

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

ВОЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

#09(114) май 2002

PC PS one PS2 Dreamcast GameCube Xbox GBA

СТРАНА ИГР

БЛИЦКРИГ

120 страниц

SILENT STORM

COMPUTER-STRIKE: CONDITION ZERO

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru



9 771609 100002 09 >

ИГРЫ: Tomb Raider: Angel of Darkness, Dungeon Siege, Freedom Force, Runaway: Road Adventure, Medal of Honor: Frontline, Ghost Recon: Desert Siege, State of Emergency, The Sims: Vacation ПОСТЕРЫ: Pool of Radiance, Spider-Man: The Movie

Подарки каждому покупателю
монитора **SyncMaster**



копир сертифицирован

TFT мониторы Samsung SyncMaster

- стильный эргономичный дизайн - 3 варианта цветового решения корпуса
- увеличенный угол обзора - быстрая и точная автоматическая настройка
- соответствие самым строгим стандартам безопасности - 3 года гарантии

Москва: Формоза 234 2164; Олдс 232 3009; Белый ветер 730 3030; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Техмаркет 363 9333; Партия 787 7007; M.Video 921 0353; Регара Тур 912 4224; Санкт-Петербург (812) Мир Техники 393 5566; Компьютер Центр "КЭИ" 325 3216; Компьютерный Мир 303 9047; Алкор 542 0023; Альтернатива Синдзи 554 3484; Аскод 325 1555; SONCOM 320 9080; IVS 346 8635; Вист Сиб 102 0808; Барноул (3852) Нэта 23 1000; Владимир (0922) Кант 32 6080; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Воронеж (0732) СаНс 54 0000; Комп. Центр 77 9393; РЕТ 77 9339; Владивосток (4232) Инфос 26 9055; РЕГ 22 1889; Владивосто 26 8187; Екатеринбург (3432) Класс 65 9549; АСП 70 6705; Формоза 59 1868; Парод 22 5583; Техногрупп 77 6552; Компьютер 71 3478; АСМ 71 2327; Ижевск (3412) Формат Мастер 58 4915; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Кемерово (3842) Нэта 36 1010; ККЦ 36 0303; Курган (3522) АСП 25 3760; Орбита 22 8307; Краснодар (8612) Владос 64 2864; Комп. Системы 55 9994; Тройд Мастер 79 0000; Красноярск (3912) 4-я линия 65 1313; Исток 65 31 29; НЭТА 22 5414; Казань (8432) Мэлт 64 2584; Липецк (0742) Регара Тур 48 5285; Новосибирск (3832) Адитон 16 4422; Мультиксеры 53 4444; ТехноСити 23 3770; Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Нижний Новгород (8312) Вист 67 7905; Юст 30 1674; ЭММ Спектр 39 0169; Апрель Сервис 34 3635; Бытовое автоматика 78 7222; Смарт 19 9909; Арника 31 7898; Новокузнецк (3843) Нэта 46 9727; ККЦ 39 0079; Находка (266) Инфос 5 6739; Омск (3812) Нэта 23 5413; Надежда 31 5658; Коммед 53 0530; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Орел (0862) Трно 43 6762; Пермь (3422) ИВС 19 6500; Ростов на Дону (8632) Владос 99 5200; Технополис 90 3111; Самара (8452) Права 16 3287; Радионт 70 3222; Такт-Софт 99 3575; Волга ЭММ 24 5058; Криг 16 4444; Сочи (8622) Владос 92 2291; Новороссийск 22 6442; Томск (3822) Итант 41 5234; ЭлекКом 65 7260; Тольятти (8482) Инфо Лада 70 0703; Уфа (3472) Евроком 32 3130; Империал 39 9199; Уссурийск (241) Инфос 4 4524; Хабаровск (4212) Стеллар 21 6088; Контакт + 23 7603; Челябинск (3512) ЕМС 60 2057; Медиком 60 5762; Форт 33 5577

Список магазинов участвующих в акции

Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

ПОДПИСКА



С 15 АПРЕЛЯ ПО 31 МАЯ
ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА
на **2-е** полугодие **2002** года

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс:
"Страна Игр" **88787**
"Страна Игр"+CD **88167**

Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

NEWS

МАФИА ОТЛОЖЕНА	004
МЫ СНОВА ВЕРНЕМСЯ В ЗАМОК WOLFENSTEIN	004
ЦЕНЗУРА ИЗДЕВАЕТСЯ НАД UNREAL	007
KINGDOM UNDER FIRE 2: ПЕРВЫЕ ШАГИ	007
ХВОХ: ПРОБЛЕМЫ РЕШАЮТСЯ ДЕМПИНГОМ	009
ХИТ-ПАРАД СЛУХИ	010 012

ХИТ?

"БЛИЦКРИГ"	026
"ВТОРАЯ МИРОВАЯ"	030
SILENT STORM	034

PREVIEW

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	038
WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND	040
G.I. COMBAT	042
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	044
RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	046
SNIPER	048
OPERATION NA PALI	050
ANOTHER WAR	052
MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE	054
5 MINIPREVIEWS	056

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2002

014

CS: CONDITION ZERO

018

ИГРЫ ГЛАЗАМИ LIONHEAD

020

STAR EXPRESS: "БИ-2"

024

REVIEW

DUNGEON SIEGE	058
GLOBAL OPERATIONS	062
FREEDOM FORCE	064
ARMY MEN: RTS	066
RUNAWAY: ROAD ADVENTURE	068
GOLDEN PALACE: В ПОИСКАХ ЗОЛОТОГО ЖУКА	070
"ШТЫРЛИЦ 3 – АГЕНТ С.С.С.Р."	072
THE SIMS: VACATION	074
GHOST RECON: DESERT SIEGE	076
STATE OF EMERGENCY	078
RESIDENT EVIL	080
CRISIS TEAM: AMBULANCE DRIVER	082
MOTO GP 2	084
VIRTUA FIGHTER 4	086
"ЗЛОБНЫЙ КРИС"	088
"ПИНБОЛОИД"	089
BACTERIA	088

ПОСТЕРЫ

POOL OF RADIANCE	#01
SPIDER-MAN: THE MOVIE	#02
В ЖУРНАЛЕ С CD ФОРМАТ А2	

ONLINE

МОНИТОРИНГ ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТА	090
ВСЕ БЕСПЛАТНЫЕ RPG ИНТЕРНЕТА	091
CALL OF THE WARLORDS	094
БЕСПЛАТНЫЙ ВЕБ-ХОСТИНГ	095

КИБЕРСПОРТ

СТУДЕНТЫ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ	096
FORZE – ЗНАЧИТ СИЛА	097
ПОД ПРИЦЕЛОМ	098
МОДНЫЕ НОВОСТИ	098

ТАКТИКА

RUNAWAY: ROAD ADVENTURE	100
-------------------------	-----

ЖЕЛЕЗО

МЫШИ ДЛЯ НАСТОЯЩЕГО ГЕЙМЕРА	104
-----------------------------	-----

СТЕНГАЗЕТА

ВОЛШЕБНЫЙ МИР АГЕНТА КУПЕРА	110
ИСТОРИИ О ЧАЙНИКАХ	112
НЕ! СЕРЬЕЗНО	114
"СТРАНА ИГР" – FLASHBACK	114

WIDESCREEN

КОДЫ, ПИСЬМА

СПИСОК ИГР

PC			
"Блицкриг"	26	Silent Storm	34
"Вторая Мировая"	30	Sniper	48
"Злобный Крис"	88	Strike Fighters: Project 1	57
"Пинболоид"	89	The Sims: Vacation	74
"Штырлиц 3 - Агент С.С.С.Р."	72	Trevor Chan's Restaurant Sim	57
Another War	52	UFO: Aftermath	56
Army Men: RTS	66	World War II:	
Atrox	57	Frontline Command	40
Bacteria	88		
Blowout	56	PS2	
Crisis Team: Ambulance Driver	82	Medal of Honor Frontline	44
Dungeon Siege	58	Men in Black 2: Alien Escape	54
Freedom Force	64	Moto GP 2	84
G.I. Combat	42	State of Emergency	78
Ghost Recon: Desert Siege	76	Tomb Raider:	
Global Operations	62	The Angel of Darkness	38
Golden Palace:		Virtua Fighter 4	86
В Поисках Золотого Жука	70		
Operation Na Pali	50	Xbox	
Rainbow Six: Raven Shield	46	Rainbow Six: Raven Shield	46
Runaway:			
Road Adventure	68,100	GC	
		Resident Evil	80





EDITORIAL

Общий привет!

День Победы для меня всегда был скорбным праздником. Да и праздником ли?.. Видеть, как с каждым годом на ослепленные майским солнцем улицы выходит все меньше и меньше стариков-ветеранов, чудовищно больно. Но это не значит, что через несколько десятков лет мы вообще перестанем справлять 9 Мая. Нет – мы помним. И сохраним эту память.

Мне стыдно смотреть в глаза деду, когда рядом с нами проходит подонок со свастикой на нашивке. Мне стыдно, когда в играх по Второй Мировой роль нашей страны в победе занижена, а то и вовсе сведена на нет. Можем ли мы что-то изменить? Можем! Возьмите хотя бы три проекта на тему Второй Мировой от наших разработчиков. От ребят, чьи деды прошли Сталинград, Курскую дугу, для которых эти названия отдают едким душливым дымом и звучат леденящим скрежетом стали. Каждый год от нас уходит почти полмиллиона ветеранов, поэтому – пока еще не поздно, пока они с нами! – давайте покажем, что мы помним, кто победил в этой войне. Кому мы обязаны своими жизнями. И это не метафора.

Добро пожаловать в военный номер «СИ»!

Искренне ваш,
Юрий Поморцев

На обложке: арт по проекту Counter-Strike: Condition Zero появился у нас перед самой сдачей журнала. Был соблазн отложить его до следующего номера, но уж очень он пришелся кстати к военной теме... Поэтому мы приняли волевое решение и поставили храбрых парней (во главе с сержантом Лавровым) на обложку. А также сделали небольшое preview по игре.



СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ СОД

ДЕМО-ВЕРСИИ Project Earth; Universal Monsters: Monsterville; FIFA 2002 World Cup	W-papers Munch Oddysee (6 шт.); Wallpaper Outcast 2; Wallpaper Patrician 2; Duke Nukem Forever Theme; Deus Ex PS2 Main Theme; GR: Desert Siege Intro; GR: DesertSiege Outro; Jet Set Radio Future "The Concept of Love"; Pool of Radiance Music; Runaway Main Theme; Runaway Adios Brian; Runaway Rock Version; Runaway Diva; Runaway In Memory Version; Runaway La Tierra Hopi	Max Payne - Max Match v. 2.0; Max Payne - The Killer Episode 2; Max Payne - Blade Runner; Max Payne - Project X v. 1.0; Max Payne - The Lab; Max Payne - The Facility; Max Payne - Scully; Freedom Force Character Tool	Quick Time 5.0; Kali 2.3; Kali v.2.4 Patch; Winamp 2.79; Winamp Skins; Sonique 1.95; Sonique Skins; DivX v. 3.11; DivX v. 5.01; Zoom Player v. 2.50; PowerDVD v. 4.0; WinDVD v. 3.0; Empiriana
ВИДЕО Robotech Trailer; Ghost Recon: Desert Siege; Need for Speed: Hot Pursuit 2; Билл Гейтс на японском ТВ; Men In Black 2; Minority Report; Resident Evil	ПРИМОЧКИ Max Payne-True Matrix Mod v. 1.5; Max Payne-Qender's Practice Mod; Max Payne - Fighting the War;	СТАТЬИ С&С: Renegade; Жанр 3D ACTION-новейшая история	ПАТЧИ Blood Omen 2 v1.01 patch; Might & Magic IX v1.2 patch; Stronghold Patch v1.2; Universal Monsters Patch Disciples II: Dark Prophecy Error Initializing Images Patch
СPECIAL Слово редактора; Macromedia Flash; Скриншоты к 7 статьям номера; W-pap's Age Of Wonders (2 шт.); Wallpaper Extreme G3;		ИНТЕРНЕТ Windows Media Player 7.1; RealPlayer 8 Basic; DirectX 8.1 - Runtime for Windows 98, Me; DirectX 8.1 - Runtime for Windows 2000;	

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Samsung	11	Nokia	23, 29, 37,	47, 49, 51, 53,	71, 73,	95	Премьер-Видео
03 обложка	Мегафон	13	Zenon	41, 43, 45	Media2000	77, 79	103	Yandex
04 обложка	1С	16, 85	Журнал	27	Журнал "ХАКЕР"	75, 91, 93,	105	Невада
			"Мобильные	31	Журнал "Хулиган"	97, 99	108	(game)land-сайт
05	ISM		Компьютеры"	35	МДМ-кино	87	111	MTV
07, 09	Акелла	17	Полигон	55	Бука	83	118	Журнал CGW

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1/1804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев dreg@gameland.ru главный редактор
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru заместитель главного редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru редактор "Видео"
Михаил Разумкин razum@gameland.ru редактор
Александр Шербаков sherb@gameland.ru редактор
Юрий Воронов voron@gameland.ru редактор CD
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор "Онлайн"
Эммануил Эдж etik@gameland.ru корреспондент в США
Юлия Барковская july@gameland.ru корректор

ART

Миша Огородников michel@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер
Алик Вайнер alik@gameland.ru дизайнер
Максим Каширин max@gameland.ru дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

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

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

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

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовисян ervand@gameland.ru

GAMELAND PUBLISHING

ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Сергей Лянге 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

GAMELAND MAGAZINE

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

Доступ в Интернет: компания Zenop 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 ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

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

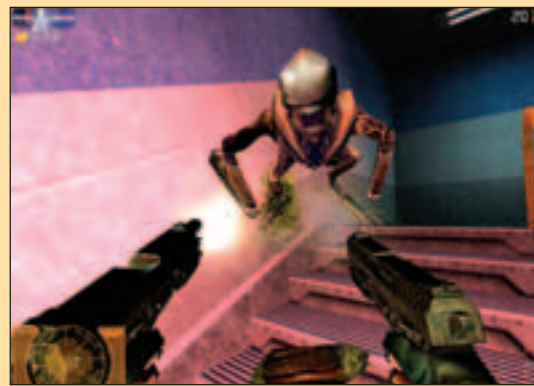
Дизайн обложки:

Миша Огородников



МИЛЛА ЙОВОВИЧ И ALICE

В своем последнем интервью Entertainment Weekly звезда The Fifth Element и Resident Evil, Милла Йовович (Milla Jovovich), заявила о большой вероятности того, что именно она исполнит главную роль в новом фильме Уэса Крейвена (Wes Craven), Alice. Картина, создаваемая Dimension Films по мотивам игры American McGee's Alice, поступит в производство ближе к середине лета этого года. Интересно, что официальные представители Dimension Films отрицают всякое участие Миллы, отмечая тот факт, что агент Миллы Йовович действительно общался с их президентом, но дальше дружеского рукопожатия и чашечки кофе дело не пошло. Поэтому Йовович никакого отношения к Alice на данный момент не имеет и вряд ли будет иметь в будущем. Кроме того, Уэс Крейвен занят совершенно иным проектом. Учитывая не слишком успешный дебют Resident Evil и провал Final Fantasy: The Spirits Within, картина может быть отложена в долгий ящик, где и пролежит ближайшую пару лет.



Стрельба по-македонски — одна из новых возможностей Primal Hunt.

следующего уничтожения. Увлеченные охотой, Хищники обнаружили древний артефакт, способный контролировать поведение «дичи». Спустя 500 лет девушка Дуня (Dunya) пытается заполучить артефакт и использовать его в личных целях. Одиноким Predalien (гибрид Хищника и Чужого) пытается уничтожить это устройство. Игроки могут выбрать Хищника или тот самый Гибрид. Разработчики обещают по три однопользовательских уровня на каждую из рас и четыре многопользовательские карты. Кроме того, всех поклонников мрачной вселенной ожидают новые виды вооружений вроде двух пистолетов, пулеметов, бомб и энергетического мачете. Aliens vs Predator 2: Primal Hunt появится в продаже уже к середине июля этого года.

МЫ СНОВА ВЕРНЕМСЯ В ЗАМОК WOLFENSTEIN

PC В интервью сайту RTCVWorld, Кевин Клауд (Kevin Cloud) из id Software поделился некоторыми идеями о будущем серии Return to Castle Wolfenstein на PC. Отвечая на прямой вопрос о своих планах, Кевин Клауд отметил следующее:

"Многие сотрудники Gray Matter были большими фанатами оригинальной игры и очень хотели сделать продолжение. Они потратили уйму времени на исследование истории реальных экспериментов и проектов нацистов, проводившихся во время Второй Мировой войны. Ну и добавили немного от себя (вы бы удивились, если бы знали в какие странные вещи верили нацисты и что пытались воплотить в жизнь). Мы пытались пару раз провести аналогии с X-Files, но им удалось пойти значительно дальше, совместив странные идеи со стилистикой Второй Мировой войны для создания особых ощущений во время игры. У нас в планах есть еще один проект из серии Wolfenstein. Надеюсь, что нам удастся привлечь к нему Gray Matter. Дрю (Drew Markham) и я намерены встретиться ближе к концу этого года, чтобы обсудить все детали".

MAFIA ОТЛОЖЕНА

PC Кровавый симулятор беспощадного гангстера от компаний Illusion Software и Take 2 Interactive вновь отложен на неопределенный срок. Согласно тексту официального пресс-релиза, долгожданная Mafia должна появиться лишь к началу октября этого года. Основной причиной задержки называется внесение необходимых изменений для продажи игры на территории Австралии, Германии и Италии. Хочу напомнить, что повышенный уровень насилия и натурализм представленных сцен вызвали протест на правительственном уровне. Так что некоторые версии Mafia наверняка будут демонстрировать игроку зеленую кровь и гангстеров-роботов.

ДОПОЛНЕНИЕ К ALIENS VS PREDATOR 2

PC Sierra Entertainment и Fox Interactive анонсировали официальное и вполне ожидаемое дополнение к Aliens vs Predator 2. Новинка, получившая название Aliens vs Predator 2: Primal Hunt, продолжает избитую тему вселенского противостояния трех уникальных цивилизаций. Интересно, что разработкой занимаются несчастные сотрудники Third Law Interactive, последнее время подрабатывавшие на производстве третьесортных боевиков на тему Второй Мировой войны. Эти деятели в свое время сбежали из Ion Storm и сотворили KISS Psycho Circus: The Nightmare Child.

Сюжет add-on'a повествует о том, что произошло за 500 лет до основных событий оригинальной игры. Задолго до того как люди начали колонизацию LV1201, Хищники использовали пустынную планету для разведения Чужих и их по-



**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 цифровые фото, звук или видео, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые совершенные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря использованию в модели 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

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.





“ДЕМИУРГИ: ВТОРАЯ ЭПОХА”: Основным нововведением является возможность путешествовать по морским просторам.

Как видите, популярная серия не собирается умирать. Учитывая тот факт, что Кевин собирается общаться с Дрю только ближе к концу этого года, а на целую разработку необходимо от 12 до 18 месяцев, то мы увидим Return to Castle Wolfenstein 2 не раньше начала 2004 на модифицированном движке от DOOM 3 (Quake 3 в 2004 будет совсем не актуален). Учитывая художественные способности Grey Matter, нас, вероятно, ждет подлинный шедевр.

LUCASARTS ВЕРНУЛАСЬ В ПРОШЛОЕ

PC Компания LucasArts совместно с Totally Games анонсировала новый авиасимулятор на тему Второй Мировой войны, основанный на давно позабытой серии Secret Weapons Of The Luftwaffe. Проект, пока не получивший официального названия, появится в продаже ближе к середине осени 2003 года для PC и приставок нового поколения. Разработкой руководит Лоуренс Холланд (Lawrence Holland) из Totally Games. “Лоуренс Холланд был единственным человеком, с успехом ворвавшимся в жанр авиасимуляторов с элементами action со своей потрясающей трилогией на тему Второй Мировой войны”, – отметил Саймон Джеффри (Simon Jeffery), президент LucasArts. “Прибавьте к этому потрясающий стиль изложения в популярной серии X-Wing и новая игра засверкает новыми красками уникального геймплея с потрясающими историями о приключениях и интригах. Легион фанатов, которые умоляли о новой игре в стиле Secret Weapons Of The Luftwaffe должен быть обрадован этим анонсом”. Закрытая демонстрация ранней версии игры состоится на нынешней E3.

ПРОДОЛЖЕНИЕ «ДЕМИУРГОВ»

PC 22 апреля компания Nival Interactive объявила о начале работ над продолжением игры “Демииурги”. Все права на издание и распространение игры “Демииурги: Вторая Эпоха” в России, СНГ и странах Балтии принадлежат фирме «1С». Предполагаемая дата выхода продолжения “Демииургов” – четвертый квартал 2002 года.

“Демииурги: Вторая эпоха” – долгожданное продолжение бестселлера “Демииурги”, разошедшего рекордным числом копий. Нас ждут четыре

новые кампании в уникальной пошаговой стратегии, сочетающей в себе неограниченные тактические возможности и управление ресурсами. Продолжение “Демииургов” – это новая степень свободы. Корабли Лордов бороздят моря Вселенной Эфира, а верные слуги умеют мгновенно перемещаться на огромные расстояния и составлять собственные артефакты. Сможет ли Лорд получить контроль над великим воином или будет вынужден уничтожить его ценой огромных потерь, зависит от того, какой путь он выберет. Игроки смогут сражаться на более чем 20 новых уровнях для многопользовательской игры и участвовать в профессиональных турнирах на новом рейтинговом сервере. Наше эксклюзивное preview читайте в следующем номере «СИ».

SHADOW OF MEMORIES ТЕПЕРЬ НА PC!

PC Благодаря стараниям европейского отделения Konami, любопытный проект для PlayStation 2 в начале сентября появится на PC и Xbox. Shadow of Memories – action/adventure игра в лучших традициях альтернативной реальности. История жертвы и убийцы раскрывается в серии неожиданных поворотов захватывающего сюжета. История игры начинается с того, как главный герой Эйки (Eike), становится жертвой неведомого преступника и попадает в загробный мир. Здесь, среди стонов заблудших душ, таинственный незнакомец предлагает ему вернуться назад и предотвратить собственную смерть. Эйки не только посетит 1980, 1902 года и средневековый мир, но и



SoM: На PC герои стали более четкими и реалистичными.

встретится со своими друзьями и близкими, которые считают его умершим. Главный менеджер европейского отделения Konami Тони Биклей (Tony Bickley) отметил: “Shadow of Memories может стать отличным стартом для целой серии новых проектов. Мы занимаемся тщательным исследованием европейского рынка и верим в успех нового подразделения”.

SPLINTER CELL

PC Монреальская студия гиганта Ubi Soft трудится над настоящей бомбой замедленного действия, получившей строгое название Splinter Cell. Новинка в жанре stealth action создается в специальной версии для PC и приставок нового поколения. На протяжении 14-ти огромных уровней Third Echelon рассказывает историю агента Сэма Фишера (Sam Fisher), который проводит расследование и серию подрывных мероприятий на территории бывшего Советского Союза. Игра абсолютно нелинейна и предлагает свободное развитие сюжета в зависимости от действий игрока. Более того, каждую миссию можно пройти одним из десятков возможных способов. Splinter Cell создается на основе Unreal Warfare и обещает появиться в широкой продаже ближе к середине декабря этого года.



SC: Реалистичное освещение – одна из главных особенностей игры.

ДАВАЙ ОТКРОЕМ КОРЕЙСКИЙ РЕСТОРАН

PC Компания Enlight Software, руководимая непризнанным гением Тревором Чаном (Trevor Chan), более известным как создатель Capitalism, анонсировала новый проект. Вместе с Phantagram Interactive разработчики трудятся над новым симулятором ресторана с легкими элементами RPG. Нам обещают полностью трехмерный мир, где необходимо построить успешную сеть. Собаки, змеи, пауки, жареные вместе с побегами бамбука – что может быть вкуснее? “А где же здесь ролевые элементы?” – спросите вы. Оказывается, что рецепты, секретные ингредиенты и популярность придется добывать в нелегких сражениях с кровавыми конкурентами. Триады не спят, якудзы отчаянно грозят пальцами... Напоследок хочется добавить, что игра (не имеющая пока официального названия) появится только в начале 2004 года при непосредственной поддержке Phantagram в специальных версиях для Xbox и PC. Мистер Чан обещает показать проект на предстоящей E3.

ХОТЕЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ? ДЕРЖИТЕ!

PC Вдохновенная успехами оригинальной игры, компания Infogrames анонсировала продолжение проходного тактического симулятора на тему Второй Мировой войны,

Deadly Dozen: Pacific Theater. Новинка, разрабатываемая в лабораториях nFusion и ожидаемая ближе к концу этого года, обещает 12 новых солдат, выступающих на стороне союзников. Кроме 12-ти специальных миссий, разбросанных от Окинавы до Новой Гвинеи, нам гарантируют специалистов с умениями в области медицины, подрывного дела и даже вскрытия секретных кодов. Среди вооружений упоминается мачете, кольт 45 калибра, M1, снайперская винтовка M1903A, огнемет и базака. Deadly Dozen: Pacific Theater будет совместим с оригинальной версией игры и предложит режимы cooperative и deathmatch.

KINGDOM UNDER FIRE 2: ПЕРВЫЕ ДЕТАЛИ

PC Корейская компания Phantagram анонсировала вторую часть стратегии Kingdom Under Fire. Новинка разрабатывается в эксклюзивных вариантах для PC и Xbox, а релиз должен состояться где-то в первой половине 2003 года. По словам разработчиков, основные события KUF 2 происходят через 50 лет после истории оригинального Kingdom Under Fire. Предполагается, что в финальном продукте будет более 200 уникальных персонажей и 50 основных героев, чьи модели потрясут своей детализацией. Только вдумайтесь – рядовой персонажа бу-

бор на альтернативных операционных системах. В ближайшее время более 10,000 государственных компьютеров перейдут на операционную систему Linux, так как, по словам официальных представителей мэрии, Windows XP слишком нестабильна в повседневной работе. Интересно, что несколькими неделями раньше немецкий Бундестаг заменил на своих серверах Windows на бесплатный Linux. Прощай, Microsoft.

ЦЕНЗУРА ИЗДЕВАЕТСЯ НАД UNREAL

PC По словам Марка Рейна (Mark Rein) из Epic Games, немецкая и австралийская версии Unreal: Episode II и Unreal Tournament 2003 подверглись строгой цензуре. Кровь была заменена на нечто менее вызывающее, а всех биологических персонажей превратили в роботов. Кроме того, была существенно подправлена оригинальная история и содержание миссий обоих проектов.

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ GOTHIC 2

PC Разработчики из немецкой компании Piranha Bytes сообщили подробности долгожданной adventure/RPG Gothic 2. По словам одного из дизайнеров проекта, новинка будет обладать десятком

KuF2: Карта королевства все такая же статичная.



дет состоять примерно из 4000 полигонов, в то время как герой среднего уровня будет состоять уже из 10–12 тысяч (сомнительно, но поверим пресс-релизу). Kingdom Under Fire 2 будет показана на E3, ну, а первые скриншоты вы можете увидеть уже сейчас.

ТЫ НАМ НЕ НУЖНА, MICROSOFT!

PC Администрация Мюнхена решила избавиться от программного обеспечения Microsoft, остановив свой вы-

менений и новых возможностей. Среди особенно важных стоит отметить:
 – В три раза выросший мир по сравнению с оригиналом.
 – Теперь персонаж будет принадлежать к строго определенному классу, будь то солдат, паладин или маг. Причем солдат потеряет возможность использовать магию и эликсиры.
 – Игроки смогут самостоятельно создавать себе оружие или эликсиры, если они, конечно, играют за мага.
 – Все квесты теперь привязаны к классу главного героя и рази-



pc cdrom

"Песнь Войны" - изометрическая ролевая игра, рассказывающая нам о древнем Востоке, где жизнью людей управляли могущественные Боги, а по земле бродили загадочные создания. Эта история о духе богоподобных людей, миролюбивой женщине по имени Уррфена и коварном мужчине Джинму. Вместе эти два человека получили от верховного Бога уникальную силу, позволяющую создать абсолютно новый мир. Мир был создан, и в нем Уррфена и Джинму установили свой порядок, разделив территорию на две равные части. Однако со временем идиллия стала распадаться из-за спора о том, чья сила важнее для этого мира. После того как верховные Боги прознали о войне в новом мире, они в гневе заключили Уррфену и Джинму на острове Камезнан. И вот уже на протяжении тысячи лет томится там эти два существа, олицетворяющих добро и зло. Время не стоит на месте, скоро Джинму и Уррфена освободятся из заточения, и тогда на мир обрушится тьма решаской битвы, битвы между добром и злом.



Особенности игры:

- Завораживающий фэнтезийный мир с оригинальным сюжетом.
- Возможность управлять одновременно пятью героями.
- Четыре уникальных класса героев, с возможностью развивать в них как магические, так и боевые искусства.
- Качественная графика в разрешении и 800х600, с потрясающими визуальными эффектами, созданными современными графическими видео картами.
- Поддержка многопользовательской игры до 8-и человек.



www.akella.com

© 2002 "Akella"
 © 2002 "eSoftnet"
 © 2002 "Triggersoft"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



тельно отличаются по степени сложности и поставленным задачам (что-то подобное было в Blade of Darkness).

- Сражения стали более детальными и глобальными, что отразилось на динамике игрового процесса.
- Сюжет рассказывает о мести темного божества, чей любимый демон погиб в первой части игры. Море крови гарантировано.
- Искусственный интеллект противника будет серьезно переработан.
- Английская версия Gothic 2 появится практически одновременно с немецким вариантом.

SUM OF ALL FEARS

PC Red Storm готовит новый тактический симулятор на основе слегка модифицированной технологии Ghost Recon. Sum of All Fears выйдет 28 мая этого года. Основная сюжетная линия будущего шедевра позаимствована из одноименной книги и фильма Тома Клэнси (Tom Clancy), где подробно рассказывается о борьбе специального подразделения из десятка человек с международными (что характерно для романов этого писателя) террористами. Среди основных особенностей продукта стоит отметить:

- 11 уникальных миссий в различных точках мира.
- Насыщенная история, идущая параллельно событиям оригинальной книги и фильма.
- Несколько уровней сложности плюс один тренировочный уровень.
- Удобный интерфейс.
- 15 типов современных вооружений, включая лимонки и ослепляющие бомбы.
- Командный режим игры и death-match через серверы Ubi Soft.

MICROSOFT LICENSE SHOW В СЕТИ МАГАЗИНОВ «Ф-ЦЕНТР»

PC В розничных магазинах компания «Ф-Центр» стартовала акция Microsoft License Show, проводимая совместно с корпорацией Microsoft. Цель долгосрочной программы – продвижение лицензионного программного обеспечения. «Ф-Центр» занимается продажей компьютеров собственного производства под торговой маркой «МИР». Каждый покупатель системного блока «МИР» с предустановленным п/о от Microsoft получает возможность принять участие в розыгрыше подарков. Практически каждый третий потребитель, заполнивший купон, имеет возможность выиграть оптическую мышь. Недавно в одном из магазинов компании – «Волшебный мир компьютеров» состоялось одно из License Show, которое и посетили наши корреспонденты. Как сообщают организаторы мероприятия, с помощью подобных акций они рассчитывают «повысить лояльность



Счастливым обладателем оптической мыши от Microsoft.

покупателей и значительно увеличить объем продаж компьютеры с лицензионным обеспечением».

LOST CONTINENTS ЗАМОРОЖЕН

PC Разработчики очередной MMORPG с сильным налетом Индианы Джонса – Lost Continents – объявили о временной заморозке проекта. По словам соавторов VR1, игра пошла не в том направлении, в котором хотелось бы. И необходимо много свободного времени для дальнейших размышлений и окончательного решения. Что же, подождем еще пару лет.

НОВЫЕ МОНИТОРЫ И ТЕЛЕВИЗОРЫ SAMSUNG SYNCMASTER

11 апреля 2002 года компания Samsung Electronics представила новые ЖК- и ЭЛТ-мониторы, а также ЖК-телевизоры. Мониторы 150MP+, 151MP, 171MP, 211MP, 241MP и телевизоры LW-17N13WR/LW-15N14WR, LW-17E24CR/LW-15E23CR объединяют в себе функции телевизора и монитора. Каждая из новых моделей отличается ультрасовременным стильным дизайном. Дизайн моделей 151P, 171P разработан знаменитой студией F.A. Porsche специально для компании Samsung. Вся линейка мониторов отличается повышенной эргономичностью и целым спектром встроенных новейших технологий. О них подробнее:

- Технология DynaFlat X обеспечивает улучшенную фокусировку и обогащенную цветовую гамму вашего монитора.
- Благодаря технологии NaturalFlat (специально рассчитанному изгибу поверхности экрана) монитор создает оптически абсолютно плоское изображение.
- Новая технология Highlight Zone позволяет увеличить яркость изображения отдельного фрагмента экрана.
- Функция монитора Mouscreen дает вам возможность полностью контролировать параметры изображения на экране монитора с помощью мыши.



Японии. Уровень продаж игровых систем также вписывается в график: ожидается, что к концу финансового года GBA и GameCube разойдутся тиражом в 23,5 млн. и 4 млн. соответственно. В следующем году доход Nintendo должен увеличиться еще на 20–30% в связи с релизами крупных хитов вроде Mario и Zelda.

НЕ КСЕНОСАГОЙ ЕДИНОЙ...

PC Большая часть сиквелов популярных RPG-серий уже успела выйти в Японии, но кое-что отложено на лето, а сейчас настал период дозированного выброса информации. В том числе и о третьей части сериала Star Ocean. Действие Star Ocean 3: Till the End of Time происходит спустя 400 лет после того, что мы видели в SO2. Главный герой по имени Фэйт Лайнгод (Fate Linegod) отправляется в отпуск с семьей и подружкой на планету Хаида (Haida), где всех его



РАЗ МИЛЛИАРД, ДВА МИЛЛИАРД...


PC Доходы Nintendo в этом году превзойдут все ожидания. Окончательная сумма, которая будет оглашена в мае, по прогнозам самой компании составит около миллиарда долларов. Подобный успех связан прежде всего со стабильностью американской валюты, особенно по отношению к теряющей позиции японской иены. Дело в том, что большую часть своих доходов Nintendo получает от своих зарубежных отделений, а тратит их в

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА МАЙ. США

дата	игра	издатель	платформа
01	Monsterville	Cryo Interactive	PC
01	VIP	Ubi Soft	PC
01	Lock On: Modern Air Combat	Ubi Soft	PC
02	Hidden Invasion	Conspiracy	PS2
02	Hooters Road Trip	Ubi Soft	PC
02	Smashing Drive	Namco	Xbox
07	Britney's Dance Beat	THQ	PS2
08	Downforce	Titus Software	PS2
08	Moto GP	THQ	Xbox
14	Test Drive	Infogrames	PS2
14	Star Wars: Jedi Starfighter	LucasArts	Xbox
14	Pacman All Stars	Infogrames	PC
14	USAR ProCup Racing	Infogrames	PC
14	Operation Blockade	Infogrames	PC
14	RLH: Run Like Hell	Interplay	PS2
14	Duke Nukem: Manhattan Project	Take 2	PC
15	David Beckham Soccer	Sammy USA	PC
15	Armada 2: Star Command	Metro 3D	PS2
15	MLB SlugFest 2003	Midway	Xbox
15	Auryn Quest	Cryo Interactive	PC
15	GTC Africa	Majesco	PS2
15	Rayman Rush	Ubi Soft	GC
15	Mike Tyson Heavyweight Boxing	Codemasters	PS2
15	UFC: Throwdown	Crave	PS2
15	ZooCube	Acclaim	GC
16	WipEout Fusion	BAM Entertainment	PS2
16	Mobile Power	Interact	GC
16	Aggressive Inline	Acclaim	PS2
17	Bomberman Generation	Majesco	GC
18	Worst Case Scenario	Activision	PC
19	Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	Xbox

родных убивают, а сам он вступает на путь борьбы со злом. Интересно, что большую часть характерных черт серии – возможность создавать предметы и сложную систему навыков – серьезно урезают и упрощают. Однако любителям нелинейности и свободы действий понравится то, что игровой мир серьезно увеличен и усложнен, герои теперь не будут заперты на одной-двух планетах посреди целого океана звезд... Система боя останется неизменной.


ХВОХ: ПРОБЛЕМЫ РЕШАЮТСЯ ДЕМПИНГОМ

 Поначалу хорошо воспринятая в США приставка от Microsoft столкнулась с серьезными проблемами в Японии и Европе.


Крис Уитмор (Chris Whitmore), аналитик Deutsche Bank, недавно опубликовал доклад, в котором указал на то, что Microsoft вряд ли удастся выполнить план по продажам Xbox. За первый квартал 2002 года даже в США удалось продать всего 300.000 систем, в Японии же цифры недалеко ушли от февральских и сейчас пользовательская база насчитывает лишь 180.000 человек. К слову, в конце марта – начале февраля продажи Xbox сначала сравнялись, а потом и отстали от аналогичных показателей PS one и даже Dreamcast! Но еще больше Уитмора беспокоит второй квартал, а также ситуация на европейском рынке. В докладе говорится: "Первые данные о продажах Xbox в Европе разочаровывают. Мы подозреваем, что Microsoft не сможет добиться прогнозируемых результатов (4,5 – 6 млн. штук к концу финансового года), что сделает снижение цены неизбежным". Интересно, что неделей раньше к аналогичным выводам пришли специалисты Bank of America. Потенциальным инвесторам теперь есть над чем поразмыслить.

Забеспокоились и руководители игровых компаний. К примеру, Брайан Фарелл (Brian Farrell) из THQ очень негативно отозвался о стратегии MS в Европе и Азии и заявил о том, что лишь снижение цены может поднять продажи в Европе, а для успеха на японском рынке необходимо наличие конкурентоспособных игр. Впрочем, по его мнению ни то, ни другое не сможет поколебать позиции Sony. На подобные настроения Microsoft отреагировала незамедлительно. В Англии Xbox с 26 апреля дешевеет сразу на треть (до 199 фунтов), а первым покупателям потеря сотни фунтов будет компенсирована двумя бесплатными играми с джойстиком в придачу! И это будут не какие-то там низкобюджетные проекты, а Halo, Dead or Alive 3, Project Gotham Racing и другие хиты. Достаточно лишь подать заявку. В США и Японии цена пока остается прежней.


ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ГРАНДИЯ

 Epic объявила о том, что займется изданием Robot Alchemic Drive и Grandia Xtreme в США. Нам, разумеется, интересна вторая игра, являющаяся третьей в серии весьма популярных RPG, а заодно и первой, разработанной изначально не для платформы Sega. Принципиальных изменений в системе боя и качестве графики по сравнению с Grandia 2 нет, но в очередной раз повзрослевший и неизменно интересный сюжет разработчики сочинили с нуля, дополнив фэнтезийным миром с легким оттенком техномагии. Главное в новости, конечно же, дата релиза (конец 2002), да еще то, что переводом будет заниматься не Ubi Soft. Будем надеяться, что работники Epic разбираются не только в своих собственных RPG-сериалах.

КОНКУРЕНТ FINAL FANTASY XI

 Koei официально анонсировала свою первую MMORPG для PlayStation 2 – Nobunaga's Ambition Online. Игра позволит трем тысячам игроков одновременно погружаться в виртуальный мир Японии 16-го века. Доступно 7 классов: самурай, монах, священник-синтоист, ниндзя, кузнец, мастер кинь-ян и лекарь. От выбранного класса зависит, в том числе, и доступность определенных локаций. Кроме того, обещают добавить возможность объединяться в партии. Бои будут идти в реальное время, а вся команда сможет одновременно драться с одними и теми же монстрами. Предполагается, что в NOA смогут играть как геймеры с узкополосным, так и с широкополосным доступом в сеть. Тестирование начнется летом, а релиз в Японии назначен на конец года.

ПОРТАТИВНЫЕ RPG

 Nintendo официально подтвердила то, что Magical Vacation и Fire Emblem: The Sealed Sword появятся в США. Обе игры издает сама Nintendo, и скорее всего работа над переводом будет завершена в течение этого финансового года. Как вы помните, Magical Vacation разрабатывалась командой Brownie Brown и представляет собой JRPG с многопользовательским режимом. Fire Emblem: The Sealed Sword – шестая часть популярной серии тактических RPG, причем предыдущие пять на английский язык не переводились. Портативной системе, уже успешней добившейся внимания фанатов JRPG 16-битной школы благодаря эксклюзивной Golden Sun и портам Breath of Fire, такие игры сейчас очень нужны.

HOTEL GIANT ДОХОДНЫЙ ДОМ



pc cdrom

Красиво жить не запретишь! Построй свой идеальный отель. Богатство не горюк! Заставь свой бизнес приносить солидный доход. Подсматривать не запрещено! Следи за развлечениями гостей. Имидж – нипто! Встречайся со знаменитостями. Знакомься с их маленькими и большими причудами.

Отель – удивительное место. Здесь останавливаются люди, чтобы отдохнуть, перекусить, заключить сделку, развлечься, поговорить и даже... умереть. Отель – это одна большая семья, главой которой опытные становятся именно Вы! Начиная с небольшой простенькой кон-лекции и заканчивая огромным мега-отелем для знаменитостей, вот он – ваш полный осязаний и приключений путь в гостиничном бизнесе. Вы на передовой индустрии туризма!

Вам предстоит построить лучшие отели в двадцати городах по всему земному шару. Для вас доступны девятнадцать различных гостиничных зданий, начиная от маленьких мотелей и заканчивая гигантами класса кей-юк. Будет создан дизайн вестибюлей, баров, ресторанов, бассейнов и даже спортзалов... Именно вы отвечаете за каждый шурупчик во всем здании, являясь одновременно захватом, менеджером и владельцем.



• от создателей "Seven Kingdoms" и "Capitalism"

• постройте отель своей мечты, выберите один из 19-ти вариантов (городской, пригородный, курортный)

• разработайте стиль отеля, в зависимости от его месторасположения (Токио, Нью-Йорк, Сидней, Париж, Лондон, Лас Вегас, Копенгаген, Вена...)

• используйте в своем дизайне более 600 элементов оформления интерьера

• следите за гостями с трех различных ракурсов (свободная трехмерная камера, изометрическая проекция, вид сверху), чтобы вовремя удовлетворить их многочисленные потребности

• создавайте рекламу собственного отеля и размещайте ее на телевидении, радио и в газетах



www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "JoWood Productions", © 2002 "Enlight Software"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
итовым продуктом: (095)728-2328 тел.поддержка - support@akella.com





ЕЩЕ ОДИН АНОНС ДЛЯ DC



Наконец-то Treasure решила анонсировать порт своей аркадной стрелялки Ikaruga на Dreamcast. Очень может быть, что руководство компании хотело сначала посмотреть на продажи Sakura Wars 4 – а они показали, что владельцы DC в Японии еще остались.

Игра выйдет на PS2 и Dreamcast, причем на DC – уже 30-го мая, версия же для PS2 пока не имеет конкретной даты релиза. Скорее всего, это связано с тем, что с чипсета Naomi портировать игру на DC очень просто. Теперь осталось дожидаться анонса Guilty Gear XX. Но учтите, что система Naomi уже успела устареть и вряд ли владельцам Dreamcast стоит ожидать новых пополнений своей библиотеки игр из этого ис-

точника. Увы. Владельцам Dreamcast не стоит возлагать больших надежд и на SNK Neo-Geo, есть данные о том, что Metal Slug 4 и KOF 2001 выйдут только на PlayStation 2.

