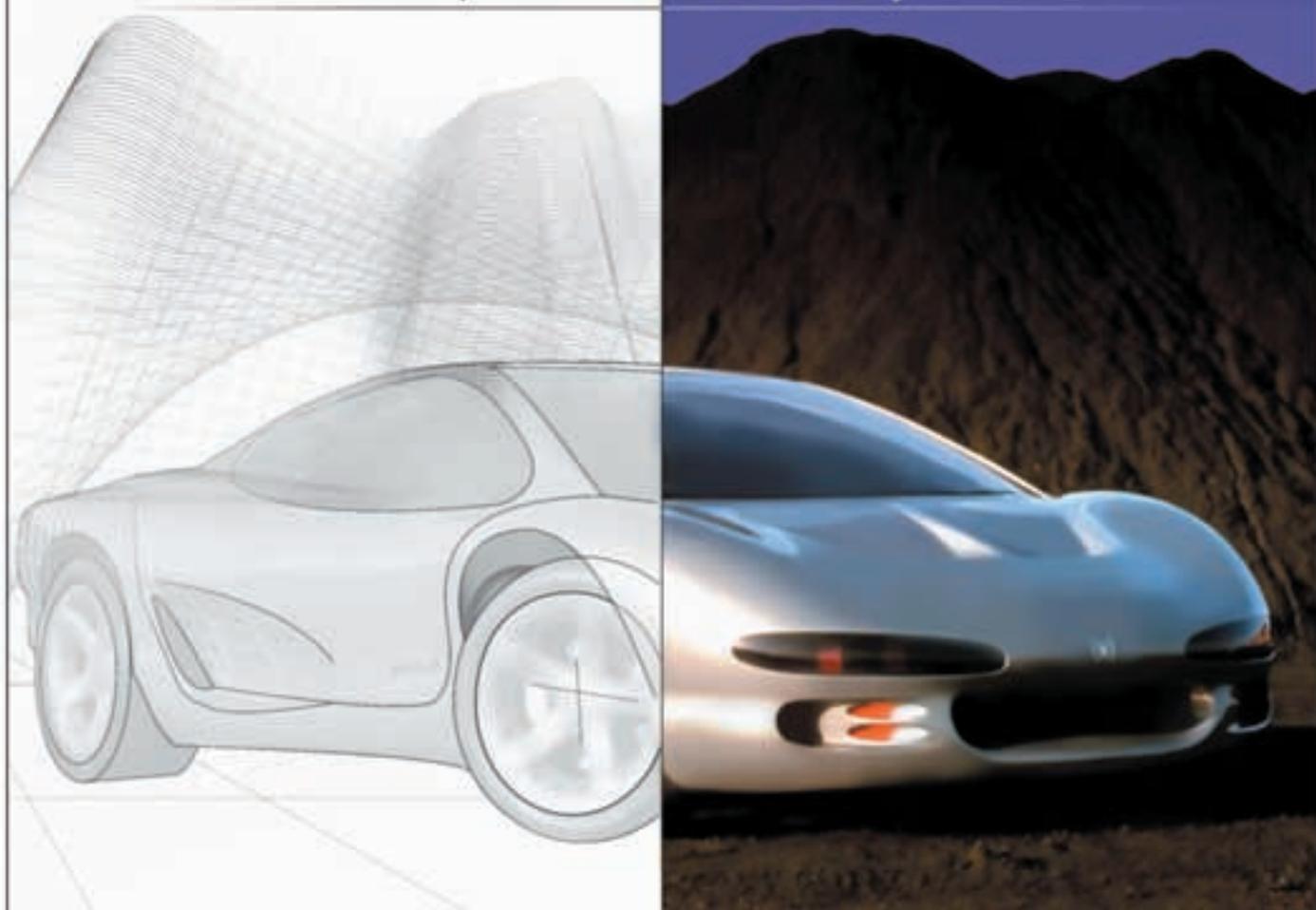


# Фрыщи



## СРЕДСТВО ОТ ПЕРВЫХ МУЖЧИН

от простого к сложному



**ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ**

# НОВЫЕ ТАРИФЫ!!

**НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ТРАФИК**  
**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ НА Dial-Up**  
**ПОДДЕРЖКА WAP-ПРОТОКОЛА**

каналы 2x1 Гбит/с  
круглосуточная техническая поддержка  
любые объемы дискового пространства  
все возможности хостинга  
постоянным клиентам - скидки!

Регистрация доменных имен в зонах  
.com, .org, .net, .ru, .info, .biz

При оплате услуг хостинга на 6 месяцев  
домен в любой зоне - **бесплатно!**

тел.: (095) 956-1380

тел.: (812) 326-4469

e-mail: [hosting@zenon.net](mailto:hosting@zenon.net)



**ZENON N.S.P.**  
**[www.zenon.net](http://www.zenon.net)**  
**[www.host.ru](http://www.host.ru)**

#### **Почтовый \$8\***

виртуальный почтовый сервер  
50 Мб дискового пространства  
30 почтовых ящиков, 3 листа рассылки

#### **Экономный \$6\***

50 Мб дискового пространства  
неограниченное количество e-mail адресов  
CGI-скрипты, SSI NoExec

#### **Деловой \$22\***

150 Мб дискового пространства  
30 почтовых ящиков, 5 листов рассылки  
CGI-каталог, SSI, PHP4, MySQL

#### **Профессионал \$38\***

200 Мб дискового пространства  
50 почтовых ящиков, 5 листов рассылки  
MySQL, postgresSQL, Java servlets  
mod\_Perl, mod\_PHP, gcc

\*при оплате за 3 месяца, все налоги включены

**БЕСПЛАТНАЯ РЕГИСТРАЦИЯ НА ХОСТИНГ ДО 30 АПРЕЛЯ 2002!**

snowball.ru  
лучшие игры по доступной цене

# SNOWBALL INTERACTIVE:

## СЕНСАЦИЯ ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

**“Страну Игр” и компанию Snowball Interactive связывают давние дружеские узы. Вы и сами могли в этом убедиться - благо репортажи о посиделках в их офисе по поводу какого-нибудь нового проекта уже не раз появлялись на страницах журнала. Теперь же пришло время рассказать об этой компании в целом.**

Дополнительная информация:

<http://www.snowball.ru/>

**Б**ез дружеских посиделок не обошлось и на этот раз. В офисе **Snowball** сейчас во всю кипит работа, и, чтобы не мешать тонкому творческому процессу, мы решили встретиться на нейтральной территории. Мы - это директор **Snowball Interactive**, Сергей Климов, и ваш покорный слуга. Встреча проходила в очень приятной обстановке за чашечкой кофе, рюмочкой чая и тазиком пива... Шучу. Но чай действительно был. Обстановка как нельзя лучше располагала к неторопливой беседе, причем от вопросов насущных мы то и дело переходили к разговорам о литературе, живописи, итальянской кухне, достоинствах недублированных версий фильмов. Да и сам Сергей оказался слишком интересным собеседником, чтобы ограничиться разговором только о делах. Достаточно сказать, что это человек, который подписывает свои письма цитатой из Шекспира. Ну, есть такое.

Несмотря на такой характер беседы, все, что можно было узнать о **Snowball** за несколько часов, я узнал. Как водится, без неожиданных и даже сенсационных заявлений не обошлось. Спешу поделиться с вами самой свежей информацией из первых рук.

### Вначале было хобби

Начнем по традиции с небольшого экскурса в историю - именно история компании во многом (если не во всем) определяет ее нынешнее положение. Студия **Snowball Interactive** была образована в 1997 году. У истоков стояло трое: Алексей Здоров (программист-дизайнер), Виталий Климов (программист) и Сергей Климов (продюсер-дизайнер). Кроме того, в состав первой команды также вошли два композитора, Леонид Морозов и Александр Шипневский, а также художник Евгений Маринин. У основателей компании уже был опыт в области программирования, но это было скорее хобби. И вот в



**Snowball Interactive в классическом составе. Слева направо: Михаил Колбасников, Виталий Климов, Сергей Климов, Антон Жевлаков, Алексей Здоров.**

**В те годы, когда компания Snowball только появилась, общаться с западными издателями было гораздо проще, чем сейчас. Даже те из них, которые теперь превратились в настоящих гигантов, тогда не были столь спесивыми и неприветливыми. А потому сотрудничать с ними было гораздо проще и приятнее.**

один прекрасный день, в начале 1996 года, они решили, что могут сделать нечто интересное вместе и принялись за создание своей первой игрушки - Pike. Ребята закончили проект за полтора года. В то время одним из главных критериев успехов игры считалось ее признание/непризнание на Западе (прежде всего в США). Поэтому проекты разрабатывались в первую очередь с прицелом на зарубежный рынок. Но Pike западные издатели не приняли. Проблема была в том,

что игра, изначально разрабатывавшаяся для PC, была слишком консольной. Сделай ее **Snowball**, скажем, для Sega Saturn (а такие предложения от издателей поступали), ее судьба могла бы быть совсем иной. Но разработчики не решились взяться за порт.

Хотя первый блин и не получился комом (у нас-то Pike продавался), Сергей решил, что лишним опытом не бывает никогда. Он объездил немало западных издателей с од-

ной лишь целью - пообщаться, посмотреть, как люди работают, набраться новых идей. Побочным эффектом стала “прочистка мозгов” (как он сам это назвал), что для начинающих разработчиков весьма и весьма полезно. Избавившись от иллюзий и набравшись новых впечатлений, Сергей вернулся в Москву и с новыми силами принялся за работу.

“Мы убедились, что игру нужно делать вокруг самой игры, а не вокруг технологии”, - это один из самых важных выводов, который ребята из **Snowball** сделали после работы над Pike. По мнению Сергея, самая большая ошибка многих начинающих девелоперских компаний в том, что они считают технологию важнее дизайна. Мнение о том, что красивая картинка важнее игрового процесса, бытует не только среди части геймеров, но и среди ряда разработчиков. Как ни парадоксально, но, как правило, такие игрушки не только не представляют



### Novalogic, Snowball Interactive и "Страна Игр" выбирают легальный игровой рынок!

собой никакой ценности, но и продаются не очень хорошо. Совершить подобную ошибку могли и ребята из **Snowball**. В конце концов, из троих отцов-основателей компании двое были программистами.

В конце 1997 у **Snowball** сложились хорошие отношения с финской командой Byte Enchanters. У тех уже была готова игра под названием **Legal Crime**. По словам Сергея, это была великолепно сбалансированная и очень глубоко проработанная экономико-гангстерская стратегия. Правда, при этом игре явно не хватало внешнего лоска: и в графике, и в интерфейсе, и в прочих менее заметных, но не менее значимых мелочах. Кроме того, **Legal Crime** не имел single player-режима. Нашим разработчикам творение финнов по-

ти, не только во время кризиса), когда приходилось работать себе в убыток, но любовь к своему делу все равно брала верх над чистым коммерческим расчетом.

Летом 1999 года, следуя по стопам "Буки", компания **Snowball** начала выпускать jewel-версии своих игр (см. врезку). Их проекты издавались совместно с «1С» под общим лейблом "Игрушки". В это же время началась работа над локализацией проекта "Горький-17". Хотя подход **Snowball** к понятию "локализация" довольно сильно отличается от традиционного. "Мы внутри студии не используем термин "локализация", мы называем это "адаптацией"; соответственно, у нас нет переводчиков, а есть creative writers", - комментирует Сергей. Разработчикам не понравился

**Диски, выпускавшиеся Snowball совместно с «1С» с 1999 по 2000 год, представляли собой не обычные jewel'ы, а тонкие slim case'ы. Сделано это было намеренно - так покупатель мог не только по надписи на коробке, но и по самому ее виду определить, что перед ним лицензионная версия игры, а не пиратская копия. Начиная с 2001 диски выпускаются уже в jewel'ах, но тоже не в обычных, а в специальных прозрачных коробках.**

нравилось, и в январе 1998 было решено совместными усилиями **Snowball** и «1С» довести игру до ума, сделать толковый однопользовательский режим и завернуть все это в красивую упаковку. Сделано все было за два (!!!) месяца. Уже в феврале началось тестирование, а в мае небезызвестный "Дон Капоне" (так стала называться новая инкарнация **Legal Crime**) появился в продаже.

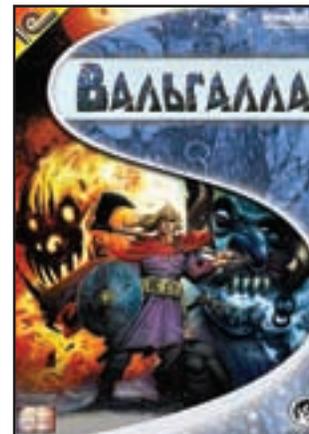
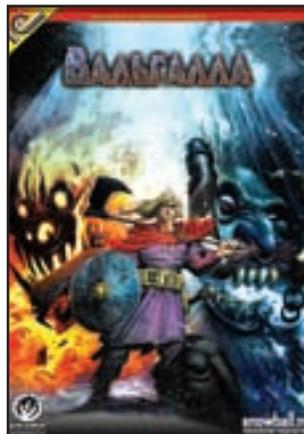
#### Качество превыше всего.

До августа 1998 разработчики успели подписать контракт на локализацию и издание Shogo: Mobile Armor Division и Knights and Merchants (соответственно, "Ярость: восстание на Кронусе" и "Война и Мир"). Но даже несмотря на кризис, работа в недрах **Snowball** не останавливалась ни на минуту. Были периоды (кста-

сюжет и они... решили его переделать, сохранив лишь общую канву. В результате игра пользовалась огромной популярностью. Для **Snowball** это был первый успешный послекризисный проект. Покупателям пришлось по душе как принадлежность "Горького-17" к довольно редкому нынче жанру пошаговых RPG, так и свежий взгляд локализаторов на происходящие в игре события. Но даже этого оказалось мало. Компания «1С» предложила ст. о/у Гоблину не просто переработать сюжет, а буквально пропустить его через мясорубку. В результате чего мы увидели "Горький-18", который тоже разошелся на удивление высоким тиражом.

Примерно та же участь постигла проект под названием "Огнем и

ко вершина айсберга. Если обычно на перевод игры требуется всего несколько недель, то у **Snowball** на полную адаптацию проекта уходит не меньше нескольких месяцев. Все потому, что эти люди не могут себе позволить оставить в игре надписи на английском языке (а для этого нужно перерисовывать некоторые текстуры), выпустить проект, кишущий багами (а для этого продукт нужно серьезно дорабатывать), оставить несмешные шутки и несуразные высказывания (а для этого порой приходится переписывать сценарий). "Сегодня, например, я "завернул" два уже готовых проекта и отправил их на доработку", - признался Сергей. Лучше уж чуть-чуть не уложиться в срок, но выпустить абсолютно качественный продукт, поддерживая



#### Обложки коробочной версии и slim-версии "Вальгаллы".

Мечом" (в оригинале Zar). Ребята из **Snowball** снова усмотрели довольно серьезные огрехи в сценарии и переделали его, адаптировав для загадочной русской души. Подход **Snowball** к локализации действительно принципиально отличается от того, которого придерживаются конкуренты. Вольность интерпретации изначального замысла создателей игры - это толь-

тем самым высочайшую репутацию среди покупателей. "Мы не можем выпустить плохую игру", - заявляет директор компании. Вот так, просто и понятно.

#### В скором времени

Чего же нам ждать от **Snowball** в самом ближайшем будущем? Очень много чего. Уже этой весной мы наконец должны будем увидеть дол-

**"Мы внутри студии не используем термин "локализация", мы называем это "адаптацией"; соответственно, у нас нет переводчиков, а есть creative writers".**



Из небольшой студии до конца года должны выйти 32 (!) игры. А это о чем-то, да говорит.



гожданных “Гномов”, работу над русской версией которых сейчас завершает редактор студии Глеб Власенко. Одной из главных изюминок игры станет ненавязчивый юмор и стёб, который здесь прет изюм всех дыр. Чего стоит одна лишь фея, на которой по мере погружения под землю и повышения температуры остается все меньше одежды. Над сценарием “Гномов” работает не кто-нибудь, а Вячеслав Назаров, так что за этот аспект игры уж точно можете быть спокойны.

Также стоит взять на заметку игру под названием “Угнать за 40 секунд”. Ее локализация длилась 6 (шесть!) месяцев. На момент написания статьи она уже находится



Один из последних проектов-локализаций: “Вальгалла”, ролевая игра в стиле hack'n/slash на основе скандинавской мифологии.

**Когда “Всеслава” недавно возили в Европу, тамошняя публика не смогла “прочитать” лица некоторых персонажей. Они оказались слишком русскими, а потому характеры, стоящие за ними, не были бы очевидны для западных игроков. Из-за этого для работы над игрой был приглашен художник из Европы, которому вместе с основным художником проекта по персонажам, Марией Жалниной, предстоит несколько разнообразить исключительно славянский ряд персонажей.**

G.U.R.P.S. и решили построить игру на ее основе. Но, узнав, сколько будет стоить лицензия, решили, что и без G.U.R.P.S. в этом мире жить тоже можно. Последнее замечание из истории “Всеслава”: изначально планировалось, что разработка будет завершена в течение года. В какую эпопею это вылилось в итоге, вы уже знаете.

“Всеслав” - это RPG, в которой необычно буквально все. Игра дейст-

следней, то среди нашего арсенала не будет артефактов невероятной мощи. Все оружие и доспехи выглядят точно так, как выглядели во времена Киевской Руси, и обладают соответствующими характеристиками. Для каждого персонажа существует некое оптимальное сочетание предметов экипировки, с которым он воюет лучше всего.

Очень интересной будет и боевая система. Хотя мы и можем отдавать приказы каждому своему бойцу, реально мы едва ли станем так поступать. Наша партия разбивается на отряды, во главе каждого из которых стоит командир. Приказы мы отдаем ему. Например: атакуй самого сильного противника, дойди до определенного места и держи оборону, охраняй такого-то персонажа и т.д. Командир же отдает приказания своим подчиненным - и те уже сами решают, как лучше выполнить поручение, в зависимости от своего характера, мировоззрения и прочих параметров. Во “Всеславе” огромную роль будет играть мировоззрение персонажа и его социальный статус. Герой не может быть хорошим или плохим вообще. Он может быть хорошим или плохим в глазах каждо-



**Несмотря на то что “Всеслав” разрабатывается уже более четырех лет, внешний вид игры соответствует самым высоким стандартам.**

в продаже. В этой достаточно простой, но потребовавшей адской работы по внедрению русского языка гонке (не имеющей прямого отношения к почти одноименному фильму) нам предстоит переогнать краденые автомобили. Выбираем машину подороже и вперед, навстречу ветру и подальше от назойливой полиции. Трассы, кстати, будут не кольцевые.

Кроме того, нас ждут: “Земля 2150: Воды Стикса”, “Вальгалла”, “Европа II”, “Готика”, “Осада Авалона”, “Вторая Корона” (продолжение “Войны и Мира”), две еще пока не названные стратегии. Всего же в недрах Snowball сейчас ведется работа над 32 проектами.

### Триумфальное воскрешение

Но это все были локализации. А ведь есть у Snowball и собственные разработки, как новые, так и хорошо забытые старые. Догады-

ваетесь, о чем я? О том самом великом и ужасном “Всеславе”! Несмотря на отсутствие новостей в последнее время, этот ролевик живет всех живых. Хотя подкрался он действительно незаметно.

“Всеслав” зародился еще в 1997 году. Тогда же был подписан контракт с «1С» на издание этой игры. Изначально “Всеслав” задумывался как стратегия с элементами RPG. Игровой процесс строился на основе последовательного выполнения миссий. Но потом стали появляться все новые и новые идеи, под влиянием которых проект изменился до неузнаваемости. Разработчики решили отказаться от миссий и сделать игровой мир единым, давая игроку полную свободу перемещения. Дальше началась активная работа на RPG-составляющей, после чего баланс был сдвинут со стратегической части в сторону ролевой. Было время, когда разработчики серьезно увлеклись системой



**В ближайшее время от компании Snowball Interactive отделятся несколько самостоятельных подразделений. Новообразованные подразделения будут иметь собственные названия и лейблы, под которыми мы увидим их самостоятельные проекты.**

вительно может стать новым словом в жанре. Взять, для примера, ролевую модель. Она основана не на накоплении опыта - в явном виде его вообще не будет. К концу игры каждый персонаж из нашей партии (их может быть до 10) не будет принципиально круче, чем в начале. Здесь огромное значение приобретает правильное сочетание качеств разных героев и хорошая экипировка. Что касается по-

го конкретного персонажа. Ну, например. Мы приходим в крепость и просим добровольцев пойти к нам служить. А нам говорят: “Знаешь, парень, ты, конечно, молодец, что помогаешь торговцам и зарабатываешь деньги, но ты не совершил ни одного настоящего подвига. Никто из наших воинов не захочет пойти с тобой”. В то же время эти самые торговцы будут относиться к нам совсем по-ино-

му, и на их-то поддержку мы сможем рассчитывать. Вопрос мировоззрения аукнется нам и при назначении командиров боевых отрядов. Если в глазах подчиненных предводитель не герой и не лидер, то они не станут жертвовать собой ради него, а могут и вовсе отказаться выполнять приказ.

Магии в традиционном ее понимании во "Всеславе" не будет. Все-таки это мир настоящей Древней Руси. Но косвенно влиять на нашу жизнь волшебство все же будет. Скажем, у нас есть персонаж, который свято верит в сверхъестест-

ственный проект, который впервые будет анонсирован на Е3. Известно лишь, что это стратегия, действие которой происходит в средние века. Разрабатывается она совместно с одной известной европейской командой, издатель у проекта также уже определен. Но и это не все. Дело в том, что в последнее время компания очень здорово выросла, как в качественном, так и в количественном отношении. А основатели **Snowball** - убежденные сторонники небольших студий, где вместо конвейерного производства, люди занимаются

**В офисе Snowball работа сейчас кипит вовсю, и мы решили встретиться на нейтральной территории. Встреча проходила в очень приятной обстановке за чашечкой кофе, рюмочкой чая и тазиком пива...**



**Изысканный интерфейс, стильная графика и тщательно прорисованные персонажи – визитная карточка "Всеслава".**

венные силы. Если израненного его привести к знахарю с волшебными амулетами и чудо-порошками, то после лечения волшебством ему станет лучше - вера способна творить чудеса. А вот прагматичному воину никакие магические снадобья не помогут.

Все это не могло не произвести на меня должного впечатления (тем более, что объем журнала не позволяет мне рассказать вам всего). Но по-настоящему ошеломлен я был, когда Сергей сказал, что игра-то уже практически готова. Сейчас она вступает в стадию тестирования и в конце этого года уже появится в продаже. На текущий момент дату выхода игры определяет западный издатель, студия же намерена использовать оставшееся до этой даты время на отладку и балансировку. Снова хочется верить, что "Всеслав" - не синяя птица.

### Большие перемены

Однако "Всеслав" - не последний сюрприз от **Snowball**. Во-первых, у компании есть и второй

творчеством. А потому в ближайшее время от компании **Snowball Interactive** отделятся несколько самостоятельных подразделений. Это означает, что торговая марка snowball.ru останется, но под ней будет выпускать свои творения нынешний, знакомый нам **Snowball**. Новообразованные же подразделения будут иметь собственные названия и лейблы, под которыми мы увидим их самостоятельные проекты.

Чего же дальше ждать от **Snowball**? В первую очередь, конечно, "Всеслава". Можете быть уверены, что к каждому своему проекту независимо от его амбициозности и глобальности, **Snowball** относится не менее серьезно, чем к главному долгострюю. А значит, покупая любой продукт этой компании, вы можете быть уверенными, что над ним работали люди, которые по-настоящему любят свою работу и всегда делают ее на самом высоком уровне.

# ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

Самый реалистичный танковый симулятор, который придется по вкусу всем ценителям жанра, а также тем, кто только хочет примкнуть к стройным рядам почитателей танковых симуляторов.

Окунитесь в настоящие танковые баталии времён Второй Мировой войны, побывайте в Северной Африке, на Сицилии, в Италии и Нормандии, управляя железным монстром!

Постигните всю жестокость этих битв, став командиром танкового отряда американских или немецких войск.

Поймите масштабность происходивших в те времена танковых баталий с четко спланированной стратегией и тактикой.



Внимание!  
Познакомьтесь с продукцией компании Руссобит-М вы сможете на выставке "Медиатека".  
Которая пройдет с 20 по 23 марта 2002г. г. Москва, МГВЗ "Новый Манеж".  
Ждём Вас на стенде № Б 31.



©2001 «Руссобит-М». ©2001 «JoWood», «Quality Pump».  
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:  
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru  
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;  
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;  
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

## КАРАВАН ИСТОРИЙ/ЧАСТНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ



Олег Кафаров, ведущий рубрики Star Express с PlayStation 2. Юдифь с головой Олоферна.

**Поздравляю всех читателей "Страны Игр", и особенно поклонников рубрики Star Express, с веселым и беззаботным праздником 1 Апреля!**

какие-то карты, переключать какие-то шарик.

**?** Если бы тебе представилась возможность продюсировать компьютерную игру, какой бы ты ее сделал?

**BC:** (смеется) Не знаю! Это очень сложный вопрос, потому что, честно говоря, я никогда не задумывался над такими вещами — я очень далек от этого.

**?** Ты также занимался озвучкой многих кинофильмов. В России сейчас локализуется много западных игр. Ты бы согласился заниматься их озвучкой?

**BC:** Вот как раз этим я никогда не занимался. Наверное, было бы интересно попробовать — просто из любопытства. Были какие-то предложения, около года назад, но по тем или иным причинам я до них так

**BC:** В основном люблю информационные, новостные сайты, типа CNN, BBC. Но как человек, чье хобби короткие радиоволны, нахожу очень много сайтов, посвященных оным. Также наблюдаю, что происходит у меня на сайте, который мне любезно делает Олег Частов ([www.strelnikov.ru](http://www.strelnikov.ru)). Залезаю туда, читаю форумы. Иногда лазаю в сеть в поисках музыкальной информации: когда, например, у нас в передаче намечается премьера нового видеоклипа Дереве Mode — надо залезть, посмотреть, что говорят об этой песне. Пользуюсь разными магазинами — заказываю книги, какую-нибудь электронику.

**?** А в чатах общаешься?

**BC:** Нет, в чаты я не хожу. Когда я только начинал свои путешествия по Интернету, залезал из любопытства в американские

# Виртуальная жизнь мегаведущего



**?** Как ты познакомился с компьютером?

**BC:** Кажется, это было в 1987 году, когда я сотрудничал с ТАССом. На базе этого агентства мы делали программу "Музыкальный Олимп" или по-английски TASS Top 20. Тогда, помню, я пришел в ТАСС, и там на каждом столе стояли компьютеры. Меня заставили сесть за один из них и сочинять текст передачи. Хотя, может, это произошло еще и раньше, в году 1985, когда я работал на Иновещании в Гостелерадио. Помню, там поставили компьютеры венгерской сборки, такие очень давние, тоже для написания тестов. Я даже и не помню, как они назывались-то — это и было первое знакомство.

**?** А играл ли ты когда-нибудь в компьютерные игры и каково твое отношение к ним?

**BC:** Пробовал несколько раз играть в игры, которые мне подсовывали друзья и говорили: "Это ты должен попробовать, это тебе башку снесет!" Пробовал играть в Carnageddon — сыграл пару раз, всех задал, сорвался — так это закончилось. Один раз купил игру, связанную с американским телесериалом Star Trek, потому что с детства очень люблю этот фильм. И что же? Установил, включил — хватило ме-



ня где-то на час. Не знаю, может я тупой просто, но меня это не захватывает. Еще я попробовал Independence Day — была такая игра после фильма "День независимости". Но тоже полетал-пострелял немножко, но вот чего-то не увлекло.

**?** А на MTV вообще компьютерные игры пользуются популярностью?

**BC:** Чего-то я не наблюдал, нет. У нас многие лазают по Интернету в поисках какой-то информации. Хотя Наташа — моя соведущая и сопродюсер — она, когда совсем делать нечего и когда плохое настроение, предпочитает играть в

и не добрался. Поэтому присылайте предложения по адресу: [strelnikov@mtv.ru](mailto:strelnikov@mtv.ru)

**?** А когда ты познакомился с Интернетом?

**BC:** Однажды по уши в него залез и понял, что должен поставить такую шлуку себе дома. Первое конкретное столкновение с Интернетом было, когда я поставил его дома в 1997 году, и с того дня из него не вылезаю.

**?** И какие же сайты используют топ-ведущий MTV?

чаты. Опять же, у меня дома стоит ICQ, но я ей не пользуюсь вот уже года два, несмотря на то что она у меня включена — постоянно нахожусь в Invisible. Я все больше пользуюсь электронной почтой для связи с моими друзьями, которые живут в Англии, в Штатах. Они каждый день находятся в Интернете и поэтому мы мгновенно перекидываемся какой-то информацией. Между прочим, у нас на сайте [www.strelnikov.ru](http://www.strelnikov.ru) есть чат, на который очень многие люди залезают под моим именем и выдают себя за меня: типа, кому что поставить в ближайшую субботу? И, естественно, находят другие люди, которые верят в это, начинают просить передать кому-то привет.

Бывают не совсем порядочные люди (не буду их называть, хотя знаю всех), которые действительно начинают заводить от моего имени какие-то беседы, обсуждения передачи. Иногда они почему-то пытаются изобразить меня мерзким и злым, никого не любящим человеком. Несколько раз после эфиров мы проводили эдакие чат-акции: когда заканчивался "Тихий час" в 12 ночи по Москве, потом мы где-то до часу ночи из офиса общались в Интернете со зрителями — такое бывало несколько раз.

**?** Не страшно ли тебе, что когда-нибудь люди могут полностью погрузиться в виртуальную реальность?

**ВС:** Ну как можно полностью погрузиться в виртуальную реальность? В этом нет ничего плохого. Если кто-то не может выйти из дома и заказывает пищу через Интернет — отлично. Все равно человек должен, извините, встать, дойти до сортира и сделать свои дела. Правильно? Он ведь не будет сидеть и заказывать, чтобы это сделал кто-то другой или чтобы ему привезли баночку или подключили к чему-то... Это же полная глупость!

Хотя, когда я работал на радио "Классика", была компьютерная программа, с помощью которой мы составляли play-листы. Я сидел за ней много часов в день, и у меня бывали случаи, когда, засыпая, ночью я видел вдруг все эти названия песен, имена исполнителей, частоту прохода в эфир, какие-то блоки, какие-то нарушения правил, то есть вот эти экраны. Может быть, это и есть эффект погружения в виртуальную реальность?

**?** Расскажи про твоё увлечение фотографией. Используешь ли ты в нем компьютер?

**ВС:** Я давно увлекался ей. Сейчас я фотографирую, но как любитель. Компьютером пользуюсь исключительно, чтобы что-то отсканировать, что-то подретушировать. Сейчас меня очень привлекает идея приобретения цифрового фотоаппарата: сам я пока еще до этого не дошел, но думаю, что скоро созрею.

**?** А как ты обычно проводишь свое свободное время?

**ВС:** Свободного времени в течение недели, конечно, мало. Вечером, если я нахожусь около компьютера, читаю в форуме отзывы о своей программе, смотрю новостные сайты. А здесь, на работе, пока сижу за своим столом, люблю послушать Интернет-радио, за что меня, кстати, не очень любят начальство, которому приходится потом оплачивать счета. У меня есть несколько любимых радиостанций в Англии, в Штатах — Virgin Radio, BBC Radio 2 из Лондона, потому что там работает один ведущий, который для меня является эталонным радиоведением — Стив Райт. Я его слушаю уже лет десять-двенадцать — раньше это были пленки, которые мне присылали, сейчас на работе есть возможность слушать его программу в реальном времени. Слушаю старое доброе аналоговое коротковолновое радио — есть возможность послушать радиостанции из дальних стран. Опять же, с помощью Интернета можно прийти домой и зайти на сайт практически любой радиостанции и заценить ее "в ци-

фре", но все-таки эта любовь к треску, по мехам в эфире осталась у меня с "аналоговых" лет.

**?** Какую музыку ты предпочитаешь?

**ВС:** Я люблю проверенную временем, качественную рок-музыку восьмидесятых, потому что эти годы были ликом моей деятельности. Люблю Madness, Queen, Spandau Ballet, Dire Straits, Human League, Fleetwood Mac. Вы, поди, и групп-то таких не знаете!

**?** Ты ходишь в кино? Какой последний фильм смотрел?

**ВС:** Недавно я посмотрел "Ванильное не-



бо". Там, кстати, затрагивались вопросы, которые вы мне сейчас пытаетесь задать насчет будущего, всяких разных технологий. Впечатления: мне было все интересно до тех пор, пока не сказали, что главный герой уже сто пятьдесят лет то ли мертв, то ли заморожен — тут-то у меня полностью пропал интерес к фильму.

**?** А как тебе понравился фильм "Искусственный интеллект"?

**ВС:** Он любопытный. Я его один ходил смотреть, девушку свою не взял, потому что ей такие фильмы неинтересны. Мне кажется, она до их пор не знает, что я ходил на него, потому что долго смеялась бы, что сорокалетний стареющий мегаведущий пошел смотреть такой фильм.

**?** Ты в жизни такой же, каким мы видим тебя на экране?

**ВС:** Я всегда один. Я верю, что в эфире человек должен быть самим собой, не пытаться быть кем-то другим, иначе просто ничего не получится: такого человека будет не интересно слушать, смотреть. Если ты можешь быть самим собой и людям интересно то, что ты говоришь, как ты говоришь, то это именно то, что надо.

**?** А что бы ты хотел пожелать нашим читателям?

**ВС:** Чаше улыбаться!

Что же, спасибо за участие в Star Express. Ну, а вы, дорогие читатели, продолжайте читать этот Первоапрельский выпуск "СИ" — в нем вы найдете еще немало сюрпризов. Я же вместе с целой командой развеселых пассажиров "Экспресса" буду ждать встречи с вами через 14 дней!

Олег Кафаров  
kafarov@gameland.ru



**ПЕРВЫЙ  
НОМЕР  
В ПРОДАЖЕ  
С 26 МАРТА**

# НОВЫЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ ЖУРНАЛ

- В ПЕРВОМ НОМЕРЕ:**
- КАК СТАТЬ СЕКТАНТОМ: руководство пользователя.
  - ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ТОРГОВЦА НАРКОТИКАМИ: с утра и до вечера бок о бок с драг-дилером.
  - УЛИЧНЫЕ ГОНКИ: на сверхзвуковой по московским переулкам.
  - BIICYCLE MOTO EXTREME: самый экстремальный велосипед.
  - РЕЗИНОВАЯ ЖЕНЩИНА: сделай сам!
  - MP3 - ПЛЕЕРЫ: битва! Диск против собственной памяти.
  - RUSSIAN TROUBLE MAKERS: футбольные болельщики.

сделано в (game)land

Илья Илюхин [ilya@gameland.ru](mailto:ilya@gameland.ru)

# РВЕМ

## электронный наркотик

Играя в эти игры, вы будете практически неограниченны в своих действиях.  
 Играя в эти игры, вам не придется тратить кучу денег на Интернет.  
 Играя в эти игры, вам будут противостоять не несколько скудных строчек кода AI, а полноценные живые игроки, способные на все: от дружбы до предательства... **Имя этим играм – РВЕМ!**

## ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Перво-наперво разберемся, что кроется за этой незатейливой аббревиатурой. РВЕМ - не от слова "рвать" или еще чего похуже, а всего лишь Play-Bu-E-Mail, т.е. игры по электронной почте. Существует также более общее понятие - РВМ (Play-Bu-Mail), что, как легко можно догадаться, означает "игры по обычной почте".

РВМ-игры появились достаточно давно, а именно - в 60-70-х годах. Особой популярностью пользовалась "Дипломатия" (Diplomasy). Правда, для игры требовался достаточно солидный набор: толстая книга правил, фишки и т.д., однако, это не останавливало поклонников РВМ-игр и тем более не снизило популярности Diplomasy. Собственно говоря, в нее играют и поныне, чего уж скрывать.

А позже, с зарождением Интернета, РВМ постепенно трансформировалась в РВЕМ, с той лишь разницей, что действие стало происходить не в оффлайне, а посредством e-mail. Это дало неоспоримые преимущества: во-первых, снизился риск, что письмо просто-напросто не дойдет до адресата, а во-вторых, ускорился сам процесс игры - ходы стали делаться гораздо чаще, чем раньше. Можно сказать, возросла динамика...

## ВИДЫ РВЕМ-ИГР

РВЕМ-игры по своей сути делятся на две разновидности: стратегические (как вариант - ролевые) и спортивные.

### Стратегические

Пожалуй, самая распространенная категория, куда можно отнести большинство ныне существующих РВЕМ-игр. Игры стратегической направленности в свою очередь можно разделить на два вида: open-ended и close-ended.

**Open-ended** - игры, попросту говоря, бесконечные. Партия идет и идет, в нее входят новые игроки, и она продолжается до тех пор, пока не будет закрыт сервер или до какого-нибудь форс-мажора.

**Close-ended** - игры с четкой и определенной целью, например, убить Саурана, набрать определенное кол-во денег, захватить власть в стране и т.д. Такая игра продолжается до тех пор, пока этой цели кто-нибудь не достигнет.

**Классические примеры стратегических игр** - Galaxy, Atlantis, Adventurer Kings.

### Спортивные

Здесь можно найти любой, мало-мальски известный вид спорта, начиная от футбола и заканчивая балетом на льду. Все как в жизни: собираем команду, тренируем ее, покупаем/продаем игроков и участвуем в чемпионате. Как правило, одна партия длится один сезон, т.е. год. В большинстве игр набор игроков производится осенью. Единственный недостаток данного вида РВЕМ - иногда приходится долго ждать свой ход, так как мест мало, а желающих много.

**В качестве примеров можно привести** UEFL (United-Electro Football League) и EEFL (The Experimental Electronic Football League).

Появившись более 13 лет назад, UEFL является одной из старейших футбольных лиг. Однако, несмотря на свой почтенный возраст, этот "старичок" не собирается так быстро сдавать свои позиции.

# КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

# ВО ЧТО ИГРАТЬ?

## Итак, как же начать играть в РВЕМ?

Мы рассмотрим все пошагово – для лучшего понимания.

1) В первую очередь определитесь, во что, собственно, будете играть, поскольку выбор велик, а отделить зерна от плевел и разобраться кто есть кто вам поможет этот материал.

2) После внимательного изучения правил игр (по желанию) нужно написать заявку гейм-мастеру с указанием всех необходимых параметров. Например, в случае с Galaxy Plus - это:

1. Имя расы (латинские буквы, арабские цифры без пробелов, символов: `; ?; \*; |; \; /; ; ; & ; < ; > ; ^; +; ; ; кавычек и апострофов и длиной не более 20 символов). При выборе имени расы рекомендуется свериться со Списком всех рас GALAXY PLUS, дабы, во-первых, избежать повторов, а во-вторых, не использовать зарегистрированное имя расы (некоторые имена зарегистрированы как персональные соуригиты).

2. Пароль (тоже латинские буквы, арабские цифры без пробелов, символов `; кавычек и апострофов и длиной не более 20 символов). Прописные и строчные буквы в пароле РаЗЛиЧЮТся!

3. Электронный адрес, куда будут приходить отчеты (именно с него должна быть послана эта заявка).

4. Тип упаковки (ZIP/GZIP/LHA/COMPRESS/UNPACK)

5. Тип кодировки (ALT - для MS-DOS, KOI8 для UNIX)

6. Хотите ли получать электронную газету Galaxy TIMES (yes/no)

7. Желаемое время проведения и частота ходов (или имя партии)

8. Пол, возраст, род занятий, рост, вес... Для статистики.

Объявления о наборе в новые игры публикуются достаточно регулярно (обычно - раз в неделю).

3) Ура! Мы в игре. Вы получили стартовый отчет и теперь все в ваших руках. Можете командовать, изучать магию, объявить войну, короче - делайте, что хотите (в рамках игры, разумеется).

Играя в РВЕМ-игры,  
вам будут  
противостоять не  
несколько скудных  
строчек кода AI, а  
полноценные живые  
игроки, способные на  
все: от дружбы до  
предательства...

## На этом позвольте откланяться

"Страна Игр" желает вам надежной связи, верных напарников,  
а самое главное, чтобы удача всегда была на вашей стороне!

### Galaxy

<http://www.galaxy.gamer.ru>

Творение Рассела Уоллеса заслуженно является одной из самых популярных РВЕМ-игр в мире. Galaxy - космическая стратегия, в которой может быть неограниченное количество участников. Отличительная черта - максимум свободы: вы можете торговать, заключать мир, обживать новые планеты и т.д.

Есть также популярная переработка этой игры - Galaxy Plus, отличающейся от предшественницы рядом изменений и полезных улучшений. Создал ее наш соотечественник - Антон Круглов, что не может не радовать.

Правила довольно просты, что делает игру легкой в освоении. Если вы новичок в мире РВЕМ, советуем начать свой путь именно с Galaxy.

### Atlantis

<http://www.atlantis.dsnlab.com.ru>

Классическая open-ended фэнтези. Делал ее тот же человек, что и Galaxy, а значит, можно говорить о высоком качестве проекта. Примечательно то, что правила постоянно совершенствуются. Пожалуй, по популярности Atlantis может сравниться только с Galaxy. Рекомендуем.

### Adventurer Kings

<http://www.sargona.ru/ak/rules/glav00.htm>

В принципе, почти то же, что и "Атлантик", но требует гораздо меньше времени в освоении, что позволяет играть почти сразу. В целом - своеобразный сплав ролевой игры и стратегии. Отметим также большой выбор квестовых заданий. "Приключения королей" подойдут как и начинающим, так и опытным игрокам.

### UEFL (United-Electro Football League)

<http://www.pnimenet.net/~billones/uefl.htm>

Классический пример РВЕМ футбола. Появившись более 13 лет назад, UEFL является одной из старейших футбольных лиг. Однако, несмотря на почтенный возраст, этот "старичок" не собирается сдавать позиции. Баланс и качество выполнены на очень пристойном уровне. Словом, если вы чувствуете желание и силы, обязательно попробуйте. Кто знает, может быть, именно вы - будущий Романцев?

# FLASHBACK

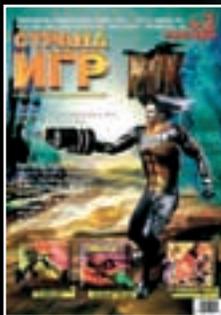
Олег Кафаров  
kafarov@gameland.ru

## 5 лет назад... 1997 #03(11)

Редактором одиннадцатого выпуска «СИ» была еще Оксана Донская. Ключевым материалом номера являлась статья с громким названием «Процесс: рождение и развитие новой игры».

В нем ведущие разработчики из Ionos и Empire наглядно показали все этапы создания игры – от написания сценария до финальной озвучки. А через несколько страниц С. Долгинский и Д. Платонов учили нас, как выбрать «крутой» компьютер:

«За \$1900-\$2500 вы получите правильно настроенную машину Pentium-75, 8MB



RAM, 8X CD-ROM, Windows 95...». А ведь тогда это считалось пределом мечтаний! Шикарная реклама с Марно на фоне Храма Василия Блаженного гордо гласила, что в Москве, наконец, начались продажи N64, а в другой части журнала обсуждалась перспектива использования 64DD (см. 108 номер, материал «Провалы Nintendo» – прим. ред.).

## 3 года назад... 1999 #07(40)

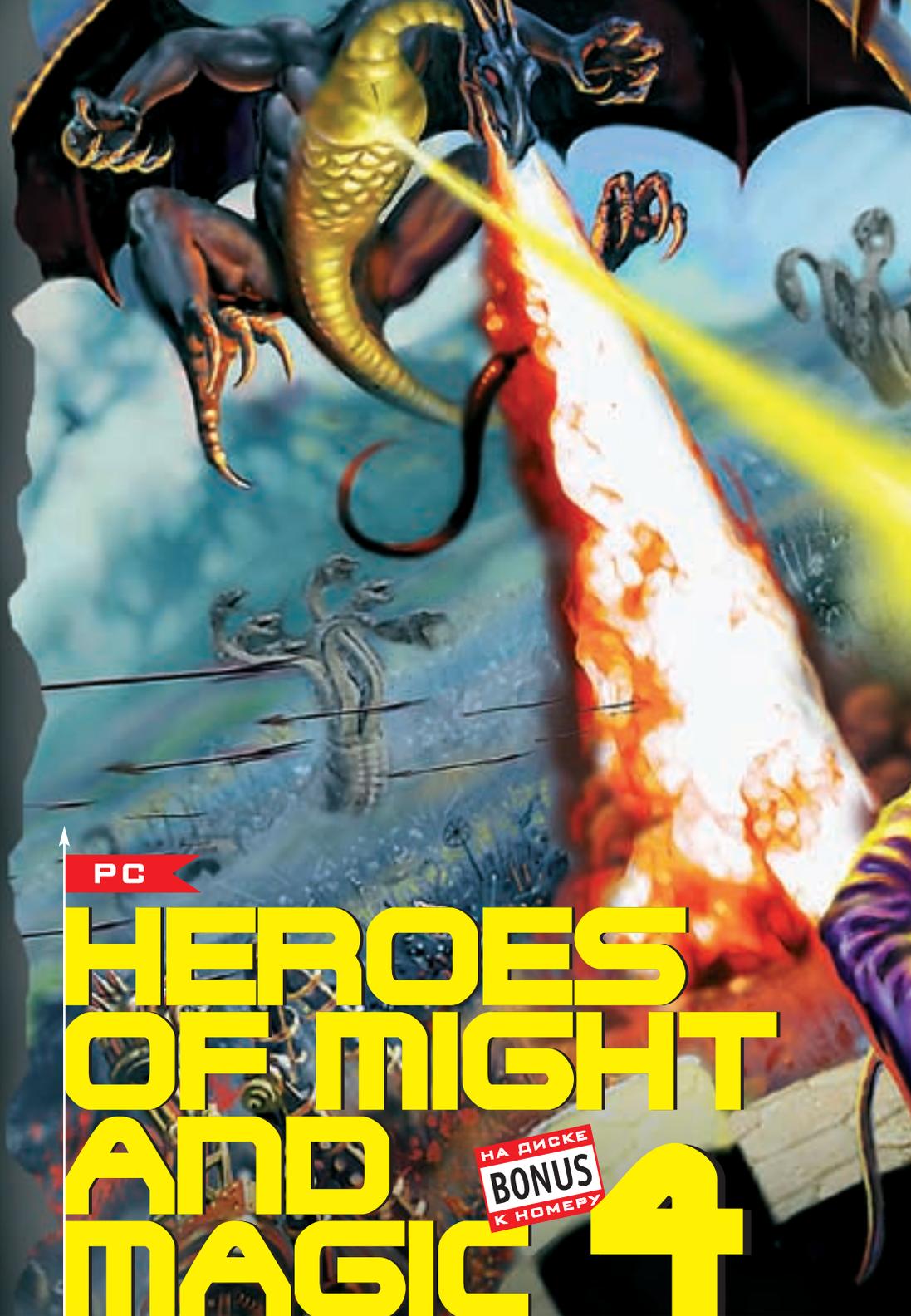
Один из всеизвестных «военно-полевых» номеров. На газетных листах огромного формата в разделе «Бюро прогнозов» был воспет Duke Nukem Forever (ныне почивающий в бозе), первые части Soul Calibur и Crazy Taxi.

Еще через пару страниц нам улыбались обворожительные девушки из огромного превью Dead or Alive 2. В середине журнала разместили обзор первой части Silent Hill, а на последней странице красовалась внушительная (целых две страницы!) анкета.



## Год назад... 2001 #07(88)

Первое, что бросилось в глаза – яркая розовая обложка. Под стать ей и подборка ярких игр – плеяда незаурядных, веселых проектов: Paper Mario, Donald Duck, «Тупые пришельцы», «Овцы». Сергей Овчинников рассказал нам о перипетиях развития игровой индустрии за период с 1995 по 2000 гг. В номере также присутствовало и печальное эссе «Игры, которых не было» о трагичной судьбе Conker64, Duke Nukem Forever, War Craft Adventures. В качестве противовеса было поставлено энергичное четырехполосное превью великих и ужасных «Демьургров».



PC

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

НА ДИСКЕ  
BONUS  
К НОМЕРУ

Что же такое Heroes of Might & Magic? Игра или целый жанр? Классическое определение гласит: HoMM – пошаговая стратегия с элементами RPG. Но это лишь вершина айсберга, ибо HoMM – целый мир, населенный своими собственными сказочными существами, живущий по своим собственным законам. В отличие от Warcraft, Dune или Lords of the Realm, играющий в HoMM не просто запускает конвейер по производству монстров и добыче ресурсов, а живет и развивается в целой фэнтезийной вселенной. В этом и заключаются элементы RPG. Их не объяснить такими словами, как опыт, навык, Черный Дракон или магия. Чтобы понять, что есть HoMM, надо попробовать окунуться в нее, вкусить всю ее прелесть. Поверьте, вы не пожалеете о проведенном за ней времени. Хит, нетленный шедевр, непреходящая классика – называйте как угодно, суть от этого не изменится.



**Жанр:** TBS **Издатели:** Бука/3DO **Разработчик:** New World Computing  
**Количество игроков:** многопользовательский режим будет добавлен в апреле 2002 г. отдельным патчем  
**Онлайн:** <http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4>  
**Требования к компьютеру:** PII 300 (PIII 500), 128 MB RAM, 750 MB HDD **Дата выхода:** апрель 2002 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF9230](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9230)

### Когда мы были молодыми...

**В** начале была малоизвестная, но симпатичная HoMM, потом появилась HoMM II и... Что тут началось! Слово радиоактивные грибы выросло из ниоткуда туториалы и руководства. Были написаны целые фолианты, посвященные стратегии игры против А.И. и человека. Выход HoMM III спровоцировал волну компьютерных

баталий – и по сей день сотни игроков сражаются в турнирах, проходящих в Москве и Санкт-Петербурге. Теперь же, затаив дыхание, мы с надеждой ждем HoMM IV. Какой она будет? Не обманут ли наши ожидания? Ответ, друзья, долгий и сложный, так что устраивайтесь поудобнее и внимайте.

Много воды утекло с тех пор, как вышла в свет одна из первых игр New World Computing – King's

Bounty. А было это в 1990 году. По сравнению с современной HoMM III она выглядит, как первобытный человек рядом с преуспевающим бизнесменом XX века. Однако именно King's Bounty заложила основные принципы будущих «Героев». Выход сильно доработанной King's Bounty, получивший название HoMM, произвел фурор. Игра сразу же завоевала симпатии геймеров красочным фэнтези-миром, объединяющим

в себе бескомпромиссность связки strategy и RPG, а также добрые мотивы произведений Толкиена.

По сравнению с другими играми стратегического жанра у «Героев» всегда было неоспоримое преимущество — наличие хорошо продуманного и проверенного временем сюжета, перекочевавшего из ролевой серии Might & Magic. HoMM явились проекци-



Сравните King's Bounty, игру нашего детства, с HoMM.



Тактическая фаза King's Bounty заложила основу для всей линейки HoMM.



ей этой RPG на стратегическую плоскость. В результате мы стали свидетелями рождения нового жанра, который гордо назвался Strategy/RPG.

HoMM II фактически явилась сиквелом предыдущей части: не найдя никаких принципиальных отличий в геймплее, мы получили на порядок улучшенную графику, звук, вкупе с идеальным балансом. Изменения были настолько логичными и плавными, что буквально весь мир (ну хорошо, его прогрессивная часть) пал жертвой несравненного обаяния. Сколько проведено часов за монитором? Сколько погублено Титанов и Драконов? Сколько крестьян было превращено в скелетов? Наконец, сколько несчастных схлопотало chain lighting?..

В финальной стадии любого успешного сценария мы получали супергероя с огромными параметрами атаки и защиты, кастующего любые заклинания, сносящие все, что дышит или способно двигаться. Именно достижение этой духовной идиллии и являлось основной целью игры, а замки, монстры и ресурсы отодвигались на второй план

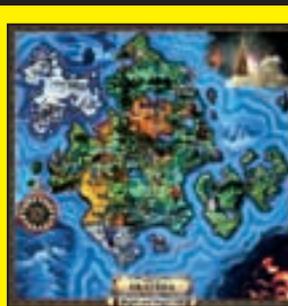


Замок колдунов — самый готескный.



HoMM II продолжил традиции HoMM и King's Bounty.

— это были лишь средства. Наверное, здесь кроется сокровенный сермяжный секрет — полное погружение в виртуальный мир. Не за счет спецэффектов и умопомрачительного чис-



Сюжет HoMM берет свое начало еще с тех времен, когда был жив Лорд Айронфист. Мудрый властитель привел свое королевство, Эрафию, к процветанию и могуществу. Это было золотое время. Но ничто не вечно — прошли годы, и великий предводитель навсегда покинул свой народ. Как часто бывает в таких случаях, на место владыки претендовало слишком много желающих — нам было суждено выбрать одного из героев (варвара, рыцаря, волшебницу или колдуна) и возвести на трон Эрафии сына Айронфиста — благородного Роланда. Но не надолго. Коварный Арчибалд, родной брат Роланда, взбунтовался и решил силой отобрать трон. Нам вновь пришлось встать на защиту королевства и проучить смутьяна... И опять затишье. Кажется, что последующие события будут развиваться, как в сериале. Но никто не ожидал восстания некромантов. Они долго и тщательно готовились, впитывая силу живых и распространяя смрад смерти. Они даже сумели воскресить мертвого короля, после чего напали на тысячекратно обгоревшие крошечные земли Эрафии. Живые позавидовали мертвым. Но и тут мы сумели собрать в единый кулак защитников королевства и разгромить легион нежити. Что дальше?

Битва. Варвары, волшебники, рыцари... В этом сражении столкнулись два могущественных артефакта: Клинок Холода и Клинок Армагеддона. Результат — катастрофа. Огненный шар, порождение Клинков, уничтожил всю Эрафию. Однако за мгновение до коллапса Эмилия Найтхевен, главная героиня HoMM IV, успела шагнуть во внезапно появившийся портал, который перенес ее на новый континент — Аксетон. Отсюда и начинаются наши приключения в мире HoMM IV.



гой. А то и на значительно более долгий срок.

Жизнь перевернула еще несколько страниц, и вот перед нами HoMM III. Огромное количество новых монстров, артефактов и навыков, изменившийся вид уже привычных монстров, полностью переработанные города, ряд изменений в геймплее — вот визитные карточки сиквела. Без изменений остались магия, тактическая бой и осада замков. Зато появились баллисты, кузницы, аптечки; всем летающим юнитам (за исключением самых крутых) было запрещено свободно путешествовать по полю брани... Впрочем, перечислять можно долго, поэтому ограничимся лишь общим итогом — игра была благосклонно принята, несмотря на небольшую перегруженность новыми монстрами, замками и артефактами. Это признали даже самые ярые фанаты. Больше — не всегда лучше.

После выхода третьей части сериала стало ясно: следующая версия HoMM должна отличаться от предыдущей не только системными требованиями, но и чем-то принципиально новым. Изюминка игры израсходовала себя – мы насытились чувством божественной силы героев и с алчностью искали новые точки приложения своих сил. Ребята из New World Computing очень тонко прочувствовали настроение фэнов. И к апрелю 2002 года твердо решили выпустить новую (во всех смыслах этого слова) игру, HoMM IV.

## “HoMM IV is more than a sequel...”

...По крайней мере, так утверждают разработчики. По их мнению, HoMM IV, сохранив черты предшественника, обладает множеством кардинальных отличий. Чем это подкрепляется? Смелой и безапелляционной переработкой святого святых – геймплея. Изменения коснулись всего, что только можно. Вы не найдете ни одну часть игры и ни один экран, имеющий то же число параметров, что и прежде. Большая часть новшеств носит достаточно глобальный характер, следовательно, прежние советы и отработанная тактика здесь будут попросту абсурдны. Давайте взглянем на изменения поближе.

### Для начала – глобальные отличия:

Игра работает в разрешении от 800x600 до 1280x1024. Рабочее разрешение – 1024x768. Системные требования, соответственно, заметно возросли.

Появилась возможность возведения стен на глобальной карте. Иными словами, вы можете огораживать ваши владения и тем самым создавать шлюзы, контролирующие движение. Это продемонстрировано на картинке.