ПРОДВИНУТЫЕ ПОКЕМОНЫ

Nintendo GBA Появились новые скриншоты Pocket Monster Advance (GBA). Судя по

полняются аналоговой ручкой "С". Блок бойцы ставят автоматически. Хотя игрок и может сам выбирать наиболее приятный ему стиль, вряд ли устойчивая аудитория жанра двухмерных файтингов вдруг обратит свое внимание на GameCube – уж больно кошунственно выглядят нововведения.

INTERPLAY ПРОДАЕТ SHINY

Издатель ведет переговоры о продаже студии Shiny Entertainment, работающей сейчас над игрой по мотивам фильма «Матрица». Покупатель пока неизвестен, но ему достанется лакомый кусочек – авторы Sacrifice, Messiah и MDK, а если копнуть глубже, то и всеми любимого Earthworm Jim. Цель – выручить средства для финансирования других проектов Interplay, которая сейчас переживает далеко не лучшие времена. Ведь в январе из компании ушел основатель и руководитель, причиной были названы разногласия с новыми владельцами – Titus Interactive.

NIKE VS. SEGA

В феврале Nike подала в суд на Sega, обвинив игровую компанию в плагиате – уж больно реклама NBA 2K2 походила на фирменный ролик Nike. Сейчас Nike и Sega пришли к соглашению, по которому последняя оплачивает все судебные издержки, жертвует от имени Nike 100 тысяч долларов сиротским приютам и совместно со своим рекламным агентством приносит официальные извинения. Чего-чего, а умения унизить обидчика у руководства Nike не отнимешь.

НОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНОК

С этого номера мы ввели новую систему оценок. Событие в жизни «Страны Игр» далеко не рядовое. Почему это произошло? Все благодаря вашему письму и отзывам. Мы решили отказаться от системы a la Famitsu и совершить нечто вроде «возвращения к истокам». Оценка должна быть более очевидной, более понятной – наверняка вы уже устали следить за частой сменой экспертов. А потому представляем вашему вниманию десятибалльную шкалу с шагом в 0,5 балла, где перечислены достоинства, недостатки и резюме (старожилы наверняка вспомнят ранние номера «СИ»). Оценка отражает мнение редакции, но в целом базируется на позиции автора обзора. В случае если существует какое-то жесткое альтернативное мнение, мы вывешиваем его на всеобщее обозрение в виде дополнительной строки в рейтинге. Ведь вы должны знать об игре как можно больше.

Напоминаем о том, что свежие, подробные и достоверные новости всегда вас ждут на нашем сайте www.gameland.ru.

ХИТ-ПАРАД

Рейтинг продаж игр в Великобритании на период 6-13 апреля 2002 года. Охвачены два основных приставочных формата: PlayStation 2 и Xbox.

10 САМЫХ ПРОДАВАЕМЫХ ИГР ДЛЯ XBOX

игра	издатель
1 Halo: Combat Evolved	Microsoft
2 Project Gotham Racing	Microsoft
3 Dead or Alive 3	Microsoft
4 Max Payne	Take 2
5 F1 2002	EA Sports
6 Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft
7 Rallisport Challenge	Microsoft
8 Jet Set Radio Future	Sega
9 Star Wars: Obi Wan	LucasArts
10 Amped: Freestyle Snowboarding	Microsoft

10 САМЫХ ПРОДАВАЕМЫХ ИГР ДЛЯ PLAYSTATION 2

игра	издатель
1 Grand Theft Auto 3	Rockstar
2 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami
3 Gran Turismo 3: A-Spec (Platinum)	SCEE
4 Tekken Tag Tournament (Platinum)	SCEE
5 Knockout Kings 2002	EA Sports
6 State of Emergency	Rockstar
7 Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
8 Max Payne	Rockstar
9 Pro Evolution Soccer	Konami
10 Headhunter	SCEE

10 САМЫХ ПРОДАВАЕМЫХ ИГР НА ТЕРРИТОРИИ США НА ПЕРИОД С 30 МАРТА ПО 6 АПРЕЛЯ 2002 ГОДА ПО ОЦЕНКАМ NPD TECHWORLD

игра	издатель
1 The Sims: Vacation Expansion Pack	Electronic Arts
2 Dungeon Siege	Microsoft
3 Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	LucasArts
4 Heroes of Might & Magic IV	Electronic Arts
5 The Sims	Electronic Arts
6 The Sims: Hot Date Expansion Pack	Electronic Arts
7 Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
8 Freedom Force	Electronic Arts/Crave
9 Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege	Ubi Soft
10 Starcraft: Battlechest	Vivendi Universal

ПРОДАЖА ПРИСТАВОК НА ТЕРРИТОРИИ ЯПОНИИ ПО ОЦЕНКАМ FAMITSU НА ПЕРИОД С 25 МАРТА ПО 31 МАРТА 2002

система	за неделю	в течение 2002 года
PlayStation 2	101,325	1,281,420
GameBoy Advance	57,230	814,105
GameCube	21,312	363,245
PSone	6,339	96,621
Xbox	5,157	199,200
GameBoy Color	3,040	54,763
WonderSwan Color	2,310	48,577

ПРОДАЖА ПРИСТАВОК НА ТЕРРИТОРИИ США ПО ОЦЕНКАМ NPD НА ПЕРИОД С 21 МАРТА ПО 4 АПРЕЛЯ 2002

система	за неделю	в течение 2002 года
Game Boy Advance	73,000	6,003,000
PlayStation 2	57,000	8,379,000
GameCube	30,000	1,519,000
Xbox	24,000	1,819,000



Бродим...



Воюем...



Фотографируемся.

всему, система боя аналогична той, что была в играх для GBC, улучшена лишь графика. Кроме того, в игре появится альтернативный герой женского пола, и, скорее всего, в самом начале можно будет выбрать наиболее симпатичного вам тренера покемонов. Игра выйдет в Японии в конце этого года, монстрятник будет насчитывать 350 видов карманных зверушек.

ДВУХМЕРНЫЙ ФАЙТИНГ ДЛЯ GC

G Речь идет о Sarcosm vs. SNK 2 Easy Operation. Да-да, Sarcosm vs SNK 2 посчитит уже третью по счету приставку нового поколения, лишней раз подчеркнув отличие имиджей трехмерной-детской Nintendo 64 и ориентированной на всех серьезных геймеров GameCube. При чем здесь Easy Operation? Дело в том, что новый стиль под названием GC-ism позволит значительно упростить использование спецприемов, поскольку в этом случае все они вы-

**STAR
WARS**
EPISODE II

**NOKIA
3410**

Открой
в себе
силу!

Она бесстрашна.

Она интригует.

Она способна на все!

А ты?

Приходи в кинотеатр на

«Звездные войны. Эпизод II»

и ты увидишь неповторимую

Зем Вессель!



Nokia Corporation 2001. Все права защищены. Nokia и Nokia Connecting People являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Nokia. Возможность приобретения конкретных изданий или услуг зависит от региона. Соответствующую информацию можно получить у местного дилера корпорации Nokia. Сведения о предоставлении услуг WAP можно получить у своего оператора или поставщика услуг WAP. Товар сертифицирован.



FALLOUT ДЛЯ ПРИСТАВОК

Одна из самых популярных ролевых серий для PC медленно перебирается на приставки нового поколения. Fallout, третья часть которого мы ждем с яростным нетерпением, отправляется по проторенной дорожке Baldur's Gate. Согласно релиз-листу, Virgin Interactive, которая является официальным дистрибьютором продукции Interplay в Европе, уже в начале сентября этого года нас ждет появление игры со странным названием Fallout Fantasy. По информации французского ресурса Overgame, новинка создается одной из студий Interplay под непосредственным контролем Black Isle Studios и будет впервые продемонстрирована на E3 в мае этого года. Стоит добавить, что данный проект был ранее известен как "Quincy". По информации одного из внутренних источников в BIS, Fallout Fantasy находится в разработке более года и активно использует технологию Baldur's Gate: Dark Alliance. Игра разрабатывается компанией Digital Mayhem, известной по Run Like Hell (PS2), Virtual Pool III и Super Runabout. На закуску предлагаем вашему вниманию анонимное интервью с одним из сотрудников Black Isle Studios:

Вопрос: Добрый день, что это за слухи вокруг Fallout Fantasy?

Сотрудник BIS: Это новая разработка Digital Mayhem. С использованием технологии Dark Alliance. Полагаю, что только для приставок.

Вопрос: PS2? На что это будет похоже? RPG или action/RPG?

Сотрудник BIS: Я полагаю, что PS2. Я видел несколько картинок с изображениями Dark Alliance, перемещенного во вселенную FO.

Вопрос: Как такое могло случиться?

Сотрудник BIS: Полагаю, что Titus увидели насколько популярным был Dark Alliance и теперь пытаются повторить успех с другими раскрученными сериями.

АЛЬФА MASTER OF ORION 3 ГУЛЯЕТ ПО СЕТИ

Популярное австралийское издание PowerPlay по злому умыслу или недосмотру редакторского состава выложило альфа-версию одной из самых ожидаемых стратегий этого года – Master of Orion 3. Альфа, смело переименованная в демо-версию, удачно уместилась на одном из дисков, прилагающихся к этому изданию, впоследствии мгновенно разлетевшись по самым темным уголкам всемирной сети. Infogrames в срочном порядке предпринимает все меры, чтобы ос-

тановить дальнейшее распространение почти готового продукта, обещая полноценную и абсолютно легальную демо-версию игры. Правда, случится это не раньше конца мая этого года. А альфа-версия есть уже сейчас. Кстати, ситуация с официальным издателем Master of Orion 3 на территории России и Украины на данный момент остается неопределенной. Вполне возможно, что нам придется довольствоваться исключительно англоязычной версией этой игры.

RARE И NINTENDO: БУДУЩЕЕ В ТУМАНЕ

Тучи вокруг Rare и Nintendo продолжают сгущаться. Как сообщает сайт Computer and Videogames, Rare устала от продолжительных отношений с Nintendo и просто мечтает заняться разработкой многоплатформенных игр. Кроме того, в приобретении компании, от-



ветственной за такие популярные игры как GoldenEye, Banjo-Kazooie, Perfect Dark и Donkey Kong 64, заинтересованы сразу несколько игровых монстров, включая Activision и Microsoft. Хочу напомнить, что в начале этого года, Rare разослала весьма странную открытку, которую вы можете детально рассмотреть на прилагаемой иллюстрации. На размытом изображении отчетливо видна елка и схематичные изображения Xbox, PS2 и сотового телефона. И именно здесь надо отметить, что Rare и Nintendo связаны пятилетним контрактом, срок которого истекает в начале мая. И вполне возможно, что Rare не собирается продлевать сделку, если Nintendo не предложит особых условий. Последняя пребывает в продолжительных раздумьях. Страшная тайна? Как бы не так! Тут на игровую сцену выносятся обожаемые нами инсайдеры. Так один замечательный человек из Британии сообщает о том, что братья Стапер (Stamper) готовятся покинуть компанию в самом ближайшем будущем. А именно они являются основным связующим звеном с

Nintendo. Кроме того, Rare обладает амбициями издателя, которые она намерена воплотить в самом ближайшем будущем.

ECLIPSE, КОТОРОГО НЕ БЫЛО

Официальные представители японского отделения Konami развеяли все слухи по поводу нового проекта от создателя Metal Gear Solid, Хидео Кодзима (Hideo Kojima). Ранее сообщалось о том, что Кодзима-сан приступил к созданию секретного проекта под кодовым именем Eclipse. К огромному сожалению, вся эта информация оказалась дурной шуткой. Официальный представитель KCEJ открыто заявил: "Мы не занимаемся созданием подобного проекта!". Более того, сам Хидео отметил, что история с Eclipse была всего лишь запоздалой первоапрельской шуткой, а действительно новый проект будет объявлен на E3.

E3 БЕЗ HOMEWORLD 2 И EMPEROR

Официальные представители Sierra Entertainment объявили о том, что долгожданное продолжение популярной трехмерной стратегии Homeworld, а также Tribes: Fast Attack и Emperor: Rise of the Middle Kingdom не будут показаны на E3. Основной причиной подобного решения называется резкая нехватка места в выставочном комплексе. Стоит отметить, что названная причина весьма сомнительна. Между тем, в прессе появились слухи о том, что компания готовится анонсировать два новых проекта, одним из которых может оказаться стратегия в мире давно позабытого Space Quest.

THE MATRIX: ДЛЯ ВСЕХ ПЛАТФОРМ СРАЗУ!

По словам самого Дэвида Перри (David Perry), долгожданная адаптация The Matrix от Shiny Entertainment выйдет не только на Xbox, но и на всех существующих платформах, включая PlayStation 2, GameCube и PC. Более того, ожидается и версия игры для Game Boy Advance. Хочется напомнить, что игра от Shiny базируется на второй части кинотрилогии, выход которой намечен на начало марта 2003 года. Видимо, тогда же появится и финальный игровой продукт.

COMMANDOS 3

Испанцы из Pyro Studios закончили портирование Commandos 2 на Xbox и приступили к разработке третьей части игры. Недавно основатель и управляющий Eidos, Ян

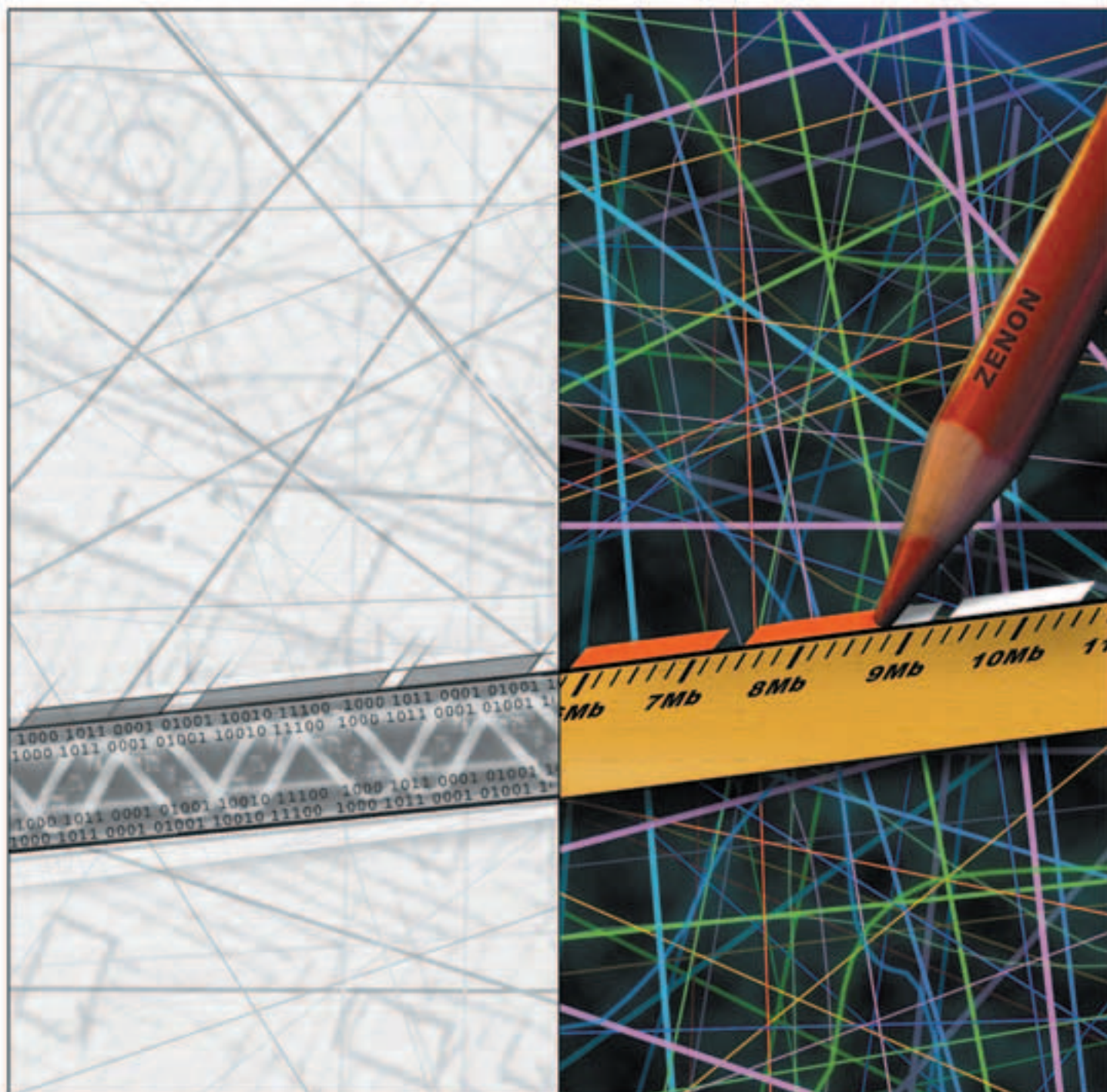
Ливингстон (Ian Livingston), в интервью британскому изданию PC Zone заявил следующее: "Я полагаю, что в этом году у нас будет очень сильная линейка продукции для PC. Надеюсь, вы сможете увидеть Beach Life, возможно, Championship Manager 4, Praetorians, Republic и новых Commandos. Как видите, мы не игнорируем PC". Предполагается, что небольшой ролик Commandos 3, создаваемых на движке Praetorians, мы сможем увидеть на E3. Ждите от нас новых подробностей!

ПЕРЕТРЯСКИ В NEW WORLD COMPUTING

Компания New World Computing лишилась большей части своих сотрудников. Создатели таких популярных серий как Might & Magic и Heroes of Might & Magic были уволены после несогласия переехать в центральный офис 3DO в Сан-Франциско. Ситуация накалилась сразу после выхода Heroes of Might & Magic IV. Официальные представители 3DO предложили коллективу New World Computing немедленно паковать чемоданы и переехать из Лос-Анджелеса в Сан-Франциско. Причем переезд должен был проходить за свой счет и в течение двух недель. Все несогласные с решением были поставлены перед фактом увольнения. В результате New World Computing потеряла всю команду менеджеров Might & Magic, включая генерального менеджера Джеффа Блаттнера (Jeff Blattner), директора Heroes III-IV Дэвида Меллиха (David Mullich), директора Might and Magic VI-IX Кейта Франкарта (Keith Francart), а также большую часть художников и дизайнеров серии. Те, кто согласился на переезд, завершат работу над add-on'ом к Heroes of Might & Magic IV и приступят к созданию Heroes of Might & Magic V. О планах выпуска Might & Magic X на данный момент ничего не известно. Но, учитывая новые планы по выпуску только одной игры в год, ждать придется действительно долго.

КИНОЭПИДЕМИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Вслед за анонсом второй части Tomb Raider the Movie и ТВ-мыла Myst, популярный англоязычный ресурс Bloody Bistgusting сообщает об очередной сенсации. Компания New Line Cinema после длительных переговоров приобрела права на одну из самых популярных приставочных игр последнего времени, Metal Gear Solid. Известная игровая серия превратится в полноценный фильм ближе к концу следующего года. Официальный анонс ожидается ближе к середине этого года.



ВАША ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ

Компания "Зенон Н.С.П." предлагает подключение к глобальной сети Интернет по выделенной линии с использованием различных технологий (DSL, Frame Relay/ATM, RadioEthernet).

Для абонентов компании разработаны разнообразные тарифные планы, позволяющие учитывать потребности каждого конкретного клиента. Сочетание любых удобных для клиента скоростей соединения и гибкой тарифной политики делает эту услугу привлекательной для наших пользователей.

Кроме подключения к сети Интернет по выделенной линии, компания "Зенон Н.С.П." предлагает своим клиентам широкий спектр сетевого оборудования ведущих производителей для реализации надежных коммуникационных бизнес-решений.



ZENON N.S.P.
www.zenon.net

(095) 232-3797
access@zenon.net

лучшие цены на трафик!

российский - от \$0.006/Мб*

зарубежный - от \$0.06/Мб*

общий - от \$0.04/Мб*

Емкость российских каналов - 200 Мбит/с.
Емкость международных каналов - 34 Мбит/с.
Опорная сеть Zenon/Internet имеет 5 точек присутствия в г. Москве, связанных каналами с полосой пропускания до 1 Гбит/с.

*Все налоги включены.

Сетевое оборудование
Cisco Systems



Все стало вокруг молодым Девелоперская весна 2002

Подобно индустрии компьютерных игр калифорнийская весна переменчива: то заморозки по ночам, то днем разогреет так, что впору ходить в футболке, то ясное голубое небо, то внезапно обрушивающийся дождь. Повсюду цветут магнолии и азалии, расточая в воздухе неповторимый аромат.

Михаил Новиков mnovikov@compulink.ru



Нет, это не Рио-де-Жанейро, и даже не Ташкент. По улицам центральной части Сан-Хосе от здания к зданию разношерстными толпами перемещаются десятки и сотни молодых и не очень разработчиков игр. Есть одна неделя в году по весне, когда центр города принадлежит только им. Прошедшая с 19 по 23 марта 16-ая по счету Конференция разработчиков игр (GDC) отнюдь не стала откровением, только закрепила обозначившиеся в последние пару лет тенденции.

Когда-то Крис Кроуфорд задумал эту конференцию для того, чтобы разработчики игр могли собраться в неформальной обстановке, обсудить волнующие их проблемы дизайна, технологий, обменяться новыми наработками, увидеть старых друзей и новые лица и, наконец, просто отдохнуть, попить вволю пива и хорошо поесть. Разговоры по-прежнему разговариваются, лиц стало на порядок больше.

Однако о хорошей еде давно забыли, особенно после того, как конференция сменила хозяев и перешла на коммерческую основу. И хотя по-прежнему кормят всех участников, назвать "едой" стандартный сухой паек американского общепита язык не поворачивается, на что мне в самолете по пути в Калифорнию жаловался президент "Нивала" Сергей Орловский, постоянный российский участник GDC на протяжении последних 7 лет. Но не за этой пищей мы стремимся на GDC, правда, Сергей? А затем, чтобы набраться новых знаний и идей. Более 300 лекций, семинаров, круглых столов – есть из чего выбирать!

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ РОДИНА

Тенденции в индустрии заставляют о многом задуматься. Два года назад Билл М\$офтович Гейтс избрал именно GDC для объявления всему миру о своем новом развлекательном детище – черном ящичке с буквой X в зеленом кружочке на крышке. Став с той поры реальностью, Xbox не только оказалась популярным призом двух десятков лотерей на проводившейся во время нынешней GDC выставке, но и в буквальном смысле повисла на шее 5 тысяч участников конференции в виде зеленоватого ярма-шнурка, к которому крепился бэдж. Желание участвовать в лотереях было, но выигрывать черно-зеленый ящик почему-то не хотелось... Знаем мы, с чего начинается М\$-рабство.

Кстати, о рабстве и правах меньшинств. Хотя в Америке рабство давно отменили, число чернокожих разработчиков игр все еще никак не может сравниться с числом знаменитых баскетболистов. Долгие десятилетия разработка игр всецело оставалась делом белых молодых людей. Бывший долгие годы единственным исключением, чернокожий соло-разработчик Дерек Смарт (вспомните эпопею Battle Cruiser!), уставший от насмешек коллег, конференцию проигнорировал. Зато среди участников прибавился добрый десяток менее амбициозных его соплеменников. И еще, с каждым годом на конференции становится все больше женщин – как среди докладчиков, так и среди разработчиков. Заметно увеличилось число разработчиков игр из азиатского региона. И это был мой последний и

единственный политкорректный абзац. Возвращаясь к нашим черно-зеленым баранам, в очередной раз убеждаешься, что музыку на рынке развлечений заказывает тот, у кого больше зеленых. Выход Microsoft на рынок консолей вбил приличных размеров кол в еще наполненное жизнью тело компьютерных игр. Заманив разработчиков в свои сети зеленым светом, известная своими монополистскими наклонностями компания товарища Гейтса оттянула на свою сторону весьма значительную часть компаний-разработчиков, многие из которых согласно условиям договора вот уже почти два года практически ничего не делают для ПК, ожидая своей очереди в плане выхода игр для Xbox.

Вместе с тем, Microsoft прилагает немалые усилия для поддержки DirectX и других компьютерных приложений. Низкий ей поклон за великолепные ежегодные семинары по DirectX! Именно двойственность выполняемой компанией задачи и не позволяет перейти противостоянию консолей и ПК в открытый конфликт. Можно-таки сидеть на двух стульях и управлять процессом!

ТЕХНОЛОГИЯ СУММЫ И СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Присутствие главного спонсора конференции ощущаешь не только зеленым ярмом на шее, но и в числе и тематике сугубо прикладных лекций и семинаров, окрашенных в зеленые тона. Ораторы из Редмонда старательно убеждают присутствующих в том, что будущее за их консолью. Всесокры-

Вверху слева: Известные в прошлом своими проектами из серии Thief и System Shock (Looking Glass Studios) Марк Лебланк и Тим Стеллмах (справа) устраивают "разбор полетов" молодым новобранцам по специальности "игровой дизайн".

Справа вверху: Крис Тейлор (Gas Powered Games) Дэвиду Перри (Shiny): "Анекдот номер 12. После Dungeon Siege будет Dungeon Siege 2".

И зеленым в Сан-Хосе

Михаил Новиков хорошо известен в российской игровой и компьютерной индустрии. В прошлом издатель журнала *Game.EXE*, собравший самую большую у нас в стране коллекцию компьютерных игр с автографами самых знаменитых разработчиков мира, он сейчас является генеральным продюсером компании «МедиаХауз». Справа: мэтр за рулем красавицы *Lamborghini Diablo*, летящей по просторам Америки с помощью 550 лошадиных сил, налог на которые исправно платит Тим Свини (*Epic Games*). В репортаже использованы фото автора.



вейшего поколения своих графических чипсетов. Вся линейка четвертого поколения GeForce, включая GeForce4 Ti – самый мощный GPU в мире. Quadro4 притягивал внимание профессиональных графиков-дизайнеров. Для потребительского рынка представлена линейка на базе графического процессора nForce. А для тех, кто хочет работать с видео на компьютере представлена последняя разработка – Personal Cinema. Впечатляет. А разве кто-то сомневался? Наиболее продвинутым и приближенным командам разработчиков раздавали подробную техническую документацию и образцы.

Чем могла ответить ATI своему конкуренту? Раздавали разработчикам новейшую ATI Radeon 8500 с 128 MB памяти на борту. Мол, посмотрите и убедитесь, как на ней все быстро и красиво летает. Посмотрели, убедились. Спасибо, что не даете конкурентам зазнаваться! Вот только одно обстоятельство смущает: эта самая карточка стоит в магазине ровно столько, сколько одна черно-зеленая шкатулочка от дяди Билла (\$300). Ну и на что мы будем тратить кровно заработанные?

было раз в двадцать больше! Кто-кто, а разработчики игр и программисты хорошо знакомы с теорией вероятности.

Куда более оживленными были стенды компаний, предлагавших разработчикам программные и программно-аппаратные решения для производства игр. Давно прошли те времена, когда одна команда разработчиков выполняла весь проект на стандартном для всех софте или писала весь софт для проекта сама. Различные пакеты графических программ, оборудование для motion capture, игровые и графические движки для различных платформ составляют ныне значительную часть расходных статей бюджета игровых студий.

На выставке я постоянно наблюдал только одну очередь: к аппарату типа кабинки моментальной фотографии, который сканировал в 3D ваше изображение, чтобы его можно было вставить в ваши любимые игры. После моментальной фотосъемки изображение оцифровывается и через пару минут вы получаете CDR с исходным изображением и готовыми файлами для импорта в Q3A, Half-Life, CS или

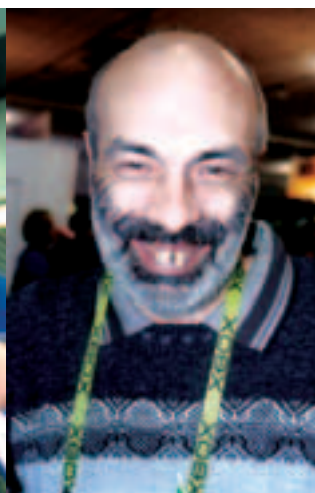
Слева вверху: Пол Шуйтема, ветеран игровой индустрии, создавший свою первую из 50 компьютерных игр еще в далеком 1977 году, наиболее известен как ведущий дизайнер *MechWarrior 3* и продюсер *Prey*: “Я Mech’ов разведу руками!”. Внизу слева: Алексей Пажитнов (*Microsoft*): “Вроде пока никто еще не превзошел Тетрис по элегантности и простоте?”. Внизу в центре: Юбер Шардо (*Infogrames*): “Рад получить награду “За смелость” от коллег. Вот уже полгода, как я снова служу в Infogrames. Ни за что не догадаетесь, что я сейчас делаю *Alone in the Dark 5!*” Внизу справа: Крис Кроуфорд, основатель конференции разработчиков игр: “Как это не получается? Используйте мою интерактивную систему создания сюжетов *Erasmotron* и у вас все получится, друзья мои!”.

шающим аккордом звучат слова: “Система безопасности в сетевых и онлайн-приложениях и на серверах игр для Xbox превосходит системы безопасности всех наших операционных систем”. Вот это настоящий апофигей!

Если вы еще не въехали, то смейтесь по пунктам. 1) Построена и уже тестируется в рабочем режиме система серверов для онлайн-игр на Xbox. 2) Взломать эту систему специалисты товарища Гейтса пока не в состоянии. И, наконец, 3) на какой, простите, фигне работают наши с вами компьютеры и серверы, если над этими операционными системами и их возможностями безопасности подсмеиваются сами уважаемые господа из Редмонта? Сколько еще денег должны подать люди мира самому богатому человеку планеты, чтобы он успокоился и перестал впаривать нам за полную цену полуфабрикаты своих операционных систем?

Стоит ли удивляться, что лекция технического директора Sony о подготовке к грядущей PlayStation 3 так и не стала эпохальной? И виной тому не только сильный японский акцент в его английском. А, может, так и было задумано?

По обе стороны от черного двухэтажного стенда Microsoft раскинули свои стенды ее партнеры: Intel и Nvidia. Последняя представила целую линейку но-



Озадаченные этим вопросом посетители выставки плавно переключались на стенд Intel, где в стеклянном сейфе стояла супер-пупер навороченная игровая система стоимостью \$3800 на базе процессора Pentium 4 2.20 GHz, дабы быть разыгранной в лотерею в последний день выставки и конференции. Только вот ажиотажа почему-то не было. Да и откуда ему взяться, если шансов выиграть черно-зеленый сундучок (стоимостью на порядок ниже)

ИТ. Отныне любой Вася Пупкин может показать друзьям и соперникам в любимой игре свое истинное лицо!

БУДУ ВЕЧНО МОЛОДЫМ!

Один из семинаров не мог не привлечь мое внимание. Мне стало интересно, почему в первый же перерыв с него просто сбежали обаянные на нем присутствовать Рэй Музыка и Грег Зичук (*Bioware*),



МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

В каждом номере:

- Самый полный обзор ноутбуков
- Авторитетные тесты ноутбуков и карманных компьютеров
- Мобильные телефоны для передачи данных
- Программное обеспечение для карманных компьютеров
- Сравнение цифровых фотокамер в работе
- Новости от крупнейших производителей мобильных устройств
- Специальное приложение для покупателей: каталог новейших моделей ноутбуков и карманных компьютеров

(game)land



Справа: Питер Молине (Lionhead Studios) Дину и Саймону Картерам (Big Blue Box Studios): "Ребята, вам нечего бояться, на Xbox меньше кнопок, чем на компьютере!"

Грэм Дивайн (id Software) и еще пара старых приятелей из Blizzard.

Пришлось бить ноги из Convention Center до гостиницы через дорогу. В течение двух дней там обсуждались проблемы обучения разработчиков игр в учебных заведениях. Пары минут речей ученых мужей из американских университетов было достаточно, чтобы завяли мои уши и мне стало понятно, почему мои друзья сбежали с этого семинара. Да кто ж из нормальных живых людей вытерпит скуку и холод американской академической мертвецкой?

При всей важности и интересности проблемы я никак не мог понять, неужели все эти чуждые духу конференции люди в пиджаках и галстуках (абсолютно запретная форма одежды на GDC!) нашли еще одну золотую жилу? Греть свой зад в университетах, занимаясь написанием бесчисленных томов диссертаций, подводя под них разные теории, при этом делая бизнес на раздаче студентам официальных корочек, позволяющих им заниматься созданием компьютерных игр? Что за бред!

Или кто-то из нынешних корифеев подыскивает себе теплое местечко, чтобы спокойно доработать до пенсии в окружении молодых талантов? Заподозрить в этом кошунстве Уоррена Спектора или Дага Черча совсем невозможно! Они-то всегда работали на износ. Зачем плодить лишних специалистов, если ныне здравствующие в огромных количествах не могут найти себе работу и применение? Или есть ощущение, что игровая индустрия все же догонит и перегонит американскую киноиндустрию? Ой ли!

Одно дело – учиться ремеслу программиста, видео или аудио инженера, чтобы иметь соответствующий

диплом, чтобы претендовать на рабочее место в компании-разработчике, но совсем другое дело – творить новые игры, придумывать сюжеты, создавать неповторимые шедевры! Одно ремесла и диплома здесь явно мало. Искру Божью не уложишь в прокрустово ложе академических часов. Как совместить рыночный характер производства игр крупными компаниями и



бесправное положение студентов-недоучек? Может, это и есть выход для американцев, чтобы получить дешевую рабочую силу у себя дома, не утруждая себя поисками в Китае или Восточной Европе?

Вопрос, где брать дешевую рабочую силу для американской индустрии компьютерных развлечений, из года в год обсуждается на конференции. Когда-то давно была в моде Россия, теперь все взгляды устремлены на Китай. Там дешевле, да и работники там более дисциплинированы и с меньшими амбициями. Идеологические различия отступают перед реальностью экономики.

ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

Четвертый фестиваль независимых игр (т.е. игр, не имевших издателя на



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/



ваша первая

РАБОТА

Сеть интернет-клубов "ПОЛИГОН" приглашает КОНСУЛЬТАНТОВ

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ:

1. Стабильную зарплату + бонусы
2. Мощный карьерный рост
3. Возможность совмещения работы и учебы

БЕСПЛАТНОЕ ОБУЧЕНИЕ

работе с клиентами
компьютерам
интернету

НАШИ ТРЕБОВАНИЯ: 18-25 лет, знание ПК, общительность, желание учиться, честность. Опыт работы не обязателен.



Тел. 777-0505



(www.AceofAngels.com), созданному энтузиастами из штата Джорджия. Кстати, у этой игры есть свои поклонники и в России.

Приз за лучшую графику достался французской рисованной онлайн-пuzzle-action под названием Banja Taijo (www.teamchman.com), единственному иностранному финалисту.

Казалось бы, век томагочи давно кончился, однако, получившая приз за игровой дизайн игра Insaniquarium (www.fresh-pulp.com/fishtank/) доказала, что нет. Кормите рыбок чаще, и вам с каждым разом будут открываться все новые и новые миры в этом безумном аквариуме.

Приз зрительских симпатий достался онлайн-шахматам в стиле кунг-фу Kung



Вверху: Нет, здесь в желтых футболках не те, о ком вы подумали. Это добровольцы, готовые помочь вам разобраться в сложнейшем расписании лекций, семинаров и круглых столов. Слева: Американ Макги (Carbon6): "Мой рецепт прост: берете сюжет и персонажей, на которые не требуются авторские отчисления, на сэкономленные средства заказываете музыку самой крутой рок-группе, раздаете своим плюшевым героям по ножу и вот вам рок-н-ролл! Кстати, к моей «Стране Оз» музыку пишет сам Питер Гэбриэль, но я вам этого не говорил".

момент их представления на конкурс) показал, что только оригинальность игровой идеи и мастерство исполнения могут завоевать сердца членов жюри. Поговорив с некоторыми из них накануне вручения награды, я понял, что в этом году решение о присуждении Гран-При имени Шемуса Макнелли (\$15000, из которых \$5000 от семьи Макнелли) было единодушным.

Братья Мик и Тед Школьниковы из Нью-Йорка (www.dreamingmedia.com) по праву заслужили Гран-При за оригинальную пост-модернистскую игру Bad Milk ("Скисшее молоко"), в которой они воплотили свой предыдущий опыт художественных инсталляций, умение создавать интерактивные видеоролики, а также юмор и иронию. Ребятам удалось за год с помощью двух компьютеров, одной видеокамеры и таланта создать неповторимый шедевр. Уйдя от всего того, что ассоциируется с современными коммерческими играми, они создали небольшое произведение искусства, по-настоящему интерактивную игру в жанре авангардного сюрреализма. Приз за лучшее аудио также достался им.

Приз за техническое совершенство был присужден онлайн-космическому симулятору Ace of Angels

Fu Chess (www.shizmo.com), созданным братьями Джошуа и Дэнном Голдштейнами из штата Род Айленд. Жизнерадостности и боевому духу этих юношей можно только позавидовать.

Из впервые представленных в рамках фестиваля студенческих работ, по большей части не отличавшихся какой-либо оригинальностью, я бы хотел отметить только одну. Это симулятор керлинга (вы смотрели последнюю зимнюю олимпиаду?) Takeout Weight Curling, созданный талантливым 17-летним канадским юношей Нэйтаном Соренсоном. Нэйтан получил все свое образование дома и уже половину своей жизни занимается созданием компьютерных игр.

ВМЕСТЕ – ДРУЖНАЯ СЕМЬЯ?

Наконец, немного о делах организационных. Во время конференции ко мне не раз обращались члены руководства Международной ассоциации разработчиков игр (IGDA) с вопросом: "Миша, когда же в России вы откроете отделение ассоциации?" Переадресую этот вопрос российским разработчикам игр. Если вы знаете правильный ответ, то свяжитесь со мной. Я надеюсь, что вместе у нас будет получаться лучше.



Counter-Strike: Condition Zero



ИЛЬЯ СЕРГЕЙ
kogotok@gameland.ru

Совсем недавно на жесткий диск моего компьютера попала игра под названием Global Operations. Поиграв несколько часов в детище Barking Dog Studios, я позволил себе сделать некоторые весьма неутешительные для игры выводы, с которыми вы можете ознакомиться в соответствующем обзоре. Дескать, зачем нам сдались эти Global Operations, если у нас уже давным-давно есть наш распрекрасный Counter-Strike. Только вот разве что сингла в CS нет...



Жанр: tactical FPS Издатель: Sierra Разработчик: Valve Software/Gearbox Software
Количество игроков: до 32 Онлайн: <http://www.cs-conditionzero.com/> Дата выхода: лето 2002 года

Как видно, в Valve над этим тоже задумывались. Думали они, думали, да и решили внести в творение Gooseman'a последний штришок — снабдить его качественным single player. Может быть, гуманизм заговорил в ребятах — вспомнили они об игроках, обделенных Интернетом, или о нас, владельцах модемов на 56К, лишенных удовольствия сразиться на виртуальных просторах с мировым терроризмом. А может быть, Sierra до сих пор досадует по поводу того, что CS 1.0 в свое время был выложен для свободного скачивания в Сети. Зачем, спрашивается, честным налогоплательщикам платить кровные \$19.99, если можно получить всю радость безвозмездно, т.е. даром? Так или иначе, проверенной в боях команде Gearbox Software, прекрасно зарекомендовавшей себя благодаря выпуску Opposing Force, и чуть хуже — Blue Shift, было поручено сотворить святое дело — выпустить совместно с Valve expansion-pack для Counter-Strike. И тут уж фанаты никуда не денутся — побегут в магазины как миленькие — покупать, играть, наслаждаться...

Изобрести что-то новое в жанре на данный момент невероятно сложно. Впрочем, это не слишком заботит создателей Condition Zero. Я не сомневаюсь в том, что каким бы не получилось их детище, покупать его будут все равно. Покупать за одно название, за призрачные надежды увидеть что-то новое. А вот нового-то они и не получат. Пора бы уже уяснить, что Condition Zero имеет статус сугубо коммерческого проекта, и, что бы там ни говорили, основная его задача — грамотно сыграть на очевидных плюсах прародителя и не испортить все уже со-

зданное, сумев грамотно воссоздать атмосферу сетевой игры. И там, где Global Operations потерпели полнейшее фиаско, Condition Zero ждет триумф — такая, понимаете ли, наследственность.

Итак, что же нам в итоге предложат? А предложат нам 16 новехоньких карт с антуражем различных уголков планеты. Фантазия разработчиков не знает удержку — куда там любительским картам! Встречайте миссии в Лувре, на русской подводной лодке, в Гонконге и в центре контроля над баллистичес-

Даже и не верится, что такую картинку выдает старенький движок Half-Life.



Доблестному отряду полицейских не пристало разезжать по разным краям, и кое-где будет предложено сразиться на стороне альтернативных боевых группировок — таких, например, как русский спецназ.

кими ракетами (куда уж без них). Чтобы получить точное количество миссий, доступных в расширении, надо умножить количество карт на два. Да, да, за плохишей тоже дадут поиграть. Все театры боевых действий без малейших изменений будут перенесены в сетевую игру — в общем, скучать не придется. Удивительнее всего заявление о том, что задания, скорее всего, будут связаны сюжетно. В духе Rainbow Six. Если за дело взялись Valve, есть основания



Качество моделей бойцов достигло апогея. Только взгляните на этого спецназовца!

ном. Надо думать, движок Half-Life для них уже как родной. Кроме того, такой подход обеспечит полную интеграцию с оригиналом. Не будет забыта и фирменная feature — скриптовые сценки на движке. Тут уж не отвертеться. Игнорируй их Valve — и ее репутация значительно упадет в наших глазах.

Как и всякий add-on подобного рода, Condition Zero не обойдется без кое-каких нововведений в области арсенала. Всего будет добавлено 10 видов вооружения, среди которых ручной пулемет M60, винтовка FAMAS, штурмовая винтовка Galil и ручной гранатомет LAW. По-прежнему остается открытым вопрос о балансе.

ждать серьезного сценария. Впрочем, неизвестно, как поведет себя мысль разработчиков, вырвавшись за пределы исследовательского комплекса Black Mesa.

Разумеется, доблестному отряду полицейских не пристало разъезжать по разным краям, и кое-где будет предложено сразиться на стороне альтернативных боевых группировок — таких, например, как русский спецназ. Это заявление, скользнувшее мимолетом, вызвало бурю различных эмоций. Типа спецслужбы всех стран, объединяйтесь. Полным ходом ожидаем в качестве противников столь уважаемую на западе “русскую мафию”. Судя по вышеперечисленным театрам боевых действий, все к тому и идет.

Разумеется, без ботов невозможна эмуляция сетевой игры. Всякий уважающий себя фанат Counter-Strike имеет дома полный комплект компьютерных соперников для тренировок. Лучшим из них по праву признан PODBot. В Sierra умеют вовремя замечать талантливых людей, и создатель данного бота сейчас занимается написанием скриптов AI для Condition Zero. Очень скоро мы сможем оценить плоды его трудов, а пока приходится довольствоваться

Есть только две детали в игре, которые я могу отметить как принципиально новые. Во-первых, возможность прямой голосовой связи. Во-вторых, возможность “призракам” наблюдать всю карту как на ладони в аксонометрической проекции.

некоторой официальной информацией. Точно известно, что в игре будет присутствовать система управления железными болванами и что они будут беспрекословно ей подчиняться. Также сообщается о неких сюрпризах, которые ожидают нас в процессе игры. В принципе, есть все основания верить таким заявлениям — уже PODBot’ы умели весьма метко закидывать гранаты в вентиляцию. Если в Condition Zero они научатся стрелять сквозь стены на шум шагов, я не удивлюсь.

Спешу разочаровать приверженцев новых технологий — игра делается на проверенном движке Half-Life (А если вспомнить, что в основе него лежит движок первого Quake...), который уже успел стать анахронизмом. Впрочем, скриншоты выглядят очень даже ничего, а разработчики оправдываются тем, что недостатки графики они скомпенсируют роскошным дизай-

Есть только две детали в игре, которые я могу отметить как принципиально новые. Во-первых, это возможность прямой голосовой связи во время боя. Во-вторых, возможность “призракам” (то есть убитым игрокам, ожидающим начала нового раунда) наблюдать всю карту как на ладони в аксонометрической проекции. Кое-что, правда, пока неясно. Что, например, делать, если карта многоуровневая? И будет ли возможность приближения/удаления?

Знаете, мне бы очень хотелось, чтобы Condition Zero вышел за рамки стандартного коммерческого продукта и стал чем-то большим, нежели Expansion Pack. Стал чем-то вроде Unreal Tournament, сумевшего совместить сингл и мультиплеер. Честное слово, было бы здорово. Впрочем, фанаты будут довольны в любом случае.

ИГРЫ ГЛАЗАМИ LIONHEAD



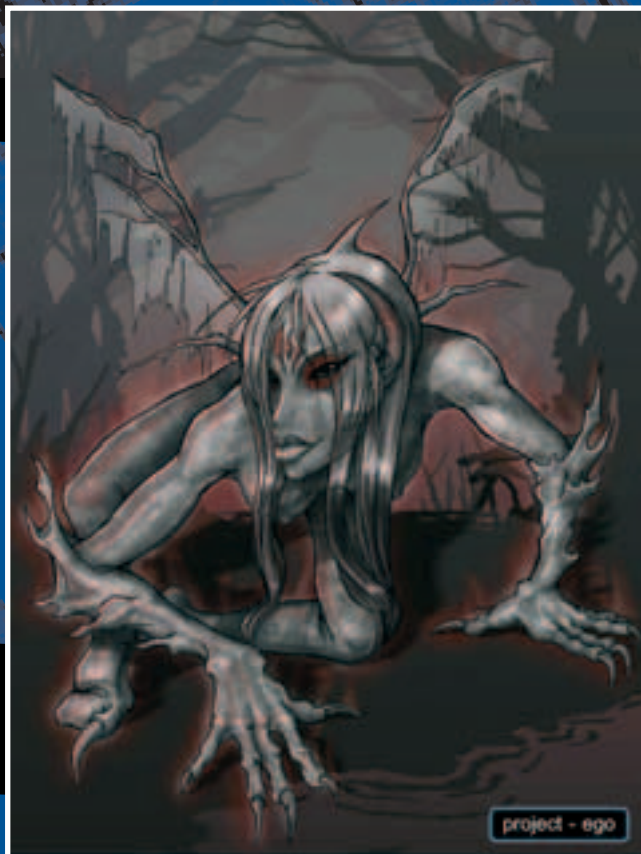
Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Lionhead Studios по праву считается одной из лучших команд разработчиков в мире, каждый новый проект которой обречен становиться шедевром. Основатель фирмы, Питер Молине (Peter Molyneux), не менее заслуженно считается легендарной фигурой в игровой индустрии, потому как в первую очередь своим культовым статусом Lionhead обязана именно ему. За исключением выхода Creature Isle от этой студии в последнее время поступало довольно мало новостей. Но о Lionhead забывать нельзя никогда, а то того и гляди пропустишь сенсацию, которую эти разработчики, ввиду своей очень нетипичной для индустрии скромности, обычно таковой прямо не называют.

● Самая главная игра

Lionhead Studios давным-давно называют мэтрами игровой индустрии, хотя на сегодня эта компания выпустила всего одну (!) игру (и один add-on к ней). Зато какую! Black and White успела стать легендой еще до выхода и, несмотря на противоречивое отношение к ней, таковой и остается до сих пор. Black and White не просто революционна - она неповторима. В конце концов, придумать подобную концепцию не так сложно, как воплотить. Если помните, сомнения в работоспособности игры оставались даже в последние дни перед релизом. Разработчики смогли-таки сделать то, во что многие просто не верили. Хотя не обошлось и без огрехов. Кое-кто так и не смог смириться с крайне необычным интерфейсом, а уж с многочисленными багами тем более. Да и продажи игры, хотя и оказались весьма неплохи (по крайней мере, достойны хита такого масштаба), могли бы быть намного выше, если бы игра изначально затачивалась под консоли.

О верности последнего утверждения в Lionhead стали задумываться давно, еще два года назад. Тогда же и было принято решение портировать Black and White на приставки нового поколения - PS2 и Xbox (ну и PS one в придачу). Впрочем, как вы сами понимаете, за два года можно сделать гораздо больше, чем просто порт. В новой игре, Black and White Next Generation, прежней осталась лишь графика (хотя и над ней программисты серьезно поработали) да самая общая концепция. А вот игровая механика, равно как и интерфейс, будут уже совсем другими. Первое и главное - не будет божественной руки. Даже с помощью мышки с ней было не так-то просто управляться, а уж о джойпаде и говорить не приходится. Все дальнейшие изменения проистекают отсюда. Мы по-прежнему являемся Богом в Эдеме, но все действие теперь будет сосредоточено вокруг нашего титана. Мы либо смотрим на мир непосредственно из глаз зверя, общаемся с людьми, используем любые предме-



Эта, с позволения сказать, девушка, возможно, будет на обложке Project Ego

О Lionhead забывать нельзя никогда, а то того и гляди пропустишь сенсацию, которую эти разработчики, ввиду своей очень нетипичной для индустрии скромности, обычно таковой прямо не называют.

ты, исследуем окружающий мир, либо переключаемся на вид от третьего лица. Это уже для совсем уж стратегических действий. Кроме того, так мы можем воспитывать нашего питомца, поощряя или наказывая его за определенные действия. Большое внимание уделяется и взаимодействию титанов разных богов - дракам то есть. Магическую энергию зверь будет черпать от молящихся жите-

лей. Причем, судя по всему, не работающие религиозные фанатики будут буквально ходить по пятам за монстром, давая ему ману. Таким образом, стратегическая составляющая из игры почти исключается. Теперь это скорее симулятор бога с примесью RPG. В любом случае, должно быть интересно. Ни за что не поверю, что Lionhead за два года не смогли сотворить нечто достойное.

● Боги живут вечно

На этом Black and White не заканчивается. Ведь грядет полноценное продолжение - Black and White 2. Все недозволенные add-on'ом Creature Isle смогут отвести душу за сиквелом. B&W 2 будет даже более стратегически ориентированной, чем первая часть сериала. Вернувшись в старый добрый Эдем из отпуска, проведенного на Creature Isle, мы обнаруживаем, что там воюю идут религиозные войны между племенами, одно из которых нам предстоит взять под свой контроль. Теперь некогда прекрасные мирные земли заселены очень плотно, поэтому свободно развиваться и захватывать новые территории уже не получится. Теперь конфликты подстергают нас на каждом шагу. Держитесь! Как и раньше, нам предстоит выбрать путь света или тьмы. Причем выглядеть это будет несколько иначе. Эдем изменился, деревни превратились в города, враждующие между собой. Мы должны выбрать: встать на защиту принадлежащих вам городов или ввязаться в захватническую несправедливую войну против всех. В определенном смысле наши божественные силы стали меньше. Теперь мы не строим свой собственный рай или ад с нуля - мы оказываемся в мире, где и без нас происходит масса событий, а мы лишь направляем их в то ли иное русло. Теперь главный вопрос, обращенный к нашей совести звучит по-новому: видя кровопролитие, остановишь ли ты его, о, Всемогущий, или станешь потворствовать ему?

Одним из самых заметных (внешне) нововведений будет возможность строить стены вокруг своих городов. Молине говорит, что это надо увидеть, чтобы понять, насколько великолепно это воплощено. Вы же не думаете, что во вселенной Black and White строительство стен - такое же обыденное занятие, как в обычных RTS? Ограждение мы как бы "рисуем" мышью. Ведем курсор по периметру охраняемого объекта и стена начинает расти. Чем дольше держим руку на одном месте, тем толще становится укрепление. Сделав незамысловатое движение по спирали, мы возводим башни, описав курсором дугу - арки

и ворота. Чем выше стена, тем сложнее ее преодолеть противнику, но слишком высокое ограждение будет неустойчивым. Так как "мирных" жителей во второй части гораздо больше, чем было раньше, то штурм обещает стать поистине грандиозным зрелищем. Город будут осаждать буквально толпы людей, пытающихся прорваться внутрь. Если наш титан окажется снаружи, то они будут в буквальном смысле залезать на него и всеми силами стараться убить (если, конечно, он не слишком велик для них). Black and White 2 может стать гораздо более жестокой игрой, чем предшественник.

С увеличением значения военной составляющей игрового процесса связан и ряд других нововведений. Так как до RTS игра скатываться все же не собирается, то непосредственного контроля над юнитами не будет. Вместо этого к нашим услугам лидеры - представители одной из двух новых профессий. Благодаря командирам батальонов мы можем косвенно воздействовать на ход боевых действий. Почему косвенно? Потому что даже лидерам мы отдаем лишь приказы общего характера, типа "иди и атакуй во-о-он то укрепление". Какие конкретно приказы отдаст этот вояка своими подопечным для выполнения божественной воли, нас уже не касается.

Чтобы воинам не пришлось сражаться голыми руками, в Black and White 2 появится новый ресурс - железо, и, соответственно, возможность делать оружие (оружейник - вторая из двух новых профессий). Ожидается также наличие чего-то вроде уровней технического прогресса. Если раньше все наши открытия были ограничены введением в эксплуатацию новых заклинаний, то теперь будут и более-менее привычные этапные подвиги в области военного ремесла. Да и божественные силы со временем не будут ограничиваться одной лишь возможностью кидаться огненными шарами и молниями.

Насчет сериала Black and White у Lionhead по-настоящему грандиозные планы. В проекте существуют игры вплоть до пятой (!!!) части. О Black and White 3 доподлинно известно, что она будет делаться на совершенно новом движке и должна поражать нас графическими красотами. Остальные подробности - как водится, в будущем.

● Воплощение мечты

Несмотря на то что сейчас имя Питера Молине ассоциируется прежде всего со стратегиями, любимым жанром мэтра всегда были и остаются RPG. Ведь живой, развивающийся мир, изменяющийся под воздействием игрока и в свою очередь воздействующий на него - как раз то, что необходимо для ролевой игры нашей (и Питера Молине) мечты. По иронии судьбы как раз такую игру создает... не Lionhead, а команда под названием Big Blue Box. Но раз уж мы упоминаем эту студию в материале про Lionhead, значит, она имеет непосредственное отношение к этой компании. А игра, о которой идет речь, - уже известный



В Project Ego даже нос персонажа отбрасывает тень на его лицо. Ну, а к впечатляющим татуировкам мы уже привыкли.



Нартинки - картинками, но разработчики говорят, что и такие ослы видят среди персонажей Project Ego.



Надр из Black and White. А как хочется, чтобы в В.С. нас ждало нечто подобное!

вам Project Ego. Дело было так. Жили-были очень талантливые ребята, которые захотели создать невиданную доселе RPG. Энтузиазма у них хоть отбавляй, а денег - увы... И обратились они к большой и сильной Lionhead Studios за помощью. Команде Молине ребята и их проект понравились, было принято решение о сотрудничестве. Lionhead оказывает Big Blue Box'у всяческую поддержку и берет на себя значительную долю рутинной работы, чтобы тем оставалось только творить, не отвлекаясь на мирское. Несмотря на не совсем Lionhead'овское происхождение, Project Ego - как раз такая RPG, которую можно было бы ожидать от Молине (да и руку свою к ней он, конечно, приложил).

О PE мы уже писали, так что я лишь кратко напомню содержание предыдущих серий. Нам предстоит прожить жизнь простого деревенского парня: с 18 до 80 лет - не больше, не меньше. За это время ему предстоит спасти мир, стать героем, победить кучу врагов и т. д. Суть не в этом. Главное - это взаимодействие игрока и окружающего мира. Наш герой получает шрамы от ранений, загорает на солнце, накачивает мускулы, используя тяжелое оружие, зарабатывает репутацию не только своими поступками, но даже внешним видом. Для заботы о красоте предусмотрена возможность делать разные прически, одеваться в любую одежду (а не только в доспехи armor +50), ну и дальше по тексту. Как известно, создается игра эксклюзивно для Xbox. А теперь новости.

В мире Project Ego мы не единственные герои, которые знают, что мир в опасности, и пытаются его спасти. Вот так-то, лафа кончилась. Теперь, если мы хотим добыть какой-нибудь мощный артефакт, придется позаботиться о том, чтобы добраться до него раньше других претендентов. Конечно, если нам это не удалось, конкурентов можно пырнуть ножом в темном переулке, но это соответствующим образом скажется на репутации. Учитывая "черно-белый" опыт Lionhead, можно быть уверенным, что мораль сыграет очень важную роль.

Нам по-прежнему обещают, что игровой мир будет самым правдоподобным образом реагировать на все наши поступки. При большом желании можно заявиться в город и всех там перебить - никто не запрещает. Просто это означает, что город дальше не будет развиваться. Вернувшись туда еще раз, мы уже не обнаружим мирных жителей на улицах. Это будет город-призрак. А можно наоборот жаловать населенному пункту денег, и тогда мы имеем полное право ожидать не только титула почетного гражданина, но и роста благосостояния местного населения, развития ремесел, торговли и т. д. А еще, по слухам, в Project Ego можно будет стать отцом! Эксперимент с Creature Isle не прошел бесследно. Учитывая нелинейность и неортодоксальность всего происходящего, вряд ли можно ожидать, что с самого начала игры нас будет ждать какая-то красотка,

метаящая в суженые. Хочется надеяться, что и здесь нашу свободу выбора никто стеснять не станет. Флирт, переходящий в женитьбу с последующим рождением ребенка - для RPG это что-то радикально новое.

● Еще выше к звездам

Вы будете смеяться, но Project Ego - не самый амбициозный проект, имеющий отношение к Lionhead. Есть и другие. В.С., например, слухами о которой сеть полнится вот уже который месяц. Это весьма нестандартный action (тоже, кстати, разрабатываемый эксклюзивно для Xbox компанией Intrepid). История, приведшая ее к Lionhead, почти не отличается от той, что произошла с Big Blue Vox.

Действие В.С. разворачивается в каменном веке, когда homo sapiens еще только зародились как вид. Главный герой - наш современник, который каким-то образом попадает в доисторические времена. Кто он, как туда попал - никто не знает, объяснять нам этого не станут. А если вид в игре будет от первого лица, то мы вообще никогда не увидим своего протеже. Его задача - спасти человечество. Думаете, банально? Нет, так мы его еще не спасали ни разу.

В мир В.С. мы попадаем тогда, когда люди еще вели полуживотный образ жизни, не зная даже самых примитивных орудий труда. Наша задача - используя знания человека XXI века, научить человека с дубиной выживать. Идем от простого к сложному. Сначала учим людей добывать пищу и защищаться от врагов. Так как разработчики решили достаточно вольно обойтись с историей, то среди наших противников будут не только агрессивные приматы, но и динозавры, с которыми, как известно, люди разминулись всего-то на пару миллионов лет. Разработчики были весьма разочарованы, когда узнали, какого размера были настоящие древние ящеры. Поэтому для пущей зрелищности их было решено увеличить раз эдак в двадцать. Сражения ожидаются весьма и весьма жестокие. Разработчики сознательно готовят игру, подпадающую под рейтинг Mature. Молине вообще заявляет, что В.С. станет самой зверской, жестокой и кровавой игрой за всю историю индустрии. Если мэтр делает такие заявления, то слабонервным лучше к этому проекту не приближаться - он умеет держать слово. Бой - это настоящая мясорубка: оторванные руки, ноги, головы, растерзанные тела людей - обычное зрелище при встрече с серьезным противником. Если же нам все-таки удастся убить динозавра, то его крови будет столько, что в ней можно будет ванны принимать.

Какой будет игровая механика, доподлинно пока трудно сказать. По словам Молине, интерфейс настолько прост и понятен, что можно говорить об элементах аркады в игровом процессе. При этом не забывайте, что мы должны привести человечество на новую ступень эволюции (не слабо для аркады, да?). В самом на-



Наш герой в Project Ego сможет вогать в любом из этих костюмов. Реакция окружающих будет соответствующей.



Все эти подозрительно комично нарисованные личности тоже должны будут появиться в Project Ego.



Единственный доступный скриншот из В.С. Разработчики говорят, что сейчас игра выглядит даже лучше!

чале игры мы оказываемся в пещере. Перед нами - несколько твердолобых обезьяноподобных субъектов. Мы выходим наружу, и они следуют за нами. Выйдя из пещеры, мы видим долину, которую нам необходимо пересечь. Она, ясное дело, прямо-таки кишит всевозможной голодной живностью. Можно, конечно, ринуться в бой, но едва ли это принесет желанный результат. Придется искать обходные пути. Решать задачи типа этой нам предстоит большую часть игрового времени. На помощь первобытного племени можно не рассчитывать. По крайней мере, не в вопросах стратегического планирования. Если, скажем, мы решим, что сегодня на обед у нас вон то стадо бронтозавров, то нужно просто броситься в атаку. Остальные последуют за нами. Пока вы будете пытаться добыть огонь, подопечные станут внимательно наблюдать, пытаясь повторить наши действия. Так происходит обучение и управление племенем. Просто, не правда ли?

Наши люди - это наша сила. Чем их больше, тем лучше. Поэтому размножение человек всячески приветствуется (интересно, как это будет выглядеть?). Если на коробке и так будет стоять буква "M", то у разработчиков развязаны руки и они могут позволить себе немало вольностей по поводу основного инстинкта. Чем больше у нас людей, тем сложнее о них заботиться. Ведь их надо не только кормить. Даже поиск ночлега - и то наша забота. Остаться на земле или забраться на ночь на деревья? Или найти пещеру? А вдруг в ней кто-то уже поселился? Обо всем этом придется постоянно думать. Живя бок о бок с первобытными людьми, обучая их, заботясь, мы едва ли сможем оставаться с ним равнодушными. Разработчики прикладывают максимум усилий для того, чтобы сделать каждую доисторическую личность настоящей индивидуальностью. Взяв с собой людей на охоту и потеряв большую часть отряда, скорее всего мы нажмем на кнопку load. И не только потому что потеряв половину мужчин племени, можем дальше и не выжить...

Даже В.С. не стала последним из громких анонсов. Есть и еще один проект, на сей раз разрабатываемый непосредственно Lionhead Studios. Игра носит рабочее название Dimitri. Питер Молине говорит, что это будет нечто, кардинально отличающееся от Black and White. Тем не менее, некоторые технологии, созданные для Dimitri будут использованы в Black and White 2. Молине пока не хочет делиться никакой информацией о проекте. Говорит, что на Dimitri мы сможем взглянуть, когда игра будет в чуть более презентабельном виде, чем сейчас. Выйдет она наверняка на PC.

Ну как, впечатлены? А что еще нас ждет! На майской выставке E3 во всей красе должен предстать Project Ego, и есть все основания полагать, что там же публично продемонстрируют Black and White 2 и В.С. Вот тогда и грянут настоящие сенсации.

НОВАЯ ИГРА!

УГОЛ АТАКИ

EUROFIGHTER TYPHOON

Системные требования:

Операционная система Microsoft®
Windows® 95/98/Me/2000/XP
Процессор Pentium® 266 МГц /
Duron® 500
32 МБ оперативной памяти
Видеокарта с 8 МБ памяти,
совместимая с DirectTMX® 7.0
16-битная звуковая карта
2-скоростное устройство для
чтения компакт-дисков или DVD-
дисков
350 МБ свободного места на
жестком диске
Мышь

-  **Возможность уже сегодня опробовать самолет нового поколения в боевых условиях**
-  **Возможность наблюдать за ходом кампании**
-  **Физическая модель, максимально приближенная к реальности.**
-  **Высококачественная 3D-графика и звук**
-  **Управление группой самолетов в воздушном бою**

Еврофайтер - самолет нового поколения. Венец авиаконструкторской мысли, гордость ученых и надежда военных всей Европы. Маневренность, многофункциональность и колоссальная огневая мощь слились воедино в этой крылатой боевой машине. И ей не суждено ржаветь в ангаре. Очаг новой войны разгорается в центре Европы. Война готовит новые испытания. Готов ли самолет к грядущим испытаниям? Все зависит от пилота, все зависит от Вас!



Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.

Доставка по Москве - бесплатно!

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



www.nd.ru

Rage Eurofighter
Typhoon

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. The Eurofighter Typhoon Logo is the registered trademark of Eurofighter GmbH.

**РУБРИКА STAR EXPRESS – ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО ВСТРЕЧА СО ЗВЕЗДОЙ.
ПРЕДЛАГАЮ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ИНТЕРВЬЮ С ЛЕВОЙ, ВОКАЛИСТОМ «БИ-2»**

Олег Кафаров kafarov@gameland.ru

ГРУППА «БИ-2» В ПРЕДСТАВЛЕНИИ НЕ НУЖДАЕТСЯ. ВСЕМ ВАМ ОТЛИЧНО ЗНАКОМО ЕЕ ТВОРЧЕСТВО, А ТАКЖЕ ПЕСНЯ «ПОЛКОВНИКУ НИКТО НЕ ПИШЕТ» ИЗ КИНОФИЛЬМА «БРАТ-2». БЕСКОНЕЧНЫЕ ГАСТРОЛИ – ВОТ СТИЛЬ ЖИЗНИ ИСПОЛНИТЕЛЕЙ ГРУППЫ: ШУРЫ И ЛЕВЫ. РЕБЯТА ТОЛЬКО ЧТО ВЕРНУЛИСЬ ИЗ АНГЛИИ, ГДЕ ДАЛИ НЕСКОЛЬКО КОНЦЕРТОВ. ОДНО ИЗ ВЫСТУПЛЕНИЙ ПРЕДСТАВЛЯЛО СОБОЙ АКУСТИЧЕСКОЕ ШОУ В САМОМ ЦЕНТРЕ КЭМБРИДЖА – КОНФЕРЕНЦ-ЗАЛЕ ЗАДАНИЯ, ПОСТРОЕННОГО ЕЩЕ В 13 ВЕКЕ. ВПЕРВЫЕ В ЖИЗ-

НИ «БИ-2» ВЫСТУПАЛИ С НАСТОЯЩИМИ ГОТИЧЕСКИМИ ДЕКОРАЦИЯМИ: С ДРЕВНИМИ ГОБЕЛЕНАМИ И СТАРИННЫМИ КАРТИНАМИ НА СТЕНАХ, СВЕТ НА КОТОРЫЕ ПАДАЛ ЧЕРЕЗ НАСТОЯЩИЕ СРЕДНЕВЕКОВЫЕ ВИТРАЖИ. МУЗЫКАНТОВ ПРЕДУПРЕДИЛИ, ЧТО В СВЯЗИ С ДРЕВНОСТЬЮ ЗДАНИЯ КОНЦЕРТ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ. ЧЕМ БОЛЬШЕ КАМЕРНЫМ ОН БУДЕТ, ТЕМ ЛУЧШЕ. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДАТЧИКИ СЛЕДИЛИ ЗА ТЕМ, ЧТОБЫ ПОТРЕБЛЯЕМАЯ ЭНЕРГИЯ НЕ ЗАШКАЛИЛА ЗА 3 КВТ. В ИТОГЕ, НЕСМОТЯ НА ВСЕ МЕРЫ ПРЕДО-

СТОРОЖНОСТИ, КЭМБРИДЖСКАЯ ПУБЛИКА ТАК РАЗОШЛАСЬ К КОНЦУ ЭТОГО АКУСТИЧЕСКОГО СЕТА, ЧТО МЕСТНОЙ АДМИНИСТРАЦИЯ ПРИНЯЛА РЕШЕНИЕ ВПРЕДЬ В ЭТОМ ЗДАНИИ КОНЦЕРТОВ НЕ ПРОВОДИТЬ. ЕЩЕ ОДИН ПЕРФОМАНС ПАРНИ ДАЛИ В ЛОНДОНСКОМ КЛУБЕ MEAN FIDDLER (АСТОРΙΑ) И СОБРАЛИ ПО ПРИЗНАНИЮ ОРГАНИЗАТОРОВ ДОВОЛЬНО ВНУШИТЕЛЬНУЮ АУДИТОРИЮ. КСТАТИ, ЭТОТ КОНЦЕРТ ВЫ МОЖЕТЕ ПОСМОТРЕТЬ НА ОФИЦИАЛЬНОМ ИНТЕРНЕТ-САЙТЕ ГРУППЫ (WWW.B-2.RU) В РАЗДЕЛЕ «МУЛЬТИМЕДИА».

«БИ-2»

В ГОСТЯХ У STAR EXPRESS

тер нужен каждый день, постоянно – для связи с миром. И если он у меня зависнет по причине какой-то игрушки или вируса... я за это и голову могу оторвать! Меня очень веселит картина, когда я захожу в офис, а у всех открыты окошки с игральными картами. Иногда бывает, что перед сном хочется выпить рюмочку коньяка и сыграть партейку в какую-нибудь игру. После этого можно спокойно отправляться спать.

☎: Какие музыкальные сайты посещает исполнитель группы «Би-2»?

☎: Это предвзятое мнение, что каждый музыкант должен непременно посещать музыкальные сайты. Мне, например, они абсолютно неинтересны. Находясь в интернете, я активно пользуюсь почтой, а также скачиваю насущную информацию, которая меня интересует. Например, если наша группа летит во Владивосток, мне интересно узнать, какая там погода. Ну и, конечно, занимаюсь элементарным поиском каких-то вещей. Еще во время наших турне я вожу с собой очень много Video-CD и смотрю фильмы в поездах или самолетах.

☎: А ты делаешь какие-нибудь музыкальные аранжировки на домашнем компьютере?

☎: Нет, для этого пользуемся компьютером, находящимся непосредственно в студии. В основном это занятие ложится на плечи звукорежиссера. Наш звукооператор очень хорошо дружит с компьютером, возит все время с собой ноутбук и, естественно, это очень помогает нашей работе. Мы достаточно тесно завязаны с hi-fi технологиями. Компьютер помогает нам что-то моделировать по ходу действия, прямо во время концертной деятельности. Что касается сведения, то в хороших студиях (а мы пишемся за границей) – хорошее компьютерное обеспечение, которое помогает достичь высокого качества.

Очень положительно отношусь к продуктам высоких технологий. Люблю пользоваться на досуге цифровой камерой и цифровым фотоаппаратом. Это очень здорово! Опять же, с цифровыми изображениями очень удобно работать.



КРОВЬ ЗА КРОВЬ: КТО СКАЗАЛ, ЧТО СПОРТ – ЭТО ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ?

☎: Лева, когда ты впервые познакомился с компьютером?

☎: Я даже уже и не помню! Наверное, это было в году 1994-ом. У меня были все модификации компьютеров: 286, 386, 486 и так далее. На самых первых компьютерах у меня были только игры. Первое серьезное соприкосновение с миром компьютеров было, когда я пользовался 486-ым – я работал с Corel Draw, создавал графику.

☎: А в какие именно игры играл?

☎: Это были известные всем Doom, Duke Nukem. Любимой игрой у меня

был авиасимулятор F-16. Честно говоря, с ним я до сих пор не могу расстаться. Хотя он очень простой, но от этого не менее интересный. Сейчас появляется множество новых авиасимуляторов, но они меня не прикалывают. Для того чтобы в них играть, нужны какие-то джойстики, да и вообще все они достаточно сложные, заставляют водружать на компьютерный стол множество каких-то специальных придамбасов.

Знаком с последним Microsoft Flight Simulator 2002, но он мне не понравился. Это уже не то. В нем все очень сложно и, мне кажется, надо быть абсолютно ненормальным человеком, чтобы все в

нем запомнить: нажимать бесчисленные кнопки на клавиатуре и следовать всем его правилам. Мне кажется, это неправильно. Компьютерная игра должна помогать расслабляться, а не заставлять игрока заучивать безумные комбинации кнопок. Вообще, я не считаю, что Microsoft Flight Simulator 2002 чем-то отличается от других симуляторов. Возможно, в нем больше функций, но все остальное осталось прежним.

Честно говоря, сейчас я играю не так часто. Мой компьютер – это только интернет и я немедленно пресекаю попытки поиграть на моем компьютере – ведь это засоряет его память. Мне компью-

☹: А в чатах бываешь?

☺: Нет. Только в тех случаях, когда мы предварительно афишируем, что группа "Би-2" выходит в чат. Лет пять назад это было очень модно и интересно. Тогда интернет-общение было действительно прорывом: можно было общаться с людьми, которые находятся на другом конце Земли. Сейчас же это уже не в новинку.

☹: Расскажи, пожалуйста, о вашей интернет-страничке (www.b-2.ru).

☺: Информация — всегда нужная вещь. На нашей страничке отражена жизнь группы: что с нами происходит, какие появляются новые песни, пред-



В УНИСОН: ПОЛКОВНИКУ НИКТО-О-О-О...

можно говорить о передаче видеоизображения? Может, через лет пять-десять ситуация изменится к лучшему. Ведь человеческая фантазия движется куда быстрее, чем это позволяет техника!

☹: Какие новые проекты готовит группа "Би-2"?

☺: Я думаю, в мае выйдет наш ремиксовый альбом Dram(a). На обложке будет изображена девочка, плачущая над разорванным барабаном. Он будет состоять из наших ремиксов и рيمейков на наш последний альбом "Мяу Кисс Ми". Там будут записаны четырнадцать песен. Огромное количество ди-джеев представили свои версии того, как они видят наши песни. Думаю, что пластинка будет достаточно удачной.



НА ПРИРОДЕ: ЗДЕСЬ СЛЫШИТСЯ ГАРМОНИЯ. ЗДЕСЬ ЖИВУТ МУЗЫ.



ставлен график концертов. Очень многим это интересно, ведь есть люди, которые специально ездят на наши концерты из других городов. А узнать, в каком городе будет наш следующий концерт, наиболее удобно именно через интернет.

Мы скептически относимся к трансляции концертов через интернет в реальном времени и большого смысла в этом не видим. Чаще всего для этого надо иметь очень мощную машину, чтобы она могла выдержать сильный наплыв людей, которые желают посмотреть концерт через сеть. Как показывает практика, даже когда мы официально выходим в чат, не все серверы могут это выдержать. Начинается настоящий бардак: все "вылетает". Так что же тогда



☹: Что бы ты хотел пожелать нашим читателям?

☺: Десять лет назад говорили, что будущее за интернетом, за компьютерами. Сейчас я уже в это не верю. Я думаю, что интернет и вся компьютерная технология должна существовать параллельно с реальным миром. Когда же ты влезешь в виртуальный мир слишком глубоко, ты отдаляешься от жизни. А ведь реальная жизнь прекрасна!

Что же, мне остается лишь поблагодарить группу "Би-2" за то, что они смогли найти время для Star Express и пожелать им успехов! Как всегда, жду ваших откликов и пожеланий по адресу kafarov@gameland.ru и до встречи в следующем "экспрессе"!



Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

PC

БЛИЦКРИГ



Медленно проговорите и попробуйте на вкус слова: А-л-л-о-д-ы, Д-е-м-и-у-р-г-и... а теперь — Б-л-и-ц-к-р-и-г. Чувствуете? Звучно, эффектно? Ласкает слух?... Да, это Нивал. Кстати, само название компании, подстать — Ни-вал. Сразу обнаруживается европейский стиль. С детства помню слова капитана Врунгеля: «Как вы яхту назовете, так она и поплывет». Но оставим спорные теории бравого моряка и обратимся к свежайшим, еще трепещущим фактам.

Жанр: RTS Издатель: 1С Разработчик: Nival Interactive
Количество игроков: до 16 Онлайн: http://www.nival.ru/rus/blitzkrieg_info.html/ Дата выхода: IV квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10647

Как вы себе представляете визит странаигровца к девелоперам? Заходит, здороваается, постоит в сторонке, дождется пресс-кита и сматывается, пока не догнали и не отняли? А может вы представляете

ничего не видим, нам все присылают по Интернету. Ну, присылают... иногда. Но не сейчас. Я видел! Видел медленно ползущего «Карла»... и, вы знаете, меня не покидает ощущение, что в жизни он выглядел бы точно так же.

Как вы себе представляете визит странаигровца к девелоперам? Заходит, здороваается, постоит в сторонке, дождется пресс-кита и сматывается, пока не догнали и не отняли?

себе приключенческую историю, где журналист с секретными скриншотами покидает ночной офис разработчика через окно? Вы еще скажите, что мы вообще

Получив в редакции задание разузнать все о намечающемся «Блицкриге», я козырнул и... был таков. Пункт назначения — офис демиургов, как указывала распе-



Известные сражения ВОВ не будут забыты.

чатанная с сайта Нивала карта, находился вблизи станции метро Октябрьское поле. Окрестности примечательны тем, что в точности повторяли любой подмосковный город, как будто занес его сюда волшебный ураган. Какая-то слободка, ей-богу! Невысокие кирпичные строения, стоящие вдоль главной улицы, небольшая местная церквушка и даже люди рождали подобные ассоциации. Моментажно всплывали мыслиформы: дача, лето, отпуск... Мы все выпиваем грудь — Москва, Москва. Где она, эта Москва?

До того как увидеть офис Нивала, я его услышал: недовольный визг электродрели, рит-

тем приготовления к шоу. Прошелся по сцене, осмотрел декорации, заглянул за кулисы.

Без какого-либо пролога игра кидает пользователя сразу в бой. В полной версии, не сомневайтесь, каждая миссия предваряется исчерпывающей информацией.

На экране окопавшиеся фрицы отбивают атаку русских. В реальном времени, естественно. Строительство укреплений и рытье траншей под управлением игрока? Дмитрий согласно кивает головой. В это время на экране фрицы расправляются с арьергардом советских войск. Наши проигрывают, зато демонстрируют на себе бога-



Модель поврежденных «Блицкрига» — вне конкуренции.

мичные удары молотков. Осмотрел голое, ремонтируемое помещение (как для небольшого банка). Табличка «Нивал» на месте. Значит прибыл. «Ваша стройка?» — спрашиваю у встречающей меня Елены Чураковой (PR-дивы Нивала). «Наша», — отвечает улыбающаяся Лена. Раздается вширь фабрика игр!

...С завязанными глазами меня увели куда-то на второй этаж. Слыша странные звуки похожие на тестирование игры, не решался спросить что это. Пришли. Снял повязку.

...Передо мной небольшая комната с сидящими за компьютерами людьми, сосредоточенно смотрящими в мониторы. Некоторые иногда сокрушенно качают головами. На стене портреты Сталина, Ворошилова. Руководитель проекта, Дмитрий Девишев, отделяется от своего рабочего места. Приветливо улыбаясь, он, видимо, готов отвечать на вопросы. Оборачиваюсь, Елена исчезла.

Про себя думаю: «Не знаю я про «Блицкриг» ни черта. Сейчас ведь чего-нибудь не то сморожу».

-А про него никто толком ничего не знает, — ненароком замечает Дмитрий.

-Как вы...?!

Несколько легких па на клавиатуре и игральная демка, та самая, что поедет на ЕЗ, на обзор западным критикам и издателям, возникла на экране. Можно сказать, я до премьеры стал свиде-

тельную анимацию повреждений. При мне сносят башни трем Т-34. Ни один из танков не повторяет смерть другого. Словно соревнуясь, они разбрасывают свои части так, что любо дорого смотреть.

- Все характеристики юнитов исторически достоверны. Причем мы брали не только толщину брони и дальность выстрела, но и множество других параметров! — информирует Дмитрий.

- А то что немцы использовали плохую сталь в конце войны учитывали? — спрашивает появившаяся Елена.

- Да, и это тоже учитывали.

Завороженно слушаю. Из-за границы карты чинно выезжают, покачиваясь на ухабах (3D-ландшафт), несколько Pz IV.

- Ваша работа? — интересуюсь у Дмитрия.

- В данном случае — это триггер, но игрок будет способен вызывать подкрепления, — отвечает руководитель проекта, обводя мышкой снайпера.

Что-то буркнув на немецком, юнит спешит выполнять команду. Добравшись до советских зениток, снайпер плюхается на землю и начинает методично расстреливать боевой расчет. Зенитчики бешено крутят установку, пытаясь определить цель.

- Залегшего снайпера скрывает туман войны, — поясняет Дмитрий, — но стоит ему встать, как его тут же прохнут.

Когда снайпер закончил «работу», Дмитрий кинул малопонятную фразу: «Теперь воздух

В продаже с 22 апреля



В номере

Скоро выйдет апрельский Хакер! А там... чего только нет. И шорты с кашпоном и шнурки с дистанционным управлением :). Но особенно мы постарались расписать следующее:

Вторая жизнь телека или играем в вакуу на 21'
Как подключить твой PC к ЛЮБОМУ телевизору, безо всяких там тв-понеров, а почти нахалаяву, купив пару коленчатых радиодеталей.

Записки потрошителя
Как самому заходить фильм в DivX. Да еще и чтобы качественно было, чтобы пикселя не ползали, звук бы чистый, а для особых маньяков, чтобы еще и Dolby Digital работал.

Обновление BIOS
Все тонкости этого опасного процесса. Кажется нет ничего проще - перепрошил и радуйся, но если заперешь BIOS - может вылететь весь комп. Вот мы и расскажем как не облажаться.

Компьютер, которого ты не познал
Ты когда-нибудь слышал о Макинтошах? Ты их даже видел? Ну а мы тебе расскажем о том из чего состоит этот компьютер и что он может.

FreeBSD 4.3 step by step
Поставить любой клон UNIX - легко! А вот настроить его после установки... Это уже дело серьезное. Мы предлагаем тебе пошаговое руководство такой настройки.

Безопасность в Линуксе с нуля
Линукс сам о себе вовсе не секьюрный. И дырок в нем побольше чем в Windows. Особенно хакеры любят только что установленные системы, они не просто дырявы, а реальное решето. Но это у них, а у тебя будет полностью безопасная система.

Базы данных: мегабайты удовольствия
Кто то судорожно ищет эксплойты для взлома сервера. Кто-то пьет водку с админом, чтобы вытянуть из него пароль по пьянке. Мы же пошлм другим путем: будем проникать в систему через MySQL-сервер.

Хумор: Записки ослика Федя
Даня в ударе. Он отобрал дневник у своего ослика. И там такое обнаружилось! Про то как он <sensored> ему <sensored>, а потом <sensored> на <sensored> и <sensored>. Ну вообще вот так :)

Военные секреты от Дмитрия Девешева или то, чего никогда не будет у конкурента «Блицкрига» игры Sudden Strike 2.

«Блицкриг» – это:

Генерация случайных миссий. Игра позволяет генерировать неограниченное количество дополнительных миссий любого типа и уровня сложности. Такая структура кампаний предоставляет любому игроку (как профессионалам стратегий в реальном времени, так и новичкам) возможность выбирать миссии соответствующего типа и сложности. Если хочешь посложнее — иди сразу в сценарную миссию, если хочешь попроще, но помедленнее — выполняй случайные миссии (все время разные), повышая опытность (и, соответственно, навыки) войск, получай новое вооружение.

Историческая достоверность миссий. Сценарные миссии основаны на реаль-

ных событиях Второй Мировой. Их развитие полностью соответствует реальной действительности, как на стратегическом, так и на тактическом уровнях. Войска и боевая техника, участвующие в игровых миссиях, подобраны в соответствии с подлинными документами того времени; то же самое относится к организации обороны, основным маневрам и структуре миссий.

Оружие. Разнообразие (более 220 единиц техники) и разные возможности. Танки и пушки используют соответствующие снаряды (фугасно-осколочные, бронебойные, подкалиберные, бетонобойные, кумулятивные, химические, агитационные). Пехота может использовать несколько разных видов гранат и мин. Обычно солдаты автоматически выбирают оптимальные боеприпасы, однако, игрок может контролировать этот процесс и вручную.

Развитие войск. Войска переходят из

миссии в миссию. Их опыт и навыки растут, они могут получать награды. Технику тоже можно апгрейдить.

Мобилизация. Можно всегда пополнить запасы бойцов любых специальностей, доставив подкрепление на грузовике снабжения. Так легко сохранить опытных бойцов.

Техника. Благодаря трехмерной технологии можно реализовать, например, пикирующие бомбардировщики, крупные боевые единицы (те же тяжелые бомбардировщики в пол-экрана) и вообще сделать поведение техники более реалистичным. Для выстрела из гаубицы рассчитывается баллистическая траектория и ствол устанавливается под соответствующим углом. Для всех танков и пушек отображается отдача при выстреле. Используется предельно точная боевая система. Например, каждый снаряд каждого орудия имеет 13 игровых параметров, 8 визуальных эффектов и 8 звуков.

свободен» и кликнул на иконку панели управления. Вдруг вылетает этакое громадьё в половину экрана, в котором я узнаю немецкий бомбардировщик, и начинает «утожить» советскую полевую артиллерию, расположенную недалеко от зениток.

- А что будет, если он рухнет? — вполне естественный вопрос.

- Мы над этим пока думаем. Безопас у бомбардировщиков не всегда детонировал при падении, а если эта машина будет взрываться, унося с собой все живое, тогда ультимативный юнит получается.



Танк, отмеченный зеленым значком, — поврежден и обездвижен.

Игра немного сыровата, но держится молодцом. Без курьезов не обошлось. Группа немецких танков при попытке построить звено... слипаются намертво и застревают. Программисты пожимают плечами, мол, с утра все было нормально. В ловушку не попадают только два танка: «Слоник» (Elephant) и «Пантера». Одолеть оборону русских при таком раскладе невозможно. Пригнанный

огромный «Карл» не может повлиять на ситуацию, хотя старается изо всех сил. Огромная деструктивная мощь этого гиганта компенсируется невысокой кучностью попаданий. Поразить движущуюся цель, увы, он не в состоянии. «Есть еще один способ», — говорит Дмитрий и вводит читы. Получившие режим бога немцы «панцеры» быстро расправляются с Иванями. Интересно, что Т-34 знали,

маневры. В игру не даром включен регулятор времени. Обхватив голову руками, игрок сможет сообразать, какой ход сделает соперник. Не коробит даже играть за немцев. Это как в шахматах — черные или белые фигуры. Разнообразных тактических приемов в игре предостаточно. Наиболее оригинальными мне показались: возможность отрезать противника от снабжения, оставив его юнитов без боеприпасов и ремонта, и захват господства в воздухе — уничтоженные самолеты не восстанавливаются.

В это время на экране фрицы расправляются с арьергардом советских войск. Наши проигрывают, зато демонстрируют на себе богатую анимацию повреждений.



что в лоб им «Слоника» не пробить. Кружили вокруг, пытаюсь ударить сбоку...

Если я упорно называл фрицев как минимум «фашной», то Дмитрий корректно называл их немцами. В этом и кроется суть «Блицкрига». Это тактическая игра. Цвет флага определяется только набором юнитов. С позором из игры исключены НКВД, СС... Нет глобальной стратегии, строительства, дипломатии. Одни непосредственно военные дейст-

«Блицкриг» будет поставляться вместе с редактором. С такой штуковиной игрок в состоянии перетряхнуть всю игру. Воссоздать арабо-израильский конфликт, например.