✓ Есть версия, что армии, состоящие ТОЛЬ-



### Сделайте себе границы из стен и спите спокойно. Ну, почти спокойно...

КО из летающих монстров, смогут перелетать через воду и горы. В принципе, это вполне логично – почему драконы должны тратить недели на обход целого горного хребта? Однако неясно, смогут ли такие армии завершать ход на непроходимой территории (драконы ведь не могут спать на лету!). Возможность полета нивелирует возведение стен, ибо ничто не помешает противнику переправиться с летающей армадой через любое препятствие на карте. Предвидим переполох в рядах супермонстров: армия из черных драконов будет мобильнее армии из титанов раз в -цать... Мда, неоднозначно. Ждем релиза – там все и проверим.

✓ Объекты будут щедро анимированы: вода льется и сверкает, флаги развеваются на ветру, ресурсы игриво переливаются на солнце. Красота неземная.

Появится «туман войны». Это, конечно, очень логичный шаг, но жизнь нам подпортит изрядно. Теперь каждый объект (город, армия) будет иметь свой радиус обзора. Еще в HoMM III были сделаны попытки как-то ограничить видимость – например, туман вокруг замка некромантов и строение, посещение которого закрывало большую часть карты. Появление в HoMM IV тумана сопровождается введением новых скиллов (Stealth – возможность тихо подкрадываться) и типов героев (Thieves – кому как не ворам воплощать навыки Stealth?). Герои, обладающие навыком скрытого передвижения, смогут подкрадываться к армиям противника, замкам. Они также получают возможность морочить голову монстрам, уводя у них из-под носа ресурсы.

✓ Появятся нейтральные герои, возглавляющие собственные армии. Они смогут передвигаться по карте и вообще жить своей жизнью – у них будет отдельная фаза хода.

✓ Монстры смогут передвигаться по карте! Больше того, агрессивные твари будут преследовать ваших героев, если уверены в своем превосходстве. Теперь если долго раздумывать, прикидывая шансы на победу, рядом с какой-нибудь бандой троллей, не удивляйтесь, если зеленая образина похлопает вас по плечу.

✓ Хотя список ресурсов остался без изменений, существенно модифицируется работа шахт. Раньше последних было лишь два типа: обычные и заброшенные. В четвертой части появятся еще две разновидности: неразработанные и исчерпанные. Чтобы разработать шахту, надо заплатить деньги и ресурсы (дерево или руду). А параметр «исчерпаемости» шахт (правда, есть неподтвержденная идея, что не все шахты будут исчерпаемыми) напоминает Warcraft – придется постоянно быть начеку, чтобы вовремя найти замену источнику основного ресурса.

✓ Армии смогут передвигаться вообще без героев или сразу вместе с несколькими героями. Более того, герои будут сражаться бок о бок с другими юнитами.

✓ Все монстры, живущие в замках, делятся на четыре уровня, в каждом из которых по два вида существ. Юнитов первого уровня можно построить двух видов, а вот начиная со второго уровня – только одного (по вашему выбору). Это означает, что в двух одинаковых замках смогут жить разные твари.

✓ В городах можно сооружать столько строений в день, сколько душе угодно. Лишь бы финансы позволяли. Правда, приятное нововведение?

✓ Прирост монстров зависит от их уровня. Популяция существ первого уровня увеличивается каждый день, второго уровня – через день, третьего уровня – через два дня, а вот четвертого – через семь дней.

✓ Теперь вы не проиграте, пока жив хотя бы один ваш герой или существует хотя бы одна ваша армия. Старое пенальти на наличие одного города кануло в лету.

✓ Увеличится количество уровней прокачки умений: Basic, Advanced, Expert, Master, GrandMaster.

✓ По внешнему виду города на глобальной карте можно будет узнать, какие в нем есть сооружения.

✓ Всего будет 6 видов замков (подробности ниже).

в продаже с 1 апреля

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

КАК ПОБЕДИТЬ MICROSOFT

В НОМЕРЕ:

### КАК ПОБЕДИТЬ MICROSOFT.

Компания Palm представила свою новую операционную систему для карманных компьютеров. С ее помощью она надеется в очередной раз одержать победу над своим основным конкурентом. Мы изучили все ее заявленные возможности и готовы выдать вам наш предварительный вердикт.

### ВИРУСЫ

Вирусы для карманных компьютеров. Какие они бывают и как от них уберечь свой КПК.

### 3GSM WORLD CONGRESS

Гиганты индустрии сотовой связи и мобильных компьютеров представляют свои последние разработки.

### БЕЗ ПРОВОДОВ

Все лучшие модели ноутбуков, оснащенных средствами беспроводной связи.

### А ТАКЖЕ:

обзор российского рынка мобильной связи и ноутбуков, тестирование новейшего КПК от Sony, мобильного телефона от LG и цифровой камеры от Nikon. Настоящее и будущее стандартов сотовой связи, все последние новости и анонсы, первая информация с выставки CeBIT, а также открытие бесплатной службы технической поддержки эксклюзивно для читателей «MC».

✓ Одиночный режим предложит 6 кампаний (по одной на каждый тип замков, соответственно) и две дюжины карт самого разного размера и сложности.

**Магия вашего Дома**

В HoMM IV будет представлено пять школ магии: Nature (Природа, вызов существ), Life (Жизнь, защита и лечение), Order (Порядок, контроль), Death (Смерть, эксперименты с миром мертвых), Chaos (Хаос, разрушение). Каждая школа закреплена за соответствующим замком – это лучше всего иллюстрируется рисунком:



**Вы можете изучить заклинания только своей и двух смежных школ, но противоположных — никогда.**

В каждом замке можно строить гильдию своей школы и пристройки к ней для изучения двух союзных магий. Но здесь необходимо сделать небольшую оговорку. Чтобы получить заклинания какого-то уровня определенной школы, надо обладать умением в этой магии того же уровня. Например, для того чтобы познать заклинание школы жизни пятого уровня, надо прокачать скилл Life Magic до максимального уровня – GrandMaster. Умение Wisdom исчезло из HoMM IV. К нему присоединился и параметр Spell Power, так как в новой игре сила воздействия заклинания исчисляется из общего уровня героя и степени прокачанности соответствующего магического скилла.



**Каждое заклинание снабжено подробным описанием.**

Ряд заклинаний перешел прямо из HoMM III:

Но, разумеется, появились и новые.

Заклинание Dimension Door исчезло, а Town Portal было ослаблено. Это связано с тем, что данные спеллы вносили заметный дисбаланс в игру – помните, как один герой держал под контролем всю карту, не давая противнику ни единого шанса? Все, фанатам ля комедия.

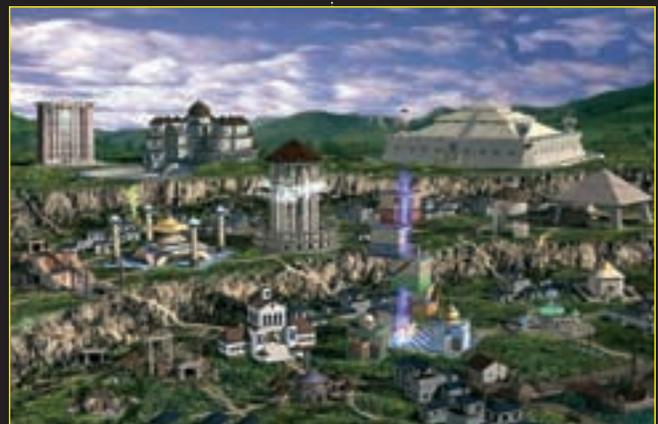
**Мой дом — моя крепость**

Как мы уже убедились выше, замки HoMM IV неразрывно связаны с магией. Вот полный список бастаионов: Academy, Necropolis, Asylum, Haven, Preserve, Stronghold. Давайте остановимся на каждом из них.

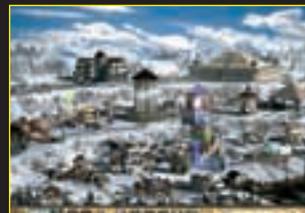
Academy — гибридный замок Tower и Rampart из HoMM III. Представляет магическую школу Порядка.

В этом городе есть уникальная магия — Charm, заставляющая

**Чтобы восстановить здоровье героя, используйте зелья.**



**Академия — замок высокой морали и чистой добродетели.**



**Теперь общий вид замка зависит от территории, на которой он расположен.**

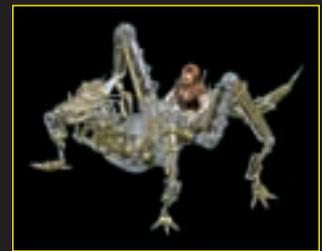
монстров противника сражаться против своих соплеменников. Здесь вы можете построить следующих монстров (напомним, что монстров выше первого уровня можно построить лишь одного вида):

- Первый уровень: Halfling / Dwarf
- Второй уровень: Mage / Golden Golem
- Третий уровень: Genie / Naga
- Четвертый уровень: Titan / Dragon Golem



Necropolis – град мертвых. Скажу по секрету, именно

**А это до боли знакомый Титан, однако, теперь без молнии...**



**Оригинальная замена архимагам, да?**

этот город из HoMM III нам нравился больше всего: чего стоит хотя бы потрясающая депрессивно-психоделическая музыка. Данный город, как нетрудно догадаться, представляет школу

Смерти. Эксклюзивная магия способна оживлять мертвых после сражения.

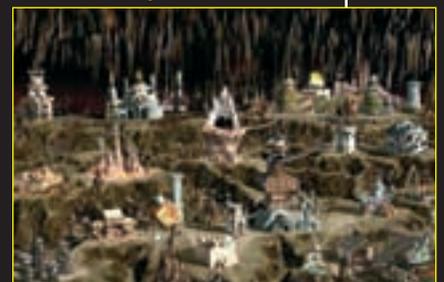
- Первый уровень: Imp / Skeleton
- Второй уровень: Cerberus /



**Вокруг тишина и только мертвые с косами стоят...**

- Ghost
- Третий уровень: Vampire / Venom Spawn
- Четвертый уровень: Devil / Bone Dragon

**Магия этого города самая сильная в игре.**





Без драконов не обходилась ни одна часть сериала HoMM.

ные существа. После отбитой осады вы можете нанять дополнительные войска.

- Первый уровень: Sprite / Wolf
- Второй уровень: Elf / White Tiger
- Третий уровень: Unicorn / Griffin
- Четвертый уровень: Faerie Dragon / Phoenix

Stronghold – город варваров, без магии. В качестве компенсации обладает ускоренным воспроизводством монстров, сильными существами, возможностью нанять героя любого класса. В целом, этот город представитель того, что мы зовем емким словом Might.

- Первый уровень: Berserker / Centaur
- Второй уровень: Harry / Nomad



Asylum – сложное сочетание замков Dungeon, Inferno и Fortress. Представляет школу Хаоса. Его защитники обладают удвоенным запасом маны.

- Первый уровень: Bandit / Orc
- Второй уровень: Medusa / Minotaur
- Третий уровень: Efreet / Nightmare
- Четвертый уровень: Black Dragon / Hydra

Haven – немного изменившийся Castle. Представляет школу Жизни; обитатели – люди (самый «человеческий» город). Есть возможность воскрешать своих мертвых воинов после удачно отбитой атаки.

- Первый уровень: Squire / Crossbowman
- Второй уровень: Ballista / Pikeman
- Третий уровень: Crusader / Monk
- Четвертый уровень: Angel / Champion

Preserve – гибрид Rampart и Conflux. Представляет школу Природы; обитатели – лес-



Феникс в разрешении 1024x768 смотрится просто фантастически!

- Третий уровень: Cyclops / Ogre Mage
- Четвертый уровень: Behemoth / Thunderbird



Город, завладеть которым — заветная мечта многих сотрудников журнала.



## В НОМЕРЕ

Special report: Наследие Sega — четыре великолепных порта с Dreamcast: Res, Space Channel 5, Ecco the Dolphin и Headhunter.

PS2 обзор: Долгожданный Wipeout Fusion вместе с Max Payne и Half-Life.

PS one страницы: История знаменитого Mega Man к выходу серии X6 и тактика Hoshigami.

Железо: управляем DVD или пульты ДУ для PS2.

Помимо «домашних» существ, в игре есть нейтральные монстры (всех вместе 67 штук, из них 48 «домашних», оставшиеся 19 – местные «фрименш»). Вот некоторые из них: Peasant, Pirate, Troglodyte, Zombie, Gargoyle, Mummy, Mermaid, Beholder, Troll, Ice Demon, Sea Monster. Последний достаточно силен — может наравне сражаться с самыми сильными из «домашних». А что же нового в характеристиках монстров?

- ✓ Многие монстры имеют специальные навыки, книгу заклинаний и запас маны.
  - ✓ Два монстра, ненавидящие друг друга и сражающиеся за одного господина, убивают мораль армии в целом.
  - ✓ Если вы окружите своего юнита другими воинами, вражеские лучники, как бы ни старались, не смогут в него попасть.
  - ✓ Ваши стрелки отвечают на огонь противника.
  - ✓ Грааль, а вместе с ним и карта, и уникальные структуры полностью перенеслись в четвертую часть.
- А в остальном все так же, как и в HoMM III и HoMM II.

**Танцы на могилах героев**

Большие перемены не обойдут и собственно героев. Теперь они



смогут участвовать в бою, как обычные юниты. Как следствие этого, появятся новые параметры: здоровье, урон, скорость перемещения в тактическом бою, броня, защита от выстрелов, защита в ближнем бою.

Всего будет 11 видов героев: Archer, Barbarian, Enchanter, Fighter, Lord, Necromancer, Priest, Rogue, Shaman, Sorcerer, Warrior. От этих видов зависят только начальные умения, получаемые героями, что называется, «от рождения». Но! Впоследствии, когда вы выберете два новых скилла, герой приобретет специализацию. А таковых в HoMM IV целых 37 видов!

Для восстановления здоровья ваших бесстрашных подопечных предусмотрены специальные зелья. Каждый герой будет обладать определенным радиусом воздействия на союзников – в его пределах все дружелюбные юниты получат определенные бонусы. С ростом уровня этот радиус увеличивается. Кстати, максимальный уровень лимитирован — герой может дорасти только (только?) до 99 уровня.

После победы над противником вы сможете увести вражеского героя (если таковой был) в плен. Узник перенесется в ваш ближайший город, где есть тюрьма. Пытать и вербовать пленников, увы, не получится, зато тюрьма лишит их свободы. Есть возможность отбить захваченного героя — захватите замок с



тюрьмой, где томится несчастный. Однако если вы не захотите возиться с поверженным врагом, то поле битвы увековечится небольшим надгробием. Посетить которое сможет любой герой, правда, вовсе не для воздания чести павшему, а скорей, наоборот – при наличии соответствующего спелла попытаться воскресить мертвого.

**Фигня-война, главное — маневры**

Тактическая фаза претерпит ряд изменений. Ключевой момент – переход на изометрический вид. Поле будет представ-



лять собой сетку из восьмиугольников, то есть каждый отряд сможет двигаться в одном из восьми направлений.

В корне изменилась осада замка:

- ✓ Пропадут волшебные башни-защитницы. Взамен появятся площадки, куда можно ставить своих стрелков.
- ✓ Исчезнут катапульты. Ворота



**Разрешение 1024x768, изометрическая проекция — графика просто блеск!**

срываются с петель волнами атакующих.

- ✓ Находящиеся в осаде юниты, лишённые приятной возможности достать противника дистанционно, теперь смогут жалить нападающих сквозь стены. Наконец-то у обороняющихся появятся серьезные бонусы в своем нелегком деле. Кстати, это вполне соответствует логике реальной жизни.
- В начале боевого хода герои стоят перед выбором: либо произвести атаку, либо использовать заклинание, либо выпить зелье. Для защиты героев в начале боя армия по умолчанию выстраивается в два ряда, дабы огородить тыловых юнитов от стрел/фаерболов противника.

Жизнь стрелков тоже претерпит из-

менения: они теперь могут либо стрелять, либо атаковать в рукопашную. Для дополнительной реалистичности будет ограничена и дальность стрельбы для соответствующих юнитов – хорошо, что стрелки хотя бы не будут промахиваться!

Каждый монстр и герой будет обладать минимумом двумя скоростными показателями. Первый влияет на дальность хода в тактической фазе, второй на порядок хода. Помните, как это было в HoMM II? Вот-вот, все возвращается к истокам.

И самое главное, все удары будут наноситься **ОДНОВРЕМЕННО**. Пожалуй, это одно из самых важных новшеств – теперь контрудар наносит не то количество монстров, которое осталось **ПОСЛЕ** вашего хода, а то, которое было **ДО** этого.

**Might & Magic и мы**

Основная сложность для разработчиков – сбалансировать исполнинскую силу варваров и вол-

шебство магической братии. На данный момент Stronghold выглядит очень заманчиво:

- ✓ Быстрое увеличение популяции монстров.
- ✓ Дешевизна монстров.
- ✓ Повышенная сила монстров (за исключением супермонстров).
- ✓ Возможность нанимать любых героев.
- ✓ Наличие скилла Magic Resistance, прокачав который до GrandMaster, вы получите 100% (!!!) защиту от любой магии.

В последнее время у нас в редакции, вместо работы, идет натуральная свара за обладание правом и лицензией на этот, по нашему мнению, ультимативный Замок. Чтобы в дальнейшем, с ухмылкой, уделить коллег. Главред пригрозил попросту забанить его. Вроде стихло... до поры.

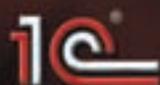
# КОМАНЧ 4<sup>®</sup>



**Уже в продаже**

NOVALOGIC<sup>®</sup>  
www.novalogic.ru

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски



Константин Груша  
zoi@otaku.ru

GC  
**STAR FOX  
ADVENTURES:  
DINOSAUR PLANET**

Ожидаемая еще с 2000 года Dinosaur Planet изначально разрабатывалась для Nintendo64 и должна была выйти в прошлом году. И как раз тогда, когда все фанаты Фокса МакКлауда и его команды смирились с тем, что своего любимца им суждено видеть исключительно в Super Smash Bros, Nintendo и Rare преподнесли неожиданный сюрприз. На последней E3 было объявлено не только о переносе игры с N64 на еще не вышедшую GameCube, но и о замене главного героя: Сэйбр, так и не успев прославиться, уступил место знаменитому Фоксу.

**Жанр:** 3D action/adventure  
**Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Rare Ltd.  
**Онлайн:** <http://www.nintendo.com/>  
**Дата выхода:** сентябрь 2002 года



Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=C0F9479](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F9479)

**Ч**erez восемь лет после победы над Андросом Фокс готов нести добро и справедливость, причем в планетарных масштабах. Он отправляется на Планету Динозавров, чтобы расследовать недавний военный конфликт и спасти этот доисторический мир от владычества злобного генерала Скэйлза. За Фоксом неотступно следует дружелюбный, но туповатый абориген, трицератопс Трики, и помогает ему в силу своих способностей — отвлекает врагов, ищет клады как заправский чокобо и даже приносит хозяину мячик, что твоя собака. Старым персонажам — лягушке Слиппи, зайцу Пеппи и роботу Робу — достались второстепенные роли информаторов и снабженцев, а о соколе Фолко и вовсе пока не слышно, что, впрочем, не значит, что он не появится в финальной версии. Самая большая загадка игры — лисица Кристал, которая, как предполагается, будет вторым главным персонажем.

Движок и вообще весь игровой процесс сильно напоминают последние части сериала Zelda.

Сигэру Миямото, создатель Марио и Донки Конга, — один из старейших дизайнеров Nintendo, имеет славу человека, спасающего интересные проекты. Не без его участия появилась на свет первая серия игр Pokemon и именно он поспособствовал появлению Фокса в Dinosaur Planet!

Карта в одном углу экрана, С-действия в другом, статистика в третьем и выбранные действия в последнем. Фокс сам перепрыгивает ямы, может "брать на мушку" противников (Z-targeting) и бе-

гать вокруг них, таким образом сохраняя полноту движений не в ущерб эффективности битвы. Чтобы визуально подчеркнуть фокусировку, фон размывается, четко выделяя противника.

На последней E3 было объявлено не только о переносе игры с N64 на еще не вышедшую GameCube, но и о замене главного героя: Сэйбр, так и не успев прославиться, уступил место знаменитому Фоксу.



Привыкший летать в своем истребителе... (SNES)



...и практически сжившийся с верным Arwing'ом за годы войны... (N64)

Пожалуй, основное отличие управления от Zelda в том, что практически все действия завязаны всего-навсего на одну кнопку — кнопку A. Вместо привычной для игр на N64



Ах, какие они кидают друг на друга проникновенные взгляды!

привязки предметов или действий на С-кнопки, они назначаются на четыре позиции С-джойстика. После выбора какого-либо из направлений, предмет или действие назначаются кнопкой А. Если вы играли в Pokemon Stadium, такая система выбора действий должна быть вам знакома. Разница в том, что в **Star Fox Adventures** бои происходят не пошагово, а в реальном времени, так что порой рукоятку приходится крутить, как в старые добрые аркадные времена. Кстати, нивелирование управления не означает отмену контекстных действий. Хотим поговорить с мирно настроенным местным жителем, открыть сундук, повернуть рычаг — да-да, все это делается все той же многострадальной кнопкой А. Стержнем, так сказать, всего игрового механизма является волшебный посох Фокса, с помощью которого, помимо боевых, он выполняет множество мирных действий — открывает ящики, переворачивает булжники и даже залазит на него, чтобы осмотреться. Надо запрыгнуть на высоко расположенную платформу — нет проблем: разбегаемся, используем посох в качестве шеста — и в очередной раз бьем все рекорды Сергея Бубки.

Фокс, как и положено каждому уважающему себя лису, умеет изменять свой облик. Не отставая от современной научно-технической мысли, он использует для этого голографический проектор. В одном из уровней демки, показанной на Е3, была наглядно продемонстрирована польза такого оборотничества — Фокс выбирается из тюрьмы

под видом охранника.

В **Star Fox Adventures** потрясающе сделана вода. Волны волнуются, раз. Лазерные лучи преломляются в воде, два. Под водой плохо видно, три. Из остальных глобальных эффектов была замечена динамическая смена дня и ночи, причем динозавры ночью укладываются спать.

Головоломки не очень много, но зато их решение не так очевидно, как в других играх от Rare. Особенно нам понравилось то, что одного из боссов в демонстрационной версии игры приходится побеждать изнутри, дав ему себя проглотить!

В целом, то, что мы видели, оставляет очень приятное впечатление. С одной стороны — достойная GameCube графика, отличные детализованные пейзажи, удобное и

**Надо запрыгнуть на высоко расположенную платформу — нет проблем: разбегаемся, используем посох в качестве шеста — и в очередной раз бьем все рекорды Сергея Бубки.**



привычное управление, а с другой — великолепный сюжет и интересные головоломки. И все технические огрехи демонстрационной версии можно простить, всего лишь глянув на реалистичную воду в иг-



Вышедший в 1993 симулятор космического истребителя StarFox был первой и едва ли не последней игрой для SNES, использовавшей FX-чип на картридже для обработки простейшей 3D-графики.

Успех игры был так велик, что покупателей не отпугивала даже двойная цена картриджа! Именно поэтому в 1997 году на Nintendo64 вышел красивый римейк игры, где героя обрели голоса, а сама игра — законченный сюжет.

ре. Учитывая безупречную репутацию разработчиков, можно с полной уверенностью сказать, что готовая игра будет одним из лучших релизов года. А для любителей полетать и пострелять, как в старые добрые времена, Rare обещает сделать несколько космических уровней в духе StarFox64.





## МОДЕМЫ

56 Кбит/с Voice [www.e-line.ru](http://www.e-line.ru)

**Адаптированы для России**

HT (095) 755-58-24  
 OLDI (095) 105-07-00  
 НИКС (095) 974-33-33  
 ELST (095) 728-40-60

Инфорсер (095) 173-99-34  
 ЮСН-компьютерс (095) 786-25-33  
 Формоза Центр (095) 234-21-64  
 Семейная лаборатория (095) 784-64-90

PC

Глеб Соколов sokolov@gameland.ru

# WARLORDS IV

Когда-нибудь это должно было случиться. Вот уже на протяжении трех с лишним лет игроки во всем мире перелопачивали бесчисленные вереницы форумов и фэн-сайтов, по крупицам собирая правдивые (и не очень) слухи. Затянувшееся ожидание оказалось не напрасным — встречайте, продолжение легендарных Warlords в очередной раз готовится предстать перед удивленной публикой!

**Жанр:** TBS **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** Strategic Studies Group  
**Количество игроков:** до 2 **Онлайн:** <http://www.ssg.com.au> **Дата выхода:** III кв. 2002 года

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF5879](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5879)

Сколько будет рас в Warlords IV? Вопрос непростой и интересный. Сами разработчики пока что упоминают лишь гномов, эльфов, нежить, селрианских рыцарей и волтурнанов (Volturnans). Ну и, конечно, людей. А кто еще? В Battlecry II рас будет аж 12 штук — интересно, сохранится ли такое разнообразие в Warlords IV?

**В** стародавние времена компания SSG отличалась искушенным консерватизмом. Это сыграло роковую роль в истории с Warlords III. Тогда руководство фирмы решило, что надо все кардинально поменять. SSG сделала «совсем другую игру» — провальная Warlords Battlecry, отошедший в стан RTS-рenegатов. Фиаско проекта заставило разработчиков хорошенько призадуматься и заняться поисками золотой середины.

Результат, что называется, налицо. Свято и трепетно сохранив отлаженную концепцию, Warlords IV должны оказаться одновременно и самой революционной игрой классической серии. На мой взгляд, наиболее важной новостью стало появление в новых Warlords тактических битв на манер HoMM. Разработчики так и вняли слезным просьбам общественности. Впрочем, для упертых фанатов будет сохранена опция автоматического боя.

Претерпела изменения и система «производства» воинов. Отныне в специальных строениях каждый день будет появляться некое количество юнитов, и так до тех пор, пока оно не достигнет максимума. Эээ, ничего не напоминает? Все верно, HoMM собственной персоной. И что характерно, подобных аналогий между Warlords IV и культовыми «Героями» теперь можно будет насчитать довольно много. А это верный признак, что ветер перемен дует в правильную сторону.



На очереди совершенно новая система магии. Так, отныне каждое заклинание можно будет исследовать лишь в определенном городе. Но, даже сделав это, стать величайшим магом всех вр. и нар. все равно сразу не получится. Почему? Читайте примечание мелким шрифтом — чтобы использовать любое заклинание, придется сначала запастись соответствующи-

Соседство гномов с нежитью вряд ли можно назвать мирным. Кстати, в игре что-то отсутствуют даже намеки на интерфейс.



**Так, отныне каждое заклинание можно будет исследовать лишь в определенном городе. Но, даже сделав это, стать величайшим магом всех вр. и нар. все равно сразу не получится. Почему? Читайте примечание мелким шрифтом...**



**Тактический экран сражений Warlords IV ненавязчиво напоминает о четвертой серии HoMM.**

ми кристаллами маны. Теперь примечание к примечанию – если герой часто пользуется каким-нибудь заклинанием, со временем ему вообще не придется расходовать для одного драгоценную ману. Кроме того, возраст и эффективность спелла.

Warlords IV встает в позу, когда речь заходит о ролевых элементах, откровенно и неприкрыто демонстрируя свои виды, что их-есть-у-меня. Как известно, впервые

повышая навыки и всесторонне развиваясь. Возможно, здесь будет действовать та же система, что и для магии – что пользуешь, то и развиваешь.

В отличие от того же Battlecry, где разница между расами определялась сугубо внешним видом юнитов, в Warlords IV все будет куда как более серьезно. Взять хотя бы города. У каждой расы они, понятное дело, свои. Причем для любого города будет предусмотрено уникальное древо построек. Например, если гномы построят административное здание третьего уровня, у них появится возможность отгрохать ли-

**Наиболее важной новостью стало появление в Warlords IV тактических битв на манер HoMM. Разработчики таки вяли слезным просьбам общественности.**

пресловутые ролевые элементы были опробованы еще в Warlords Battlecry. Но, увы, все эти эксперименты закончились глобальным крахом. Нам остается только уповать, что разработчики из SSG все же учатся на собственных ошибках. Да, и уберите, пожалуйста, эти грабли с дороги...

В начале игры нам будет предложено создать своего героя, который затем будет переходить из миссии в миссию, попутно

В игре всегда уделялось большое внимание поддержке многопользовательского режима. Сначала это были “ходы по очереди”, потом появился Play By E-Mail (PBEM) и полноценная игра через Интернет или по локальной сети. Что касается Warlords IV, блуждавшие долгое время не самые веселые слухи теперь подтвердились официально. Нет, сетевой режим, конечно, сохранится. Но играть можно будет только вдвоем. Кроме того, не будет и поддержки полболившегося многим PBEM.  
А жаль...

тейный завод. На оном можно будет производить катапульты или бронзовых големов, а при соответствующей модернизации завода – и иные боевые единицы.

Warlords IV создается на доработанном движке Battlecry II. Новость, что и говорить, приятная, поскольку сомневаться в его возможностях особых причин нет. Скорее всего, трехмерность графики вряд ли скажется на игровом процессе, но вот визуальная привлекательность Warlords IV явно не помешает. Ибо если в 1996 году 16-цветовая палитра вызывала восторженное умиление, сейчас она спровоцирует эпилептический припадок – почище, чем у японских детей от вида кислотных покемонов.

Факты говорят, что у новых Warlords есть неплохие шансы оказаться как минимум хорошей игрой. Ну, а если разработчики постараются (а они постараются, верно?), проект вполне может отработать лейбл «стопроцентный хит». При любом раскладе легендарный сериал вновь вернется к жизни, выйдя из коматозного состояния. Главное, не забудьте убрать пресловутые грабли...

**МДМ.КИНО**



ТОЛЬКО У НАС:  
МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО  
**ЛЕЖА!**  
В ЗАЛЕ ЕСТЬ  
**БАР**  
МОЖНО  
**ЗАБРОНИРОВАТЬ**  
МЕСТА

**Смотрите в апреле:**

**Гарри Поттер**  
фэнтези/приключения

**Перекрестки**  
романтика (Бритни Спирс в гл. роли)

**Малхолланд Драйв**  
триллер/мистика

**Стрекоза**  
боевик/фантастика

**11 Друзей**  
**Оушена**  
криминал/комедия

**Черный Ястреб**  
военный боевик

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

м. Фрунзенская,  
Комсомольский пр-т, д. 28  
тел. 961-0056

Бронирование билетов по  
тел. 960-1806

PC, XBOX, PS2

# THE THING

Виктор Перестукин  
perestukin@gameland.ru

Сидеть по эту сторону киноэкрана, хрустеть чипсами и возбужденно стучать ногами, когда МакРэди со словами “f... you too” разносит инопланетную тварь на куски, может каждый — решила Computer Artworks. К концу года, как раз когда выпадет новый снежок, нас собираются выкинуть в Антарктиду, всучить огнемёт и самим прочувствовать как это было... Вокруг ледяная пустыня. Некуда бежать.

**Жанр:** survival horror **Издатель:** Computer Artworks **Разработчик:** Universal Interactive  
**Количество игроков:** 1 **Онлайн:** <http://www.artworks.co.uk/index2.htm> **Дата выхода:** конец 2002 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10059](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10059)

**С**овременная виртуальная реальность все чаще позволяет нам всецело ощутить себя действующим лицом знаменитых фильмов. Правда, зачастую большинство из игр — это поделки, паразитирующие на брэнде и не заслуживающие просмотра даже нами — рецензентами в качестве обязательки. Но, похоже, с порочными традициями покончено.

**Хладнокровный отстрел подозрительных напарников — без этого The Thing потеряет значительную часть атмосферы.**



Игра **The Thing** по сути — сиквел одноименного фильма Джона Карпентера. Во главе спасательного отряда вы отправляетесь проверить ту самую (из фильма) исследовательскую базу.

Играем за некоего Блэйка, в подчинении которого находятся, по разным данным, от трех до пяти NPC разной специализации: солдат, медик, механик. Если с предназначением первых двух персонажей все ясно, роль последнего требует комментариев. Кроме прямых обязанностей вроде открывания дверей и починки компьютеров, мастер-ломастер, оказывается, отвечает за наши сэйвы! Как это будет обыгрываться — трудно представить.

**Стоит нескольким напарникам, подцепив заразу, на его глазах буквально вывернуться наизнанку, как бравый офицер станет как-то странно коситься и в вашу сторону.**

Решив отложить мультиплеер для add-on'a, разработчики занялись тренировкой и натаскиванием интеллекта соратников, дескать, чтоб вел себя как чело-

взаимного недоверия доходят до предела: “Отдай пистолет — Никогда — Ты уже давно не человек! — Сам отдай! — Я тебя поджарю!”. Такие перебранки с



**В игре мы будем угадывать зараженного космическим паразитом по выражению лица.**

век. Интересно, приобретут ли компьютерные напарники исключительно человеческие черты, такие как подлость, жадность, упрямство?..

Самые сильные моменты фильма — когда страсти по поводу

обменом выстрелами и обливанием огненными струями ожидайте совсем не в дежурных cut-scenes. Железные болван-

Знаменитый фильм Джона Карпентера **The Thing**, снятый им в 1982 году является римейком одноименной картины 50-х, которая в свою очередь была экранизацией истории Джона Кемпбелла «Who Goes There?».



чики NPC обладают, по крайней мере, чувствами доверия и страха. Прожженный зольдат с ледяным спокойствием бывалого будет отстреливать нечисть, не моргнув глазом. Но стоит несколько напарникам, подцепив заразу, на его глазах буквально вывернуться наизнанку, как храбрый офицер станет как-то странно коситься и в вашу сторону. Доктор и механик защищаются по

**Разработчик Computer Artworks известен по компьютерной игре Evolve.**

Неординарный и прогрессивный проект, получивший настоящее признание больше в узкой тусовке девелоперов, чем у игроков. Компетентные люди из Universal Interactive (издатель) смело отдали на разработку Computer Artworks игру The Thing, как только увидели поведение А.И. в вышеупомянутой игре.

мере необходимости, предпочитая делать ноги при одном виде опасности, чтобы при следующей встрече с героем трясушейся рукой высадить всю обойму ему в голову.

Как бороться с дрожью в коленках еще и у напарников, пока неизвестно. Но то, что, потеряв голову, они будут манкировать своими обязанностями — это точно. Доктор откажется вас лечить, солдат запретит в сортире, а механик, который отвечает за святое, за сейвы, при попытке сохраниться будет крутить вам дулю и противно хохотать, заявляя, что у тебя, «Тварь», ничего не выйдет.

Небольшой нюанс. Обещают, что, угробив всех дружелюбных NPC, мы не обрекаем себя на автоматическое поражение. Уже сейчас обдумываю вариант, чтобы спалить всех спутников, как потенциальных носителей чужеродного организма и отправиться гулять в одиночку. МакРэди мной бы гордился.

Блэйк прибывает на памятную станцию спустя три месяца после событий фильма. Жив ли герой Курта Рассела? По нашим сведениям кое-что о его судьбе станет известно. Превосходно, это лишний повод сесть за игру. А вот заявления фантазеров из Computer Artworks о раскрытии тайны происхождения The Thing в конечном итоге вызывают беспокойство. Джон Карпентер не принимает участия в проекте, поэтому домыслы разработчиков ограничиваются только их совестью. Пер-

**Три месяца прошло, а база все догорает?**

вый тревожный звоночек: в списке мест, обязательных для посещения, присутствует кроме привычных военных баз некая Gen Inc. Research facility. Если тварь окажется секретным проектом американских спецслужб, не говорите, что я вас не предупреждал. Тогда не избежать черных вертолетов и столкновений с M.I.V. из какой-нибудь Majestic-12. Или того хуже, все это окажется военной разработкой those Russians. Которые, нацепив ушанки, уже на всех парах прокладывают лыжню к американской станции. Мне, знаете ли, абсолютно не хочется знать, что есть ЭТО на самом деле. Данное Карпентером опреде-



**Как будет вести себя игровая камера в таких узких коридорах?**

ление – alien, более чем устраивает. Не надо откровений, прошу вас!

Над коллективным А.И. команда Computer Artworks работает с особой тщательностью и любовью. Стоит взглянуть на душевные скетчи изображающие разные ее формы. Как и в кино, цель пришельца выжить и расплодиться. Игрок активно сопротивляется этому, конфликт, по всем канонам survival-horror, неизбежен. В меню: ходячие человеческие головы, лопающиеся кровавым фонтаном товарищи, душераздирающе пронзительные стоны и переговоры через закрытую дверь: "Да-да, сейчас, открою", — с проверкой готовности огнемета.



**В НОМЕРЕ**

Профессиональный софт отнюдь не так сложен, как кажется. Освоить его и зарабатывать реальное бабло легко - было бы желание. Читайте об этом в COVER STORY.

Кодировать в "DivX :)" и писать музыку на компе реально для тебя. Нужно лишь подобрать грамотные проги, разобраться и настроить их. В этом тебе поможет рубрика КРЕАТИВ.

Напрягает учеба? Не пора ли заюзать железо на полную мощность и разгрузить себя. Технар ты или гуманитарий, нужную инфу ты найдешь в рубрике АПГРЕЙД МОЗГОВ.

Хорош платить за "реаниматоры" и по десять раз переустанавливать ось? Лезь в БОЛТЫ & ГАЙКИ, готовь "экстренный набор" своими руками и приводи систему в порядок.

Палм теперь - не роскошь, а средство передвижения. Пора настроить своего карманного друга. Подборка жизненно важного софта для Palm в рубрике КАРМАННЫЙ СОФТ.

PS2, PC

# NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Юрий Воронов  
voron@gameland.ru

НА ДИСКЕ  
VIDEO  
К НОМЕРУ



Давно, давно мы ждали этого события, верили и надеялись, что сериал NFS не умрет на крайне неоднозначной вехе Need For Speed: Porsche Unleashed, а вернется к своим истокам и заживет новой, еще более красочной и скоростной жизнью.

**Жанр:** racing **Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Black Box Games **Количество игроков:** до 2  
**Онлайн:** <http://www.blackboxgames.com>  
**Дата выхода:** весна 2002 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10338](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10338)

**С**ерия Need For Speed возвращается! Молчание, хранимое EA уже более чем полтора года, закончилось – они раскрыли планы на будущее серии, и связано оно не только с многостраничным Motor City Online, но и с новым продолжением серии — **Need For Speed: Hot Pursuit 2**.

Новая игра апеллирует к истокам серии. Ведь не секрет, что большинство фанатов до сих пор считают третью часть самой лучшей в сериале. Похоже, EA пришла к тому же выводу и решила начать все заново, с продолжения лучшей игры в серии.

Новая игра позволит нам снова насладиться огромными скоро-

**Вот такие радостные машины с улыбкой до капота встречаются среди угрюмых скоростных болидов.**



стями без физических заморочек Porsche Unleashed. Мы возвращаемся на родные аркадные рельсы — большие скорости, красочные кульбиты после аварий, простое и

**Нет, это не дымовая завеса, просто у Ferrari F50 проблемы с ручным тормозом.**

доступное управление. Да, реализм посажен в баночку с нафталином и тихо сидит в оной, но зато динамика в апогее.

игры и будут всеми силами пытаться помешать нам веселиться и устраивать деструктивный хаос на трассе.

Местных полицейских наделили быстрыми машинами, отличным AI, да еще и вертолетом в придачу. И чем наглее мы будем проноситься через кордоны, чем нахальнее игнорировать заявления копов о том, что наше место в кювете, тем больше полицейских будет висеть у нас на хвосте. А то и вертолет вызовут, дабы слегка слепить нас. Так что гонку выиграть будет не так просто – даже если все соперники



**Обычный дождь и не менее обычный снег – вчерашний день, развлечение для допотопных шедевров отечественного автомобилестроения.**

Полиция, отодвинутая большими автомобильными ставками в четвертой части сериала и практически забытая в последнем опусе Porsche Unleashed, снова выходит на передний план. Теперь копы присутствуют во всех режимах

обладают интеллектом бабуина по имени easy, полиция все равно может попортить нам много крови и частей у машины.

Единственное, что может спасти человека в такой ситуации, –



# НИТ?

это быстрая, очень быстрая машина. Есть такие? Ажно 22 штуки. Самых отборных, выращенных в руках лучших конструкторов и инженеров мира. Вы только вслушайтесь в музыку этих названий: Aston Martin Vanquish, BMW M5, BMW Z8, Chevrolet Corvette Z06, Chevrolet Corvette SE, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider, Ferrari F50, Ford Falcon, Ford Mustang SVT Cobra R, Holden HSV, Jaguar XKR, Lamborghini

гонки. Навскидку – штормы, ураганы, цунами или извержения вулкана. Вы когда-нибудь видели из окна автомобиля потоки лавы? Увидите. Обычный дождь и не менее обычный снег – вчерашний день, развлечение для допотопных шедевров отечественного автомобилестроения... А нам же подsunут настоящий дестрой, который только прибавит аркадного безумия и гротескного веселья.

## Реализм посажен в баночку с нафталином и тихо сидит в оной, но зато динамика в апогее.

Diablo, Lamborghini Murcielago, Lotus Elise, McLaren F1, Mercedes CLK GTR, Opel Speedster, Porsche Carrera GT, Porsche 911 Turbo, Vauxhall VX220. Элита автомобилестроения, владельцы любой из них холят и лелеют своих питомцев, а мы можем их бить, царапать и творить все, что нам заблагорассудится. Искусение непреодолимое.



McLaren F1: к взлету готов!

Из 12 великолепных трасс 8 представляют собой обычные круговые трассы (ага, пресло-

Графика. Первое впечатление – графика исключительно приятная. Модели автомобилей отмечены хорошей детализацией, реальными отражениями и наличием анимированных трехмерных водителей. Трассы могут похвастаться хорошим дизайном, приятными спецэффектами, хотя им пока не достаёт детализации. Также игру должны разнообразить трехмерные гонщики. Они больше не забытые манекены для краш-тестов, а почти полноценные люди, с большим набором средств для выражения эмоций. Подозреваю, что разбор с копами после остановки должен стать сродни театральному действу...

## А вот и обещанные трехмерные гонщики – этому вот не повезло, отправляется прямой дорогой в тюрьму.

вутые овалы), а остальные 4 – автопробег из точки в точку. Хотя трасс откровенно мало, они наделены множеством достопримечательностей, тайных развилочек, секретных звериных троп, и каждая обладает неповторимым обликом. Где-то есть пляжи и водопады, где-то густой темный лес, где-то город с небоскребами – все в лучших традициях серии, только умноженное эдак раза в два.

На трассах по традиции, кроме участников и полиции, будет еще и множество статистов под общим названием трафик. Однако главным развлечением обещает стать широчайшая палитра погодных напастей, которые будут происходить по ходу



сладкие слова под рев многосильных двигателей. Старый добрый аркадный Need For Speed с новыми графическими технологиями, машинами и трассами, второе дыхание серии. Не иначе.

# Интернет-магазин с доставкой

## e-shop

http://www.e-shop.ru

e-mail: sales@e-shop.ru

ПОЧУВСТВУЙ СИЛУ!!!

PlayStation2-US- \$459.95  
PlayStation2-PAL- \$319.95

(095) 798-8627 (095) 928-6089  
(095) 928-0360



\$79.99/59.99*		\$79.99		\$79.99/66.99*		\$79.99/59.95*	
\$79.99		\$79.99		\$59.95/79.99*		\$64.95/79.99*	
\$59.95/69.95*		\$39.95		\$49.95		\$84.95	

\*цены для европейских (PAL) версий игр!

ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ **100\$ подарок!**



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.  
Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на www.e-shop.ru

PC

Илья Илюхин ilya@gameland.ru

# LITTLE BIG ADVENTURE 3: GENESIS OF THE STELLAR ENTITY



На протяжении нескольких лет эту игру ждали не только поклонники квестов, но и весь геймерский люд – что называется, от мала до велика. И вот сравнительно недавно французская команда No Cliche приоткрыла занавес тайны над своим проектом – третьей частью “Маленького большого приключения”.

**Жанр:** 3D adventure **Издатель:** TBA **Разработчик:** NoCliche  
**Онлайн:** <http://www.nocliche.com> **Дата выхода:** 2003 год

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11105](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11105)

**История Двух Солнц**  
ля начала – немного исторической матчасти. На планете Твинсан (Twinsun, что переводится как “два солнца”) живут четыре расы: Кветчи (Quetches), внешне напомина-

ющие людей, Зайцекролики (Rabbibunies), величественные слоноподобные Гроббы (Grobos) и небольшие шарообразные Сфероиды (Spheroids). Но в один прекрасный день благополучие планеты было нарушено – к власти пришел злой

диктатор Фанфрок (Funfrock). Ранее спокойный мир Твинсан превратился в тоталитарное государство, управляемое злыми и агрессивными клонами. Была создана мощная система телепортов, позволяющая клонам быстро подавлять любые вос-

стания. Население планеты держалось под строжайшим контролем, любые попытки неповиновения карались отправкой в тюрьму или даже смертной казнью.

Но однажды некий Твинсен (Twinsen) из расы Кветчей увидел пророческий сон: по легенде он должен был уничтожить Властителя и спасти мир от полного разрушения. Рассказав сон своим друзьям, он, естественно, вскоре оказался в тюремной камере. Выбравшись из тюрьмы, Твинсен прибывает на острове Цитадели, убивает Фанфрока, спасает свою жену (ага, не без этого) и постигает

Мы можем выполнять задания в совершенно произвольном порядке. Захотим – будем улучшать погодные условия, захотим – вылечим раненого во время бури динозавра, захотим — сделаем еще что-то.

Легенду, возвращая мир к прежней жизни.

Во второй части саги выясняется, что это далеко не финал. Инопланетяне Эсмеры (Esmers) с планеты Зилич (Zilich) задумали вторжение на Твинсан с намерением не только разрушить всю планету, но и поработить всех детей и волшебников. Задача Твинсена — нейтрализо-



Главный герой и его очаровательная супруга на фоне галактической угрозы.

вать нависшую угрозу и неизменно победить Темного Монаха (Dark Monk) — проводителя Эсмеров. Пройдя-таки через все трудности, опасности и передраги, наш герой стирает с лица земли Монаха, не забыв при этом спасти от верной смерти вышеупомянутых магов и детей. Вот, собственно, и все содержание предыдущих приключений.

### За семью печатями

Сюжет грядущей **LBA 3** пока находится под секретом. Что там будет — неизвестно никому, кроме, разумеется, самих разработчиков. Однако могу поручиться, что он будет тесно связан с описанными выше событиями...

Несмотря на то, что с момента выхода последней части прошло около четырех лет, игровая механика не претерпит каких-либо перетрясок — мы все так же ходим по огромному миру и общаемся с персонажами, параллельно решая различные задачи. Жанр, знаете ли, обязывает.

Игровая вселенная населена более 300 персонажами: добрыми и злыми, умными и глупыми, сильными и слабыми... Стоит отметить, что одна из характерных черт предыдущей части — нелинейность сюжета. Мы можем выполнять задания в совершен-

В **LBA 2** существовала плейда, с позволения сказать, средств передвижения: динозавр, автомобиль, мотоцикл, паром, катамаран, реактивный ранец и сноуборд.

но произвольном порядке. Захотим — будем улучшать погодные условия, захотим — вылечим раненого во время бури динозавра, захотим — сделаем еще что-то. Одновременно с этим все квесты будут тесно взаимосвязаны и их выполнение в любой очередности не портит общей картины развития сюжетной линии.

### Красота, не требующая жертв

В первом "Приключении" графика была выполнена в отличной трехмерной проекции, во второй появилось нововведение в виде возможности выбирать угол и точку обзора по нажатию клавиши "Enter", что сделало игру гораздо более приятной в общении. Прогресс неумолимо продолжает двигаться вперед — впервые за всю историю серии разработчики наконец-то обещают сделать поддержку 3D-ускорителей. Прогрессивный шаг, не находите? И это для игры, которая выходит ажно через год-полтора.

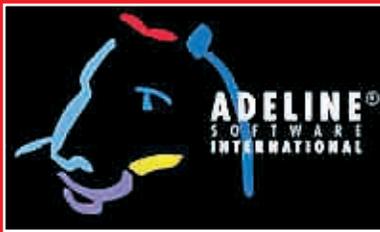
### Время молиться

В первой и второй частях "Маленького большого приключения" у главного героя было четыре опциональных состояния: нормальное (Normal) — для прогулок и разговоров, атлетическое (Athletic) — для бега и прыжков, агрессивное (Aggressive) — для участия в боях, и осторожное (Discreet) — чтобы спрятаться или прокрасться незамеченным. Плюс к этому в игре существовала плейда, с позволения сказать, средств передвижения: динозавр, автомобиль, мотоцикл, паром, катамаран, реактивный ранец и сноуборд. Велика вероятность, что в **LBA 3** к этому списку будут добавлены новые состояния персонажа вкупе с новыми средствами передвижения. Еще впервые будет реализован multiplayer-режим. Каким образом — тоже загадка... Одни секреты, загадки, тайны... Но ведь так интереснее, верно?

Как заявил директор NoCliche, Фредерик Рейнел, появится возможность играть не только за Твинсена, но и за его жену Зою и сына Артура, рожденного в конце второй части (любимая деталь: Артура озвучивал сын Рейнела). Звук и музыка останутся такими же бесподобными, как и раньше. Почему? Дело в том, что ее авторство будет принадлежать Филиппу Вашеи — тому же композитору, который принимал участие в создании музыкального сопровождения к первым частям **LBA**. А значит — фанаты не будут разочарованы.

Пожалуй, уже сейчас можно сделать определенные выводы. Если игра действительно оправдывает возложенные надежды, она имеет все шансы стать настоящей жемужиной в мире квестов. Если же нет — то... Впрочем, загадывать пока еще рано. Единственная вещь, в чем можно быть точно уверенным — это то, что **LBA 3** когда-нибудь да выйдет. Ведь, как сказал Фредерик Рейнел, "я сделаю **LBA 3** прежде, чем умру". От себя добавлю, что главное здесь — не терять надежды.

## Хроника событий



После выпуска второй части Little Big Adventure — Twinsen's Odyssey, французская компания-разработчик Adeline Software была куплена гигантом-монополистом Sega, чтобы разрабатывать игры для Dreamcast. Однако сотрудничество не было плодотворным. Судьба Adeline буквально висела на волоске. Через некоторое время команда разработчиков из Adeline перешла в состав другой компании — NoCliche, владельцем которой была, как ни странно, все та же Sega. Далее, после новых кадровых перетрясок разработчиков из NoCliche снова распределили: одних отправили на создание Alone in the Dark 4 в команде DarkWorks, а других — на разработку **LBA 3** в составе все той же NoCliche. В конце концов, после столь долгих мучений, те, кто ушел на создание третьей части Little Big Adventure, и составили финальный вариант команды разработчиков.



В продаже с 18 марта



## В НОМЕРЕ

Интересно, что в новом номере? Смотришь, есть ли что-нибудь лично для тебя? Конечно есть! Давай, сползай своими широкими глазницами ниже.

Ты сможешь смотреть телек на компе, мы тут протестили разные ТВ-тюнеры  
Научись легко работать в Lightwave Modeler  
Узнаешь всю правду о бета-тестерах

Поймешь все дырки Mail.Ru  
Познаешь Trinux, хакерскую ОС  
Научись использовать служебный iNet в своих целях :)

Разберешься в DDOS  
Начнешь понимать брутфорсеры  
В конце концов выучишь Delphi и крэкнешь все свои шароварные проги  
А потом пойдешь играть Counter-Strike, зная все его хитрости

И вообще, ни дня без компа!  
Мы тут протестировали мобильные компьютеры :)

Читай вдумчиво!



XBOX

Александр Щербаков  
sherb@gameland.ru

# HUNTER: THE RECKONING

**Hunter: The Reckoning — разудалая игра, призванная показать нам всем, что может получиться, если совместить в одном продукте прямолинейный action, верхний слой настольной RPG и элементы horror movies класса B.**

**Жанр:** action **Издатель:** Interplay **Разработчик:** High Voltage **Количество игроков:** до 4  
**Онлайн:** <http://www.interplay.com/hunter/> **Требования к компьютеру:** Rogue Entertainment  
**Дата выхода:** июнь 2002 года

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF9408](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9408)

**В** игровой индустрии развилась любопытная тенденция, когда издатель вовремя запасается лицензией какой-нибудь настольной игры, а потом крутит ей, как хочет. Причем не важно: с поводом или без него. Это уже такой стойкий тренд, подкрепленный охотой состричь максимум прибыльной шерсти с несчастной овцы.

Interplay не постеснялась отступить некоторую сумму небезызвестным деятелям из White Wolf, дабы использовать один из их свежесвыдуманных ролевых миров в своих неясных целях. Неясными я их называю из-за того, что **Hunter: The Reckoning** вполне мог бы обойтись и без всяких сомнительных брэндов.

Мое последнее утверждение можно и оспорить. **Hunter: The Reckoning** производит впечатле-

Разработчики прозяка напичкать Hunter: The Reckoning соответствующим случаю музыкальным рядом. В частности калифорнийский коллектив Coma представил свой трек "Numb". Стиль — industrial metal. Или, по крайней мере, такое определение предпочитают использовать сами музыканты. Если кто заинтересовался, то вот адрес официального сайта группы: <http://www.coma1.com/>.

**Если в финальной версии продукта распиливание тел будет сопровождаться характерным чавкающим звуком пристойного качества, максимальный балл игре практически обеспечен.**



**Зомби в Hunter: The Reckoning — настоящие симпатяги.**

ние игры с особой, очень интересной атмосферой. Заслуга ли это изощренных господ из White Wolf, или же проект мог оказаться жизнеспособным без настольно-игрушечных вливаний — вопрос спорный. Кроме топорной концепции мира World of Darkness (простите, он действительно называется именно так), в **Hunter: The Reckoning** ничего "ролевого" и не осталось. Брутальный и донельзя комичный action от третьего лица. Я даже не постесняюсь сказать, что мы долго ждали именно такую игру.

Смотрите, какая картина вырисовывается перед нашими глазами. Мы выбираем одного из персонажей, высаживаемся на уровне и с



**Один из персонажей игры — священник — орудует гибридом распятия и двуручного меча.**

увлечением предаемся отстрелу синюшных зомбей. Занятие, достойное настоящих джигитов. Как только кончатся боеприпасы, мы хватаемся за холодное оружие и продолжаем инфильтрацию уже с его помощью. Для эстетов припасена бензопила. Если в финальной версии распиливание тел будет



сопровождаться характерным чавкающим звуком пристойного качества, максимальный балл от меня игре практически обеспечен.

Да, не забудьте добавить ко всем этим радостям полцистерны крови. Ни один пристойный horror не может без этого обойтись.

Ожидать от **Hunter: The Reckoning** **НУЖНО** только пресловутой околומатериальной субстанции, зовущейся импортным словом fun. High Voltage это хорошо понимают и потому делают шаги в правильном на-

**Мясо-мясо-мясо-мясо-мясо-мясо-мясо-мясо-мясо-мясо...**



правлении. Они пообещали запихнуть в игру cooperative-режим, позволяющий маяться дурью четверым индивидуумам за раз. И, заметьте, без всяких split-screen. Если вы до сих пор не успели переварить глубинную сущность подобного фортеля, мне вас искренне не жаль.

Развеселая массакра под названием **Hunter: The Reckoning** обещает прибыть к началу лета. Но мы хотим ее прямо сейчас. 

**МАСТЕР ИНТРИГИ ВОЗВРАЩАЕТСЯ! НОВОЕ ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПРИКАЮЧЕНИЕ ПО МОТИВАМ ЗНАМЕНИТЫХ ФИЛЬМОВ ХИЧКОКА!**

# ХИЧКОК

## ПОСЛЕДНИЙ ДУБЛЬ

Таинственная красавица обращается к частному детективу Джозефу Шемли с просьбой разобраться в загадочной истории. Ее дядя, владелец крупной международной корпорации и поклонник Хичкока, снимал в своем поместье фильм, но внезапно съемочная группа бесследно исчезла... Ваша задача — выяснить, что произошло на самом деле.