Желаю удачи в Лос-Анджелесе на Е3. Запад любит красивые вещи. А «Блицкриг» красив, чертовски красив.

P.S. «Блицкриг» на Комтеке был центром внимания. Масштабная миссия из главы «Курская дуга», детально описывающая сражение у Прохоровки, вызвала приливы нездорового патриотизма. Вести победное звено советских ИСов хотелось всем. Ниваловцы на бис демонстрировали прорыв русскими немецкие танковых клиньев, окружение и бегство фашистских агрессоров.

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



PC

Зельцер Денис
maxiden@gameland.ru

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

Вспомните, какие чувства у вас вызывало словосочетание “русские компьютерные игры” года, этак, два назад? Наверняка неоднозначные. Игры по мотивам народных анекдотов про Василия Иваныча и поручика Ржевского никоим образом не могли улучшить мнение об отечественном игропроизводстве. Даже разработчики-самородки вроде калининградской K-D Lab представляли касту производителей уникальных изделий, эдаких яиц Фаберже от PC-игр, но вовсе не народно-популярных вещичек. Типично: верхи не могут, низы не хотят... Но это было давно. Надеюсь, сейчас вы изменили свое мнение о современной отечественной игроиндустрии, потому как в приличном обществе можно и опозориться — что и произошло с вашим покорным слугой, прибывшим в палаты «1С» посмотреть на новый российский проект.



Жанр: 3D RTS **Издатель:** 1С **Разработчик:** 1С-Maddox Games **Количество игроков:** ?
Онлайн: <http://games.1c.ru/> **Требования к компьютеру:** не объявлены **Дата выхода:** III квартал 2003 года

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11527

Б удучи не особо в курсе последних российских игроновостей, я с теми самыми смешанными чувствами направился в сверкающую обитель гейм-девелоперов «1С». Честно говоря, я ожидал увидеть просто симпатичную игру, — но уж точно не то, что открылось моему взгляду. Итак, представьте себе: обширное помещение с кучей компьютеров, непривычная для офиса тишина, кондиционированный воздух, сугубо рабочая обстановка и дружелюбные ребята.

Заход с тыла

Когда мне по очереди показывали разные альфа-версии “Второй Мировой” (рабочее название), я ощущал постепенное замутнение зрительного нерва. Обнаружив, что виной тому были запотевшие от чашки горячего чая линзы очков, я быстро протер их, дабы не упустить зрелище, которое предстало моему близорукому взору.

Ожидая менеджера “1С”, любезно согласившегося показать проект в



Вы бы видели, как они заряжают пушку! А как стреляют, как стреляют!..



теперешней стадии разработки, мы с PR-менеджером студии смотрели демку одного из ранних билдов игры. Была выяснена следующая информация: **"Вторая Мировая"** — это трехмерная риалтаймовая стратегия, делающаяся с прицелом на максимальную историческую достоверность. Местность, над которой парила камера, представляла собой карту местечка в Литве, где начались первые боевые действия Второй Мировой. Немного затуманенное пространство, хмурое небо, сочные зеленые ландшафты... Игра делается на модифицированной версии трехмерного движка, использовавшегося великолепным "Ил-2: Штурмовик". Отсюда тяга к обширным, с "высоты птичьего полета", панорамам. Кстати, модели самолетов взяты прямо из "Штурмовика".

Где-то за деревьями пряталась кучка сиротливых солдат, на берегу реки примостились несколько пикселей, символизирующих, судя по всему, танк. Наезд камерой... Танк занял весь экран. Вот это да! Вбли-

зи эти несколько пикселей оказались великолепной, поблескивающей на не запачканном еще металлом машиной, один к одному похожей на ту модель, которую я видел в розовощеком детстве в Военном музее. Колеса обтянуты матовыми гусеницами, на люке несколько ручек и креплений, танк окрашен в болотный хаки. Потрясло другое: крышка люка открылась (!) и из танка вылез солдат в форме и прыгнул на землю.

Моим восторгам скупое и по-деловому улыбался Николай Барышников, менеджер по лицензированию (кстати, здравствуй, Коля! — прим. ред.). Когда я обратил внимание на еле видные плашки по бокам экрана, он принялся объяснять мне тонкости игрового интерфейса **"Второй Мировой"**. Оказывается, в свернутом состоянии интерфейсные панельки прозрачны и почти не занимают места на экране. В интерфейсе, кроме привычных вещей вроде карты, нашлись и нетривиальные меню, сделанные специально для законченных стратегов, любящих повозиться с тактикой.

Не знаю как вам, а нам было очень интересно узнать, как относятся немцы к играм, где их (немцев) дерут в хвост и в гриву. Благодаря связям небезызвестного Сергея Климова, мы получили ответ от крупного немецкого игрового издательства!

Итак, с приветом из Германии: Инкогнито из крупной немецкой издательской компании: «Игры по Второй Мировой очень хорошо здесь продаются. Интерес к ним определенно существует.

В Германии традиционно силен рынок стратегических игр исторической направленности, научно-фантастические продукты продаются ощутимо хуже.

Впрочем, как вы можете догадаться, День Победы у нас праздником не считается ;o)»

Карстен Ортбандт (Carsten Orthbandt), директор по разработке, SEK Ost.:

«Мне кажется, интерес немцев к истории вообще и Второй Мировой в частности такой же, как у жителей других европейских стран. Сложно сказать, связан ли успех этой категории игр с затрагиваемой тематикой Второй Мировой, или они популярны просто в силу того, что хорошо сделаны. С другой стороны, вокруг не так много игр, основанных на других эпохах. Немецкий рынок отличается особым подходом к символике того времени. Обычно в немецких играх заменяется соответствующая графика, присутствующая в американских релизах».



Ахтунг! Алярма! "Хулиган" наступает!

В номере:

- Парашюты:** я умею летать!
- Футбольные тулгузаны** - поколения: от начала 20 века до наших дней.
- Нан нужен только секс!** Или 10 девушек, которых мы...
- Рафтинг** мокрый экстрим.
- Хайтек:** нанотехнологии уже завтра.
- Смартфонный брат!** теперь КТБ тебя не поймает!;
- Парканы!** куда колоть будем?
- Исторический терракот**, или откуда ждать очередной революции.
- Безе:** выбираем кроссовки и маленький аудиоцентр, разбираемся в афродизиаках, ищем работу, и выясняем, кто из нас сексуальный маньяк :). А так же: книги, кино, музыка, сайты и все такое :).





Три позаимствованных из "ИЛ-2" самолета летят над осенними березками. Почти натюрморт.

Для каждого юнита можно задавать предпочтения при выборе пути к заданной точке. Можно также определять скорость и тип передвижения войск: допустим, можно красться, бежать, задавать варианты стрельбы и предпочтения при выборе цели.

Меня поразило совершенно нестандартный подход к пониманию слова "юнит" в концепции игры. С одной стороны, юнитом может быть не одна боевая единица, а целое пехотное отделение, которое индивидуально можно выстраивать в различные формации. Это типичный признак, присущий



параметров. Серьезная заявка. Игровой процесс тщательно детализирован на всех уровнях. Навыки и умения солдат прикручены не красоты ради. Дело в том, что каждая единица боевой техники во "Второй Мировой", как и положено, будет управляться вполне конкретными людьми. Скажем, в недрах танка сидят наводчик и водитель. В первоначальной "комплектации" танка это будут вполне компетентные люди с соответствующе развитыми умениями. Но



Стрельба ведется из второго орудия, специально предназначенного для истребления пехоты.

многим варгеймам и масштабным тактическим стратегиям. С другой стороны, каждый юнит, будь то солдат или санитарка, совсем по RPG'шному обладает целой кучей

что случится, когда, к примеру, наводчика контузят попавшая в танк знаменитая болванка? Вместо погибшего придется посылать любого другого человека, скорее

всего, мало разбирающегося в стрельбе. Сначала танк будет отчаянно косить, но со временем квалификация новичка вырастет и он станет вполне профессиональным наводчиком... Таким образом, каждый персонаж в игре будет делать собственную карьеру!

Феерия

Моя журналистская челюсть уже успела неприлично отвиснуть, и я посмел надеяться, что господа девелоперы не будут более истязать мою неокрепшую молодую психику. "А теперь посмотрим, как выглядит игра на сегодняшний день", — сказали раззадорившиеся разработчики. Увы, ко мне не было проявлено ни капли жалости.

Вряд ли кто-нибудь сможет противостоять такой эскадрилье.



Остановившись у компьютера, где происходило создание человеческих физиономий для солдат, я поймал себя на мысли, что лица, мелькавшие в "Фотошопе" — явно фотографии персонала "IC". "Пока еще есть время, можешь попасть в игру, — заявляет мастер по моделям, — Потом будем брать за это деньги".

Мы проникли в соседнее помещение, где команда разработчиков "Второй Мировой" в космической тишине работала над проектом. Парни любезно согласились показать последние образцы игры. Обход мы начали с "отдела спецэффектов", над которыми сейчас работает Александр Бол-

«Пантера» накрыла хату партизан.



Посреди поля виднелась башня танка и небольшая часть его корпуса. Остальное было скрыто под землей. “Глюк?” — недоумеваю я. Оказывается, нет. Этот танк загнало в землю снарядом. Во время войны такое бывало сплошь рядом. До сих пор на местах сражений находят и выкапывают танки, вдавленные в землю снарядами.

тович, ведущий дизайнер “Второй Мировой”. То, что я увидел на мониторе его компьютера, буквально убило меня наповал.

Обзор спецэффектов начался с... дульного тормоза. Этим термином называется расширение в конце дула орудия, имеющее по бокам прямоугольные отверстия, которые



Тишина и благополучие в этом поселке прекратятся через секунду.

служат для уменьшения отдачи при выстреле. При чем здесь спецэффекты? Выстрел из “обычного” дула сопровождался стандартным аккуратно-круглым облачком дыма. В орудиях с дульным тормозом дым вырывался через отверстия сбоку и образовывал в воздухе грязно-серую восьмерку. Сказать, что это было впечатляюще — значит не сказать ничего.

Потом я увидел нескольких солдат, которые управлялись с некой стационарной пушкой, а именно противотанковым ружьем ПТРД. Если вы думаете, что из такого орудия стреляет один человек, вы ничего не знаете о войне. Требуется как минимум два солдата: один осуществляет наведение на цель, другой лежит рядом и заряжает снаряды, доставая их из коробки. Один нюанс — в текущей версии снарядов и коробки не

было, но это не помешало произвести громадное впечатление на вашего покорного слугу. Движения — великолепные, плавные, воистину живые. Меж тем на экране солдаты ухватили ПТРД, взвалили на плечи и потащили к месту назначения. Видя, с каким трудом им это дается, три раза

подумаешь прежде, чем гонять ребят туда-сюда просто так.

Среди спецэффектов мне показали великолепные взрывы и систему поврежденных бронетехники. При попадании снаряда в машину от нее отлетают части. Поле битвы было усеяно останками: колеса, башни у




Помещение, где обитают разработчики, превратилось в настоящее военное-техническое бюро: повсюду разложены схемы всяческой военной техники. 3D-модельеры каждый взмах мышью сверяют с историческими документами.

Виднеются корешки старых учебников по военному делу. “Реализм — штука серьезная”, — заявляет Александр Болтович. Соглашаюсь.

танков, даже двигатели и прочие внутренности. Кстати, начинка всех боевых машин моделируется полностью. Это не просто пустые ездящие каркасы, а самые настоящие 3D-копии реальных боевых единиц. Внутренности можно рассмотреть, когда открываются люки и дверцы машин. Кроме того, снаряды оставляют на технике отчетливые следы — тут и там виднеются прокаленные участки стали, черные отметины от попаданий и прочее.

На соседнем компьютере мне показали, как разрушаются здания. При попадании снаряда обрушивается та часть здания, которая была поражена. В каждой постройке — несколько этажей и внутреннее убранство. При случае в любое здание можно загнать солдат и они смогут стрелять из окон.

The miracle comes

Описать все невозможно. Это надо видеть. “Вторая Мировая” — проект действительно мирового класса. Наша игра заткнет за пояс любую сегодняшнюю стратегию — это факт. К сожалению, игра будет находиться в разработке еще не менее полутора лет, так что это чудо мы увидим еще не скоро... Но я обещаю держать вас в курсе. 

PC

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

SILENT STORM



Вот что я скажу вам, дорогие читатели. Мне очень не хочется распинаться в этой статье по поводу того, как хороши, мол, отечественные разработчики. Дурацкая это практика. Наши доблестные девелоперы подобного отношения к себе не заслужили. А патриотические настроения здесь неуместны. Главное все-таки не нац-принадлежность, а сам продукт.

Жанр: strategy/RPG Издатель: Fishtank/1C Разработчик: Nival Interactive
Онлайн: http://www.nival.ru/rus/s2_info.html/ Дата выхода: 2003 год

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11502

Честно говоря, от **Silent Storm** я ждал только плохого. Может из-за того, что «Нивал» — это «Аллоды». Со всеми вытекающими. Да и тематика игры — Вторая Мировая война — не особенно располагает к доверию. Поэтому в офис разработчиков я пришел с соответствующим настроением. Если вы думаете, что сейчас автор обязательно выдаст фразу о том, как его в итоге порадовали создатели игры, то вы жестоко ошибаетесь. Мы просто увидели хороший, конкурентоспособный продукт. Небанальный. Ознакомились с любопытной концепцией, из которой в любом случае выйдет толк. Повздыхали,

глядя на способный удивлять движок. Ставить в «Хит?» не стыдно. А пению дифирамбов предадимся как-нибудь в другой раз. Договорились?

Сами разработчики видят в своем детище некую разновидность **squad-based tactics**. **Jagged Alliance** для них — сосед по жанру. То есть **Silent Storm** фактически гибрид пошаговой стратегии с разумными вливаниями RPG. Разумными и достаточно традиционными. В основном, дело ограничивается наличием у бойцов различных характеристик, умений и возможностей для самосовершенствования. Для прокачки то бишь.

Но это все костяк игры. Набор параметров, необходимых для принадлежности выбранному жанровому направлению. Дальше дело за реализацией. С этого места начнем говорить более подробно.



В **Silent Storm** все начинается с генерации персонажа. Здесь нам предстоит выбрать профессию, которая задает направление развитию бойца.



В **Silent Storm** обращает на себя внимание великолепная проработка теней и освещения.

Всего специализаций шесть штук: солдат, снайпер, гренадер (эксперт по тяжелому вооружению), инженер и медик. Не обойдется дело и без распределения очков по основным характеристикам. Здесь это сила, ловкость и интеллект. Далее следуют умения: стрельба, стрельба очередью, снайперская стрельба, ближний бой, навык маскировки и скрытности перемещения, подкованность в медицине и инженерных делах. Ситуация у нас складывается такая. Например, гренадера мы вполне можем целенаправленно натаскивать по предмету инженерии. Только вот достигнуть ощутимых успехов на этом по-

прище он сможет не так быстро, как тот, кому по долгу службы положено быть инженером. Развить умение до действительно серьезного уровня получится исключительно в том случае, если вы готовы посвятить этому дикое количество времени. И обладаете упорностью поклонников **Diablo**, готовых получать удовольствие от бесцельной и монотонной прокачки.

Ко всем вышеуказанным ролевым параметрам крепятся и спецумения. Представляют они собой некое подобие перков из **Fallout**, что признают и разработчики. Интересная это, я вам доложу, штука. Выбирать их вы можете

СДЕЛАЙ САМ

Одной из самых интересных особенностей **Silent Storm** я бы рискнул назвать открытую архитектуру продукта. Фактически в игру встроен невероятно продвинутый редактор. Изменению может подвергнуться практически все, что душе угодно. Вы вольны записывать в **Silent Storm** свои текстуры, возводить собственные постройки, добавлять новых персонажей, изменять ландшафт карт и вообще чудить, как заблагорассудится. Вплоть до «подкручивания» всевозможных характеристик и вторжения на территорию AI.



Боевые действия в Silent Storm часто сопровождаются разрушением построек. Такой вот «тихий шторм»...

только когда боец, поднакопив опыт, достигает нового уровня. В большинстве случаев спецумения срезают определенные penalties. Причем делают это весьма грамотно. Например, во время неожиданного столкновения с противником падает эффективность действий вашей команды. Скажем, снижается точность попадания. Но герой с нужной «силой воли» в итоге оказывается менее подвержен стрессу. Реализована и возможность повысить точность стрельбы, даже если вы палите на бегу. О совсем уж стандартных вещах, вроде backstab'a, и распространяться не стоит. Точное количество разнообразных спецумений близко пятидесяти, хотя окончательную цифру пока не знают и сами разработчики. Время у них пока что есть. И простор для деятельности тоже.



пригнуто и, что называется, ни шага в сторону. А есть миссии, выпадающие случайным образом и генерирующиеся на ходу. Пересекая карту, мы вполне можем наткнуться на какой-нибудь патруль, в результате чего придется сходу перейти в пошаговый режим и вступить в бой. Но это еще не факт. Всегда есть обходные пути и вероятность проскочить не-

Разработчики видят в своем детище некую разновидность squad-based tactics. Jagged Alliance для них – сосед по жанру. То есть Silent Storm фактически гибрид пошаговой стратегии с разумными вливаниями RPG.

Silent Storm разделен на две большие кампании. Так как игра посвящена Второй Мировой войне, то вполне логично, что в одной из них вам предстоит выступить на стороне Германии и ее союзников, а в другой – на стороне их противников. Кампании достаточно нелинейны, хотя и некоторыми оговорками. Существующие задания сценарные, в которых все жестко

Состав вашего отряда будет многонациональным. Но бойцы вряд ли перегрызутся между собой.



замеченным. В конечном итоге, **Silent Storm** ведь освещает диверсионные действия в тылу врага. Особенно ярко это проявляется во время сражений. Место для stealth-заморочек всегда найдется. Например, враги могут вас не видеть. Но при этом слышать. И сражаться приходится с оглядкой на такие моменты. Тут еще и AI вам проблем подкинет. Разработчики так вообще утверждают, что искусственный интеллект в **Silent Storm** не скриптовый. Функционирует он по принципу шахматных игр – занимается перебором позиций. Хотелось бы на это полюбоваться.

Пусть **Silent Storm** сейчас и находится на относительно ранней стадии разработки, в действии он уже смотрится очень неплохо. А кое-где так просто великолепно. Пусть в «Нивале» еще и не успели понавешать красивой мишуры на постройки и добавить деталей – в любом случае есть на что посмотреть. Движок по-настоящему впечатляет.

Первое, на что обращаешь внимание – обеспечение солидного уровня интерак-

МДМ.КИНО



ТОЛЬКО У НАС:

МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО

ЛЕЖА!

В ЗАЛЕ ЕСТЬ

БАР

МОЖНО

ЗАБРОНИРОВАТЬ

МЕСТА

Смотрите в мае:

Человек Мотылек

триллер / фантастика

Чуваки

молодежная комедия

Рай

романтика / криминал

Человек-Паук

бэввик / фантастика

Займемся

Любовью

молодежная комедия (Россия)

www.mdmkino.ru

м. Фрунзенская,

Комсомольский пр-т, д. 28

тел. 961-0056

Бронирование билетов по

тел. 960-1806

тивности. Практически все подвергается разрушению. Но не абы как, а таким образом, что учитывается масса мелочей. Физика в **Silent Storm** проработана как надо. Если снаряд попал в стену, то в ней образуется соответствующего размера дыра. Не больше, не меньше. Задели несущую конструкцию здания? Соответствующая его часть осыпется.

Все повреждения, все взрывы, геометрия и ударопрочность материалов – все просчитывается. Включая результаты попадания пуль, полет осколков и еще массу подобных вещей. Кое-где реалистичностью, правда, пришлось поступиться. Груд осколков на месте обрушения значительной части здания вы не увидите. Слишком уж много ресурсов съедают такие

Silent Storm разделен на две большие кампании. Так как игра посвящена Второй Мировой войне, то вполне логично, что в одной из них вам предстоит выступить на стороне Германии и ее союзников, а в другой – на стороне их противников.



ДОСТОВЕРНОСТЬ:

Помимо «стандартного» комплекта вооружения времен Второй Мировой, в **Silent Storm** всю историю используется и, скажем так, «нестандартное». Порой это вызывает самое настоящее недоумение. Скажем, увидев в игре пистолет с глушителем, неподготовленный человек наверняка удивится и заявит, что быть такого не может. А дело тут вот в чем. «Нивал», работающий в данный момент сразу над двумя military-проектами, серьезно подходит к проблеме исторической достоверности. А потому даже такие вещи, поначалу кажущиеся нелепыми, появились в **Silent Storm** не просто так. В частности, учитывается существование мелкосерийных, модифицированных образцов вооружения, не получивших широкого распространения. Что серьезно влияет на доступный вам в игре арсенал. Сперва во всем этом сомневались. Но «ниваловцы» — такие люди, что им хочешь-не хочешь, а поверишь.

В процессе игры можно «снимать» и «надевать» крыши зданий. Для удобства ориентации в пространстве.

фокусы. Да и вносят ряд проблем в игровой процесс. Вам нужно попасть в определенную часть карты — а проход туда заваляло.



Здания в игре разваливаются в соответствии с реалистичной физической моделью.



Пейзажи в **Silent Storm** подбирались в соответствии с тем, в какой стране разворачиваются события.

Отдельной статьей идут модели персонажей. Вам что-нибудь говорит фраза «скелетная система анимации с использованием инверсной кинематики»? Мне, на самом деле, не особенно много. Но это и не важно. Главное – знать, как это все выглядит. Подстреленный боец упадет в соответствие с тем, в какую часть тела ему попала пуля, на что он приземлился и куда у него сместился центр тяжести.

Теперь суммируйте все, что было сказано о движке **Silent**

Storm и представьте, как в игре выглядят сражения. Ситуация, когда под противником запросто можно пробить пол и заставить его упасть на нижний уровень здания – обыденность. Причем это все не просто обещания разработчиков, а вещи, которые мы видели своими глазами.

До выхода **Silent Storm** ждать осталось еще долго. Релиз, скорее всего, состоится не раньше второй половины 2003-го года. Проект пока не имеет

Разработчики утверждают, что искусственный интеллект в Silent Storm не скриптовый. Функционирует он по принципу шахматных игр – занимается перебором позиций.

даже названия для российского рынка. Но предварительные выводы можно сделать уже сейчас.

Silent Storm не сотворит ровным счетом никакой революции в жанре. И хорошо. Российские любители «масштабных» игр обычно ничего по-настоящему масштабного выпустить не могут. Концепция продукта производит положительное впечатление, но его «сердцевина» традиционна и, будем честны, не поражает своей оригинальностью. Но она здесь не нужна. А нужна проработка и хорошая реализация. И для того и для другого есть предпосылки. Да вы и сами можете это понять. Потому проект и достоин пристального внимания, даже в случае, если мы абстрагируемся от нашего несчастного рынка.



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. Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

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

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Rage

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.

PS2

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru



Когда еще в прошлом тысячелетии в мои загребушие лапки попала игра Tomb Raider, мне показалось, что на игровой мир снизошла благодать в образе госпожи Лары Крофт. Отважная дама в симпатичных шортиках и обтягивающей маечке занималась планомерным истреблением представителей фауны, стоящих на пути к великим сокровищам. Помимо этого она даже умудрилась разгадывать сложные головоломки. Безусловно, игра стала настоящим открытием.

Жанр: action/adventure **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Core Design
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://www.eidos.co.uk/> **Дата выхода:** 17 ноября 2002 года

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9440



После успешного дебюта Крофт засветилась в сериях Tomb Raider 2 и 3, а потом еще и 4. От серии к серии Лара становилась все более суровым бойцом, отходя от светлого образа наивной девочки. Судя по всему, скоро она вообще превратится в ангела. В Ангела Тьмы. Произойдет это в игре **Tomb Raider: The Angel of Darkness**.

Изучая фолианты пресс-релизов, посвященных новой игре, начинаешь задаваться вопросом: позволите, а кто сказал, что женщины — слабый пол? Живут они дольше мужчин. Научкой доказано, что потомки Евы гораздо менее чувствительны к боли нежели красивые, как Денни Де Вито, мускулистые, как Майкл Джексон, и сексуальные, как Виктор Черномырдин, потомки Адама. В связи с этим удивительно, что спасение челове-



ства и его отдельных представителей в виртуальных мирах долгое время было возложено исключительно на хрупкие плечи супергероев мужского пола. В новом проекте Лара Крофт в очередной раз постарается переломить эту дурную тенденцию. Кажется, у нее есть все основания рассчитывать на успех.

Мощные фонарики и приборы ночного видения врагов действуют на небольшое расстояние. Можно не прятаться за углом.

Для такого вывода есть несколько причин. За время отсутствия на наших голубых экранах Ларыса Иванова, как ее называет мой друг Гиви из овощного шинномонтажа, очень возмужала. Это и немудрено: виртуальный мир Tomb Raider изменился до неузнаваемости. Неузнаваемость проникла повсюду. Дошло до того, что героиню перестали узнавать друзья и стали отказывать-

ся пускать в любимую кофейню. Но не это было самым страшным. Лару обвинили в целом ряде тяжких преступлений! Правда, потом признали невиновной, но все равно обидно. Поэтому в **Tomb Raider: The Angel of Darkness** в роли оклеветанной Лары вам предстоит решить: пойти по пути отказа от общественных

На пресс-конференции, посвященной анонсу выхода **Tomb Raider: The Angel of Darkness**, был продемонстрирован первый ролик из игры. Он привлек всех присутствующих в бурный восторг. Однако за ним последовало не менее бурное разочарование. Оказывается, в финальной версии кровь, так порадовавшая журналистов, будет отсутствовать как класс. Всею виной жадность. Eidos хочет, чтобы игра стала доступна тинейджерам.

норм и морали или продолжить играть роль невинной девочки, которая даже не знает, что "Мертвые души" — это роман ужасов о неживой сантехнике. В любом случае, прежней нашей любимой девушке с

В Tomb Raider: The Angel of Darkness в роли оклеветанной Лары вам предстоит решить: пойти по пути отказа от общественных норм и морали или продолжить играть роль невинной девочки.



Сюжет Tomb Raider: TAOD очень тщательно прорабатывается. Сценаристы принялись за работу с таким усердием, что написали огромное произведение, которое никак не удавалось записать в рамки одной игры. Поэтому было принято простое и как всегда гениальное решение — создать фактически новый игровой сериал из пяти частей, первой ласточкой в котором и станет Tomb Raider: The Angel of Darkness.

дели которой, кстати, теперь намного больше полигонов, чем было раньше, ухитрятся бегать, прыгать и скакать с грацией юного кенгуру. А этого, надо признаться, до сих пор еще никому не удавалось добиться.

Впрочем, в **Tomb Raider: The Angel of Darkness** героине придется не только скакать. В игре будет немало моментов, когда ей

Основными противниками Лары станут вооруженные до зубов боевики. Как правило, они вооружены лучше. Остается надеяться на хитрость.

длинной косой и парой пистолетов, уже не быть никогда. Разработчики по секрету сообщили нам, что новая игра будет на несколько порядков мрачнее и сложнее своих предшественников.

В **Tomb Raider: The Angel of Darkness** перед Ларой раскинется совершенно новая игровая Вселенная. С прошлыми ее будут связывать, пожалуй, лишь фигура главной героини и роскошная коса. Хотя непонятно, почему разработ-

Как благородный персонаж, Лара сперва дает предупредительный выстрел. Но в новой игре он всегда будет делаться в голову противника.



чики, пытаясь дистанцироваться от ранних работ, не решились побрить главную героиню наголо. Тогда в их новом проекте никто бы не увидел и намек на то, что нынешняя госпожа Крофт имеет что-то общее с сопливой девчонкой из прошлых

Мощности PlayStation 2 и бюджет, превышающий совокупный бюджет всех ранее выпущенных серий, обеспечивают Tomb Raider: The Angel of Darkness практически идеальный видеоряд.

серий. Можно было бы создать замечательный образ, украсив Лару специальными заколками для лысых женщин — они прекрасно крепятся к голове присосками. Но даже без этого создатели культовой героини клянутся, что никто из нас не может даже представить то, насколько образ Лары из **Tomb**

придется незаметно пробираться на те или иные объекты или, напротив, пытаться ускользнуть с тщательно охраняемой базы. По числу таких ситуаций **Tomb Raider: The Angel of Darkness** вполне может состязаться с другим шедевром — Metal Gear Solid 2. О схожести с последним гово-



В определенные моменты новая игра будет напоминать натуральный файтинг.

Raider: The Angel of Darkness будет отличаться от привычного нам образа озорной авантюристки.

Во многом за это стоит благодарить совершенно новый движок, на котором создается игра. Мощности PlayStation 2 и бюджет, превышающий совокупный бюджет всех ранее выпущенных серий Tomb Raider, обеспечивают практически идеальный видеоряд. Лара, в мо-

рит и тот факт, что в ней появится... второй персонаж, доступный игрокам. Это некий мужичок по имени Кертис. Что его связывает с Ларой — пока неизвестно. Вполне возможно, что это стажер, которого готовят на роль нового супергероя. Хотя, если все пойдет так, как обещают разработчики, он наверняка останется без работы — похоже, что Лара Крофт возвращается. Всерьез и надолго.



PC

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

“Еще одна стратегия про войну. Сколько можно?” — уныло почешет в бритом затылке геймер и пролистнет страницу журнала в поисках чего-нибудь свеженького. В нынешнее время, когда количество юнитов на единицу винчестерной площади бьет все рекорды, другой реакции ожидать сложно. Постепенно это начинают понимать и сами господа разработчики, успевшие набить себе руку (и в особых случаях большой палец левой ноги) на безудачном копировании игр.

Жанр: RTS **Издатель:** Codemasters **Разработчик:** The Bitmap Brothers
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** <http://www.codemasters.com/ww2/front.htm>
Дата выхода: IV квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11373

Чтобы хоть как-то привлечь внимание к своему новому проекту, компания The Bitmap Brothers громкогласно заявляет, что Frontline Command — первая в своем роде стратегия, способная достоверно передать атмосферу той войны. Долой навязшую в зубах стерильность! Всем уже приелись бездушные оловянные солдатики, вяло передвигающиеся по полю боя и бестолково исполняющие приказы своего командира. Время таких стратегий безвозвратно уходит. Сейчас нам подавай психологические аспекты, боевой дух. Разработчики **WWII:FC** шепотом подсказывают нам поискать все это в новоиспеченной системе под названием Frontline.

Дело в том, что такие понятия, как героизм, отчаяние, трусость, паника, страх не являются какими-то абстрактными ве-

Все солдаты на одно лицо. Я так не играю.



Изначально игра называлась World War II: D-Day to Berlin, но затем по неизвестным широкой публике причинам была переименована в World War II: Frontline Command.

щами для **WWII:FC**. Все это в совокупности должно напрямую влиять на реалистичность, а значит, и драматичность происходящих на экране событий. Так, на поле боя найдется место и для героических поступков ваших камикадзе, и для побегов особо впечатлительных солдат в ближайшие кусты.

Командиру помимо выполнения стратегических задач придется вдобавок заботиться о своем отряде. Например, время от времени присылать подкрепление и демонстративно ухаживать за уставшими или ранеными.

В игре насчитывается порядка 25 миссий, основанных на наиболее значимых сражениях Второй Мировой, воссозданных по свидетельствам очевидцев. Так что выбрасывайте свои учебники по истории. Да здравствует увлекательное интерактивное обучение!

Вражеские силы собираются правдоподобно реагировать на все ваши маневры, что говорит продуманном искусственном интеллекте. В плане графики все также обещается на высшем уровне. Все окружения трехмерны, ландшафты деформируются, а здания взрываются. Не забыли и про реалистичные эффекты огня, дыма и воды.

Движок, на котором создавалась игра Steel Soldiers, заиграл новыми красками.

Что любопытно, в игре одинаково хорошо себя будут чувствовать как новички, так и пережившие не одну виртуальную войну командос. Для первых припасены интуитивно понятный интерфейс и ряд обучающих миссий, а для вторых — продвинутые настройки управления и различные технические аспекты юнитов.

Кто знает, может **WWII: FC** и удастся потеснить стройные ряды своих бесчисленных соперников. На войне как на войне, в конце концов.



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. Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по
телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

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

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Rage

www.nd.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

PC
G.I. COMBAT

Blade
blade@gameland.ru

Стратегии реального времени (RTS) постоянно совершенствуются и усложняются, все больше приближаясь к wargame'ам. Давайте попробуем вместе с Strategy First представить на примере их нового творения о Второй Мировой войне, что же нас ждет в будущем и в каком направлении движется жанр RTS в целом.

Жанр: RTS **Издатель:** Strategy First **Разработчик:** Freedom Games **Количество игроков:** до 32 **Онлайн:** <http://www.gicombat.com> **Требования к компьютеру:** PII400, 64 MB RAM **Дата выхода:** 15 августа 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11334

что за реалистичность того, что будет происходить на экране, можно не волноваться. А если надоест исторические кампании, в **G.I. Combat** можно будет поиграть в гипотетические миссии из цикла "а что, если...".

G.I. Combat будет использовать специальный движок Ascension, позволяющий не только реалистично моделировать реальные боевые действия тяжелой бронетехники с учетом физических законов, но да-

Трехмерность и, как следствие, малое число юнитов неминусом превратят стратегию в тактику.

этому ожидается сложное индивидуальное поведение каждого солдата. Чего стоит одна система морали, состоящая из 8 уровней, начиная от фанатичного чувства долга и заканчивая настоящим безумием! Система AI во многом перейдет из **Close Combat**. Например, если автоматчик увидит рядом убитого пулеметчика, то он бросит свой автомат и переползет к трупку, чтобы воспользоваться бесхозным мощным вооружением. В игре бу-

Эффективный движок позволит ощутить себя в самой гуще событий.



Нрежде всего, историческая достоверность. Это значит, что в миссиях, повторяющих реальные операции, должно быть соблюдено не только точное количество солдат/бронетехники и географическое соответствие, но также учтены моральные и иные факторы, влияющие на боеспособность армии. Например, успешное наступление союзников в соседнем регионе должно поднять боевой дух воинов, а плохое питание или отставка уважаемого генерала — наоборот, понизить. Strategy First славится своими варгеймами, так

Как признаются разработчики, **G.I. Combat** должен объединить в себе продуманность варгеймов от Strategy First и динамику от **Close Combat**, снабженную современным движком с широкими возможностями и красивой 3D графикой.



же правдоподобно демонстрировать стычки отдельных солдат. Движок учитывает особенности ландшафта, а большое количество полигонов на каждую модель и динамическое освещение (например, вспышки от выстрелов) скрасят

дет представлено более 20 видов огнестрельного оружия и около 15 видов техники за каждую сторону (действие будет разворачиваться на западном фронте, где воевали американцы и немцы).

Успешное наступление союзников в соседнем регионе должно поднять боевой дух воинов, а плохое питание или отставка уважаемого генерала — наоборот, понизить.

картинку до уровня, недоступного варгеймам недалекого прошлого. Внутренняя механика тоже должна оправдать ожидания: **G.I. Combat** делают люди, приложившие руку к созданию серии **Close Combat**, по-

Выход игры запланирован на лето этого года и, судя по всему, может стать отличным подарком всем любителям сложных и интересных стратегий.

Юниты объединены в группы для более удобного управления.

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



PS2

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

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Джимми Паттерсон — притча во языцах, человек-гора, гроза фрицев от Акапулько до Чукотки — оказывается, не только собственноручно развалил нацистскую ядерную программу. Свежие разведанные свидетельствуют в пользу того, что он походя избавил немцев и от другого их детища, сверхсекретного реактивного глайдера HO-IX (Gotha 229). История о том, как же он дошел до жизни такой, изложена в новом сиквеле главной консольной FPS на тему Второй Мировой.

Жанр: FPS **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** DreamWorks Interactive
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.ea.com/eagames/games/playstation/moh_frontline/ **Дата выхода:** 5 июня 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10249



Das
PokeFurstPerzonSchutter!!

Тем временем союзник EA, компания Ubi Soft (точнее, ее подразделение Destination Software), колдует над портативной версией Medal of Honor: Underground для малютки Game Boy Advance. Костяк команды разработчиков состоит из сотрудников Rebellion, восемь лет назад явивших миру Alien vs. Predator для Atari Jaguar, а движок в игре используется тот же самый, что в Doom для GBA. О дате выхода пока скромно умалчивается.

По-хорошему, это классическая Medal of Honor для PS one, только с пометкой "extra-class". Обширнее этапы, больше деталей, техники, оружия, разнообраз-

У так, хладнокровный, благородный и тотально неотразимый лейтенант армии США Паттерсон, с ног до головы увешанный оружием (целых 20 видов: тут вам и кольт-сорокапятка, и снайперская винтовка Спрингфильда, и автоматический карабин Браунинга, и трофейный гранатомет "панцершрек"), спешит-торопится уничтожить очередную игрушку Рейха. Надо сказать, что квазиисторическая составляющая выписана более-менее правдоподобно: рабочий прототип HO-IX у немцев действительно существовал, его даже пару раз разбивали на испытаниях — без всякой, правда, помощи штатовских диверсантов.

Так вот, путь Паттерсона обещают проложить через 20 этапов, часть

"Чутьочку правее, пожалуйста!"



из которых явственно повторяет сцены городских боев из "Спасения рядового Райана" (где наш лейтенант командует небольшим отрядом), другая часть — тошнотворную бойню на берегах Нормандии все из того же "Спасения...", а третья включает в себя традиционные для МоН небоевые задания в стиле "просочитесь в логово врага под видом одного из слепоглухонемого и выкрадите ключ из туалетного шкафчика у-

Кавер-версия "Кольца Нибелунгов": местный ВИА зажигает!

тер-фельдфебеля". Общественность страшат вырвавшимися на волю "пантерами" и "тиграми" (интересно, опять-таки вспоминая Райана, а портянки со взрывчаткой Джимми прихватил?), вечеринками в гестаповской пивной (без шуток) и длиннющим списком консультантов от всех существующих в природе родов войск, принимающих участие в создании игры.

нее модели поведения врагов, навороченное задания. Еще одна достойная игра из серии, в рамках которой одинокий станковый пулемет неизменно вызывает условный рефлекс ("сейчас сяду за него, а они КАК ПОПРУТ!!!")... Хотя что я тут распинаюсь, знающие люди МоH Frontline по-любому не пропустят.



НОВЫЕ РУССКИЕ СКАЗКИ

- Оригинальная сюжетная линия
- Современные 3D эффекты
- Множество колоритных персонажей
- Большое количество головоломок и игр



Новый юмористический квест по мотивам старинных русских сказок. Самые известные и колоритные персонажи предстанут перед Вами в нашем времени и в современной интерпретации. Ну а что их ожидает, вы скоро узнаете сами...

Системные требования:

Celeron 300, 64-128 RAM,
4 Mb Video Card,
4x CD-ROM, Sound Card,
Mouse.

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

Разработчик:
Электроникум+

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

PC, XBOX

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

RAINBOW 6: RAVEN SHIELD

Ghost Recon — это, конечно, замечательно. В своем последнем творении Red Storm Entertainment превзошли себя. Тем не менее, фанаты бывших шедевров, а именно «Радуги», остаются верными любимым произведениям со всеми вытекающими последствиями. Одним из которых является консерватизм.

Жанр: Tactical shooter **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** Red Storm Entertainment
Онлайн: <http://www.raven-shield.com/> **Дата выхода:** конец 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11533

Rainbow 6, открыв новое жанровое направление, по сей день является одним из самых коммерчески удачных проектов. Количество add-on'ов для первой и второй частей бестселлера уже близится к десятку. А общее число проданных игр серии на данный момент составляет ни много ни мало — 6,7 миллионов экземпляров!

Мало кто из фэнов Rainbow Six адекватно воспринял Ghost Recon с его насыщенными боевыми операциями и почти полным отсутствием какой бы то ни было модели тактического планирования, предваряющих миссии. Они с жадностью проглотили add-on к Rogue Spear — Black Thorn и, стуча ложками по пустым мискам, яростно требуют добавки. Добрый дядя Том (он же Клэнси), услышав мольбы страждущих, почесал затылок и занялся сочинением новой сюжетной канвы about bad Russians, которой суждено быть положенной в основу завершающей третьей части Rainbow Six под названием **Raven Shield**.

Как всегда, на данной стадии разработки о сюжете нельзя сказать что-то конкретное. Насчет обязательного присутствия мужиков в тельняшках никаких сомнений не возникает, однако, все остальное держится в строжайшей тайне. Не перестаю удив-



Как всегда, на данной стадии разработки о сюжете нельзя сказать что-то конкретное. Насчет обязательного присутствия мужиков в тельняшках никаких сомнений не возникает, однако, все остальное держится в строжайшей тайне. Не перестаю удивляться, как при такой усердной работе бойцов спецподразделения «Радуга 6» не перевелись на свете русские и арабы, главные негодяи всех серий.



Фигурки бойцов потрясают своей детализацией.

ляться, как при такой усердной работе бойцов спецподразделения «Радуга 6» не перевелись на свете русские и арабы, главные негодяи всех серий.

Отрывочные факты позволяют представить будущую картину очередного всемирного заговора. Например, доподлинно известно о миссии по нахождению се-

кретного оружия по производству биологического оружия (это что-то новенькое). Также точно будет миссия с освобождением банка от захвативших его террористов. Учитывая небольшое количество миссий (всего 15 штук), можно ожидать насыщенности и продуманности каждой из них.

Один из главных сюрпризов, приготовленных Red Storm благодарным игрокам — новое графическое ядро. По причине отсутствия у разработчиков возможности как-то модернизировать уже дышащий на ладан движок Rogue Spear, было принято судьбоносное решение строить игру на последней версии движка Unreal. Не самый плохой выбор. Бросим беглый взгляд на скупую галерею предоставленных разработчиками скриншотов. Фигурки бойцов

Но главное то, что никаких особенных изменений в игровой процесс внесено не будет. Увеличится список оружия, появятся новые герои, но сама механика игры и атмосфера обещают ос-



таться незбылемыми. А это, наверное, самое главное.

Red Storm уверяют, что большая часть игры уже сделана, проект будет продемонстрирован этой весной на E3 в Лос-Анджелесе. Осталось только дождаться мая!

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

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

SNIPER

Народ очень ценит и уважает нелегкое ремесло снайперов. В любом мало-мальски значимом голливудском фильме (да и в наших — прим. ред.) труженники этой профессии показаны нам суровыми и уверенными в себе людьми. Что поделать, такая у них работа — излишняя нервозность не к лицу осторожным охотникам.

Жанр: FPS **Издатель:** TBA **Разработчик:** Xicat Interactive, IncaGold
Онлайн: <http://www.bluesnews.com/cgi-bin/board.pl?action=viewthread&threadid=28913.com/>
Дата выхода: IV квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F11532

Сам процесс «работы» со снайперской винтовкой — чертовски привлекательное занятие. Все дело тут, наверное, в той дьявольской ловкости, с которой снайпер может устранить человека. Засел с СВД на колокольне, поймал перекрестием прицела маленькую фигурку оппонента и один раз легонько нажал на спусковой крючок. Исключительно интеллигентно, ни мордобития, ни излишнего волнения.

Ведь порой для того, чтобы сделать один единственный выстрел, нужно несколько часов, а то и суток пролежать в засаде, несмотря на дождь, снег и все остальное. Так и простудиться недолго. Дрожание рук от волнения — недопустимо. Да и сам инструмент имеет свойства капризничать и отказываться в самый нужный момент. Кроме того, не стоит забывать, что для всех, кроме непосредственно жертвы, стрелок крайне уязвим и выбор нужной позиции для стрельбы становится одним из решающих моментов.

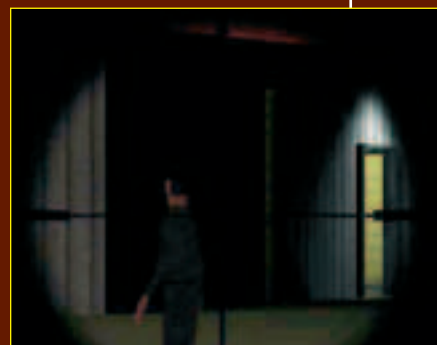


Вообще-то, вести огонь из снайперки в закрытых помещениях весьма трудно.

Чтобы люди могли на личном виртуальном опыте убедиться во всем вышесказанном, компаниями IncaGold и Xicat Interactive было принято решение провести ликбез

при помощи их нового проекта, который так и называется — **Sniper**.

О главном герое, как и о сюжете пока мало чего известно. Понятно одно — наш alter-ego на деле является хорошим мальчиком. Иначе зачем разработчики пошлют его на зачистку террористов в Чикаго, Рим и даже Лас-Вегас? Глядеть в окуляр прицела нам придется на протяжении более чем двух десятков миссий. Перед каждой операцией можно будет досконально изучить план местности, на которой будет происходить операция. Предполагается, что изюминкой игры станут мис-



сии а-ля Hitman, где нужно будет произвести всего один выстрел. Пути решения хитроумной головоломки по «уборке» клиента могут длиться часами. Впрочем, ожидаются операции, где нам при помощи одной лишь винтовки придется сдерживать одну волну противника за другой.

В качестве графического ядра разработчиками выбран ставший почему-то в последнее время жутко популярным движок LithTech, кото-

Для того, чтобы люди могли на личном виртуальном опыте убедиться во всем вышесказанном, компаниями IncaGold и Xicat Interactive было принято решение провести ликбез при помощи их нового проекта, который так и называется — Sniper.



Так выглядит Снайперская винтовка Драгунова — одна из самых популярных в мире дальнобойных винтовок.

рый, по их словам, предоставляет для такого типа игры наибольшую свободу. Правда, унылые скриншоты немного настораживают.

Наконец весьма интересным мне представляется идея мультиплеера в **Sniper**. Если разработчики не подведут, то, вероятно, у **Sniper** есть шанс произвести в области настоящий прорыв. Я так и представляю себе огромный уровень, на котором устроили охоту друг на друга два профессиональных бойца. Все смотрели фильм *Enemy at the Gates*?

В общем, ждем **Sniper**, дабы незамедлительно испробовать себя в деле.



ЛОХ-НЕСС

РУССКАЯ ВЕРСИЯ



- *Захватывающая детективная приключенческая игра с элементами мистики*
- *Неожиданные повороты сюжета держат вас в напряжении до самого конца игры*
- *Великолепная 3D-графика погружает игрока в мрачную атмосферу древнего замка и его окрестностей*
- *Тщательно подобранное звуковое оформление заставляет вас поверить в реальность происходящего; каждая скрипучая дверь в игре звучит по-разному*
- *Множество сюжетных головоломок в духе незабвенной приключенческой игры Myst*
- *Полный перевод на русский язык, профессиональный звук*

www.nival.com

games.1c.ru

1С
ФИРМА «1С»

wanadoo

NIVAL
INTERACTIVE

Loch Ness © 2001 Wanadoo Edition. Production: Galilea. All rights reserved.

Лох-Несс © 2001-2002 Wanadoo Edition. Production: Galilea. Все права на издание и распространение на территории стран СНГ и Балтии принадлежат Nival Interactive и АОЗТ «1С».

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

PC

OPERATION NA PALI

Илья Илюхин ilya@gameland.ru

Несмотря на то что с момента выхода Unreal Tournament прошло целых три года, игра все равно держит если не пальму, то по крайней мере кактус первенства в своем жанре. Секрет прост — постоянное появление новых карт/модов/скинов и прочих дополнений. В некоторые из них мы играли пару дней, в некоторые — пару недель. Разрабатываемый сейчас мод под названием Operation Na Pali грозит затянуть нас где-то на полгода. Легко.

Жанр: 3D action Издатель: TBA Разработчик: Team Vortex
 Онлайн: <http://dynamic3.gamespy.com/~teamvortex/index.shtml> Дата выхода: май 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11203

Официальная информация об Operation Na Pali оказалась предательски скучна. Поэтому мы решили наточить журналистское перо и обратиться к лидеру команды разработчиков (подробнее о нем читайте во врезке) с просьбой прояснить ситуацию и ответить на ряд исключительно животрепещущих вопросов.

Страна Игр: Добрый день, Дэвид. Расскажи, пожалуйста, вкратце — что представляет собой Operation Na Pali.

Дэвид: Привет! Если не растекаться мыслью по древу — это повзрослевший и сильно переработанный в плане графики Unreal, но на движке UT. В частности, возросло количество полигонов на модель.

СИ: Сюжет останется таким же, каким он был (я имею ввиду Unreal)?

Белое солнце. Но не пустыни, а зловещих темно-красных гор.



План вступительного уровня на черновике. Запутаннее не придумаешь.

Дэвид: Естественно, нет. Новому сюжету уделено особое внимание — ведь на нем строится все игра. Раскрывать секреты не буду: во-первых, кое-какие наброски есть на нашем сайте, а во-вторых, существует вероятность, что он может измениться. А загадывать заранее я не люблю. Выйдет — и все встанет на свои места. Договорились?

СИ: Не вопрос. В игре мы управляем тем же персонажем, что и раньше (Unreal)?

Дэвид: Нет, персонаж будет отличаться от того, что был в первом Unreal и Return to Na Pali.

СИ: Хотелось бы узнать о новых картах и о новых расах, ежели, конечно, таковые будут.

Дэвид: Так как действие происходит на той же планете, новых рас, к сожалению, мы не сострепали. Однако некоторые монстры будут воевать на стороне игрока, например, Нали (Nali), или Наемники (Mercenaries). Первые больше не будут беспомощными, ибо солидно вооружатся. Если Нали увидят, как вы рубите в капусту их врагов, то тут же кинутся вам на

Лидера германской команды Team Vortex зовут Дэвид. Он является одним из самых перспективных дизайнеров карт, в его послужном списке значится работа над такими беззащитными модами, как Tactical Ops и Rocket Arena. Кроме того, Дэвид целых три раза получал награды за свои произведения (DM-Agio, DM-Pah, DM-Alcatraz) от самого Клиффа Блэжински, дизайнера Epic Games.



Прекрасный пример переработанной графики. Слева — ONP, справа — Unreal. Найдите 10 отличий.

помощь. Насчет новых карт — они, само собой, будут и им уделено особое внимание. С разнообразием размеров все в порядке — ждите и небольшие ювелирные сделанные карты, и поражающие воображение гигантские территории. В любом случае вы не найдете одного — скучных карт. Это я обещаю.

СИ: Изменяется ли музыка и звук?

Дэвид: Звук не изменится (лучше, на мой взгляд, оставить все как есть), а вот музыка — да. У нас есть собственный композитор, и команда считает его исключительно талантливым. Если хотите — можете скачать его потрясающую композицию с сайта <http://www.toxen.de>.

За сим и откланяемся. Комментарии излишни — Дэвид не слишком откровенничал, но ситуацию прояснил. Дело за малым, дожидаться мая 2002 года. А это совсем не за горами...

Рыцари Морей

**НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»**



Масштабные военные сражения
Мощный редактор миссий и кампаний
Более 20 видов кораблей
Более 25 сценариев для
многопользовательской игры
Красочные спецэффекты

PC

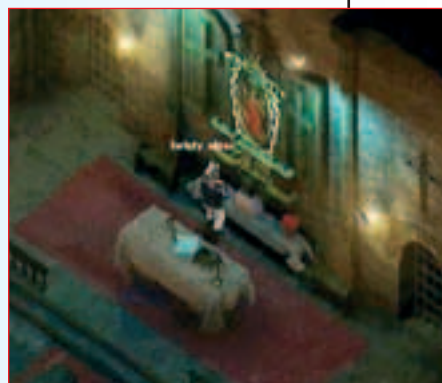
Blade
blade@gameland.ru

ANOTHER WAR (ДРУГАЯ ВОЙНА)

Довольно талантливая и смелая чешская команда разработчиков, засветившаяся ранее с проектом Gorky 17, решила преподнести сюрприз ценителям хардкорного жанра RPG. Нет, нам не обещают графических чудес или приключений в невообразимых фантастических мирах, а просто готовят качественную игру с огромной свободой действий в огромном реальном мире. Dog Meat из Fallout поднял голову и тихонько зарычал на незнакомца. Встречаем?

Жанр: RPG **Издатели:** Акелла/ Mirage Interactive **Разработчик:** Mirage Interactive
Онлайн: <http://www.anotherwar.com/> **Требования к компьютеру:** PII 350, 128 MB RAM
Дата выхода: II квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11541



Убранство германских замков иногда поражает...

ким видом, более чем 1000 сценами в разрешении 800x600, 120-ю разновидностями оружия (а вот про боевую технику ничего не сказано) и сотней видов солдат. В группу не возвращается включать наемников, но не более двух-трех. Главный герой практически за каждое полезное (и не очень) действие

Действие происходит во время Второй Мировой. Главный герой из разговора со своим давним другом узнает о таинственном и могучем артефакте — желанной добыче как для немцев, так и для русских. Беседу прерывают нацистские солдаты, в результате чего друг погибает, а наш заинтригованный рассказом непоседа отправляется на поиски...

Такова, в общем-то, бесхитростная завязка игры. А дальше... А дальше перед глазами встает загадочно улыбающийся призрак вечного бродяги в синем комбинезоне с цифрой 5 на медной бляшке, простите, цифрой 13 на груди.

А что делают вон те типы ночью на кладбище?!

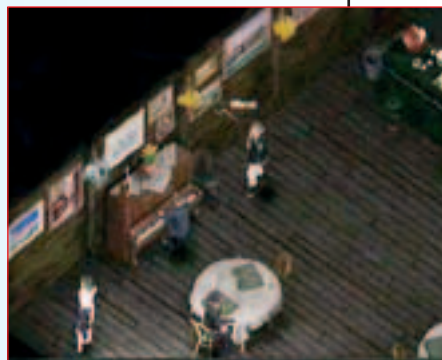
Ну, конечно, Fallout (не Tactics, а оригинал). Если кто помнит, был такой невероятно увлекательный приключенческий эпос. Во всем сквозит мятежное чувство ностальгии, начиная с дизайна кнопок в меню, схожей (хоть и упрощенной) ролевой системы и заканчивая общей философией игры. Подумайте сами: вокруг война — фрицы, партизаны, бомбежки, а наш герой, нисколько не смущаясь, занимается своими личными делами — разумеется, исключи-



На смену единственной команде use придут всплывающие меню для каждого объекта со списком возможных действий. Например, вытащить ржавый нож из камней, попытаться отремонтировать машину и т.д.

тельно из корыстных побуждений. К тому же, бесстрашному приключенцу предстоит побывать в таких местах, которые ну никак не соответствуют духу Второй Мировой — кладбища, старинные замки, та-

К чему может привести попытка совместить стиль фэнтезийной RPG и реалии войны с нацистами? К новому поджанру вроде паропанка (steampunk) или к полной путанице и несурзности? В любом случае, взглянуть на это будет интересно.



будет получать опыт и совершенствовать свои характеристики, пройдя за время игры от Франции до блокадного Ленинграда.

Определенным недостатком вполне может оказаться система боев в реальном времени, как в Diablo. Это может сильно испортить общее впечатление от игры, но давайте-ка лучше подождем релиза. Проект выглядит весьма соблазнительно, ведь не каждый же день мы сталкиваемся с RPG на тему Второй Мировой. Если разработчикам удастся отловить всех тараканов, исправить глюки и недоработки демо-версии (включая явно завышенные системные требования), то может получиться достойное по духу продолжение постядерного приключения.

верны и т.д. Это можно встретить в классических фэнтезийных RPG, но вовсе не в техногенных или исторических. Фэнтези-начинка в новой упаковке?

Очень интересно решена проблема взаимодействия с окружающим миром. На смену единственной команде use придут всплывающие меню для каждого объекта со списком возможных действий. Например, вытащить ржавый нож из камней, попытаться отремонтировать машину и т.д. Почти как в старых текстовых ролевках. Подобный подход должен превратить в увлекательный рассказ даже самые простые операции.

Игра будет обладать традиционным для RPG изометричес-





innonics

ГНОМЫ

Наши ГНОМЫ ВАШИХ ЛЕДНИКОВ НА ЗАВТРАК СЪЕЛИ.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технологии творчества

Фирма 1С: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

PS 2

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ
VIDEO
К НОМЕРУ

МEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Wren
wren@gameland.ru

глазу созданий придется без колебаний. Для этого разработчики подготовили обширный арсенал, включающий в себя как пистолеты-автоматы, так и лазеры-бластеры. Новые пушки появляются по мере прохождения уровней, а на каждого из агентов приходится по пять уникальных типов оружия, при-

Вселенная “Людей в Черном” подходит для создания любой игры: от стратегии в реальном времени до комедийного квеста. И выбранный жанр — аркадный боевик — тоже не столь банален и прост. Малейшая проблема с камерой или неочевидным способом перехода на следующий уровень — все, атмосфера игры полностью утрачена.

Вышел, называется, прогуляться...



Жанр: action Издатель: Infogrames Разработчик: Melbourne House
Количество игроков: 1 Онлайн: http://us.infogrames.com/games/mib2_alienescape_ps2/
Дата выхода: июль 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11034

Другое дело, что команда Melbourne House пока что решает свою задачу грамотно. Спасением мира по-прежнему будут заниматься агенты Кей и Джей с соответствующими их киношным прототипам подробными трехмерными моделями. Темные очки и

Понятно, что процесс поиска остается за кадром, как излишне скучный. Взамен вам предложат на протяжении двух десятков уровней уничтожить сотни представителей разнообразных рас, многие из которых как раз и позаимствованы из фильма **MIB2**. Основным объектом нападения преступники избрали страну полосатых флагов, так что



Инопланетяне сделали бы честь какому-нибудь Туоок.

другие атрибуты людей в черном, естественно, прилагаются, но о бездумном следовании сюжету второго фильма нет и речи! Вместо этого разработчики сочинили историю, вполне вписывающуюся во вселенную MIB и при этом приспособленную именно для игры. Особого литературного таланта не потребовалось — любой геймер может легко сострелять аналогичную вариацию на тему “космическая тюрьма ненароком упала на Землю, преступники выбрались на свободу, их нужно найти и уничтожить”.

боевые действия будут проходить большей частью в многострадальном Нью-Йорке, но и без штурма космического “ноева ковчега” дело не обойдется. Ксено- и прочим фобам игра понравится.

Это даже не боевик с элементами комедии, а комедия с элементами боевика — представьте себе встречу с... инопланетянами в черном.

Но инопланетян мало придумать — их надо еще и нарисовать. Вся визуальная часть можно охарактеризовать как “сельскую дискотеку” с множеством разноцветных взрывов, переливающихся от десятков применен-



Вражеская техника на марше.

ных эффектов лучей и масштабным маскарадом на тему “от брата по разуму слышу”. Это даже не боевик с элементами комедии, а комедия с элементами боевика — представьте себе встречу с... инопланетянами в черном. Чуждые нам существа призваны не напугать вас, а скорее вызвать удивление своей непохожестью как на монстров из фильмов ужа-

чем переключаться между героями можно в начале каждой миссии. Это и позволяет разнообразить удовольствие в процессе первого прохождения, и оставляет повод запустить игру во второй раз. Хотя о чем я говорю? У аркад параметр герлауability и так всегда был непомерно высок. Что может его



сов, так и на скучных инопланетных захватчиков из серии “наведи прицел в центр, нажми на курок, ищи следующую жертву”.

Все же, несмотря на стильность противников, убивать приятных

снизить? Как ни странно, именно связь с популярным фильмом и бросает тень на игру — уж слишком часто подобные проекты не дотягивали даже до среднего уровня. Произойдет ли это и с MIB2? Увидим. 📺

COLIN MCRAE

RALLY

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

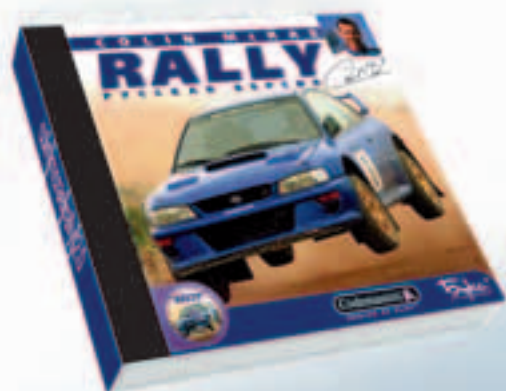


Colin McRae

Colin McRae Rally 2.0 – продолжение одного из самых реалистичных гоночных симуляторов, в котором полностью воспроизведены 12 типов гоночных автомобилей, включая Форд Фокус самого Колина Макрея. А теперь у Вас есть возможность поиграть в полную русскую версию игры от компании «Бука».

Особенности игры:

- Большое количество трасс по всему миру;
- Аркадный вариант игры;
- Высокая детализация графики;
- Многочисленные настройки гоночных автомобилей;
- Изменяющиеся погодные условия;
- Реалистичная система повреждений автомобиля;
- Возможность игры по сети.



Системные требования:

Операционная система:
Процессор:
Оперативная память:
Видео:

Свободное место на диске:

Звук:
CD-ROM привод:
Дополнительное ПО:
Управление:

Дополнительное оборудование:
Для игры в многопользовательском режиме:

Внимание! Компания «Бука» не гарантирует работу компакт-диска на CD-R, CD-RW, DVD-ROM. Игра не работает под операционной системой Windows 95A.

Потребитель сам отвечает за различные оплаты игры через Интернет.

Windows 95 (не A), 98
Pentium 233 MMX (рекомендуемые Pentium III 500)
32 МБ (рекомендуемые 128 МБ)
DirectX-совместимая 3D видеокарта 8 МБ памяти (рекомендуемые 32 МБ), 16-bit цвет и вывод
610 МБ + 150 МБ свободного места на жестком диске после установки игры
16 bit DirectX совместимая звуковая карта
8-ми скоростной (рекомендуемые 24-х скоростной)
DirectX 7.0
клавиатура, мышь, руль
Windows 95/98 совместимый минимум 33.6 kbps скоростной модем.
IPX протокол, TCP/IP протокол, любая другая 100% совместимая с Microsoft DirectPlay(1) сеть.

PC

UFO: AFTERMATH

Жанр: strategy

Издатель: Titus Software

Разработчик: Altar Interactive

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

Дата выхода: III квартал 2002 года

PC

BLOWOUT

Жанр: action

Издатель: не объявлен

Разработчик: Diezelpower Studios

Онлайн: <http://www.blowoutgame.com>

Дата выхода: не объявлена

PC

STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1

Жанр: simulation

Издатель: Strategy First

Разработчик: Third Wire Productions

Онлайн: <http://www.thirdwire.com/>

Дата выхода: 2002 год

1 UFO: Freedom Ridge официально переименована в **UFO: Aftermath**. Над игрой работает чешская команда Altar Interactive, создатели Original War. И, судя по всему, они собираются подарить нам настоящую, старую добрую UFO. Вообще-то, сначала речь шла об игре The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Именно эту наполовину готовую стратегию и предложили закончить Altar Interactive. Не взявшись за проект, построенный на основе знаменитейшей вселенной, уже имеющий издателя, было бы просто непростительно.



Что же нас ожидает? Классический для UFO игровой процесс: глобально-стратегическая часть на карте мира и тактические трехмерные бои в специальных локациях. Сейчас авторы как раз приступили к активной работе над ними. Нам обещают около трехсот squad-based миссий. Помимо тактической составляющей, будет и традиционная ролевая. Сами бои проходят так: в режиме паузы мы отдаем приказание всем бойцам, затем включается real-time. Когда кто-то заметит врага, снова ставится пауза. Как только наши солдаты



закончат выполнять вновь отданные приказы, игра снова приостановится и т.д.

Будет ли это та самая UFO? Кто знает... А пока смущает полное отсутствие скриншотов. Может статься, игра сильно подзадержится с выходом.

2 Нас снова хотят взять на понт. Создатели **Blowout** обещают прямо-таки невероятное количество всевозможной инопланетной нечисти (а именно — “смертельно опасных, отвратительных инопланетных жуков”, цитата с сайта). Обычно такие уловки действуют. В Serious Sam мы, помнится, не разочаровались.

Blowout — это футуристический шутер от третьего лица, явно тяготеющий по стилю и атмосфере к фильму Starship Troopers (хотя разработчики о нем не говорят ни слова). Нам предстоит возглавить взвод командос и отправиться уничтожать чем-то не удививших человечеству жуков-переростков. Что значит “возглавить взвод”, пока не ясно — получится ли командный action или словосочетание это ввернуто просто так, для красного словца, неизвестно. Арсенал: автомат калибра 7.68, бензопила, дробовик, огнемёт (радиус поражения 8 метров), плазменная винтовка, пулемет, гвоздемет. Говорят, это даже еще не все. О графике пока судить трудно.



Скриншоты на редкость темные и ничего особо не показывающие. Правда, смущает их серость (в прямом смысле). Если вся игра будет выдержана в черно-белой палитре... стильно, конечно, но быстро надоест.

Судя по скудости разработчиков на информацию, похвастаться им пока нечем. Скорее всего, **Blowout** станет очередным проходным проектом. В лучшем случае — веселым.

3 **Strike Fighters: Project 1** (ранее известный как Rolling Thunder, а до этого — Project 1) должен стать весьма необычным авиасимулятором. Дело в том, что разработчики решили оригинальничать и перенести игровой процесс в



60-е годы XX века. Соответственно, главный предмет их гордости — самолеты той эпохи, которые нам предстоит опробовать в деле. Вопреки очевидности, **Strike Fighters** не будет посвящена войне во Вьетнаме. Вместо этого нам предлагается некая абстрактно-историческая



кампания, проходящая непонятно пока где. Разработчики говорят, что “жесткие правила ведения боя и выбор целей в соответствии с политической ситуацией не смогут стать хорошей основой для создания динамичной, захватывающей игры, каковой должен быть **Strike Fighters**”.

Помимо прохождения кампании в обычном режиме, предлагается также возможность побыть наемником. В этом случае за успешное выполнение миссии и уничтожение отдельных целей нам будут платить. На полученные деньги предстоит покупать амуницию и топливо для самолета. Последних, кстати, доступно всего три штуки: F-104 Starfighter, A-4 Skyhawk и F-4 Phantom II.

Проект получается явно фанатский. Иначе трудно объяснить довольно скудный список возможностей, количество доступных машин и не слишком вразумительную (судя по картинкам) графику.

Олег Коровин korovin@gameland.ru

PC

PC

TREVOR CHAN'S RESTAURANT SIM

ATROX

Жанр: simulation

Издатель: не объявлен

Разработчик: Phantogram Interactive

Онлайн: <http://www.phantogram.com/>

Дата выхода: I квартал 2004 года

Жанр: RTS

Издатель: Interactive Ideas

Разработчик: Joymax

Онлайн: <http://www.atrox.co.kr/>

Дата выхода: 24 мая 2002 года

4 Игра, о которой дальше пойдет речь, пока еще не имеет названия. Просто Тревор Чан (создатель Capitalism'a и Seven Kingdoms) и контора Phantogram Interactive затеяли новый проект — бизнес-симулятор ресторана. Оче-



реднее доказательство того, что строить и развивать можно все что угодно. Но так как Maxis не имеет к проекту никакого отношения, есть надежда на некоторую его оригинальность.

Нам предлагается стать владельцем и управляющим ресторана. Для начала придется поработать над интерьером заведения. Затем — нанять поваров, официантов, уборщиков, обучить их. Мы также имеем возможность устанавли-



вать цены на блюда и самостоятельно составлять меню. Когда дело более-менее наладится, в ход вступит реклама для привлечения новых клиентов и грязные трюки для разорения конкурентов.

Интересно, что игра будет полностью трехмерной, это действительно ново для такого рода проектов. Будет ли трехмерность реально использоваться в игровом процессе, пока не ясно. Но для выяснения подробностей об игре у нас еще полно времени. Ориентировочная дата выхода намечена на начало 2004 года!

5 Корейская экспансия продолжается, все больше локализаций появляется на западном рынке (к счастью, оригинальных версий мы никогда не увидим, они сняты в кошмарах только самим локализаторам). Очередной проект, который должен прийти к нам с Востока — **Atroux**. Эта игра уже успела разойтись весьма приличным тиражом в родной Корее и Германии, и компания Interactive Ideas (не имевшая до той поры отношения к игре) решила, что пора уже **Atroux** появиться и в США. Почва подготовлена, проект успел себя неплохо зарекомендовать, так что особо за его судьбу можно не опасаться.



Сюжет **Atroux** по-корейски замысловат. Краткая предыстория занимает несколько страниц убористым шрифтом. Время действия 2334 год. В самом разгаре кровопролитная война между тремя расами: Createse, Intelion и Hominian. Последние — это горстка чудом



уцелевших людей, проживающих на Земле. Первые две расы — киборги-мутанты, появившиеся на свет в результате экспериментов сумасшедшего ученого.

Судя по всему, **Atroux** — самый типичный клон Starcraft: классический для RTS игровой процесс, знакомые до боли скриншоты (даже стиль тот же), три расы... Что ж, Starcraft много не бывает. Или все-таки бывает?

REVIEW

стр. 058-089

Dungeon Siege

Один из самых интересных представителей поджанра hack'n'slash за последнее время.

Global Operations

Это, конечно, совсем не убийца Counter-Strike. Но любителям известной многопользовательской забавы стоит обратить внимание!

Army Men: RTS

Пластмассовые солдатики наносят новый удар по несчастному игроку. Сможем ли мы его выдержать?

Штырлиц 3: Агент С.С.С.Р.

Magnamedia не постеснялась выпустить новую часть приключений народного героя. У поклонников серии появится лишний повод для улыбки.

State of Emergency

Антисоциальный, антиглобалистический, насквозь анархистский beat'em up. Так ли это на самом деле?

Resident Evil

Сарсом решила тряхнуть стариной — и сделала это так, что клочки полетели по всем закоулкам!

Moto GP 2

"Пошаговые гонки". Что же заставило Александра Щербакова так высказаться о новой игре от Namco?

Олег Коровин korovin@gameland.ru

Dungeon Siege

ДЬЯБЛА НА ГАЗУ

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



Жанр: RPG Издатель: Microsoft

Разработчик: Gas Powered Games Количество игроков: до 10 Онлайн: <http://www.dungeonsiege.com>

Требования к компьютеру: ПИ 400, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6234

За окном уже встает солнце, раздается скрежет тормозов первых утренних грузовиков, а в полутемной комнате перед мерцающим экраном сидит человек, который ничего этого не замечает, потому что ему решительно наплевать. На все. У него еще не зачищены десятки квадратных километров подземелий, не спасены от сил зла сотни деревень, и он не собирается уходить на покой, пока заэкраный мир не сможет спать спокойно. Да, вот оно — тихое счастье RPG-фаната. Счастье, которого мы с вами долгое время были лишены.

Олег Коровин

korovin@gameland.ru

Этой весной нас наконец-то ошастливили своим появлением долгожданные **Dungeon Siege**, **Might and Magic IX**, на всех парусах к нам спешит **Elder Scrolls III: Morrowind**. Это ж надо, столько хитов и сразу! Во что играть-то? Самый простой ответ, отдающий алчностью и гигантоманией, — во все. Но не будем слишком самонадеянными. По разным причинам такой вариант далеко не всегда оказывается приемлемым (спать и есть, как ни крути, а все же надо) и тогда остро встает вопрос выбора. Что ж, будем разбираться.

Сейчас уже не вспомню почему, но я ожидал, что **Dungeon Siege** будет довольно серьезной вдумчивой RPG с боями в реальном времени, не лишеными стратегической составляющей (о ней разработчики кричали в во-о-от такой рупор). Всем, кто думал так же как я, дальше советую читать особенно внимательно: вам предстоит сделать выбор, покупать игру или

При генерации персонажа мы никак не можем повлиять на его характеристики, зато можем собственноручно создать ему имидж. Сначала выбираем пол, потом цвет и фасон рубахи и пор-



ток. Можно поработать и над лицом: выбрать цвет кожи (от бледно-серого до желтого и шоколадного — политкорректность превыше всего) и тип прически. У меня получился темнокожий вояка с высоченным гребнем и татуировками на голове. В обычной жизни от таких субъектов шарахаются, а здесь — всеми любимый спаситель королевства.



Даже такого красавца можно убить за несколько секунд.

нет. Дело в том, что никакой вдумчивости в **Dungeon Siege** нет и в помине, но недостатком это назвать сложно. Перед нами чистой воды hack'n'slash. Фанаты **Diablo**, мечте в воздух чепчики!

Утомлять пересказом сюжета не буду. Вы и сами догадаетесь о том, что же такое ужасное случилось с королевством Ehb (ага, так и называется!), равно как и о том, что нам его (королевство) теперь надо спасать. Хотя в такого рода ролевых играх к сюжету особо высоких требований обычно не предъявляют, все же хотелось бы, дабы он объяснял, почему именно мы должны всех спасать. А то пришел к нам умирающий мужик, сказал, что все плохо, мы взяли вилы

и пошли на шинкование вражин... С какой радости-то?

С того самого момента, как мы взяли вилы и отправились в дремучий лес, нам уже не придется останавливаться ни на минуту до самой развязки.



Превосходная графика, необычная для hack'n'slash ролевая система. Игровой процесс незамысловат, но здесь это чуть ли не главное его достоинство. Масса превосходных находок по части интерфейса.

Игра слишком линейная даже для hack'n'slash. Совсем не впечатляют спецэффекты, особенно магия. Хромает дизайн некоторых локаций (подземелий — практически всех). AI не поражает воображение.

РЕЗЮМЕ:

Если забыть об обещанных нам стратегических элементах, не ждать, что **Dungeon Siege** окажется эпической RPG, мечтать о серьезном сюжете, то игра почти идеальна. Можно сказать, эталон для hack'n'slash RPG.

8,0



Города — чуть ли не самое красивое, что есть в Dungeon Siege.

Никакого сна, никаких посиделок в тавернах, никаких долгих разговоров — все как завещал нам великий (и ужасный) Diablo. Безостановочному продвижению вперед способствует и довольно оригинальная структура квестов. Всю игру мы только и делаем, что идем от одного города (хотя по размеру, скорее, деревни) к другому. Выглядит это так. Приходим в город А. Там нас встречает человек и просит передать кое-что его сестре в городе В. Неподалеку встречаем еще одного человека, который просит что-нибудь сделать в деревне С. Можно, конечно, отказаться, но смысла в этом нет никакого. Дело в том, что из пункта А выходит только одна дорога, которая ведет как раз в

Магов, специализирующихся на combat magic и nature поначалу можно условно разделить на sorcerer'ов и cleric'ов. Но дальше выясняется, что подобная градация неверна. Принципиальных функциональных различий в заклинаниях двух магических школ нет. Просто в боевой магии поначалу больше атакующих заклинаний, а в магии природы — защитных. Однако в перспективе эти различия нивелируются. В обеих школах есть очень мощные атакующие spell'ы, весьма приличные "лечилки" и summon'ы.

Это не алтарь, а одна из локаций, сделанных "просто так".



пункт В, аккуратноенько проходя через С. И так все время. Надо нам пройти через шахты, чтобы пройти до очередной деревни, а возле входа в них (шахты) стоит человек, умоляющий выволить оттуда его брата. Да, чтобы его найти, придется сделать небольшой крик по самому подземелью, но не пройти через него мы просто не можем. Кроме того, нам никогда не придется возвращаться к тому, кто давал нам квест — вознаграждение (если таковое вообще будет фигурировать) всегда ожидает в



конечной точке маршрута. Так что вперед, ни шагу назад!

В Dungeon Siege очень изящная и интересная ролевая система, как нельзя лучше подходящая для такой игры. У героя есть три базовых характеристики: сила, ловкость и интеллект, а также четыре скилла: melee weapons, ranged weapons, combat и nature magic. Если мы ходим и стреляем во всех fireball'ами, у нас растет умение combat magic, предпочитаем топор потяжелее — melee weapons, и т.д. Уровней как таковых нет. Вместо этого, любая из характеристик персонажа увеличивает на единичку, ему добавляют энное количество HP и маны в соответствии с показателями

В продаже с 26 апреля

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

СМОТРЕТЕ ТАКЖЕ: KINGDOM HEARTS II, FINAL FANTASY VI, MAXIMO, STATE OF EMERGENCY, PIRATES THE LEGEND OF BLACK KAI

PlayStation



Cover Story

Delta Force: Urban Warfare — совершенно неожиданный анонс на PS оле оригинальной игры знаменитой серии.

Special Report

Kingdom Hearts — Диснейленд от Square уже увиден свет в Японии, продажи первой части составили 415 тыс. копий.

Xbox

Tomb Raider: The Angel of Darkness — тайна очередной серии приключений расхитительницы гробниц раскрыта!

Обзор

Maximo, State of Emergency и Pirates The Legend of Black Kai — новые поступления в российской коллекции.

Тактика

Final Fantasy VI — разбор полетов одной из самых великих RPG современности.



ловкости и интеллекта. Кстати, базовые характеристики тоже со временем увеличиваются, причем скорость их роста зависит от того, какие умения мы используем. Стрельба из лука способствует росту ловкости, использование магии помогает наращивать интеллект. При этом все остальные характеристики тоже увеличиваются, но значительно медленнее.

Сделать героя-универсала можно, но он будет очень слаб. Вместо этого лучше взять в партию других персонажей (до 7 человек). На практике в таком количестве спутников нет абсолютно никакой необходимости. Мне, например, с лихвой хватало троих человек в отряде. При этом основной ударной силой были маги. Благо в бутылочках с маной недостатка не было, поэтому они успевали вынести половину вражеского отряда, пока воин бежал к месту схватки. Интересно, что на одном из западных сайтов в обзоре **Dungeon Siege** автор пишет, что именно файтеры были у него в авангарде, а маги скромно топтались в тылах и преимущественно занимались лечением. Это говорит лишь о том, что принципиального значения класс и количество персонажей не имеют. Играть в **Dungeon Siege** довольно легко, а битвы проходят сами по себе. Несмотря на то что у нас есть кнопка паузы, необходимость пользоваться одной возникает крайне редко. Как происходит сражение? На нас прет толпа монстров – мы оперативно приказываем выделенному персонажу атаковать, и все спутники следуют за ним. Дальше начинается мясорубка, в которой наши функции сводятся к своевременному лечению героев. Нет никакой разницы – убить сначала вражеских файтеров или лучников, поставить своих магов сзади или выдвинуть вперед. Бой происходит на очень близкой дистанции, так что го-



Маги зажигают!



ворить о серьезных тактических маневров просто нереально, и нам остается наблюдать за дракой.

Тем не менее, играть интересно. Здесь и прекрасная фэнтезийная атмосфера, и шикарные ракурсы, да и банальное, но совершенно непреодолимое желание добраться до следующего города – отличные стимулы для продвижения вперед. Другое дело – подземелья. Часов через пять игры я стал просто их ненавидеть. Абсолютно однообразные залы, толпы одних и тех же монстров, поджидающих за каждым углом, серые унылые локации (исключения вроде ледяных пещер бывают, но крайне редко). До сих пор помню один огромный подзем-



Как нам и обещали, в **Dungeon Siege** можно нанять ослика для перевозки вещей. Мой вам совет – берите его при первой же возможности. Барахла будет столько, что даже на осла все нагрузить не получится. По понятным причинам в бой ишачок не лезет, но убить его все же могут. Некоторые враги специально выбирают именно несчастное животное. Вот и я тоже думаю, зачем? Подозрительно это как-то...

ный зал, на полную «зачистку» которого у меня ушло полтора часа! Между прочим, так и становятся читерами.

Помимо тяги к прекрасному, играть заставляет и активно поощряемая **Dungeon Siege** склонность к манчкинизму. Мы постоянно находим мощные артефакты, которые можно надеть, только набрав определенное количество очков, заклинания, которые нельзя использовать, пока маг не достигнет определенного уровня в соответствующем умении и т.д.

Технически **Dungeon Siege** вопло-

щена просто великолепно. Лес – это действительно лес с сотнями раскачивающимися на ветру деревьями, разнообразной живностью и прочими прелестями. Отлично реализована система освещения. Особенно впечатляет свет факелов в подземельях. Радуют и многоуровневые локации. А вот магия и взрывы как-то не вдохновляют.

Играя в **Dungeon Siege**, постоянно вспоминаешь об интерфейсе – просто потому, что удивляешься, как это раньше никто не додумался до таких простых, но одновременно гениальных решений. Камера – сказка! Управляется только с помощью мышки и уже через полчаса не вызывает во-

Многоуровневые открытые локации – один из главных козырей Dungeon Siege.

общие никаких проблем. В инвентаре есть кнопка, позволяющая автоматически упорядочить все предметы не только по размеру, но и по типу. Во время боя я то и дело возносил благодарность разработчикам за вынесенные на панель с персонажами кнопки, с помощью которых можно отдаем приказ всем (!) раненым героям пить health potion'ы (или mana potion'ы, если нужно). Да и сами эликсиры при этом тратятся не целиком, а лишь настолько, насколько серьезно был ранен персонаж. В общем, чудо, а не интерфейс.

Dungeon Siege придется по вкусу всем любителям настоящего hack-'n'slash. Это лучшая представительница данного поджанра за последнее время. Как быть остальным? Если вы не представляете себе RPG без нелнейности, многочисленных побочных квестов, большого количества скиллов и заклинаний, лучше обратитесь к M&M IX и Morrowind. Если же наличие вышеперечисленных атрибутов не является обязательным, **Dungeon Siege** наверняка вам понравится, как она понравилась мне.

Очень редкий кадр. В тавернах наши герои практически не бывают. Все больше ходят по лесам и подземельям.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

1С®
ФИРМА «1С»

creat
studio



© ФИРМА «1С», © CREAT Studio

Самые популярные программы для домашних компьютеров
в МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Global Operations

ДУБЛЕР ВЫХОДИТ НА СЦЕНУ

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



Жанр: team-based FPS Издатель: Crave Entertainment Разработчик: Barking Dog Studios

Количество игроков: до 24 Онлайн: <http://www.globalopsgame.com/>

Требования к компьютеру: ПИ 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель Дата выхода: I квартал 2002 года

Дополнительная информация:

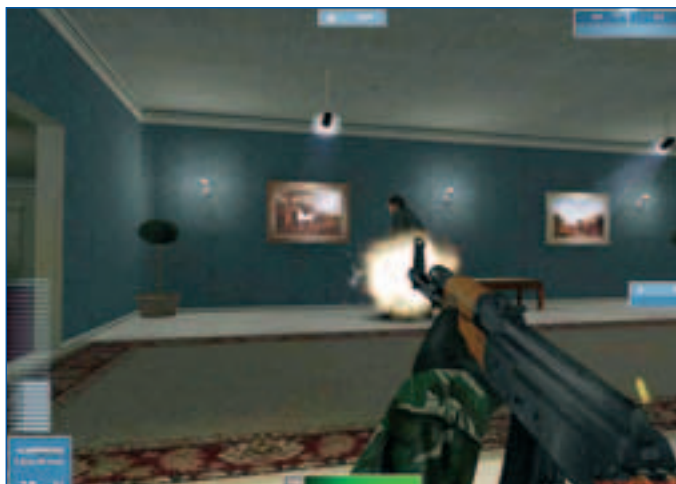
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9803

Все мы уважаем Counter-Strike. Кто-то, может быть, не любит, но уважают точно все. Сейчас уже трудно представить себе мир сетевых побоищ без творения небезызвестного Gooseman'a. Данный феномен трудно поддается объяснению. Казалось бы, сколько появилось аналогичных продуктов, намного навороченнее CS — не перечсть. Самая пора дедушке отправляться на свалку. Не приживаются почему-то CS-киллеры и завсегдатаи клубов по-прежнему хранят верность своему любимцу.

Илья Сергей

kogotok@gameland.ru

Н е знаю, думала ли об этом компания Barking Dog Studios, создавая **Global Operations**. После запуска первой же из тринадцати миссий возникает устойчивое чувство déjà vu, которое не покидает вплоть до окончания игры. Вроде все на месте — и привычные команды по расции (бессмертное Go, go, go!), и маленький магазинчик типа "Солдат удачи", предоставляющий в наше распоряжение все необходимое для предстоящих разборок. А, догадался! Наверное, **Global Operations** — это набор но-



вых карт для CS, одобренный слегка расширенным арсеналом и парой косметических примочек. Так нет, оказывается, это вполне самостоятельная игра, претендующая на вечность. Жаль, конечно, ребят из Barking Dog, но придется их расстроить — навряд ли **Global Operations** когда-нибудь станет Platinum.

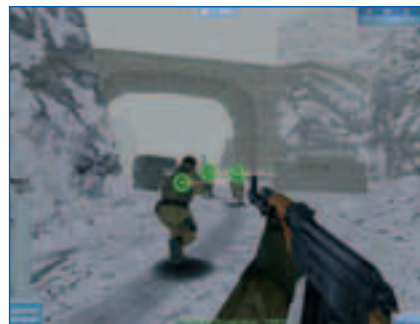
На самом деле, если проводить аналогии, ситуация с **Global Operations** сложилась примерно такая же, какая два с половиной года назад имела место с Quake 3 Arena. Разве что выглядит все не так глобально (каламбур!) — это все-таки не долгожданное детище id. Тем не менее, все симптомы на лицо. Игре не суждено почивать на лаврах по двум причинам: а) отсутствие приемлемого singleplayer-режима (что, в общем-то, простиительно для подобного рода игры),

■ Картины-то побереги!

б) наличие куда более продуманной игры-конкурента (между прочим, трехгодичной давности). Знакомо? Знакомо. И если в Quake 3 Arena мы, поворчав для порядка, все-таки играли и, что характерно, играем по сей день, то судьба, уготованная **Global Operations**, незавидна. Ее попросту забудут и через

особенностях геймплея **Global Operations**. В принципе, достаточно просто указать пальцем в сторону того же Counter-Strike, и ограничиться кратким определением "клон". Если вы любите CS, такая характеристика, скорее всего, составит для вас положительное мнение об игре. Верно и обратное. Но раз уж на обзор игры отведено целых две полосы, придется сказать что-то более конкретное. Мало ли, вдруг найдется один человек, не имеющий не малейшего понятия о CS.

■ Вот она, операция в Чечне. Рядом свои парни в ушанках.



Игре не суждено почивать на лаврах по двум причинам: а) отсутствие приемлемого singleplayer-режима, б) наличие куда более продуманной игры-конкурента.

месяц-другой о ней никто не вспомнит, несмотря на то что игра, в сущности, неплохая.

Впрочем, хватит пессимистических прогнозов, давайте лучше попробуем кратко поведать об основных

Итак, люди постоянно воюют друг с другом. По всему миру время от времени вспыхивают огоньки "горячих точек", где хорошие парни сражаются с плохими. Вот за таких-то славных ребят нам и предстоит играть в одиночном режиме.