- ▶ **Напряженная интрига и увлекательный детективный сюжет** в лучших традициях не позволят расслабиться ни на секунду, заставят вспомнить классические детективы Агаты Кристи и романы Артура Хейли
- ▶ **Эпизоды знаменитых фильмов Хичкока и образы его героев** гармонично интегрированы в сценарий игры. Вы увидите 15 минут фрагментов его лучших фильмов.
- ▶ **Режим «расследования»** позволяет детально осматривать и анализировать различные объекты, искать улики, решать увлекательные загадки, достоверно воспроизводит работу детектива
- ▶ **Информационная база данных** для сбора улик
- ▶ **Погоня и стрельба:** вам придется убегать и догонять, нападать и защищаться
- ▶ **Композиция сцен, графика и камеры** реализованы в соответствии с канонами искусства Хичкока
- ▶ **30 часов игрового времени, 50 мест действия, 30 минут видеороликов, снятых как эпизоды из фильмов**

games.1c.ru  
www.nival.com

**РУССКАЯ ВЕРСИЯ**



Валерий "А.Купер" Корнеев  
valkorn@gameland.ru

PS2

# THE LORD OF THE RINGS



Чу! Слышите трубные раскаты? Это удивленно икает в раю дедушка Толкиен, по привычке переворачиваясь с боку на бок каждый раз, когда его все поминают любящие читатели, а теперь и примкнувшие к ним орды пожирателей поп-корна. На очереди следующий этап грандиозного плана по вентиляции мощей старика — в стройные ряды фэнов вольются колонны игроков с виброджойстиком. Как мы уже сообщали, для Xbox делают игру по книгам, а PS2 вскоре вытрубит перепевку кино-воплощения трилогии.

Жанр: action/adventure Издатель: Electronic Arts Разработчик: Electronic Arts  
Онлайн: <http://www.ea.com> Дата выхода: III квартал 2002 года

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11227](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11227)

**В**ластелин колец", считаемый изрядной долей читающей общественности чуть ли не за главное литературное произведение прошлого века (Нобелевки на него нет!), благополучно обзавелся вполне достойной экранизацией. Пока — только первой из трех частей, "Братством кольца" — но не за горами "Две твердыни" и "Возвращение государя". Как и лежащий в его основе профессорский суперталмуд, полотно от New Line Cinema — роскошная, невероятно красивая, эпическая ода... эээ... настоящей мужской дружбе. Игра от Electronic Arts будет примерно о том же. На участие в качестве игровых персонажей уже подписались остроухий эльф Леголас, гномистый гном Гимли и живописно небритый мечемашец Арагорн.

**Могилы Балина.**  
Здесь полегло много орков.



Никаких сладко стонущих и обнимающихся хоббитов пока не анонсировано — но это вопрос времени, потому как кольцо в жерло Ородруина кому-то кидать придется, а перечисленные

**Пещерный тролль голодает в чертогах Мории.**

мужики для этого занятия, как известно, не подходят. Но. Мужики невероятно, космически талантливы в другой области. Они виртуозно режут на ленточки орков. Если бы сокращение

ной среде, а боевая система заставит игроков стратегически планировать свои атаки". То есть орков будут нарезать в соответствии с передовыми правилами тактико-стратегической науки. Проект находится на ранней стадии разработки, поэтому ни одного орка (живого или мертвого) на четырех поступивших в наше распоряжение картинках нету. Там вообще мало что есть, даже какую-нибудь заваливающую полигонную Лив Тайлер — и ту показать стесняются. Значит, дейст-

Если EA не вставит в продукт следующие мини-игры, я обижусь:

1. Файтинг шаолиньских старцев Гэндальфа и Сарумана.
2. Режим разведения и тренировки орков.
3. Пугание назгулов подручными средствами (включая Галадриэль).
4. Dating game между героями.

**Никаких сладко стонущих и обнимающихся хоббитов пока не анонсировано — но это вопрос времени, потому как кольцо в жерло Ородруина кому-то кидать придется.**

поголовья орков приравнивалось к олимпийским видам спорта, наша троица бы опередила по количеству трофейного золота Форт Нокс. Как написано в пресс-релизе, "игра будет происходить в полностью трехмер-

вительно еще ничего толком не готово. Поэтому давайте запасемся терпением и подождем того осеннего дня, когда мы сможем включить PS2, отыскать ближайшего орка и всыпать ему по самое сокровенное!



# Джаз и Фауст

**Джаз** – расчетливый и хитрый контрабандист.

**Фауст** – мечтательный и романтический капитан парусника.

Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолет все преграды и добьется успеха?

Все зависит только от вас...

**Джаз и Фауст это:**

- Захватывающий детективный сюжет
- Увлекательный интерактивный мир
- 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
- 2 главных героя – 2 варианта прохождения
- Красочные трехмерные спецэффекты

PC, XBOX

Юрий Воронов voron@gameland.ru

# GRAND PRIX 4

НА ДИСКЕ  
BONUS  
К НОМЕРУ

Рукописи не горят, а легенды бессмертны. Серия Grand Prix жива, и г-н Geoff Crammond не покинул индустрию виртуальных развлечений. Сколько было слухов о том, что Grand Prix 3 — лебединая песня мэтра, сделанная сугубо из жалости к несчастным и обездоленным поклонникам... Враки. Слухи традиционно оказались преувеличенными. Работа над Grand Prix 4 в самом разгаре.

графический движок, который справляется не только с прорисовкой красивых моделей болидов, но и реалистичных ландшафтов и трасс. Существенно улучшенная система повреждений. Анимированная с помощью приснопамятной технологии motion-capture команда на пит-стопах. И т.д. и т.п. — все для счастья игроков, а также для простановки галочки в пункте «самый реалистичный симулятор из когда-либо создававшихся».

Может, все это и банально для игр посвященных Формуле 1, но только не для игры от Geoff Crammond. Если он сказал, что

**Деревья, в отличие от машин, пока детализацией не отличаются.**



**Жанр:** racing **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Simergy  
**Количество игроков:** до 2 **Онлайн:** <http://www.infogrames.com> **Дата выхода:** июнь 2002 года

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11198](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11198)

**Г**лавный сюрприз — игра выходит не только на PC. Обвешанный регалиями за суперреалистичность симулятор гонок Формулы 1, всегда щеголявший лейблом PC only & forever, переходит и на приставку нового поколения. Приемным сыном для **Grand Prix 4** стал молодой и амбициозный Xbox.

Geoff Crammond щедрими горстями раздает направо и налево обещания того, что **Grand Prix 4** переиначит стандарты реалистичности и играбельности в симуляторах Формулы 1. «Мы не хотим сделать просто хорошую игру о гонках, мы хотим сделать игру настолько близкой к настоящим гонкам Формулы 1, насколько

**Болиды выглядят ну прямо как на экране телевизора!**



**Конечно, графика похорошела, но чтобы понравиться владельцам Xbox, нужно еще немного похорошеть.**

«...но это вообще возможно», — дерзко заявляет мэтр. Справедливости ради замечу, что эта фраза повторяется при каждом новом анонсе, но до сих пор ее истинность не удалось поставить под сомнение. Работает гений, черт возьми!

Но откинем громкие слова. В **Grand Prix 4** нас ожидает: сезон 2001 года, с достоверными данными о гонщиках, машинах и трассах. Новая физика машин в полном соответствии с техническими характеристиками. Режим карьеры гонщика. Переделанный

эта — самая реалистичная, значит, так оно и есть. Если motion-capture анимация для пит-стопов, значит, все будет выглядеть как в жизни. А то и лучше.

Штормовое предупреждение. По всем прогнозам нас ждет самый реалистичный симулятор гонок Формулы 1. Мэтр не может опровергнуть свое имя, выпустив какой-нибудь муторный опус в духе Williams F1 Team Driver. Всем владельцам PC/Xbox и поклонникам гонок Формулы 1 посвящается — ждите, надейтесь, и да пребудет с вами Скорость!



**Geoff Crammond щедрими горстями раздает направо и налево обещания того, что Grand Prix 4 переиначит стандарты реалистичности и играбельности в симуляторах Формулы 1.**

# НУ, ПОГОДА!

**НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛЮБИМЫХ ГЕРОЕВ!**

**Выпуск 1**

**Выпуск 2**

## ПОГОНЯ

Веселая бесшабашная аркада  
 Помоги Волку отомстить  
 Одолей Монстрозайца



## КРУГЛЫЙ СЧЕТ

Занимательная логическая игра  
 Необычный подход к известному сюжету  
 Понравится и взрослым и детям



PS2, XBOX

# STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Александр Щербаков  
sherb@gameland.ru



Если вы помните, совсем недавно на страницах «Страны Игр» вы могли прочитать обзор Star Wars: Starfighter для PC. Умельцы из LucasArts долго думали и лишь через год после выхода игры решили перетащить продукт с домашних консолей. А между тем сиквел уже на подходе.

**Жанр:** action **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** LucasArts **Количество игроков:** до 2  
**Онлайн:** <http://www.lucasarts.com/products/jedistarfighter/default.htm>  
**Требования к компьютеру:** Rogue Entertainment **Дата выхода:** весна 2002 года

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10330](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10330)

**Ж**дать чего-то от Star Wars: Jedi Starfighter может только сумасшедший. Учитывая, что предшественник игры был штукой откровенно паршивенькой, питать какие-то иллюзии по поводу его новой инкарнации – занятие, по меньшей мере, странное.

Впрочем, Star Wars: Jedi Starfighter заслуживает этикетки «примечательный проект». Пусть и по причинам, имеющим опосредованное отношение к джедайским старфайтерам. Просто продукт позиционируется как представитель первой волны игр, активно использующий мотивы второго эпизода всем известной космической, с позволения сказать, саги (за эти слова Щербаков был прилюдно побит камнями — прим. ред.).

Как результат, сюжетец Star Wars: Jedi Starfighter периодически устраивает переключку с пресловутым Attack of the Clones. To environ-  
**Без красивых росчерков лазерных лучей такие игры обойтись не могут.**



Нас уверяют, что детализация объектов возрастет. Пусть и ненамного.

Следуя традициям Star Wars: Starfighter, миссии в игре будут делиться на «космические» и «надземные». Количество тех и других примерно равно. Хотелось бы надеяться, что битвы в космосе не произведут на нас такого гнетущего впечатления, как раньше.



мент'ы соответствующие вылезут, то еще что-нибудь случится. Не говоря уже о том, что в игре задействованы персонажи, красующиеся в новом эпохальном кинополотне господина Лукаса. В частности, герой номер один — Adi Gallia. Любителям гейм-трэша она известна по Star Wars Episode I: Jedi Power Battles.

Основное нововведение в игровой процесс Star Wars: Jedi Starfighter связано, собственно, с институтом

джедайства. Выглядит это несколько диковато. Мы перестали командовать своими соратниками, зато приобрели возможность использовать Силу. То есть мы летим на звездолете и время от времени атакуем противников с помощью своих паранормальных способностей. Вы себе представляете это зрелище? Я тоже с трудом.

Впрочем, помимо кудесника-шамана Adi Gallia, в Star Wars: Jedi Starfighter задействован и персонаж предыдущей части игры. Некий пират Nym. Он рассекает пространство на бомбардировщике Havoc и джедайских фокусов не показывает.

Из других занятных дополнительных/изменений, следует выделить определенный прогресс в системе автонаведения. Поймав в рамку прицела вражеский корабль, вы сходу получите информацию о степени его угрозы. Кроме того, разработчики пообещали подчистить сис-

**Split-screen режим обещает разнообразить игровой процесс.**

тему управления, сделав ее более отзывчивой и, как это принято называть, интуитивной. Плюс не забывайте о приросте полигонов на звездолетах – это уже из класса обязательной косметики.

Штурмовать Star Wars: Jedi Starfighter будет сразу две игровые платформы. Версия для PS2 появится уже весной, а вот вариант для Xbox поступит в продажу уже после премьеры Episode II.



# SERIOUS SAM

КРУТОЙ СЭМ: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ



Русский перевод  
 под редакцией  
 ст. о/у Goblina



PC  
**SHAMAN**

**Вячеслав Назаров**

master@gameland.ru



“Мы с тобой одной крови, ты и я!” — говорил лягушонок Маугли мышам, ужам и ежам, пытаюсь убедить их быть с ним ласковыми и добродушными. Надо признаться, получалось у него неплохо. Но все же не так хорошо, как могло бы. Например, шаманы умеют общаться с животинками гораздо эффективнее. Хотите попробовать себя в этой роли? Не переживайте, если мама не разрешает вам разговаривать со зверюгами и не хочет приютить дома даже малютку-варана. Ведь если вы окупаетесь в царство живой природы и не менее живых трупов в игре Shaman, она ничего и не узнает.

**Жанр:** RPG **Издатель:** TBA **Разработчик:** Boston Animation  
**Онлайн:** <http://www.bostonanimation.com>  
**Требования к компьютеру:** PII 350, 128 MB RAM  
**Дата выхода:** II квартал 2003 года

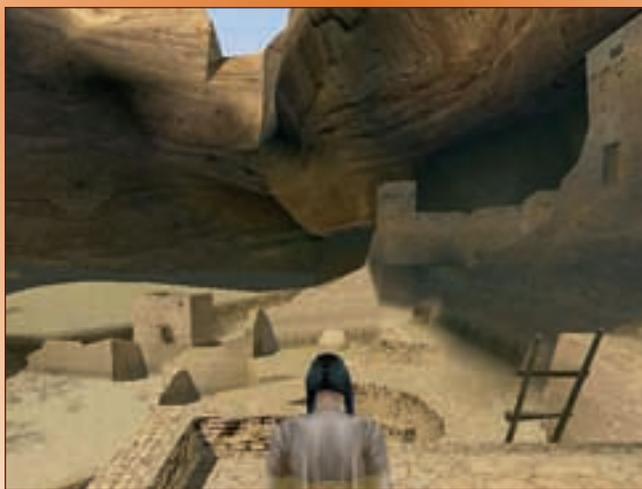
Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11193](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11193)



Каждый нормальный ребенок мечтает о романтике. И почти у каждого романтические порывы губят родители.

Недавно мне пришлось в этом очередной раз убедиться. Вы, наверное, знаете, кто такие панки? Это такие отроки с цепенями, ошейниками, зелеными волосами и подобной атрибутикой. И вот свела меня судьба с одной девушкой — юным белокурым созданием, которое не пьет, не курит, но гордо носит балахон с надписью “Король и шут”. При этом невинное дитя призналось, что по жизни является панком. “Да ты что, дитя!?” — испугался я. — “Панк должен быть грязным, вонючим и курить как минимум травку!” Барышня тоскливо посмотрела мне в глаза и произнесла: “Мне мама так не разрешает...” Слава Богу, что у главного героя игры Shaman оказались понимающие



Пройти заколдованное ущелье можно только полностью доверившись своим чувствам. Или интуиции. Если она у вас есть.

родители, которые всецело приветствовали увлечение ребенка животным миром.

Сюжет новой RPG вращается вокруг событий, происходящих с североамериканскими индейцами после смерти престарелого шамана. По нелепой ошибке кто-то из колдунов-недоучек перепутал вектор магистратум, и врата в царство мертвых оказались закрыты. Души погибших воинов долгое время маялись без дела, пока наконец-то не решили заселиться обратно в свои бесхозные тела. Это привело к тому, что землю стали наводнять отвратительные зомби.



В процессе игры юному шаману предстоит старательно развивать свои спиритические способности, не забывая, впрочем, и о физподготовке. Хотя разработчики утверждают, что в Shaman следует все же больше полагаться на ум и помощь духов, нежели на голую или даже одетую силу.

Возможно, когда-нибудь посмотрев на Shaman, вы поймете, что лучшее средство от всех проблем — это магические заклина-

Остановить их может лишь юный охотник, чей брат был одним из колдунов, пытавшихся открыть

**Юному шаману предстоит старательно развивать свои спиритические способности, не забывая, впрочем, и о физподготовке. Хотя в игре следует все же больше полагаться на ум и помощь духов, нежели на голую силу.**

ворота в потусторонний мир. После того как очередная попытка была провалена, убийце сусликов пришлось отбросить в сторону лук и копье и вплотную заняться изучением магии.

Интересно, рискнете ли вы испытать их в реальной жизни? Если вы романтик, то, конечно, рискнете. Только все же дождитесь Shaman. Пусть он вас научит как следует....

Игра Shaman создается украинской командой. Американцы из Boston Animation являются всего лишь администраторами, которые эксплуатируют жадных до работы киевлян. При этом президент компании считает, что по соотношению цена/качество это оптимальный вариант для создания компьютерных игр.

А почему у нас инеистый  
великан на маконта похож?  
Хобот ему еще  
пририсуйте...

У нас ирра-какк-н-сланг,  
считай, что ему его  
отрезали "



## ИНЕИСТЫЙ ВЕЛИКАН

Может быть его  
целиком вставить,  
раз уж оно краткое?

"Когда ж повстречались иней и теплый воздух, так что тот иней стал таять и стекать вниз, капли ожили от теплотворной силы и приняли образ человека, и был тот человек Имир, а инеистые великаны зовут его Лургельмиром. От него-то и пошло все племя инеистых великанов, как сказано о том в «Кратком прорицании вельвы». Он был очень злой и все его родичи тоже. И сказывают, что, заснув, он вспотел, и под левой рукой у него выросли мужчина и женщина. А одна нога зачала с другою сына. И отсюда пошло все его потомство – инеистые великаны. А его, древнейшего великана, зовем мы Имиром."

Какая-то порнография получается.  
А цензура пропустит? А если это  
дети прочитают?

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон  
(перевод О. А. Смирницкой)



# ВАЛЬГАЛЛА



GBA

Wren

wren@gameland.ru

# CASTLEVANIA: HARMONIA OF DISSONANCE

У серии Castlevania на данный момент есть лишь один серьезный конкурент — Mega Man. При этом ориентированность на более широкий круг геймеров помогла проекту от Konami добиться большего коммерческого успеха при меньшем количестве игр. Теперь семейство шедевров, которыми компания обделила в свое время Dreamcast, похоже, всерьез и надолго обосновалось на Game Boy Advance.

**Жанр:** action **Издатель:** Konami **Разработчик:** Konami  
**Количество игроков:** 1 **Онлайн:** <http://www.konami.com>  
**Дата выхода:** не объявлена (в США)

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF9141](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9141)

Слухи о скором появлении продолжения Castlevania ходили уже давно, причем подтверждение их оправдало самые радужные надежды фанатов — Konami пообещала сделать двухмерную (!) игру для PlayStation 2! Причиной отказа от 3D стал контраст успеха Symphony of the Night и Circle of the Moon с провалом двух трехмерных игр для Nintendo64. Впрочем, позже было принято решение перенести будущий проект на более уместную



в данном случае систему — GameBoy Advance. Заодно игре придумали и звучный подзаголовок — White Night Concerto. К слову, к знаменитым белым ночам игра никакого отношения иметь не будет, а в США и вовсе получит новое название — **Harmonia of Dissonance**.

В любом случае мы перенесемся в 1740-й год, когда Simon Belmont (классические игры серии) уже отвоювал свое, но до событий Dracula X, где героем был уже Richter Belmont, еще далеко. Новый борец с вампирами — Jeust Belmont, несущий в себе кровь семейств Belmont и Belnades (по-

следней представительницей которого была Sypha Belnades из Castlevania III). Естественно, в одиночку он работать не будет — поможет старый друг Maxim Quicyn, да временно запертая в замке Дракулы девушка по имени Liddy Erlanger.

Несмотря на обновление сюжета, не стоит ожидать серьезных изменений в геймплее по сравнению с Circle of the Moon. Да и разве можно отправляться в замок Дракулы, не захватив с собой кнут, ставший уже символом серии? Разумеется, и здесь его можно будет применять для уничтожения светильников, что приводит к появлению полезных призов. К примеру, особо кровожадные в результате смогут поливать нечисть из склянки со священной



**Разве можно отправляться в замок Дракулы, не захватив с собой кнут, ставший уже символом серии? Разумеется, и здесь его можно будет применять для уничтожения светильников...**



водой. Что касается особенностей игр для GBA, то тут можно отметить функцию “быстрого сохранения”, которая окажется на удивление актуальной, когда, добравшись до середины уровня, вы вдруг поймете, что проехали свою остановку метро... Среди обещаний улучшить графику особо хочется выделить оптимизацию яркости под экран GBA — с этим у Circle of the Moon было не все в порядке. Не мешало бы и подтянуть качество спрайтов — не очень-то интересно наблюдать на 32-

битной системе игру, внешне похожую скорее на своих 8-битных собратьев.

Не стоит бояться и того, что концепция серии именно сейчас будет испорчена попытками подстроиться под требования радикально настроенных геймеров, не знакомых с классикой. Работать над проектом будут создатели Symphony of the Night и Dracula X, которые, собственно, и определяют нынешний имидж Кастлевании. Koji Igarashi (продюсер), кстати, намекнул на то, что следующий их проект будет разрабатываться уже не для GBA. Мы же не будем гадать (PS2? GCN?) и простождемся обещанного HoD, благо в Японии игра должна выйти уже 6 июня.



PC

# СПЕЦНАЗ: PROJECT WOLF

Илья Сергей  
kogotok@gameland.ru

Force — а вот это уже действительно весело, биться бок о бок с американцами.

Впрочем, дружба дружбой, а мультиплеер врознь. 40 процентов творческого внимания разработчиков уделяется сетевому режиму с говорящим названием Specnaz versus Delta. Кроме него есть Capture the Nuke, Atomic Countdown (о, запахло ядерным fun'ом!) и Reconnaissance. Не забыт и стандартный DeathMatch. К сожалению, на данный момент мы не располагаем скриншотами. Несколько набросков, сделан-

**Грозный малый, да еще и с СВД... Впрочем, все равно самый страшный солдат — боец стройбата!**



Скажите честно, не надоело еще играть за простого американского паренька — бойца отряда особого назначения? Причем, неважно какого — вполне реального Delta Force или несуществующих Rainbow и Ghost Recon — в сущности, это одно и то же. После выхода Land Warrior все должны четко себе уяснить — только американские коммандос способны каким-то образом противостоять злу международного терроризма. И точка. Куда смотрят наши российские разработчики? Давно пора бы напомнить несведущим в военном деле капиталистам, что российский “Specnaz”, о котором с болью в голосе вспоминал в свое время Revolver Ocelot, рано отправлять на свалку. Ибо есть еще у нас порох в порохницах. Ну, и все остальное тоже.

**Жанр:** tactical FPS **Издатель:** TBA **Разработчик:** BYTE Software **Количество игроков:** до 32  
**Онлайн:** [http://www.byte.sk/project/specnaz/02\\_game\\_overview.htm](http://www.byte.sk/project/specnaz/02_game_overview.htm) **Дата выхода:** не объявлена

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11241](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11241)

Словацкая команда BYTE Software планирует в ближайшем времени провести своеобразный ликбез, выпустив на рынок игру под судьбоносным названием Specnaz: Project Wolf. Мартин Хорнак (Martin Hornak), выходец из Cauldron, возглавляющий ныне BYTE Software, в открытую заявляет, что в планах разработчиков показать миру всю славную историю российского спецназа, разворачивающуюся в различных уголках земного шара на рубеже веков. Действовать нам придется от лица одного и того же персонажа, а вот роль подручных возьмет на себя сверхумный AI.

О личности супергероя пока ничего не известно за исключением партийной клички — Wolf 1. В помощь будет выдан отряд соратников, а также боевой товарищ Wolf 2. Оцените, последний является собакой. Ага, ко мне, Мухтар, и все такое. Судя по тому, что четвероногий персонаж выделен из общей массы, есть вероятность, что его роль в игре будет весьма значительна. Совершать ратные подвиги мы будем под зорким оком начальства, некоего Сергея Николаевича (Sergey Nikolayevic), полковника ГРУ. В некоторых местах нам предстоит пересечься с легендарной Delta

**Жизнь собачья или мы с Мухтаром на границе.**



Краткий список используемого в игре реального оружия: ФЛ-74 + ГП-25 (подствольник), АН-94, СВД, СВН-98, ВСК-94, “Книарис”, “Бизон”, “Скорпион” (все три с глушителем), комплекс “Гроза” (это уже серьезно), автоматический пистолет Стечкина, гранаты РГД-5. Не исключено, что в ближайшее время список дополнят новые образцы.

**Уже готовые модели бойцов. Детализация пока так себе.**

ных, однако, с завидной тщательностью, позволяют лишь ощутить дух игры.

Рекомендую повнимательнее присмотреться к данному проекту. Как знать, может Specnaz еще преподнесет сюрпризы. Только бы наши братья-славяне не подкачали, а то будет загублена такая замечательная идея!..



PS 2

Александр Щербаков [sherb@gameland.ru](mailto:sherb@gameland.ru)

# STUNTMAN

Reflections сделали себе хорошее имя и блестящую репутацию, выдав великолепную идею Driver. То, что до ума они ее так и не довели — дело десятое. На это даже внимания никто не обратил: такие мелочи покупателей не интересуют. Возможно, Stuntman ждет та же судьба.

**Жанр:** racing/action **Издатель:** Infogrames  
**Разработчик:** Reflections **Количество игроков:** 1  
**Онлайн:** <http://www.stuntman-game.com/>  
**Дата выхода:** июнь 2002 года



Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11204](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11204)

**У**дея Stuntman умудряется быть одновременно и потертой, и свежей. Уже из названия проекта должно быть приблизительно понятно, что вас ждет. Ну, скажите, кто в детстве не хотел хоть на минутку ощутить себя в шкуре отважного каскадера? Я вот, например, не особенно. Каскадеры обычно ломают руки, ноги и другие части тела. А это, знаете ли, не очень приятно. Гораздо приятнее наблюдать за процессом дробления костей со стороны.

Без машин в Stuntman дело не обойдется. Reflections могут придумать все, что угодно. Но Driver наверняка все равно будет неуловимо маячить перед вашим лицом, строить гримасы и показывать язык. Придется свыкнуться с таким положением дел.

Основная часть вашей жизни в Stuntman подчинена необходимости выделывать немислимые трюки перед включенной камерой. Режиссер и стант-координатор

проводят инструктаж, объясняют, что от вас требуется и управляют рисковать своими виртуальными филенными частями тела. Каждый номер, что логично, состоит из нескольких мини-заданий. Что-то вроде: затормози тут, развернись здесь, обгони дальнюю машину и разбейся на смерть, боднув столб у обочины. Трюки, по заверениям разработчиков, в обязательном порядке поразят вас своим разнообразием. В зависимости от того, в съемках какого фильма вы участвуете, стиль безумных издевательств над автомобилями будет

**Основная часть вашей жизни в Stuntman подчинена необходимости выделывать немислимые трюки перед включенной камерой.**

Если в Stuntman каскадерам позволяют убиваться насмерть, то цены этой игре не будет.



меняться. Где-то нужно изобразить зрелищную погоню, где-то попрыгать с одного дома на дом, а где-то продемонстрировать оператору свой обгоревший труп за баранкой.

Создавая Stuntman, Reflections, похоже, всерьез вознамерились поуморить. Качество их шуточек уже сейчас можно подставить

Шутки шутками, а к отображению трюков Reflections решили подойти, засучив рукава. Чтобы все было основательно и с большой степенью достоверности. Насколько это вообще возможно. К работе были привлечены люди, которые в каскадерском деле разбираются более, чем хорошо. В частности, консультантом выступает Vic Armstrong, в чьем послужном списке присутствуют такие картины, как Terminator 2, Charlie's Angels и фильмы из серии Indiana Jones. С ним даже сделали интервью, которое станет



**Зрелищность трюков призвана обеспечить популярность Stuntman.**

под сомнение. Но стремление слегка постебаться над кинематографом явно присутствует. Ну, скажем, один из фильмов, в котором вам придется поучаствовать, зовется Live Twice For Tomorrow. В принципе, это очень смешно. Ждем новых уморительных пародий. Ну и скабрзных анекдотов тоже.

бонусом на DVD с игрой. Немало пришлось потрудиться и над физической моделью. Особенно над тем, что касается повреждений автомобилей. Думаю, на это стоит посмотреть.

В наших рядах Stuntman вызывает воодушевление, но я бы поостерегся рассчитывать на слишком многое. Пример Driver показывает нам, что к релизу проект способен подрастерять свой потенциал.



# DISCIPLES

## КАНУН РАГНАРЕКА

И НАСТУПИЛО ТЁМНОЕ ВРЕМЯ, ВРЕМЯ ЗЛА...

ПРОШЛО ДЕСЯТЬ ЛЕТ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ ВЕЛИКОЙ ВОЙНЫ. ГЛУБОКО В НЕДРАХ СВЯЩЕННЫХ ЗЕМЕЛЬ ПОЯВИЛСЯ ИЗБРАННЫЙ, ПРИЗВАННЫЙ ПРИНЕСТИ СПАСЕНИЕ ОДНИМ И ГИБЕЛЬ, И ПОЛНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ ДРУГИМ.

СОБРАВ ВСЮ ВЕРУ В КУЛАК, КАЖДАЯ РАСА ВНОВЬ ДОЛЖНА ВЗЯТЬ В РУКИ ВСЕ СОКРУШИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ, ЧТОБЫ СПАСТИ И ЗАЩИТИТЬ СВОЙ НАРОД И ПРИНЕСТИ НЕВЕРНЫХ В ЖЕРТВУ СВОЕМУ БОГУ.

### Основные характеристики игры:

- Потрясающие персонажи и сногшибательный окружающий мир, который погрузит вас в настоящие эпические сражения;
- Безграничные возможности в "апгрейде" отрядов и лидеров;
- Более 200 уникальных анимированных отрядов и более 100 красивейших заклинаний;
- Каждая раса обладает своей собственной уникальной кампанией, которые расскажут историю происшедшего с разных точек зрения;
- Поддержка до 4-х одновременно играющих игроков по Сети и Интернету;
- Редактор кампаний позволит вам создать именно такую кампанию, которую вы хотели всегда пройти;
- Также существует возможность переноса уже имеющихся развитых лидеров в многопользовательский режим игры или в созданные игроком квесты;
- Абсолютно новая система событий разнообразит игровой процесс настолько, что вы захотите пройти игру от начала и до конца, причём не один раз
- Сильный искусственный интеллект позволяет сделать геймплей более динамичным.

©2002 «Руссобит-М». ©2002 «Strategy First». ©2001 «Arxel Tribe».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;

e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА



г. Апатиты  
ул. Ферсмана д.15  
г. Барнаул  
Социалистический пр. д.109  
г. Владимир  
ул. Каманина д.30/18  
г. Волгодонск  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17  
г. Воронеж  
ул. Плеханова д.48  
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург  
ул. Вайнера д.15  
г. Иркутск  
ул. Некрасова д.1  
ул. Байкальская д.69  
ул. Литвинова д.1  
ул. Урицкого д.1, д.18  
ул. Волжская д.14А  
г. Калининград  
пл. Победы д.4  
Торговая сеть «Монитор»  
г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж  
г. Магадан  
ул. Парковая д.13 к.205  
г. Махачкала  
ул. Дахадаева д.11  
г. Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка ул. Барклая  
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015  
Багратионовский пр.  
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск  
ул. Энгельса д.76  
ул. Рубина д.5  
пр. Ленина д.23  
г. Новосибирск  
ул. Ленина д.10  
универсам «МегаБокс»  
г. Норильск  
ул. Талнахская д.79  
маг. «Лазер-Диск»  
ул. Богдана Хмельницкого д.29  
маг. «Легион»

г. Ростов на Дону  
ул. Будёновский д.80 корп. А2  
г. Самара  
ул. Аврора д.181  
маг. «АВФ-Класс»  
ул. Мориса Тореза, 103  
ул. Мичурина, 15 секция №1  
г. С.-Петербург  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Лиговский пр. д.107  
Василевский остров,  
Средний пр. д.46

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46  
г. Саратов  
ул. Астраханская д.140  
ул. Степана Разина д.80  
г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
маг. «Инфа»  
ул. Комсомольская д.58  
г. Surgut  
ул. Энгельса д.11 блок «Б»  
клуб «Диггер»  
ул. Майская д.14  
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51  
г. Тольятти  
ул. Революционная 52 «А»  
торг. место 304  
г. Уфа  
пр. Октября д.56  
г. Челябинск  
ул. Цвиллинга д.64  
г. Южно-Сахалинск  
ул. Емельянова д.34А  
г. Якутск  
ул. Ярославского д.20

PC

Евгений Филимонов  
neirontant@gameland.ru

# SPRING BREAK

Одним из важнейших элементов интерфейса станет ползунок, регулирующий градус продаваемых в барах напитков. Лишнее количество алкоголя в крови отдыхающих может привести к самым неблагоприятным последствиям.

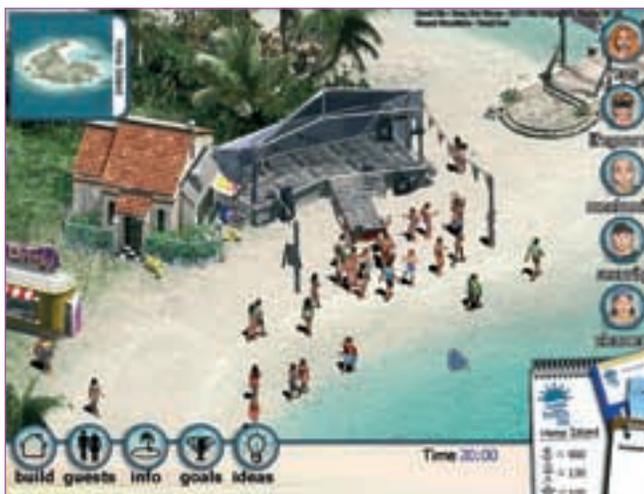
**Великая и ужасная Eidos Interactive, специализирующаяся на тиражировании полигонных девушек с завидным размером окружностей и пистолетов, а также мускулистых специалистов по перерезу фашистских глоток, буквально на днях имела неосторожность анонсировать новый проект. Каким-то чудом не слишком знаменитая команда разработчиков Deep Red умудрилась внушить менеджерам Eidos прибыльность своего мероприятия под названием Spring Break.**

Жанр: RTS/management Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Deep Red  
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.eidosinteractive.com/> Дата выхода: лето 2002 года

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11197](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11197)

**Т**акже как и предыдущие опусы Deep Red, **Spring Break** относится к жанру экономико-строительных симуляторов. На этот раз управлять предстоит (лучше присядьте) курортным островом. Это даже не симулятор диктатора-островитянина. По определению имеется кусок суши, ограниченный морем со всех сторон. Задача – сделать так, чтобы как можно большему количеству людей захотелось попасть на остров и прокутить всю наличность.

Средства достижения цели более чем стандартны. Нам необходимо построить побольше разнообразных предприятий для актив-



Отдыхающие пританцовывают, несмотря на пустующую сцену. Наймите им ди-джея!

время от времени нужно чинить – пригодятся механики. Публике скучно и грустно? Зовите массовиков-затейников. Американские и русские туристы выпили лишнего и устроили в баре разборку с целью передела комплектов золотых медалей среди родных стран? Бегите за охранниками, иначе от бара скоро останется один фундамент. Ну, а если отдыхающие жалуются на то, что из-за гор мусора они не могут пройти к пляжу, значит, вы забыли запла-

После сытного обеда публика любит загорать и есть мороженое на берегу моря.



тить уборщикам. Подумаете, как же князя Мышкины собрались!

Когда застройка будет закончена и набран персонал, останется лишь правильно управлять всем этим счастьем. А это отнюдь не так просто. Ибо проблемы наших клиентов – наши проблемы. Они напились? – поломали оборудование и испортили настроение другим отдыхающим. Отравились в закускойной? – пострадает наша репутация. На купающихся



В центре располагаются магазины и святая святых – электростанция, обеспечивающая энергией весь остров.

**На купающихся курортников напала акула? – большой привет команде спасателей. Впрочем, в последнем случае можно вызвать киногруппу – пущай снимают с природы очередную часть «Челюстей»...**

ного (и не очень) отдыха, как то: водные аттракционы, ночные клубы, бары, дискотеки, отели... Подавляющее большинство заведений так или иначе связаны с жидкостью – клиенты либо находятся в ней, либо употребляют ее внутрь. Причем объемы и в том, и в другом случае вполне сопоставимы.

курортников напала акула? – большой привет команде спасателей. Впрочем, в последнем случае можно вызвать киногруппу – пускай снимают с природы очередную часть «Челюстей»...

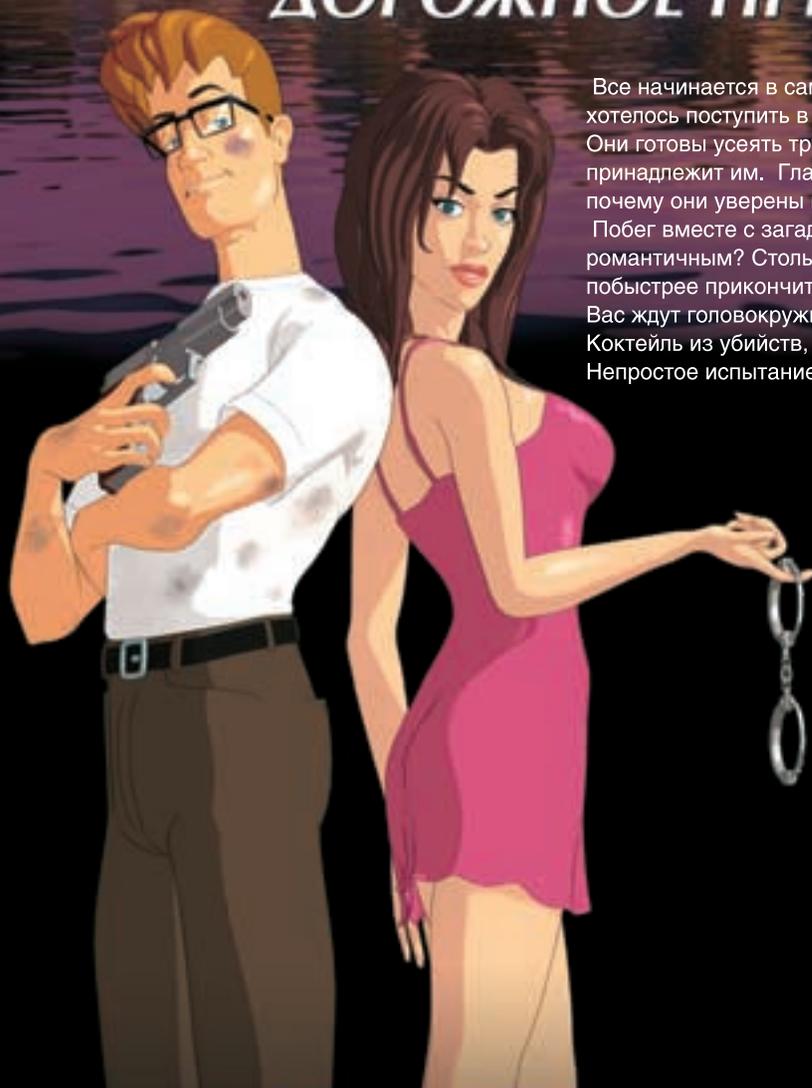
Нельзя забывать и про обслуживающий персонал. Аттракционы

Итог. Если вы любите солнце, море, песок и ненавязчивые, но увлекательные стратегии в стиле **Trorico**, вам следует обратить на **Spring Break** самое пристальное внимание. Увидимся на Ибисе!

# Runaway

## ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

**Уже в продаже!**  
Самый ожидаемый квест 2002 года!!!



Все начинается в самый неподходящий для студента Брайана момент, очень уж ему хотелось поступить в аспирантуру, только вот у мафии совсем другие планы на этот счет... Они готовы усеять трупами весь город, что бы вернуть себе то, что, как они считают, принадлежит им. Главная задача заключается в том, чтобы выяснить, что они ищут и почему они уверены в том, что у Брайана это есть. Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным? Столько необычных людей вокруг, но, кто из них друзья, а кто пытается побыстрее прикончить бедного студента? Разобраться в этом будет крайне сложно. Вас ждут головокружительные сюрпризы! Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи. Непростое испытание даже для агента секретной службы....

- 3D мультипликационные персонажи
- Печатающе богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах
- Программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев
- Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, MIP MUSIC SYSTEM



©2002 «Руссобит-М». ©2002 «Pendulo». ©2002 «Dinamic Multimedia»  
Локализовано компанией «Revolt Games».  
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:  
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru  
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;  
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;  
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты  
ул. Фермана д.15  
г. Барнаул  
Социалистический пр. д.109  
г. Владимир  
ул. Каманина д.30/18  
г. Волгодонск  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17  
г. Воронеж  
ул. Плеханова д.48  
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург  
ул. Вайнера д.15  
г. Иркутск  
ул. Некрасова д.1  
ул. Байкальская д.69  
ул. Литвинова д.1  
ул. Урицкого д.1, д.18  
ул. Волжская д.14А  
г. Калининград  
пл. Победы д.4  
Торговая сеть «Монитор»  
г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж  
г. Магадан  
ул. Парковая д.13 к.205  
г. Махачкала  
ул. Дахадаева д.11  
г. Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка ул. Барклая  
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015  
Багратионовский пр.  
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск  
ул. Энгельса д.76  
ул. Рубина д.5  
пр. Ленина д.23  
г. Новосибирск  
ул. Ленина д.10  
универсам «МегаБокс»  
г. Норильск  
ул. Талнахская д.79  
маг. «Лазер-Диск»  
ул. Богдана Хмельницкого д.29  
маг. «Легион»

г. Ростов на Дону  
ул. Будёновский д.80 корп. А2  
г. Самара  
ул. Аврора д.181  
маг. «АВФ-Класс»  
ул. Мориса Тореза, 103  
ул. Мичурина, 15 секция №1  
г. С.-Петербург  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Лиговский пр. д.107  
Василевский остров,  
Средний пр. д.46

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46  
г. Саратов  
ул. Астраханская д.140  
ул. Степана Разина д.80  
г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
маг. «Инфа»  
ул. Комсомольская д.58  
г. Сургут  
ул. Энгельса д.11 блок «Б»  
клуб «Дигер»  
ул. Майская д.14  
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51  
г. Тольятти  
ул. Революционная 52 «А»  
торг. место 304  
г. Уфа  
пр. Октября д.56  
г. Челябинск  
ул. Цвиллинга д.64  
г. Южно-Сахалинск  
ул. Емельянова д.34А  
г. Якутск  
ул. Ярославского д.20

PC

## ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

**Жанр:** strategy  
**Издатель:** Microsoft  
**Разработчик:** Blue Fang Games  
**Онлайн:** <http://www.microsoft.ru>  
**Дата выхода:** май 2002 года

PC

## SOVEREIGN

**Жанр:** RTS  
**Издатель:** Sony Online Entertainment  
**Разработчик:** Verant Interactive  
**Онлайн:** <http://www.verant.com/>  
**Дата выхода:** II квартал 2002 года

PC

## WORLD WAR II: D-DAY TO BERLIN

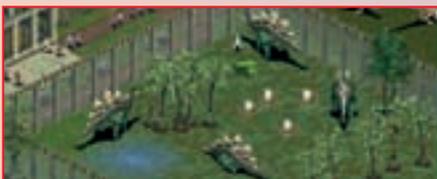
**Жанр:** online RTS  
**Издатель:** Codemasters  
**Разработчик:** Bitmap Brothers  
**Онлайн:** <http://www.bitmap-brothers.co.uk/>  
**Дата выхода:** III квартал 2002 года

**1** Компания Microsoft анонсировала add-on для симулятора зоопарка Zoo Tycoon – Zoo Tycoon: Dinosaur Digs. Как и в оригинальной игре, нам предстоит взять под свое начало ни много ни мало — целый зоопарк. Да не простой, а с динозаврами! Начинать придется, конечно, с нуля: строить загоны для животных, покупать хищников и травоядных, а также оборудовать будущую главную достопримечательность города разными дополнительными “ук-



рашательствами” — для улады изысканного вкуса избалованных посетителей. Можно будет изобретать специальные приспособления, например, для точения когтей. Кроме братьев наших меньших (больших?) мы должны заботиться и о персонале – работникам зоопарка тоже нужно жилье и скромные радости жизни. В целом, изменения ожидаются скорее в плане количества, а не качества. 6 новых сценариев, 20 новых видов животных и порядка 100 новых объектов.

...Надеюсь, останется возможность “подслушивать” мысли посетителей? Презабавная была возможность. Впрочем, май уже близко — так что все точки над i скоро будут расставлены.



**2** Слышали про многопользовательскую онлайн-роль RPG EverQuest? Ага, про ту самую. Нечто подобное опять готовится в недрах Verant Interactive, но теперь в жанре RTS.

Оцените размах. До 50 тысяч юнитов на карте (500 игроков одновременно – у каждого может быть до 100 юнитов) в практически обычной RTS в стиле Command & Conquer или Starcraft. Интересной особенностью является то, что после отсоединения враги не смогут разрушить вашу базу, так как в игре предусмотрена своего рода “зона безопасности”, Homeworld, пред-



ставленная трехмерной моделью планеты. Движок, естественно, трехмерный, рассчитанный на использование видеокарт поколения GeForce3. Отсюда и обилие спецэффектов, динамические тени и фрактальный (не составленный из готовых кусков, а сгенерированный по псевдослучайным алгоритмам) ландшафт. Кроме того, основные данные будут храниться на сервере, что гарантирует защиту от читеров.



**3** Кем только не эксплуатировалась тема Второй мировой войны! Codemasters на пару с Bitmap Brothers поделились своими планами на третий квартал 2002 года.

World War II: D-Day to Berlin позволит нам возгласить силы союзников. Игра обещает быть интересной не только матерым стратегам, знающим сколько болтов на каждой гусенице Т-34, но и новичкам, специально для которых разработчики отобрали самые интересные и захватывающие события Второй мировой. Ключевой особенностью будет высокоразвитая система морали для каждого юнита в отдельности. Так, снайпер в хорошем расположении духа сможет четко работать, поддерживая соратников точным огнем, но стоит обстоятельствам измениться не в лучшую сторону, как все тот же снайпер будет раз за разом промахиваться, а то и вовсе даст деру. Больше того, солдаты смогут совершать настоящие подвиги, например, под шквальным огнем забросить гранату прямо во вражеский бункер.

D-Day to Berlin разрабатывается на движке Z: Steel Soldiers и выйдет не ранее второй половины 2002 года. Вот только за двумя зайцами погонишься... Удастся ли совместить серьезную военную стратегию и зрелищный героический опус в одном флаконе?



PC

PC

## CITY OF HEROES

Жанр: online RPG

Издатель: TBA

Разработчик: Cryptic Studios

Онлайн: <http://www.cityofheroes.com/>

Дата выхода: II квартал 2002 года

## BORN

Жанр: RPG

Издатель: TBA

Разработчик: Foolish Entertainment

Онлайн: <http://www.foolish-entertainment.com/born/>

Дата выхода: не определена

**4** Всем известна страсть американцев к супергероям. City of Heroes предоставит нам возможность самостоятельно создавать героев в онлайн – по образу и подобию своему.

Первым делом мы должны состряпать свое альтер-эго, супергероя с фантастическими возможностями, после чего оснастить его не менее фантастическими предметами (из сотен возможных). Лишь только после этого мы попадем в мегаполис, населенный сотнями такими же персонажами мультфильмов и комиксов.

В игре будет использован трехмерный движок, который позволяет обновлять мир без скачивания патчей, использовать LOD и две системы оптимизации (порталы для замкнутых пространств и иерархия для открытых). Правда, представленные скриншоты не внушают особого оптимизма.

Игра должна выйти во втором квартале 2002 года, а пока нашим зарубежным братьям придется довольствоваться зачитанными до дыр комиксами...

**5** Собственно, об этой игре пока практически ничего не известно. RPG, трехмерный движок да сюжет со злодеями и магией... Все?

Почти. Есть пара моментов, которые добавляют к блеклому портрету проекта ряд ярких штрихов. Во-первых, очень симпатичная и стильная графика. Ничего лишнего, но в то же время скриншоты обладают необъяснимым очарованием. Во-вторых, разработчики позиционируют свое детище как шаг к истокам, к славам RPG/adventure наподобие Zelda и Secret of Mana, где превалирует не сложная ролевая система, а



насыщенный и динамичный геймплей. Это означает, что нам уготовлено много путешествовать, встречать ярких персонажей и не утруждать себя решением сверхсложных глобальных проблем. Все должно происходить легко и непринужденно. А колоритная графика и, будем надеяться, неординарный сюжет помогут расслабиться после тяжелого геймерского трудового дня.

Дата выхода не определена, однако, как только мы узнаем новые подробности, сразу опубликуем полноценный обзор этого очень любопытного – не сказать интригующего! – проекта.

## REVIEW

стр. 050-091

### Гномы

Немецкий юмор — вещь бронепробивная. Даже в стратегических играх. Особенно — про гномов.

### C&C: Renegade

Удалось ли Westwood перевести вселенную C&C на рельсы нового жанра?

Читайте всю правду в нашем обзоре.

### Fatal Frame

Хрупкая девушка со старой фотокамерой посреди особняка, кишашего призраками.

### G-Surfers

Пламенная страсть А.Щербакова, оставившая равнодушной большую часть нашего дружного коллектива.

### Dropship

Недосимулятор десантного транспорта с вертикальным взлетом оказался недурен в качестве ураганного action'a.

### Star Trek: Bridge Commander

Возможность прогуляться по капитанскому мостику "Энтерпрайза". В качестве капитана, ясное дело.

### Zone of The Enders: The Fist of Mars

Некуда девать мешок батареек? Хочется скоротать путешествие на Таймыр? Вас спасет японская НФ-стратегия для портативного GBA.

Blade [blade@gameland.ru](mailto:blade@gameland.ru)

# ГНОМЫ

СТРАНА  
ИГР, СЕРЕБРО  
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

## ДОКОПАТЬСЯ ДО НЕБЕС



Жанр: 3D RTS Издатели: IC/snowball.ru Разработчик: Innonics  
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.snowball.ru/gnomys/>  
Требования к компьютеру: PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10472](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10472)

Во внешнем антураже “Гномов” достаточно мелочей для заочного отнесения игры в раздел “муси-пуси”, как потенциальный подарок младшему брату... Но “Страна Игр” предупреждает — детство и инфантильность здесь не жильцы. С простодушными улыбками и голосом актера Александра Ленюкова гномы откалывают такие шуточки, что родители тут же бегут оттаскивать своих отпрысков за ноги от монитора.

Виктор Перестукин

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

Поворот 3D стратегий на путь созидания и некоторый отказ от инфернальных спецэффектов, призванных украшать деструктивный геймплей, я считаю если не вехой, то значимым событием точно. Первой была Startopia. Оставаясь стопроцентной стратегией, она балансировала на грани фарса и обыкновенного сима, вроде Rollercoaster Tycoon. Мы создавали целые города и, прогуливаясь по ним, ощущали всеми фибрами это самое 3D, чувствовали себя в высшей мере превосходно. Игра “Гномы” продолжает облагораживать жанр, находящийся в упадке и варварски использующий роскошные 3D эффекты для иллюстрации разорения и убийства. Во



■ В огненных бассейнах живут страшные чудовища. Этот, например, чувствует себя в лаве, как рыба в воде.

многим — передовая игра, развлекающая заплесневелые каноны и представления. Восхищает возможность развития и селекции гномов; индивидуальность каждого персонажа; юмор, нацеленный на вполне созревшую аудиторию; дерево технологий, открытия; просто куча нужных и ненужных напрямую построек и предметов, что в сочетании с сюжетом создает уникальную атмосферу.

### Недетское кино

Игру украшает свобода мысли, фантазия и отсутствие предрассудков. Например, “Дом свиданий”, в немецком оригинале именованный

Что же касается “гномовского новояза”, чувствую, он войдет в историю: “Ребята, как насчет опрокинуть по стаканчику “ГРИЛИКА” и закусить парочкой “ЖАРГРИБОВ”?

не иначе, как Bordell. Роль и место сего здания пояснять, очевидно, не стоит. Девушка-эльф, сопровождающая гномов на протяжении всей игры, меняет свои наряды на все более легкие и откровенные по мере того, как температура в пещерах с приближением к центру Земли повышается. Кажется, что при небольшой манипуляции с ресурсами “Гномов” возможна полная, окончательная победа идей нудизма над законами приличия. Сосуд для эликсира, возвращающего гному молодость, наполнен в форме ну... Это надо ви-

Виктор Перестукин

8

В какой еще игре вы увидите ездовых хомячков?

Валерий Корнеев

7

Ставлю жбан грилика, что вам будет весело. Гномы — это стиль жизни, призвание и где-то даже состояние души. Но не ориентация.

Александр Щербаков

7

Игра про гномов. Уже это говорит о многом.

Юрий Поморцев

9

С первых же минут знакомства понял — “Гномы” это надолго и всерьез (не всерьез?). Давно так не оттягивался!

31  
средний балл  
7,7



Шатер психоделической расцветки рядом с грибной плантацией. Символично.

деть, в общем. Словом, в игре есть на что посмотреть, помимо красивых пейзажей и разнообразных ужимок гномов. Главное — юмор, которым просто пропитано все повествование. Чего стоит один только клан Травников, курящий подозрительные самокрутки? Бог богов Один здесь — добродушный увалень и пивная бочка. Делали игру немцы — им виднее. Бог Один дает задание отыскать своего любимого пса Феррира, удравшего в глубокие пещеры. Гномы устраивают турнир, являющийся одновременно tutorial'ом, для выяснения достойного. Вручив сомнительный первый приз — задание лезть к ядру земли и поймать демонического вида песика — победителей отправляют, так сказать, на полевую практику. Начинаем вгрызаться в землю. Некоторую несвободу испытывает игровая камера, привыкшая в 3D мирах вести себя похамски. Кружить и летать по туннелям не позволяется. По скриншотам может сложиться представление о двухмерной игровой вселенной «Гномов». Однако все на месте и третье измерение никуда не девалось. Наши подопечные живут словно в террариуме, где демонстрируется подземное жилище гномов в разрезе.

Достаточно назвать некоторых участников локализации «Гномов», чтобы вызвать интерес к проекту. Поприветствуем, Вячеслав Назаров! Не говорите, что слышите это имя впервые. Значит вы просто не читатель нашего журнала...

Актер... Александр Ленков! Гномы разговаривают голосами героев наших любимых мультфильмов.

#### Гном — это звучит гордо!

В «Гномах» нет места, обычно для стратегий шовинистскому разделению труда. Нет безвольных рабовреasant'ов и нет касты воинов. Каждый гном — это личность, причем у каждого есть родословная. Имена гномам даются автоматически при рождении — выбираются они из списка в более чем 2000 слов.

Каждый гном имеет базовые характеристики — сытость, здоровье, настроение и внимание, а также умения — работа по камню, по дереву, по металлу, строительство, алхимия, навык в сфере услуг, стрельба, владение мечом, защита и так далее. В



# ТОМ и ДЖЕРРИ



**Вступайте в битву вечных противников Тома и Джерри! Ловкость, смекалка и немного куража принесут вам победу!**

Кто победит в борьбе **кота и мыша?**

Том и Джерри бьются один на один, поддерживая честь своего рода! Сумасбродная веселая стратегия, созданная специально для **маленьких озорных непосед.**

- **Оригинальные персонажи** Том и Джерри впервые в **трехмерной игре**
- **8 героев** из любимого и популярного мультфильма: Том, Джерри, Спайк, ....
- Режимы игры **для одного и двух игроков**
- Множество **бонусов** и возможность использовать различные **объекты** в игре
- **15 локаций**
- **трехмерная графика с реалистичным передвижением** камеры
- сочетание анимационных **роликов**, динамичных **действий** и стратегических **решений**





■ Никаких стилистических ограничений! Как вам такой “восточный” реверанс?

зависимости от того, чем гному назначено заниматься, у него развивается соответствующий навык, что находит отражение в соответствующей же цифре. Да-да, RPG элемент. Для первого поколения максимальная сумма всех умений — 100 единиц. У их детей оно увеличивается до 120. У третьего — 140. И так далее. При этом дети от рождения обладают некоторым набором умений, унаследованных от родителей. Умелый гном делает соответствующую работу значительно быстрее своего собрата-неуча.

Эти цифры умений важны и по другой причине. Начинают гномы с костра и палатки, а доходят до реактора и мастерской по обработке кристаллов. То есть в течение всей игры продвигаются по дереву технологий. Самые “продвинутые” открытия требуют сочетания двух-трех умений.

У каждого члена клана существует индивидуальный распорядок дня. Попытаться заставить гномов махать кирками двадцать четыре часа в сутки, словно на первом Метрострое, конечно, можно, но разгонять потом бастующих и обессилевших, требующих введения шестичасового рабочего дня, будет некому. Так как про-

■ Изумрудная пещера – яркая демонстрация возможностей движка.