Есть несколько удачных идей, таких как возможность навесить всевозможные примочки на оружие и действия в разных углах земного шара, которые обеспечат игре некоторую популярность. Ненадолго.

В остальном почти все идеи скопированы с Counter-Strike, причем далеко не лучшим образом. Бесконечный respawn портит всю динамику боя, а боты в singleplayer-режиме поражают своей тупизной.



РЕЗЮМЕ:

Клон, просто клон. Неплохая альтернатива Counter-Strike, которого ей, впрочем, не суждено затмить. Бессмысленная стрельба очень быстро надоедает. Хором ждем Condition Zero.



Шри-Ланка может похвастаться очень красивыми пальмами.

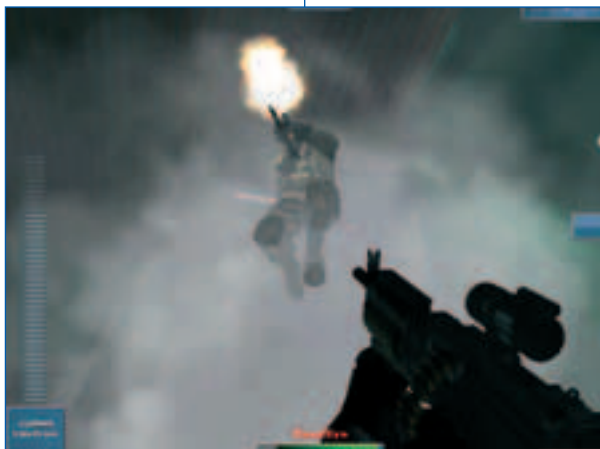
На выбор нам представлено тринадцать театров боевых действий, начиная от Чечни и заканчивая Канадой с США. Разумеется, в каждом из конфликтов задействованы совершенно разные враждующие стороны — в этом плане повторений в игре нет. Другое дело, что **Global Operations** — исключительно политкорректная игра и участвовать на стороне террористов не дадут. Впрочем, действия представителей правопорядка подчас не отличаются особой гуманностью. К примеру, выступая в роли бойца отряда особого назначения, нам предстоит грохнуть очередного наркобарона в Колумбии или подорвать парочку БТРов на Северном Кавказе.

Перед началом миссии надо в обязательном порядке выбрать класс своего бойца. В принципе, все правильно: снайпер, подрывник, пулеметчик, командос, скаут и медик экипируются в соответствии с профессией. У каждого своя «грузоподъемность», свои виды вооружения и свои особые приспособления. Но после высадки с вертолета выясняется, что деление на классы — по большей части фикция. Снайпер при надобности отлично пользуется пулеметом, а медик прекрасно стреляет из СВД. А такая надобность возникает часто, ибо патроны заканчиваются в считанные мгновения и тогда приходится хватать все, что лежит под рукой. Хоть бы у сапера руки дрожали при стрельбе из снайперки...

Такой подход объясняется одной удивительной особеннос-

Что касается оружия, тут одна похвала. 21 ствол — наш решпект. Самое главное, разработчики четко соблюли баланс, и “лишних” стволов в игре практически нет.

тью **Global Operations**. Дело в том, что игрок после смерти не летает бесплодным духом. Получив смертельную дозу свинца, можно некоторое время полежать на том же месте, вызывая к медику, который может вернуть вас к жизни. Если нет желания валяться без дела, давим на “пробел” и тут же оказываемся целехоньким в вертолете, который доставит нас в гущу событий самое



Я ужас, летящий на крыльях ночи!

большее через полминуты. Там же, в вертолете, происходит закупка новых видов вооружения. Одним словом, валлим «терроров» в режиме pop-stor.

Что касается оружия, тут одна похвала. 21 ствол — наш реш-

пект. А если еще учесть всевозможные примочки и насадки вроде прицелов, глушителей и дополнительных обойм...

Самое главное, разработчики четко соблюли баланс, и “лишних” стволов в игре практически нет. А вот о логичности предоставления этого арсенала в миссиях следовало бы подумать. Смешно, знаете ли, видеть русских солдат, бегающих с FN-FAL наперевес.

Напрочь убивает удовольствие от одиночной игры так называемый AI.

Типичное поведение компьютерных противников: заметив вас, застыть в ступоре, удив-

ленно рассматривая вашу персону. Лишь после нескольких секунд раздумий происходит довольно вялая атака. Уровень сложности меняет лишь протяженность этих раздумий.

Вот и все, что можно сказать об этой игре, которая, увы, не выделяется особой манящей глубиной. Одиночный режим представляет интерес только в качестве полигона для провер-

ки боевых качеств имеющегося оружия, тогда как multiplayer, возможно, подарит несколько часов отдыха от Counter-Strike. Не более.

P.S. Обязательно посмотрите очень качественный вступительный ролик. У меня лично возникли прямые ассоциации с фильмом *Enemy of the State*.

В ПРОДАЖЕ С 30 АПРЕЛЯ



Мы каждый день смотрим телек, слушаем радио, получаем SMS-новости, серфим сеть и читаем газеты. Но каждый ли день мы задумываемся о том, что скрывается за всем этим? Как работает ТВ? Что происходит на радиостанциях? Кто пишет газеты? И уж точно мы не задумываемся, как все это будет работать в ближайшем будущем и как оно работало в недалеком прошлом. Мы называем себя хакерами, а это означает, что мы должны быть впереди всех. Мы должны уметь ориентироваться в этом постоянно меняющемся цифровом мире лучше всех. Поэтому Спец предлагает тебе задуматься над этими вопросами. Не углубляться в дебри технических тонкостей - просто задуматься. Задуматься, а потом почитать этот номер.

В НОМЕРЕ

Репортаж из обанкротившегося информационного агентства

Самая позитивная реклама

Зомбей мыльными операми

Наш взгляд на ТВ

Самые нелепые газетные утки

Откровения забугорной порнозвезды

Мультфильмы нашего детства

СПЕЦДЕЙСТВИЕ

game land
www.gameland.ru

Freedom Force

РАСКРАСЬ МИР ЯРКИМИ КРАСКАМИ



Жанр: action/RPG Издатель: Crave/EA Games Разработчик: Irrational Games

Количество игроков: до 4 Онлайн: <http://www.myfreedomforce.com/>

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7444

Ну что, дорогой читатель, ты наверняка уже сам оценил игру и успел составить собственное впечатление? Переубедить в чем-то — неблагоприятное занятие. Не буду и пытаться! Давай я просто поделюсь впечатлением — какая все-таки классная игра Freedom Force.

Виктор Перестукин

perestukin@gameland.ru

В первой же учебной миссии игра с успехом проходит проверку на вшивость. Красавец в треуголке, а в недавнем прошлом — немощный старик, Minuteman, по моему велению вырывает ближайшее дерево и обрушивает его на голову безобидного прохожего. Заметьте, никаких протестов и возражений со стороны подчиненного не возникает. Расправившись с мирным гражданином, я опасливо озираюсь камерой по сторонам. Не бежит ли полиция? Все спокойно. Игра продолжается. Так... А не слабо, побегав по парку с телефонной будкой в руках, выкинуть ее на мостовую, образовав затор? Затем легко и с достоинством схватить первую понравившуюся тачку и швырнуть ее в ближайшее здание? М-да, явный перебор — здание покрывается сеткой трещин и смачно ухает вниз. Вжимаю голову в плечи. Ну все, сейчас точно выкинут... Но я остаюсь.

Взлетев на здание, распугав стайку голубей, окатываю окрестности зловещим МУА-ХА-ХА-ХА!!! Я непобедим!!! Хотя, стоп, погодите! Я же как-никак супер-герой. Пора вспомнить об обязанностях. For Freedom!

Для получения полного катарсиса необходимо прочувствовать ритм геймплея и попасть в него. Ощущение вседозволенности, сверхсилы, супергеройской молодцеватости, появляющееся в начале, по ходу игры выбивается с кровью.

Театрализованное появление моего superhero или, ласково говоря, «раскрашенного клоуна», воспринимается плохими парнями не так, как хотелось бы. Приходится хорониться по узким улочкам да по крышам. А то, чего доброго, покалечат. Возникают ненужные мысли: «так не должно быть... что-то не то...». Прихвостни злодеев, обычно мальчики для битья, по-моему, решили создать профсоюз, защищающий их права. «Супер»,

спасающийся бегством от толпы разъяренных бандитов, — обычное дело. Некому пожаловаться!

Стиль игры, сначала показавшийся мне как action-RPG ровно перетекает в форменный stealth-action.

«Дешевые понты» Бэтмена вроде сгания с крыши в гуцу врагов и не вспоминайте. Три основных правила Freedom Force: 1) противника близ-

■ Померятся силами с Freedom Force рискнул сам Time Master.



+ Вы изнемогаете от опостылевших клонов? Все игры кажутся вам кривыми поделками? Тогда Freedom Force — то, что доктор прописал. Подобного вы точно еще не видели. А такого буйства цветов ваша видеокарта не помнит со времен Sacrifice.

- У аудитории от 21 года могут возникнуть проблемы с восприятием этой игры — комиксовый и безбашенный тинейджерский антураж способен отпугнуть взрослых игроков. Хотя, на мой взгляд, совершенно напрасно.

9,0

РЕЗЮМЕ:

Начало года уже отметились великолепными играми. Freedom Force входит в их число. Освобождайте свободное место на полках — ибо маховик Золотой Коллекции 2002 года только начинает набирать обороты!



ко не подпускать, 2) надолго без внимания героев не оставлять, 3) светофор – «ударное» оружие возмездия.

Только расправившись с первым мегабоз-зом – мосье Nuclear Winter (в миру товарищем Суховым), я влился в процесс. И... провалился, запал, растворился. Сказалось лишенное комиксов детство. Типичные яркие

Пришельцы мстят за лорда Dominion'a, валяющегося без чувств.



герои рисованных бестселлеров 70-тых держали меня в плену несколько дней.

Одновременно с FIUUUSH!!! BANG! KAAABOOOM!!! обязательной action составляющей такого рода игрушек, Freedom Force балует пользователя легким налетом тактики. Не ожидали? Ваш стиль игры – это удобно устроиться в кресле и не спеша водить мышью? Тогда вам сюда! Одно касание пробела — и во всем Patriot City останавливается время. С разных углов рассмотрев ситуацию, отдаем приказы: Minuteman сбросит ящик с крыши на головы тем двум негодьям, El Diablo (вы развили ему умение Hellfire?) полетит огнем вон те бочки с горючим, Men-bot... а куда опять запропастился Men-bot?! Эта «жестянка» преступно медлительна!

Встреча с мега-злодеем заканчивается тотальным погромом: жонглированием машинами, фехтованием на светофорах, разбрасыванием честных обывателей города случайными файерболами. Было бы вполне

естественно ожидать хотя бы робких попыток сопротивления мирных граждан такому произволу. Так вот, слушайте, у свободных жителей есть свое оружие против чумы под названием Freedom Force! Незримое противостояние пронизывает улицы Patriot City. Специальные анти-геройские патрули уже разъезжают по городу в поисках подозрительно одетых парней. Да, это настоящий заговор! Вы пробовали перейти улицу в этом чертовом городе? Трудно подсчитать, сколько мои герои потеряли здоровья по вине машин. Водилы жмут на тормоз только в случае «пробки» на дороге. А при виде «супера» они нарочно подбавляют газа. Один раз на мою команду подло наехали во время cut-scene! Они не оставляют никаких шансов. Поэтому лучший способ выживания в городе — это попытаться «оглушить» стоящий рядом «бьюик» светофором и, лишив его колес, зашвырнуть по-

ко не всем персонажам. Во многом потому, что я использовал любимчиков, оставляя других не у дел. В миссию позволено вводить до четырех человек, а количество претендентов в общем-то не ограничено. Возможность включения в процесс собственных (!) героев раздвигает границы геймплея до необозримых пределов.

Моя зондер-команда состояла из Minuteman'a, El Diablo, Microwave (от меня спец-приз за умение Radiate) и толстокожего Man-bot'a. Резервом выступали Ant и Bullet. В



Любимый город может спать спокойно...

запасе у первого имеются такие фокусы, как кислотные бомбы и рытье туннелей, а это вам не дешевый фейерверк. Bullet – слабый персонаж, но бешенная скорость делает его неуязвимым. В нервной миссии Destruction Production он сыграл ключевую роль. Сволочной двадцатиметровый робот не успевал реагировать на его молниеносные выпады и постоянно получал по ногам светофором.

Немного разочаровывает отсутствие режима «быстрых миссий». После прохождения непродолжительной сингл-кампании становиться тоскливо. Закончился твой любимый сериал, а продолжения не предвидится.

Остается мультиплеер. По слухам, он великолепен. Неудивительно. Создание собственного героя с уникальными характеристиками – разве не это счастье? Отсутствие паузы и иезуитски

Удастся ли спасти Men-bot'у от кроважодного зверя?

дальше. Лишь полностью уничтожив автомобильное движение, можно чувствовать себя в относительной безопасности.

В чем заключается упоминаемый элемент RPG? Во всем, начиная с отыгрывания роли однозначного, патристичного и несокрушимого

Встреча с мега-злодеем заканчивается тотальным погромом: жонглированием машинами, фехтованием на светофорах, разбрасыванием честных обывателей города случайными файерболами.

Minuteman'a! До того, что вынос ведра из квартиры теперь сопровождается моим зычным: For Freedom! Это, чувствую, надолго.

Новые способности суперменов напрямую зависят от полученной экспы. В моем случае, полностью раскрыться до конца удалось дале-

проницательный живой соперник дополняют идиллию. Я обращаюсь к владельцам игровых клубов — прислушайтесь, перед вами стоящая вещь! С этого момента, не обнаружив в меню заведения модного блюда Freedom Force, я не задержусь в таком ни на минуту.

Доктор Франкенштейн отдыхает! Создайте сверхчеловека своими руками!

Приветствую тебя, человек-читатель! Я, человек-редактор, Виктор Викторович Перестукин или В.В.П., имею честь во всеуслышание объявить конкурс SuperHero Mayhem! От вас требуется смелая фантазия, от нас — призы и прославление имен победителей. А от всех вместе – куча веселья и незабываемого времяпровождения. Изучите диск, прилагаемый к журналу, установите Freedom Force Character Tool... и только рамки вашего воображения смогут стать преградой на пути к победе. Обязательное условие – персонаж должен быть единственным и неповторимым. Плагат не пройдет. Марвеловских скоморохов не пустим даже на порог.

Не забудьте сочинить историю происхождения героя (Secret Origin). Мы ждем не только хороших парней, вы понимаете?

Срок сдачи персонажа и текста о нем до 1-ого августа.

Смотр «суперов» будет объявлен дополнительно.

Работы высылайте по адресу perestukin@gameland.ru

Army Men: RTS

ПЛАСТИКОВАЯ КАША



Жанр: RTS Издатель: 3DO Разработчик: Pandemic Studios
Количество игроков: до 8 Онлайн: <http://www.3do.com/armymen/rts/>
Требования к компьютеру: P 300, 64 MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11457

Эх, старые-добрые пластмассовые солдатики... Наше светлое детство безвозвратно кануло вместе с ними. Давно забытая коробка с игрушками сиротливо пылится под кроватью. 3DO не раз пыталась сыграть на сакраментальной ностальгии, выпустив несколько произведений из серии Army Men. Однако проекты получались не очень удачными.

Илья Илюхин

ilya@gameland.ru

Разработчики крепко задумались и решили сотворить очередных солдатиков на новой, еще невозделанной жанровой ниве — стратегии. Дабы не повторять предыдущих ошибок, игру стали делать новые люди, известными такими проектами, как Battlezone 2 и Dark Reign 2. Проект получил привычное оригинальное и незаурядное название **Army Men: RTS**.

■ Камеру можно только приближать/удалять. Более — ни-ни!



Приверженцы “горячих” и новомодных стратегий здесь не найдут ничего будоражающего кровь. Но все же не забудьте перевернуть медаль другой, более блестящей стороной, и увидеть настоящий Эдем для всех поклонников пластмассовых человечков. Как в старые времена: миниатюрные войска, крохотная боевая техника и игрушечный ландшафт...

Казалось бы, сколько видов пластиковых солдат существует в при-



роде? Ну, два-три... Но не в случае с **Army Men: RTS**. Тут тебе и минометчики, и огнеметчики... Даже танки и грузовики!

Обстановка вокруг поля боя стоит крайне несуразная: то и дело попадают пиццы, шкурки от бананов, захлапленные всякой всячиной коробки и прочая соответствующая



■ Все каноны RTS на месте, включая строительство базы.

енная стратегия — то обязательно бункеры, окопы, воронки от бомб... Надоело. А здесь душа радуется.

Игровой процесс, поначалу заинтересовавший вашего покорного слугу, через пару часов откровенно наскучил. Однообразие,

Обстановка вокруг поля боя стоит крайне несуразная: то и дело попадают пиццы, шкурки от бананов, коробки, захлапленные всякой всячиной...

атрибутика. Роль на нее возложена главная — разнообразие игрового действия. В самом деле, что ни во-

господа, угнетает. Развиваемся, разведываем, атакуем. И так — всю игру.



Разнообразная обстановка на поле боя, не дающая повода скучать. Богатый выбор техники и солдат, плюс все модели выполнены на довольно приличном уровне. Оригинальный дизайн уровней. Игра не требует мощного компьютера.

Некоторая монотонность игрового процесса. Всего-навсего два вида ресурсов. Маленький выбор миссий для одиночного режима. Вставки перед уровнями, выполненные на движке игры, — однообразны.



РЕЗЮМЕ:

Эту стратегию можно порекомендовать тем, кто когда-то недоиграл в солдатиков в детстве. Если вы не являетесь заядлым любителем игрушечных человечков — лучше не покупать, в геймплее ничего революционно нового не обнаружите.



Тьма сгущается над миром

Кровь, голод и смерть уже давно стали полноправными хозяевами земли. Еще немного, и лишь горе и мрак будут править бал на северных просторах. Лишь один человек способен остановить неумолимо надвигающийся конец света: великий воин, который сможет добыть все восемь Рун Могущества. Только в его руках судьба мира людей и богов. Мира, которому уже тысячи лет. Мира, в котором отправиться путешествовать по Вальгалле, стране мертвых, ничуть не сложнее, чем перенестись в Винланд, известный нам как Северная Америка. Мира, в котором миф становится реальностью, а реальность – мифом.

«Вальгалла». Предыстория
(перевод В. Павлова)

1c
snowball.ru
технологии творчества

PARADOX
www.paradoxplaza.com

ВАЛЬГАЛЛА



Runaway: Road Adventure (Дорожное приключение)

ВЕЛИКАЯ ПЕРЕДОЗИРОВКА



Жанр: quest Издатель: Руссобит-М Локализатор: Revolt Games Разработчик: Pendulo Studios
Количество игроков: 1 Онлайн: www.revoltgames.ru/

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11035

“Квест умер”, - твердят “продвинутые” игроки. Какой там! Не дождетесь! Для непопулярного жанра трех-пяти игр в год более чем достаточно. Квестоделатели не собираются сбавлять темп. А учитывая богатое прошлое жанра – квест бессмертен, как подвиг русского солдата. И впредь не смейт замахиваться на святое.

Виктор Перестукин

perestukin@gameland.ru

Мне помнится ужасно глупый спор, да и не спор вовсе, а какое-то размышление на тему, вроде “Какой из игровых жанров наиболее точно отражает нашу действительность?”. Там все твердили про RPG, про симы, про FPS. Глупости это все! Вся наша жизнь – сплошной нескончаемый квест. Роман с продолжением, ге-



■ Медальный профиль Брайана производит на Джину чарующее впечатление.

роями которого выступаем мы сами... Считаете, вы управляете своей судьбой? Ха! Слабо прямо сейчас бросить все и рвануть в Бобруйск? Не хочется? Ломает? Это все отмазки. На самом деле данная локация для вас недоступна и вы туда при всем желании не попадете. Пока не выполните определенное количест-

Слабо прямо сейчас бросить все и рвануть в Бобруйск? Не хочется? Ломает? Это все отмазки. На самом деле данная локация для вас недоступна и вы туда при всем желании не попадете.

во заданий и тогда включенный триггер сам отправит вас куда надо. У вас НЕТ выбора. Вы в курсе, что Завтра наступит, только при решении всех сегодняшних квестов? Заст-

рять в Сегодня не проблема. У меня получалось... За всю жизнь вы не сможете побывать во всех уголках зем. шара. Значит та часть, которую вы никогда не увидите – вымышлен-



Настоящий бриллиант, волнующий символ и фетиш для квестоманов России. Двухмерный (ака классический) анимационный профессионально озвученный квест – вот это я называю релиз года.

Из профессиональных недостатков Runaway выделю парочку излишне замороченных головоломок и непрерываемые заставки, длящиеся порой около пяти (!) минут.



РЕЗЮМЕ:

В отличие от новомодных шутеров, о которых забывают через месяц, квесты по большей части замечательно смотрятся в независимости от года их выпуска. Я доволен, что список бессмертных шедевров пополнился еще одним произведением. Рукописи не горят, квесты не стареют!



Пока прагматичные западные издатели все еще думают выпускать ли это испанское чудо от Pendulo Studios в Европе и США, наши соотечественники из врожденного чувства любви к прекрасному уже работают над локализацией. Похоже, Руссобит решил отмыться от темного прошлого (от “Рандеву...” и прочего трэша) и взялся за издание стоящей вещи. Локализует игру Revolt Games (HomePlanet, Neuro).

Слышу, начались профессиональные вопросы:



■ Мамаша Дорита всем своим видом пытается походить на гадалку из Monkey Island.

ная, виртуальная. А постоянное общение с NPC вокруг, постоянный выбор вариантов ответа? Разве вам не приходилось заниматься пиксельхантингом в реале? А выбраться из какой-нибудь совершеннейшей дыры, куда занесла вас нелегкая, имея в инвентари только несколько буказоидов, открывалку и велосипедный нанос? Вот сейчас закройте журнал и попробуйте поюзать его на окружающий мир, может чего получится.

Мой почти законченный текст несколько раз вылетал в трубу из-за ошибки Word'a. Ага, мироздание защищается! Не хочет раскрывать секреты. Ничего, перепишу еще раз. Истина дороже.

Вы думаете, что знаете, как проходит локализация игры? Ни черта вы не знаете! Как и я до недавнего времени. Просветил меня Андрей Ковалев, руководитель проекта Runaway или “Дорожного приключения” из Revolt Games.

Я: Здравствуйте, Андрей. С ходу – почему вы решили полностью озвучивать игру, а не вставить, например, русские титры. Не боитесь испортить атмосферу?

А: Привет! Нет, не боимся. Дело в том, что испанская и русская актерские школы сильно разнятся и используют разные приемы и методы. В игре, где по нашим меркам нужно добавить экспрессии в голосе, испанская озвучка абсолютно нейтральна.

Андрей демонстрирует оригинальную игру от Pendulo Studios. И действительно, потомки инквизиторов и конкистадоров проявляют стальную выдержку и не позволяют эмоциям взлететь вверх даже в критических ситуациях. У главной героини Джини только что убили отца и она

спокойным тоном повествует об этом Брайану. Непривычно.

Я: Хорошо, вы меня убедили. А как происходит подбор актеров?

А: Мы устраиваем настоящий кастинг.

Я: !

А: Да, это довольно непростая задача — подобрать соответствующий голос. Актер не просто читает абстрактный текст, он вживается в образ. Бывает, что актер не справляется с ролью. Например, мы начисто перезаписали Джину, когда нашли более подходящего человека.

Я: Как мне известно, над “Дорожным приключением” работают некоторые мэтры озвучки (например, сериалов). Не возникало у них предрассудков при участии в таком проекте?

А. Абсолютно нет. Актерам это интересно. Они не считают такую работу халтуркой. Они профессионалы.



■ А вот и головоломки. Скоро вы станете похожи на этого индейца.



Перед кем я здесь мечу бисер? Квестоманы оторвут игру с руками, несмотря на то что я здесь написал. Продвинутые игроки, узнав про жанровую принадлежность, смоятся в другие разделы журнала. И все-таки я хочу обратить внимание поколения возвращенного SatrCraft'ом и Red Alert'ом на этот Древнейший и Благороднейший жанр – квест. Произведения уровня Runaway выходят раз в три года. Неужели вы опять пропустите премьеру?

Как загадки, логичные? — Самое-то!
Сюжет впечатлил? — Приводить его здесь нет ни смысла, ни времени. Скажу, что предугадать его развитие невозможно.
Квест линеен? — Линеен. Как и наша жизнь. (Несогласных отправляю в Бобруйск).
Дисков-то, небось, поди, много? — Три штуки. Но раз в три года...

Брайан Баско, красавица Джина, неформальный художник Сатурн, братья Сандретти – все эти персонажи скоро станут нарицательными. Незнание современной классики будет приравниваться к расписыванию в невежестве.

P.S. Музыка! Вы должны услышать музыку из Runaway! Только на нашем диске.



Golden Palace: В поисках золотого жука

НАЙТИ И ПЕРЕПРЯТАТЬ



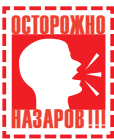
Жанр: quest Издатель: Russobit-M Разработчик: Russobit-M
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.russobit-m.ru/>
Требования к компьютеру: ПИ 266, 32 MB RAM, 150 MB HDD

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF1163

На днях смотрел замечательный фильм “День сурка”. В очередной раз. После этого пришлось проверять, не очутился ли я, как и главный герой ленты, в кошмаре зацикленного дня. Убедившись, что хотя бы в этот раз все нормально, мой внутренний голос посоветовал мне взглянуть на игру “Golden Palace: В поисках золотого жука”, покорно ожидающей своей участи рядом с пастью дисковода. Пришлось послушаться невидимого суфлера. Но, запустив игру, я понял, что ничего не нормально: я оказался пойманным во вчерашнем дне.

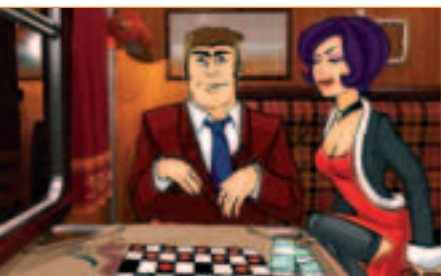
Вячеслав Назаров

master@gameland.ru



Раньше я наивно боялся будущего. Не было у меня уверенности в завтрашнем дне: “Каким оно будет, завтрашнее дно?” — вопрошал я сам себя, в очередной раз покидая сегодня. И не находил ответа. Теперь стало ясно, что каким бы оно ни было,

Именно эту барышню в анонсе игры разработчики объявили “очаровательной блондинкой”.



оно все равно окажется лучше дна вчерашнего. Но именно туда я и попал благодаря “Золотому жуку”.

В игре рассказывается о приключениях частного детектива Арчи Баррелла. Этот статный американец с лицом сибиряка из глухой деревеньки решил развеяться, посетив Россию. Конечно, приехал сюда Арчи совсем не для того, чтобы любоваться гуляющими по нашим улицам мишками. Этого добра у них самих хватает. Отважный детектив приехал в Россию за романтическими приключениями. И, поверьте, они не заставляют себя долго ждать. Как гордо заявляют разработчики в анонсе: “приключения начинаются уже в купе вагона, где очаровательная блондинка при содействии нескольких мошенников оставляет Арчи без копейки”. Однако где же блондинка или хотя бы брюнетка? Вместо нее перед нами возникает барышня с растительностью на голове, цвет которой легко идентифицируется, как “фиолетовый”.

Не думайте, что это реинкарнация Мальвины, хотя на поле чудес в

стране дураков мы действительно попадаем. Ведь все персонажи игры являются ее полноценными гражданами. Впрочем, их и в реальной жизни хватает, хотя призывы бороться с дураками многие считают началом геноцида. Но по сравнению с героями игры, родные

В игре на каждом углу встречается упоминание о казино Golden Palace, которое, видимо, таким образом, создает себе имидж среди компьютерных игроков. Но после знакомства с “Золотым жуком” денег в этом казино оставлять не хочется. Хочется наоборот потребовать компенсации за моральный ущерб и разрушенную психику.



Чтобы поговорить с продавщицей чебуреков, следует очень точно попасть курсором в уголок ее рта. Иначе беседа не состоится.

идиоты — настоящие эйнштейны, к тому же обладающие глубоким, как кризис уругвайской экономики, чувством юмора.

Однако диалоги, несмотря на то, что диалоги, отличаются крайней вульгарностью — пролетариям, по недоразумению обзаведшимся компьютерами, они понравятся. Хотя смогут ли пролетарии продвинуться дальше нескольких локаций — большой вопрос. Дело в том, что интерфейс в игре до неприличия беден, а курсор — не активен. Поэтому, чтобы совершить

какое-нибудь действие, приходится планомерно прочесывать каждый пиксель на экране. На логику особо не рассчитывайте. В “Золотом жуке” она вам не поможет: в основном игровой процесс происходит по формуле “если я разобью здесь бутылку, то смогу позвонить по телефону в вагоне-ресторане”. Поэтому, заканчивая игру, чувствуешь себя человеком из сегодняшнего дня. Впрочем, может быть не стоит прекращать чувствовать себя таким и отправляться во вчерашний день за “золотым жуком”?



Пожалуй, единственным плюсом игры является возможность в любой момент выйти из нее и запустить нечто более увлекательное. Удовольствие от этого действия будет ни с чем не сравнимо.

Главная черта игры — обилие совершенно плоских и до безобразия пошлых шуток. В загадках, встречающихся по ходу игры, практически полностью отсутствует смысл, но присутствует нездоровая доля маразма.



РЕЗЮМЕ:

Игра, которая, безусловно, претендует на право называться “юмористической”, может гордо похвастаться полным отсутствием юмора. Впрочем, после ее просмотра начинаешь ценить и понимать его во всех проявлениях.

CULTURES 2

СТАНЬ БОГОМ

Кампания, состоящая из 11 миссий, которые в свою очередь поделены на подмиссии, начинается с великолепного Intro, которое просто не могло бы быть сделано лучше.

Совершенный сценарий, звук и графика. Такое Intro могло бы свободно соперничать с голливудским триллером.

Прекрасное впечатление от графики. К этому добавляется красивый звук. Эффекты отлично удались и усиливают атмосферу.

www.justgamers.de

1. Военное дело хорошо переработано, в этом можно найти самые большие изменения.

2. Благодаря многочисленным разнообразным квестам появляются намного более интересные и содержательные миссии, чем в любой другой стратегии.

www.pc.games.de

В Cultures 2 по всей карте будут разложены заклинания, позволяющие изменить и ускорить стартовый период ведь самое интересное начинается именно потом, после выхода на арену действий других рас и народов.

www.softerra.ru

Поклонники "Age of Empires" и "The Settlers" оценят и "Cultures-2". "Cultures 2" это вещь абсолютно необходимая для всех игроков на PC.

www.gamezone.com



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА



©2002 by Phenomedia AG, developed by Funatics Development, published by JoWood Productions Software AG.

©2002 «Руссобит-М».

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. Ферсмана д.15

г. Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

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. Владимир
ул. Каманина д.30/18

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

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»
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»

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
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Диггер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «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

Штырлиц 3: Агент С.С.С.Р.

ОПЕРАЦИЯ “ИГЕЛЬС” В КОСМОСЕ



Жанр: квест **Издатель:** Magnamedia **Разработчик:** Magnamedia
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://www.magnamedia.ru/>
Требования к компьютеру: P 166, 16 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11228

Культовых вещей в нашей жизни не так уж и много. Водка, матрешка да, пожалуй, балалайка. Когда-то еще была страна СССР, но сегодня это всего лишь название 1/6 части японского национального блюда суши. Впрочем, остались еще культовые герои когда-то культового государства. К ним, безусловно, можно отнести штандартенфюрера Штырлица, о приключениях которого компания “Магнамедиа” создала очередную игру.

Вячеслав Назаров

master@gameland.ru



Действие “Штырлица 3” разворачивается в годы расцвета науки и техники. Например, за какой-то смешной промежуток времени советская горнодобывающая промышленность добыла 3 горна и 5 барабанов. Примерно тогда же американцы объявили о том, что нашли способ массового перемещения людей на планеты солнечной системы. Правда, потом в американской прессе появились объявления, подобные такому: “Поменяю стакан травы на обратный билет с Марса”. Наши космические успехи были немного скромнее: сплошные нештатные ситуации и проблемы. Но это лишь на первый взгляд. На второй взгляд оказалось, что причиной поломки, например, корабля первой женщины-космонавта Валентины Тетеркиной стало не про-

фессиональное ротозейство пилота, а столкновение с НЛО. Подобного поведения со стороны представителей чужой цивилизации земляне потерпеть не могли. Для восстановления справедливости и потребовался настоящий профессионал, такой как полковник КГБ в отставке Максим



■ В клубе, что за оратором, показывают прекрасные фильмы, по сравнению с которыми клипы “Тату” кажутся детской сказкой.

Максимович Икаев, он же Штырлиц, он же кавалер ордена алкоголиков всех степеней. Ценой невероятных усилий бывшего чекиста удалось вывести из запоя и направить на решение возникшей проблемы.

Вообще, Штырлиц, судя по всему, может выручить нас в любой ситуации. В пользу этого говорит история, рассказанная мне одним из участников международной конференции по туризму. Так получилось, что один из докладчиков из России не смог приехать, а у него был центральный доклад на церемонии закрытия мероприятия. Вечером перед таким ответственным событием моего знакомого вызвал к себе глава делегации и

предложил подменить коллегу, прочитав на русском какую-нибудь речь. Она могла быть какой угодно: все равно ее будут переводить на английский якобы синхронно, но так как текст доклада на английском у организаторов уже был, то проблемы это не представляло. Так что товарищ мог говорить, что взбредет в голову, но только без матерщины — ее понимают все...

Итак, закрытие конференции. Блики вспышек, товарищ на трибуне, перед ним текст “Операция Игельс или Как размножаются ежики”, описывающий походжения все того же Штырлица. Начинается выступление, переводчики “синхронно переводят” речь. Во время пауз зал взрывается аплодисментами...



■ Бесчувственное тело — бывший пионер “всем-детям-пример”. Пример-то пример, а вот что с ним сделало чекистское пиво...

На вечернем банкете героя встречают овациями французская делегация. Оказывается, ее представители из-за цены решили не пользоваться синхронным переводом, а заставили трудиться своего переводчика — выпускника МГУ. Впрочем, не только они. Но и немцы. Ведь немецкого экземпляра доклада не нашлось, им пришлось самим переводить выступление... Тогда-то и стало ясно, почему германские граждане не хлопали после “речи”. Впрочем, это не помешало моему знакомому получить свою законную премию. А все благодаря Штырлицу.

Благодаря “Штырлицу 3” и вы сможете неплохо провести время. Третья серия игры продолжает лучшие традиции своих предшественников, а, следовательно, гарантирует немало минут здорового смеха.

РЕЗЮМЕ:

Прекрасное развлечение для любителей классических квестов, которые в первую очередь ценят содержание и лишь во все остальные — форму. Достойное продолжение достойного сериала.



Ненавязчивый юмор, который позволяет лишний раз обезобразить лицо улыбкой. Система загадок дает возможность решать задачи с помощью логики, а не отработанным годами народного метода тыка.

Графика игры не вызывает ничего, кроме острой ностальгии по ушедшему тысячелетию. Выглядит все, мягко скажем, довольно уныло. Голоса актеров удачно подобраны далеко не для всех персонажей.



DARK PLANET

BATTLE FOR NATROLIS

Стратегия в реальном времени

Победи равных соперников и завоюй свой мир неведомой Темной Планеты...

Целую вечность раса рептилий Соринов с помощью магических сил управляла планетой Натролис. Но люди-колонизаторы, прибывшие на планету с огромным флотом, пробуждают третью неведомую силу - Дрилы, сверхразвитая раса насекомоподобных существ, поднимается из глубин ядра планеты и выходит на поверхность, вступая в битву за свой мир. Три мощнейших цивилизации сталкиваются в смертельной битве за господство на планете Натролис.

- 3 уникальные расы со своими стратегиями достижения победы: Колонисты - Высокие технологии и sci-fi вооружение, Соринны - Мечи и магия, Дрилы - мощные монстры
- Высоко детализированный 3d игровой мир со сменой дня и ночи, растениями со своим жизненным циклом и искусственным интеллектом. Реалистичная погода, воздействующая на ведение стратегических действий
- Мощный 3d движок с мобильной перспективой и изменяющимся углом изображения и масштабом
- Классический RTS геймплей с концептуально новыми чертами прост в изучении, но требует настоящего игрового мастерства
- Несколько режимов многопользовательской игры включая Domination, Capture the Flag и Campaign
- Возможность исследования и изучения технологий и умений всех рас, каждая из которых владеет уникальными ресурсами
- Отражение всех ландшафтных эффектов боя: разрушения, опаленная поверхность и т.д.
- Создавайте и управляйте одними из крупнейших трехмерных юнитов, когда-либо встречавшихся в стратегических играх



©2002 «Руссобит-М». ©2002 Ubi Soft. 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: 212-2790, e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobitm.ru



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. 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
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого
д.29 маг. «Легион»

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
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»,
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «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

The Sims: Vacation

КВАЗИКАНИКУЛЫ В ПРОСТОКВАШИНО



Жанр: simulation Издатель: Electronic Arts Разработчик: Maxis Количество игроков: 1
Онлайн: <http://thesims.ca.com/us/> Требования к компьютеру: ПИ 300, 64 MB RAM, 700 MB HDD

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10826

Можно сказать, дождались. Наконец-то! Как мы до сих пор жили без симулятора отпуска, просто ума не приложу. Теперь у значительной части американцев (и незначительной части россиян) появилась не призрачная угроза провести свой реальный отпуск за его симулятором. Cool!

Олег Коровин

korovin@gameland.ru

Издеваться над Sims — все равно что смеяться над калекой. Не гоже, господа. Есть в игре что-то такое, заставляющее вспоминать проведенные за игрой часы с ностальгической улыбкой.

Такого отпуска лично у меня (да и у вас) не было уже давно.

Начинаем, как обычно, с создания семейства. Я решил оставить в прошлом холостяцкие похождения Hot Date и создать нормальную классическую советскую семью. Знакомьтесь: глава семейства — Otets (и этим все сказано!); его очаровательная, легкомысленная, но очень напористая и активная жена — Milashka; лапочка-дочка Suzy и сынок-сорванец Harry Potter. Ухмыляетесь? Вылитый Гарри: мелкий, в круглых очках и с дурацкой прической. Не успела семья осмотреться в новом доме, как

появилась надпись, гласящая, что школьный автобус придет через час. “Ну уж нет!” — подумал я и от правил всех на Vacation Island.

На острове нам предоставляют бесплатный (читай, входящий в заплаченные \$500) трансфер до любой точки этого Рая. Выбор есть: заснеженные горы, зеленые леса и тропические пляжи (всего около десятка мест для посещения). На улице было — 10 и я, недолго думая, отправился загорать. По прибытии первым делом нужно заре-

Надеюсь, никто не ждал, что поездка на каникулы окажется дешевым развлечением? Тур-Агенство «Страна Игр» делится полезной информацией: подача такси плюс часвые и билет на самолет обойдутся вам в \$500. Проживание в отеле стоит \$40 на человека в сутки. При этом ванная на улице, душ в отдельном домике, туалет неизвестно где. Шведский стол — \$25. Развлечения (аттракционы, игровые автоматы) около \$5-10. Аренда туристического снаряжения (включая прибыльные металлодетекторы) от \$15 до \$100. Итого: недельная поездка на четверых обойдется примерно в \$3000.

Через полчаса проведенного времени неожиданно понимаешь, что главное достоинство Vacation в том, что за симами можно просто наблюдать, ровным счетом ничего не делая.



гистрироваться в отеле. Пока Otets этим занимался, все остальные уже переоделись в купальные костюмы и отправились наслаждаться жизнью. Вспотевший Otets тоже оголился и плюхнулся в бассейн. Да, вот это жизнь!

Через полчаса проведенного времени неожиданно понимаешь, что главное достоинство Vacation в том, что за симами можно просто наблюдать, ровным счетом ничего не делая. Дети бегали от одного игрового автомата к другому, транжира семейный бюджет. Milashka

■ С точки зрения дизайна — все супер. Но ставить палатку посреди болота...

предавалась страстям, флиртуя с местными плейбойями. А Otets, игнорируя поведение жены, не вылезал из бассейна. Красота! И все характеристики симов держатся на



Одно из главных достоинств — продуманный дизайн всех локаций. Это здорово разнообразит игровой процесс и игра дольше не надоедает. Жизнь симов гораздо больше стала походить на человеческую.

Нововведений традиционно мало. Собственно, их практически нет. The Sims Vacation, как и все остальные add-on'ы к Sims, способствует превращению сериала в настоящее болото для упертых фанатов.



РЕЗЮМЕ:

Объективно — ни шагу вперед сделано не было, так что все достоинства и недостатки предыдущих add-on'ов на месте. Субъективно — играть как будто интереснее, чем раньше. По-моему, это лучший из add-on'ов.

вполне приличном уровне. Все потому, что они сами в состоянии о себе позаботиться.

Немного подкрепившись, мои симы отправились по люлькам. В первую же ночь Milashka отказалась спать с Otets. Дожили! Я сказал себе: «Нет уж, не даром я резался в Hot Date. С завтрашнего дня папаша начнет ухаживать за своей женой. Буду учить Otsa — и баста! И я буду не я, если не превращу этот отпуск в романтическое приключение!»

На следующее утро Otets объявил всем, что следует отправиться в лесную тишь (на острове такси все равно бесплатное). Приехав в сосновый бор, семейство почувствовало себя так, как будто всю жизнь сюда стремилось. Разве не прелесть: лес, озеро, барбекю, деревянные домики, тишина и чистый воздух! Круглее всего глаза были у отца семейства, который тут же взял на прокат удочку и отправился к озеру. Только его и видели! Рыболов-любитель нашелся. Все планы по завоеванию сердца родной жены Otets перечеркнул одним взмахом



лись поздно за полночь. А на следующий день — по машинам и в горы.

Когда вылезли из транспорта, оказалось, что все одеты в пижамы. Пожурив торопливого папашу, симы принялись с удовольствием обозревать окружающие красоты. Здесь началась настоящая романтика. Otets и Milashka отобедали в деревянном домике с камином, погуляли, посмеялись. Вечером вместе лепили снеговика («Тупой, еще тупее»), а потом завалились в джакузи, стоящую на улице! Ночь они провели вместе...

На самом деле, именно атмосфера настоящего отпуска привлекает в **Vacation** больше всего. Ее созданию отлично способствует нако-



Гнусно выглядящее снежное образование — это будущий снеговик.

удочки. И поймал бы хоть чего! Кстати, пока я следил за мужем, жена раздобыла металлодетектор (!) в заветной будке со снаряжением и теперь ходила по лесу в поисках «сокровищ». И должен вам сказать, хозяйственная супруга с помощью этого хитрого девайса, отыскала закопанные бумажные (!) купюры по \$6 или \$9! Ну, а дети... на то они и дети. Скооперировались с другими отдыхающими и играли с ними в волейбол. Кстати, о курьезах, связанных с детьми. Специально из-за них по курортам ходит грозный директор. Если сорванцы будут плохо себя вести, то он может наложить на родителей штраф. Вечером на всех напал жор, так что спать отправи-

нец-то появившаяся нормальная музыка. Саундтрек непринично занимательный!

Хотите мое личное мнение? **The Sims: Vacation** — самый интересный представитель бесконечного сериала. Почему? Игра стала обращаться не к обыденной стороне жизни. Желание взять подругу и рвануть на курорт возникает вполне естественно.

Совсем забыл, оставленные без присмотра симы теперь не умирают! Тем не менее, даже в таком виде не поклоннику сим-развлечений **Vacation** надоест максимум через неделю.

e-shop

http://www.e-shop.ru

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
С ДОСТАВКОЙ

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3000 ПОСТОЯННЫХ
ПОКУПАТЕЛЕЙ



Sony AIBO
Entertainment Robot
(ERS-210)

НОВАЯ
ЦЕНА \$1899.99

Заказ по Интернету: (095) 798-8627
http://www.e-shop.ru (095) 928-6089
e-mail: sales@e-shop.ru (095) 928-0360

LEGO (Mindstorms)	\$199.99	(Mindstorms) Dark Side Developer Kit	\$339.95	(Mindstorms) Robotics Invention System 2.0	\$179.99	(Mindstorms) Vision Command	\$104.99	(Mindstorms) Exploration Mars
XBOX System	\$519.95/509.95*	Microsoft Xbox System	\$89.95/87.95*	RalliSport Challenge (PSC)	\$89.95/87.95*	Wreckless: The Yakuza Mission	\$83.99/87.95*	Halo
GBA & GBC	\$89.95	Game Boy Color	\$15.95	GB Power Handles	\$139.95	Game Boy Advance Glacier System	\$63.99	(GBA) Tekken Advance
	\$35.95	(GBA) Power Pack EX	\$20.95	4-Player Link Cable	\$47.95	(GBC) Pokemon Crystal	\$69.99	Jurassic Park III: DNA Factor
PS One	\$129.95	(PSOne + GT2)	\$25.95	(PAL) Harry Potter & the Philosopher's Stone	\$65.99	(PSX-US) Xenogears	\$45.95	(PSX-US) Parasite Eve II

* - цена для европейской версии

ПРИ ПОКУПКЕ
НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ подарок!

ИГРА
НА IBM

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных
услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на www.e-shop.ru

Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege

НА ДИСКЕ
BONUS
К КОМПЬЮ
НА ДИСКЕ
VIDEO
К КОМПЬЮ

“ПРИЗРАК” БРОДИТ ПО ЕВРОПЕ



Жанр: tactical 3D action Издатель: Ubi Soft Разработчик: Red Storm Entertainment
Количество игроков: до 40 Онлайн: <http://www.redstorm.com/>
Требования к компьютеру: ПП 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11285

У компании Red Storm большие планы. Судите сами, сначала был Rainbow Six, чуть позже — многочисленные дополнения к нему. Все мы помним Rogue Spear: Urban Operations, Rogue Spear: Black Thorn, Rainbow Six: Eagle Watch... Теперь, похоже, разработчики решили переключиться на Ghost Recon. История повторяется?

Илья Илюхин

ilya@gameland.ru

Ласточка под названием **Desert Siege** уже запущена и парит в небесах игровой индустрии. На этот раз разработчики решили не ограничиваться новыми миссиями (как это было в случаях с “Радугой”), а внести полноценную кампанию в комплекте с солидным количеством изменений. Итак, кто же перед нами — уродливый мутант или прекрасная птица?

Сюжет в игре смело переплетает реальные события с вымышленными.

После продолжительного (60 лет — не шутка!) военного конфликта, обескровившего Северную Африку, свободолюбивый народ Эритреи решил отделиться от Эфиопии. Последней это совсем не понравилось, и, не мучаясь долгими раздумьями, Эфиопия решила задавить проклятых сепаратистов. Так сказать, отстоять честь “великой” державы. Ой, что-то мне это напоминает! Сосед, она же Эритрея, находится в очень бедственном положении и не имеет средств на профессиональную армию. Значит, все? Конец маленькой, но гордой рес-



После продолжительного (60 лет — не шутка!) военного конфликта, обескровившего Северную Африку, свободолюбивый народ Эритреи решил отделиться от Эфиопии.



публике? Рано радуются эфиопы! Маленькой победоносной войны не выйдет. Ибо помощь близка! Спец. подразделение “Призраки” уже в пути.

Не секрет, что в первом Ghost Recon миссии радовали глаз своей ориги-

нальностью, но... Попадались все-таки задания, мозолящие душу своей избитостью, вроде: “выжить” или “убить всех”. Теперь же разработчики твердо решили раздавить заразу, зовущуюся “банальностью”. К вашим услугам представлены миссии, выполненные в более нестандарт-

ЛУЧШЕЕ В СЕТИ

<http://www.ghostrecon.com> — пожалуй, самый посещаемый ресурс по Ghost Recon. Независимо кто вы — новичок или ветеран, важно, что каждый, независимо от уровня игры, найдет здесь себе что-нибудь по душе.

<http://www.mission-ghostrecon.com> — гигантский сборник всевозможных миссий к Ghost Recon. Если игра пройдена, а играть все еще хочется — то почему бы не зайти?

Без братьев по оружию было бы совсем плохо.



Улучшенный интеллект врагов. Оригинальные задания к миссиям. Богатый выбор оружия, стремящийся максимально соответствовать реальному. Новые виды мультиплеера в дополнении с новыми средствами передвижения.

Маленькая кампания - с легкостью проходит за два вечера. Add-on не работает в официально локализованной версии. Движок неоптимизирован - умудряется тормозить даже на мощных машинах. Замечены глюки в маленьких помещениях.

8,0

РЕЗЮМЕ:

Разработчикам удалось создать по-настоящему превосходный add-on к не менее превосходной игре. Несмотря на некоторые минусы, играть все равно интересно. Давайте поаплодируем им, господа, ведь хорошие add-on'ы - редкость в наше время!



■ Мы с напарником удачно подбили эту машину, не правда ли?

ном духе, чем прежде. Раскрывать секреты и портить настроение не буду — сами все увидите. Жаль только, что уровней не так много, всего восемь. Однако на этот случай нашим геймерским душам угодовано несколько новых мультиплеерных карт. А в сбалансированности и продуманности можете не сомневаться — Red Storm знает свое дело.

Ghost Recon и в особенности Rainbow Six всегда славились бо-

91 и "Гроза"), ручной пулемет "Бизон", а на десерт — две родных и милых сердцу снайперки (Barrett M98 и H&K PSG-1). Повоюем?

Невооруженным взглядом заметны улучшения в плане тренировки искусственных "мозгов". Пуля перестала быть душой, братья по оружию заметно поумнели, а противники стали коварнее, злее и беспощаднее.

Для максимального соответствия реальному оружию использовалась знаменитейшая в США (но, увы, мало известная в бывшем СССР) энциклопедия оружия — Jane's Infantry Weapons!



■ Не нравятся стандартные карты? Редактор миссий к вашим услугам.

гатым арсеналом. В очередной раз наши ожидания оказались не напрасны. Для более детального соответствия реальному оружию использовалась знаменитейшая в США энциклопедия оружия — Jane's Infantry Weapons!

Кроме тех орудий убийств, какие наличествовали в обычном Ghost Recon, в дополнении нас ожидают: два автомата (M60 и ПКМ), четыре штурмовых винтовки (AN-94, FN-FAL Para Variant, A-

Почти сразу после выхода игры Ubi Soft выпустила мини-игру Sniper Recon 2 — тир в онлайн. Тем счастливицам, которые окажутся в первой пятёрке, торжественно вручат: сам Ghost Recon, add-on Desert Siege, компакт с историей создания игры, футболку и книгу. Всех заинтересовавшихся — просим на <http://www.ghostrecon.co.uk/sniperrecon2.html>

Замечательно выполнены модели игроков. В трезвом уме вы никогда не перепутаете врагов с товарищами. А все ранения видны вплоть до мельчайшей дырочки в рукаве...

Ну и, конечно, разработчики не преминули добавить парочку новых мультиплеерных режимов (Domination и Siege). Одним словом, друзья, перед нами действительно качественный add-on, который надолго обоснуется на вашем винчестере.

NEW WORLD ORDER



New World Order — Игра, которая бросает вызов Counter — Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» — группа элитных наемников терроризма — поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб — команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые

Внимание! Клубы.
С 1 по 31 мая действует специальное предложение на приобретение лицензии на данную игру.



©2002 «Руссобит-М», ©2002 «Project Three Interactive». Разработано TERMITE GAMES AB.
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:

State of Emergency

БЕСПРЕДЕЛЬНО СКУЧНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ



Жанр: action Издатель: Rockstar Games/Take 2 Разработчик: VIS Entertainment
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.rockstargames.com/stateofemergency/main.html/>

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10699

Rockstar Games серьезно озадачилась производством “антисоциальных” продуктов, которые, как выяснилось, приносят немалую прибыль. Grand Theft Auto 3 стала бестселлером, оккупировав верхние строчки хит-парадов по обе стороны океана. Теперь ей на смену пришла State of Emergency, уже ухитрившаяся собрать очень приличную кассу.

Александр Щербаков

sherb@gameland.ru

Масштабных скандалов, связанных со **State of Emergency** пока еще не было. Grand Theft Auto 3, как вы помните, запретили в Австралии, сопроводив подобного рода действия рядом не самых приятных комментариев в адрес игры. Хотя, если разобраться, **State of Emergency** дает больше поводов для пустопорожних дискуссий.

Нет спору, VIS Entertainment сотворила провокационный продукт. Это сейчас модно. На протяжении всей игры вы можете избивать и расстреливать чуть ли не всех встречных-поперечных подряд — и не каких-то там монстров, а обычных городских жителей, случайных прохожих. Поначалу это даже впечатляет. Первые пять минут знакомства с **State of Emergency** производят исключительно положительные

впечатления. Ничего подобного мы, кажется, еще не видели, а потому интересно вдвойне. Плюс еще пресловутая violence — жестокость не то чтобы хлещет через край, но в игре ее достаточно. Однако при этом особенно brutальные формы она не принимает никогда. Все это больше смахивает на комикс. Симпатичные яркие модельки, красивенькие уровни и красненькая кровушка, имеющая свойство быстро испаряться. Веселье бьет струей.

Резня, которую вам предстоит учинить, обоснована сюжетно. Мол, вы участник некой группы радикально настроенных граждан, борющихся с ультранехорошими корпорациями. Типа антиглобалистов. Корпорации, естественно, захватили в свои сети весь мир и создали что-то вроде общества растительных людей. А потому уничтожать вам нужно лишь стражей порядка, бандитов-хулиганов и различных чиновников. Мирных жителей также можно оприхо-

■ По меркам какого-нибудь Postal, в SoE кровушки совсем мало.



State of Emergency больше похожа на комикс. Симпатичные яркие модельки, красивенькие уровни и красненькая кровушка, имеющая свойство быстро испаряться. Веселье хлещет через край.



довать, но это не поощряется. И зря. Если строим новый мировой порядок/беспорядок, то иногда полезно бывает аннигилировать большую часть населения.

Изначально в **State of Emergency** доступны всего два режима, и оба они невероятно скучны. Однообразие — главный бич игры. Если идею продукта можно признать интересной (денежной — так это вообще без вопросов), то ее воплощение оказалось на удивление не впечатляющим. И ведь какие-то сумас-



■ Порой противникам удается свалить вас на землю и больно побить.

шедшие люди наверняка готовы часами просиживать перед телевизором и с гыканьем тыкать пальцем в экран. Вон, смотрите, кровь потекла. Потеха, ага. Тут примерно такая же ситуация, как с печально известными Hooligans: Storm Over Europe, только с той разницей, что



Если рассматривать игру как обычный beat'em up — вполне себе ничего. Тучи врагов, вагон оружия, ураганная резня. Графика и звук звезд с неба не хватают, они просто адекватны геймплею.

В наличии имеются и все недостатки трехмерного beat'em up: вопиющее однообразие, не самое удобное управление. По непонятным причинам отсутствует поддержка режима для двух игроков.



РЕЗЮМЕ:

Rockstar Games и Take 2 продолжают попытки нажиматься на псевдоантисоциальных продуктах. Но если GTA3 была хороша, то State of Emergency, к сожалению, оказалась откровенно занудна.



■ Главные ваши враги в SoE – стражи порядка.

State of Emergency – проект высокобюджетный. Но увы, “жестокость” (именно так, в кавычках) – это не единственный фактор, по которому продукт безоговорочно

Часами бегать по одному и тому же уровню – это, знаете ли, не самое веселое занятие. Уже через пятнадцать минут игра надоедает до смерти.

признается качественным. В лучшем случае, костекрушилово способно создать интересный антураж. Ну, а где, собственно, игра? Этим вопросом, судя по всему, задается не так уж и много народу – а то вряд ли **State of Emergency** стала бы хитом международного масштаба.

Представьте себе, что в главном режиме игры – Revolution – присутствует всего несколько локаций. На каждой из них вам необходимо монотонно выполнять различные миссии. Часами бегать по одному и тому же уровню – это, знаете ли, не самое увлекательное занятие. Да что там, уже через пятнадцать минут **State of Emergency** надоедает до смерти. Задания, выдаваемые вам, зачастую способны взбесить кого угодно. Предположим, вам нужно довести какого-то ценного человечка до нужного здания. Пока он копошится внутри, вы должны обеспечить его безопасность. То есть сотрудники службы правопорядка не должны попасть на объект. Хорошо, мы встаем в дверном проеме и ждем нападения. И тут перед вами встает жуткая проблема. Как камеру не поверни, все равно местность просматривается слишком плохо. То сражаться сложно, то не видно, как приближаются враги. “Веселье” с кровушкой и нанесением тяжких телесных повреждений превращается в натуральный кошмар и борьбу с контроллером.

Есть еще отделение игры под звучным названием Chaos. Никаких миссий, просто тотальное крошилово. Можно играть на время, а можно и вырубить таймер. Сходу вам доступна целая куча разнооб-

разного оружия: там и узи, и шотганы (смачно отстреливающие противникам головы), и гранаты. Нужно набрать как можно большее количество очков – тогда открываются доселе недоступные части локации, на которой вы находитесь. По интересности (и интенсивности действия) Chaos явно перебивает Revolution, но не настолько, чтобы через полчаса у вас не возникло желания вынуть диск из приставки. Взрывать все вокруг и избивать всех подряд (кроме мирных граждан, разумеется) – занятие, конечно, донельзя интересное, но только до определенных пределов. А расширить их **State of Emergency** не в состоянии. Кроме полумультяшной “кро-



■ Разнообразие оружия – одна из немногих вещей в SoE, способных приятно удивить игрока.

вищи”, игрока привлечь абсолютно нечем.

В дальнейшем вы можете открыть и всякие дополнительные штучки, вроде новых персонажей, но ситуацию это не меняет никоим образом. Появятся, конечно, еще и режим Last Clone Standing, чье название говорит само за себя (последним клоном рулить сами понимаете кому). Вот только интересен он примерно настолько же, насколько и другие два других режима игры. То есть стимулировать себя в них нет никакого. Единственное, что стоило бы еще отметить, так это впечатляющее графическое оформление **State of Emergency**. Возможно было бы даже предположить, что игра создана на основе движка Grand Theft Auto 3 (хотя это совсем не так), к сожалению, хорошая работа VIS Entertainment в направлении визуализации не делает продукт разнообразнее.

Возможно, я не совсем справедлив к **State of Emergency**, не исключая. В конце концов, нужно ли массам пресловутое разнообразие и продуманность игрового процесса? Судя по всему, не особенно – Hoologans вызывают восторг, а **State of Emergency** пляшет на вершинах чартов.



©2002 «Руссобит-М». ©2002 «UbiSoft Entertainment». 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

Resident Evil

НА ДИСКЕ
VIDEO
К НОМЕРУ

ВОСКРЕШЕНИЕ



Жанр: action/adventure Издатель: Capcom Разработчик: Capcom

Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.capcom.com/xpml/game.xml?gameid=650034/>

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10014

Знакомство с сериалом Resident Evil началось у многих владельцев PlayStation со второй серии игры. Нашумевшая первая часть, появившаяся в далеком 1996 году, была выпущена в самом начале жизненного цикла приставки и поэтому в слишком большое число домов так и не попала. Тем не менее, именно RE (носящая имя Biohazard в Японии) стала первой игрой на PS, достигшей «платинового» статуса. Приставочная переловка тематики фильмов ужасов определила совершенно новое направление в развитии индустрии.

Bowser

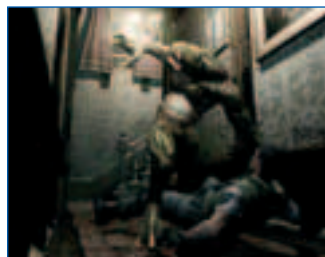
bowser@rambler.ru

Спустя шесть лет в сильно изменившемся игровом мире бывший безоговорочный лидер, компания Nintendo, пытается продать свою новую игровую приставку максимально большому количеству игроков, по-своему позиционируя ее для разных аудиторий. К двум главным группам покупателей (дети и хардкорные фанаты Nintendo) ключики давно уже подобраны. Первые привлекают веселые и яркие Super Smash Bros., Star Wars и Luigi Mansion, вторые соблазняются необыкновенно оригинальным Pikmin и



«КЛАССИЧЕСКОЕ» УПРАВЛЕНИЕ

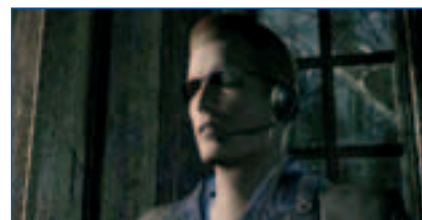
Вот за что стоило бы обидеться на Синдзи Миками сотоварищи, так это за непонятное пристрастие к оригинальной схеме управления, которая была придумана в давние времена, когда аналоговых контроллеров в приставках еще не существовало. То есть еще до появления гениального джойстика N64 и, хм... оригинального изобретения Dual Shock от Sony. В RE на GameCube сохранена все та же схема управления, ставшая еще хуже благодаря чрезвычайно маленькому размеру крестовины на джойстике GC. Ее можно немножко перенастроить (например, назначить для движения один из шифтов), но все равно аналог включить не удастся. Остается только надеяться, что в полностью трехмерном RE4, как и в Devil May Cry, авторы все же откажутся от своего садистского изобретения.



компанией Square, результатом которого станет появление на GameCube и GBA новых игр серии Final Fantasy. Вторым стал эксклюзивный переезд с PlayStation знаменитого сериала Resident Evil. Хотя бы одна из этих «пушек» для достижения необходимого эффекта просто обязана была выстрелить, оповестив всех в округе о том, что Nintendo

В принципе, в игре действует тот же движок, что применялся, например, в Onimusha 2, однако, здесь он проявляет свои возможности в полной мере.

внимают обещаниям совсем скорого выпуска новых Mario, Zelda и Metroid. Для того же, чтобы привлечь внимание той многочисленной группы геймеров, которая пришла в видеоигры вместе с появлением PlayStation, используются сразу два весьма мощных оружия. Первым стало публичное замирение с «врагом номер один»,



Изумительная атмосфера, проработанная до мелочей графика, шокирующий геймплей – получилась настоящая реабилитация Сарсом перед фэнами серии.

Доисторическая модель управления, последовательно дискредитирующая себя на протяжении более чем пяти лет. Главный и, пожалуй, единственный минус игры. Не считать же недостатком «плоские» фоны?



РЕЗЮМЕ:

Роскошный пересказ стародавней истории. Шикарная огранка, из-за которой бриллиант засиял по-новому. Омоложенная классика прекрасно чувствует себя на приставке нового поколения.



■ **Знаменитая акула теперь смотрится вызывающе реалистично – Спилберг при всем желании не нагнал бы на вас такого страху.**

стала другой. Разработка Resident Evil 4 благодаря проекту Devil May Cry, которому Синдзи Миками (Shinji Mikami) посвятил полтора года, шла чрезвычайно медленно, и на роль «пушечного ядра» он явно не годился. Тут-то и возникла идея переделать оригинальную RE с использованием максимума современных технологий — старым фанатам освежить память, а новым — рассказать еще одну историю, неважно под каким номером.

Верная традициям Сарсом ни на день не отложила день премьеры — работа была завершена точно в срок. Получив ряд весьма воодушевляющих откликов в прессе (самый авторитетный японский журнал Weekly Famitsu выставил творению Миками 39 баллов из 40 возможных), Resident Evil начала свою вторую жизнь.

В новом-старом «Резиденте» полностью переделана графика. Несмотря на сохранение предварительно отрендеренного заднего плана, художникам и программистам Сарсом удалось создать совершенно живые декорации с массой анимированных элементов. А главное — это потрясающие световые эффекты. Для нагнетания атмосферы разработчики решили добавить к крошечной ночной

Несмотря на сохранение предварительно отрендеренного заднего плана, художникам и программистам Сарсом удалось создать совершенно живые декорации с массой анимированных элементов.

ЯПОНСКИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Вполне разумно было бы предположить, что игра такого калибра и качества, как Resident Evil, должна была разлетаться с магазинных полок. Однако в реальности суперхитом она не стала: за первые три недели в Японии продано лишь около 200 тысяч копий, в то время как главный бестселлер Super Smash Bros. перевалил уже за миллион. Впрочем, не стоит удивляться... Большинство покупателей GameCube в Японии составляют дети и подростки — они покупать новую игру Сарсом просто не стали. Что же касается основной фанатской базы, то она перешла на новую систему от Nintendo еще далеко не полностью — сказывается отсутствие обязательной к приобретению игры в дни запуска системы. Все-таки без Марио никуда не деться. Взрослая аудитория все еще смотрит на GameCube с большим скептицизмом и покупает приставку осторожно. Безусловно, RE сыграла свою положительную роль в динамике продаж консоли, но по-настоящему ее время еще не наступило. Первую часть можно считать «разогревом» на пути к настоящим хитам.

тме за пределами особняка, в котором происходит действие, еще и страшную бурю, с молниями, раскатами грома и настоящим водопадом дождя. Все предметы в новой Resident Evil (будь они трехмерными или нарисованными) отбрасывают реалистичные тени, а при вспышках молнии еще и правильно освещаются — благодаря этому достигается совершенно невероятный эффект присутствия. Для ужастика это самое главное.

Если вы когда-то уже прошли первую Resident Evil и думаете, что пробе-

мера, бывает, переключается на новую точку обзора каждую секунду, придавая сценам объем и кинематографичность. В принципе, в игре действует тот же движок, что применялся, например, в Onimusha 2, однако, здесь он проявляет свои возможности в полной мере. Обилие пререндеренной графики и почти два часа видеороликов заставили Сарсом выпустить игру аж на двух дисках, а в комплект японской версии входит еще и бесплатная карточка памяти.

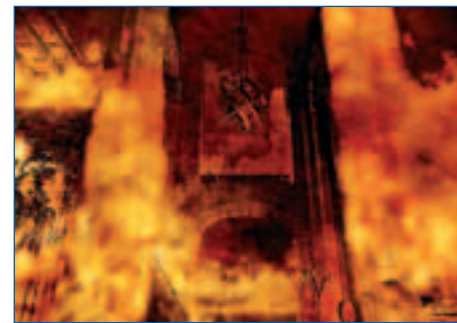
Римейк удался на славу. У Сарсом, пожалуй, впервые в игровой индустрии получилось то, что Голливуд практикует уже долгие годы — созда-

■ **Работа с освещением и тенями выше всяких похвал. В зависимости от поведения источника света, тени ползают по полу и стенам, искажаются и удлинняются.**



жите римейк на GameCube в два счета, то вы ошибаетесь. Оригинального контента в игре осталось около 40 процентов — самые впечатляющие, запомнившиеся сцены и общая канва сюжетной линии. Все остальное здесь абсолютно новое. Комнаты и помещения, головоломки, монстры, виды оружия, масса секретов — все это создано для достижения максимального пугающего фактора. Первая Resident Evil и так-то считалась самой страшной игрой всего сериала, а теперь, когда она засверкала новыми красками, играть на ночь глядя в темной комнате становится занятием не для слабоверных.

Совершенно потрясающе сделаны модели персонажей — они выглядят не хуже, чем во вступительном CG-ролике. Прекрасно отрисованные черты лица, одежда, пресловутые «независимо подвешенные» пальцы, качественные текстуры — все это говорит о том, что GameCube вполне способна работать с весьма реалистичной графикой. Задний план выглядит куда более динамичным, а ка-



ние абсолютно нового фильма с использованием сюжета и каких-то деталей из какой-нибудь старой классической ленты. Новая Resident Evil выглядит совершенно самостоятельным продуктом. Это не какой-то там примитивный порт. Это по-настоящему новая игра, без всяких скидок. Учитывая тот факт, что до середины июля (даты выхода Super Mario Sunshine) крупных релизов все равно не предвидится, начало лета нам придется провести, занимаясь благородным делом — отстрелом полуразложившейся нежити на экране. Удачи!



■ **Парадная зала особняка серьезно переменялась — красное дерево, отполированные до блеска полы...**

Crisis Team: Ambulance Driver

ДОКТОР СКАЗАЛ: «В МОРГ!»



Жанр: action Издатель: ValuSoft Разработчик: Antidote Entertainment

Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.valusoft.com/>

Требования к компьютеру: ПИ 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5710

Само название продукта не предвещало ничего хорошего. Знаем мы эти симуляторы пожарных, служб спасения, снимальщиков котят с деревьев — ни одной мало-мальски нормальной игры в этом экзотическом жанре пока еще не вышло. Если дело так пойдет, то и не выйдет...

Олег Коровин

korovin@gameland.ru

О чем нам, собственно, говорит название? О том, что нас ожидают захватывающие поездки на машине скорой помощи и спасение несчастных. По крайней мере, так я предполагал, будучи нормальным человеком. Пелену с глаз грубо сорвал первый hint: "Если пациенту (потенциальному) удалось отпрыгнуть из-под колес твоей машины, не расстраивайся. Ты сможешь задавить его, пока он будет приходить в себя от шока". Sic! Если отпихнуть в сторону поднадоевшую мораль, то идея скрестить Cargageddon и симулятор скорой помощи в чем-то даже привлекательна. Но и эта мысль оставила меня, когда я начал играть...

Итак, в чем же заключается наше мрачное врачебное дело? Находим валяющегося на дороге пациента, подбираем его и везем в больницу. По пути подбираем других неудачников (количество перевозимых раненых зависит от вместительности машины). Если же все пациенты, как назло, попрятались, можно собствен-

норучно сбить кого-нибудь и сразу отвезти в больницу. В пути не стоит задерживаться, иначе больному может поплохеть. Тогда одним нажатием кнопки делаем дефибриляцию, чтобы продлить его агонию. Почему агонию? Да потому что игра такая!

Что представляет собой город? Нескольких улиц (по десять метров в длину каждая), разграничивающие их здания, пара десятков машин на дорогах и пешеходы на тротуарах. Когда мы на всех парусах спешим в больницу, то врезаться можно: а) в автомобили, б) в стены домов, в) в пешеходов. Не врезаться нельзя — управление у нас такое. Протаранив стену, мы отлетаем от нее, как мячик для пинг-понга. Если тараним маши-

Если пациенту (потенциальному) удалось отпрыгнуть из-под колес твоей машины, не расстраивайся. Ты сможешь задавить его, пока он будет приходить в себя от шока.



Этот примитивизм гордо именуется в игре дизайном.

ну, то отлетаем уже вместе с ней. Иногда в результате аварии наш автомобиль переворачивается, после чего долго и весело прыгает на одном месте без всякой видимой причины. Восхищение вызывает камера. Лучший обзор (из имеющихся вари-



Что значит не хочет лечиться? Агу его!

антов) открывается, когда она висит сбоку (!!!) от автомобиля. Во всех остальных положениях не видно либо половины экрана (ее закрывает наше авто), либо вообще ничего.

Как все это выглядит? Ой, лучше бы вам не знать. Здания — это покрашенные в два цвета прямоугольные коробки, машины — такие же гробы, но на колесах. Стекла у нас везде ярко-синие — и не иначе. Спецэффекты... хм, есть одна штука! На матовой крыше кареты скорой помощи периодически видны солнечные блики.

Звучит игра примерно так же, как выглядит. Если вы уже думаете о наборе кастрюль для домашней звукозаписи, которым пользуются многие разработчики, то лучше не

обольщайтесь. Вместо того, чтобы разоряться на целый набор, Antidote Entertainmentхватило одной-единственной кастрюли для записи абсолютно всех звуков. Единственное, что хоть как-то радует — это панк-роковый саундтрек. Будь игра поприличнее, мы и его назвали бы посредственным, но из того, что представлено на наш суд — музыка явно лучшее.

В общем, каюсь: отнял я у Славы Назарова пациента. Минуть склепик, **Crisis Team: Ambulance Driver** отправляется прямиком в морг.



Оригинальная идея совместить непревзойденный Cargageddon и симулятор «Скорой (Ускоренной) Помощи». Хочешь — лечи несчастных, хочешь — дави зазевавшихся пешеходов. Свобода!

Оригинальная идея совместить непревзойденный Cargageddon и симулятор «Скорой (Ускоренной) Помощи». Хочешь — лечи несчастных, хочешь — дави зазевавшихся пешеходов. Свобода!



РЕЗЮМЕ:

Еще один провальный проект в череде мертвых проектов для PC. Жаль, что место в «Склепике» занято «Бактерией» — **Ambulance Driver** там самое место. Игру не спасает даже оригинальная концепция.

Moto GP 2

ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ



Жанр: racing Издатель: Namco Разработчик: Namco

Количество игроков: до 2 Онлайн: http://www.namco.com/games/motogp_2.html/

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10476

Гоночные игры от Namco — это такая штука, к которой просто необходимо относиться с подозрением. Их обычно любят превозносить до небес. Если разобратся, ничего экстраординарного в большинстве из них не было, нет и, полагаю, не будет.

Александр Щербаков

sherb@gameland.ru

Moto GP2 — в некотором роде нетрадиционный для Namco продукт. За симпатичным визуальным рядом тут скрыто гораздо больше, чем обычно: про игру нельзя сказать, что она проста как три копейки. От этого факта становится несколько не по себе. Непривычно.

Игровой процесс **Moto GP 2** — вещь донельзя своеобразная. Совмещение элементов симулятора и аркады — это не ново. Но здесь такой сплав реализован как-то уж очень необычно. В принципе, **Moto GP 2** вполне можно отнести к simulation — все атрибуты жанра здесь



налицо. Но физика все-таки преимущественно сделана "на глазок", а так как для нас эталоном гоночного сима, как и прежде, остается краммондовская серия Grand Prix — то извините, подвиньтесь. Впрочем, игра и не стремится, чтобы кто-то однозначно определял ее как симулятор. В конце концов, **Moto GP 2** (также как и первая **Moto GP**) базируется на 500 GP, обитающей в аркадах.

Несмотря на свое происхождение, **Moto GP 2** ухитряется демонстрировать нам кучу странностей. Переведя игру в режим Simulation, мы получим

Если от гоночных игр вы прежде всего ждете ощущения скорости, то не стоит даже близко подходить к Moto GP 2. Namco нам упорно пытается доказать, что полеты по прямой со скоростью 250 км/ч захватывают дух меньше, чем бег трусцой вокруг клумб в городском парке.



неуправляемые мотоциклы, неконтролируемые заносы и тому подобные радости. Выключаем Simulation. Что в итоге? В итоге наблюдаем любопытнейшую картину: аркадности в привычном понимании этого слова тоже не видно. Никаких намеков на

ше, чем бег трусцой вокруг клумб в городском парке. Когда же дело доходит до прохождения поворотов и сбрасывания газа, невольно возникает впечатление, что играешь в пошаговую стратегию.



Manx TT Superbike или, там, **Moto Racer**. Нас шпыняют при первом удобном случае, заставляют кататься по траектории и давить на кнопку тормоза, если поблизости замаячил поворот. Просто сеть и погнать не получится. Придется осваиваться, заучивать трассу и лезть из кожи вон, чтобы завершить квалификацию хотя бы на предпоследнем месте. И это Namco? И это продукт, пришедший из залов игровых автоматов?

Если от гоночных игр вы прежде всего ждете ощущения скорости, то не стоит даже близко подходить к **Moto GP 2**. Namco нам упорно пытается доказать, что полеты по прямой со скоростью 250 км/ч захватывают дух мень-

Ваши соперники практически никогда не выясняют отношения между собой.

Графика: 60 кадров в секунду, почти полное отсутствие «лесенок» (aliasing), отличные модели мотоциклов, сногшибательный replay. Геймплей со времен первой части почти не изменился - и это тоже плюс.

Низкая скорость, ужасное музыкальное сопровождение, не очень-то увлекательный режим для двух игроков по split-screen.

7,5

РЕЗЮМЕ:

Невероятно медленная, но при этом увлекательная гонка, демонстрирующая сплав аркадности и симуляторности. С ощутимым креном в сторону последней.

Несмотря на общий неторопливый ритм игры, **Moto GP 2** завораживает. Я бы даже сказал, гипнотизирует. Никогда бы не подумал, что с таким удовольствием смогу просиживать часы за абсолютно тормозным (во всех смыслах) продуктом. Как-то перестаешь обращать внимание на скорость — и получаешь удовольствие от каждого поворота, в который ты сумел вписаться. Тот процесс, который буржуи кличут learning curve, естественно, достаточно велик. Но ничего непреодолимого в **Moto GP 2** нет и быть не может. С включенной Simulation мучения, конечно, возрастут, но поклонники вдумчивого ведения гонки сочтут все это вполне удобоваримым. И не забывайте: это вам не Gran Turismo с ее псевдопроработанностью и квазиреалистичной физической моделью. **Moto GP 2** позициони-

рует как «аркадная гонка с элементами», но центр тяжести у нее явно смещен. И в этом есть своя прелесть.

Соперники ездят неплохо, хотя обычно даже и не стараются изобразить иллюзию борьбы на трассе.

рует как «аркадная гонка с элементами», но центр тяжести у нее явно смещен. И в этом есть своя прелесть.



рует как «аркадная гонка с элементами», но центр тяжести у нее явно смещен. И в этом есть своя прелесть.

практика тоже) и доступ к регулировкам вашего мотоцикла. При этом карьера ограничивается одним сезоном. И как мощный довесок — в игре не функционирует ряд важных правил соревнований. Например, никто вам не запретит срезать повороты. На трассе в Ле-Мане даже случаются дикие курьезы. Внутренний кусок трассы можно проехать по гравию и травке. Таким образом, позади остается тот факт, что сезонный чемпионат на Hard превращается в некоторое подобие «карьерного» режима. С самого начала вам разрешено присоединиться лишь к слабым командам. Отъездив один виртуальный год, вы уже сможете продемонстрировать хоть какие-то результаты. Соответственно, вам могут предложить продление контракта с «кошьюней», предъявив требования к следующему сезону. Также возможен и переход в более продвинутую команду. Постепенно вы должны получить доступ к top teams, а с ним шансы на чемпионство значительно возрастают. Все зависит от ваших успехов. Показать серьезные результаты, сами понимаете, не очень-то просто. Соперники ездят неплохо, хотя обычно даже и не стараются изобразить иллюзию борьбы на трассе.

Когда скорость на спидометре опускается ниже 100 км/ч, возникает ощущение, что вы стоите на месте.



Когда скорость на спидометре опускается ниже 100 км/ч, возникает ощущение, что вы стоите на месте.

В продаже с 6 мая

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

05

Самит 2002

Все очень дорого, но это того стоит

36

14

24

58

Анонс:

Самит 2002. Новый этап в серии мобильных продуктов, представленный на этой выставке.

Все виды от новейших коммуникаторов от HP и Sony Ericsson, смартфонов от Nokia и серии мобильных персональных компьютеров от Fujitsu, Benetton и Sony, доступный в продаже уже в самом ближайшем времени и во всем мире. Не упустите шанс. Но даже просмотр этого материала вы поймете, что это того стоит.

«Безопасный процесс» — единственный тест всех мобильных устройств на рынке карманных компьютеров.

Первые ноутбуки на Pentium 4 — HP, представит один из ведущих производителей рынка轻薄本.

Субкомпакты — основные характеристики в все лучшие модели.

Nokia 6910 — лучший самый доступный телефон от Nokia.

А также:

Как организовать свой ноутбук от ведущих производителей в Европе!

Какой выбрать планшет для карманных компьютеров!

Как получить максимум от GPRS?

Как и зачем купить самый лучший мобильный компьютер-ноутбук для мобильного телефона!

Virtua Fighter 4

APPROVED BY DALI CHAMA



Жанр: fighting Издатель: Sega (в Европе - Sony) Разработчик: AM2
Количество игроков: до 2 Онлайн: <http://www.sega-am2.co.jp/>

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9678

Валерий "А.Купер" Корнеев

valkorn@gameland.ru

Японская версия **VF4** удостоилась обзора в 05(110) номере СИ за текущий год. Получив в нашей старой системе рейтингов "9, 9, 9, 8" (последняя цифра на совести главреда, видимо, запродавшего душу Namco, а тело — Сарсом), детище AM2 было объявлено "очень качественным портом почти идеального файтинга", наряжено в чемпионский венец, показательно залито шампанским и отправлено почивать на лаврах — с золотой наградой в изголовье. Сама статья, однако, получилась эдаким "первым взглядом" — языковой барьер не позволял разобрать новый VF по кирпичикам. Сейчас, когда геймерам уже



Если сравнить Virtua Fighter 4 с шахматами, остальные игры-единоборства еле дотянут до уровня шашек.

доступна англоязычная версия, мы имеем возможность посмотреть на игру несколько иначе: пристально, пылливо, изучающе.

Virtua Fighter 4 — честная и очень серьезная игра. Здесь нет ни фигу-

Условные обозначения в VF:

P — punch, удар рукой

K — kick, удар ногой

G — guard, блок.

ристых девиц в школьной форме, демонстрирующих трусики при каждом взмахе ноги, ни дани переменичивой моде в виде наскоро склепанной командной Tag-системы. Тут это лишнее. Сюда приходят испытывать мастерство, а не разглядывать подпрыгивающие груди. В Dead or Alive 3 любой новичок имеет неплохой шанс побить знатного профи, просто бездумно барабанив по кнопкам. В VF такое невозможно. Первая же попытка сыграть на уровне Normal выливается в молниеносную смерть от рук тре-

Ю Сузуки: "Ориентируемся ли мы на хардкорных геймеров, или все-таки на игроков-казуалов? Сложно сказать. Когда у вас под боком миллион потенциальных игроков, из которых 100.000 можно назвать хардкорными, границу в игровом процессе провести достаточно сложно. Мы старались апеллировать к пристрастиям как можно большее широкой аудитории, чтобы не делать игру для "продвинутых" 10 процентов. Однако для нас особенно важна та малая часть геймеров, что до сих пор преданно "режетса" в VF3 (а ведь прошло пять лет со дня выхода игры!)."

■ Чудо как хороша! А могучим плечам позавидует даже Курникова.

тьего или четвертого противника.

И все же **VF4** стал чуть терпимее к игроку, немного доступнее. Чтобы полностью освоить предыдущую часть, VF3, необходимо было уйти в монастырь, очистить разум от мирских забот и посвящать годы напролет оттачиванию своих навыков. Теперь стало попроще. Уменьшилась пауза между движениями, персонажи быстрее "отзываются" после удара, чужого попадания, блока, ближнего наскока — бой стал плавней, динамичней. Появился удобный прием Tech Roll — возможность сразу же вскочить ноги, будучи сбитым на землю (для



Геймплей, управление, дух, драйв, стиль, графика, шмотки в режиме Kumite. С таким набором вкусовых VF4 обеспечивает себе многолетнее безбедное существование в наших приставках. Диск, который не запылится.

Мелочевка: читерский AI и пресноватая музыка. Против компьютера драться вдесятеро скучнее, чем против живого игрока, вдобавок машина слегка жульничает.



РЕЗЮМЕ:

Многоопытные акыны в который раз триумфально опровергли суждение о том, что лучшее - враг хорошего. Сузуки с его командой постоянно отодвигают границу возможного, выдают гениальные игры.



Уж кто всегда любил "пальцеваться", так это Сара!

этого надо нажать джойстик вверх (вниз)+P+K+G в момент, когда ваш герой соприкасается с полом). Это тоже ускоряет геймплей и открывает доступ к целому ряду техник атаки снизу.

Как мы уже писали, предмет неутраченных споров — кнопка Escare из VF3 — предан анафеме. Отныне персонажи сво-

бодно передвигаются в восьми направлениях и кружат вокруг противника при двойном нажатии джойстика вниз или вверх. Отскок в сторону можно использовать как уход от атаки с последующей контратакой. Другой элемент игрового процесса, вызывавший раньше множество нареканий — прыжок — значительно ослаблен: прыгать теперь вообще нет особой необходимости (хотя, тем не менее, существует достаточно широкий набор приемов, выполняемых в воздухе). Важным упрощением стал отказ от неровных поверхностей, когда-то с немалой помпой представленных в VF3 — многоуровневые ландшафты со сложной геометрией не оправдали надежд AM2, внося в геймплей вместо разнообразия легкий сумбур. Новые арены стали плоскими, но многие из них окружены стенами разной высоты и крепости, дающими возможность "жонглирования" сбитым с ног и ударившимся о вертикальную поверхность противником. Tech Roll в этом случае провести не получится, поэтому легко словить комбинацию из нескольких ударов. Многие стенки проламываются, после чего до Ring Out — рукой подать.

Сохранились три основных типа атак: верхний (кнопка удара+назад), средний (кнопка удара+вперед), нижний (кнопка удара+вниз) и блокируется каждый из них на своем уровне. Из захватов можно вывернуться, а многие приемы — обратить или "залинковать" в серии. Захват (P+G+направление) удастся перехватить, нажав в момент его выполнения врагом P+G и правильно угадав направление броска. То же самое относится к контратакам (P+K+направление). Нововведение — неблокируемые

Power Moves, энергия для которых копится секунду-две.

В предыдущей статье мы несправедливо обошли вниманием режим Kumite, унаследовавший функции японской аркадной сети VF.net. Вы выбираете героя, придумываете ему имя и выпускаете своего протеже резвиться на турнир, где ему будут противостоять бойцы, чей стиль

Ю Сузуки: "Я люблю делать вещи. Мне по душе английское словечко make, оно очень точно отражает то, что я делаю — гораздо точнее, чем слово create. Когда ты вовлечен в процесс и имеешь возможность повлиять на финальный продукт — вот что такое make. Making — это если, к примеру, серфер "берет" волну. Такая штука работает и с рисованием, и с музыкой, и с играми".

поведения "списан" с лучших японских игроков VF4. Побеждая, вы получаете доступ к десяткам предметов гардероба (порой уморительно смешных) и сможете нацеплять их на персонажа! Секретные костюмы в играх есть давно, но на нашей памяти



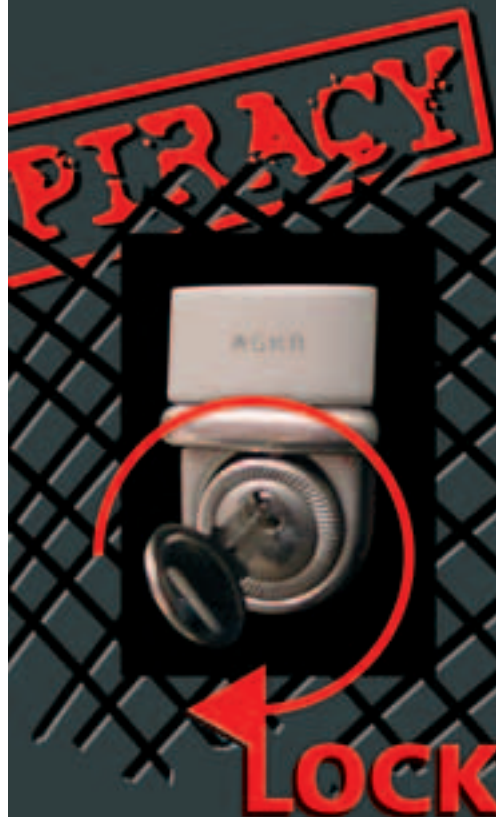
Ванесса здесь — ну прямо сестра TJ Combo из Killer Instinct...