■ Феи не всегда бывают добрыми. В “Гномах” они исключительно язвительные.

фессии “полицейский” нет в арсенале гномов. Совершенное общество. Зато можешь хватать его за шкуру, тащить к бару и заставлять выпить боценок пива или ГРИЛИКА (грибной ликер) — и настроение поползет вверх. Правда, здоровье и внимание временно упадет... А хочешь — переведи гнома в другую смену, изменив ему расписание, и он будет чаще видеться со своей “второй половиной”, что также скажется наилучшим образом на его настроении.

Замечательный, на мой взгляд, ход, придающий и без того “живым” гномам большую индивидуальность — это их общение. После тяжелого трудового дня уставшие работяги собираются у костра, за карточным сто-

лом или в баре за кружкой пива (зависит от уровня развития) и начинают чесать языками. Маленькие диалоговые окна то и дело всплывают над двумя-тремя болтунами, которые не преминут промать косточки “некой силе”, которая, по их мнению, ими управляет. Соседняя кучка сплетниц клеймит праздную жизнь эльфов. А у костра герой дня хвастается, как сражался с троллями (и ведь действительно было дело!). Так, сцепившись языками, гномы находят себе подружек. Однажды вернувшись после очередной рабочей смены, счастливые отцы увидят ползающих по лагерю своих чад.

■ Гномы – страшные лентяи, они очень любят поспать после обеда.



как обычных юнитов в стратегиях (иди туда, атакуй этого и т.д.) — это будет прямой способ. Соответственно, в игре четыре мира (Лес, Железо, Сера и Лава), которые меняются по степени приближения к центру Земли. Меняются пейзажи, враги, строения, доступные ресурсы — уголь, металл, золото, кристаллы. Еще гномам надо выращивать хомячков на жаркое, гусениц для оладьев и т.д.

Помимо добрых и услужливых NPC приходится воевать с троллями и “независимыми” монстрами. Вопре-

Первоначально Innonics планировала выпустить “Гномов” на Западе под названием Wiggles. Из-за проблем с авторскими правами игра вышла в свет под именем Diggles. Набрав в Google.com слово Wiggles, я обнаружил австралийскую тинейджеровскую группу с одноименным названием. Неужели причина именно в этом?



**Dungeon master**

Одиночная кампания — поначалу напоминает большое приключение. Бурение к центру земли кучкой гномов сопровождается обилием cut-scenes, дополнительных квестов и дружественными NPC. Далее по сюжету, наша подземная империя занимает целые подземные залы с лифтами, лестницами, барами, пивными и даже боулингом. Игрок взаимодействует с гномами двумя способами: выдает задания-постройки (свободный гном идет туда работать, либо игрок может “привязать” к этой постройке конкретного гнома) — назовем это косвенным способом. Или непосредственно “хватает” одного или нескольких гномов и ведет их сам,

ки ожиданиям, обилие крови впечатляет. Ей можно затопить пещеры.

С враждебным кланом приходится столкнуться только один раз. Вампиры стерегут волшебную наковальню практически в самом конце игры. Это великая битва, которая может длиться много дней, потому что Вампиры точно так же, как и сам игрок, роют тоннели, у них появляется потомство и они всю куют оружие. Тогда вдруг в просторных пещерах становится как-то тесно и неудобно. Значит, война. Только успевай подтаскивать материалы кузнецу, скоро рядом с мастером вырастает целая горка смертоносного металла. Трубим общий сбор. Воюют все!

# КАПИТАЛИЗМ II



■ Максимально приближенная к реальности экономическая модель

■ Изометрический вид

■ Различные уровни сложности

■ Игра по локальной сети (до 7 человек) и через Интернет

■ Система помощи



"Капитализм 2" предоставляет вам возможность создать в виртуальной реальности свою собственную экономическую империю. Вы окунетесь в мир большого бизнеса, конкурентной борьбы и форс-мажорных ситуаций. Вам придется управлять денежными потоками и контролировать товарооборот, нанимать и обучать персонал, строить новые магазины, заниматься рекламой... Не пугает? Тогда за дело!

**Системные требования:** Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 233 МГц, 64 МБ оперативной памяти, совместимые с DirectTMX® 8.0 видеоадаптер и звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь, модем для доступа в Интернет (желательно).

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14  
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru  
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!  
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52  
e-mail: support@media2000.ru



# Command & Conquer: Renegade

## НЕ БЕЗ УРОДА

НА ДИСКЕ  
**PATCH**  
К НОМЕРУ



**Жанр:** 3D action **Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Westwood Studios  
**Количество игроков:** до 32 **Онлайн:**  
<http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade>  
**Требования к компьютеру:** ПИ 450, 128 MB RAM,  
3D-ускоритель

Дополнительная информация: [http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11183](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11183)

**Разочарование — единственное чувство, которое остается после нескольких часов игры в Command & Conquer: Renegade. Просто удивительно, как разработчики из Westwood могли несколько раз продемонстрировать свое детище на E3, и все при этом только мечтательно цокали языками и с благоговением внимали обещаниям. Да, пару раз Westwood по-крупному нас обламывала, но после великолепного Emperor никто не ожидал подвоха...**

ура”, невзирая на качество? Так или иначе, то, что получилось в итоге, называется простым и очень емким русским словом “халтура”.

Начав наш разговор о **Renegade** со столь радикальных заявлений, считаю своим долгом предупредить, что на протяжении большей части обзора я буду ругаться. **Renegade** — далеко не самый плохой проект, выпу-

щенный Westwood за всю историю ее существования, да и вообще, не будь в названии злосчастного заголовка Command & Conquer, возможно, игра произвела бы более приятное впечатление. Однако прежде чем вынести окончательный вердикт несосто-

■ **Та самая Hand of NOD.**  
Более похожа на прототип из первого C&C, нежели из Tiberian Sun.

Илья Сергей

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

**С**ейчас трудно сказать, что не позволило разработчикам сделать хорошую игру. Может быть, незнание канонов нового для них жанра? Или упование на то, что чисто фанатский проект из вселенной Command & Conquer прокатит “на



Илья Сергей

7

Бесмысленный и не слишком динамичный шутер без каких либо новаций, рассчитанный на поклонников C&C Universe.

Виктор Перестукин

6

Знаете, я в первый за всю историю этих рейтингов откровенно сознаюсь - не играл. Да и зачем? У Ильи все написано!

Александр Щербаков

7

Не нужен фанатам C&C стратегий средненький FPS. Слышите? Не нужен!

Юрий Поморцев

6

Если бы не достаточно оригинальный многопользовательский режим, отправился бы Renegade в “Склепик”... Сплошное разочарование.

**26**  
средний балл  
**6,5**

явшемуся шедевру, давайте разберем, чем же он так плох.

Можно получить сомнительное удовольствие, смакуя обещания годовой давности и вдребезги разбивая их одно за другим жестокими фактами. Ну, например, в свое время, разговаривая о **Renegade**, все вспоминали шестую миссию из Command & Conquer. В реальности **Renegade** имеет с ней столько же общего, сколько Warcraft с симулятором спецназа. Никаких тщательно

**■ Так выглядит в Renegade неповоротливый харвестер.**



выверенных маршрутов бойцов NOD и продуманного месторасположения ключевых объектов нет и в помине. Предполагалось, что в детище Westwood будет что-то от Hidden & Dangerous, а может даже и от Thief. Дескать, выжидаем, пока охранник отвернется, после чего выскакиваем из-за угла и втыкаем нож ему в спину. (Маленькое замечание: ножа в **Renegade** обнаружено не было, что, в общем-то, объясняется концепцией игры.) На деле единственный прием в игре, который безотказно действует, — подавление боевой силы противника огневой мощью. Из tactical FPS **Renegade** превращается в примитивнейшую аркаду.

Ни о каком тактическом планировании не может идти и речи. Помилуйте, какая тактика, если на маленький пятачок, на котором происходит сражение, то и дело прибывает подкрепление. Прибывать оно будет бесконечно долго, пока вы не переступите очередной триггер. В свете вышесказанного становится понятным, что и по части динамики **Renegade** также не дотягивает до таких корифеев, как Max Payne или Serious Sam. В **Renegade** нет того очарования и простоты, которые заставляли проходить детище Croateam. Нет в нем и напряженности и вычурности



**■ Извержение вулкана сопровождается выбросами жутковатого на вид дыма.**

В одном из превью описывалась такая аппетитная ситуация: мы снимаем из снайперки одного из охранников, а второй немедленно бухается на землю, по рации вызывает подмогу или оказывает помощь раненому товарищу; то же, по идее, должно было происходить, если часовой наткнулся труп соратника. Привожу контрпример: при взятии одного из опорных пунктов братства, я наткнулся в одном из закутков на стоящего спиной ко мне охранника. Пожалев беднягу, я отправился на зачистку территории. После уничтожения всего охранного дивизиона, пятка единиц бронетехники и подрыва электростанции я вернулся в этот закуток. И что вы думаете? Служивый стоял

В мультиплеере **Renegade** при некотором желании можно найти несколько удачных находок. По мнению Westwood, это и должно обеспечить игре некоторую популярность. В связи с этим на официальном сайте можно ознакомиться с системой чемпионатов, предложенной разработчиками. Первый официальный чемпионат пройдет в марте, а пока можно тренироваться, повышая свой ранг в лестнице победителей. Да, кстати, Westwood всеми силами борется с читерами и наказание за подобные нечестные приемы обещает быть весьма строгим.

**В Renegade нет того очарования и простоты, которые заставляли проходить детище Croateam. Нет в нем и напряженности и вычурности Max Payne — все враги убиваются без особых затей...**



**■ Ионная пушка в действии. Один из немногих по-настоящему красивых моментов в игре.**

все в той же позе. Очевидно, его электронный мозг в данный момент занимало нечто большее, чем переполох, учиненный мною на режимном объекте. Если, конечно, солдат Братства мог похвастаться наличием мозгов. Да, кстати, трупы врагов исчезают сразу после смерти, что автоматически исключает их обнаружение несуществующими патрулями. Куда не глянь, кругом одно вранье.

В итоге мы имеем сомнительного качества аркаду, весь игровой процесс которой сводится к непрекращающейся беготне, суетливому отстрелу врагов и сумбурному перемещению между ключевыми точками на уровне. Сами уровни представляют собой редкостное убожество, как в плане дизайна, так и в плане оформления. Неприятно удивила пародия на высадку в Нор-



мультики на движке производят удручающее квадратно-пикселезованное впечатление. Да и ракусы еще те... Выражаю сочувствие всем фанатам вселенной C&C – игра делалась явно не для них.

А как же позитив? Не без него. К примеру, можно кататься на всевозможных образцах техники, среди которой попадаются легендарные образцы, такие, например, как

■ **Omaha Beach. А это здесь откуда, позвольте узнать?**

вить специальный маячок в нужном месте. Как ни странно, **Renegade** может похвастаться весьма приемлемым мультиплеером. Противостояние двух сторон выполнено в духе Counter-Strike, со сбором тиберия и покупкой на вырученные кредиты техники, power-ур'ов и героев с особым крутым вооружением. Единственное, что портит удовольствие — жуткий сетевой код, благодаря которому игра по Интернету переходит в разряд мазохистских развлечений. Приходится довольствоваться единственной practice-миссией весьма со-

мандии. Малюсенький пляж с пальмами и пяток солдат, высаживающихся на берег выглядели как апофеоз глумления. Большую часть игры нам придется бегать по различным пещерам и переходам зданий NOD, внутреннее убранство которых поражает своей примитивностью. Такая штука, как уничтожение вражеских сооружений, присутствует, но, честное слово, лучше бы оно не было. Алгоритм подобной процедуры всегда один и тот же: вбежать в здание, спуститься на нижний этаж и взорвать терминал. После пары взорванных строений этот процесс начинает вызывать смертельную тоску, а, между тем, на протяжении игры нам предстоит повторить его не один десяток раз. Чтобы развлечь игрока, разработчики ввели в игру проверенную временем систему "три ключа — три двери". А для пущего веселья расположили ключи и двери в разных уголках уровня. При этом Navos, главный герой, — жуткий растеряха и с переходом на новый уровень теряет все добытые ключи. Миссии не могут похва-



**Ни о каком тактическом планировании не может идти и речи. Помилуйте, какая тактика, если на маленький пятак, на котором происходит сражение, то и дело прибывает подкрепление.**

таться элементарной логикой, заставляя метаться туда-сюда по уровню, выполняя различные поручения начальства, которые зачастую абсолютно не связаны между собой. Когда в конце миссии нам выдают сообщение о невыполнении какого-то важного задания, о котором мы и слыхом не слыживали (движок просто-напросто "забыл" отобразить оно в списке), особого удивления это уже не вызывает.

Самодельный движок Weswood — еще один гвоздь в наш щедро украшенный гробик. Что стоило разработчикам взять за основу один из проверенных временем движков, лицензированных EA? Излишняя самоуверенность до добра не до-

водит и то, что мы видим в итоге, не дотягивает по уровню графики даже до Lithtech 2.5. А ведь последний к тому же еще и не глючил.

Но все это, в конце концов, можно простить, если игра обладает главным — атмосферностью. Увы, и на этом поприще **Renegade** терпит полное фиаско. Дух C&C, едва наклюнувшийся в первой миссии, во время зачистки каньона, уже во второй пропал безвозвратно. По атмосферности **Renegade** найдется где-то на уровне Incoming, если еще кто-нибудь еще помнит, что это такое. В дополнение ко всему, Westwood отказалась от шикарных роликов наподобие тех, что мы видели в предыдущих играх. А



мнительного качества. Правда, бо-ты... Впрочем, вы, наверное, уже догадались.

Подводим итог. Если говорить начистоту, **Renegade** — это провал, сравнимый для Westwood разве что с Lands of Lore 3 (кстати, там мы тоже могли пробежаться по базе NOD). С другой стороны, если вселенная Command & Conquer не представляет для вас никакого интереса, поиграть вполне можно, но вряд ли вы пройдете **Renegade** до конца. Как уже гово-

**Излишняя самоуверенность до добра не доводит, и то, что мы видим в итоге, не дотягивает по уровню графики даже до Lithtech 2.5. А ведь последний к тому же еще и не глючил.**

Mammoth-tank (к сожалению, только первой модели) или танк-невидимка Братства. Также не может не радовать возможность пользоваться ионной пушкой или ядерными ракетами — для этого достаточно лишь устано-

рилось в начале, как шутер игра вполне приемлема и неплохо служит для безжалостного убийства времени в ожидании чего-нибудь более достойного, например, Unreal 2. А что же скажут фанаты? 

# ФОРСАЖ

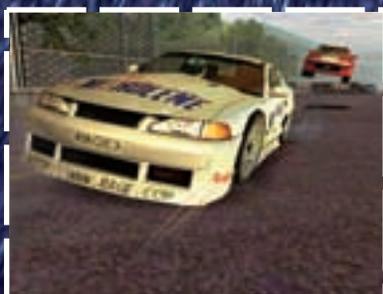
- Большой выбор трасс
- Постоянно обновляемый парк автомобилей
- Спецэффекты и графика высочайшего уровня
- Великолепное музыкальное и звуковое сопровождение
- Удобный интерфейс и простое управление
- Игра по локальной сети и через Интернет



#### Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 300 МГц или аналогичный, 64 МБ оперативной памяти, совместимый с DirectTMX® 7.0 видеоадаптер с 8 МБ памяти, 16-битная звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь, модем для доступа в Интернет (желательно).

Игра дает прекрасную возможность промчаться на бешеной скорости по самым сложным и непредсказуемым трассам, отточить свое мастерство водителя и устроить состязание с компьютерными соперниками или друзьями. В вашем распоряжении множество моделей машин с различными ходовыми качествами. Итак, если скорость - ваш конек, а рев двигателя поднимает уровень адреналина в крови, то "Форсаж" - это именно то, что вам нужно!



Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!  
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru)

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru)

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000



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

Rage

# Fatal Frame

## ФОТО С ТОГО СВЕТА



Жанр: horror adventure Издатель: Tecmo Разработчик: Tecmo  
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.fatalframegame.com/>

<http://www.gameland.ru/post/16892/default.asp>

**Как приятно иногда вдыхать аромат фатализма, правда? Или становиться законченным фаталистом, плыть по течению и плевать на этот заржавевший мир, до блеска которого мы никогда не доберемся или не доживем... Кажется, разные нации в этой борьбе и выживать будут по-разному, оставляя за собой иногда не самый чистый след в истории. Давайте дружно воспросим неизвестного Бога, имеющего тысячи имен: "А кто же из стран будет самой оптимистичной и все равно будет сверкать задорным красным на девственно-белом цвете?!"**

Neomega

neomega@mail.ru

Сдается мне (особенно, если ограничить выбор до двух стран), что именно население Японии будет стойко фанатеть от всего, что видит. Испокон веков, так сложилась традиция, азиатские релизы — будь то фильмов или игр — при выходе в Штатах хорошенько правились внутренне (контент) и внешне (сменить обложку и название — завсегда пожалуйста!). Вот и в этот раз, таинственную Zero переименовали в **Fatal Frame** исключительно для среднего (по всем параметрам: рост, вес, толщина, ширина, дюймы по диагонали, плотность, площадь сечения) американца, который должен истечь слюной, глядя на кричащее, но непонятное название и блеклую обложку, мечтая о том, какие там солидные литры крови расплескиваются и какой интересный геймплей (наличие мыслей о последнем не всегда имеет место, конечно). На этот раз Тесто превзошла сама себя,

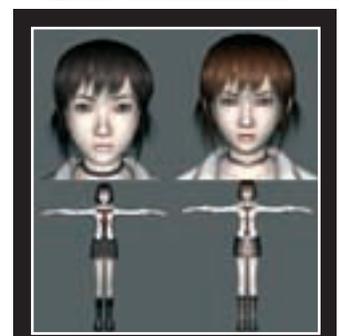


поддерживая традицию подавать игры в более подходящем виде для американцев. Часть информации, о которой я говорю, вынесена на плашку, а вот о том, сделали шаг компанией ошибочно, судить, разумеется, нам — потребителям (мы не американцы, а потому рассудительно — со стороны смотрим).

Итак, почему **Fatal Frame**? За броскостью и пафосностью ново-

го названия скрывается сама концепция игры. Уточним: тот, кто помнит Resident Evil Snap для N64, легко схватит идею данного проекта. Смысл в RES состоял в том, что нужно было фотографировать вечнозеленых зомби в наилучших ракурсах (почему-то при отборе не руководствуясь половым признаком), за что давали

■ А если попробовать сфотографировать свое отражение...



Тесто, в последнее время так заботящаяся о правильном восприятии ее игр Западом, с **Fatal Frame** сделала интересную вещь. Ничего не тронув из концепции сюжета и обстановки красивого особняка, компания поменяла внешний облик главной героини, набросив ей в штатовском релизе пару-тройку годков и заменив привычный Японии костюм школьницы на более нейтральный наряд. Слева вы видите японскую Микку, справа — ее американскую инкарнацию.

очки. Здесь же элемент фотографирования вплетен в игровой процесс куда более изящно и менее поначалу вовсе привел в восторг. Сама игра соткана из всех известных элементов поднят

**Сама игра соткана из всем известных элементов поднят адреналина в алкоголе: страх, темнота, отсутствие патронов в дробовике.**

Neomega

8

Идеальный вариант для тех, кому приелось монотонное расстреливание нечисти в играх жанра ужасов.

Валерий Корнеев

7

Не было бы фотоаппарата — был бы **Silent Hill 2**, но скучнее. А так — вышел аналог большой шутки с прошлой E3: **Resident Evil Snap**.

Михаил Разумкин

7

Серьезная, полностью трехмерная версия **Luigi's Mansion**, где младший брат заменен на сестру, а пылесос на фотокамеру.

Александр Щербаков

7

Неожиданно оригинальный представитель жанра, не располагающего к особым новациям.

29  
средний балл  
7,3

адреналина в алкоголе: страх, темнота, отсутствие патронов в дробовике. Причем с явным уклоном в сторону Silent Hill, нежели в крыло Resident Evil — если в последней характер деморализации Тиранов и прочих милых существ происходил брутально

фирующего: начиная от простых подсказок, проявляющихся только на кадрах, при съемке, скажем, пазла — и до логических ключей (съемка некоторых дверей приведет к совершенно другому изображению какого-либо места. Такая дверь откроется

Правда, универсальный фотоаппарат? Присутствие его в игре объясняется так: "... после пропажи брата, девочка вдруг нашла его фотоаппарат, обладающий странными способностями, и отправилась спасать родное создание". На кольцо Саурана девайс



■ Страшненькие куклы облюбовали полочку.

(шотганы, гранатометы, магнумы), то в SH все обходилось более тихо и мирно. Не без оружия, правда. Подобным образом система взаимодействия с окружающей средой (фантомчики, зомбики) реализована и в **Fatal Frame**. Доисторическая фотокамера является не целью и мотивацией путешествия, а всего лишь вспомогательным, но жутко полезным предметом: с помощью диковинного оптического прибора можно драться с врагами (не вручную, упаси вас Боже замахнуть на нематериального призрака материальным "фотиком"), решать головоломки и в конце концов просто развлекаться. Все пункты осуществляются страсть как логично: фотографированием. Действует по-разному. Призраков заставляет краснеть от смущения, растрачивая хитпоинты оных (подрыв имиджа как никак), а в головоломках инспирирует широкий спектр фантазии фотогра-

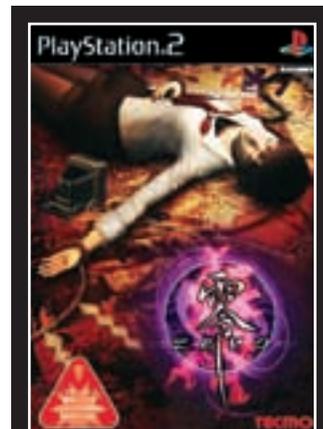


■ Изгоняя духов: только бы пленки хватило!

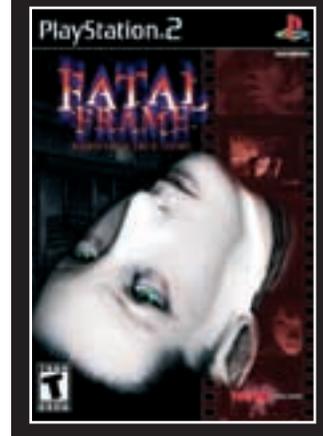
только если вы найдете локацию, полностью соответствующую снимку, и ее запечатлеете). При особо удачном захвате фантомной персоны в объектив начисляются очки, что позволяет камере усовершенствоваться.

**На помощь им всем традиционно отправилась не команда спецназовцев, а лишь хрупкая девушка Мику.**

не тянет, но как факт: после пропажи в одном до жути таинственном особняке известного писателя (искавшего там, кстати, материал для своей новой книжки. Наверное, нашел...), его ученик отправился следом и тоже безвестно пропал... на помощь им всем традиционно отправилась не команда спецназовцев, а лишь хрупкая девушка Мику. Причем в подзаголовке игры вынесено гордое "Based on a true story"! Тайной покрыто то место, где история в реале происходила, но на форуме официального сайта ад-



Ни шагу от традиций локализации! Красивый CG-арт на обложке японской версии Fatal Frame сменился в США на очередную стилизацию под Resident Evil.



министраторы интригуют, что скоро детали Тестю опубликует. Наверное, над ними сейчас еще сценарист работает. Тем не менее, и при всей кажущейся сюрреалистичности происходящего, в процессе игры становится на самом деле страшно. По сути, накапливающийся ужас — основное впечатление от игры. Тем более, что нагнетается это состояние разработчиками довольно умело, используя атмосферу (например, если вокруг визуальнo никого нет, то не факт, что взгляд через объектив камеры даст тот же результат) или традиционно вибрируя джойстиком при наличии потусторонних сил рядом. Спасает включенный в комнате свет и, как минимум, дискотека в полуметре от игрока. Ну, а если же серьезно, то прибегать к этим мерам совершенно излишне (приставку еще растопчут). Впрочем, как же тогда на вас с экрана прыгнет призрак (ветер в тюль подул из окна), в коридоре послышится тяжелая поступь зомби (шляпа упала с комода), а на плечо острыми коготками ляжет рука юной вампириши (котятa тоже любят играть в игры)?

# Угнать за 40 секунд

## БЛОКБАСТЕР ЗА ДВЕ КОПЕЙКИ



Жанр: racing Издатель: BrightStar/1C Разработчик: IncaGold Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.incagold.com/> Требования к компьютеру: ПII 450, 64 MB RAM, 150 MB HDD

Дополнительная информация: [http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11240](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11240)

**Внемлите, наивные: русскоязычное название игры — не более чем рекламный трюк, маркетинговый ход, задумка PR-отдела компании-издателя. Сама игра никакого отношения к известному фильму с похожим названием не имеет. Так что никаких приглашенных звезд, оригинальных роликов и музыкальных тем от группы Leftfield этот продукт не предложит. Оставшимся в зале товарищам предлагается прослушать историю о неудавшемся немецком гоночно-игровом эксперименте.**

теру урезать. Предполагаю: этим “кое-чем” стал игровой бюджет.

Недостаточное финансирование стало своего рода вторым кредо игры: оно переопределило чуть ли не всю гейм-концепцию. Так, чтобы не заниматься созданием сложного процесса угона, нам, как и в обычных “гонках”, предлагают выбрать машину на вкус, а

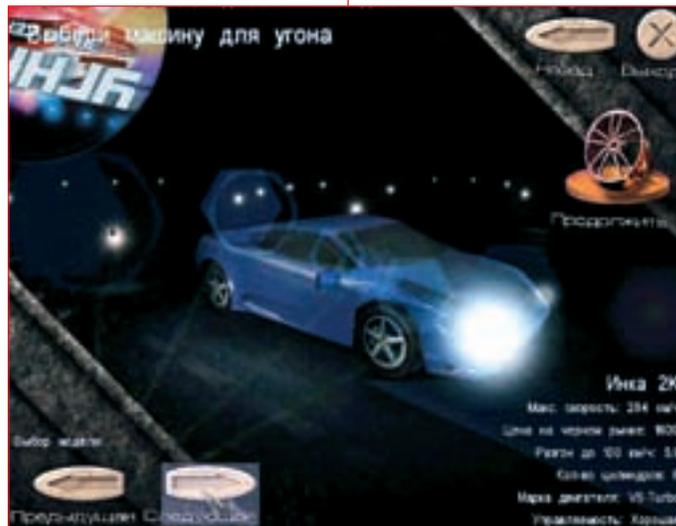


бил, кружась вокруг, как стервятники. Вообще, в игре настолько мало ВСЕГО, что кажется, что она просто пустая. Пол-дюжины грубоватых моделей машин на все про все, одна повторяемая каждый заезд фраза, надоедающая смертельно уже через час игры, общее убожество и минимализм, и даже ни одного 3D-роли-

Денис Зельцер

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

**У**гнать за 40 секунд” (он же Hot Wired, он же Speed Thief) — проект, который мог бы стать блестящей игрой. Судя по осанке и норову игрушки, а также по бойкости пресс-релизов, ее освещавших, на проект возлагались значительные надежды. В качестве сюжетного хребта была положена отличная, для racing-жанра идея: угонять машины и пытаться скрыться от бдительных копов за границами штатов. И никакого тебе осточертевшего: “3... 2... 1... Go!”. К тому же и романтика на месте. Как здорово, включив на полную громкость ты сячедолларовую аудиосистему в только что угнанном “Бьюике”, гнать под 200 км. по ночной трассе к границе штата Оклахома, увиливая от безмозглых копов! Красота.



компании выглядит, прямо скажем, впечатляюще — см. <http://www.incagold.com>). Поэтому разработчикам явно пришлось кое-что будущему суперблокбас-

■ А так выглядит процесс угона. Выбираем машину, нажимаем “OK”... Все.

уж герой украдет ее без нас. Чтобы не тратить время на отрисовку пейзажей разных американских штатов, езда происходит в практически полной темноте. Лишь тусклые однообразные фонари вырывают из тьмы кусочки ландшафта. Чтобы не придумывать развитие игры в случае, если вас поймали, полицейские машины просто врезаются в ваш автомо-

Ежегодно в родной для разработчиков “Угнать за 40 секунд” Германии угоняется до 200 000 автомобилей — это один из самых высоких в Европе показателей. В нашей же стране, а именно в Московском регионе, угоняется от 70 до 100 автомобилей еженедельно. Более половины из угнанных в России автомобилей — “иностранного происхождения”. В 43% угнанных автомобилей не была установлена противоугонная система. Количество найденных автомобилей составляет около 7% от общего числа угонов.

ка. Фактически, игра тянет скорее на демо-версию, чем на полноценный продукт. А уж о хитовости и говорить нечего. Загубили идею. За две копейки, братцы, блокбастер не сделаешь — доказано IncaGold.

Денис Зельцер

5 | **Чрезвычайно серая игра, смертельно надоедающая уже через пару часов. Разработчиков можно похвалить разве что “волю к победе”.**

Виктор Перестукин

6 | **Больше 40 секунд продержаться в игре действительно трудно.**

Александр Щербаков

6 | **Чего-то куда-то угонять? Лучше не трогать и оставить на месте.**

Юрий Поморцев

6 | **В рубрике “Обратная связь” есть великлетное мнение относительно этой игры. По-моему, лучше не скажешь. Даже не буду пытаться.**

**23**  
средний балл  
**5,7**

**ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!**



## ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ ИНТЕРНЕТ

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА \$	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА Мб	ЦЕНА 1 Мб ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО \$
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ	60	0	0,16
ЭКОНОМНЫЙ	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ	400	4400	0,04

Лицензии Минсвязи РФ: №17740; №17249; №8462; №12235.  
Цены указаны в долларах США без учета НДС и НП. Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день платежа.

**753 8282**

**WWW.ТОЧКА.RU**



# Wreckless: The Yakuza Missions

## ПРАВОСУДИЕ ПО-ГОНКОНГСКИ



**Жанр:** action **Издатель:** Activision **Разработчик:** Bunkasha Games  
**Количество игроков:** 1 **Онлайн:** <http://www.gowreckless.com>

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10656](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10656)

**Хвох в первую очередь создавался именно ради таких игр: зрелищных, ярких, динамичных, невероятно красивых и идеально совместимых с американским менталитетом. Wreckless: The Yakuza Missions прекрасно демонстрирует возможности Хвох как центрального компонента системы домашних развлечений.**



ем диск с игрой и вперед на улицы Гонконга.

Первые пять минут привыкаем к тому, что движение в этом городе левостороннее. Еще пять минут — осознаем, что количество аварий — величина постоянная и от езды по “правильной” или “неправильной”

**Первые пять минут привыкаем к тому, что движение в Гонконге левостороннее. Еще пять минут — осознаем, что количество аварий — величина постоянная и от езды по “правильной” или “неправильной” полосе она не зависит.**



полосе она не зависит. Собственно, аварии — это то, ради чего создавался **Wreckless**. Уже к середине первой миссии ее цель благополучно забывается, потому что мы идем вразнос: где еще нам дадут разрушить столь

ко всего и сразу! Забудьте о Driver и Crazy Taxi. Это все детский лепет по сравнению с **Wreckless**. Здесь вы действительно можете оставить город в руинах после себя. Разрушается все, кроме зданий: ограждения, телефонные будки, витрины магазинов, вывески, торговые киоски, абсо-

лютно все средства передвижения и даже некоторые стены. А если как следует протаранить двухэтажный автобус или трамвай, то можно обрушить даже висящие на недосягаемой высоте неоновые вывески. Но самый destructible object в игре — это наша машина. Ни одна авария не пройдет бесследно. Отрываются двери, крышки капота и багажника, номерные знаки, бампера, запаска. Однако модель повреждения целиком и полностью рассчитана на зрелищность, а не на реалистичность. Поэтому у покореженной до неузнаваемости машины несколько странно выглядят стекла, на которых нет и царапины. Совершенно не деформируется кор-

**СТРАНА ИГР, СЕРЕБРО**  
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

после себя. Разрушается все, кроме зданий: ограждения, телефонные будки, витрины магазинов, вывески, торговые киоски, абсо-



**Даже в таких заварушках страдает только машины, но не люди.**

Олег Коровин

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

**W**reckless на пару с третьим Топу Hawk'ом идеально гармонируют с имиджем модной и прогрессивной приставки, который Microsoft создает для своей консоли. Более того. Никому доселе неизвестной Bunkasha Games удалось создать не только зрелищный, высокотехнологичный продукт, но действительно великолепную игру, превосходящую очень многие именитые аналоги на других платформах.

### Где-то тут был руль

С самого начала становится понятно, что **Wreckless** — это совершенно чумовой action и ничего кроме action. Нет никаких вступительных роликов, титров, tutorial'ов — просто вставля-

Олег Коровин

9

Создавая продолжение, разработчикам будет очень трудно переплюнуть самих себя.

Михаил Разумкин

7

Игра заставляет поверить в мощь Хвох, если уж никому не известная студия смогла сделать такое.

Александр Щербаков

8

Какая-то Bunkasha умудрилась создать не просто конкурентноспособный продукт, но даже нечто большее.

Юрий Поморцев

7

Немного раздражает линейность миссий. Малейшая оплошность — и привет.

**31**

средний балл

**7,7**

Название Wreckless носит откровенно двусмысленный характер. Буквально это переводится как “безаварийный”. Самое адекватное название для такой игрушки. В то же время есть еще слово “reckless” — “безбашенный”.

пус, что тоже не может не удивлять. Напоследок замечу, что как бы мы ни ездили, машина никогда не потеряет своих ходовых качеств.

**Раздолбайство с благими намерениями**

Ездить по Гонконгу мы будем не просто так, а выполняя сюжетно связанные миссии. Играем мы либо за борющуюся с якудзой полицию, либо за мафию, которой тоже не терпится добраться до якудзы со своими корыстными целями. Каждая из сторон представлена парочкой разболбаев, поведением здорово напоминающих небезызвестного дуэта — Джеки Чана и Криса Такера.

Что касается самих миссий, то тут все в полном порядке, представлены задания на любой вкус. Как правило, миссия предполагает наличие как деструктивной, так и гоночной составляющей. Скажем, нам надо догнать и уничтожить две машины, везущие необходимые нам ключи. Начинается

куда конкретно ехать, чтобы не потеряться и камера, ведущая себя на удивление умно. Хотя в некоторых (довольно редких) ситуациях все-таки хочется, чтобы была кнопка, устанавливающая ее в положение “по умолчанию”, которой, увы, нет.

Но забота разработчиков об игроках идет еще дальше. Когда впервые видишь, как машина проезжает сквозь столбы и деревья, невольно изумляешься. Однако, учитывая их количество, страшно даже предположить, что было бы, если бы в них можно было врезаться. А так к непредвиденным столкновениям приводят лишь некоторые недоработки физической модели.

**Кино про Гонконг**

Пока что каждый хитовый проект на Xbox устанавливает новую планку качества по графике в своем жанре. Wreckless не исключение. Первое, что просто поражает, это количество объектов на экране. Выезжая из-за поворота и видя не один, не два и не три десятка машин, застрявших в пробке посреди улицы, где кроме них по тротуару гуляет еще десяток-другой пешеходов, так и ждешь, что вот-вот начнутся тормоза. Не тут-то было! А на ночной Гонконг слабонервным вообще смотреть не рекомендуется, особенно учитывая, что в Wreckless реализованы самые красивые и ре-



В статике Wreckless еще больше похож на кино.

погоня по-голливудски: таран противника, столкновения лоб в лоб (зачастую с общественным транспортом), прижимание к ограждениям, сопровождающееся фонтанами искр. Кульминацией погони становятся выезжающие на проезжую часть... танки! Забрав ключи, что есть духу мчимся на космодром, лавируя между чайниками, чтобы успеть вовремя врезаться в шатл и не дать ему взлететь. Есть и чисто гоночные эпизоды, неизменно проходящие ночью. Project Gotham по сравнению с этим действием просто блекнет, как по красоте, так и по накалу страстей.

Выполняя задания, не устаешь удивляться тому, насколько удобен и ненавязчив интерфейс. Тут нам и карта, идеально подбирающая масштаб, и стрелочки, указывающие, где цель и

алистичные блики на машинах на сегодняшний день. Все это великолеpie кажется еще более невероятным в герлай'ях. Такое впечатление, что перед нами кадры из “Форсажа”. По-киношному дрожащая камера, самые невероятные ракурсы, потрясающие эффекты освещения, наконец, эффект киноплетки (изображение становится то черно-белым, то покрывается полосами, как на плохой видеокассете, то лишается цветов, как на старой киноленте) — все это заставляет сохранять десятки повторов на жестком диске, чтобы потом с гордостью демонстрировать их друзьям.

Если только вы не являетесь закоренелым любителем паззлов, то Wreckless — однозначный must have.

Интернет-магазин с доставкой

e-shop

http://www.e-shop.ru

СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ ВСЕХ ЖАНРОВ

Заказ DVD фильмов по интернету круглосуточно:

http://www.e-shop.ru

e-mail: sales@e-shop.ru

\$105.99

3 DVD BubbleGum Crisis

<p>\$64.95 NEW Akira</p>	<p>\$85.99 Urotsukidoji: Perfect Collection (2 DVD)</p>	<p>\$55.99 Neon Genesis Evangelion - Collection O:2</p>	<p>\$279.95 Fushigi Yugi - The Mysterious Play - Volume 1, Suzaku (4 DVD)</p>
<p>\$35.99 NEW Братство Волка (2DVD)</p>	<p>\$27.95 Мечта всех женщин / Meilleur Espoir Feminin</p>	<p>\$27.95 Оболтус / Tripin</p>	<p>\$27.99 Трафик / Traffic</p>
<p>\$37.66 Beavis and Butt-head: The Final Judgement</p>	<p>\$39.95 Final Fantasy: The Spirits Within</p>	<p>\$27.95 Большой размер / Large</p>	<p>\$32.95 Джей и молчаливый Боб наносят ответный удар / Jay and Silent Bob Strike Back (2 DVD)</p>

Заказы по телефону (095) 798-8627  
можно сделать (095) 928-6089  
с 10.00 до 21.00 без выходных (095) 928-0360

ПРИ ПОКУПКЕ DVD ДИСКА ПОДАРОК! ЖУРНАЛ TotalDVD

# G-Surfers

## FAST AS A SHARK



**Жанр:** racing **Издатель:** Midas Interactive  
**Разработчик:** Blade Interactive  
**Количество игроков:** до 2  
**Онлайн:** <http://www.midasinteractive.co.uk/>

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11053](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11053)

**Я не могу быть объективным по отношению к G-Surfers. От этой игры никто ничего не ждал. Более того, мало кто подозревал о ее существовании. На первый взгляд в ней нет ничего особенного. Но если проникнуться, перед очарованием G-Surfers устоять невозможно.**

**Александр Щербаков**

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

**G-Surfers** предлагает вам скорость. Бешеный динамизм. Ощущения пули, летящей в никуда. И ничего не требует взамен.

Она непритязательна и прямолинейна. Это домашняя игра. Я бы с радостью поставил ее на одну полку с любимыми книгами Эдгара Берроуза и прочими милыми напоминаниями о днях моего детства. Первые впечатления о **G-Surfers** могут быть только отрицательными и никакими иными. В ней нет роскоши серии **WipeOut**, нет выверенного до мелочей стиля. Ее нельзя назвать отточенной в графическом плане, она не настолько отшлифована, чтобы ее причисляли к лучшим образцам жанра. Местами она до неприличия несуразна. На ней нет лоска "больших" проектов, о которых говорят на каждом углу.

Blade Interactive создала достаточно примитивный продукт, но при этом невероятно динамичный и блестящий некоторыми новациями. Не верите? Взгляните на дизайн трасс, диктующий свои условия всему игровому процессу. Все

треки разбиты на несколько сегментов, между которыми вам придется перелетать на бешеной скорости. В ряде случаев придется серьезно задумываться о выборе оптимальной точки приземления. В итоге ритм игры становится просто невероятным. Вы несетесь по извилистым трассам, стараясь

выбрать более-менее безопасный участок для мощного ускорения. Разбиваетесь вдребезги. Восстанавливаетесь на трассе по всем законам аркадно-гоночного жанра, вновь продолжаете сумасшедшее преследование лидеров, успевших за время вашего отсутствия скрыться из поля видимости.

**Своевременное использование бустеров – один из ключей к победе.**



Blade Interactive ухитрились разродиться неожиданной задумкой. Пройдя одну из лиг в **G-Surfers**, вы получаете некий код. Его можно ввести на сайте

<http://www.g-surfers.net> и получить доступ к ранее недоступной секции данного ресурса. Что-то вроде дополнительного стимула к прохождению игры. Есть вот только одна проблема. Сайт [g-surfers.net](http://www.g-surfers.net) на данный момент не функционирует. И вряд ли будет функционировать в дальнейшем.

Незабываемо. Почти не вызывает раздражения. **G-Surfers** — игра за которой можно расслабиться, но при этом не потерять азарта настоящей гонки. Казалось бы, ничего особенного, но приятно настолько, что порой не хватает слов, чтобы выразить восторг.

Знаете, что мне больше всего напоминает **G-Surfers**? Бобслей. Серьезно. И звук соответствующий. Контролировать ваше средство передвижения можно, конечно, с большей степенью свободы, но все же... Впечатления все равно такие, будто вы летите по ледяному желобу. Аж ветер свистит в ушах.

**Александр Щербаков**

8

Блистательная футуристическая гонка, о которой, к сожалению, практически все забудут уже через несколько месяцев после ее выхода.

**Михаил Разумкин**

7

Честная попытка создать альтернативу **WipeOut**. Идеальная игра для тех, кто считает, что стрельба - не самый лучший способ решить исход гонки.

**Виктор Перестукин**

6

Любовь Александра Щербакова к **G-Surfers** стала нарицательной: "Это так же необъяснимо как привязанность А. С. Щ. к **G-Surfers**".

**Юрий Поморцев**

6

Спорный дизайн трасс портит все удовольствие от космических скоростей.

**27**  
средний балл  
**6,7**

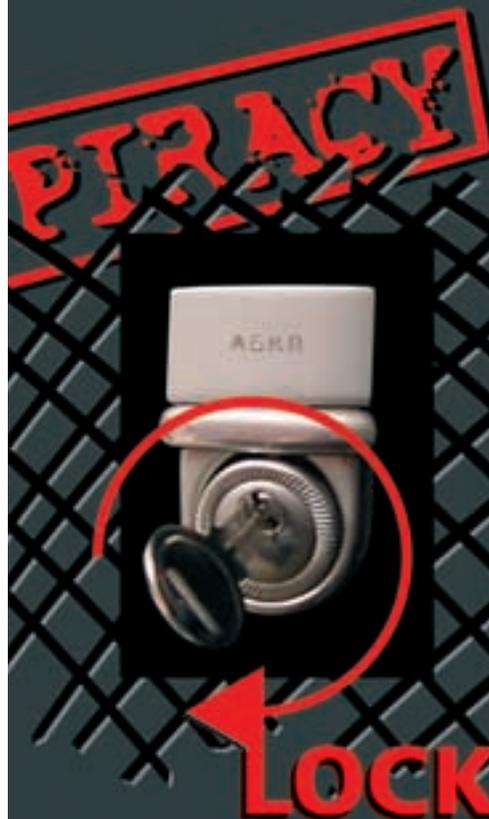


Повторы в G-Surfers не способны впечатлить искушенного игрока.

G-Surfers не собирается баловать нас разнообразием игровых режимов. Не нравится гоняться со всеми — попробуйте в одиночестве и на время. Никаких challenge в стиле WipeOut Fusion. Скучно все равно не будет. Даже если вы фанат упорных «открываний» новых машинок, картинок и прочих, сияющих на солнце бонусов.

хитрым образом. Почувствовать их с первого раза практически нереально. Многие элементы приходится банально запоминать. Ну откуда вам знать, что перепрыгивая именно ЭТУ пропасть, неплохо бы снять палец с кнопки газа? В противном случае полет затянется ровно настолько, чтобы расплющить неподготовленного игрока о яркую вывеску

Прыжки через пропасти — пожалуй, наиболее интересный момент игры.



G-Surfers — игра, за которой можно расслабиться, но при этом не потерять азарта настоящей гонки. Приятно настолько, что порой не хватает слов, чтобы выразить восторг.



Дизайн трасс в G-Surfers порой демонстрирует нечто поистине монструозное.

Видов соревнований в игре фактически всего две штуки. Кардинальных различий между ними никаких, но поход к ведению борьбы на трассе все-таки неумовимо меняется. В Slalom нет такого понятия как количество кругов. Гоните от старта до финиша. Знайте, что разбить свое авто неподалеку от пункта назначения — почти всегда означает потерять шансы на успешные «догонялки» с шустрыми противниками. В Arcade варианте у вас часто появляется возможность восстановить потрепанный болид. Проехать без «потерь» три круга кряду — в G-Surfers неосуществимая задача.

У G-Surfers есть одна немаленьких размеров проблема. Трассы (о них приходится говорить очень часто) спроектированы очень

над дорожным полотном. Воспринимайте это как хотите. Что непростительно какому-нибудь WipeOut, простительно G-Surfers. Двойные стандарты? А как же!

На этом фоне не хочется упоминать о встроенном редакторе трасс, о котором разработчики кричат каждому встречному поперечному с лицевой стороны DVD-бокса. При том, что выполнен он настолько просто, и настолько со вкусом, что просто диву даешься. Я уж молчу о том, что track editor — мягко говоря, не самая обыденная вещь в гоночных продуктах.

Конечно, если вы задались целью создать трассу, хотя бы немного приближенную к набору, предлагаемому G-Surfers, то полотеть придется основательно. Понастроить украшательства, грамотно распределить линии ускорения и немногочисленные power-up'ы. И, главное, все основательно протестировать. Занятие для упертых.

G-Surfers не тот проект, от которого с первого взгляда приходишь в экстаз. Может быть, здесь скажется предубеждение. Кто такие, в конце концов, эти Blade Interactive? Да и Midas — еще та контора. Вся игровая журналистика с предвкушением ждет того момента, когда они все-таки решатся отказаться от сумасбродной затеи портирования Black & White на PS one. Все равно — это не повод для отправления объекта в утиль.

Знаете, я очень давно так не расхваливал игры, как расхваливаю G-Surfers. Я никогда с таким упоением не рассказывал о, в сущности, проходном проекте. Уже эти два факта говорят мне о многом. Хотелось бы надеяться, вам тоже.

Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:  
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав  
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях  
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

# Dropship: United Peace Force

## ПОЛЕТ МИРОТВОРЦА



Жанр: simulation Издатель: SCEE Разработчик: Studio Camden  
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.dropship-pilot.com>

НА ДИСКЕ  
**BONUS**  
К НОМЕРУ

Дополнительная информация: [http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11050](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11050)

Если последние несколько месяцев вы провели не в глухой деревне, глобальная война с терроризмом для вас не есть пустой звук. Понятно, что когда-нибудь и о талибах сочинят десяток-другой игр, но в случае с Dropship разработчики не просто случайно наткнулись на внезапно ставшую актуальной тему, но еще и заглянули в будущее средней степени удаленности.



Wren

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

Дело в том, что новоявленные нострадамусы обещают нам, что в первой половине нового тысячелетия войск ООН и НАТО будет уже недостаточно для сдерживания агрессии "сил зла". На смену отжившим век организациям придут международные силы безопасности – UPF. Добро пожаловать в 2050 год!

Стоило бы ожидать появления абсолютно новых технологий, особенно в области высокоточного оружия и спутниковых систем слежения. Так нет — чтобы просканировать пару грузовиков, нужно отправлять на задание целый десантный воздушный корабль (dropship), который зависнет в десятке метров над объектами и произведет нужную операцию.

Тактика проведения большинства операций метко названа одним из журналистов "системой матрешки". Как правило, сначала к базе противника подлетает ваш корабль, уничтожает все, что запланировано в сценарии, приземляется, выгружает бронетранспортеры. Они в свою очередь отправляются в путешествие по месту расположения врагов по каким-то своим делам, иногда милостиво передавая вам управление. Затем уже из бронетранспортеров выгружается пехота и окончательно зачищает территорию, вы же периодически оказы-

Здесь выращивают наркотики...



Сидя в приземлившемся десантном корабле, можно направлять огонь то штурмовиков поддержки, то бронетранспортеров.

В режиме Hovercraft за передвижения вверх, вниз, влево и вправо отвечают соответственно комбинации R1+L1, R2+L2, L1+L2, R1+R2. По отдельности шифтами осуществляется выбор оружия и целей. Левая аналоговая ручка крутит аппарат вокруг продольной и поперечной осей, правая используется для прицеливания. Четыре основных кнопки — ускорения вперед и назад и стрельба из двух видов оружия. Как ни странно, это действительно очень удобно.

ваете огневую поддержку. Наконец, "разобранная матрешка" собирается, причем, как правило, на это выделяется очень мало времени — подходят тяжелые бомбардировщики...

Краеугольный камень системы — десантный корабль — умеет летать в



Wren

Михаил Разумкин

Александр Щербаков

Юрий Поморцев

7 | Изюминка здесь есть, но далеко не все сочтут ее съедобной.

7 | К сожалению, вместо ожидаемой стратегии мы получили обычную, плотно сработанную и очень атмосферную игру жанра action.

7 | Честно говоря, Dropship представлялся нам несколько иной игрой. Но и финальный вариант оказался неплох.

6 | Очередное доказательство, что стратегии — вотчина PC.

27  
средний балл  
6,7

двух режимах: hover и flight. Процесс взлета описывается так: аккуратно поднимаемся вверх, разворачиваем нос в нужную сторону, только потом (!) начинаем ускоряться, затем переходим в режим flight, который привычен любителям авиасимуляторов. Но не стоит думать, что hover-вариант подходит только для взлета с посадкой, он еще и незаменим при бомбардировке вражеских объектов — доста-

Команда Studio Camden (SCEE) должна быть известна геймерам прежде всего своими оригинальными проектами для PS one — Blast Radius и Team Buddies. Dropship: United Peace Force — их первый проект для PS2, причем на него возлагаются немалые надежды — ведь сейчас к разработчикам присоединилась Team SoHo (This Is Football, The Gateway). Сейчас команда работает над проектом, который будет использовать технологию отслеживания движений.



Миссия "Казахстан: визит в логово Тьмы".

действия не приводят к немедленной гибели летающего аппарата или разрушению строений. Именно поэтому Dropship можно порекомендовать и новичкам — завалить миссию по глупости вряд ли получится.

Последнее достоинство игры есть возможность управлять ходом всего сражения. Сидя в приземлившемся десантном корабле,



Проверю-ка я гору на прочность!

точно зависнуть в воздухе и спокойно вылавливать их прицелом. Даже во время поединков с истребителями врага иногда полезно применить сей необычный прием — противник просто не успеет воспользоваться неподвижностью вашего корабля, одновременно становясь уязвимым. Согласитесь, что такая концепция является как минимум оригинальной. Тем же, кто не считает это достоинством, рекомендую сначала заглянуть в режим тренировки. Управление, к счастью, идеально, но ознакомиться с ним желательно до начала прохождения конкретных миссий.

Выполнивший эту рекомендацию любитель псевдосимуляторов, фигурально выражаясь, выпадет в осадок — уж слишком много кнопок задействовано. И при этом игра умудряется оставаться интуитивно управляемой! Так же дело обстоит и с реалистичностью. Бронетранспортер при крутом повороте заносит вполне натурально, а первое приземление непременно закончится помятой крышей соседнего ангара. Но дело в том, что все подобные

можно направлять огонь то штурмовиков поддержки, то бронетранспортеров. Другое дело, что хоть на бумаге это и звучит многообещающе, на практике реализовано удобно, но как-то совсем уж упрощенно. Впрочем, поверьте, что не вполне оправдавшиеся ожидания — намного более приятная вещь, чем ожидания, отразившиеся в кривом зеркале неудачной реализации.

Не стоит надеяться и на прорыв в других областях. Четкая графика, годящаяся, однако, лишь для игр первого поколения, слегка подпорчена эффектом перерисовки местности прямо у вас на глазах — в результате кажется, что горы шевелятся. Модели самолетов, танков и зданий плохоньки и находятся на уровне "бедновато, но чисто". Музыка и звуки типичны для симулятора, поддерживая уровень патриотизма, на который вас подняли новости об очередной выдумке террористов. Очевидно, что ожидания самих разработчиков сводятся к тому, что заинтересовать геймеров обязательно должна концепция управления десантным воздушным кораблем. Оправдаются ли они?

# ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

## ПРОГРАММА УЧЕТА игрового времени

### Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!



программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

[WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/](http://WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/)

## ПОМОЩЬ компьютерным клубам

Решение проблем и ответы на вопросы, возникающие при открытии и работе клуба.

- ? организация рекламной кампании
- ? необходимые документы
- ? закупка оборудования
- ? разработка бизнес-плана
- ? оценка эффективности
- ? обучение администраторов
- ? стажировка директора клуба
- ? анализ результатов работы клуба

Напиши на [service@poligon.ru](mailto:service@poligon.ru) и получи ответ на свой вопрос.

полный перечень услуг здесь:

[WWW.POLIGON.RU/COOPERATION/](http://WWW.POLIGON.RU/COOPERATION/)

# Star Trek: Bridge Commander

## МЫ ПРОСТИМСЯ НА МОСТУ



Жанр: simulation Издатель: Activision Разработчик: Totally Games  
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.bridgecommander.com/>  
Требования к компьютеру: ПИ 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF6871](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6871)

Игры из серии Star Trek появляются чуть ли не ежемесячно, но далеко не каждая из них заслуживает даже маломальского внимания. С Bridge Commander совершенно иная ситуация: это не просто тривиальный космический симулятор — это уникальная часть вселенной фантастического сериала, продуманная до мельчайших деталей и радующая глаз даже самого взыскательного геймера.

Олег Кафаров

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

**М**ногие из нас уже перестали обращать внимание на бренд Star Trek. Знаменитый американский телесериал так и не прижился на российском телевидении, а низ-

копробные компьютерные игры «по мотивам» (за редкими исключениями) окончательно похоронили наш интерес к вселенной Star Trek. Обидно. Но ситуацию коренным образом изменило появление Bridge Commander. Игра кардинальным образом отли-

■ **Согласитесь, первый офицер могла бы быть и немного привлекательнее!**



Если в других симуляторах мы управляем совсем небольшой, очень маневренной летающей тарелкой, теперь нам придется попотеть, прежде чем мы привыкнем к управлению тяжеловесом Enterprise.

чается от своих предшественников. Что характерно, в лучшую сторону.

Действие Bridge Commander разворачивается в далеком XIV столетии. Игра открывается ши-

карным видеороликом, показывающим нам отстыковку небольшого исследовательского скутера от приснопамятной станции Enterprise. Скотер пилотирует не кто иной, как сам капитан Enterprise. Вдруг совершенно неожиданно происходит космический катаклизм — взрыв близлежащей звезды, который полностью уничтожает не только судно капитана, но и всю планету. Enterprise чудом уцелел, но вот капитан трагически погиб. С этого момента и начинается игра.



Ведь именно нам предстоит занять место капитана на мостике. Цель — узнать, что послужило причиной внезапного катаклизма и предотвратить его повторение. Именно с этим девизом необходимо будет преодолеть более тридцати миссий Bridge Commander.

Устроившись поудобнее в кресле главнокомандующего, начинаем осматриваться. Кроме нас на мостике находятся еще шесть членов экипажа. Все они высококлассные профессионалы. Каждый из присутствующих готов по первому тре-

Олег Кафаров

8

Достойный космический симулятор во вселенной Star Trek. Практически must-buy — как для фанатов, так и для обычных игроков.

Виктор Перестукин

5

Игры с брендом Star Trek имеют устоявшуюся рвотную репутацию. Сломать этот стереотип, по-моему, невозможно.

Александр Щербаков

5

Игра повествует о нелегких трудовых буднях командира моста, что понятно уже из названия продукта.

Юрий Поморцев

6

Для фанатов — и точка. Я к оным не отношусь, поэтому Bridge Commander оставил меня равнодушным, равно как и The Fallen.

24  
средний балл  
6,0

бованию представить детальный отчет о состоянии дел на корабле и вне него. Для каждого трудолюбивые разработчики не поленились записать не один десяток реплик. После того как мы перезнакомились с космическим экипажем, в центр нашего внимания попадает огромный иллюминатор в центре рубки – наше “окно во внешний мир”. Через него нам предстоит часами наблюдать за теми драматическими событиями, которые будут

Единственно, что разработчики могли бы усовершенствовать, так это переговоры с другими расами. Банальный выбор между “да” и “нет” иногда начинает откровенно раздражать.

разворачиваться вокруг корабля по ходу игры.

В **Bridge Commander** есть одна оригинальная черта: массивность пилотируемого корабля. Так, если

**Ваша работа - управлять целым городом в космосе. Еще не “Вавилон 5”, но уже далеко не станция “Мир”.**

**Есть в Bridge Commander и особые задания, требующие проявления смекалки. Как вам, например, понравится тайное сканирование с орбиты поверхности планеты?**

С точки зрения графики, **Bridge Commander** на высоте. Полностью трехмерный мир и великолепные спецэффекты создают неповторимое ощущение реалистичности. Космические корабли

ятная анимация лиц персонажей игры (не говоря уже о том, что сами лица могли бы быть хоть немного повывразительнее и посимпатичнее!). В качестве компенсации – классный саундтрек в фир-



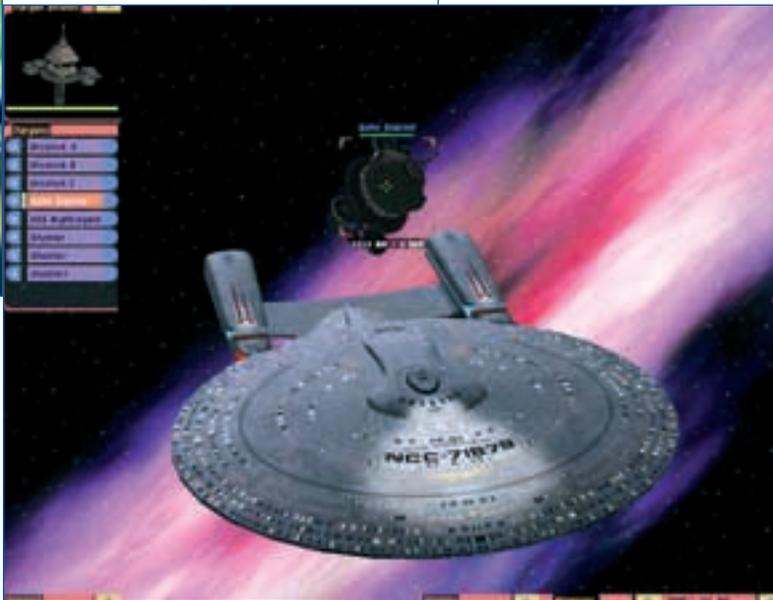
**USS Enterprise во всей красе. Фанаты сериала бы добавили, что это модель из The Next Generation.**



Enterprise — решать, что важнее: мощность фотонных пушек или же плотность защитного поля.

Конек игры – непривычно большое количество самых разнообразных опций и менюшек. Сначала может сложиться ошибочное мнение, что

**А вот и приснопамятный капитанский мостик...**



в других симуляторах мы управляем совсем небольшой, очень маневренной летающей тарелкой, теперь нам придется попотеть, прежде чем мы привыкнем к управлению тяжеловесом Enterprise. Кстати, вражеские суда также отнюдь не маленькие — все они SS класса, никак не меньше! Возможно, именно этим можно объяснить то, что все сражения в игре несколько “заторможены” — в них нет той молниеносной динамики, к которой мы так привыкли в других симуляторах. Поверьте, иной раз это даже отдаленно напоминает борьбу сумо!



выглядят не просто как горстка полигонов, подвешенная в пространстве — моделями многих из них действительно можно восхищаться. Единственное, что действительно меня смутило, была нереалистичная и, порой, непри-



**Бесконечные меню настройки Enterprise. Ну как тут разобраться?!**

менном патетичном стиле Star Trek.

Несмотря на то что большая часть игрового процесса состоит из обычных космических батальи, есть в **Bridge Commander** и особые задания, требующие проявления смекалки. Как вам, например, понравится тайное сканирование с орбиты поверхности планеты? Уж и не говорю о том, что нам также придется постоянно распределять энергетические ресурсы

их настройка ни на что не влияет, но пара часов игры – и вы расстанетесь с этой мыслью.. Разобравшись в многочисленных настройках и осуществив тюнинг корабля, можно сразу оценить результат вложенных усилий, ибо Enterprise очень отзывчив даже к самым незначительным изменениям.

Еще пара недочетов, которые допустили разработчики — невозможность “прокрутки” видеороликов во время выполнения миссии. Мелочи? Конечно, хотя от сэйва я бы все же не отказался...

# Zone Of The Enders: The Fist Of Mars

## НЕНАЗОЕЛИВАЯ ОБСТАНОВКА



Жанр: TBS Издатель: Konami Разработчик: Winkysoft  
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.konami.com/main/>

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF8755](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8755)

**Плохо, когда тебя зачиняют на палубе космического челнока для эмигрантов. Плохо, когда ты с детства одинок и мечешься с корабля на корабль в поисках лучшей доли. Плохо, когда тебя лишают всего и кидают в кабину странной боевой машины. Плохо, когда без нее ты — ничто.**

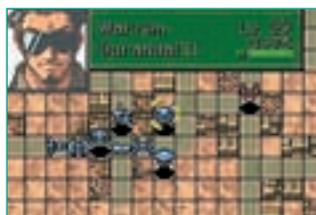
Lord Hanta

[admin@royalhunt.net](mailto:admin@royalhunt.net)

Совсем плохо, да? С такой безрадостной картинкой начинается **Zone Of The Enders: First Of Mars**, глазами ее главного героя, Кейджа Мидвелла. Разгребать, соответственно, нам. Как можно угадать из названия игры, для выяснения отношений отведен Марс. Время действия — год 2173.

Тут необходимо вставить важную деталь — нас не посадят в тривиальный космический истребитель. Нам предложат командовать группой боевых машин (не роботов, ибо они пилотируемы). Игровое поле делится на квадратики, по которым мы - и супостат CPU - передвигаем фигурки (оформленные в виде шлемов, такова традиция жанра) в пошаговом режиме. Самое интересное начинается, когда машины выходят на

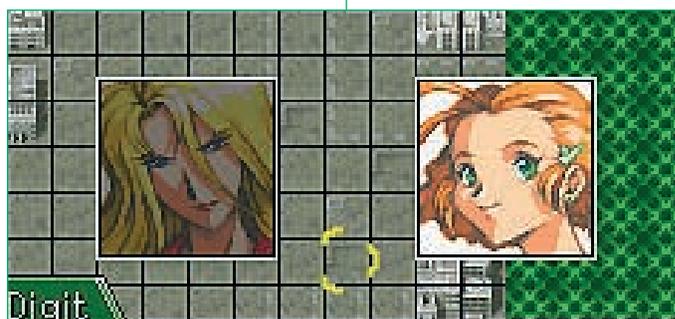
боевую дальность. В цикле атаки необходимо попасть в движущуюся цель, а в момент обороны, соответственно, запутать вражескую систему наведения. Говоря проще, надо будет много и продуктивно мучить крестовину GBA. Это единственный требующий пальцевой ловкости момент в игре, но даже его можно отключить. Думать же придется гораздо больше — тут и сам процесс уп-



■ **Боевая карта с разметкой, по которой движутся юниты. Верх оригинальности!**

равления боевыми единицами, и менеджмент отряда (как улучшить много характеристик с малым количеством денег), и слежение за гибко меняющимся сюжетом. О нем скажу так — с трудом удерживаясь от соблазна пересказать и испортить все удовольствие — почти полное отсутствие штампов, неоднократные кру-

**Очень трудно сопротивляться извечному желанию “еще одна миссия, и на сегодня хватит”. Если планируете осилить игру во время поездки куда-то, рекомендую автостопом на Таймыр.**



Digit  
"Did you forget our vow? Our triple wedding? How could you push Cubie to the limits like



■ **Ждать или не ждать?**

тые извороты, “тонкая тема” отношений разных полов — это я перечисляю лишь самые заметные достоинства сценария **ZoE**.

Очень трудно сопротивляться извечному желанию “еще одна миссия, и на сегодня хватит”, а это само по себе уже более чем хорошо. И не надейтесь взять **ZoE** штурмом за один вечер. Если планируете осилить игру во время поездки куда-то, рекомендую автостопом на Таймыр. Ну, а если ваш папа водитель славного трактора “Кировец” — повезло, его аккумулятор вполне способен выдержать вдумчивое прохождение **ZoE**... Почему не говорю ни слова о техническом

■ **Какое коварство — забыть... эээ... о тройной свадьбе?!**

дуэте графики и музыки? Конечно, дизайнеры и композиторы постарались на славу, уверенно поддерживая заданную атмосферу, но на фоне блестящего сюжета и геймплея они все-таки вторичны.

Тут надобно сказать сакраментальную фразу “про бочку меда и ложку (стакан, ковшик, ведро) дегтя” и со скорбным видом перечислить недостатки. Я бы с удовольствием, но тут возник казус — с трудом можно найти хоть какие серьезные провинности в труде разработчиков. Seriously. Цветастый букет маленьких, но преимуществ при малом проценте недочетов просто-таки недвусмысленно подталкивает **ZoE** в первые ряды достойных своей цены игр.

Lord Hanta

8

Крепко скроенная пьеса о **Больших Чугунных Машинах**, неспешного темпа, для одного игрока и двух ящиков батареек.

Михаил Разумкин

6

Очень странный подход ко вселенной **ZoE**, не strategy и не action, зато много нудных разговоров после каждого боя.

Александр Щербаков

6

Типично японский проект, для большинства игроков представляющий достаточно спорный интерес.

Юрий Поморцев

8

Для GBA — вполне мило.

28  
средний балл  
7,0

# Новый автосимулятор **ВНЕДОРОЖНИКИ** **OFFROAD 4x4**

- 24 трека на живописных трассах
- 16 моделей автомобилей
- Высококачественная трехмерная графика
- Реалистичное звуковое сопровождение
- Детально проработанные ландшафты
- Игра по локальной сети (до 8 человек)

#### Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 266 МГц или аналогичный, 64 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 16-битная звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь.

Хотите испытать на себе все "прелести" экстремальных автогонок? Узнать, что чувствует гонщик, сидящий за рулем мощного внедорожника? Окунуться в мир скорости и азарта? Стройплощадки, дремучий лес, извилистые каньоны - всё это встретится на вашем пути. А высококачественное графическое и звуковое сопровождение сделает ваше ралли угрожающе реальным. Бросьте вызов трудностям в "Внедорожники 4x4"!



Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!  
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru)

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru)

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
**Media2000**



**Rage**

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

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

# Primitive Wars: Legend Of The Land



## ЗА МИЛЛИАРД ЛЕТ ДО STARCRAFT



Жанр: RTS Издатели: Руссобит-М/The Arxil Guild Разработчик: Wizard Soft Ltd  
Количество игроков: до 8 Онлайн: <http://www.primitivewars.com>  
Требования к компьютеру: PII 366, 128 MB RAM, 500 MB HDD, 8x CD-ROM

Дополнительная информация: [http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10058](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10058)

**Новое — это хорошо забытое старое. Мертвое — это хорошо убитое живое. Свое — это хорошо украденное чужое. Все эти мудрые мысли можно смело отнести к игре Primitive Wars, да там и оставить. Ведь она пытается прикинуться новой игрой, хотя по своей сути является римейком приснопамятного Starcraft. Однако делает она это столь изысканно и элегантно, что становится совершенно ясно — слово “примитивные”, встречающееся в ее названии, характеризует игру не совсем правильно. “Не совсем” означает, что примитива в Primitive Wars вы не найдете. Как бы ни старались.**

Вячеслав Назаров

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



Когда-то на Первобытном острове, на котором и разворачивается игра, а кровь воинов сворачивается калачиком, царил мир и покой. Правда, это было очень давно. Все уже привыкли к бесконечным войнам между отдельными племенами и целыми расами. Поэтому нет ничего удивительного в том, что хрупкий мир, воцарившийся было среди людей, эльфов и рептилий, вновь оказался под угрозой. Смерть великого патриарха Руватаа может вновь столкнуть мир в пучину хаоса. Дело в том, что этот матерый человечище был единственной силой, удерживающей людей от того, чтобы устроить линчевание магов и волшебников. После его ухода в лучший мир ненавистникам магии удалось изгнать самого могущественного колдуна Стуму на остров Демонов. Обиженный

магистр черной, белой и полосатой магии решил отомстить агрессивным плебейм и отправился с огромной армией чудовищ к себе на родину.

В Primitive Wars существуют четыре расы: первобытные люди, эльфы, рептилии и демоны. Как вы понимаете, по сравнению с динозаврами, которые в изобилии водились в древности, людозавры являются более развитыми существами. К врагам человеческого рода относятся Демоны. Их военачальником является великий и ужасный Дека. Демоны используют черную магию, для экспериментов с которой используют лаву, извлекаемую из самых глубин Ада. Впрочем, защищают первобытный участок суши не только люди. Рептилии, сражающиеся за свое место под Солнцем, ибо крокодилы — твари теплолюбивые и без теплых лучиков жить не могут. По крайней мере, долго не могут. Обладая способностью к скоростному воспроизводству, а также к мутациям, рептилии могут очень быстро создавать огромные армии, состоящие из смертельно опасных бойцов.



■ Первое нападение демонов на лагерь рептилий. Если сейчас не удастся отбиться, окончательной победы крокодилам не видать.

Не менее опасными противниками являются и эльфы. Хотя эти существа смыслом своей жизни делают мир, любовь и получение наслаждений — во имя гуманизма они уничтожат кого угодно. В этом им помимо могущественной магии помогают единороги, драконы, фениксы, прекрасные дамы и другие мифические персонажи.

Как видите, сосуществовать всем расам довольно трудно. Приходится крутиться. Крутиться в Primitive Wars лучше всего на охоте. Этот увлекательный процесс не только позволит обеспечить народ провиантом, который обязательно надо распределять между всеми. Помимо убийств животных в игре приходится заниматься и вполне мирным земле-

делием. Впрочем, лишь для того, чтобы накопить сил и броситься в очередную яростную атаку. Как это делать? Точно также, как и раньше в великом множестве RTS-игр. В плане геймплея Primitive Wars является клоном Starcraft. Фактически, это он и есть. От старшего брата она отличается лишь гораздо более симпатичной графикой, да возможностью сразиться не с фантастическими монстрами, а с динозаврами и демонами. Достаточно оригинально, согласитесь. Можно сказать, ново. Хотя, конечно, в данном случае новое — это все же забытое старое. И слава Богу, что в отличии от великого множества поделок, это новое все же не примитивно. К счастью, имена бывают обманчивы.

Вячеслав Назаров

7

Оригинальная реинкарнация культового Starcraft. Любители будут в восторге. Нелюбители имеют шанс изменить точку зрения.

Виктор Перестукин

7

Сколько таких игр было и сколько еще будет...

Александр Щербаков

7

За честность в названии продукта завышаю оценку.

Юрий Поморцев

7

Классическая RTS. По крайней мере, не хуже остальных — жаль только, что она не вышла лет эдак пять назад.

28  
средний балл  
7,0

# Panzer Elite (Танковая гвардия)

## НЕ ДЛЯ СЛАБОНЕРВНЫХ



**Жанр:** simulator **Издатель:** Руссобит-М **Разработчик:** Wings Simulations  
**Количество игроков:** 1 **Онлайн:** <http://www.panzerelite.com>  
**Требования к компьютеру:** ПИ 233, 32 MB RAM, 900 MB HDD

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF6036](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6036)

**Важное замечание. Panzer Elite была первой игрой про танки, в которую я взялся играть (хотя нет, первыми, наверное, все-таки были Battle Tanks на NES). После знакомства с Panzer Elite... я не стал жалеть о годах, прожитых без танковых симуляторов.**

Олег Коровин

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

**К**ак же правильнее: игра про танки или танковый симулятор? Сам Panzer Elite никак не может определиться с ответом на этот вопрос. С одной стороны, первоначально игра явно претендует на серьезность: чертежи и описания кучи танков, выбор экипажа для каждой машины, наличие таких параметров, как количество топлива в баке, различные типы боеприпасов. Довершает перечень довольно внушительный список клавиш, отвечающих за управление. Все как у больших, как у настоящих симуляторов. А вот чтобы увидеть другую сторону, нужно начать играть.

В центре экрана — черный ящик (танк), состоящий из двух прямоугольников (корпус и башня) и одного цилиндра (пушка). Он может



■ Такое впечатление, что домики состоят из четырех полигонов — стены, крыша, труба.

перемещаться, врезаться и стрелять в другие ящики. Одни из них стоят неподвижно (дома), другие иногда перемещаются (вражеские танки). Да, есть еще сделанная из фанеры растительность и небо. На этом разговор о графике позволить считать исчерпанным.

■ Пейзаж невеселый. Хотя все равно намного веселее, чем сама игра.



Существуют два варианта управления танком. Первый — заучиваем все «горррячие» клавиши и рулим с клавиатуры. Второй — понимаем, что «горячие» клавиши не нужны вовсе и переходим на управление мышью. В углу экрана есть иконка, с помощью которой мы можем вращать корпус танка и его башню, производя целенавешение. Однако стремление подружить симуляторную и аркадную схемы управления привело к тому, что ни одна из них не является ни удобной, ни функциональной.

Попытка исследовать окружающий мир на интерактивность

**Стремление подружить симуляторную и аркадную схемы управления привело к тому, что ни одна из них не является ни удобной, ни функциональной.**



■ Войска расположились на постой среди живописных пальм.

привела к неожиданному результату. Все заборчики, здания и кусты можно уничтожить выстрелом или непосредственным... эээ... наездом. Выглядит это так. Перед нами стоит пальма. Таранить ее и она... просто исчезает.



Та же история и с кустиками, и с заборчиками, и с домиками. Без комментариев.

Я, конечно, понимаю, что танковые симуляторы — очень редкий жанр. Но даже самым ярким его поклонникам на Panzer Elite не стоит обращать ни малейшего внимания. Просто потому, что это не симулятор. Эта довольно странная игра, которая напрочь лишена как реалистичности, так и динамизма, но главное — смысла. Так что ни играть, ни даже смотреть на нее не рекомендую. Поберегите нервы!

Олег Коровин

**3** | Это не тот случай, где работает поговорка про безрыбье.

Виктор Перестукин

**7** | Правильная война. Ja-ja! Зер гуд, Вольдемар!

Александр Черных

**7** | Учитывая запустение в жанре танковых симуляторов, считаю PE весьма удачным проектом. Долгострой?

Юрий Поморцев

**6** | Графически, конечно, не "Ил-2", но для тех, кто понимает, — хорошая находка.

**23**  
средний балл  
**5,7**

# Rock Manager

## TAKE CONTROL OF ROCK'N'ROLL!



Жанр: management Издатель: IC/snowball.ru Разработчик: Monsterland Production Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.snowball.ru/rm> Требования к компьютеру: P 233, 32 MB RAM, Sound card

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11176](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11176)

**Музыкальный опыт у меня есть, но маленький. Несколько лет назад мы с двумя друзьями основали группу "Декларация независимости", записали кассету и отыграли один концерт на Арбате. Там нас и приняли доблестные органы правопорядка. Сейчас уже все зажило, только перед дождем болит. И инструменты жалко. Так что поверьте: работать с рок-группой — занятие не для слабонервных!**

Александр Черных

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

### Ударник — бас — ритм — соло

Тем не менее, именно этим нам предстоит заниматься в незамысловатой игрушке под названием **Rock Manager**. Дел-то, казалось бы, — собрал группу и вперед... Ан нет. Если подходить к процессу со всей серьезностью, все выглядит примерно так. Сначала надо собрать группу. При этом все монстры рока выглядят примерно одинаково — эдакие 3D-телепузики, присыпанные тальком панка. Когда группа собрана, в музыкальном издательстве

При записи вы можете менять такие эффекты как реверберация, эхо, фленджер.



ве покупается песня. Затем команда пишет демю — причем можно выбрать несколько вариантов (две-три шт.) звучания каждой партии. Далее с этой демой нужно прорваться на прием к продюсеру и попытаться впарить ему результат работы. Скорее всего, он пошлет новоиспеченного менеджера куда подальше. Что делать в такой ситуации? Верно, договариваться с клубами и лабать — развлекать тинейджеров и случайно заблудших старушек.

### Украл — выпил — в тюрьму

Лично у меня процесс затянулся. В городишке было три кафе, с каждым

**Басисту нравится солистка, но не нравится музыка; солистке нравится ударник; ударник не любит солистку, но хочет пойти на хоккейный матч; клавишнику тоже нравится ударник, который против однополрой любви; а ритм-гитаристу нравятся автомобили...**

из которых мне худо-бедно удалось договориться. Что характерно, прибыль принесли концерты только в одном кафе — в остальных, несмотря на действительно удачные выступления, группа стабильно выходила в минус. А продюсеры местного лейбла Rainbow records все не шли и не шли мне навстречу. К тому же, му-



зыканы ударились во все тяжкие: отношения внутри группы здорово разладились. Басисту нравится солистка, но не нравится музыка, которую играет группа; солистке нравится ударник; ударник не любит солистку, но хочет пойти на какой-то нелепый хоккейный матч; клавишнику тоже нравится ударник, который в принципе против однополрой любви; а ритм-гитаристу нравятся автомобили. Такая, млин, вечная моло-

дость... Путь один — дарить подарки музыкантам и добиваться улучшения психологического климата в коллективе.

### Концерт — контракт — компакт — успех

У меня, признаться, не было времени пройти игру целиком. Но я бы по-



пробовал. Все процессы протекают исключительно плавно; музыка весьма приятна. Знай себе, сиди да мышкой в экран тыкай. Подкупи прессу, планируй обложку альбома, крутись по радио. Полная релаксация. Правда, некоторые вещи в процессе, на мой взгляд, упущены. На-

### Город-сказка, город-мечта...

Перед вами мегаполисная кузница тяжелого (и не очень) рока.

пример, отсутствует возможность изучить текущее положение вещей на рынке: свою первую песню приходится выбирать исключительно интуитивно, а что в это время модно и популярно — непонятно. Зато четко отражена конкретная рыночная тенденция: не все то приносит деньги, что стильно и альтернативно. Часто наиболее коммерчески выгодными оказываются традиционные решения. Мы же с вами решили заработать, не так ли?

### Итого

Хорошая игра. Без глобальных амбиций и без особенных загибов. Милый способ провести время скучным вечером, когда некуда податься. Рок-н-ролл уже не в моде, так что все немного ностальгично. Мол, вот были времена...

В общем, — играть! Особенно рекомендуется усталым седым панка-рубильникам со стажем не менее десяти лет.

Александр Черных

7

Простенькая и расслабушная экономическая стратегия. Дает обобщенное представление о том, как формируется музыкальный рынок.

Виктор Перестукин

8

Забавно оформленный музыкальный редактор.

Александр Щербаков

7

Не настолько угарная игра, как нам хотелось бы, но тематика, в любом случае, привлекательная.

Юрий Поморцев

8

Быть менеджером рок-группы — только половина удовольствия. Основной кайф — работа за пультом звукооператора!

**30**  
средний балл  
**7,5**

# Погоня за 5-м элементом

## ГОНКИ ПО ВЕРТИКАЛИ



Жанр: racing Издатель: IC/Nival Interactive Разработчик: Kalisto Entertainment  
 Количество игроков: до 8 Онлайн: <http://www.nyrace.com>  
 Требования к компьютеру: PII 400, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: [http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11196](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11196)

**За последние несколько лет жанр футуристических гонок превратился в такое болото, что, казалось, по-настоящему интересных представителей можно уже и не ждать. Поэтому появление игры "Погоня за 5-м элементом" вдвойне приятно.**

Олег Коровин

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

**М**есто действия — футуристический Нью-Йорк. Почти такой, каким мы его видели в фильме (см. врезку): огромные небоскребы, неоновые вывески и шустры летающие автомобили. Здесь нам и предстоит выяснять, чья тачка летает быстрее.

Одна из главных особенностей игры — это полная свобода перемещения. Мы можем рулить не только вправо-влево, но и вверх-вниз. Эта дополнительная степень свободы вытаскивает проект из зыбучей трясины умирающего жанра. Представьте: дан старт, машины с невообразимой скоростью срываются с места и, чтобы избежать столкновения, тут же разлетаются в разные стороны. Кто-то прижимается поближе к земле, кто-то взлетает к самым верхушкам небоскребов, а кто-то выбирает золотую середину, лавируя между рекламными вывесками и непонятно откуда берущимися балками, соединяющими соседние



■ Торговый центр будущего. Граждане, если вы потерялись, встречайтесь возле гамбургера.

здания. Впрочем, придерживаться одной и той же высоты не получится. Трассу то перегородит стена, в которой есть лишь два узеньких тоннеля, то прямо перед носом автомобиля оказывается лифт, ползущий по внешней стене небоскреба — чтобы избежать столкновения приходится нырять вниз, подальше от солнечного света. Маневрирование между стенами домов, проплывающими над землей поездами, гигантскими металлоконструкциями захватывает настолько, что ощущение времени полностью растворяется в водовороте динамики. Разработчикам отлично удалось передать ощущение скорости, что для подобного проекта важнее всего.

Что касается технологий, то здесь игру образцово-показательной не назо-

вешь. Простенькие модели автомобилей, еще более простенькие прямоугольно-треугольные небоскребы, немногочисленные спецэффекты — за технологичность ставим троечку. Но это не мешает игре быть красивой — спасибо добросовестной работе дизайнеров. Источники освещения,

■ Такие декорации вызывают ностальгию по Blade Runner.



**Маневрирование между стенами домов, проплывающими над землей поездами, гигантскими металлоконструкциями захватывает настолько, что ощущение времени полностью растворяется в водовороте динамики.**

Оригинальная версия игры называется New York Race.

На официальном сайте Wapadoo есть надпись, гласящая, что игра создана лишь по мотивам фильма "Пятый Элемент". Поэтому ни самого Корбена Далласа, ни каких-либо иных реверансов в сторону блокбастера вы не встретите. Хотя на одном из домов я мельком видел портрет си-неголовной оперной певицы, но это скорее исключение из правила.

полупрозрачные рекламные вывески, взаимное расположение домов — все продумано до мельчайших деталей, и каждый элемент окружения находится строго на своем месте. Что называется, ни добавить, ни убавить.

"Погоня за 5-м элементом" — редкий представитель жанра футуристических гонок, который можно порекомендовать не только фэнам жанра, но и всем любителям здрорового action'a. Недостатки у игры есть, но они весьма немногочисленны и не слишком существенны. Так что можете смело седлать летающее нью-йоркское такси!

Олег Коровин

**7** | На удивление качественные футуристические гонки. К тому же, весьма необычные.

Виктор Перестукин

**6** | Это называется погоней за славой и легкими деньгами. Хотите футуристических гонок? Играйте в Ballistics.

Александр Щербаков

**6** | В игре напрочь отсутствует главный элемент, за которым ей не угнаться - это геймплей.

Юрий Поморцев

**6** | Симпатичные гонки, но оформление... Картонные коробки домов, никакие модели машин — тихий ужас.

**25**  
средний балл  
**6,3**

# Popstar Maker

## DEATH TO FALSE POP



**Жанр:** management **Издатель:** Eidos **Разработчик:** Krisalis  
**Количество игроков:** 1 **Онлайн:** <http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/popstar/index.htm>

Дополнительная информация:

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

**Термин “поп-звезда” в последнее время ухитрился немало поработать над собственной дискредитацией. Поп-музыка, которую просто нельзя не любить, на глазах трансформируется в высокобюджетную дешевку. “Звезды”, плодящиеся в поистине кроличьих количествах, в большинстве случаев неответствуют своей музыке по всем параметрам. Popstar Maker дает нам уникальную возможность почувствовать себя поставщиком первосортного звукового пургена. Это ценно.**

ры они ровным счетом никак не проявляются, но теоретически влияют на популярность вашей банды. Так что сбалансировать состав было бы неплохо. Новоиспеченные поп-звезды обычно имеют что-то вроде специализации. Один умеет петь, но по ногам у него в детстве проехался каток. Другой — рожденный басист, сбежавший из



способны спровоцировать истерику. Особенно если вы посмотрите на их выступление на сцене. Тут еще в ход идут невероятные ужимки и прыжки, недвусмысленно указывающие на наличие чувства юмора у команды разработчиков.

Кстати, посмотреть на ваших питомцев можно только в том случае, если они исполняют песню, сочиненную лично вами. А не купленную у стороннего автора. Для такого рода креатива существует некое подобие музыкального редактора. Забавная штука, я вам доложу. Мои произведения, созданные с закрытыми глазами, зачастую переплывали террористические изощрения ранних Napalm Death.

Александр Щербаков

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

**Р**opstar Maker — игра примитивная, неизобретательная, но приятная в общении. Проработанность здесь если и пахнет, то только слегка. Попахивает, так сказать. Зато повеселиться можно от души.

Большая часть действия проходит в трех с половиной менюшках необходимого вида. Планируем мероприятия на неделю, репетируем, бежим в студию, выпускаем диск. Концертируем по мере необходимости. Возможностей по исследованию рынка — ноль. Действия по

Каждая поп-звезда обладает набором оригинальнейших характеристик.



Ваши подопечные на сцене — зрелище не для слабоверных.

раскрутке записей и организации перформансов в подавляющем большинстве случаев ограничивается отстеживанием денег в неизвестный карман. Ну, пресса вот еще помогает. Тиражи поднимает на счет «раз».

### Монстры на марше

Начинается все, конечно же, с подбора балбесов в ваш коллектив. У каждого есть свои тактико-технические характеристики. По ходу иг-

**Popstar Maker — игра, альтернативы которой на PS one не существует. В этом ее главная ценность.**

Rock Manager, — не умеет ни черта, но публика рыдает от умиления, лишь только он попадет в ее поле зрения.

Выглядят участники вашего проекта на редкость по-упыриному (*долго сомневался, но в итоге фирменное словцо все же оставил — прим. ред.*). Трехмерные модели в Popstar Maker потешны и порой

### Ну где же ваши ручки?

А ручки, как известно, вот они. Но речь сейчас не об этом. Popstar Maker — игра, альтернативы которой на PS one не существует. В этом ее главная ценность. Все остальное второстепенно. Даже то, что играть на удивление интересно. По крайней мере, дерганье рычагов поп-проекта вполне может увлечь вас на несколько часов. А это уже что-то.

Александр Щербаков

6

Малопродуманный, но более-менее интересный симулятор конвейера доморощенных поп-звезд.

Михаил Разумкин

7

Если закрыть глаза на ужасающую графику, вы получите очень неплохой симулятор менеджера поп-звезды.

Виктор Перестукин

7

Сравните с Rock Manager и сами делайте выводы.

Юрий Поморцев

7

Удачно получилось, в одном номере есть обзоры Rock и Pop менеджеров.

27  
средний балл  
6,7

# Tony Hawk's Pro Skater 3

## УДАЧЛИВЫЙ "ТОНЕР"

СТРАНА ИГР. ЗОЛОТО

ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!



Жанр: sports Издатель: Activision Разработчик: Vicarious Visions  
Количество игроков: до 4 Онлайн: [http://www.activision2.com/tony\\_hawk](http://www.activision2.com/tony_hawk)

Дополнительная информация: [http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11110](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11110)

**Сразу предупреждаю — полного счастья от слияния с "прогрессом игромальчика" мне еще не удалось достичь и отождествлять себя с фигурками на крошечном дисплее я так и не научился. Возможно, поможет новинка-переходник для подключения девайса к ТВ, но, как ни крути, того эффекта присутствия, который любой усидчивый спортэкстремал может получить с помощью CD-версии этой игры либо предшественницы, карманная приставка обеспечить не сможет. Так что придется придумать ей иное применение, кроме как безопасной подмены увлекательнейшего вида уличных забав — скейтбордовой акробатики. Выпендрежного катания на роликовой доске, если кто не понял...**

игрового процесса нереально, но хотя бы часть конфликтных ситуаций из THPS2 уладили. Скажем, те-ни летящих и парящих объектов стали различимы на всех поверхностях.

А теперь вернемся к ключевому моменту дискуссии: кому может понадобиться все это портативное великолепие? Пресловутому одинокому геймеру — вряд ли, особенно если в реальности он к скейтам

равнодушен. Неудивительно, что я лично, да и большинство моих знакомых тоже, в спортивных симуляторах основным режимом считаем мультиплеерный. Именно наличие оно-го является неоспоримым и ос-

■ Перекраиваем команды для выполнения трюков по своему вкусу.



■ Видите, где тень от Тони? Бо-ольшущий недолет...

новным достоинством данной игры.

В "лошадь" (игроки поочередно повторяют трюк, совершенный ведущим) можно играть аж четвером, причем на одной и той же приставке — поочередно. Та еще радость, но есть ведь еще и три режима игры по кабелю! Хотите — соревнуйтесь в скорости набора очков, хотите — просто в скорости. Правила "салочек" (tag) знает и младенец, а вот "Царь горы", вопреки названию, это просто "салочки наоборот", когда игроки стараются осалить ведущего, отобрав у него тем самым "корону".

Наибольшую радость от GBA-версии, разумеется, получат настоящие бордеры. Что может быть лучше, чем карманное наглядное пособие?! Лето, если верить дедам-шпунтам, ожидается дождливое, а переизбыток крытых павильонов даже в столице еще не наблюдается. Будем спасаться, сублимируя?..

### Controller

[digitalv@mail.ru](mailto:digitalv@mail.ru)

Прежде чем будить свою фантазию, расскажу, чем третья версия "Тонера" превосходит вторую. Для одинокого геймера — практически ничем, кроме статистики: 13 героев на выбор плюс опция создания нового, шесть уровней-полигонов, карьерный режим, все задания которого, при всем внешнем разнообразии, сводятся к исполнению заданного трюка в нужном месте. Управление слегка изменилось,



Именно наличие мультиплеерного режима является неоспоримым и основным достоинством игры.

добавилась парочка новых движений. Подборка мелодий взята непосредственно с CD-версии, пусть и в соответствующей возможности приставки аранжировке.

Визуальная часть тоже улучшилась — программисты открывают для себя новые горизонты, а дизайнеры учатся на ошибках. Подружить изометрическую перспективу и полностью трехмерную сущность



■ Озерца с лавой — гроза любого скейтбордиста.

### Controller

Михаил Разумкин

Александр Щербаков

Валерий Корнеев

9

Прогресс серии налицо. Даже если слово "скейтборд" для вас пустой звук, рекомендую поинтересоваться.

9

Еще вторая часть THPS была выше всяких похвал, а появившейся в третьей части multiplayer mode поднял игру на новый уровень.

8

Третья часть Tony Hawk's Pro Skater для GBA удивляет не так сильно, как первые две, но глаз радуется.

8

Бесстыдство — обделить вниманием игру, которая так этого заслуживает. Классная штука.

34  
средний балл  
8,5

## ТОРЖЕСТВЕННЫЙ КОМПЛЕКТ

Авторы:  
Александр Щербаков (sherb@gameland.ru)  
Виктор Перестукин (perestukin@gameland.ru)

Совершенно случайным образом нам удалось раскрыть чудовищные замыслы определенной группы авторов. Назовем их «клепатели». Поддавшись глетворному влиянию наиболее вредных денежных субстанций, эти отступники и еретики решили поставить творческий процесс на поток, превратить публицистику в конвейерное ремесленничество. Они фактически задались целью залузить и очернить творчество. Убить в каждом авторе художника, творца. Превратить слово «игровая журналистика» в потрепанное ругательство. Ну и в конце концов захватить мир, естественно. В жесточайшей борьбе (вон, Щербаков до сих пор хромает) нам удалось вырвать из цепких лап врагов бесценный документ (главное, нам удалось убежать после этого).

И вот он пред вами, составленный по рецепту Ильфа и Петрова приведенного «Золотом тележке», апокриф и предвестник Армагеддона. Данную публикацию считайте обращением к народу. Кидайте в «клепателей» камнями! Внемлите и трезвите...

Сов. Секретно!

## ТОРЖЕСТВЕННЫЙ КОМПЛЕКТ

Незаменимое пособие для составления игровых статей, а также парадных стихотворений, од и тропарей.

### РАЗДЕЛ I. СЛОВАРЬ

#### СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫЕ

1. Игра
2. ИГРА
3. Ценитель
4. Жанр
5. Факт
6. Герой
7. Движок
8. Графика
9. Часть
10. Действие
11. Разработчик
12. Издатель
13. Любовь
14. Интерес
15. Боги
16. Предмет
17. Возможность
18. Идея
19. Сюжет
20. Задворки
21. Авангард
22. Смех
23. Шутка
24. Платформа
25. Помешательство
26. Геймплей
27. Творение
28. Позор
29. Уит
30. Подделка
31. Сиквел
32. Приквел
33. Конек
34. Индустрия
35. Смесь

#### ПРИЛАГАТЕЛЬНЫЕ

1. Замечательный
2. Любопытный
3. Интересный
4. Веселый
5. Великий
6. Блестящий
7. Идеальный
8. Оригинальный
9. Привлекательный
10. Отвратительный
11. Отличный
12. Страшный
13. Торжественный
14. Шуржающий
15. Революционный
16. Разнодушный
17. Очередной
18. Качественный
19. Другой

#### ГЛАГОЛЫ

1. Представлять
2. Быть
3. Являть (ся)
4. Играть (ся)
5. Пытаться (ся)
6. Слыть
7. Складывать (ся)
8. Получать (ся)
9. Волновать
10. Производить
11. Вызывать
12. Принимать (ся)
13. Развивать (ся)
14. Зарабатывать
15. Оставлять
16. Предоставлять

#### ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ЭПИТЕТЫ

1. Зубодробительный
2. Аляповатый
3. Пасторальный
4. Убийный
5. Скокшаный
6. Угловатый
7. Растаманский
8. Хардкорный
9. Убогий
10. Ку
11. Растаманскохардкорно-пасторальный

#### ПРОЧИЕ ЧАСТИ РЕЧИ

1. Долой!
2. Вперед!
3. Ура!
4. Нет!
5. Да!
6. Ха!
7. Кю!

(Междометия, предлоги, союзы, запятые, многоточия, восклицательные знаки и кавычки и т.п.)

*Примечание.* Запятые ставят перед «что», «который» и «если».

*Многоточия, восклицательные знаки и кавычки* — где только возможно.

**ЗАВЕРЕНО**

РАЗДЕЛ II. ТВОРЧЕСКАЯ ЧАСТЬ  
(составляется исключительно из слов I-го раздела)

Передовое **REVIEW**  
(название игры не имеет значения)

#### БЫТЬ БОГАМИ

Эта игра, нет, эта ИГРА вызывает у ценителей форменное помешательство. Ура! Хардкорный зубодробительный геймплей не сможет оставить равнодушным. Вперед! Убойно! Слыть игроком и пропустить свое блестящее творение? Страшный позор. Но все еще

остается замечательная возможность заполучить этот блестящий хит и играть, играть. Идеальная графика и оригинальный движок - вот конек ИГРЫ. Аляповатые и отвратительные поделки других разработчиков - на задворки индустрии!.. (и т.д.).

#### БЕЛЫЙ СТИХ

а)  
Разработчик и издатель  
Это любовь  
Это жанр  
Это сюжет  
**ФАКТ!**  
Герои и боги ИГРЫ  
**УРА!**

б)  
Игра?  
Да!  
Пытаюсь  
Играюсь  
О боги!  
Великий геймплей -  
Вот конек индустрии.

ХОЖУ  
У блестящего разработчика есть идея,  
Но издатель буржуазный и равнодушный.  
Другой...

\*\*\*

#### ПРИМЕЧАНИЕ

При разукрашивании текстов приветствуется добавление в повествование скабрёзных анекдотов и сомнительных шуток. А также целых абзацев труднопереводимой ичюстранной речи, вырезанных прямо из пресс-релизов разработчиков.

Безусловно, по нашему мнению, важнейшей частью любой статьи, без сомнения, конечно же, являются вводные слова и всевозможные обороты. Данные конструкции украшают речь, делают ее более содержательной и информативной. Рекомендуемые вводные слова и обороты.

И так далее. Лучше всего вводные слова и обороты подходят для оформления мыслей (или одной мысли) во вступлении к статьям. Приведем пример:

Вероятно, многие ценители жанра, скорее всего, не успеют чахнуть такой зубодробительный продукт, как, без сомнения, к нашему счастью, является игра X. По сообщению из авторитетных

источников, великий буржуазный разработчик, как, конечно же, стоит признать Y, вероятно, готовится представить очередную угловатую поделку, которой, несомненно, станет сконганный, равнодушный и, конечно, убогий сиквел хардкорного приквела, безусловно, идеальной X. Долой!..

1. Вероятно
2. Безусловно
3. Конечно
4. Несомненно
5. Возможно
6. По мнению (вписать авторитетный источник)
7. По сообщению (вписать первый пришедший в голову источник)
8. Без сомнения
9. К счастью
10. К несчастью
11. Скорее всего
12. Не иначе
13. Естественно

**ЗАВЕРЕНО**

Разоблаченные и пониженные «клепатели» бросали свои распечатки «Комплекта» к ногам главаря, словно фашистские знамена. Яра стрел весь этот хлам и отнес во двор, где под наше дружеское утешение сжег омерзительные бумажки, устроив импровизированный аутодафе (хорошо

слово, кстати! - прим. ред.). Затем на редакционном собрании каждый из нас поклялся на первом номере «Страны Игр», что впредь не будет пользоваться замусоленными словами, штампами, клише, не говоря уже о «Торжественном Комплекте». Долой!

# Тактика Судьбы

## ФОРМЕННЫЙ КОНЕК



Жанр: пошаговая RPG Издатель: NMG Разработчик: CraftPath Software  
 Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.nmg.ru/news.asp?lang=en>  
 Требования к компьютеру: PII 300, 32 MB RAM

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF10099](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10099)

**Представьте игру с растаманскохардкорнопасторальным геймплеем. Представили? Получается? Нет! Ха! Тогда принимайте — «Тактика Судьбы».**

Виктор Перестукин

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

**Б**езусловно, замечательная игра. К счастью. Ура! Оригинальный движок? Да, несомненно. Индустрия развивается скомканной смесью и каждое любопытное творение – шутка ли? Несомненно, привлекательная «Тактика Судьбы» — это, конечно, какое-то действие, движение. А для нас возможность. К несчастью, играть – это быть.

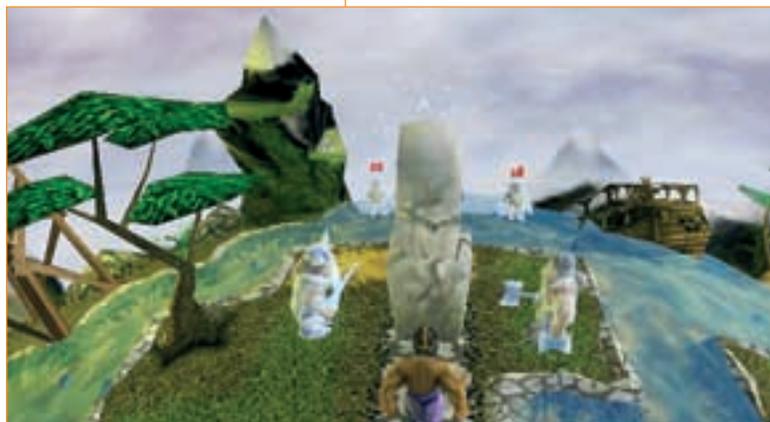
По мнению «Страны Игр», привле-



■ Четыре скелета.

кательный геймплей — это без сомнения очередной предмет любви ценителей. Да, о любви:

Жена фермера говорит мужу за утрением кофе:



■ Картинка из игры.

— Дорогой, а ведь завтра двадцать пять лет, как мы с тобой женаты! Не заколоть ли по этому поводу кабанчика?

— Вот еще вздор! Кабанчик-то в чем виноват?

А вы говорите Беатриче, Беатриче...

Наш издатель NMG — буржуазным задворкам:

“12 levels with a lot of kinds of missions: to kill all the enemies, to escape, to find object, to escort person, to save person, to win, to hold the line Each of 12 levels has its own original objective, there are no similar tactical schemes at all! Most of mission has a number of essential distinct tactics”.

Страшный конек теперь является по ночам буржуазным игровым богам индустрии. Факт.

Сюжет и идея игры является частью великого помешательства. Интерес представляет оригинальный жанр, да? Без сомнения.

Хит? ИГРА!



Виктор Перестукин

8

Ку!

Валерий Корнеев

6

Безусловно качественный геймплей — по душе растаманским игрокам.

Александр Щербаков

7

Качественный продукт — будет оценен по достоинству.

Юрий Поморцев

7

Ой, ребята, я по ошибке в рейтинги влез! Ну раз так, то: отличный геймплей, великолепная графика — а дальше сами что-нибудь допишите.

# Rating

28  
средний балл  
7,0

# Tiger Woods PGA Tour 2002

## АВАНГАРД ЗАДВОРОК



Жанр: sports Издатель: EA Sports Разработчик: Headgate Studios

Количество игроков: до 4 Онлайн: <http://www.ea.com/easports/platforms/games/tigerwoods2002/home.jsp>

Требования к компьютеру: ПИ 400, 64 MB RAM, 500 MB HDD

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF8954](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8954)

**Конечно, EA Sports известна тем, что она, несомненно, любит производить буржуазные продукты, зарабатывая на игроке, при этом равнодушно не изменяя так называемый геймплей. К счастью, она идет в авангарде индустрии, и ее проекты, скорее всего, являются качественными.**

**Александр Щербаков**

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

**T**iger Woods PGA Tour 2002 – это не хит, но ИГРА. По мнению авторитетных специалистов, продукт представляет собой блестящее и, конечно, привлекательное творение в традициях великой серии гольфов от EA Sports.

Пасторальный настрой игры, безусловно, не говорит о том, что **Tiger Woods PGA Tour 2002** складывается в безынтесную и, на самом деле, нелюбопытную поделку с точки зрения геймплея. Нет! Действие, обусловленное идеальным движ-

**Tiger Woods, безусловно, неплохо играет в гольф.**



ком, конечно, предоставляет немалую часть динамизма, который оставляет, без сомнения, приятные впечатления у хардкорных и, естественно, растаманских игроков. Вот, что говорят нам разработчики: «Grab your bag and head for the links

**Удары по, так сказать, мячу, конечно, напоминают о Soul Calibur.**



**Пасторальный настрой игры, безусловно, не говорит о том, что Tiger Woods PGA Tour 2002 складывается в безынтесную и, на самом деле, нелюбопытную поделку с точки зрения геймплея.**

in the most realistic golf experience ever! Play as Tiger Woods or go up against him as you attack the pins of some of the most famous beautiful courses in the world. **Tiger Woods PGA Tour 2002** puts you on the fairway and lets you try for eagle!» Если



**Теперь каждый может создавать свои удивительные курсы!**

кто-то из наших читателей, не владеет буржуйскими языками, то мы, конечно же, объясним вам, что эти, само собой, талантливые разработчики имели в виду. Конечно, они хотели сказать вот это: «Захватите ваш мешок и голову для связей в наиболее реалистическом опыте голь-



Вам добиваться орла!» Не верите мне, спросите, идеальный зубдробительный переводчик PROMT (платформа PC) – конечно же, замечательный продукт, к которому мы, по нашему мнению, испытываем любовь.

Но главным коньком **Tiger Woods PGA Tour 2002**, как мы все знаем, без сомнения, достоин называться «Архитектор Курса», который позволяет проектировщикам создавать их собственные удивительные курсы.

Итог? Без сомнения, отличный продукт. Ура!

**Александр Щербаков**

**7**

В общем-то, качественный продукт, который, безусловно, придется по душе всем поклонникам жанра.

**Виктор Перестукин**

**10**

Почти идеальный, революционный проект, но подкачала боевая система.

**Михаил Разумкин**

**6**

Будет оценен по достоинству – качественный продукт.

**Юрий Поморцев**

**5**

Безусловно, конечно, не иначе, как, естественно, полное КЮ!

**28**  
средний балл  
**7,0**

# NASCAR RACING ОБГОНИТ COUNTER-STRIKE. ЧЕРЕЗ 13 ЛЕТ...

Продолжаем мониторинг игровой активности Интернета. Теперь мы уже можем не только сообщить вам голые цифры, но и обозначить тенденции геймерской благосклонности к тем или иным популярным играм.

**Сергей Долинский**  
dolser@gameland.ru

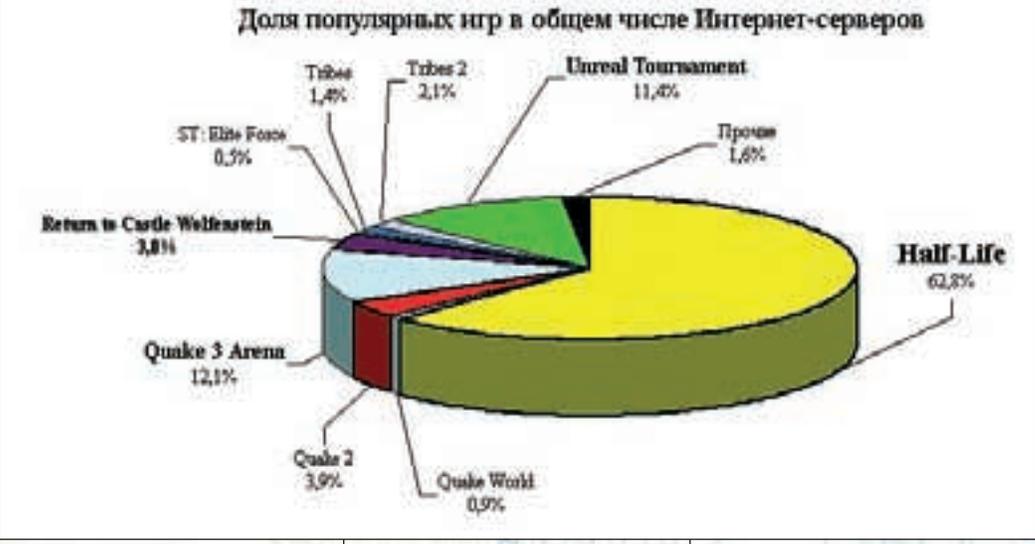
Скажем сразу – цифры нас порадовали. Но это исключительно нас, т.е. редакцию игрового журнала, дело которого – точно и беспристрастно снабдить вас информацией. А вот поклонники определенных хитов могут как порадоваться, так и огорчиться. Но сначала – как мы “измеряли Интернет”.

### Kali — достоверно об играх

В начале марта сего года мониторинг Интернета устойчиво показывал около 30 тысяч серверов. Распределение их по играм приведено на круговой диаграмме (для продуктов, имеющих 1 и более процентов от общего количества серверов).

Для получения необходимой информации были использованы возможности статистического анализа игровой системы Kali ([www.kali.net](http://www.kali.net), дистрибутив программы есть на каждом диске журнала). Вы можете установить эту утилиту и проверить приведенные нами цифры.

Кстати, регистрация в Kali теперь бесплатна, номер нашего сервера 11 (для новичков – откройте папку Chat Servers и



пролистайте до #11 Gameland Kali, народ собирается к 21.30 по московскому времени).

### Quake 3 Arena дал течь

Общее число серверов за две недели заметно подросло – на 2,2% (т.е. их стало больше на 630 штук).

Основной вклад внесен беспорным лидером Half-Life (его доля выросла на 1,4%, всего – 18438 серверов) и, как ни странно, Tribes 2 (+2,3%, 620).

Самым же большими неудачником среди игр первой четверки (напомним, это HL, Q3A, UT и RtcW) стал Quake 3 Arena – его доля сократилась на 4,3%. При этом геймеры сильнее всего разлюбили Q3A Capture The Flag (-8,3%) и Q3A

DeathMatch (-5,8%). Прочие модификации Q3A похудели всего на 1,2%.

Что касается RtcW и UT, эти шутеры остались практически “при своем интересе”: -0,4% и -0,02%.

Давайте теперь попристальнее приглядимся к лидеру игровой Интернет. Half-Life наращивает свой отрыв исключительно за счет модификаций. Геймеры стали куда больше играть в классический Counter-Strike (+2,8%, 8597) и CS: Friendly Fire On (+5,1%, 6806)! При этом другие отличные модификации этой игры, скажем, HL: Team Fortress Classic и прочие, установлены лишь на 20% серверов HL. Вот уж верно говорят: от добра – добра не ищут. И хоть заражен CS читерством, любит его сетевой геймер за невы-

сокие требования к железу, увлекательный геймплей и общедоступность. При чем все больше и больше.

### Наш прогноз: 5 недель и UT обгонит Quake!

Второе и третье место с очень близким результатом, далеко отстав от Counter-Strike'a, делят Quake 3 Arena (3563) и Unreal Tournament (3353).

Если вы читали наш прошлый обзор, то легко заметите: Q3A теряет популярность, а UT – топчется на месте. Если эта тенденция сохранится и Quake продолжит утрачивать по 6 серверов в день, уже через 5 недель UT догонит своего соперника. При условии, конечно, что к тому времени сам не утратит симпатии сетевых игроков. Но поставим мы все-таки на UT...

## Подружка 1.0 и другое ПО молодого человека...

Мой друг недавно произвел модернизацию своей Подружки 1.0 до следующей версии, Жена 1.0, и обнаружил, что данная версия оставляет очень мало системных ресурсов для других приложений.

Сейчас он утверждает, что Жена 1.0 постоянно порождает дочерние процессы, в дальнейшем пожирающие все доступные им ресурсы. В прилагаемой к продукту документации не было сказано ни слова об этом удивительном феномене; другие пользователи данной системы сообщили ему, что эффект свойственен природе данного приложения. Кроме того, Жена 1.0 инсталлирует себя так, что всегда запускается при инициализации системы и может полностью контролировать активность и потребление ресурсов. Мой друг также обнаружил, что некоторые приложения, такие как НочьЗаПокером 10.3, ПивнаяКружка 2.5 и НочьВБаре 7.0 потеряли возможность запуска в системе, вызывая при обнаружении крах системы (даже если она перед этим работала хорошо).

При инсталляции Жена 1.0, не давая возможности отключить опцию, проводит установку таких дополнительных модулей, как Сваха 55.8 и Де-

верь (отладочная версия). С каждым днем производительность системы существенно понижается...

Новшества, которые мой друг хотел бы увидеть в приближающейся версии Жена 2.0, включают в себя:

- кнопку “Не напоминай мне опять”;
- кнопку минимизации;
- возможность полной деинсталляции Жены 2.0 в любое время без потери кэша и других системных ресурсов;
- возможность предварительного тестирования в режиме уаленного доступа для выявления ошибок и недостатков.

Сам я решил предотвратить всю головную боль, связанную с Женой 1.0, путем перехода на Подружку 2.0. Тем не менее, и я столкнулся с несколькими проблемами. Прежде всего, невозможно установить Подружку 2.0 поверх Подружки 1.0. Сначала вы должны деинсталлировать Подружку 1.0. Другие пользователи скажут, что эта особенность была широко известна и меня о ней предупреждали. Разные варианты Подружки конфликтуют из-за совместного использования

портов ввода/вывода. Хуже того, деинсталлятор Подружки 1.0 работает с огрехами, оставляя нежелательные следы в системе. Что еще хуже, все версии подружки постоянно предъявляют маленькие надоедающие сообщения о преимуществах перехода к версии Жена 1.0.

Сообщение об ошибке: Жена 1.0 имеет недокументированную ошибку. Если Вы попытаете установить Любвищу 1.1 перед деинсталляцией Жены 1.0, Жена 1.0 удалит финансовые файлы системы перед тем, как удалить себя. После этого Любвища 1.1 откажется продолжать установку из-за нехватки ресурсов в системе. Как избежать данной ошибки? Попробуйте установить Любвищу 1.1 на другую систему и никогда не запускайте обмен файлами между системами. Также остерегайтесь дешевых общедоступных приложений, могущих переносить вирусы, воздействующие на Жену 1.0.

Другое решение данной проблемы — запуск Любвищи 1.1 посредством Интернет провайдера под псевдонимом. Опять же, опасайтесь вирусов, которые могут быть загружены подобным путем.

перевод Алексея Пузиков

**Tribes2 набирает обороты**

Четвертое-пятое места по-прежнему за **Quake 2** (-0,2%, 1141) и **Return to Castle Wolfenstein** (-0,4%, 1104). Похоже, "новейший" **RtCW** настолько сник, что не имеет никаких шансов побить даже классический **Quake**. Не говоря уж о **Q3A/UT** — до них просто не дотянуться...

**Tribes** и **Tribes 2** идут как бы в связке, занимая, соответственно, шестое и седьмое места. Две недели назад они имели примерно по полтысячи серверов, что, впрочем, в сумме близко к **Quake 2** и **RtCW**, а во-вторых, свидетельствует о равной популярности игр. Сегодня эта картина уже меняется. **Tribes** (-2,2%, 420) получает все меньше поддержки от геймеров, но игроки не уходят, а переключаются на **Tribes 2** (+2,3%, 620). Забавное равновесие, не правда ли?

**Игровая мелочь**

**ST: Elite Force** (-11,0%, 152), замыкавшая наш предыдущий обзор лидеров, се-

годня уже не может претендовать на столь громкое звание. Ее уверенно обгоняет **Quake World** (-13,7%, 262). Впрочем, его перспективы тоже не внушают оптимизма.

А лидерами по потере сетевой поддержки стали **Wheel Of Time** (-51,1%, 3), **Serious Sam** (-38,9%, 5) и **Shogo** (-34,8%, 2). Можно считать, что эти игры практически исчезают из поля зрения большинства геймеров, вследствие вторичности и неоригинальности игрового процесса. Та же **Rune** и даже **csDOOM** (!) имеют сегодня больше серверов при куда более скромной графике.

Интересно, а **Serious Sam 2** имеет хоть какие-то шансы?

Лидером же "по привесу" стал **Nascar Racing** — +30,4%! Теперь у него аж... 8 серверов. При таких темпах через каких-то пять лет он догонит **RtCW**. Если оный еще будут помнить в 2015 году. А в **Nascar Racing** я верю, особенно 1-го апреля!

**одной строкой...**

Существует 170,000,000,000,000,000,000,000,000 путей для продолжения игры в первых десяти ходах в шахматах.

Сумма чисел на противоположных сторонах игральной кости всегда равна 7.

Клей на израильских почтовых марках — кошерный.

Оргазм у свиней длится до 30 минут...

Исследования показали, что кошки имеют приблизительно на тридцать процентов меньше шансов выжить при падении с седьмого этажа здания, чем с двадцатого.

По-видимому, им требуется не меньше восьми этажей, чтобы расслабиться, сориентироваться в полете и принять правильную позу...

Человеческий желудок должен наращивать новый слой эпителия каждые две недели, в противном случае он переварит сам себя.

Шанс умереть от падения с кровати примерно равен шансу умереть от удара молнии (1 на 2000000).

При подготовке использовались материалы сайтов

**FunnyTown** ([www.funnytown.com](http://www.funnytown.com)),

**Стружка** (<http://uic.nnov.ru/~zni/index.shtml>),

**Галистео** ([www.galisteo.com](http://www.galisteo.com)) и собственная информация.

**КОНКУРС ЗАКОНЧЕН. КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ!**

**Первый Конкурс Любительских Игр, проводимый "Страной Игр" и завершившийся в прошлом году, прошел на редкость живо и принес отличные результаты – новые бесплатные игры для российских геймеров. Как вы помните, тогда нам за три месяца прислали более 50 готовых игрушек!..**

**Сергей Долинский**

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

Что ж, все хорошее когда-то заканчивается. Лучшие любительские проекты были опубликованы на нашем диске, победителям – вручены призы и в редакции стало... как-то скучновато. Совершенно перестало хватать общения с программистами-любителями и их прикольными играми. Так что мы решили повторить соревнование в игроделании и в этом году, причем теперь у конкурса более продолжительные сроки и – внимание! – новые спонсоры: популярнейший хостинг-провайдер **MultihOST.ru** и крупный издатель/дистрибьютор мультимедийных продуктов «**Медиа-Хауз**».

Все это благотворно отразилось на призовом фонде, он стал не только больше, но и куда разнообразнее. Так что теперь есть за что побороться!

Ну, а чтобы читатель знал, как обстоят дела у призеров Первого Конкурса, чем они дышат и будут ли участвовать в новом конкурсе, мы решили задать им несколько вопросов.

- 1 Чем понравился/не понравился первый Конкурс?
- 2 Продолжаете ли работу над играми? В одиночку или в коллективе?
- 3 Развиваете ли старый проект или начали новый?

- 1 Помогла ли вам победа в Конкурсе?
- 2 Как употребили приз?
- 3 Что думаете о новом Конкурсе?

- 1 Случался с вами 1 апреля какой-нибудь прикол?

**ПОБЕДИТЕЛЬ 1**

**Пронин Максим (Artrus) и SW Team**

**Россия, Уфа**  
**probox@ufanet.ru**  
**Shadow Worlds (MORPG)**  
**Гран-при**

- 1 По-моему просто замечательно, что конкурс состоялся, побудил людей к творчеству, хотя мы делали игру, даже не зная о нем, и уж Гран-при для меня был полной неожиданностью!
- 2 Да, работаем. Костяк команды – два человека, остальные приходяще-уходящие...

- 3 С **Shadow Worlds** есть кое-какие проблемы технического плана. Хотели запустить общедоступный сервер и выложить новую версию игры, но закрылась компания, где работал Сергей (Itx), программист, на котором весь проект и держался. Возникли проблемы и с хостингом: Сергей запускал сервер у себя на работе, поэтому и тестирование было закрытое. Народ на форуме волнуется, собирается скидываться на сервер... С момента выхода первой беты, той, которая участвовала в конкурсе, вышло еще 5 патчей. В последней версии должны появиться и рыбалка и добыча руды. Есть и новый проект, но это не любительский проект, вернее, не совсем любительский...
- 4 Наверное, она помогла нашему "детичу" стать более широко известным в узких кругах.

- 5 А за призом еще никто не съездил – далеко, но при случае заберем – не по-

теряйте...

- 1 Верной дорогой идете, товарищи...
- 2 Честно говоря, 1 апреля со мной ничего не обычного не приключалось, порою, я даже забывал, что наступивший день – 1 апреля (обидно, правда?)...

**ПОБЕДИТЕЛЬ 2**

**Усков Вячеслав и Кукушкин Александр ("Корбан Лазер Геймс")**  
**Московская область, г. Коренево**  
**korenevo2000@mail.ru**  
**"Палач" (Триллер/Квест/Пародия)**  
**Первый приз**

- 1-2 Мы планируем продолжить работу в жанре видео-квест. К сожалению, сейчас квест, по-моему, не очень популярен. Что касается новой игры, ее, если повезет, мы начнем делать не раньше июля 2002 года. Потому что только летом реально хоть кого-то собрать. Успеем – подадим на Конкурс.

Если первая игра была пародией на **"Фантазмагорию"**, новая будет пародией на **"Мумию 2"**, **"Звездный десант"** и **"Не грози Южному Центру"**.

Рабочее название – **"Бухло"** – мы придумали как раз тогда, когда тратили призовые деньги...

**ПОБЕДИТЕЛЬ 3**

**Каймачников Виталий Владимирович (Storm)**  
**Белоруссия**  
**sniper@tut.by**  
**War-Life (TBS)**  
**3-е место**

- 1 Ну, даже не знаю, чем он может не понравиться. Люди дают деньги за работу (именно за работу) другим людям, причем весьма заслуженно! Так же есть неплохой шанс хоть как-то засветиться, это, возможно, не всем надо, НО... Единственное, что было плохо в первом конкурсе – его некоторая сумбуренность.

Так же он был в основном рассчитан на людей, уже создавших игру, т.к. сроки были весьма малы. Но я доказал себе, что и за такой относительно короткий срок можно сделать игру!!! Ура вместе с тремя свистками и выстрелами в воздух!!!

- 2 Конечно, я продолжаю создавать игры! Мне это очень нравится. Делаю игры как один (мой личный авторский проект), так и в компании. Но в любом случае одному этим заниматься трудно-вато.

- 3 Я развиваю мой старый проект. Ведь вы видели только 1/10 от настоящей задумки (а может и меньше). Прошло много времени и War-Life еще больше "растух" от новых идей! В будущем хочу перейти в другой жанр, вот только доделаю и перейду...

- 4 Если серьезно – наверное, нет, лишь убедился в том, что я все-таки чего-то могу. А так – был повод чего-то отпраздновать!

- 5 Да, призером я, конечно же, значусь, только вот приза я до сих пор не получил. Обидно! И это меня пока удерживает от участия во второй части конкурса! Ведь только числиться призером и быть призером совершенно разные вещи... (наша ошибка была оперативно исправлена – прим. ред.).

- 6 Все-таки приятно, что есть такой конкурс! Любительские игры практически никто не поддерживает. Их любят разве что Интернет. Призы увеличились как по размеру, так и по количеству, что не может не радовать. Спонсоры тоже множатся, как я заметил, а это гарантия увеличения призового фонда. Так держать!
- 7 ...Я сел программировать...

**ПОБЕДИТЕЛЬ 4**

**Набиев О.Х (SBSlayer)**  
**Россия, Ростов-на-Дону**  
**SBSlayer@mail.ru**  
**2D Quake (Action)**  
**4-е место**

1 Первый Конкурс мне понравился всем: качеством организации, призами и т.д. Особенно понравилось, как вы рассказали о моей игре — приятно видеть свое детище в любимом журнале, да еще и на CD!!!

2 Да, я тужу над игрой один (в 3D Max'e работаю уже 5 лет, создаю модели, анимацию и еще много чего). Скорее всего, буду работать один и над игрой для 2-го Конкурса, тем более, что сразу после окончания первого Конкурса решил перейти на 3D. В сети на-

шел сайт [www.blitzbasic.co.nz](http://www.blitzbasic.co.nz). Обратите внимание — это язык программирования, такой же, как и Basic (или VB), а не готовый движок, как Game Maker. Я скачал демо-версию, посмотрел, и решил приобрести, так что я теперь member of BlitzBasic Community. Изучаю VC++ и OpenGL.

3 2D Quake мне самому нравится. Когда я работал над игрой, главную ставку делал на графику, вот почему был выбран Game Maker. Хотя у меня еще много идей для 2DQ, не вижу

смысла продолжать работу над ней (хотя кто знает...), т.к. сейчас работаю с 3D.

4 Да, помогла, это был первый конкурс, в котором я принял участие.

5 А разве можно на 500 призовых рублей приобрести PS2?! Увы. Надеюсь сделать это после 2-го Конкурса...

6 Призы стали намного лучше, спонсоры отличные, вот только срок проведения, по-моему, слишком длинный. На 2-ой Конкурс собираюсь представить два проекта (а можно?..). 1-ая иг-

ра наподобие Twisted Metal/Interstate, с отличной графикой (модели машин будут состоять из 2000 полигонов), обязательно — поддержка multiplayer'a (split screen и, если останется время, то и по сети). А 2-ая игра, наверное, будет файтинг. Все — в 3D.

7 Что-то не припомню ни одного — разве что телефонные розыгрыши друзьям устраивал, а они мне. Знаете, про зоопарк, ЖЭК и все такое... 

# Конкурс Любительских Игр '02

Журнал «Страна Игр», Издательский дом «МедиаХауз» и хостинг-провайдер MultiHOST.ru приглашают программистов-любителей и всех желающих принять участие во Втором конкурсе на Лучший Любительский Игровой проект.

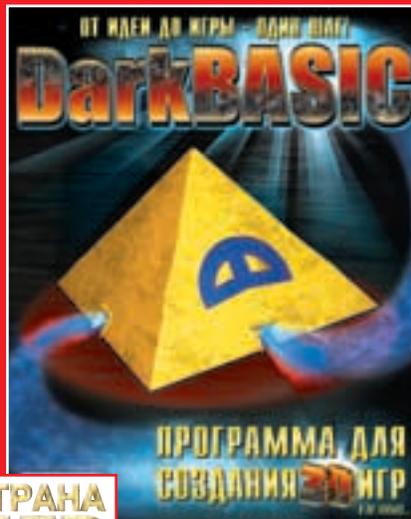
Цель Конкурса — поддержка отечественных программистов-любителей, популяризация созданных ими игровых продуктов и общедоступных средств разработки.

Условия проведения Конкурса.

1. Жанр игры — любой.
2. К рассмотрению принимаются игры, созданные в период с 1996 года по настоящее время.
3. Сроки представления проектов — до 31 ноября 2002 года.
4. Оценка проекта осуществляется жюри из представителей редакции «Страны Игр», Издательского дома «МедиаХауз» и хостинг-провайдера MultiHOST.ru. Мнение жюри окончательное и обжалованию не подлежит.

Публикация проектов Конкурса.

Все работающие игры, представленные к Конкурсу, не нарушающие общественную нравственность и отобранные жюри, будут рецензированы и опубликованы на компакт-диске «Страны Игр». Также, в специальных разделах сайтов GAMELAND Online, «МедиаХауз» и MultiHOST.ru будут даны ссылки на



СТРАНА ИГР



странички разработчиков и размещены лучшие игры.

Для участия в Конкурсе необходимо прислать Заявку на электронный адрес [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru) (с пометкой в поле

Subj/Тема «Любительская Игра'02») включающую:

1. Имя автора или название группы разработчиков.
2. URL дистрибутива игры в сети Интернет.
3. Краткое описание игры (укажите название, жанр, операционные системы, год создания, размер дистрибутива, краткий сюжет). По желанию можно указать основные клавиши управления, коды, количество уровней и т.п.
4. Два скриншота, представительно демонстрирующие реальные игровые экраны с основными моментами действия (GIF/JPEG формат, размер файлов до 150 Кб).
5. Выраженное автором (владельцем прав) согласие на распространение игры на указанных выше условиях.

Призы

Гран-при — 8000 рублей + сервер на 100МБ с доменным именем в зоне: \*.ru, \*.com, \*.net, \*.org, \*.biz, или \*.info на выбор + средство разработки игр DarkBASIC.

Первый приз — 5000 рублей + средство разработки игр DarkBASIC.

2-ое место — 3000 рублей + средство разработки игр DarkBASIC.

3-10-ое место — 500 рублей + поощрительные призы (игры, компьютерные аксессуары, футболки).

## DOWNLOAD: ШУТКИ В СТОРОНУ!

Иван Петрович

[petrovich\\_ivan@mail.ru](mailto:petrovich_ivan@mail.ru)

Когда друг ненадолго отойдет от компьютера, добавьте какую-нибудь программку под Windows в его StartUp (Автозапуск) или в **autoexec.bat**, если у него более старый Windows 9x. И он будет долго-долго вспоминать вас ласковым словом, пока не найдет утилиту и не выкорчует ее оттуда.

На то и праздник, чтобы всем было весело. Для этого, конечно, нужно хорошо подготовиться, да и шутка должна быть незлой, безобидной. А то не очень удоб-

но, когда все смеются, а герой розыгрыша рыдает над утраченными документами или поврежденным boot сектором винчестера.

Сегодняшний Download — это своего рода пособие на тему безопасных компьютерных первоапрельских розыгрышей. Нас ждет много интересного: полезные вирусы и совершенно бесполезные, но забавные программы. Есть только одна загвоздка — не все они корректно заработают под Windows 2000/XP. То есть запуститься-то они запустятся, а вот воплей ужаса не вызовут — просто придется пользователю убить один из процессов. Но не огорчайтесь — у

большинства потенциальных «жертв 1-ого апреля» все еще стоит Windows 9x, так что с ними у нас все прокатит. Сто процентов.

Все вирусы из нашей коллекции ослаблены и не заразны, а форматирование HDD происходит понарошку. Ну, или почти понарошку, так... в сотне-другой секторов... пустяк...

WinEyes ver. 1.0.1

Интернет:

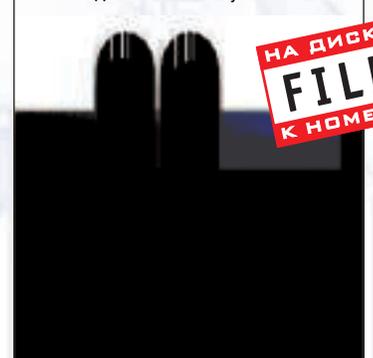
<http://www.crazy.kiev.ua/prog/wineyes.zip>

Размер: 216 Кб

Оценка: 7

Статус: Freeware

Глазки, неотрывно следящие за курсором мышки. Есть настройки цвета и размера глаз. Мешают работать и сильно давят на психику тем пользо-



вателям, кто не знает как их отключить.

Это самый безобидный прикол нашей коллекции. Если вы считаете, что для друга/подружки даже такая шутка слишком крута, дальше не читайте, да и вообще — воздержитесь от первоапрельских розыгрышей!

Format ver. 1.0.0.1

**Размер: 9 Кб**  
**Оценка: 10**  
**Статус: Freeware**

Очень забавная пародия на **Dr.Web**. Кстати, архив программы так и называется — **drweb.zip**.

Поначалу кажется, что все идет совершенно всерьез, тем более что даже интерфейсом **Dr.Pooh** имитирует

Перед вами один большой файл, в котором содержится свыше 350 псевдовирусов. Псевдовирусы — это такие программы, которые эмулируют работу настоящих вирусов, прикидываются ими, но не несут в себе никаких деструктивных действий. Т.е. из настоящих вирусов было вырезано все вредное и оставлена только демонстрационная часть — красивые эффекты и прочие приколы.

Минусом этой коллекции является почтенный возраст большинства программ — многие из них знают только **DOS**, что делает их неэффективными в **Windows 2000/XP**. Впрочем, даже там они могут вызвать переполох, особенно у тех, кто плохо разбирается в компьютерах — некоторые коллекционные раритеты определяются антивирусами (**AVP** и схожими с ним) как настоящие вирусы или трояны. На самом деле это не так — программы безобидны! Но повеселиться получится.

Urinal Game ver. 3.0.8.0

**Интернет:**  
<http://www.crazy.kiev.ua/prog/urinal-game.exe>  
**Размер: 319 Кб**  
**Оценка: 8**  
**Статус: Freeware**

Игра-тест (для мужчин!), развивающая способность выбирать наиболее подходящее место в общественном туалете с точки зрения этикета. Проверьте способности своего товарища. Думаете, это так просто?! Сколько раз там бывал, а оказывается, выбирал писсуар некорректно...

Главное в деле Первоапрельского Компьютерного Розыгрыша — это записать исполняемый файл прикола (или даже проинсталлировать его) на жесткий диск в отсутствие хозяина машины. А уж вызывать затем шутку к жизни можно по-всякому, кто как умеет — и из меню **StartUp**, и из **autoexec.bat**, и из **Registry**, и даже посредством **Планировщика Задач (Scheduled Tasks/Task Manager)**. Смотрите, что за ОС стоит на компьютере...

**Budun**

**Интернет:**  
<http://www.crazy.kiev.ua/prog/budun.zip>  
**Размер: 142 Кб**  
**Оценка: 8**  
**Статус: Freeware**

**Budun** — очень своеобразный калькулятор, который поможет рассчитать, сколько надо выпить, чтобы потом не ползти домой на четвереньках.

Программа учитывает пол и массу пьющего, утреннее состояние, далеко ли ехать до дома, идти ли завтра на работу, стиль пьянки — в компании или в гордом одиночестве, с закуской или без. Ну, естественно, что будете пить и в каком количестве...

**Buttons**

**Интернет:**  
<http://www.crazy.kiev.ua/prog/buttons.zip>  
**Размер: 155 Кб**  
**Оценка: 8**  
**Статус: Freeware**

Довольно "серьезный" прикол. **Buttons** представляет собой генератор открывающихся окон **Windows**. Открывается примерно по пять окон в секунду, так что закрыть их все жертва вряд ли успеет. Прекратить оконизвержение можно по **Ctrl+Alt+Del**, т.е. сняв задачу.

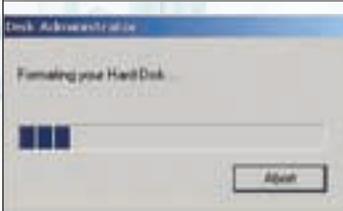
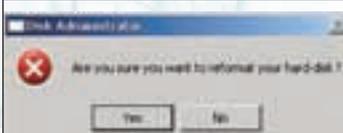
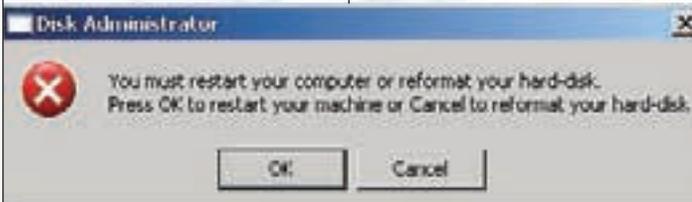
**The Finger**

**Интернет:**  
<http://www.soft101.narod.ru/3/finger.zip>  
**Размер: 142 Кб**  
**Оценка: 10**  
**Статус: Freeware**

**Finger** периодически заменяет курсор мыши на руку. Это очень весело, особенно если жертва не сразу заметит подмену. Из программы предусмотрен выход, для чего следует поместить курсор в левый верхний угол экрана.

Еще немало забавных программ этого сорта вы найдете в Интернете, например, на <http://www.egor.ru> или <http://moldova.cc/generalproect/main3.html>.

Пустое меню Автозагрузки?! 1-го апреля его следует заполнить shortcut'ами на программки из нашего обзора. На машине жертвы, конечно же...



своего старшего коллегу. Правда, внимательный пользователь может заметить несуразицу в заголовках меню (пункт "Тест" **Dr.Web'a** у **Dr.Pooh'a** — "Тост", "Настройка" — "Касторка", а "Дополнения" — "Дуплонения"...). И немного забеспокоится. Но поделять он уже ничего не сможет, наш **Dr.Pooh** начнет "поиск полезных вирусов и бесхозных программ на диске **C:**" и найдет-таки вирус **Vinny-Pooh**, после чего приступит к "лечению" диска **C**.

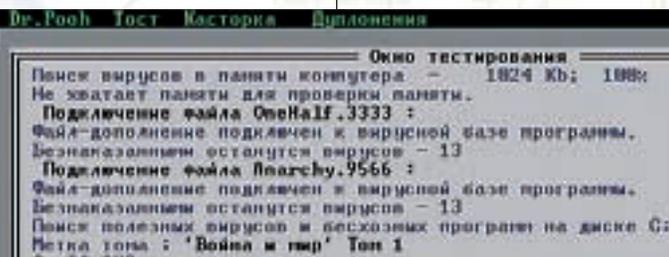


**Интернет:**  
<http://www.crazy.kiev.ua/prog/format.zip>  
**Размер: 96 Кб**  
**Оценка: 8**  
**Статус: Freeware**

Программа-шутка, эмулирует форматирование диска. Вся соль в том, что пользователю не просто выводится окно с имитацией стирания диска — таких приколов хватает.

Вместо столь очевидного хода **Format** разыгрывает небольшое шоу. Сначала идет своего рода диалог "машинюзер" с провокационными вопросами типа: "Вы хотите перезагрузить компьютер или отформатировать жесткий диск?" и т.п. Но, конечно же, независимо от ответов окно со статусом форматирования неизбежно появляется и диск таки «форматируется»... Все это производит особенно хороший эффект при запуске по таймеру через **Планировщик Заданий**.

**Dr.Pooh ver. 2.0**  
**Интернет:**  
<http://www.crazy.kiev.ua/prog/drweb.b.zip>



Завершится процедура, как вы уже гадалились, командой... **format.exe** с: и цитатой якобы из Пятачка: "Чистый винт — здоровый винт!". И кто с этим поспорит?

**Viruses ver. "базовая"**  
**Интернет:**  
<http://www.zzz.atlant.ru/progs/viruses/viruses.zip>  
**Размер: 192 Кб**  
**Оценка: 9**  
**Статус: Freeware**

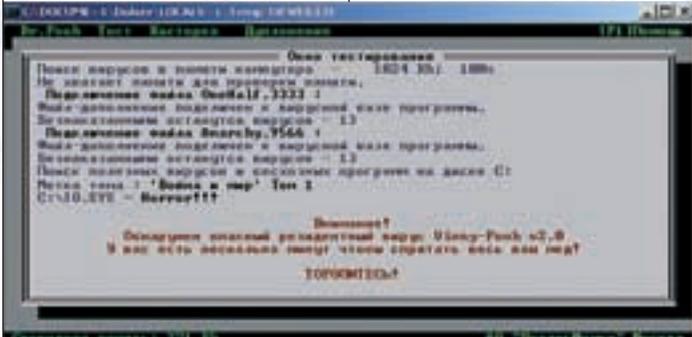
**Toilet ver. 1.0**

**Интернет:**  
<http://www.crazy.kiev.ua/prog/toilet.zip>  
**Размер: 55 Кб**  
**Оценка: 9**  
**Статус: Freeware**

Продолжаем тему отхожего места. Бывает, возникает непреодолимая страсть поменять надоевшие иконки **Windows**



на нечто прикольное. Начните с мусорной корзины. Утилита заменит на компьютере жертвы стандартную и приличную корзину для бумаг (**Recycle Bin**) на... правильно, на симпатичный унитаз, да еще с соответствующими звуками при очистке одного от содержимого.



# SMS-ИГРЫ. ДОРОГОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

Разработчики программного обеспечения для сотовых телефонов продолжают радовать нас новыми достижениями. И вот уже во многих европейских городах, включая крупные города России, начали разворачиваться виртуальные битвы с использованием мобильных. При этом бить противника телефоном по голове вовсе не требуется...

Андрей Корнеев a.k.a. Volger

volger@rambler.ru

Основой нового бума стало появление технологии, позволяющей точно определять местоположение пользователей сотовых телефонов. Такая технология позволяет операторам бороться с проблемами прерывания связи, подсказывая, как лучше разместить передатчики. К этой же технологии тут же неплохо "пристроилась" игровая индустрия...

## It's Alive: BotFighters, X-Fire...

Шведской компанией **It's Alive** (<http://www.itsalive.com>) и датской **Wireless Factory** была создана игра под названием **BotFighters**.

Цель — обнаружить противника, подойти к нему на расстояние "выстрела" и попасть в его робота (бота). "Убить" или "ранить" — это уж как получится. В роли выстрелов в **BotFighters** выступают **SMS-сообщения**, которые необходимо отсылать своим виртуальным врагам.

Но, внимание, получается, что за любое действие вашего робота в игре (то есть за отосланное **SMS-сообщение**: выстрелы, сканирование территории на наличие противников) вы будете платить, скажем, по 20 центов. А если учесть, что в ходе виртуальной битвы игрокам необходимо произвести множество различных действий, получается, что придется потратить немалую сумму денег, дабы в полной мере насладиться игрой.

Еще одна особенность **BotFighters** в том, что ни одного робота в этой игре нельзя... убить! Очевидно, это сделано исходя из коммерческих соображений, и даже при самой крайней неудаче у бота просто садятся виртуальные батарейки. Их, кстати, можно подзарядить, заплатив (!) за это так же, как и за другие действия вашего робота.

Чтобы стать участником **BotFighters**, необходимо пройти регистрацию на <http://itsalive.driften.net/index.htm> и подобрать себе робота и оружие к нему. Отметим великое разнообразие арсенала: от простых лазеров до самонаводящихся ракет. По окончании регистрации и подбора персонажа, для игрока начинается самое интересное. С сервера **It's Alive** загружается миссия, а также информация о приблизительном местонахождении врагов (то есть других участников игры), которая поступает от оператора сотовой связи. Таким

образом, прогуливаясь по улице города, вы можете неожиданно натолкнуться на своего противника. Ваш мобильник немедленно известит звуковым сигналом о попадании противника в "зону поражения", после чего начнется настоящая виртуальная битва, успех в которой в первую очередь будет зависеть от реакции игроков и, не в последнюю, от суммы денег на счету.

По данным **It's Alive** в Швеции и Финляндии в **BotFighters** играют уже около 7-8 тысяч человек. У этой игры уже появились настоящие фанаты. Самым большим поклонником **BotFighters** оказался таксист с ником **Taxi31**. Отчаянный парень регулярно выезжает за 30 километров от своего дома, чтобы поучаствовать в игре. У него четыре сотовых телефона и таксист уже заплатил за пользование услугами сотовой связи около \$4000.



Еще одна разработка **It's Alive** называется **X-Fire** — так называемый paintball на сотовых телефонах, который стал очень популярен в Великобритании. Осенью прошлого года компания представила игру в Великобритании, где для участия зарегистрировалось около 11 тысяч человек, но после терактов 11 сентября в США игру закрыли. Однако, как считает компания **It's Alive**, игры такого типа скоро будут очень популярны в Америке, где все операторы сотовой связи по требованию правительства перешли на технологию, позволяющую точно определить местонахождение абонентов.

Почуввав крупную прибыль, **Blue Factory, Valis, Iniru** и многие другие компании также заинтересовались играми, использующими данную технологию. Компания **Unwired Factory** выпустила в Дании игру **ZoneMaster**, где игроки должны собирать зомби (!), с помощью которых они будут сражаться со своими противниками, контролируя

тем самым определенные участки городов. Наверняка очень скоро таких игр станет еще больше и провайдеры мобильной связи заработают на своих абонентах еще не один "игровой" миллион долларов.

## Mobile Millionaire

Сверхпопулярная "Кто хочет быть миллионером?" скоро предстанет перед нами в новом виде. Уже в этом году 23 июня в Великобритании произойдет запуск версии для мобильных телефонов под названием **Mobile Millionaire** (Мобильный миллионер).

Игроки будут получать вопросы по **SMS**, после чего должны правильно на него ответить. После этого придет новый вопрос и так далее. Как и в оригинальной игре, предлагается 15 вопросов и 3 подсказки, только времени для ответа на каждый вопрос выделяется всего две минуты. Эта игра, как и **BotFighters**, является платной, каждое отправленное **SMS** сообщение обойдется в 12 центов.

В конце игры победитель никаких денег не получит, а набранные очки будут

"Зайдите в ближайший бар и выпейте водки!".

В конце концов, вам будут приходить уж совсем странные сообщения, приказы-важности, например, проследить за человеком, идущим рядом по улице. По мнению разработчиков, главная цель этой игры — разнообразить обычные рабочие будни, внеся в них элементы неожиданности. Игра готова, но пока еще не запущена, и неизвестно когда это произойдет. Однако в ходе проведенного в Англии социологического опроса большинство людей одобрили идею такой игры и с удовольствием согласились в ней участвовать. Так что, скорее всего, **Surrender Control** выйдет в ближайшем будущем.

## Мобильная "Мафия" России

Что же касается России, у местных сотовых операторов пока отсутствует технология определения точного местонахождения абонента, а вот простенькие **SMS-игры** есть.

Так российский оператор сотовой связи **"Северо-Западный GSM"** запустил новую **SMS-игру "Мафия"**. Это ролевик, основанный на отправке и получении **SMS-сообщений**. Каждый желающий принять участие в игре абонент должен пройти регистрацию, указав свой псевдоним (ник). Чтобы вступить в «мафиозный социум», нужно отправить **SMS-сообщение** с заявкой на участие в **"Мафии"** по номеру 000710. Игра автоматически начнется, как только зарегистрируются 8 человек, которые в последствии будут поделены на две команды. Задача каждой команды — вывести из игры другую. Раунд делится на периоды по 30 минут, причем таких периодов может быть ОЧЕНЬ много — средняя продолжительность одной игры может достигать 5 часов (!).

Первоначально **"Мафия"** была бесплатна, но по примеру европейских операторов сотовой связи с 1 марта этого года стоимость отправки одного **SMS-сообщения** будет обходиться в 6 центов. Прикиньте, что играть предстоит около пяти часов, и, следовательно, сумма будет потрачена немалая.

Как мы уже не раз убеждались, с развитием новых технологий приходят и новые, интересные виды развлечения. Игровая индустрия находит свое второе (или пятое...) рождение на сотовых телефонах. Популярность такого игрового подвиды постоянно растет, ежемесячно к играм типа **BotFighters** и **X-Fire** присоединяются сотни человек. К сожалению, эта статистика верна для Европы, но будем надеяться, что и наши операторы сотовой связи не подкачают и поставят себе последние технологические штучки. И вскоре мы тоже сможем, гуляя по любимому городу, жить сразу в двух мирах — реальном и виртуальном, смачно отстреливая врагов с помощью своего мобильного телефона!

Александр Ольховский

soft@scn.ru

Итак, перед вами — дельные (надеюсь...) советы новичкам, недавно погрузившимся в увлекательный мир компьютерных технологий. Подчеркнем, что сегодня компьютер без доступа в Интернет — не компьютер, а недогазание, поэтому акцент поставим на программы для работы в сети (с указанием адресов, откуда их можно скачать). Понятно, что у каждого есть личный список "просто незаменимых примочек", в которые он свято верит и привык использовать каждый день. Так что не буду категоричен, а лишь обосную свои предложения и посоветую минимальный "программный набор". И уж дело читателя согласиться или поспорить со мной. С удовольствием приму ваши комментарии по электронной почте, после чего, возможно, даже удастся подвести кое-какие итоги. А теперь — за дело!

### Архивы — раз!

Начать, несомненно, следует с архиваторов и господствующего на этом "рынке" WinZip'a (<http://www.winzip.com>, 1230 Кб). Для стабильной работы советуем выбрать версию 8.0, и ни в коем случае не beta-вариант. Столь высокое положение данной утилиты в нашем рейтинге "необходимости" обуславливается несчетным количеством zip-архивов, в которые упакованы большинство программ, доставаемых из Сети. Так что WinZip является самым популярным и просто удобным архиватором.

Поставив сверху родной WinRAR (<http://www.rarsoft.com>, 695 Кб, умеет работать с ZIP, CAB, ACE, ARJ и другими архивами...), на всякий случай докачав arj.exe (<http://softbox.ru/ftp/arj.exe>, 297 Кб) и прикрепив последний к WinZip'у, можете чувствовать себя полностью укомплектованным на все случаи жизни.

### Качалки — два!

Большинство представленных в данном обзоре программ придется выкачивать из Сети. Ну, хотя бы для того, чтобы получить их последние версии. Потому, несомненно, потребуется программа, хоть как-то облегчающая этот длительный процесс.

Это так называемые менеджеры закачек, об одном из которых, мы, впрочем, уже достаточно подробно рассказывали — ReGet (<http://deluxe.reget.com/?l=ru>, 895 Кб). Не буду скрывать, я и сам им пользуюсь. Максимально удобный, приятный и быстрый менеджер. Вот только владельцам Windows Me использовать его не рекомендую — там он сильно глючит и часто зависает.

Думаю, стоит напомнить об основной функции всех менеджеров — они умеют восстанавливать закачку файла из сети с того места, где в прошлый раз оборвалась связь, если это вдруг произошло. А этот самый ReGet (как еще и ряд подобных утилит) умеет делить

# ЖИЗНЕННО ВАЖНЫЙ СОФТ

Мало кто поверит, что на втором году третьего тысячелетия есть еще люди, не имеющие столь необходимого и совсем несложного бытового прибора, как компьютер. Но компьютер без программного обеспечения — это лишь мертвая железка. Поэтому вопрос о том, какие из тысяч разнообразных утилит действительно нужны рядовому пользователю, актуален и не так уж и прост. Перед вами — небольшой авторский обзор ПО, необходимого начинающему пользователю для своего ПК.

файл на несколько "кусков" и качать их все одновременно — это значительно увеличивает скорость загрузки (примерно на количество кусков, на которые разделен файл).

Неплохой альтернативой ReGet являются старый добрый GetRight (<http://www.getright.com>, 2153 Кб), могучий NetAnts (<http://www.netants.com>, 1130 Кб), нестандартный Go!Zilla (<http://www.gozilla.com>, 2803 Кб) или завоевавший дику популярность FlashGet (<http://www.amazsoft.com>, 1404 Кб).

### Браузерная «Опера»

Но, без сомнения, самой необходимой утилитой для пользователя сети является браузер. Лично меня полностью устраивает идущий в комплекте с любыми Windows стандартный. Он отлично выполняет все основные функции, необходимые программам подобного рода. Не хватает, наверное, только переключения опции загрузки картинок "на лету", что, однако, вкупе с кучей подобных дополнений, присутствует в ряде модификаций Explorer'a.

Наиболее удачной «мутацией», на мой взгляд, является NetCaptor (<http://www.netcaptor.com>, 790 Кб). Любителям нестандартных интерфейсов обязательно придется по душе NeoPlanet (<http://www.neoplanet.com>, 3340 Кб). Но у меня вместо этого всего установлена небезызвестная Opera (<http://www.opera.com>, 3261 Кб). Кстати сказать, сочетание «Оперы» с творением Микрософта — выбор многих профессиональных пользователей, чего, как говорится, и вам желаю.

### Почтовое отделение на дому

Вторая по значимости Интернет-утилита — это, конечно же, почтовый клиент. Но здесь приешуюся разработку Microsoft я уже предпочитаю избегать, отменяя установку Outlook еще в процессе инсталляции операционной системы.

Среди "почтовиков" лидерство уверенно держит The Bat! ([http://www.ritelabs.com/ru/the\\_bat](http://www.ritelabs.com/ru/the_bat), 2061 Кб) — во всех отношениях просто отличная про-

грамма. По сравнению с ним Outlook — ужасное и даже логически неоправданное нагромождение несоответствий и глюков. Куча дыр, о которых ежедневно кричат во всеулышание разнообразные BugTrack'и, напрочь убивает желание общаться с этим инструментом сбора почты и новостей. The Bat! — совсем другое дело, прямая противоположность. Удобный интерфейс, завидная стабильность, поражающая многофункциональность. И все это — без излишних наворотов и препятствий. За исключением, наверное, shareware'ности продукта.

### Лазарет

Если вы стали выкачивать файлы из Интернета или обмениваться ими на сменных носителях, весьма не лишним окажутся антивирусы. Лично я советую постоянно использовать несколько утилит подобного назначения.

Прежде всего, скачайте Антивирус Stop! (<http://www.proantivirus.com/stop.html>, 1672 Кб) — при постоянных проверках с его помощью закачиваемых файлов вы обеспечите полное отсутствие различных троянов, Интернет-вирусов, червей и прочих сетевых неприятностей. Для защиты от остальных гадов рекомендую DrWeb (<http://www.drweb.ru>, 3470 Кб).

Да, и не забывайте, что любому антивирусу необходимо периодически обновлять базы (через Интернет) — это мероприятие поможет вам всегда оставаться вашей программе в курсе о последних "заразах".

### А поболтать?!

Ну, и куда же в сети без общения! Полагаю, тут даже говорить не нужно о том, что ICQ (или как ее еще называют в народе: "ася", "аська") любителям пообщаться со знакомыми необходима как воздух (<http://www.icq.com>, 4106 Кб). Уникальная сеть "перекидывания" короткими сообщениями, объединившая сотни миллионов пользователей по всему миру — вот истину интернетовский размах!

Но если вы еще не успели обзавестись друзьями по всему земному ша-

ру, самое время завести "подружку настоящих Интернет-профи" — тетю Иру: mIRC (<http://www.mirc.com>, 1142 Кб) или PIRCH; и забыть про неповоротливые и примитивные web-чаты, которые вы привыкли созерцать в своих браузерах. Это тоже своеобразная сеть, но уже предназначенная для непосредственного, чрезвычайно удобного и многофункционального (!) общения. Вы можете организовать собственную комнату и попытаться привлечь туда народ. Под словосочетанием "многофункциональное общение" подразумевается возможность защиты паролем своего nickname'a, написания irc-скриптов, отправки/приема файлов и многое, многое другое. На перечисление всех функций irc-серверов не хватило бы и целой статьи...

### Двигай попой...

Но не одним молчаливым общением живы юзеры. Порой хочется врубить любимые ритмы на полную катушку, если, конечно же, позволяет «железо». Тут пригодился бы проигрыватель музыкальных файлов — абсолютным лидером среди которых является WinAmp (<http://www.winamp.com>,



921 Кб). Советую скачать одну из последних версий 2.xx, и, опять же, не испытывать beta-вариант.

Любителям всевозможных нестандартных приколов посоветовал бы непревзойденный Sonique (<http://sonique.lycos.com>, 2250 Кб), единственным недостатком которого является, пожалуй, невозможность отображать названия песен, где используются русские буквы.

### Веселые картинки

Ну и, конечно же, нельзя забыть про жизненно необходимые "смотрелки" графических файлов. Стандартный набор джентльмена — ACDSee (<http://www.acdsystems.com>, 11231 Кб) плюс PicaView от все той же ASD Systems. Про функции первой, думаю, рассказывать никому не надо. Альтернативой ей, наверное, может служить только программка IrfanView (<http://www.irfanview.com>, 800 Кб), которая, впрочем, на меня особого впечатления не произвела.

Зато без PicaView я просто не знаю как существовать — именно она добавляет в меню, вылетающее при нажатии правой кнопкой мыши на графический файл, уменьшенное изображение картинки и еще кое-какую чрезвычайно полезную информацию!

P.S. Все программы этого обзора, а также многие другие полезные утилиты можно отыскать на сайте Александра Ольховского — <http://softbox.ru>.

НА ДИСКЕ  
FILE  
К НОМЕРУ

Часть 2

# TIME KILLER

Алексей Усачев

us@gameland.ru

Привет бездельникам от бездельника! Опять решили отдохнуть от работы? Ну что же, дело хозяйское и даже полезное. Могу обрадовать тем, что на этот раз выпуск рубрики будет значительно разнообразнее. Давайте вспомним, чем закончилась наша прошлая беседа — мультики **Xiao-Xiao**. Не успел я сдать статью, как буквально через несколько дней появилось продолжение (восьмая часть) кровавадной и одновременно смешной **Flash-истории**. Более того, на сайте ее разработчиков появилась многообещающая ссылка «**Xiao-Xiao N9 (beta)**». Кликнув на оную, можно было увидеть следующую надпись: Hope you enjoyed the beta preview on February 20th. The full file will be here in March 2002 before anywhere else. We will also be bringing you an interview with the creator, Zhu Zhq. Be the Stick. Издеваются, не правда ли? Но нам все равно остается лишь с нетерпением ждать.

Кстати, многие вовсю начинают подражать **Xiao**. Взять хотя бы [www.prototypeproject.com](http://www.prototypeproject.com). На диске вы найдете творение клонмейкеров, на мой вкус оно слабее **Xiao**, да и вообще плагиатом заниматься нехорошо. Но сравните — может, у вас сложится иное мнение.

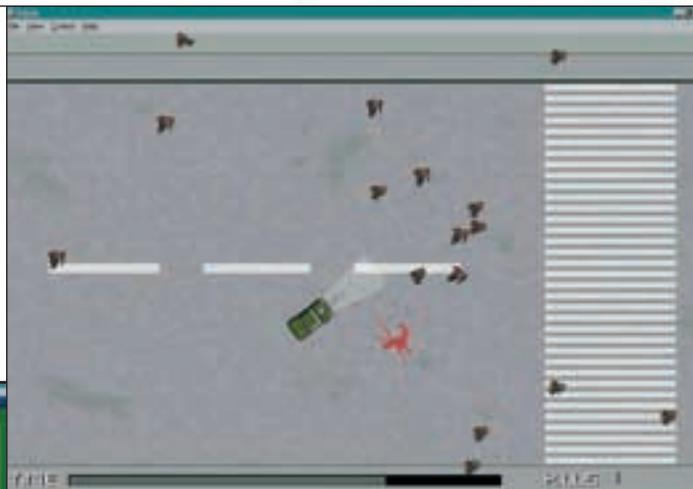
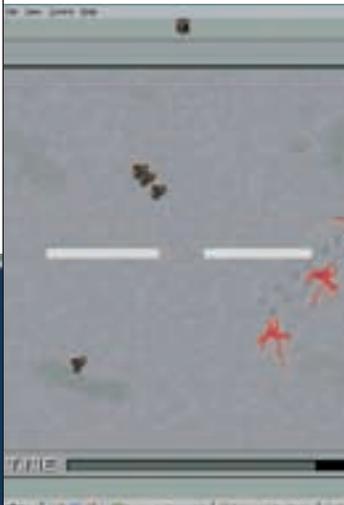
Продолжая тему анимации (к играм мы перейдем чуть позже), хотелось бы отметить еще одно весьма громкое событие. Помните фильм «Четыре Комнаты», созданный модными режиссерами — Андерсом, Роквеллом, Родригесом и Тарантино? Нечто похожее было сделано лучшими разработчиками **Flas-анимации** ([www.goonland.com](http://www.goonland.com), [www.rockschool.com](http://www.rockschool.com), [www.killfrog.com](http://www.killfrog.com), [www.joecartoon.com](http://www.joecartoon.com), [www.jaydonaldson.com](http://www.jaydonaldson.com)). Идея маленького фильма **The Most Amazing Story Ever Told** довольно проста: первый дизайнер задает тему, остальные ее продолжают. В итоге получилось восемь роли-



ков, весьма концептуальных я бы сказал, но легких и веселых. Как всегда, отличилась команда **JoeCartoon**.

Медленно, но верно переходим непосредственно к играм. На этот раз я решил не посвящать место представителям какой-либо определенной темы или жанровой направленности, поскольку все представленные игры разные и чрезвычайно веселые. Начнем, пожалуй, с самого яркого представителя убийц времени — игры **Blobs**. Если кто помнит, давным-давно была похожая игра, суть которой заключалась в следующем. Есть некое поле, разбитое на несколько квадратов; в каждом квадрате (кроме одного) по шарик. Наша цель: сделать так, чтобы на поле остался только один шарик. Убрать шарик можно только если через него перепрыгнуть другим шариком (по вертикали, горизонтали и диагонали). Признаться, пока мне не подсказали «попробуй по диагонали», я бился над вторым уровнем минут 20, зверел, рвал и метал. И что самое интересное, даже после освоения «диагональной» техники, дальше седьмого уровня так и не прошел. А оных в игре сорок штук!

Вторая игра (**Pedestrian Killer**) — прямая противоположность первой. Сразу замечу, что думать в ней особо



не надо. Главное — питать ненависть к суетливым пешеходам и давить, давить, давить... Остальное пойдет, как по маслу. Идеальная штука, чтобы выпустить пар, накопившийся в течение рабочего дня.

Следующая игра носит экстравагантное и вызывающее название **She Male**. Сразу чувствуется какой-то подвох. Игровой процесс между тем до предела прост — одна из разновидностей наперстка. Суть в следующем: есть два переодетых мужика и одна женщина. Соответственно надо найти последнюю. Первые два раунда относительно легкие, после четвертого от скорости передвижения начинает ра-



бить в глазах. Советую попрактиковаться, мало ли, может в жизни пригодится, не дай Бог! ;)

В продолжение распутной темы хотелось бы представить маленький тест-игру на то, как хорошо вы знаете анатомию женского организма, а именно, кхм, грудь. Всего-то ничего, перед вами будет представлено 20, но лобьюсь этого слова, грудей. Блеснув глубиной познаний, надо угадать, какая из них реальная, а в какую имплантирован силикон. Скромно потупив взор, замечу, что у меня получилось с первого раза...

Напоследок хотелось бы рассказать о еще одной игре кроваво-безжалостного характера. Называется она **Lens**. Суть заключается в том, чтобы огромной лупой поджигать все, что находится на улице — будь то люди, машины, вертолеты или деревья. Люди при таком аутодафе (*ага, вот и вклинил хорошее слово — прим. ред.*) орут так весело, что даже настроение поднимается. Особо долго засиживаться за этой игрой не советую, ибо порой просыпается странное желание воплотить кровавое действие в жизнь.



# ЛОРДЫ ВОЙНЫ

## WARRIOR KINGS

- 180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
- Баталии на открытых пространствах и в городах
- Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
- Различные уровни сложности
- Реалистичная трехмерная графика
- Интуитивно понятное управление
- Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)

#### Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.

Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!



developed by



published by



По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14  
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru  
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!  
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000



© Microids. All right reserved. © Blackcactus. Author and Game designer. Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microids. All Rights Reserved.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России и СНГ принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000"

# Родоначальник киберспорта или CPL

Cyberathlete Professional League (CPL) была основана 26 июня 1997 года бывшим банкиром Энжелом Мунозом (Angel Munoz). Она стала первой в мировой истории профессиональной спортивной лигой, дисциплинами в которой являлись не привычные футбол, баскетбол и волейбол, а компьютерные игры. В то далекое время, как вспоминает сам Энжел, никто не верил в то, что когда-нибудь Quake станет большим спортом, массовым шоу и крупным бизнесом. Тогда все это казалось абсурдным, а Муноз представлялся своими бывшими коллегами сумасшедшим. Теперь же этот «сумасшедший» входит в двадчатку самых влиятельных людей в сфере высоких технологий Техаса, его называют «отцом киберспорта» и «основателем новой эры в индустрии компьютерных игр», а CPL недавно пышно отпраздновала свое четырехлетие. Что же изменилось за эти несколько лет? На пользу или во вред киберспортивному движению пошли эти изменения? О прошлом, настоящем и будущем CPL пойдет речь в этой статье.

жизнь. Главным гвоздем программы 2001 года стал «Чемпионат Мира CPL» по Counter-Strike с рекордным призовым фондом в \$150.000.

Позже, к удивлению абсолютно всех геймеров, многие из которых и так были огорчены отсутствием на CPL номинации Quake III, в официальную программу турнира был добавлен Alien vs Predator 2, выход которого состоялся буквально за считанные дни до начала квалификационных игр. Призы для новой номинации, во главе со специальной модификацией автомобиля Ford Focus, предоставили сами разработчики игры. Денежный эквивалент этих призов оценивался в \$60.000.

С точки зрения киберспорта, решение о включении в программу AvP2 — полный абсурд. Ни о каком спорте здесь не могло идти и речи, поскольку сама игра не располагала к этому. Однако с экономической точки зрения — все было сделано на высшем уровне. Очевидно, что Sierra просто-

Один из чемпионатов CPL проходил в Берлине.

Alex\_A

alex@progamer.ru

Первый турнир лиги, да и вообще первый крупный компьютерный турнир, был проведен через несколько месяцев после основания CPL, зимой 1997 года. О выборе дисциплины в то время речи даже не шло, еще не было таких китов киберспорта, коими сейчас являются Quake III, Starcraft или Counter-Strike, а была только одна, но великая многопользовательская игра — первый Quake. В качестве приза победителю выдавалась смешотворная



по сегодняшним меркам сумма в \$1000. Но лед тронулся — на соревнования приехали почти полтысячи геймеров, лучшим из которых стал Том Давсон, записавший себя в историю в качестве первого чемпиона CPL.

В 1998 году прошло уже два турнира: The CPL Event и FRAG 2 с призовыми фондами в \$3000 и \$10.000 соответственно. В тот год был совершен прорыв на качественно новый уровень. С обоих чемпионатов велась прямая трансляция через Интернет, благодаря крупнейшему игровому сайту Adrenaline Vault, кроме того, в сети появилось множество фотографий и интервью о турнирах. Приезжали даже телевизионщики, чтобы собрать материал для фильма «Кибератлет». Удалось найти и спонсоров, многие из которых остались с CPL и дальше, например, Babbage's и Logitech. Общее количество участников превысило тысячу человек. Несмотря на то что The CPL Event проходил по Quake, а FRAG 2 уже перешел к Quake 2, на обоих турнирах победу одержал Ден Хамманс, более известный под ником g1x. Он выиграл более \$6000 и вошел в зал славы CPL в качестве чемпиона 1998 года.

В следующем году стремительный рост популярности CPL продолжился — было проведено уже три турнира с суммарным призовым фондом \$60.000 и общим количеством участ-

ников в полторы тысячи человек. Также CPL впервые выехал из родного Далласа: в сентябре 1999 года в Нью-Йорке прошел чемпионат по Quake III, кстати, первый по этой игре. Победу в нем одержал пятнадцатилетний Wombat, получивший чек на \$10.000, выписанный все той же компанией Babbage's. Внимание СМИ было более масштабным, даже New York Daily и Times, весьма солидные издания, написали по небольшой заметке на тему «Компьютерными играми можно зарабатывать деньги». И неплохие деньги, между прочим!

В новом столетии оптимистичные ожидания игровой общественности оправдались. 2000 год ознаменовался сразу четырьмя крупными событиями, два из которых стали на тот момент уникальными: Gateway Country Challenge (крупный чемпионат по гонкам Midtown Madness 2) проводился по всей территории США и пропустил через себя 10 тысяч участников, а Babbages CPL, который спонсировался самыми крупными партнерами CPL, Babbages и Razer, стал турниром с крупнейшим призовым фондом (свыше \$100.000!) и первым соревнованием в истории лиги, имеющим сразу несколько номинаций: мужской и женский Quake III, Counter-Strike. В этом же году в Европе и Азии начали действовать региональные офисы CPL. По сути они являлись отдельными организациями со своими руководителями и инди-



видуальной структурой, но выступали под одним и тем же брендом, тем самым придавая ему международного статус. Самый масштабный турнир прошел в декабре 2000 года в Германии. Как и на Babbages CPL, на нем были представлены три номинации, а общий призовой фонд составил 35.000 евро.

Год 2001 во многом стал переломным для CPL, особенно для его американского офиса, который круто изменил свою политику. Муноз решил, что нет смысла бегать за десятками зайцами и устроить по 4 турнира в год, надо сконцентрировать все финансовые ресурсы и проводить по одному или по два крупных чемпионата в год. Решение вполне логичное, ведь чем крупнее событие, тем легче привлечь внимание прессы и телевидения, тем легче найти спонсоров. Реформа Муноза немедленно была воплощена в

просто оплатила включение их игры в программу Чемпионата Мира, что явилось отличной рекламной акцией. Тем более, были представлены хорошие призы.

Конечно, после такого решения огромное количество фанатов Quake III отвернулось от CPL и обратило свой взор в сторону World Cyber Games (детище Samsung), о котором вы, наверняка, уже слышали. Тем временем, всемирный чемпионат от CPL, пусть и несколько недобрав участников, прошел на ура. Несмотря на то что внимание продвинутой геймерской общественности было целиком и полностью поглощено сеульским действием WCG, американские СМИ, в том числе и крупнейший телевизионный канал CNN, уделили массу эфирного времени именно CPL World. В результате миллионы граждан увидели

интернет-магазин с доставкой  
у нас свыше 1000 игр



### Игровой зал на Frag 4.

ли репортажи с места событий. Энжел Муноз за время проведения этого чемпионата дал десятки интервью различным теле- и радиостанциям, в каждом из которых он повторял фактически одно и то же, пытаясь разрушить негативные стереотипы относительно фанатов компьютерных игр: что, дескать, последние не занимаются обычным спортом, имеют проблемы со здоровьем, что игры – пустая трата времени, денег и так далее. Все это также подчиняется определенной логике. Чтобы киберспорт действительно сравнялся по масштабам с традиционным спортом, он должен опираться не столько на самих игроков, сколько на широкую зрительскую аудиторию, которой сейчас по сути не существует.



### Великий и ужасный Angel Munoz – основатель CPL.

Последний скандал вокруг CPL был связан с анонсом новых правил, которые сохранили в себе довольно любопытные пункты. Например, «участники турниров не должны никаким образом критиковать действия CPL». С одной стороны, где же она, свобода слова? С другой, CPL заставляют говорить комплименты не из-за тщеславия, а для того, чтобы в СМИ, присутствие которых становится все более масштабным, не просочилась негативная информация о киберспортивных турнирах как таковых. Другой пункт, вызвавший насмешку, гласил о том, что все участники турниров должны соблюдать элементарные нормы гигиены, как-то мыть руки, ежедневно принимать душ и т.д. А над чем смеяться, товарищи? Если об этом приходится напоминать, это вовсе не смешно.

Подводя итог, можно сказать, что CPL в последние полтора года идет четким курсом, который должен в кратчайшие сроки привести киберспорт к популярности и всеобщему признанию, если, конечно, такова его судьба. Качество турниров раз от разу растет, пожелаем, чтобы так было и в этом году, в котором пройдут летний и зимний чемпионат CPL.

P.S. К сожалению, много интересных тем, связанных с единственной на данный момент профессиональной киберспортивной лигой мировых масштабов, не нашло отражения в этой статье по причине нехватки места. Об интересных взаимоотношениях Энджела Муноза со стратегическим жанром, о показательном турнире на крупнейшей компьютерной выставке E3 и о многом другом читайте в следующих номерах «СИ».



Отсюда было выведено главное правило, которому подчиняются все действия CPL: надо перестать проводить турниры для игроков и начать делать это больше для прессы и спонсоров, чтобы заинтересовать как можно больше людей и привлечь в игровую индустрию как можно больше средств. Даже в такой развитой стране, как США, в среде геймеров не крутятся больших капиталов. Платить, например, по \$30 за билет на киберспортивный матч согласится далеко не каждый подросток.

Возможно, вы уже задались вопросом, почему CPL сосредоточила все свои силы именно на турнирах по Counter-Strike, а, например, не по Quake III или чем-нибудь другим? Дело в том, что CS на данный момент является самой массовой сетевой игрой. Если нет зрительской аудитории, на ком же могут заработать спонсоры? Только на самих играющих, которых у CS очень даже немало. Да и набрать нужное количество участников в этой дисциплине намного легче. Это прекрасно подтверждает тот факт, что на недавно анонсированный летний мировой чемпионат CPL 2002 за первую неделю зарегистрировалось максимальное количество команд базовой сетки – 48, каждая из которых состоит из пяти человек. Еще бы, ведь призовой фонд в \$125.000 рассчитан лишь на одну номинацию, а это где-то по 1000\$ всем тем, кто войдет хотя бы в шестнадцать лучших, не говоря уже о первой тройке.



**\$19.95** Command & Conquer: Renegade

 Emperor: Battle for Dune (рус.док) <b>\$21.99</b>	 Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction <b>\$21.99</b>	 Operation Flashpoint: Cold War Crisis <b>\$72.95</b>	 Anarchy Online <b>\$79.79</b>
 Harry Potter & The Sorcerer's Stone <b>\$19.95</b> <b>NEW!</b>	 Half-Life & Counterstrike <b>\$19.95</b> <b>HOT!</b>	 Private Pilot <b>\$49.99</b>	 Ultima Online: Game Time <b>\$37.99</b>
 Empire Earth <b>\$18.95</b>	 Medal of Honor: Allied Assault <b>\$19.95</b>	 Final Quake: BFG <b>\$59.99</b> <b>HOT!</b>	 Delta Force: Land Warrior <b>\$45.99</b>

### аксессуары для геймера

 Force RS <b>\$205,00</b>	 Jstck/ (ACT LABS) RS Shifter <b>\$80.00</b>	 Наушники Sennheizer HD570-V2 <b>\$95.00</b>
 TBS VideoLogic SonicFury <b>\$79.00</b>	 (OEM) Pilot Mouse <b>\$18.99</b>	 Pinnacle Systems Studio DV (St.7) <b>\$115.00</b>
 Palm m 505 <b>\$479.99</b>		

ПРИ ПОКУПKE НА СУММУ СВЫШЕ **100\$ подарок!**

Заказы можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных по телефону (095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360 e-mail: sales@e-shop.ru Заказы по интернету - круглосуточно

# RtCW приходит в Россию

Сегодняшняя ситуация в киберспорте складывается таким образом, что известная игра Counter-Strike понемногу начинает сдавать свои позиции. Если заглянуть в компьютерные клубы, можно заметить, что в CS в основном играют люди, относительно недавно познакомившиеся с этой игрой. Прогеймеры же либо превратили CS в способ зарабатывания денег, либо переориентировались на Quake III Arena.

Sheppard

sheppard@webtech.ru

Что касается командных игроков, они до сих пор тоскуют по временам Team Fortress и отчаянно ищут единомышленников, чтобы хоть немного поиграть в Quake III Fortress. Немногочисленные игровые сервера TF находятся в полном запустении, а иг-

ровой сервис GameSpy прекратил поддерживать бесплатный Quake World. Дабы вспомнить былое и еще раз почувствовать вкус командной игры, многим ветеранам приходится поступаться своими принципами и устанавливать Counter-Strike.

Но вскоре ситуация должна кардинально измениться. Ветер перемен подул еще в ноябре 2001 года. Именно тогда в свет вышла первая демо-

Ему осталось жить еще несколько секунд.



## ПОД ПРИЦЕЛОМ

В этом номере мы решили вспомнить о несправедливо забытой игре Max Payne. Пускай моды для децки компании Remedy не настолько самобытны и оригинальны как, скажем, для Half-Life и Quake III Arena, но это совсем не означает, что они не интересны и их нужно обходить стороной. Характерной особенностью двух рассматриваемых нами модов является то, что они не вводят в игру никаких существенных инноваций, но делают игровой процесс более рафинированным и интересным. Итак, встречайте: MAX NEO и Ultimate!

### Max Payne MAX NEO v0.2

В самый пик популярности Max Payne только ленивый не сравнивал ее с фильмом «Матрица». Поэтому вполне объяснимо появление такого мода, как MAX NEO. Играть, само собой, нам предстоит за легендарного хакера, волею судьбы возглавившего борьбу людей против машин-узурпаторов. Все атрибуты на лицо — длинный пуленепробиваемый плащ, неторопливая походка и острый взгляд из-под стильных черных очков. Вот только непонятно, какое отношение Нео имеет к истории с Валькирином и засильем преступности в Нью-Йорке... Ну да не суть.

Из приятных сюрпризов, которые преподнесет вам этот мод, следует особо отметить своеобразную вариацию на тему Bullet Time — Matrix Bullet Wave (те самые выстрелы в замедленном времени), неогра-

ниченный запас самого Bullet Time, улучшенную анимацию смерти, некоторые изменения в списке вооружения. Вместо прыжка назад, столь виртуозно исполняемого Максом, Нео использует свой фирменный прием Bullet Dodge. Суть от этого не меняется, но зато как эффектно!

Если вы всегда видели в Max Payne прежде всего «Матрицу», этот мод подарит вам то, что вы давно ждали.

### Max Payne Ultimate 6.0E

Вне всякого сомнения, это лучший мод для Max Payne. Список нововведений, благодаря которым Терминатор по сравнению с Максом выглядит просто младенцем, включает в себя не менее трех десятков пунктов. На некоторых из них остановимся подробнее. Расширился список вооружения: теперь в нашем арсенале присутствуют такие инструменты, как подвесной гранатомет, который накручивается на Jackhammer, автомат H&K MP5-A5 и кое-что еще. Кстати, для хранения всего этого богатства Макс обзавелся патронником. Практически из всех стволов теперь можно вести огонь с двух рук. Макс с двумя обрезками — просто машина для уничтожения всего живого. Впрочем, с двумя Jackhammer'ами у него получается не хуже. Да и у всего остального оружия существенно увеличилась убойная сила. Кроме того, значительно улучшен

внешний вид всех стволов. Чтобы максимально приблизить игру к реальности, было исправлено максимальное количество патронов в обоймах, доработаны вспышки выстрелов и улучшен звук.

Естественно, не обойден вниманием Bullet Time. Помимо косметических примочек типа улучшенных следов от пуль и заметно «поумневшей» камеры, есть такие приятные моменты, как введение соответствующего игрового звукового сопровождения. Во время режима bullet time звучит Smack my bitch up от легендарной команды Prodigy. Не могу сказать, что такая музыка мне по душе (кому как! — прим. ред.), однако, следует признать, что в данном случае подобное звуковое сопровождение подходит как нельзя лучше.

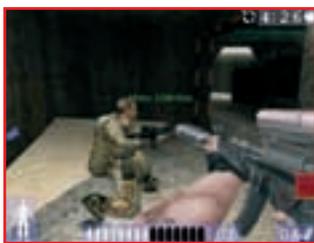
Макс теперь и безоружным не пропадет. Мод включает поддержку приемов кунг-фу, которые позволяют Максу драться без применения оружия. Стоит хорошенько двинуть врагу в челюсть — и он уже лежит в нокауте. Другое дело, что до врага еще надо добраться... Посмотреть эти кульбиты надо в любом случае — уж очень эффектно Макс их применяет.

Традиционно в комплекте с модом идет примочка, позволяющая выбрать любой из уровней игры. Что ж, советуем вам самим ответить на вопрос, устоит ли элитная охрана главной злодейки против двух Jackhammer'ов?

FRAG ARENA!

## МОДНЫЕ НОВОСТИ

### Дождались!



За развитием проекта Navy SEALs: Covert Operations квейкеры следили едва ли не внимательнее, чем поклонники Unreal за выходом очередной версии Strike Force. И не зря — первая бета была выложена на всеобщее обозрение девятого марта. Пока еще ничего не известно о мнении общественности, ждем отзывов в ближайшее

время. Найти бету можно на сайте <http://www.planetquake.com/nsq3/>, занимает она ни много, ни мало — 189 Мб. Сам же мод — отличный кандидат к нам под прицел. Пусть только немножко возмужает...

### Утилита для картолюбов

Не так давно вышла очередная версия (227) популярной утилиты для Unreal Tournament под названием Xmaps (<http://www.planetunreal.com/xmaps/>). Данная программка позволяет без особых проблем организовать и настраивать список любимых карт для вышеозначенной игры. В последней версии список может включать в себя до сотни карт. Помимо этого, внесены некоторые другие приятные изменения. Ищите утилиту на нашем диске.



### Planet of War

Все сильнее набирает обороты многообещающий мод для Operation Flashpoint — Planet of War (<http://www.xmp.de/planetofwar/>). Действие происходит в 2012 году. Конфликт назрел после того как некой корпорацией были обнаружены останки упавшего на Землю метеорита, содержащие новое

неизвестное науке вещество. В общем, классическая концепция Command & Conquer, но во вселенной Flashpoint.

### До свидания, Польша!

Седьмого марта поступило прискорбное известие от id Software. Звездную команду покидает матерый дизайнер карт — Paul Jaquays, проработавший в id ровнехонько пять лет и принимавший участие в создании Quake 2, Quake III Arena и Quake III: Team Arena. Новоявленный дезертир уходит в компанию Ensemble Studio, известную игрокам по таким проектам, как Age of Empires и Age of Mythology. К слову сказать, находится Ensemble в Далласе — там же, где и id. Что ж, успехов тебе, Польша.

версия игры **Return to Castle Wolfenstein**. Что интересно, она стала хитом задолго до выхода демки. Из уст работников **id Software** порой все-таки удавалось вытащить некоторую информацию об этой игре. В первый день выхода демо-версии появилось около 3 тысяч игровых серверов, несмотря на то что **Linux-версия** демки вышла с более чем недельным опозданием. **WolfensteinX.com** – один из первых сайтов, посвященных этой игре – на второй день устроил экспресс-опрос и выяснил, что возраст более чем половины играющих – 25 лет и старше! Сразу стало ясно, что опытные киберспортсмены нашли себе новое увлечение – **RtCW**.

Несмотря на ужасную скорость и всего лишь одну карту, демо-версия потрясла своей великолепной графикой. С выходом же полноценной **Linux-версии** (серверной части) все **Windows-версии** быстро стерли. С этого момента все игровые сервера были переполнены игроками.

Практически сразу после выхода полной версии игры, то есть 20 ноября, был проведен первый международный турнир под названием **Run for the Flag**, организованный сайтом **Art of War Central.com**. Стоит отметить, что игра тогда продавалась далеко еще не во всех странах. Российская игровая общественность, в отличие от остальных, поздно обратила внимание на **Return to Castle Wolfenstein**. Догнать зарубежных игроков будет совсем не просто.

Так, например, сильны британские игроки, которые тренируются уже полгода. Не отстают и немцы – они

Недавно было объявлено о том, что **RtCW** не будет включен в программу ближайшего **CPL** из-за разногласий между тремя ведущими европейскими лигами. Энжел Миннос (**Angel Munoz**), основатель **Cyberathlete Professional League** (читайте предыдущую статью), прямо заявил, что ему не хочется заниматься примирением национальных лиг, которые не смогли пока договориться об общих правилах и стандартах. Таким образом, этим летом **RtCW** не попал в число избранных. После такого холодного душа первыми опомнились британские квакеры из **London War Clan**, которые предложили провести каждой национальной лиге свои собственные турниры и на собственном опыте подобрать самые удобные правила, чтобы в следующий раз не оказаться за бортом. Недолгий, но яростный завал письмами президента **CPL** принес плоды: **Return to Castle Wolfenstein** будет представлен на зимнем чемпионате **CPL**.

лучшие игроки в **Team Fortress**, а также некоторые поклонники **CS** и **Quake III**.

“Свинец, кровь, кишки, морфий, бездыханные тела и опасные взрывчатые вещества...” – так описали происхождение на турнире игроки команды **[TT]**. Как это ни странно, но самые большие сложности возникли из-за даты проведения турнира – 25 февраля. 23 февраля и так раньше повсеместно отмечалось с большим количеством горячительных напитков, а после того как эта дата стала нерабочим днем, пришлось столкнуться с откровенной дрожью рук у большей части участников турнира.

В итоге победителем стал клан **[TT]**. Глядя на стрельбу этих ребят, казалось, что 23 февраля они справляли не с бутылкой, а с автоматом. Правда, на их результат во многом повлиял богатый опыт игры в **Quake III**. Таким образом, команда **[TT]** стала первым претендентом на получение путевки на зимний чемпионат **CPL**. Мало кто сомневается, что там они выступят вполне достойно. Хотя до зимнего **CPL** скорее всего будут проведены еще 2-3 отборочных турнира, так что нынешним победителям придется еще сильно постараться, чтобы сохранить лидерство.

На этой оптимистичной ноте мы и заканчиваем нашу статью. Надеемся, что после прочтения этого материала вы всерьез заинтересуетесь **RtCW** и примете участие в следующем российском турнире по **Return to Castle Wolfenstein**. Следите за новостями на **www.rtcw.ru!**



**Разве можно в такую стрелять?**

окупили практически все чешские и польские сервера (связь на них оказалась лучше). Отечественные же игроки все еще никак не могут собраться мыслями после **CS** и **Quake III**. Немногочисленные сетевые кланы находятся в таком состоянии, что даже не способны организовывать нормальные тренировки. Парочка битв на закрытом клановом сервере **RtCW.ru** – это ничто по сравнению с сервером **barrysworld.com**, на котором каждые сутки проходят десятки тренировок многочисленных кланов.

Изменить столь плачевное положение попытались сайты **www.rtcw.ru** и **www.wolfenstein.ru**. На организованный ими турнир съехались некогда

## ЗАВЕДИ СЕБЕ РОБОТА



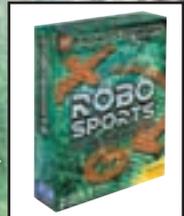
новая цена \$339.95



Система **Robotics Invention System 2.0** программируемая с компьютера



**Ultimate Builder Set**



Дополнительный набор

\$99.95



**Ultimate Accessory Set**



Дополнительный набор



**Droid Developer Kit**

\$104.99



Дополнительный набор



**Dark Side Developer Kit**



**Vision Command**

Заказы по интернету - круглосуточно  
e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

ПРИ ПОКУПКЕ НАБОРОВ НА СУММУ 350\$ ПОДАРОК! ФУТБОЛКА ОТ LEGO



# Command & Conquer: Renegade

Дополнительная информация:

[http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code\\_cat=COF11183](http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11183)

Денис Зельцер

maxiden@gameland.ru

**C&C: Renegade** — нет слов, своеобразная игра. Хорошо видно отсутствие у **Westwood** опыта разработки **3D FPS**; некоторые вещи, например, несколько заторможенное управление, исключительно раздражают. Но при всем этом новая игра привнесла в жанр **FPS** свежую струю (это факт!), и **Renegade** стоит пройти хотя бы ради того, чтобы быть в курсе новых перипетий жанра.

В лучших традициях разработчика серии **C&C**, **Renegade** вряд ли станет камнем преткновения для опытных геймеров — непреодолимых моментов в игре почти нет. Поэтому главным объектом борьбы является получение высокого ранга за каждую миссию, что требует выполнения всех задач, включая вторичные и дополнительные. В нашем прохождении охвачены все задания — так что, следуя нашим указаниям, вы будете получать по пять звезд за каждую миссию.

На уровне сложности **Rookie** вы можете действовать наобум, не задумываясь о последствиях — врагов слишком мало, чтобы серьезно озадачить нашего доблестного **Навос'а**. На более высоких уровнях сложности становится важной техника игры, и в некоторых местах **Renegade** превращается чуть ли в **Max Payne**. Так что, любители **hardcore gaming**, мотайте на ус советы.

1 Поначалу может показаться, что у солдат нет различных зон поврежде-

ния — хоть в ногу попал, хоть в голову — один черт. На самом деле, чем выше вы попали, тем больше повреждение (выстрел в плечо по повреждению почти равен выстрелу в голову). Немного странная система, введенная, видимо, для экономии ресурсов. В условиях недостатка патронов стреляйте исключительно по "верхам".

2 Химическое ружье и огнемёт абсолютно бесполезны для одиночных стычек — вас расстреляют прежде, чем огонь достигнет противника. Используйте вышеназванное оружие против групповых целей — пройдясь огнеметом по десятку-другому солдат, вы сможете легко добить их из пулемета. Если вам попался единственный, но сильный противник (**Nod officer**, герои вроде **Mendoza**), стреляйте из снайперской винтовки — она бьет наповал с одного выстрела.

3 Во многих миссиях вам дается сразу несколько видов передвижной техники. В таких случаях первая реакция — пересест в **Mammoth Tank** из джипа, что не есть правильно. Каждый вид техники нужно использовать для своих целей — из танка палить по вертолетам и зданиям, а из джипа стрелять по солдатам. Иногда ситуация доходит до маразма: люди тщетно палят из танка по одиночкам, но проворным солдатикам. Позор.

4 Не забывайте о возможности подавления (в прямом смысле) вражеской живой силы. Полдюжины солдат атакуют ваш танк? Давить!

5 Когда вам на подмогу высылают несколько солдат **GDI**, не мешайте им бросаться под пули за вас. Фактически, это профессиональные камикадзе: они

расчищают самые опасные участки, погибая ради вашей безопасности. поверьте, не стоит им препятствовать.

6 Ну и на закуску — секрет. Существует возможность поменять скины к нескольким видам техники и солдат — это работает в режиме **C&C**. Нажмите F8, наберите "extras fnkqrm" (разумеется, без кавычек) и открывайте панель заказа вооружения. Выбирая вид вооружения, держите ALT... Далее все увидите сами.

## Миссия 1

С этой миссией особых проблем возникнуть не должно. Если серьезные трудности мешают вам пройти **Mission 1**, задумайтесь, стоит ли вам вообще продолжать игру...

Первым делом вам следует собрать раскиданное вокруг оружие и боеприпасы и следовать за инженерами по тропинке. Присоединившись к команде **GDI**, уничтожьте всех солдат **Nod** — тогда инженеры смогут восстановить танк. Забирайтесь в него и ждите, пока не освободится заблокированный "ежами" проход. По ходу движения уничтожайте все окружающие объекты с логотипом **Nod**; можете также попробовать сбить вертолет. Подорвав харвестер, вы попадете на территорию секретной базы. Сначала уничтожьте танки, затем **SAM-установки**, затем доты. Остальные силы **GDI** сделают без вас. Миссия выполнена!

## Миссия 2

Первичные задания: отыскать центр содержания военнопленных, получить доступ к коммуникациям, открыть центр.

Вторичные задания: спасти военнопленных, связаться с офицером **GDI**, уничтожить офицера **Nod**, уничтожить доты **Nod**, спасти священника, обезвредить **Hand of Nod**.

Отыщите на пляже оружие и двигайтесь вдоль берега. Далее подберите дискетку (**Data Link**) и взбирайтесь по лестнице. Солдаты позовут вас с собой — идти с ними не обязательно. Следуйте по тропинке вправо от большого здания, напминающего атомный реактор, подберите **C4** и уничтожьте грузовик. Возьмите оставшиеся боеприпасы и следуйте далее по тропинке. Отыскав грузовики, взорвите их и поднимитесь по лестнице в здании слева. Подберите снайперскую винтовку и возвращайтесь на тропинку. Позвольте двум сопровождающим вас солдатам зачистить территорию — пусть и ценой их собственных жизней. Зайдя в

маленькое сооружение, пообщайтесь с офицером **GDI** и возьмите прототип супероружия.

Рядом с домиком вы обнаружите тибериумную шахту — быстро нырните в нее, подберите очередную дискетку. Помните, тибериум пагубно влияет на ваше здоровье!

Подождав, пока несколько **Nod-танков** проследуют в сторожевую башню, взбирайтесь по лестнице и сверху убейте офицера **Nod** вместе с его помощниками. Сверните направо и заложите взрывчатку на обе турели. Слева засела орда **Nod'ов**, так что действуйте осторожно.

Как только вы уничтожите турели, руководство выделит вам **Medium-танк**. Он



Задохнулся, бедняга, от нашего **Chem Gun'a**, не успел даже пулемет поднять...

появится на пляже под турелями. Забравшись в него, прокатитесь по ферме и отыщите местного Ивана Сусанина, который покажет вам секретный путь. Когда старичка заберут, так сказать, свои, направляйтесь в туннель и выносите все, что там обнаружите — танк и целое море солдат. После этого выходите из танка и подберите карточку, затем на своих двух переходите мост. Идите вправо и ныряйте в туннель, где сможете отыскать еще один кусок карты.

Следуя по тропинке, сверните дважды налево и зайдите в церковь, где вам нужно спасти священников от злобных **Nod**. Поднявшись наверх, вы сможете отстреливать из снайперской винтовки окружающих солдат. В награду вам подкинут боеприпасы и здоровье.

Снова свернув влево, заберитесь в башенку и расправьтесь со вторым офицером **Nod**. После этого направляйтесь в **Hand of Nod**.



Еще чуть-чуть, и от "Руки Nod" останутся лишь осколки. Пальцев.

Прежде чем входить в здание, уничтожьте **SAM-установку**. Спустившись в лифте слева в центр управления, уничтожьте с помощью **C4** контрольную панель. Теперь можете покинуть здание и следовать дальше по тропинке.

Наконец-то добрались — здание впереди и есть пресловутый центр содержания военнопленных. Здесь отыщите еще одну контрольную панель и взорви-

Далее двигайтесь по дороге, сворачивайте налево и забирайтесь в **Medium-танк**. Очистите равнину и здание от всего живого, далее направляйтесь к **SAM-установке** и взрывайте ее. Свернув налево, расправьтесь с еще двумя **SAM'ами**.

Теперь передвигайтесь, не сворачивая с дороги. Обратите внимание на дверь слева, но пока не заезжайте внутрь. Проехав мост, направляйтесь к **Obelisk**. Ос-



Следующим ударом луча Obelisk попадет в нас. Стоят рядом с этой штуковиной крайне опасно.

те ее. Все, что осталось сделать — подбежать к воротам и открыть их.

### Миссия 3

Первичные задания: отыскать пропавших ученых, отключить контрольный терминал **DAM**, очистить грузовую площадку.

Вторичные задания: уничтожить вертолетную площадку, охранять сторожевую башню, жилые дома, найти **Mammoth-танк**, уничтожить **SAM-установки**, энергозавод, **Obelisk**, **Hand of Nod** и тибериумные установки.

Дополнительные задания: уничтожить взлетную полосу и тибериумные ангары.

Это первая БОЛЬШАЯ миссия. Ее прохождение в среднем занимает около часа...

Подобрав оружие, направляйтесь в **Humm-Vee**. Следуйте по дорожке, пока не доберетесь до башни. Забравшись в **Humm-Vee** снова, проезжайте через туннель. Зайдите в домик слева, чтобы подобрать боеприпасы и оружие, затем расправьтесь с враждебно настроенным населением. После этого можно заходить в остальные здания. Если ваш джип уничтожен либо поврежден, залезайте в **Nod'овский Buggy**.

Проехав дальше по дороге, вы наткнетесь на **Mammoth-танк**. С его помощью расправьтесь со всей нечистью в округе и продолжайте свой путь — лучше вернуться в джип, хотя, если вы никуда не торопитесь, можете прокатиться и на танке.

В следующей локации пересаживайтесь на турели и вычищайте врагов, а заодно **SAM-установку** и конвой из грузовиков. Сверху находится несколько **Nod-ракетчиков**, которых следует отстреливать из винтовки.

тавьте танк как можно дальше от здания. Зайдя внутрь, заложите взрывчатку и бегите обратно к танку. Теперь возвращайтесь к проходу в скале.

Спускайтесь вниз и дважды сворачивайте налево. Расправьтесь с контрольным терминалом и возвращайтесь в туннель. Обратите внимание на помещение, просматривающееся через окно. Свернув направо и поблуждав по коридорам, вы должны попасть в это самое помещение. Пройдя направо через лифт, вы окажетесь в энергетической вышке. Отыщите в ней контрольную панель и уничтожьте ее.

Возвращайтесь. Вы попадете на развилку, одно из ответвлений которой идет наверх. Следуйте по нему и остановитесь на платформе. С нее вы сможете расстрелять копошащихся внизу врагов. Очутившись на деревянной платформе, сворачивайте влево.

В большой пещере вас дожидаются тибериумные установки, которые следует разнести на мелкие клочки. Для этого хватит обычной пушки. Идите направо к большому помещению: в правом же углу находится вход в еще один тоннель, который приведет вас в базу **Nod**.

### Зазевался — получай пулю в спину!



Направляйтесь в **Hand of Nod** и забирайтесь на крышу (для этого следует подняться на лифте справа). Здесь вы должны подобрать зеленую карточку. Спустившись вниз, попробуйте обезвредить парня по имени **Mendoza**. После этого отыщите взлетную полосу и тибериумные хранилища и расправьтесь с ними.

До победного конца осталось совсем немного. Просто подождите, пока силы **GDI** довершат дело.

### Миссия 4

Первичные задачи: отыскать коммуникационный центр, взломать его сервер, использовать **Security-карточку** и сбегать на подлодке.

Вторичные задачи: защищать береговой плацдарм, уничтожить **SAM-установки**.

Дополнительные задачи: уничтожить центр коммуникаций, энерговышку и завод по переработке тибериума.

В начале миссии вы должны действовать скрытно. Расправьтесь с солдатами **Nod** и поднимитесь по холму. Большой дот уничтожьте с помощью **C4**. После этого **GDI** подбросят на пляж дополнительные боеприпасы, так что не забудьте вернуться и забрать их. Далее идите по тропинке, пока не выйдете к тибериумному полю. Вы должны пересечь его максимально быстро. С другой стороны вас ждет дискетка.

Уничтожьте **SAM-установку**, спрятанную за полем, и подберите подкачки командования, выброшенные на мост. Далее можно идти двумя путями: следовать через тибериумную шахту либо через проход рядом с пляжем. Второй путь, субъективно, безопаснее.

Чтобы пройти через шахту, вы должны идти очень быстро, отстреливая тибериумные отростки и собирая разбросанное здоровье. Путь через пляж опасен весьма неприятной пушкой, которую можно уничтожить ракетницей, валяющейся прямо на тропинке.

Рано или поздно вы окажетесь около двух **SAM-установок**. Понимаете, что с ними нужно сделать?

Отыскав своего рода перекресток, направляйтесь сначала направо, чтобы найти дискетку, а затем налево, чтобы подойти прямо к базе **Nod**. Направляйтесь в здание с спутниковой тарелкой и ищите комнату с контрольной панелью. Дверь в эту комнату закрыта и, чтобы достать карточку-ключ, вам нужно перестрелять всех **Nod'овских** офицеров в округе — у кого-то из них она и найдется. Возможно, она находится у кого-то из персонала энерговышки. Если вы не нашли карточку по ходу дела, лучше следуйте дальше и вернитесь сюда, когда ее отыщете. Расправившись с контрольной панелью, уничтожьте еще одну такую же за желтой дверью.

Как только вы покинете здание, на вас нападет вертолет **Comanche**. Усмирить грозную птицу поможет ракетница. Остров уже готов взорваться, но у нас еще

есть работенка.

Во-первых, уничтожьте энерговышку. Сделайте то же с тибериумоперерабатывающим (во слово!) заводом. Чтобы закончить миссию, бегите со всех ног к докам и ныряйте в подводную лодку, которая унесет вас со взорвавшегося острова.

### Миссия 5

Первичные задания: спасти пленников, повредить ракетные и торпедные установки, отыскать карты для доступа в тюрьму, подводную лодку и на палубу, защитить пленных.

Вторичные задания: отключить главные двигательные узлы, уничтожить **Apache**.

Это своего рода шпионская миссия, и проходить ее следует тихо и аккуратно.

Следуйте дважды направо, затем вверх и в левый проход. Спустившись вниз, разделайтесь с каждой из четырех ракетных установок. Продолжайте плутать дальше, пока не наткнетесь на комнату с четырьмя компьютерами. Каждый нужно уничтожить из пулемета или винтовки (не вздумайте применять **C4**). Как только с компьютерами будет покончено, зазудит сирена.

Теперь самое время заняться пленными. Для этого спускайтесь вниз и следуйте в левый проход. У одного из стражников есть ключ от камер. Отыскав его, выпускайте пленников.

Возвращайтесь в комнату, где вы добрались зеленую ключ-карту и отыщите дверь, которую она открывает. Один из командующих офицеров носит при себе желтую карту — ее следует отобрать. Получив карту, возвращайтесь к месту, где вы начали миссию, и откройте карточкой соответствующую дверь. В помещении за этой дверью находятся торпедные ус-

### Упс, кто-то что-то взорвал без нас... Надо разобраться.



тановки, с которыми также нужно расправиться.

Проверьте количество ракет в вашем **Rocket Launcher**. Выходите на палубу и стреляйте в вертолет **Apache**, кружащий поблизости. Вскоре вы увидите вход в капитанскую рубку, где у капитана следует отобрать красную карточку.

В это время над нашими пленными зверски издеваются, поэтому ситуацию надо исправлять. Возвращайтесь к ним и оградите их от вражеских пулеметов. После этого миссия будет завершена.

# Больше блинов к Масленице!

## Тестируем новые винчестеры

**Мясников Вячеслав**

hard@gameland.ru

### Введение

В настоящее время существует множество видов носителей информации. Каждый из них обладает рядом достоинств и недостатков. Поскольку объемы информации растут с непомерной скоростью, то и винчестеры становятся все более емкими. Вспомните, раньше на одной дискете умещалось несколько компьютерных игр, а сейчас некоторые из них не умещаются даже на трех дисках объемом 650 MB! Горы дискет ушли в безвозвратное прошлое, их заменили более скоростные и емкие CD-RW. Однако уже сейчас становится понятным, что и CD-RW проживет не долго, в скором времени его место займет более емкий DVD-RW формат. Как говорится, ничто не вечно под луной, однако жесткий диск в компьютере был всегда и никакие другие стандарты хранения информации в обозримом будущем его не сменяют.

### Участники тестирования.

В настоящее время диски со скоростью вращения шпинделя 7200 rpm имеют максимальный объем 120 GB. Плотность записи составляет 40 GB на пластину, соответственно в этих дисках имеется три пластины. Почему в сегодняшнем тестировании приняли участие винчестеры только двух фирм? Да потому что только две фирмы осмелились выпустить винчестеры с тремя 40 GB пластинами - WD и IBM! Этот фактор говорит о прекрасном технологическом развитии двух гигантов винчестеростроения (да простят меня читатели за тавтологию).

### Western Digital

В нашей тестовой лаборатории оказались два брата-близнеца. Близнецами я назвал их из-за того, что с виду эти винчестеры абсолютно одинаковы, отличия заключаются лишь в маркировке.

IBM 120GXP является самой старой моделью со скоростью вращения шпинделя 7200 rpm. Внешне она ничем не отличается от предшественника 60GXP, а вот начинка претерпела ряд изменений. Самым главным является антиферро-



магнитное покрытие поверхности - Antiferromagnetically coupled (AFC) media. Между двумя магнитными слоями напыляется тончайший (3 атома!) слой рутения (Ru). В результате слои намагничиваются в противоположных направлениях, что позволяет писать на блин информацию гораздо плотнее - до 100 GB на квадратный дюйм. Иными словами, технология позволяет создавать жесткие диски стандартного фактора объемом до 400 GB! Бортовой процессор (onboard processor) также претерпел изменения. В новых накопителях применяются стеклянные пластины и керамические стержни подшипников, а использование VCM-демпфера позволяет заметно снизить уровень рабочего шума. Демпфер размещается между верхней частью корпуса HDD и обоймой магнитных головок. Такая конструкция приводит к уменьшению уровня шума, возникающего из-за высокочастотного резонанса и низкочастотных вибраций исполнительного механизма винчестера.



Технически винчестеры WD1200BB и WD1200JB практически ничем не отличаются друг от друга, но они все же различия есть. Первое, что бросается в глаза, это 8-ми мегабайтный буфер у WD 1200JB, остальные участники гонки имеют объем буфера 2 MB. Посмотрим, поможет ли это ему? Как известно, такой объем буфера в IDE-винчестерах ранее никем из производителей не применялся.

\* MicroStar K7N420 Pro (nForce420).

\* Память - 256 MB PC2700 DDR SDRAM DIMM CL2.5, 256 MB PC2100 DDR SDRAM DIMM CL2.

\* Видеокарта - GUILLEMET 64M 3D Prophet III (GeForce3).

\* Системный диск - IBM DTLA 307015.

Все тесты проводились под операционной системой Windows XP Professional (лицензионная версия).

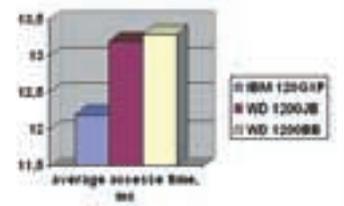
По идее, скорость работы жесткого диска слабо зависит от платформы, однако, я решил перестраховаться и взял, как говорится, с запасом, ведь кашу маслом не испортишь. Стоит учесть, что даже самый быстрый процессор в мире не сможет повлиять на скорость работы жесткого дис-

ка. От использования внешнего Ultra ATA-контроллера я отказался т.к. IDE-контроллер южного моста чипсета KT266A поддерживает режим Ultra ATA/100, и ни один из ныне существующих IDE винчестеров не способен загрузить даже Ultra ATA/66. Диски размечались в FAT32 и NTFS на один раздел максимального объема с размером кластера по умолчанию.

### СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

#### Среднее время доступа

Чтобы проверить среднее время задержки при обращении к случайному сектору,



тесты проводились в двух программах - Winbench99 и HDtach, а полученные результаты усреднялись:

	WD 1200BB	WD 1200JB	IBM IC35L120 AVVA
<b>Емкость (GB)</b>	120	120	120
<b>Интерфейс</b>	ATA100	ATA100	ATA100
<b>Скорость вращения (rpm)</b>	7200	7200	7200
<b>Объем буфера (MB)</b>	2	8	2
<b>Количество дисков</b>	3	3	3
<b>Количество головок</b>	6	6	6
<b>Rotational latency, ms</b>	4.2	4.2	4.17
<b>Average seek (read), ms</b>	8.9	8.9	8.5
<b>Track to track (read), ms</b>	2	2	1.2
<b>Full stroke, ms</b>	21	21	15



Винчестер IBM 120GXP имеет более быструю механику.

### Тестовая платформа

\* Процессор AMD Athlon XP 2000+ (1667 МГц).

### Системные платы:

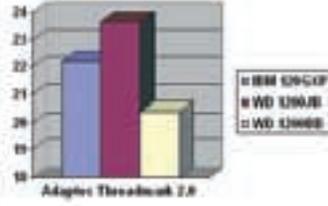
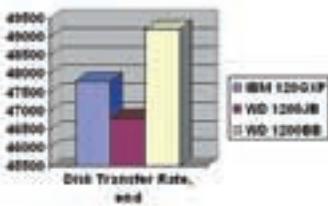
\* EPOX EP-8KHA+ (VIA KT266A).

\* Chaintech 7SID (SiS 735).

Первый тест и IBM 120GXP на высоте! Размер кэша здесь практически не играет никакой роли. Все дело в более качественной механике.

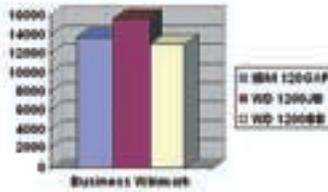
### Скорость линейного чтения

Все диски продемонстрировали прекрасный результат. С IBM 120GXP все понятно, его новая технология noLD sector format проявила себя во всей красе. Основным отличием диска IBM 120GXP от остальных участников тестирования является вдвое большее количество зон с оди-

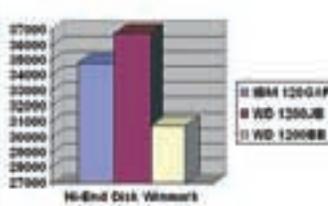
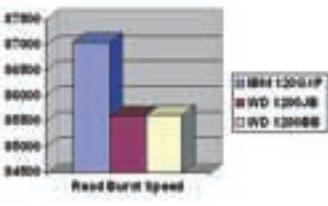


наковым количеством секторов на цилиндре. Этих зон у IBM 120GXP - 31! Но рекордсменом в этом тесте является WD 1200BB. Скорость чтения с пластины WD1200BB составила 49,2 МБ/сек! Это просто великолепный результат для дисков со скоростью вращения шпинделя 7200 rpm – лучшего я не видел.

**WinBench 99 NTFS**  
Ситуация практически идентичная, поэтому эти два теста я объединил. В Hi-End-



**HDTach 2.61**  
В этом тесте мы рассмотрим скорость винчестеров по трем параметрам. Пер-



вый показывает максимальную скорость чтения данных из кэша винчестера.

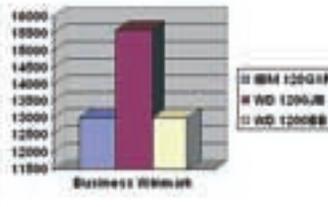
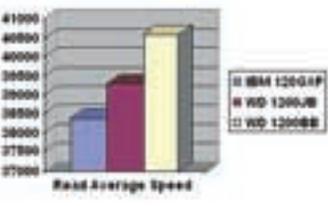
тесте винчестер IBM 120GXP еще больше приблизился к WD 1200JB и еще сильнее оторвался от WD 1200BB.

В этом тесте явным лидером выходит IBM 120GXP, он опередил все винчестеры WD с большим отрывом.

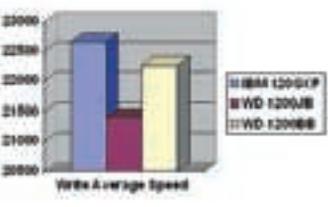
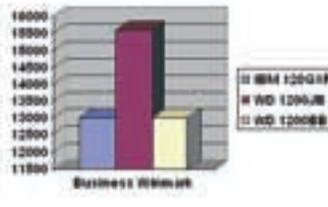
**WinBench 99 FAT32**  
Вы только посмотрите на этот громадный отрыв! WD 1200JB в этом тесте обогнал все винчестеры с 2-х мегабайтным кэшем.

**Этот подтест измеряет среднюю скорость чтения с пластины**

Тут винчестеры WD оказались на высоте.



По средней скорости записи винчестер IBM 120GXP возвращает упущенное лидерство. К синтетике у меня неоднозначное отношение, ведь использовать винче-



**Выводы**  
Первое место в нашем тестировании получает WD 1200JB, второе – IBM 120GXP и третье – WD 1200BB. Винчестер WD 1200JB оказался быстрее, благодаря алгоритмам отложения записи и 8-ми мегабайтному кэшу.

стеры вы будете в реальных приложениях. Тем более что в синтетических тестах явного лидера я не нашел.

Я бы хотел увидеть в линейке WD Saviar 7200 винчестер объемом 40Gb с 8-ми мегабайтным кэш-буфером. Если WD соизволит выпустить такую модель, она станет безусловным лидером продаж. Однако, по заявлениям WD, такой модели не будет из-за маркетинговых соображений. В наиболее популярных объемах винчестеров 40-80 GB неоспоримым лидером по производительности является IBM 120GXP. Вперед за покупками!

**Threadmark 2.0**  
Этот тест измеряет скорость работы винчестера с несколькими потоками данных.

WD 1200JB в огромном отрыве! Такой скачок производительности можно объяснить лишь 8-ми мегабайтным кэшем.

# ДОИСТОРИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

В далёкие времена Юрского периода люди были вынуждены бороться за жизнь со страшными полчищами драконов, динозавров и демонов.

Управляйте своими отрядами, собирайте ресурсы, охотитесь, чтобы прокормить своё войско. Соберите всю свою волю в кулак, задействуйте все возможные ресурсы, чтобы ваше племя победило в этой страшной доисторической битве.

- В загадочном мире игры вы найдёте не только динозавров, но и представителей классических фэнтезийных миров.
- У игрока есть возможность взять под свой контроль 4 различных племен, играя за которых вам будет всегда интересно, так как они всё время растут и развиваются.
- В режиме кампании вам предлагается пройти по 12 миссий за каждое из представленных племён, причём в каждом задании будет нечто новое, что не даст вам заскучать.
- Многопользовательский режим игры поддерживает до восьми игроков, объединённых в Сеть или играющих через Интернет.
- А для тех, кто любит создавать нечто уникальное, к игре прилагается простой в обращении редактор карт.





**e-shop**  
<http://www.e-shop.ru>

**NEW!**  
**MICROSOFT**  
**X-BOX**  
**SYSTEM (US)**  
**\$519.95**

**ПРЕДЛАГАЕТ**  
 Сверхмощная консоль X-Box знаменует собой приход Microsoft на игровой рынок. В сердце черной коробки - 733 МГц процессор Pentium III и 3D-run GeForce3 от NVidia.

ЗАКАЗЫ МОЖНО СДЕЛАТЬ С 10.00 ДО 21.00 БЕЗ ВЫХОДНЫХ ПО ТЕЛЕФОНУ  
 (095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360

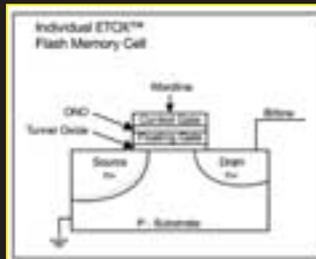
<b>HOT!</b> \$83.99  The Dead or Alive 3	<b>HOT!</b> \$83.95  Jet Set Radio Future	<b>HOT!</b> \$83.99  Max Payne	<b>HOT!</b> \$83.99  Halo
---	---	--	---

**ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ ПОДАРОК!**

# HI-TECH NEWS

## ФЛЭШ-ПАМЯТЬ

Флэш-память пользуется все большей популярностью, цена на нее постоянно падает. Как же она устроена и в чем ее преимущества? В обычной ОЗУ для хранения 1 бита информации используется до 40 транзисторов. Эта память самая быстрая, но ей постоянно нужен источник питания. Флэш-память медленнее, да и количество циклов чтения/записи ограничено (около 100 тысяч раз), однако, в режиме хранения ей вообще не требуется питания. Кроме того, флэш-память более компактна, так как для того чтобы запомнить один бит используется всего один полевой транзистор.



Правда, не обычный, а имеющий под затвором еще один, так называемый "плавающий затвор". При кратковременной (если дольше, то транзистор сгорит) подаче напряжения порядка 20 вольт некоторые электроны "застревают" на плавающем затворе, из-за чего изменяется пороговое напряжение транзистора. Если после этого измерить пороговое напряжение, можно оценить количество электронов, находящееся на плавающем затворе. Так, если заряд плавающего затвора меньше 5000 электронов, то это условно "1", а если больше 30000, то "0". А приложив к транзистору отрицательное напряжение, можно "удалить" лишние электроны, т.е. обнулить ячейку. Основная трудность — выдерживать точные временные интервалы при записи, а также соблюдать высокую точность при измерении изменения порогового напряжения. В идеале на одном транзисторе можно хранить несколько бит (в StrataFlash от Intel — 2), но существует такое явление, как самопроизвольная утечка электронов (примерно 1 электрон в день). Для чего все это? Большая плотность записи делает носитель более дешевым.

## ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

Недавно успешно прошли испытания микровертолета Solotrek XFV ([www.solotrek.com](http://www.solotrek.com), там же есть видео, которое мы разместили на нашем компакт), разработанного с



участием NASA. Пилот с закрепленным за спиной 146 килограммовым аппаратом продержался в воздухе 20 секунд. На самом деле эта крошка может летать со скоростью 130 км/час и преодолевать на одной заправке топливного бака до 240 км. Достоинство винтовой конструкции — возможность использовать в качестве топлива обычный бензин. Цена ожидается в районе \$300 000. Неслабо, но вспомните, что первые CD-ROM стоили \$40 000, а сейчас всего \$20. Другой вариант — ракетный ранец, он хоть и обладает преимуществами перед винтом (меньший вес и габариты), имеет огром-



ный недостаток — топливо сжигает почти мгновенно: весь запас всего за 30 секунд. На сайте [www.rocketmaninc.com](http://www.rocketmaninc.com) можно посмотреть фотографии, где человек с ракетным ранцем лихо пролетает над стадионом. А самым дешевым и доступным персональным летательным аппаратом является парамотор — это обычный парашют + закрепленный за спиной, как у Карлсона, 15-сильный моторчик с пропеллером. Скорость — 50 км/час, запаса топлива хватает на 2 часа. Недостаток — летает только в безветренную погоду. Достоинство — дешевизна: \$2000 (относительная, конечно, сравните: небольшой вертолет стоит не менее \$3 миллионов).

# СПИСОК “ОСКАРА”

Нынешние премии Американской киноакадемии - самые первые в новом столетии. Но радикальных изменений в списках фаворитов ждать не придется. Двадцатый век реально завершился гораздо раньше календарного. Смена жанров, стилей и вкусов успела произойти в течение предыдущего десятилетия.

Другое дело - как ее оценивать. Великий Отар Иоселиани заявил, что кино скончалось аккурат к своему столетнему юбилею. Питер Гринуэй, приехав в Москву на фестиваль студенческих фильмов, оставил надежду на дальнейшую жизнь в том случае, если кино откажется от пленки, киноаппарата,



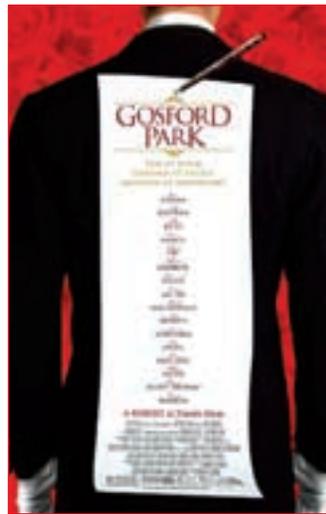
актеров и кинотеатров и доверится новым технологиям. Вот и верь после этого мэтрам.

Живо кино или нет, а вручать "Оскаров" надо - такая уж у американских киноакадемиков планида. В списках фаворитов - десяток фильмов, большинство из которых уже известно российским зрителям.

Лидирует по числу номинаций классическая "адвенчура" по первой части трилогии Толкнена. Разговоры об экранизации "Властелина колец" велись давно, но тогда намечавшийся в постановщики Стэнли Кубрик заявил, что перевод волшебной прозы в язык зримых образов технологически невозможен. Прошло каких-то тридцать лет и все изменилось. Взволнованные зрители погрузились в атмосферу сказочного Сре-

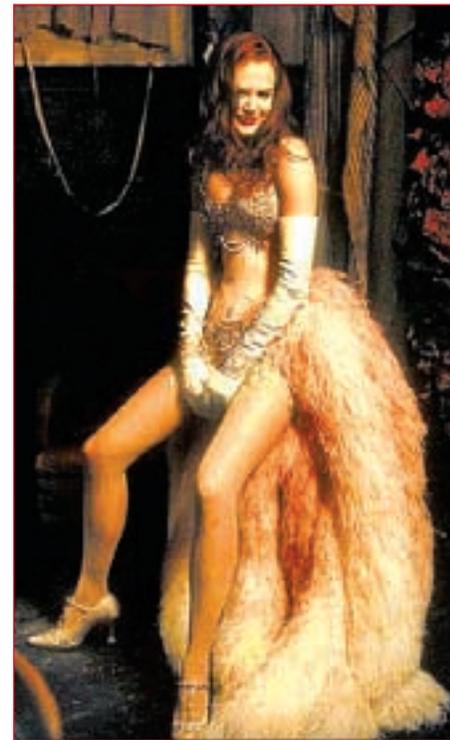
диземья, заглянули в подземное царство гномов и убедились, что хоббиты действительно недоростки с шерстистыми ногами.

Среди action-фильмов самым раскрученным и самым разочаровывающим в прошлом году оказался "Перл-Харбор". Все-таки пара оscarовских номинаций досталась и ему - за песню и монтаж звука. Но жанр не остался без подлинного лидера. В конце марта у нас стартует новый военный фильм Ридли Скотта "Падение черного ястреба" - о самом героическом эпизоде печально завершившейся для Соединенных Штатов военной операции в Сомали в 1993 году. Класс режиссуры и изобретательность экранной батальи заранее не подлежат сомнению.



**Когда вы будете держать в руках этот номер, всем все уже будет известно - кто и в какой номинации победил.**

Визуальным совершенством, которое обеспечивают новые технологии, отмечены и такие лидеры списка Оскара, как французская "Амели" (5 номинаций) и австралийский "Мулен-Руж" (9 шансов). И там, и там - Париж: в первом случае очаровательный, во втором - развратно-декадентский. На мой вкус, французский Париж оказался поживее, а "Амели" достойна зачисления в разряд классики нового века. Зато "Мулен-Руж" доказал, что Николь Кидман - девушка не только с характером, которого хватило на разрыв с Крузом, но и с талантом. Ее шанс стать оscarовской лауреаткой очень высок, хотя леди Джуди Денч за главную роль в "Айрис" достойна статуэтки никак не мень-



ше. К тому же она недавно овдовела и чувства голосующих могут сыграть решающую роль. Третья очень достойная претендентка - Хелли Берри за "Бал монстров", за ее первенство в этой тройке уже проголосовала актерская гильдия Голливуда. Так что академикам придется поломать голову. С мужчинами проще. Явный фаворит - Рассел Кроу. Похоже, что Оскар за "Игры разума" может свалиться ему через год после награды за "Гладиатора", хотя фильм напичкан голливудскими штампами сверх разумной меры. В самых главных номинациях - за лучшую режиссуру и лучший фильм - "Мулен-Руж" выглядит не слишком убедительно. А вот ветеран Голливуда, умница, непревзойденный иронист и мастер хитрого плетения сюжета Роберт Олтмен с его новейшим шедевром "Госфорд Парк", уместен более других.

Валерий Смирнов



**"ПОКОЛЕНИЕ ИГРЫ DOOM"**  
Реж. Грегг Араки, 1995



Лента "Поколение игры Doom", кроме частенько мелькающего перед камерой шотгана, не имеет ничего общего с игрой фигурирующей в названии. Даже и не знаю стоит ли ее рекомендовать к просмотру геймерской аудитории – банальный сюжет, навевающий воспоминания об интеллектуальных потугах закадычных друзей Бивиса и Батхеда сводит на нет все находки оператора и серию великолепных гэгов. Увы, на одной полке с "Криминальным чтивом" и "Красотой по-американски" этой кассете не стоять, разве что с "От заката до рассвета". Хотя, справедливости ради, следует отметить, что пару раз вы будете ржать как сумасшедшие. Особенно в начале. Далее создатели сбавляют обороты, и черная комедия перетекает в кислотную роуд-муви, а под конец и вообще в довольно дешевую карикатуру: некий подонок с намалеванной на груди свастики насилует главную героиню на американском флаге... Наверно это очень круто, как если бы наш фильм закончился наркоманской групповухой в Мавзолею Ленина. Оно вам надо? Поэтому, если вы не собираетесь защищать докторскую по истории американского андеграунда, посмотрите лучше что-нибудь из новых поступлений.

МЕЖДУ СТРОК: кул! смотреть без родителей ;))

**"ОТКРЫВАЯ МАТРИЦУ"**  
Док. фильм о трилогии "Матрица", бокс-сет (+оригинальный фильм)



Конечно, это тоже достаточно специфичный продукт. Фанатский. Потому что очень растянут – почти на три часа. Телевизионную версию наверно сократили бы до получаса. Но другое дело кассета. Что же на ней? Во-первых, исчерпывающе полный рассказ о съемках первой части трилогии. Каждый эпизод препарирован, все спецэффекты разложены по полочкам и пронумерованы. Множество забавных сценок, приключившихся на съемках и запечатленных отнюдь не на любительскую камеру. Трагические эпизоды... А сколько интересных идей, сформировавшихся феномен "Матрицы", ставших частью ткани ее многослойного бэкграунда, осталось незамеченными? Вы просто не можете себе представить! Но, благодаря Matrix Recovered, все секреты станут вам известны. Во-вторых, вы узнаете, что прототипом "Матрицы" был комикс, увидите массу интересных оригинальных рисунков, оцените усилия съемочной группы по реализации замыслов тандема братьев Вачовски. В-третьих, не спешите сматывать пленку, когда пойдут титры – после них самое интересное (теперь становится модно лепить такие бонусы для внимательных зрителей, сказывается эстетика и возможность DVD): кадры со съемок следующих серий, чумовые бои постановщиков кунг-фу-хореографии и еще много чего! И не стоит грешить на правообладателей, решивших таким образом "продать «Матрицу» на VHS еще раз", если фильм уже есть в вашей домашней коллекции, воспользуйтесь услугами видеопрокатов. Этот бизнес вместе с реставрацией кинопроката уже вовсю шагает по необъятным просторам страны вечнозеленых помидоров. ;)

МЕЖДУ СТРОК: для фанатов. остальные уснут.

**Миша Огородников**  
michel@gameland.ru

## ПРЕМЬЕРА!!!

РУПОР-СТУПОР БЕЗ КУПЮР И ЦЕНЗУРЫ. ПОТОМУ ЧТО

# СТЕН! ГАЗЕТА

*...И нигуда, нигуда, нигуда  
нам от них не деться*

## НЕ! СЕРЬЕЗНО



"Все это было бы смешно, когда бы не было так грустно", - говорил великий русский поэт. Нет, конечно же, не я. Но я уверен, знаю, что именно имел в виду гражданин Лермонтов. Разумеется, речь в стихотворении шла о повсеместном засилье компьютеров, приставок, одноруких бандитов, одноглазых снайперов и однойщевых близнецов. Одним словом, о том, что принято называть короткой, но емкой фразой "индустрия электронных развлечений". Куда бы ты ни ехал, куда бы ни шел, но в конечной точке маршрута, а заодно и по пути, обязательно попадешь в ласковые объятия продавцов виртуальных миров. Так было всегда. А в будущем все станет еще трагичнее. Недавно я потрянул старинной (очень аккуратно, чтобы она не отвалилась) и взялся за изучение статистики, пытаясь проанализировать текущее положение вещей и понять, что же нас ждет в ближайшем будущем. За исключением того, что относительно скоро начнутся летние каникулы, перспективы вырисовываются довольно мрачные.

В сборе данных мне помогли знакомые статистики и динамики. Нам удалось узнать, что в 2002 году пять с половиной миллионов баночек газированных напитков "Старый помельник" и "Золотая почка" выйдут с конвейера пустыми, а упавшие автоматы по продаже этих баночек задавят до смерти 13 человек. Но это не самое страшно! Гораздо ужаснее повсеместное распространение компьютерных игровых салонов, Интернет-кафе и Интернет-пивных, число которых растет не по дням, а по ночам, причем, полярным. Вы можете

пытаться вырваться из царства душного бетона и раскаленного асфальта, прятаться в джунглях под Крыжоплем или на вершинах монгольских гор, но от могущественной компьютерной индустрии вам не скрыться.

Поэтому, собираясь в отпуск или на каникулы, смиритесь с тем, что вам непременно придется провести немало времени перед голубыми экранами. Отвертеться от посещения хотя бы Интернет-кафе не получится, если вы, например, отправитесь на родину потомков жестоких янчар - в Турцию.

Итак, среди пальм и верблюжьих кактусов вас первым делом встретит не теплое море, а тоска по четырем основополагающим элементам, выдвинувшим русскую нацию в число главных наций планеты. Это водка, береза, матрешка и балалайка. Впрочем, существует еще и пятый элемент, обеспечивающий четырехединство указанных существ. Но он является вторичным по происхождению и, следовательно, не столь важным. К тому же в Турции с ним нет никаких проблем. Ведь это - баня.

Чтобы развеять тоску, вам придется привести себя в порядок и, как минимум, побриться. Кстати, в Турции мне попала в руки, равно как и в глаза, пена для бритья "Ван Гог". Причем на флакончике был изображен вполне безухий художник. Но все же пользоваться подобными препаратами рекомендуется крайне осторожно. После того как глядящий на вас из зеркала медведь превратится в симпатичного молодого медвежонка, можно отправляться на прогулку, посвященную устранению тоски. Речь идет о завтраке. Причем, совершенно не важно, сколько времени. Помните: завтрак - самая важная пища дня. По важности с завтраком

могут сравниться только обед, ужин и мелкие перекусы в перерывах между ними.

В любом случае, заглянув потосковать в любой рестораник, напоминающий с виду домик дядюшки Тыквы, сложенный из трех с половиной кирпичей, вы рискуете попасть... в Интернет-кафе. Бежать бесполезно. Гостеприимные янчары не выпустят вас, пока вы не закажете хотя бы час интернет-серфинга и бутылочку пива. Слава Богу, пиво в Турции подается в больших, как русская душа, сосудах. Это позволяет с минимумом потерь для нервных клеток принять мысль о том, что за компьютером все же придется посидеть. Сидит за турецкими калькуляторами, надо признаться, неловко. По крайней мере, беспроводными "мышками" техника оснащена. Да и вопрос безопасности тоже не стоит. Он, скорее, валяется на полу. От смеха. Ведь каждая "мышка" заботливо привязана к компьютеру веревочкой. Чтобы не убежала, конечно же. Итак, пиво заставляет забыть о водке, а компьютер - о березах, матрешках и балалайках. Хочется общения. Нет ничего проще. Закажите еще бутылочку и запустите ICQ. В программе в свой User Info напишите страну Беларусь, а затем выберите собеседника по принципу: страна - Швеция, интересы - хоккей. После этого просто спросите: "Ну, как дела"? Хотя... Лучше не надо. Грубые они, эти скандинавы... Впрочем, вас предупредили, что если с компьютерами поведешься, то от них такого наберешься... Какого? Об этом читайте в следующих выпусках рубрики. Ведь компьютерщиков среди нас много и о каждом из них можно рассказать свою серьезную историю...

**Вячеслав Назаров**  
master@gameland.ru

# ВНИМАНИЕ

В ПРОДАЖЕ С 15 АПРЕЛЯ

# СУПЕРХИТ! 2002



**ВНИМАНИЕ!**  
**КОНКУРС**

● Heroes of Might and Magic IV —  
перерождение жанра  
пошаговых стратегий

● ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ  
информация

● ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ  
и путеводитель

● СУДЬБА ЭРАФИИ  
В ТВОИХ РУКАХ!

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный игре «HoMM IV»**



#### 1 Дополнительное оружие

Во время игры вызовите консоль нажатием клавиши `[F4]`, а затем введите коды для получения секретного оружия:

**Пушка одного из боссов**

`give thrallgun`

`use thrallgun`

**Гаечный ключ**

`give wrench`

`use wrench`

**Молот**

`give hammer`

`use hammer`

**Вертолетная турель**

`give heligun`

`use heligun`



#### 1 Забавы с банкоматами

Загружаем уровень **Freeport City Bank** (в консоли набираем `map bank`) и пробираемся в комнату с компьютером, с помощью которого можно узнать код к сейфу. В меню выбираем **Command Prompt**. Пришло время вспомнить старый добрый DOS! Вводим команду **DIR** и нажимаем `[ENTER]`. Используя команду **CD DATA**, заходим в директорию **DATA**, в которой хранятся файлы с паролями. Содержимое файлов можно просмотреть с помощью команды **TYPE <имя файла>**. Переписываем полученные номера счетов и PIN-коды на кусочек бумажки.

У Блейда, конечно же, есть счет в банке. Чтобы узнать его номер, необходимо зайти в меню **CUSTOMER ACCOUNTS** и ввести **BLADE (#010345 PIN 2019)**. Не помешает узнать и номер счета Элексис, для этого введем ее фамилию — **SINCLAIRE (#010333 PIN 6969)**.

Теперь бежим в самое начало этапа к эскалаторам, неподалеку от которых стоят банкоматы. Используем номера счетов, которые записаны у нас на бумажке. Таким образом мы узнаем имена владельцев и получим краткую информацию о них. Попадают очень интересные экземпляры.

Счет Блейда пустует, но это дело можно легко поправить. Логинимся от имени Элексис и переводим ее деньги на счет Блейда, используя в меню команду **WIRE**



#### FUNDS.

#### 1 Ирония судьбы или с легким паром

Загружаем этап **Estate Sinclair** (в консоли можно набрать `map mansion1`). Проникаем в самый конец уровня и в комнате со странной скульптурой нажимаем на **USE** напротив окон у стены. Откроется секретный проход.

Проходим внутрь, спускаемся вниз и в темном уголке находим ключ. Теперь возвращаемся к началу этапа и в комнате с двумя книжными шкафами "дергаем" один из фолиантов.



Откроется еще один секретный проход. Далее у нас на пути три лестницы, две из которых ведут вверх и одна вниз. Выбираем последнюю и попадаем в коридор L-образной формы, где нас поджидают два паука-робота. Расправляемся с ними и открываем найденным ранее ключом дверь, ведущую в



камерку некоего Janitor Bob'a. Оказывается, этот уборщик любил подсматривать за Элексис, когда та принимала водные процедуры в своей



ванной. Let's take a closer look! Набираем в консоли `podcir` и проходим через одну из стен в комнате. Немного повертевшись вокруг, мы обнаружим само помещение с ванной. Проскальзываем аки привидение через



стену... Составим девушке компанию?

#### 1 Встреча с T-1000

Нам нужен самый первый уровень **Over Freeport City Bank** (в консоли можно набрать `map intro`). На площадке внизу растут три деревца, которые можно уничтожить. Тогда в верхней части одного из зданий образуется дыра, из которой вылетит человек на мотоцикле. Ходят слухи, что это никто иной, как T-1000 из небезызвестного



кинофильма, который немного перепутал место и время для своей миссии. Также можно пострелять в плакат с изображением Элексис, который немедленно упадет вниз и застрянет на крыше.

Но если предварительно разбить все стекла и уничтожить турели, вывеска провалится внутрь здания. И что самое интересное, на следующем уровне она будет валяться у



фонтана, который теперь затопит всю комнату с банкоматами. На прохождение игры это никак не влияет, но это одна из тех



ситуаций, за которую так чттили SIN.

#### 1 Scourge of Armagon

Загружаем этап **Freeport City Bank** (в консоли набираем `map bank`). Неподалеку от ранее упоминавшейся комнаты с компьютером расположено помещение с портретом некоего мужчины на стене. Встаем рядом с картиной и нажимаем **USE**. В скрывающемся за портретом сейфе лежат две коробки со **Scourge of Armagon**, дополнением к первому **Quake**. К вашему сведению, это первый проект **Ritual Entertainment**, благодаря которому компания получила признание у игровой



общественности.

#### 1 Не сотвори себе кумира!

На уровне **Biomech Factory** (в консоли — `map biomecha`) пробираемся в изогнутый коридор, в котором Блейда поджидает куча турелей. По полу передвигаются небольшие ящички, которые время от времени



скрываются в "норках".

В одну из таких нор можно заползти. Вы окажетесь в небольшой пещерке, освещаемой пламенем костра, в которой перед дощечкой



с надписью **Ritual** стоит на коленях женщина.

#### 1 Грязные танцы (с роботом)

Один любопытный секрет есть и в тренировочном этапе (в консоли набираем `map training`). Перед **Sniper Range** находится комната, в которой мы можем пронаблюдать, как робот заменяет перегоревшую лампочку. Однако умная машина умеет делать не только это. В нижней части одного из столов можно найти совсем неприглядную кнопочку, нажав на которую мы заставим робота исполнить для



Блейда танец.

#### 1 Раздеваем Элексис

Откроем файл `pak0.sin`, который лежит в папке `/base` в директории игры. Для этого потребуется программа **SinView**, которую можно найти на нашем компакт-диске. По адресу `models/pl_elexis/folder-x` лежат три графических файла, которые представляют собой обнаженный скин Элексис. Разархивируйте их в папку игры `SIN/base/models/pl_elexis`. Теперь в мультиплеере вы сможете зачаровывать противников своим непристойным видом.



Как вам идея превратить одиночную игру в эротический триллер? Для этого нам придется сменить все обычные костюмы Элексис на обнаженный скин. С помощью **SinView** проинкаем в директорию `models/pl_elexis/` и посмотрим названия всех костюмов. Всего их шесть: от `elexis_base.tga` до `elexis_base6.tga`. Плюс к этому к каждому костюму прилагаются две картинки: одна с повреждениями и один значок. То есть первому костюму принадлежат `elexis_base_dam.tga` и `elexis_base_ico.tga`. Все, что нужно сделать, — продублировать в папке `SIN/base/models/pl_elexis` обнаженный скин под именами всех шести костюмов.

Также на обнаженный скин можно сменить и секретный костюм, который используется в



третьем секрете. Дублируем в папке `SIN/base/models/pl_elexis` вытасченный ранее файл `elexis_base_naked.tga` под именем `elexis_bikini.tga`. Теперь, заметьте, Элексис принимает ванную в более раскрепощенном виде.

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН  
perestukin@gameland.ru

Салют! Перечитывая письма, глав. вред. заметил, что, похоже, единственный человек, которого вы хорошо знали — это был Дмитрий Эстрин. А теперь Дима, маяк в хаосе редакторов и авторов, по ряду причин покинул редакцию (удачи и спасибо тебе! — скучаем!), и единственный ориентир оказался утерян. С другой стороны... Над журналом трудятся столько достойных людей, что один человек не только не в состоянии, но и не совсем компетентен отвечать за всех. Поэтому «Обратная Связь» претерпит некоторые изменения, чтобы стать, как и ей положено, настоящей «народной трибуной».

Хотите видеть здесь авторов? Ах, вы не помните, как кого из них зовут?

Столько новых лиц... Изменения в составе происходили так плавно, что мы сами недавно поняли для себя — над журналом работают уже совсем другие личности! Осознав это, мы сразу придумали название для свежее испеченной команды — GameLand: The Next Generation. Вот так, скромненько и чистенько.

Досье на Героев закончившейся бархатной революции читайте в следующем номере. А пока... А пока мы переходим к разбору почты. «Мы» — это Юрий Поморцев (глав. вред.) и Виктор Перестукин (зам. глав. вреда).



DMUTPDU

Привет, СИ.  
Пишу Вам во второй раз.

Хочу выразить благодарность Диме Эстрину за то, что «Обратная Связь!» в последнее время стала намного интереснее. Признаюсь, это моя любимая рубрика и всегда интересно пообщаться с любимыми авторами, узнать мнение других читателей по поводу Вашего журнала. В последнее время Вы стали публиковать гораздо больше критики, что, несомненно, поднимает качественный уровень рубрики. Обилие публикуемых злых, критических писем говорит вовсе не о том, что журнал sxxx, а о том, что Вы не боитесь смотреть своим недостаткам в глаза и не стараетесь создать картину ложной эйфории по поводу качества журнала. В общем, так держать!!!

А вот к содержанию есть претензии, хотя и не большие. Полгода назад стоило выйти игре, как у Вас сразу же появлялся ее обзор. К сожалению, в последнее время Ваша оперативность заметно снизилась: обзор Wolfenstein'a появился через месяц после выхода игры. Кроме того, почему сайт так долго грузится? У конкурентных изданий с этим полный порядок, поэтому приходится заходить к ним. Обязательно обратите на это внимание. Я думаю, все Ваши читатели на почве тугодумного сайта себе все нервы испортили.

Почему бы Вам не попробовать сделать читательский хит-парад? Какие игры любят японцы с американцами, у нас мало кого интересует. А так здорово можно узнать какие игры у русских геймеров ходят в фаворитах. Моя тройка победителей: «Проклятые земли», Fallout 2, Deus Ex.

Последнее время меня стали одолевать подозрения, что Сергей Овчинников и Сергей Амирджанов — это один и тот же замечательный человек!!! По крайней мере, фотографии совершенно идентичные. Скажите, это правда или, может быть, у меня просто крыша поехала?

Ладно, на этом попрощаюсь и пожелаю удачи.

С уважением, Дмитрий.

Привет, Дмитрий! Твоя правда — для нас нет ничего важнее этой рубрики. В последнее время она стала немного пресноватой, но это поправимо. Будем публиковать еще больше критики. А главное — ваших мнений!

Читательский хит-парад? «Фавориты» русских геймеров нас интересуют не меньше, да вот... слишком долго собирать ваши пожелания — дело может растянуться на полгода... Но что-нибудь обязательно придумаем!

SHAKTI

Здравствуй СИ-р-р-р Дмитрий. На ваших страницах появляются письма девушек геймерш. Я прошу опубликовать мое письмо-благодарность. Вы спросите, кого я хочу поблагодарить, не обольщайтесь не вас, а Геймеров, Хаков и Прогов. Скажем, сама я геймерша среднего класса, восхищаясь веб-дизайнерами и ничего не понимаю в хака-ни, но это-то и подтолкнуло меня написать им благодарственное письмо за то, что они есть.

Геймер — это новый человек, нового времени. Каждый геймер является индивидуумом, его мышление поражает (не знанием какой-либо игры), а развитием его ума. Почему-то все люди увидевшие, как из дверей клуба выходят парни и начинают обсуждать свою игру, думают, что вот это и есть геймер, бездарный и умеющий пулять только из виртуальной пушки, но они не затрудняются послушать дальше, о чем начинают рассуждать эти мальчишки. А ведь их рассуждения и разговоры связаны не только с играми (за исключением отдельных личностей). Они думают о многом. Они мыслители нашего времени, они фантазеры будущего. Геймеры наше будущее, Хаки и Прогги наша судьба.

Shakti (fury-shakti@bk.ru)

У нас в редакции коллектив мужской, как собственно и наша аудитория, поэтому любое попавшее к нам в руки письмо, написанное женской рукой, мы

будем немедленно и в срочном порядке публиковать. Ребята, надеюсь, вы нас поймете и поддержите. ;)

SPARTAK AKA SPIDER

Привет «СИ»!

Пишу тебе с чувством нескрываемой радости, т.к. только что купил очередной номер вашего издания. Ваш журнал для меня больше чем игровое издание, для меня он стал неотъемлемой частью жизни. С ним я дружу начиная с 1997 года и по сей день, о чем свидетельствует огромная стопка номеров «Страны Игр» (70 штук!). Да, за время вашего существования было все (и хорошее и плохое), но главное вы всегда оставались верны себе и читателям, оставаясь самым информативным изданием, нацеленным не на отдельный сегмент игрового рынка, а на все его составляющие: начиная от игровых автоматов и приставок и заканчивая компьютерным софтом. Только в вашем журнале я черпал для себя информацию о Nintendo 64, счастливым обладателем которой я являлся, только от вас узнавал что-то интересное. За это огромное вам спасибо!

Вместе с тем нет предела совершенству. И чтобы «СИ» стала еще интереснее предлагаю вам несколько свежих идей. ОЧЕНЬ хотелось бы видеть на страницах вашего журнала интервью с самими журналистами «СИ». О том, как они попали в журнал, чем увлекаются и чем живут. Поверьте это

было бы интересно узнать многим вашим читателям! Хотелось бы видеть также кроссворд, статьи посвященные отдельным личностям игровой индустрии. О Миямото писали, а о Gunpei Yokoi – не менее великом человеке нет. ОЧЕНЬ жаль! Предлагаю создать рубрику “Любимый игровой персонаж”, где бы говорилось все от и до об отдельно взятом кумире игроков. Например, о Марио или еще ком-нибудь.

P.S. mr-firestarter напиши мне на e-mail, может, чем помогу с журналами “СИ” 1997-99 гг.

Spartak aka spaider (spaider@online.nsk.su)

*Привет! Будут и авторы. Допрашивайте их по всей форме и строгости. Анонсируем такой допрос, естественно, заранее. Собственно, уже в следующем номере будет первый анонс – имя волонтера по понятным причинам пока не разглашаем.*

*Что касается игровых персонажей – идея классная. Мы давно хотели сделать что-то подобное... Рассказать про своих любимых героев – кому-то нравится Марио, кому-то Иван Долвич. Если такой материал интересен – пишите, а мы оформим в наилучшем виде!*



Уважаемая редакция журнала «Страны Игр»! Недавно купил ваш последний выпуск и остался доволен. Наконец-то увидел и критику игр. В журналах 1997-1998 года были лишь положительные рецензии и отклики. Это что так долго не доставало вашим статьям. Вместе с преимуществами появились и недостатки – грамматические ошибки. В № 106 их 7-8 штук! Еще хотелось бы поговорить о компьютерных и консольных видеоиграх. Как правы господа Романов и Поморцев! Действительно, качество игр PC по сравнению с консольными, постоянно, ежегодно ухудшается, причем значительно. Единственным козырем PC остаются стратегии. Компьютер становится лучше, мощнее, а с простейшими стратегиями расстаться не может. Для них не нужно иметь мощного компа. Все монстры типа HoMM, StarCraft, но в основном все игрушки типа – «шахматы». Еще хотелось бы затронуть проблему PC игр в целом. Я уверен на компьютере человек не может ощутить всю прелесть игр, так как не может нормально управлять героем. Большие пальцы руки намного больше развиты и более чувствительны но ими компьютерный игрок не пользуется. Гораздо приятней и естественней сесть на диван, взять в руки удобный контроллер и играть на большом экране телевизора. Вы скажите вам нужно еще и работать? Увольте! Все мои знакомые тоже так говорили при покупке компьютера, однако, используют его исключительно для игр. Не лучше ли за меньшие деньги приобрести нормальную консоль с функциями компьютера? Думайте сами.

Вопросы:

- 1) Не собираетесь ли вы писать статьи на околоигровую и отвлеченную тему?
- 2) Откуда вы берете картинки?
- 3) Ждать мне описаний игр для DC?

Best regards from Garage

*Здравствуй, здравствуй... Насчет критики – это ты верно заметил. Мы в конце концов – рецензенты, журналисты. Будем раздавать на орехи по заслугам. Будьте уверены. То ли еще бу-*

## МНЕНИЕ

**13-го марта со мною случилась страшная ошибка. Я купился.... Да, да, господа! Дешево и бездарно купился. До покупки я дневал и ночевал на сайте <http://snowball.ru/40> и я же (о, несчастный!) имел глупость надеяться на хит, дрожащими руками срывая девственный целлофан с коробки вождяленного компакта. Как я верил обещаниям Snowball! «Симулятор угонщика», «кругленькая сумма на финише», «бывают гонки, где надо угонять»... Так мне и надо!**

### УГНАТЬ ЗА 40 СЕКУНД

#### Удар ниже пояса

Эта игра – лажа. То есть не просто какая-то там средней руки лажа, а лажа первосортнейшая. Лажа лаж. Пишу я о ней только лишь с целью предохранить вас от надежды доставить себе удовольствие при ее покупке. То есть, если вы надумаете ее покупать, то делайте это из альтруистических соображений поддержки «отечественного производителя», а не для себя, потому что игра вам не понравится. И дело тут вовсе не в жанре! Даже если мозги у вас приклеены к черепным костям толстым-толстым слоем клея «Момент», она не понравится вам все равно. Потому что она настолько ужасна, что отпугнет даже самих Бивиса с Баттхедом, заставляя их креститься и шептать: «Отстой! Отстой!»

В самом факте ублюдочности этой игры, в общем-то, не было бы ничего страшного (мало ли выходит всякого...), но удивительно желание Snowball локализовать именно эту игру, да еще и разрекламировать ее нам так, будто это... это... ах, маркиза...

#### Шоссе в никуда

Видеороликов нет. Вся игра занимает сто мегабайт и с CD ничего не читает (но настойчиво требует его наличия). Примечательна картинка, появляющаяся при запуске, – слово «роисе» на изображенной машине по непонятным причинам написано в зеркальном отражении. Запустив «Угнать за 40 секунд», вы можете настроить опции. Опций четыре: управлять клавиатурой, мышкой, джойстиком, рулем; звук on/off; музыка on/off. Еще графика: низкая/средняя/высокая, но графика – это отдельный и очень неприятный разговор.

Так сказать, настроив игру, вы можете посмотреть список самых известных угонщиков. Список самых известных угонщиков представляет собой обычную таблицу Hi-Score. В такие таблицы лезят чаще всего лишь заядлые фанаты, так что лучшие угонщики обречены остаться безвестными навечно, по причине фатального отсутствия у «40 секунд» любой потенциальной возможности к приобретению фанатов.

Наконец, мы добираемся до «Угона». Выбрав его, мы сразу попадаем на список «городов», потому что режим игры всего один. В начале открыты только две трассы. Остальные вы должны открывать, проезжая уже доступные. Система старая как аркадные гонки, но вот только я сомневаюсь, что здесь кто-нибудь откроет хотя бы вторую. Скучно.

Выбрав трассу, получаем возможность определиться с машиной для угона. Машины отличаются ценой, внешним видом и, якобы, характеристиками. Говорю «якобы», потому что выбрав машинку у которой в «Максимальная скорость» написано было 168 км/ч, я немедленно разогнался на ней до 230 км/ч (по спидометру, а так черт его знает...) Средств на лицензирование настоящих моделей (пол-интереса подобной игры!) у IncaGold не оказалось, разработчики и насочиняли разного, рисуя с высунутым языком неясные каплевидные модели и отстукивая наугад названия вроде «Inca 2k».

Выбрав машинку, мы попадаем в саму игру. Вот где начинается настоящий кошмар. Во-первых, собственно угнать машину вам не дадут. Вы сразу оказывается за рулем. Во-вторых, ваш герой-угонщик оказывается ярко выраженным шизофреником и подсознательно желает, чтобы его поймали. Вскрыв машину и забравшись за руль, он терпеливо ждет, когда за ним приедет полиция или же, если полиция не приезжает, сам вызывает ее по рации. Поглумиться чтобы. Веселее так, наверное. Вот и слушай потом Snowball: «здесь не зарабатывают славу, здесь зарабатывают деньги»...

В игру не привнесено ну ровным счетом ничего, чтобы сделать ее хоть чуточку разнообразнее. Когда с пятой попытки пройди первую трассу, я изготвился смотреть «как обгонял, как подрезал», меня ожидало жестокое разочарование. Уже догадались? Реплея тоже нет. Это ж надо! Гонки и нет реплея! Да реплея был даже в Car&Driver 1993(!) года выпуска!

#### Серое на черном

Разговор о графике будет короткий. В игре есть две достойные вещи: свет фар и повреждения машины. Все остальное вызывает немедленную тошноту. За пределами одинаковых трасс царит вечная тьма и смутные контуры каких-то труб, символизирующих то деревья, то небоскребы. По качеству исполнения модели машин настолько похожи на NFS II (1997 г.), что возникает подозрение в плагиате (это даже на скриншотах видно). Окна непрозрачные, подвеска из чугуна. Хорошо хоть, колеса крутятся – влево, вправо. На общем фоне не так пугает работа со светом – мигалки бросают отблески на дорогу, и фонари да фары выглядят пристойно.

Единственное, на что стоит посмотреть в «Угнать за 40 секунд», это разбитые машины. Хлопнувшись о встречную, румяное точило превращается в постмодернистскую гармошку, у которой не разберешь капота и багажника. Пусть никакого разбитого стекла, но все же реалистичнее того же NFS, где, поцеловавшись с грузовиком на обгонной скорости двести миль в час, слегонца помятая Ferrari спокойно ехала дальше. Больше ничего интересного в этом «симуляторе угонщика» нет.

#### Стыдно, товарищи!

Мне не так обидно за обманутые надежды. Мне стыдно за Snowball, которые эти надежды создают и пишут невзвест что, лишь бы выручить побольше при минимальных затратах, втихивая нам явный хлам. Согласен, Snowball это не благотворительный фонд и не церковь, но кругом полным полно достойнейших продуктов, ожидающих локализации, и армия поклонников, готовых за это заплатить. Да, придется поработать больше, так и отдача соответствующая! А тут такая халтура...

Tinco's

*Привет, Tinco! Мы всей редакции читали твой разгромный опус. Смеялись и плакали. Эх, не позволяет нам формат так откровенно выражаться. А как иногда хочется, ты бы знал! Да, и не забудь связаться с нами для вручения небольшого приятного презента от компании Schick (пиши на [vika@gameland.ru](mailto:vika@gameland.ru)). Друзья, читайте «СИ», мы откроем вам глаза! ;)*

# КРОССВОРД

Составил Владимир Карпов  
 Ответы в следующем номере

Двум первым читателям, приславших правильные ответы по адресу [sadj@gameland.ru](mailto:sadj@gameland.ru), мы с удовольствием вручим игры, любезно предоставленные компаний "Акелла": "Солярис 104", "Бешеные буренки" и "Абсолютный пасьянс".



**Внимание!**  
 Все слова  
 на английском языке.

**По горизонтали:** 2. Молниеносный стиль игры в стратегиях. 4. Культовый герой видеоигр (зеленоватого цвета). 6. Индивидуальные настройки игрока. 7. Трехмерная RPG от славатской компании 3d People. 11. Знаменитая серия принтеров от Hewlett Packard. 15. Распространенный минеральный ресурс, за который разворачивается сражение в игре Gore. 16. Старинная экономическая игра, появившаяся еще в настольном варианте. 18. Как будет называться раса людей в Warcraft III? 21. Повтор отдельного момента игры. 20. Связующие звено сайтов. 23. Игра, изначально включенная в состав Windows95. 24. Техническое оборудование геймера (обычно так называют мышку и клавиатуру игрока). 27. Игра, в которой нужно делать ставки на то или иное событие. 28. Разработчик Final Fantasy. 30. Герой-любовник, происхождения которого растянулись на множество серий. 31. Кровавое завершение боя в Mortal Combat. 32. Какая аббревиатура на коробке с игрой привлекает геймеров мужского пола в первую очередь? 33. Игра-файтинг популярная среди владельцев PS. 36. Виртуальный мусор, часто попадающий на ваш электронный почтовый ящик. 37. Главный конкурент Internet Explorer.

**По вертикали:** 1. Составной элемент web-страницы. 3. Совет по прохождению игры. 5. Программа для общения в сети. 6. Разработчики программного обеспечения трясутся при виде этого слова. 8. Служащий компьютерного клуба. 9) Фамилия самого известного российского web-дизайнера. 10. Запись процесса игры. 12. Новый журнал от издательства Game(land). 13. Имя главного героя игры Cyberia. 14. Российский игрок в Quake 3, получивший серебряную медаль на World Cyber Games. 17. Игра, название которой пошло от элитного римского отряда. 19. Приобретя этот предмет, вы продлите жизнь вашему персонажу. 21. Новая серия эпопеи Command & Conquer. 22. Термин, обозначающий наименьший элемент изображения. 25. Одна из рас в Icewind Dale II (гибрид людей и демонов) 26. Движение боком вправо и влево 28. ICQ на сотовом телефоне. 29. На базе чего была создана операционная система Linux. 34. Оружие, входящее в набор практически любого бойца. 35. Какую российскую игру называют "Железной стратегией"?

**www.mconline.ru**  
 ПОЛЕЗНЫЙ САЙТ О МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

- Тесты и рекомендации по выбору карманных компьютеров и ноутбуков.
- Обзоры мобильных телефонов и цифровых фотокамер.
- Новости от крупнейших производителей различных мобильных устройств.
- Бесплатное ПО для мобильных компьютеров на сайте журнала в Интернет.

**ENTER**

СДЕЛАНО В (game)land  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

дет. Эй-ей! По поводу твоих размышлений... Как говорил товарищ Сталин: «Не мы расстреливаем, народ расстреливает». Ох, и влетит тебе, Garage, от наших читателей! ;)

1) Собираемся? Мы уже активно пишем – примеры перед тобой на соседних страницах.

2) Если имеются ввиду скриншоты, то... из игр, конечно же! Много приходит со специальными press-pack'ами от наших зарубежных коллег. Что-то ищем в Интернете. Вариантов много, но мы всегда стараемся найти что-то эксклюзивное и интересное.

3) Ситуация следующая. Мы не игнорируем Dreamcast – другой вопрос, что поток игр для этой замечательной консоли иссяк. Думаю, три-четыре месяца отдельные упоминания будут, но вот дальше – совсем не факт.



Здравствуй. Уважаемая редакция «Страны Игр». Пишет вам Leon из столицы нашей Родины, златоглавой Москвы. Писал вам уже три раза, но вы не публиковали мои письма ни разу. Честно говоря, каким должно быть письмо, что бы его напечатали?!

Теперь о главном. Начну с критики и помните – ваша дружба не тот, кто льстит, а кто указывает на ошибки. Итак:

а) Очень часто встречаются неточности, связанные с оценками. №106, The Sims: Hot Date – оценки 6868, а средний бал – 8,5. Вы считать то умеете?

б) Бывают очень смешные и несуразные опечатки. Например, начало анонса по Diablo 2 в №100...

в) То что вы порой творите с содержанием это вообще смех. Topico и Black&White в №91 оказались в колонке игр для Dreamcast'a.

г) В №94 на обложке написано Medal of Honor: Allied Assault, но про игру в журнале не слова.

Я надеюсь, вы обратите внимание на свои ошибки!

*Приветы! Отпираться не будем – да, ошибки и ляпы есть. Да, ведем борьбу. Да, всевозможные баги уже достали, и бой с ними разгорелся нешуточный. Но выправить все и сразу практически невозможно, однако, позитивные сдвиги есть. Надеемся, они видны невооруженным взглядом.*

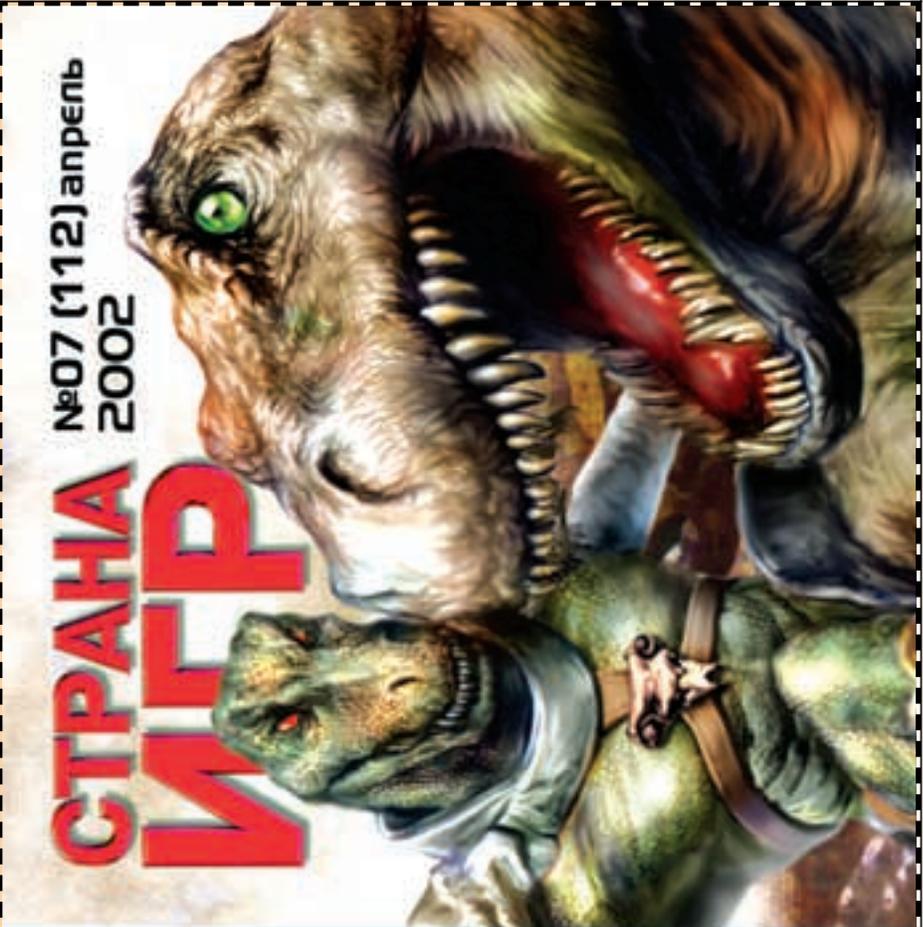


Пламенный привет редакции СИ из солнечного Узбекистана!

Прежде всего хочу представиться. Зовут меня Анатолий. Учусь я в 11-ом классе средней школы №24 города Ферганы.

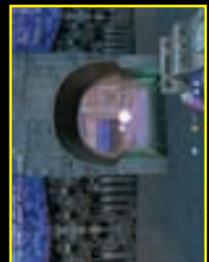
Не буду спрашивать насчет погоды. Т.к. пока письмо дойдет у Вас будет весна. Классный журнал, ребята! Молодцы! Придраться не к чему. Жалко, только, что у нас его тяжело достать. Если бы не друзья из России, до сих пор не подозревал бы о его существовании. Вот сижу, листаю 100-ый номер вашего журнала и диву даюсь, столько всего в мире. А мы у себя ни о чем не знаем.

Сам я поклонник PlayStation. Влюблен в: Resident Evil, K&K D Krossfire, Red Alert. Так же нравятся гоночные симуляторы: Gran Turismo, Driver. В отличии от Никиты aka Total не жду отпора, который по его мнению необходим приставкам по отношению к PC играм. Игры на компью-



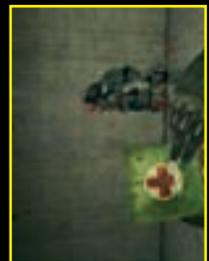
**Quake III: Arena – OSP v(1.01)**

Самый классный, самый популярный мод для Quake III: Arena, абсолютно необходимый всем фанатам игры.



**Демо-версия Global Operations**

Доблестный американский спецназ вновь наводит порядок в «горячих точках» — Чечне, Шри-Ланке, Южном Китае...



**Демо-версия Arx Fatalis**

Красивая и интересная ролевая игра с видом от первого лица. Вполне реальный конкурент Gothic и даже Morrowind.



теры мне тоже по кайфу. Обожаю: Parkan, HoMM2 (российские игроки не считают меня допотопным?)

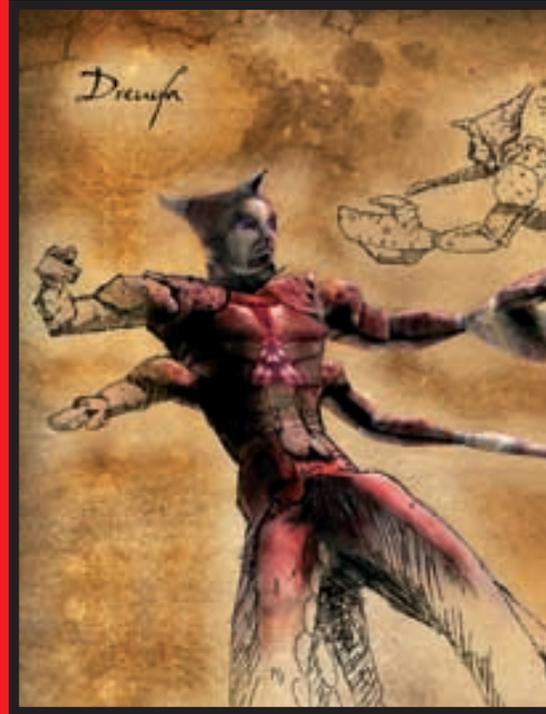
Что бы там не говорили. Назаров отлично пишет. Нам нравится (продолжай в том же духе!).

*Приветствуем весь солнечный Узбекистан (судя по письму, пресловутый сотый номер читается всей республикой). Стыдиться любви к древним игрушкам абсолютно нечего –*

## В СЛЕДУЮЩЕМ РОЛЕВОМ НОМЕРЕ:

### НАШ ИГРЫ

Российские ролевые игры – все RPG проекты, выпущенные под гордым лейблом Made in Russia.



### НАШ ВОСТОК

Японские ролевые – в чем тайное очарование RPG, пришедших из Страны восходящего солнца? Будем разбираться вместе.

### НАШ ОНЛАЙН

MMORPG – вся информация о коммерческих и некоммерческих онлайн-ролевых играх. Исчерпывающие сведения от лучших специалистов!

### НАШИ ДРУЗЬЯ

MTV в гостях у «СИ» – интервью с вашими любимыми ведущими канала MTV.

### А ТАКЖЕ

Десятки лучших игр в разделах Hit, Preview, Review и Tactix...  
...и многое другое!

### ДЕМО-ВЕРСИИ

Arx Fatalis;  
Dragon Throne: Battle of Red Cliffs;  
Global Operations

### ВИДЕО

Freedom Force (2 ролика);  
Spider-Man: The Movie Game;  
Dungeon Siege (2 ролика);  
Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2 ролика);  
Star Wars: Episode II Attack of the Clones; Resident Evil

### СТАТЬИ

Disciples II;  
Stronghold

### ИНТЕРНЕТ

Windows Media Player 7.1;  
RealPlayer 8 Basic;  
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;

DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;  
Quick Time 5.0;  
Kall 2.3;

Kall v.2.4 Patch;  
SinView;  
Игры и ролики на Flash;

WinEyes ver. 1.0.1;  
Format ver. 1.0.0.1;  
Dr.Rooh ver. 2.0;  
Viruses ver. "Базовая";  
Urinal Game ver. 3.0.8.0;  
Toilet ver. 1.0;  
Bidun;  
Buttons;  
Finger

### SPECIAL

Словно редактора; Macromedia Flash; Wallpaper Global Operations; Wallpaper Dropship; Wallpapers Dungeon Siege (3 шт.); Wallpapers Grand Prix 4 (6 шт.);

Wallpapers GUN-VALKYRIE (3 шт.); Wallpapers Heroes of Might & Magic IV (2 шт.);

Wallpaper Star Trek Armada II;  
Wallpapers Throne of Darkness (2 шт.);  
Wallpaper журнала «Хакер»

### ПРИМОЧКИ

Quake3: Arena – OSP v1.01);  
Urgeal Tournament – DM-Aberrance; Return to Castle Wolfenstein – French Commando;  
Urgeal Tournament – XMaps;  
Urgeal Tournament – XMaps Client Corler; Monopoly Tucson Extras Pack 2

### ПАТЧИ

Quake III Arena Point

Release (v1.31) Final;  
Регли Трофи Патч 2;  
Command & Conquer: Renegeade v1.0.1.5;

Conquest: Frontier Wars v1.02;  
Disciples II: Dark Prophecy v1.1;  
Disciples II: Dark Prophecy Error Initializing Images Patch

# СОДЕРЖАНИЕ #07 (112)



мы и сами этим грешны, лоя порой себя на скабрзной мысли, что раньше игры были интереснее, вода прозрачнее, небо... И далее по тек-

сту. Это как читать старые книги, смотреть классические черно-белые фильмы. Получаешь удовольствие – значит, твое.

**MTV ТЕПЕРЬ В СЕТИ!**

**WWW.MTV.ru**  
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

**27 МАРТА  
ПОДКЛЮЧАЙСЯ  
К ОФИЦИАЛЬНОМУ САЙТУ  
MTV РОССИЯ  
ВО ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЕ**



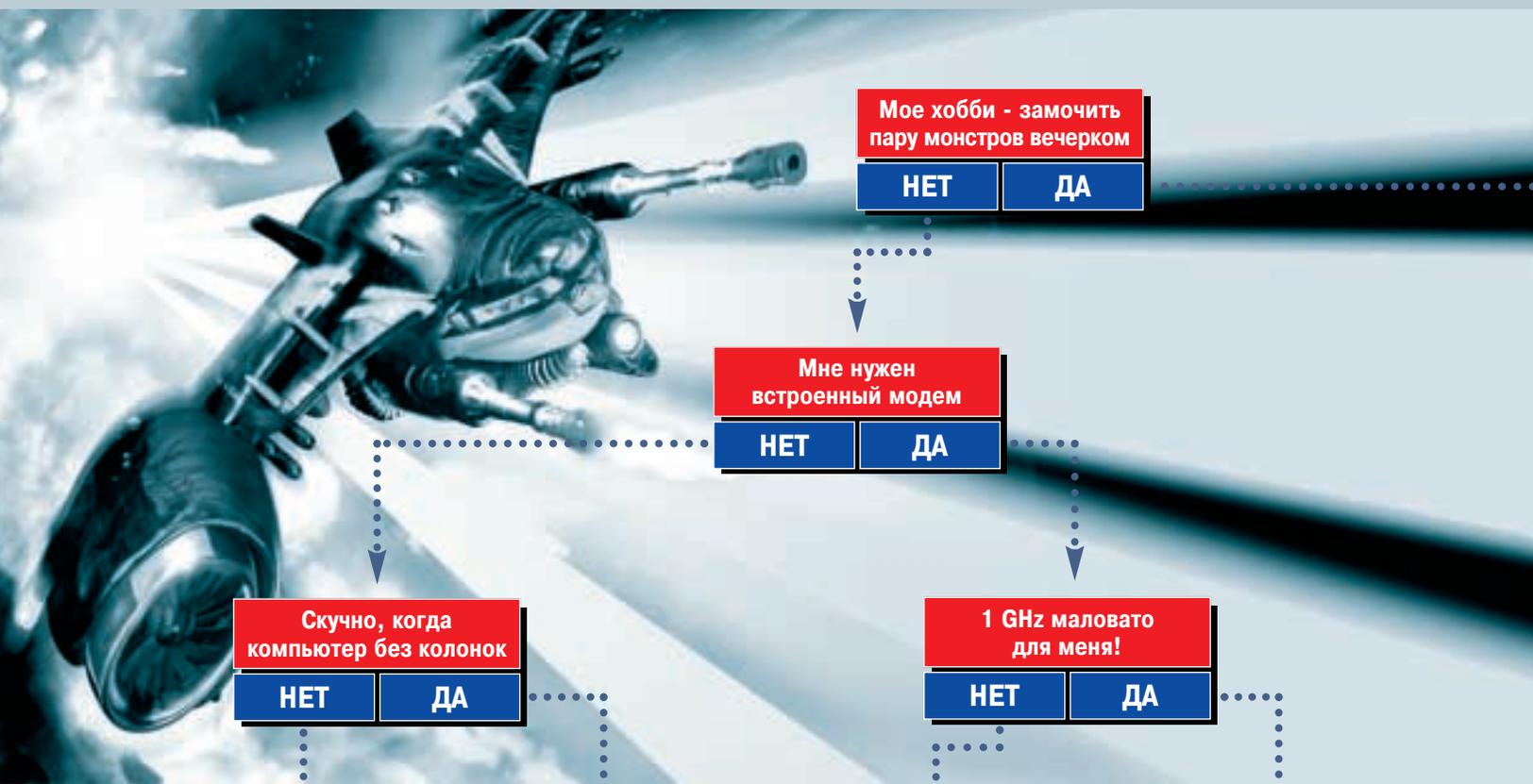
Официальный сайт



в интернете

<http://www.mtv.ru>

# ВЫБИРАЯ КОМПЬЮТЕР



Мое хобби - замочить пару монстров вечером

НЕТ

ДА

Мне нужен встроенный модем

НЕТ

ДА

Скучно, когда компьютер без колонок

НЕТ

ДА

1 GHz маловато для меня!

НЕТ

ДА



## Правильный 345k

## Уверенный 545k

## Достойный 845i

## Достойный 845k

Материнская плата	На чипсете i815e
Процессор	Intel® Celeron™ 766
Память	SDRAM 128 Mb PC133
HDD	20GB UATA/100 7200rpm
CD-Drive	50x
Флоппи дисковод	3,5"
Корпус	Genius Venus micro ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Genius KB-06
Предустановленное программное обеспечение	ALT Linux Junior CD

Материнская плата	На чипсете KT133A
Процессор	AMD Duron™ 800
Память	SDRAM 128 Mb PC133
Видеоплата	TNT2 M64 32 MB
HDD	20GB UATA/100 7200rpm
CD-Drive	50x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius
Корпус	Genius Mars ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Genius KB-10
Колонки	Genius G06
Предустановленное программное обеспечение	ALT Linux Junior CD

Материнская плата	На чипсете i815EP
Процессор	Intel® Celeron™ 1000
Память	SDRAM 256 Mb PC133
Видеоплата	GeForce MX 400 32 MB
HDD	20GB UATA/100 7200rpm
CD-Drive	50x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Venus ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Multimedia Genius KB-16M
Колонки	Genius G10
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millennium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb

Материнская плата	На чипсете i845
Процессор	Intel® Pentium® 4 1,7GHz Socket 478
Память	SDRAM 256 Mb PC133
Видеоплата	MX-400 32 Mb
HDD	20GB UATA/100 7200rpm
CD-Drive	50x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Ac'97
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Venus ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Multimedia Genius KB-16M
Колонки	Genius G10
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millennium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb



ПАВИЛЬОН "ФОРУМ"  
СТЕНД С-242

# Genius

# ВЫБИРАЙ



**Хочу смотреть DVD на своем компьютере**

**НЕТ** **ДА**

**Жесткого диска мало не бывает**

**НЕТ** **ДА**

**Мой процессор это**

**AMD** **Intel**

**ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ**  
**(095) 7777-488**

Имидж.ру 737-3727  
Инел-М 365-3360  
М.Видео 777-777-5  
Мир 152-4001  
Мультимедиа Депо 412-5145, 937-0455  
Офис-Клаб 208-2993, 951-3717  
Техносила 777-8-777  
Электрический Мир 745-8888  
METRO cash & carry



**Уверенный 545L**



**Стремительный 745k**



**Стремительный 745L**



**Достойный 845L**

Материнская плата	На чипсете KT133A
Процессор	AMD Duron™ 950
Память	SDRAM 256 Mb PC133
Видеоплата	GeForce 2 PRO 32Mb
HDD	20GB UATA/100 7200rpm
CD-Drive	50x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Mars ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Genius KB-10
Джойстик	Genius GamePad G-08
Колонки	Genius G06
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millenium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb

Материнская плата	На чипсете KT133A
Процессор	AMD Athlon™ 1333MHz (266)
Память	SDRAM 256 Mb PC133
Видеоплата	GeForce 2 PRO 32Mb
HDD	40GB UATA/100 7200rpm
CD-Drive	50x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Venus ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Multimedia Genius KB-16M
Колонки	Genius G10
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millenium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb

Материнская плата	На чипсете KT266A
Процессор	AMD Athlon™ XP 1600+ (1.4GHz)
Память	SDRAM DDR 256 Mb PC2100
Видеоплата	GeForce3 64Mb
HDD	40GB UATA/100 7200rpm
DVD-ROM	16x/40x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius 5.1 Channel
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Venus ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Multimedia Genius KB-16M
Колонки	Genius G10
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millenium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb

Материнская плата	На чипсете i850
Процессор	Intel® Pentium® 4 1,9GHz Socket 78
Память	RDRAM 256Mb
Видеоплата	GeForce3 64Mb
HDD	40GB UATA/100 7200rpm
DVD-ROM	16x/40x
Флоппи дисковод	3,5"
Звуковая карта	Genius 5.1 Channel
Факсмодем	Genius 56K внутренний, V90
Корпус	Genius Venus ATX
Мышь	Genius NetScroll+
Клавиатура	Multimedia Genius KB-16M
Колонки	Genius G10
Предустановленное программное обеспечение	Windows Millenium Edtn Russian
Файл менеджер	Диско командир 5.1
Переводчик	Сократ 97
Антивирус	DoctorWeb

# Рыцари Морей

**НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ  
 ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»**



© 2002 ФИРМА «1С», © 2002 АКЕЛЛА



**Самые популярные программы для домашних компьютеров  
 В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

**Москва**  
 Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;  
 ул. Маршала Бирюзова, влад. 17,  
 «А2000»;  
 4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2,  
 «Портал-2000»;  
 Зеленоград, корп. 1106Е;  
 «Смоляная, 24-а»;  
 Б.Ордынка, 19, стр. 2;  
 Кузюзовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на  
 Ядровская ул., д. 34, «Вобис на  
 Молодежной»;  
 Первомайская ул., д. 28, «Вобис на  
 Первомайке»;  
 Кировоградская ул., д. 15, ТЦ  
 «Электронный рай», пав. 1Д15, «Вобис на  
 Пражской»;  
 Компьютерный выставочный центр  
 «Савеловский» пав. D21, «Вобис на  
 Савеловском»;  
 Сретенка ул., д. 28/2/1, Давв переулок,  
 «Вобис на Сретенке»;  
 Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на  
 Трифоновской»;  
 Марксистская, 9;  
 Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;  
 Русавская ул. 27, «Дом книги в  
 Сокольниках»;  
 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;  
 Ленинский проспект д. 62/1,  
 «Кинолюбитель»;  
 Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ,  
 к.Высоких энергий;  
 Новая Басманная, 31, стр. 1,  
 Савеловский ВКЦ В27;  
 Ивана Франко, 38, корп. 1;  
 Тверская, 25/9  
 Поланка д.28, «Молодая Гвардия»;  
 Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом  
 Книги Москва»;  
 ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;  
 ул. Большая Семовская, д.28,  
 «Мульти»;  
 ул. Кировоградская, стр.14, здание  
 «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;  
 Люблинская, д. 171, «Мульти»;

Коровинское шоссе, д.20, стр.1,  
 «Книжный магазин Ангелика»;  
 Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин  
 «Мысль»;  
 «Университи», 2-й этаж;  
 Ул. Верхняя Первомайская, д.71,  
 «Премьер Дивижн»;  
 Торговый Дом «Басманный дворик», «  
 Премьер Дивижн»;  
 ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5,  
 «Премьер Дивижн»;  
 ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер  
 Дивижн»;  
 Исаковского, 33/1;  
 Олимпийский проспект, 16,  
 «Виртуальный клуб»;  
 Мясницкая ул. д. 17;  
 Марксистская, д. 3 (Торговый Центр  
 Планага);  
 Савеловский ВКЦ В13;  
 Компьютерный центр «Буденовский»  
 пав. д.14, Б21;  
 Осенний Вал д. 7, корп. 2;  
 Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;  
 ул. Старокачаловская, д. 16,  
 «Перекресток»;  
 Ленинский проспект, 89,  
 Зеленоград, корп. 430, стр. 1  
**Альметьевск**  
 ул. Ленина, 25  
**Астрахань**  
 ул. Саушкина, 43, оф. 221;  
 ул. Саушкина, 51;  
 ул. Саушкина, 46 «Детский мир»;  
 ул. Кирова, 7, «ЦУМ»  
**Барнаул**  
 ул. Деловая, 7  
**Брянск**  
 пр-т Ленина, 31  
**Великий Новгород**  
 Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;  
 ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;  
 ул. Псковская, 18  
**Владивосток**  
 ул. Фонтанная, 6;  
 Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

**Владимир**  
 ул. Дворянская, 11;  
 ул. Дворянская, 10;  
 ул. Б.Московская, 36  
**Волгоград**  
 ул. 39-я Гвардейская;  
 ул. Канунникова, 6  
**Вологда**  
 ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»  
**Воронеж**  
 ул. Ворошилова, 34-50  
**Геленджик**  
 Ул.Полевая, 33, «На Полевой»  
**Горно-Алтайск**  
 Пр.Коммунистический, 83  
**Дзержинск**  
 ул. Ленина, 46  
**Екатеринбург**  
 ул. Вайнера, 15-2  
**Железнодорожный**  
 рынок, контейнер 71;  
**Иваново**  
 пр. Ленина, 5;  
 пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;  
 Зеленоград, корп. 42/62, м-н «Орбита»  
**Ижевск**  
 ул. М. Горького, 79  
**Истра**  
 ул. Ленина, 23  
**Иошкар-Ола**  
 ул. Зарюбина, 35  
**Казань**  
 ул. Бузума, 68  
**Калининград**  
 пр. Победы, 4,  
 торговая сеть «Монитор»  
**Калуга**  
 ул. Кирова, 7/47  
**Кемерово**  
 ул. Тушаевского, 22 «а»-102  
**Киев**  
 ул. Терещенковская, 13  
**Киров**

ул. Московская, 12  
**Красногорск**  
 станция Павшино  
**Краснодар**  
 ул. Старорубанская, 118, оф.212, «Софт»;  
 ул. Красная, 43, «Дом книги»;  
 пр-т Чекистов, 17/4  
**Красноярск**  
 ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»  
**Лангепас**  
 ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»  
**Липецк**  
 ул. Первомайская, д.78;  
 ул. Космонавтов, 28;  
 Пр. Победы, 21-в, «Электрон»  
**Лысьва**  
 ул. Смышляева, 4  
**Минск**  
 ул. Я. Коласа, 1  
**Нафтокамск**  
 ул. Ленина, 15  
**Нефтеюганск**  
 «Россия», мкр. 2, д. 23  
**Нижегородск**  
 ул. Кузоваткина, 17П  
**Н.Новгород**  
 ул. Большая Покровская, 66;  
 ул. Маслякова, д.5, оф.7;  
 ул. Гордеевская, 97;  
 ул. Карла Маркса, 32;  
 ул. Маслякова, 5,  
 компьютерный салон «Все для  
 бухгалтера»;  
 ул. Карла Маркса, 32,  
 компьютерный клуб «Гладиатор»  
**Новосибирск**  
 ул.Советов, 68/36  
**Новосибирск**  
 Красный пр-т, 157/1;  
**Ноябрьск**  
 ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;  
 УТДС-121  
**Оренбург**

ул. Володарского, 20  
**Пенза**  
 ул. Коммунистическая, 28  
**Пермь**  
 ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;  
 ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
 Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»  
 ул. Луначарского, 58  
**Петропавловск-Камчатский**  
 м/рынок «Спутник», 8 км  
**Псков**  
 ул. Металлистов, 13  
**Пушкино**  
 Московский пр-т, 5  
**Реутов**  
 ул. Южная, 10  
**Рига**  
 ул. Дзержинская, 14, оф. 502 «ANDI»;  
 ул. Бривибас 30, т/д «B39», SIA «636»;  
 ул. Кр. Валдемара, 73;  
 ул. Масквас 357, т/д «DOLE», SIA «636»  
**Ростов-на-Дону**  
 ул. Лермонтовская, 197,  
 салон «Лавка Гэндальфа»  
**Самара**  
 ул. Минчурина, 15,  
 ТТЦ «АкваРИУМ», секция «АПС», 2 эт.  
**С.-Петербург**  
 Лиговский пр-т., 1, оф. 304;  
 ул. Большая Морская, 14,  
 маг. «Эксперт-Телеком»;  
 Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;  
 Невский пр-т., 28, «СПб Дом Книги»;  
 ул. Кузнечовская, 21, 3 этаж;  
 Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;  
 Каменноостровский пр., 10/3,  
 Компьютерный супермаркет «АСКОд»;  
 ул. Рубинштейна, 29,  
 Компьютерный супермаркет «АСКОд»;  
 Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
 пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
 Московский пр., 66,

«Компьютерный Мир»;  
 пр. Славы, 5, маг. «MailCom»;  
 пр. Псковская, 36/141,  
 маг. «MailCom»;  
 ул. Народная, 16, маг. «MailCom»;  
 пр. Большевиков, 3, маг. «MailCom»;  
 Левашовский пр., 12;  
 Лиговский, 73;  
 Лиговский пр-т, 72, «РентКом»  
**Тамбов**  
 ул. Советская, 148/45;  
 ул. Советская, д.1/4;  
 ул. Мичуринская, 1496  
**Тверь**  
 Универмаг «Тверь», 1 этаж  
**Тюмень**  
 ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;  
 ул. Мухоморова, 95  
**Ульяновск**  
 ул. Советская, 19, к.201  
**Хабаровск**  
 торговый комплекс «Кристалл»  
**Череповец**  
 ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,  
 2 этаж, пав. №5;  
 ул. М.Горького, 32;  
 ул. Ленина, 80, офис 6  
**Шатура**  
 ул. Школьная, 15  
**Электросталь**  
 пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;  
 Фрунзенское ш., 50;  
**Юбилейный**  
 ул. Тихомирова, 1  
**Южно-Сахалинск**  
 ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»  
**Якутск**  
 ул. Кирова, 11  
**Интернет-магазины**  
 www.o2on.ru  
 www.tolero.ru

**а также в фирменных магазинах Москвы:**  
**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Соляная, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 9; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
**М-Видео:** ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
**Электрический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36  
**Юнивер Компани:** пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»  
**Формоза:** ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57  
**Белый Ветер:** ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3  
**Союз:** ул. Старый Арбат, д. 5/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щерметьевская ул., д. 60А;  
 ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр-т., д. 133.

# СТРАНА ИГР

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



VALVE

gearbox™  
software

SIERRA™

# HEROES IV<sup>TM</sup>

of MIGHT AND MAGIC<sup>®</sup>



**byka**<sup>®</sup>  
BUKA ENTERTAINMENT  
[www.buka.ru](http://www.buka.ru)

**3DO**<sup>™</sup>  
McGuffin  
NEW WORLD COMPUTING<sup>™</sup>  
Almond