это чуть ли не первый случай, когда геймерам позволяют комбинировать детали разных костюмов, да еще и подбирать их цвет.

Здорово, что аудитория PS2, не избалованная хорошими драками, в кои-то веки получила игру класса AAA с феноменально глубоким геймплеем. Если сравнить Virtua Fighter 4 с шахматами, остальные игры-диноборства еле дотянут до уровня шашек. VF4, как бы странно это не звучало, файтинг для интеллектуалов-тактиков и дзен-буддистов. Каспаров с Далай-ламой бы оценили. А вы говорите — девочки, трусики...



Ю Сузуки: "Желание создавать новые, оригинальные вещи у меня в крови. Правда, в случае с VF4 речь идет не только в моих идеях или идеях нашей команды. Virtua Fighter существует уже 10 лет, и у сериала крайне лояльный фэндом, состоящий из хардкорных игроков — отчасти именно они диктуют, что хотят видеть в каждой новой игре; как-именно должен быть Virtua Fighter. Да, обычно такое соотношение: половина игры — это задумки команды, а вторая половина — это то, о чем просят игроки. Ведь Virtua Fighter давно живет собственной жизнью. Если "феррари" — то красная, если "порше" — то обязательно 911, вот и у VF свой путь — такой, каким его хотят видеть фэны".



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.

Hateful Chris: Never Say (Злобный Крис)



Жанр: arcade Российский издатель: Акелла/ Brainchild Digital
Разработчик: Furious entertainment Количество игроков: 1
Требования к компьютеру: P II 300, 64 MB, 300 MB HDD

Дополнительная информация:

<http://www.hatefulchris.com/>

Глеб Соколов

korovin@gameland.ru

Кто такой этот злобный Крис? Обиженный на весь мир, немного забавный паренек, похожий на героя игры Grim Fandango. У него есть нож, куча комплексов и огромное желание отомстить жалким людям. Милый персонаж, не правда ли?

Если кто-то решит, что “Злобный Крис” — это симулятор маньяка, то будет отчасти прав. Ведь беднягу Криса на самом деле страшно обидели! Он отказался работать на корпорацию International Infotainment. И теперь грязные дельцы создали робота по имени Страшный Дэн. Этот механический негодяй постоянно издевается и насмехается над Крисом. Но месть уже близка и с нашей помощью Страшный Дэн и его создатели получат-таки по заслугам.



По ходу дела Крис вымещает свою злобу (надо же ему как-то оправдывать свое прозвище?!) на простых прохожих. Таким же образом он добывает средства

Беднягу Криса на самом деле страшно обидели! Он отказался работать на корпорацию International Infotainment. И теперь дельцы создали робота по имени Страшный Дэн.



“Крис” станет хорошим выбором. И, наконец, цитата с обложки игры: “...с другой стороны, если она (игра) оскорбляет тебя, приятель, попробуй воспринять все это проще”...

6 Классическая аркада с примесью черного юмора и сарказма. Однако местами игра скатывается до уровня “не для всех”.

СКЛЕПНИК НА ЗАРОВА

Bacteria



Жанр: 3D action Издатель: Net-games Разработчик: FIN Arts

Онлайн: <http://www.net-games.com/>

Требования к компьютеру: PII 400, 32 MB RAM, 100 MB HDD

master@gameland.ru

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9173

Чистота — залог здоровья. Морального и физического. Мойте руки перед едой, а заодно прочищайте мозги перед покупкой игр. В противном случае рискуете подхватить какую-нибудь гадкую бактерию. Хорошо, если все обойдется отравлением, промыванием желудка и последующей дезинфекцией. А ведь все может оказаться гораздо плачевнее. Например, придется играть в эту самую Bacteria.

Игра представляет собой не что иное, как вариацию на тему космических боевиков вроде Wing Commander и Freespace. При этом Bacteria чем-то неуловимым отличается от них. Возможно, графикой,

радостью машущей нам из прошлого тысячелетия. Возможно, обилием противников, уровень интеллекта которых едва ли выше мартовской температуры воздуха в Москве. А может быть тем, что все дейст-

вие игры происходит в кровеносной системе умирающего ученого, где главный герой на микроскопическом корабле пытается совладать с гадкими микробами и другими не менее гадкими зверюгами. Впрочем, на такой машине вылетать в космос было бы просто самоубийством. По своей маневренности она не сильно отличается от самой обыкновенной черепахи. От необыкновенной тоже не отличается. Вообще, поведение машины в Bacteria очень похоже на поведе-



Пинболоид



Жанр: arcade Издатель: Акелла Разработчик: Ganymede Technologies
Количество игроков: до 8 Требования к компьютеру: P 166, 32 MB RAM,
3D-ускоритель, 70 MB HDD

Дополнительная информация:

<http://www.akella.com>

Вячеслав Назаров

master@gameland.ru



Компьютеры настойчиво врываются в нашу жизнь, пытаясь подменить собой буквально все области наших интересов: автомобили, самолеты, подводные лодки, космические корабли и даже девушек. Впрочем, вряд ли им это удастся до конца. Ведь возможности технологий ограничены. Так, например, зажигалки никогда не займут место спичек. Главным образом потому, что за-



жигалками крайне неудобно ковыряться в зубах. Конечно, коварные компьютеры прекрасно понимают это и пока стараются проявить себя на нейтральной территории, заменяя, например, классические



К сожалению, в "Пинболоиде" представлено всего два игровых стола, но огромное количество всевозможных бонусов с лихвой компенсирует этот недостаток.

игровые автоматы. По крайней мере, именно этим занимается игра "Пинболоид".

Если вы обращали внимание на то, чем занимаются герои американских боевиков в своих барах, помимо бесед об архитектуре эпохи Возрождения, модернизме в кино и размере горчичников у официанток, то могли заметить, что оставшееся время они проводят возле игровых автоматов. Отчаянно дергая ручки и пиная агрегат, можно достаточно долгое время развлекать себя, пытаясь прогнать шарик сквозь лабиринты лампочек, рамп и прочих элементов аппаратного ландшафта. По-

жалуй, все это относится и к игре "Пинболоид". К сожалению, в ней представлено всего два игровых стола, но огромное количество всевозможных бонусов с лихвой компенсирует этот недостаток. Так что не переживайте: на то, чтобы развлекать вас в течение нескольких десятков-двадцатков

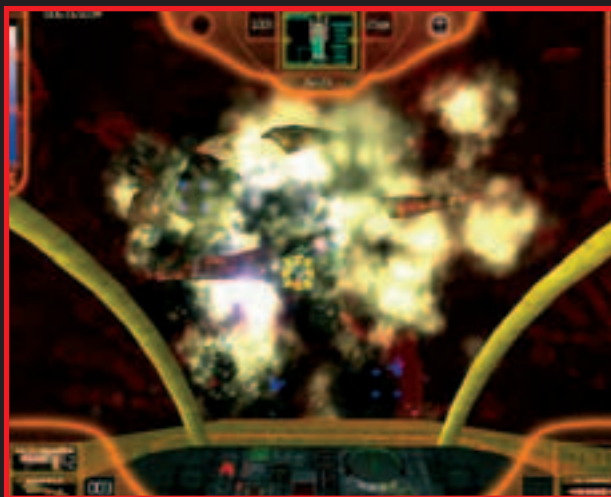
минут, потенциала у "Пинболоида" хватит. Ну, а после этого времени, восхитившись действительно очень неплохими графикой и звуком игры, можно отправляться в любимый клуб к настоящим автоматам и не менее настоящим друзьям. Против них у "Пинболоида" нет ни единого шанса....

5

Неплохой тренажер для развития ловкости пальцев. И никакого мошенничества. Идеальный вариант для развлечения гостей.

ние моей знакомой черепашки, обитающей у приятеля, который в приступе жалости оторвал колёса от игрушечной машинки и приклеил своей любимице к днищу. Она быстро наловчилась отталкиваться от пола и лихо гонять по полу. Но так и не научилась тормозить и постоянно въезжала с грохотом в стены...

Достаточно грустное зрелище. Что черепаха на колесиках, что бактерия на реактивной тяге. Поэтому вместо того, чтобы расстраиваться, займитесь лучше полезным делом — позаботьтесь о своем здоровье, например. Для этого держите руки чистыми, а коробку с Bacteria — закрытой.



ONLINE

Мониторинг игрового Интернета

Half-Life продолжает увеличивать отрыв.

Все бесплатные RPG Интернета

Вторая часть суперобзора.

Call of the Warlords

Бета-тестирование любопытного гибрида RPG и RTS уже началось.

Бесплатный веб-хостинг

Найдите для своего сайта подходящее место в сети.

Домашний кинотеатр

Превратите вашу комнату в мини-кинотеатр!

ТАСТИХ

Runaway: Road Adventure

Полное прохождение нового квеста, высоко оцененного поклонниками жанра.

КОДЫ

ПИСЬМА

МОНИТОРИНГ ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТА

Прошло два месяца с начала наших наблюдений за игровым интернетом. Казалось бы, времени минуло всего ничего, а сюрпризов — хоть отбавляй. И самый главный — неукротимый рост популярности Half-Life и ее модов. Кто-то остановит чемпиона?..

3347) — отношение к этой игре геймеров удивляет своей стабильностью: с февраля поддержка в Сети для UT не меняется. Таким образом, можно заключить, что популярность вечных соперников Quake 3 Arena и Unreal Tournament на сегодня одинакова, но вот у UT есть шанс впервые в истории обойти конкурента...

Одной строкой на военную тему...

В 1896 году между Британией и Занзибаром имела место война, длившаяся ровно... 38 минут.

Один из американских самолетов во Вьетнаме поразил своей ракетой себя же.

Копье перестало быть официальным оружием британской армии только в 1927 году.

“Столетняя война” длилась 116 лет.

В Первой Мировой войне погибло 14 миллионов человек, а за тот же срок 20 миллионов умерло от... гриппа.

Во время Второй Мировой войны немцы на территории Голландии в большой секретности строили макет аэродрома. Самолеты, ангары, автомобили, средства ПВО — все делалось из дерева. Но в один из дней прилетел английский бомбардировщик и сбросил на лжеаэродром одну-единственную бомбу, после чего строительство аэродрома прекратилось. Бомба была деревянная...

Источник — сайт Стружка.ру (<http://uic.nnov.ru/~zni/index.shtml>)

Замыкает пятерку лидеров неувядающий Quake 2 — он стабильно присутствует в Сети 1050-1150 серверами. А сколько лет игрушке? То-то же... Рост лидеров нашего хит-парада не прошел “незамеченным” для остальных игрушек. Категория “Прочие игры” усохла за прошедший месяц почти на 20%, и теперь менее популярные продукты размещаются всего на 1415 серверах.



Сергей Долинский

dolser@gameland.ru

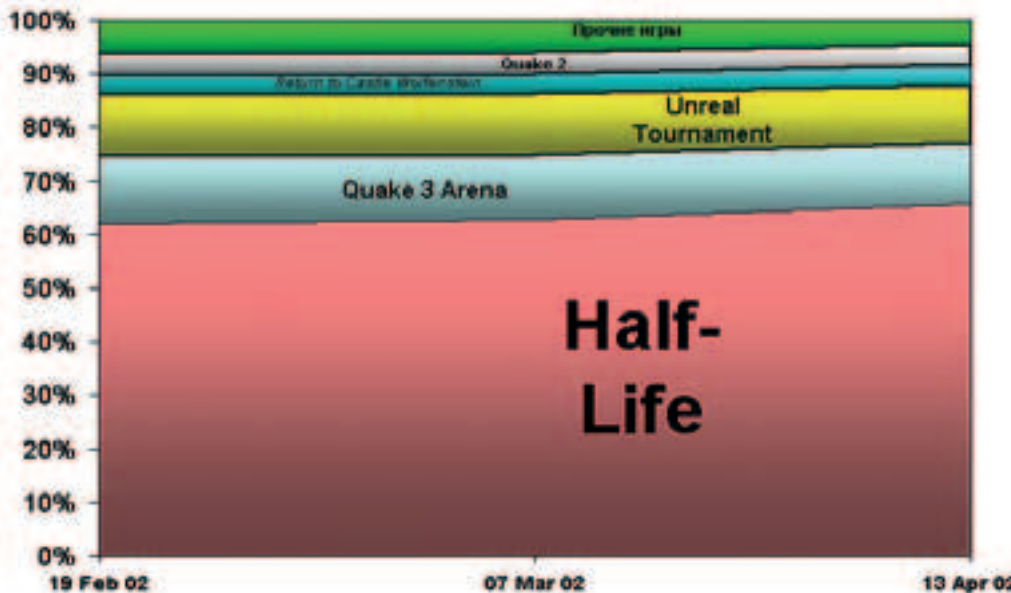
Похоже, мало кто может угнаться за самой народной игрой прошлого, да и нынешнего года. Half-Life неумолимо наращивает отрыв. Вот и за конец марта — начало апреля он прибавил еще 15%, и теперь из 31 тысячи “стабильных” игровых серверов

интернета доля H-L составляет 20329 штук или почти 66%. Основной вклад в победу материнского тайтла вносят CounterStrike (+14,9 %, 9604 сервера) и CS: Friendly Fire On (+17,6, 7615).

Второе место пока остается за Quake 3 Arena (-7,8, 3626), который стабильно теряет по 3-5% серверов за каждые 15 дней. На третьем месте держится Unreal Tournament (0,

Остальные, так сказать, тенденции хороши видны на представленном графике.

Return to Castle Wolfenstein начал-таки некоторый и пока весьма неуверенный подъем, добавив себе около 2,5% серверов за месяц. Теперь их у него 1198.



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 странички разработчиков и размещены лучшие игры.

Для участия в Конкурсе необходимо прислать Заявку на электронный адрес 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 100 МВ 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)

(Часть 2: С-Е)

ВСЕ БЕСПЛАТНЫЕ RPG ИНТЕРНЕТА

Мы продолжаем обзор бесплатных ролевых игр, доступных в Сети и интересных отечественному геймеру. Напомним, что рецензируются ВСЕ общедоступные игрушки, как готовые, так и те, что только тестируются. А уж дело читателя — выбрать себе что-то по душе. В любом случае, не потратите ни копейки, выясните, что замышляют программисты-любители, и вдобавок хорошо развлечетесь...

Сергей Долинский

dolser@gameland.ru

В предыдущем номере мы рассмотрели текстовые, графические и отдельно — готовящиеся к выходу игры, находящиеся в стадии тестирования. Во всех этих подразделах мы дошли до букв **С** или **Д**. Сегодня мы двинемся дальше. Увы, но родной кириллический алфавит отдыхает: в России и СНГ почти 100% разработчиков дают своим ролевым проектам исключительно английские наименования. Но мы отдельно отметим каждую отечественную разработку — полагаем, нашему читателю такие игры наиболее интересны...

Графические ролевые игры

Это самый понятный для массового геймера вид бесплатных RPG, почти ничем не отличающийся от коммерческих аналогов. Разжевывать тут особенно нечего, так что перейдем непосредственно к обзору игр.

Coming, The 4-th

Интернет:

<http://www.the4thcoming.com>

Жанр: RPG

Разработчик: Vircom

Вообще-то, **The 4-th Coming (T4C, "Четвертое Пришествие")** — игра коммерческая и создана **Vircom** для мощных интернет-провайдеров, которые

хотят предоставить своим абонентам нечто большее, чем просто доступ в Сеть. Такие провайдеры покупают лицензию на сервер **T4C** и пускают туда своих абонентов, чаще всего бесплатно. Почему бесплатно? Да потому что при такой модели даже не идет речь о "настоящем" выходе в Интернет для игры в **T4C**, поскольку игроки попадают на сервер через внутреннюю сеть провайдера. Такой сервер **T4C** можно сделать видимым и из "большого" Интернета и вот оттуда-то пускать игроков уже за деньги. Такая схема работала какое-то время, но выяснилось, что с ней не все гладко. Часто на платном для сторонних сервере оказывалось слишком мало народа (ну мало кто из подписчиков провайдера сохнет по онлайн-ролевику...) и чтобы поправить это положение, многие такие сервера доступны теперь для всех желающих совершенно бесплатно. А таким положением грех не воспользоваться, так как **T4C** — игра очень хорошая, ни в чем не уступающая **Ultima Online**.

В **The 4-th Coming**, как и повелось во всех RPG, на "игровую Вселенную" обрушилась беда в лице разнообразных негодяев: от вурдалаков, мертвецов, слизней, гоблинов и прочей нечисти вплоть до черных магов, зомби и скелетов. Ну, а предыстория событий весьма проста — жили-были эльфы, их потеснили гномы, тех в свою очередь прижали люди. Затем дело дошло и до самих человек (Четвертое Пришествие, стало быть...). Правда, конкурентами им



WWW.GAMELAND.RU

e-shop
http://www.e-shop.ru

**ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
С ДОСТАВКОЙ**

НАМ 3 ГОДА

**У НАС 3.000
ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ**

СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ ВСЕХ ЖАНРОВ

Заказ DVD фильмов по интернету круглосуточно:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru



 Akira \$64.95	 X-Files - The Complete Fourth Season (7 DVD) \$199.95	 Выбор Капитана Корелли / Captain Corelli's Mandolin \$28.95	 Fushigi Yugi - The Mysterious Play - Volume 1, Suzaku (4 DVD) \$279.95
 Искусственный разум / Artificial Intelligence (2 DVD) \$21.95	 Пароль "Рыба Меч" / SWORDFISH \$21.95	 Побег из Куратника / Chicken Run \$27.95	 Траффик / Traffic \$27.99
 Beavis and Butt-head: The Final Judgement \$37.66	 Видок / Vidocq \$27.95	 Криминальное чтиво / Pulp Fiction \$28.95	 Дюна (Коллекционное издание) / DUNE \$27.95

**Заказы по телефону
можно сделать
с 10.00 до 21.00 без выходных**

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

ПРИ ПОКУПКЕ DVD ДИСКА ПОДАРОК! ЖУРНАЛ TotalDVD



оказалась не новая раса, а некие "силы тьмы". Тут-то мы и появляемся в Лайтхэвене, главном городе острова Аракас, прямо в Святом Храме...

Потом мы узнаем, что рядом есть еще города, островов — много, и вообще: территория **T4C** — это 80 миллионов квадратных футов... А вот цель игры отнюдь не в спасении мира. Создатели **The 4-th Coming** предоставили скорее среду виртуального обитания и, соответственно, две возможные линии игры. Можно просто совершенствовать героя, делая его самым-самым (мощным, богатым и т.п.) или следовать одной из многочисленных сюжетных линий, которые обещают быть бесконечными, пересекаясь и развиваясь параллельно (все — благодаря постоянно работающим **GM'am**).

Реализованы сюжетные линии оригинально. Понятно, есть текущие, не глобальные квесты, которые нам дают **NPC**. Например, каждому новичку стоит разыскать около входа в Храм некоего Самаритянина и сказать ему "errand". Он попросит убить не менее 15 крыс в подземельях храма, за что вознаградит 1000 очками опыта и золотом!

Есть и глобальные задачи. Первоначально персонаж не склоняется ни к Добру, ни к Злу и ходит таким невинным агнем (**Unaligned**). Но в любой момент игрок может принять сторону одного из полдесяток предводителей либо Темных, либо Светлых Сил. Агенты-вербовщики будут осаждают с завидной регулярностью. Но даже если вы — волк-одиночка и всячески противитесь их посулам, выбора между Светом и Тьмой не избежать! Рано или поздно наступит момент, когда герой прокачан донельзя, острова и подземелья исследованы, денег полно и хочется новых ощущений. Что ж, все предусмотрено! Доберитесь до самого глубокого подземелья храма и побеседуйте с супермонстром Балорком. Если забудете его насмерть (понятно, не разговором...), то получите немало опыта, денег и ступите на Светлый Путь. Если поладите мирно, то соответственно ступите на Путь Зла. После, как все уже догадались, жизнь будет куда интереснее: половина геймеров станет вашими заклятыми врагами!

Все это будет происходить уже не в Аракасе, а в загадочном **Raven Dust'e**...

Ну, а во многих аспектах геймплея и в значительной степени в графике **T4C** очень похожа на **UO**. Из отличий от прародительницы отметим несколько существенных. Бои с монстрами проходят автоматически (два клика на жертве — и понеслось!) как в **Everquest'e**, а вот с людьми надо драться в специальном боевом режиме.

Pkilling не запрещен, но ограничен. До какого-то уровня (обычно 5-7, устанавливается владельцем сервера) предусмотрен иммунитет, как только его переросли, — можете убивать. Но сражаться между собой смогут только более-ме-

нее равные соперники. "Равенство" опять-таки определяется установками сервера — так называемой маржей. Скажем, персонаж 17 уровня при марже 5 может вызвать на бой героев от 12 до 22 уровня. Ну, а если иммунитет — 15, то с 15 по 22 уровень...

А вот смерти как таковой в **T4C** нет — волшебный камень телепортирует героя в Храм за мгновение до исчерпания жизненных сил. Но не надо иллюзий — за это положено наказание, часть опыта, денег, предметы изымаются. При частой смерти легко "залезть в долги", вы не только не продвинетесь в развитии, но еще и долго будете отрабатывать штраф (как в **Asheron's Call**).

В игре реализована система специальных навыков (например, **Dodge Skill, Attack Skill, Stun Blow Skill** и т. п.), аналогичная **Fallout**. Они весьма помогают в борьбе за выживание. Использование их тоже просто — выбор навыка и — применение его на противнике. Что касается гильдий и кланов, то формального механизма их регистрации в **The 4-th Coming** нет, что, впрочем, не мешает их существованию и весьма активной деятельности.

Интерфейс **T4C** стандартен. Установки параметров, легко доступные однократным нажатием **ESC**, позволяют подстроить игровую среду так, чтобы и в критические моменты чувствовать себя комфортно — можно выбрать желаемую яркость изображения и наиболее приятную звуковую гамму. Но самое полезное — включение/выключение режима прозрачности, аналогичного **Diablo**.

Управление также не вызывает нареканий — классическое сочетание мышью "возни", которое полностью дублируется с клавиатуры. Полный список мировых серверов **T4C** есть на <http://www.t4cportal.com/shopping.asp>. Клиент весит 45 МБ, а бесплатные сервера **T4C** в Интернете, рекомендованные нами, следующие:

Оригинальная версия игры:
Wizards Realm
<http://www.wizardsrealm.com/>

Модифицированная версия игры
(предметы, навыки изменены владельцем сервера)
Jungle II <http://www.jungleii.com/>

Позитив: добротная, способная надолго завлечь игра, в силу некоторых сложностей в развитии персонажа рекомендуется для хардкорных **RPG**-шников.

Негатив: несколько старомодная графика и не самый удобный интерфейс.
Аналог: *Ultima Online, Lineage* и онлайн-новые **RPG** третьего поколения (*AC, EQ*).

Empiriana

Интернет:
<http://www.irealms.com/empmain.htm>
Жанр: **RPG**
Разработчик: *Irealms Inc.*

Empiriana — мир средневековья, пещер, монстров, квестов и тесной коопе-



рации играющих. Классический ролевик, до июня 2001 года бывший платным. Теперь же, чтобы его попробовать, достаточно сделать невеликий **download**. На <http://www.irealms.com/emp1992.exe> желающий ждет клиентская часть размером около 17 МБ (есть клиент и в "нарезке" по 1,4 МБ). Тут же следует позаботиться о бесплатном экаунте (<http://www.irealms.com/signup.htm>). После инсталляции и подключения к серверу можно браться за дело. Системные требования ничтожны — P90, 16 МБ, **PCI Video**, 28,8 кбод модем, **Windows95** и старше.

Прежде всего, требуется создать героя, выбрав расу (7 видов — от человека до карликов с эльфами) и класс (синоним — профориентация, тоже 7 штук). Все это определит внешний вид, способности, первичный набор предметов и тому подобные **RPG**-шные штучки. Покончив с этим, мы попадаем в город, откуда будут доступны все места приключений и общения: таверна, тренировочный зал, пещеры, мэрия и т.п. Кстати, с момента выхода в 1997 году **Empiriana** уже 14 раз расширялась! По мере роста опыта и успешного выполнения квестов наш герой будет эволюционировать в пределах 17 уровней. Существуют и магазины, где можно потратить деньги на приобретение оружия, одежды и украшений. Интересная особенность **Empiriana** — это салоны красоты, где можно изменить внешность героя. Путешествовать в **Empiriana** можно группами по шесть человек (максимум), а сражаться — в пещерах только с **NPC**, а на специальных аренах — и с игроками. Такое ограничение **Pkilling'a** можно считать как плюсом, так и минусом, уж кому что по душе. Отметим только, что иногда принимаются и более серьезные меры по нейтрализации "убийц персонажей", вплоть до разделения единой игры на два не связанных мира — для убийц и мирных игроков (пример — **Lords of Empyria**).

Графически (в обычном режиме) **Empiriana** напоминает **Lands of Lore I/II** и ностальгирующим по этим хитам настоятельно рекомендуем ее попробовать. А в режиме боя игра превращается в пошаговую стратегию (вид сверху), что само по себе оригинально. Левая и правая клавиши мыши позволяют перебирать и применить все доступные заклинания и оружие. Развитая система коммуникации, включающая внутриигровой почтовый ящик, делают **Empiriana**, помимо всего остального, прекрасным средством общения...

Позитив: приличный геймплей, отличные внутриигровые коммуникации, полный контроль **Pkilling'a**.

Негатив: совершенно устаревшая графика.

Аналог: *Meridian 59*

Текстовые ролевые игры (RPG-MUD)

Подробные пояснения о том, что такое текстовые **MUD**'ы — в 113 номере СИ, а тут лишь упомянем самое важное. Главное отличие этих игрушек в том, что они состоят из "голого" текстового интерфейса. Ни графики, ни звука. Команды, которые вы хотите отдать аватару, набираются пальчиками на клавиатуре. Все происходящее отражается на экране в виде текста. Виртуальные миры состоят из локаций, обычно называемых "комнатой", при попадании в которую вы получаете ее описание: входы-выходы, объекты и живность. Знайки утверждают, что как раз отсутствие графики и есть основное достоинство текстовых **MUD**'ов. Ничто не ограничивает полет фантазии игрока...

Eternal City, The

Интернет:
<http://www.skotos.net/games/eternal-city/>
Жанр: текстовая **RPG/Симулятор**
Разработчик: *Scotos Inc.*

Eternal City сочетает отличную ролевую составляющую (не в стиле **AD&D!**) и симулятор римского города или провинции. Игрок может занять любое положение на социальной лестнице — от простого жителя или гладиатора до верховного правителя или его замести-



теля, легата и прочее, и прочее. Для участия в этой гонке не требуется ничего, кроме браузера и доступа в Интернет. В 2001 году **Eternal City** признавался лучшей текстовой игрой года.

Главное отличие **Eternal City** от многих других игр в том, что у геймеров есть удивительная свобода менять саму игровую Вселенную. Они могут основывать поселения, писать законы, возглавлять армии, вести сражения или оставаться простым жителем или торговцем. До поры до времени, конечно...

У **Eternal City** с недавних пор есть графический **3D** аналог — **Eternal City: Ereal Rising** (<http://www.worlds-apart.com/TEC3D.html>). К сожалению, публично этот продукт еще не доступен.

Позитив: отличный от **AD&D** ролевой мир, широкие возможности для игроков во внесении изменений в игровую вселенную.

Негатив: необходимо хорошее знание английского языка.

Аналог: *Age of Throne*

CALL OF THE WARLORDS

Станислав Полозюк а.к.а. Orion

orion@gameland.ru

Платформа: PC

Жанр: 3D RPG/RTS

Разработчик: Gamalocus Studios

Требования к компьютеру: PIII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель, Internet Explorer 5.5+, разрешение 1024*768, 60 MB HDD, доступ в интернет 36 кбод.

Онлайн: <http://www.Cotwarlords.com>

Дата выхода: 2-й квартал 2002 года

Как это было

Два года назад в недрах Gamalocus Studios стартовал онлайн-проект Call of the Warlords (далее — COTW). Игра является гибридом RPG и RTS. Чистой MMORPG ее назвать нельзя, т.к. от RTS к игре переключал захватывающий тактический бой, а от RPG — распределение опыта, подбор команды, использование магии и система эволюции персонажа...

25 августа 2000 года был открыт официальный сайт COTW (<http://www.cotwarlords.com>). Страничка ничем не выделялась среди остальных игровых ресурсов. Из «стандартных» рубрик — «новости» и «FAQ». Остальное место отведено непосредственно под игру. И лишь девять месяцев спустя, как положено в приличном семействе, в марте 2001-го началось публичное бета-тестирование COTW, которое продолжается и до сего времени. Собственно о нем у нас и пойдет разговор.

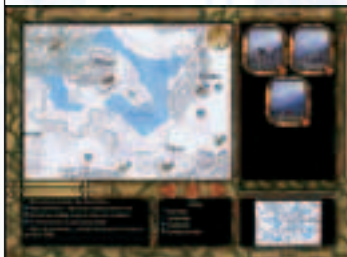
В ожидании Зова Богов Войны

Конечно, для того, чтобы поиграть в COTW, нужно подготовиться — скачать установочный комплект файлов. Делаем это, зайдя на <http://www.Cotwarlords.com/join.html/>.

Тянет инсталлятор, конечно, немало — 34 MB. Я со своей связью (хуже, наверное, нигде в мире нет) истязал модем около 8 часов, но у вас, уверен, все выйдет куда быстрее. Теперь запускаем скачанный файл и устанавливаем игру.

В COTW есть несколько платных вариан-

Яркая и красивая палитра, которую портит множество надоедливых менюшек.



тов доступа и один бесплатный. Платите вы от \$5 до \$50 или же ничего (я выбрал последнее). Что от выбора будет зависеть в развитии персонажа, узнаем по-дробнее, зайдя в раздел Join сайта игры. Но, поверьте, и в бесплатном варианте можно наслаждаться COTW. Если у кого-нибудь возникнут вопросы по поводу установки игры и прочих заморочек, зайдите на http://Cotwarlords.com/how_to_install_CotWI/. Здесь вам все покажут! Я не оговорился — весь процесс установки вы увидите по порядку и в картинках.

Сюрпризы от разработчиков

После тщательной экспертизы и наблюдений оказалось, что игра идет... в бразере. Лично я такого давно не видел. Солидный проект с неплохой графикой — и все это прямо в MSIE или аналогичной программе. Если кто такие продукты не пробовал, то ему нужно срочно поиграть в COTW, чтобы оценить успехи современных сетевых технологий.

Перейдем теперь непосредственно к игре. В нашу славную бригаду "Ух!" может входить четыре героя, включая одного главного (прямо как в HOMM III, за исключением того, что в последней число это четверьма не ограничивалось...). При выборе персонажа предстоит ему присвоить еще и какой-нибудь класс. Всего их семь:

ARMY COMMANDERS — Главнокомандующий и командующие. Игрок может иметь максимум 4 командующих, которым положено верховодить армией. Его звание будет зависеть от размеров полка.

HEIRS — Наследники. Первоначально каждый игрок получает по три heir'a, которых он впоследствии может обучить до barbarians, dragonknights, crusaders или wizards (см. ниже).

BARBARIANS — Варвары-наемники. Маги из них никудышные, зато они очень сильны и эффективны в открытых боях.

DRAGONKNIGHTS — Обученные охотники на драконов. Могут выдать пару хилых заклинаний, но волшебники из них так себе. Они представляют реальную мощь в сражении против царств, использующих в битве драконов.

CRUSADERS — Религиозные бойцы, которые путешествуют по миру. Их нанимают на службу за определенную плату. Крестоносцы — мощные воины, и их навыки в Law of Spirit (заклинания лечения и воскрешения) весьма высоки.

WIZARDS — Маги, владеющие более чем одним волшебным Законом (естественно, могут кастовать больше заклинаний). Они недостаточно сильны на ранних ста-

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3.000 ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ

ПОЧУВСТВУЙ СИЛУ!!!
PlayStation2 \$449.95/309.95*

\$55.95/79.99*		\$55.95/79.99*		\$79.99		\$55.95/79.95*	
	Grand Theft Auto 3		Medal of Honor: Frontline		(US) ESPN X Games Skateboarding		Ecco the Dolphin: Defender of the Future
\$63.95/79.99*		\$55.95/79.99*		\$79.99		\$55.95/79.99*	
	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty		Jak and Daxter: The Precursor Legacy		(US) Star Wars Racer Revenge		James Bond 007: Agent Under Fire
\$55.95/69.95*		\$39.95		\$19.99		\$79.99	
	Half-Life		PS2 Controller		DVD Wireless Controller		(US) Soul Reaver 2 c soundtrack CD

*цены для американских версий

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

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

Заказы по интернету — круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга ЧВ часов МОПЕЧ ВАСК, смотрите подробности на www.e-shop.ru

ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ

100\$ подарок!

ИГРА НА IBM

диях и в одиночку, но бороться с армией прокачанных по максимуму **Wizard'ov** довольно трудно, кто бы им не противостоял.

DRAKES — отвратительные чудовища, которые разводились много веков в качестве оружия против богов, мощных **elven'ov** и людских королей **Gormoril**. После того как войны привели к падению **Gormoril, Drake'и** были истреблены, за исключением нескольких скрывшихся. Потомки этих чудовищ часто посещают состязания **Khadoria**. Только наиболее храбрые и сильные герои могут противостоять **Drake'ам**. Правда, иногда **Egg Hunters** преуспевают в своих поисках и захватывают яйца **Drake'ов**, которые они продают на черных рынках по ценам малых царств. В большинстве битв очень трудно бороться против **Drake'ов**, и любой игрок может купить себе экземпляр этого страшилища. Если, конечно, хватит денег.

COTW — путь к победе

Как и во всех **RPG** и **RTS**, победу здесь можно добыть несколькими путями. Можно выбрать путь война или мага, дипломата или шпиона. Таким образом, происходит косвенное деление на четыре тактики, каждую из которых нам придется так или иначе использовать в игре. Скажу сразу, в **COTW** метод "сила есть —

ума не надо" действует не всегда, поэтому начнем с традиционного занятия любого президента — дипломатии. "Имей сто друзей и одного врага" — под таким девизом мы будем побеждать, используя в качестве тактики дипломатию. Нам предстоит побывать в шкуре члена Имперского Совета: участвовать в создании и принятии законов для всей **Khadoria** и даже определять судьбу целых царств. Дипломатия — далеко не самый быстрый путь к победе (по крайней мере, в моей практике). В чем причина — не знаю. Или я — не настоящий дипломат, или разработчики оставили эту часть игры напоследок.

Следующая часть **COTW** — сражения. Вот, вы подумали, что в бою при обычном стечении обстоятельств нужно дубасить всех направо и налево. Ан нет! В **COTW** бой будет основываться на тактической схеме. Методы грубой силы устарели! Да и очень уж быстро надоедает тактика "бей своих, чтоб чужие боялись", поэтому на суд нам будет представлено до 75 видов ведения боя (так обещают разработчики). Пока вариантов намного меньше...

Магия. Сразу возникает ассоциация с зельями, заклинаниями, замшелыми склянками и прочей волшебной утварью, ведь это неотъемлемая часть большинства **RPG**. Так оно и есть — нам предстоит ис-



А вот и элемент RPG: задаем начальные навыки нашему любимцу/любимице.

пользовать всякие магические снадобья и кастовать заклинания (например, наложить на противника какую-нибудь болезн, лучше всего — энурез). Опять таки, как обещают разработчики, на выбор будет более 75 заклинаний: от простого **rainshower** до заклятий, разрушающих города. Будет и возможность приносить жертвы богам в своем замке. Вот это уже по душе! Видно, что делалось не на скорую руку и с любовью.

Ну и завершающая часть игры: разведка и контрразведка. Все пограничные линии имеют корпус шпионов, саботажников и убийц. На чужие границы и города может быть предпринято скрытое нападение, которое служит или отвлекающим маневром, или контрнаступлением, или осво-

бождением заключенных, или захватом ценных бумаг и информации. Достаточно интересная и полезная часть игрового процесса.

Анамнез

"Ждет игру успех или провал?" — вопрос этот тревожит многих, кому понравилась та или иная особенность описываемого продукта. Как предсказать? Давайте сравнивать с другими играми, которые выйдут одновременно с **COTW** и сейчас тоже находятся на стадии бета-тестирования. Возьмем, например, онлайн-ролевик **Mimesis Online**. Он начал разрабатываться намного позже, а выйдет почти сразу после **COTW** (наша сегодняшняя героиня появится на прилавках во втором квартале с. г.). У **COTW** и **MO** — очень похожая **RPG'шная** часть. При этом у разработчиков **MO** было меньше времени на проработку и бета-тест, выявляющий ошибки и недочеты. С **COTW** все иначе: на бета времени было достаточно (можно вывить подавляющее количество багов), но сам проект по сравнению с **MO** смотрится немного блекло. Выйди **COTW** на 3-4 месяца раньше, ситуация до релиза **MO** изменилась в пользу первой игры и **COTW** собрала бы приличную аудиторию. А так — все зыбко, но, думаю, что успех у **MO** все же будет погромче. Впрочем, это мое личное мнение, все решит время и публика: **COTW** или **MO**?..

БЕСПЛАТНЫЙ ВЕБ-ХОСТИНГ

Мало кто помнит, но несколько лет назад о размещении своей странички в интернете обычным пользователям можно было лишь только мечтать — по целому ряду причин: из-за отсутствия навыков, отсутствия денег... Теперь это сделать легко и, что немаловажно, совершенно бесплатно. Достаточно лишь потратить несколько минут на регистрацию и вам будет выделено место для размещения собственного сайта.

Андрей "Volger" Корнеев

volger@rambler.ru

Размещение своего ресурса стало сегодня делом легким, как никогда. Более того, и остальные проблемы, связанные с этим делом, решаются куда как просто. Можно, конечно, самому придумать страничку или сайт, создав их с помощью различных программ, таких как **Flash, Dreamweaver** или на крайний случай воспользоваться **MS Word'ом** или простым блокнотом. А можно поступить еще проще: на сайте хостинг-провайдера (поставщик услуг по размещению сайтов в Сети) после прохождения регистрации чаще всего уже будут предложены шаблоны готовых сайтов. Многим достаточно будет лишь выбрать наиболее подходящий, заполнить его текстом, указать название сайта, создать и подписать кнопки и при необходимости закачать картинки и файлы. И вот личный сайт готов, и вы уже можете гордо показывать его друзьям и записывать в различные рейтинги популярности. А если на сайт заходит много посетителей, то, размещая на нем всяческие рекламные баннеры, можно даже слегка

подзаработать. Остается только один вопрос — у кого в Рунете лучше всего "хоститься на халеву"? Что ж, вашему вниманию предлагается обзор самых популярных российских компаний, предоставляющих бесплатный хостинг.

Holm.Ru
<http://www.holm.ru>



Предоставляется неограниченное место для вашего проекта. То есть, если не будет хватать изначально выделенного пространства под сайт, вам необходимо будет написать письмо с просьбой выделить дополнительное место. И, скорее всего, хорошему ресурсу не откажут... Есть возможность использовать на странице **cgi-скрипты, SSI, Perl** и даже

PHP4. Пользователь может получить домен с именем **ваш_домен.holm.ru**, также есть домены с именем **ваш_домен.agava.ru**, но для того чтобы их получить, следует отправить запрос на **hs@agava.com**, и если материал, который вы собираетесь разместить на сайте, окажется интересным, искомый домен будет вам предоставлен.

Компания предлагает помощь в раскрутке сайта. В качестве оплаты за все эти услуги на вашем сайте будет размещен их рекламный баннер. Правда, от него можно избавиться, став участником сети **TBN**.

Hut.Ru
<http://www.hut.ru>

Компания предоставляет неограниченное дисковое пространство. Но изначально пользователь получит 30 мегабайт, и если посчитает, что отведенного места явно мало, то так же, как и на **Holm'е**, можно попросить дополнительного места, посплав письмо на адрес **hs@hut.ru** — и в течение ближайших суток его выделат.



Зарегистрировавшись, вы получаете домен с именем **ваш_домен.hut.ru**. Что же касается доменов второго уровня, вроде **www.ваше_имя.org, www.ваше_имя.com** и т.д., то такое имя может быть куплено для вас за счет компании! Однако при условии, что вы пользуетесь ее услугами не менее 3 месяцев и если среднесуточное количество показов страниц за последний месяц превышает 10.000 для развлекательных сайтов и 2.000 для «серьезных» сайтов. Что касается технической части, то есть поддержка **cgi-скриптов, MySQL**, а это быстрый доступ к базе данных на вашем сайте. Также есть **FTP-доступ**, доступ к лог-файлам (он позволяет быстро находить и исправлять ошибки в структуре сайта). Кроме, собственно, сайта, пользователю будет выделен почтовый ящик с именем **...@ваш_домен.hut.ru**. Вдобавок к этому отметим, что для хостинга применены мощные двухпроцессорные сервера на базе **Intel Pentium III 850 MHz** с 1 GB оперативной памяти «на борту».

Опять же о компенсациях: в качестве платы за услуги **Hut.ru** на сайте будет размещен баннер размером 468x60 пикселей вверху каждой страницы.

Narod
<http://www.narod.ru>

Пожалуй, самый популярный в России бесплатный веб-хостинг. Достаточно лишь зарегистрироваться, и в прида-

чу к неограниченному месту вы получите еще кучу всяких сервисов – это и готовые шаблоны страниц, и всевозможные виды счетчиков, статистика посещений, гостевая книга, уже готовые индивидуальные форум и чат. Про почтовый ящик можно даже не упоминать – все в комплекте. Оформление ресурса очень простое и доступное – вся информация под рукой, а с помощью раздела «Мастерская» можно очень быстро создавать и редактировать свой сайт.

В дополнение к этому, на «Народе» существует множество развлекательных и информационных разделов, куда можно заглядывать в свободное от разработки своего ресурса время. Конечно, довесок в виде баннера на бесплатной страничке – обязательное явление при здешнем хостинге...

HotBOX.Ru
<http://www.hotbox.ru>



Несколько необычный ресурс. Компания предлагает создание бесплатного почтового ящика на 20 MB и... домашней странички с тем же именем, что и почтовый ящик (и тоже объемом 20 MB).

Радует огромное количество услуг, предоставляемых **HotBOX.ru**. Прежде всего, это защищенный режим, при котором вся информация пользователя шифруется специальным кодом. Отдельно стоит отметить уникальность почтового ящика, так как он способен принимать письма объемом до 15 MB (!). Не каждый ящик может принять такое письмо и, более того, не каждый ящик имеет такую вместимость – 20 MB. В целом, довольно неплохой хостинг!

Chat.ru
<http://www.chat.ru>

Chat.ru занимает, наверное, второе место по популярности в Рунете после «Народа». Имеется возможность создать сайт объемом в 10 MB. Предлагается 4 имени домена на выбор: **www.chat.ru/-ваш_домен**, **ваш_домен.chat.ru**, **ваш_домен.eu.org** и **ваш_домен.pochta.org**. В придачу выдается также 10 MB на почтовый ящик с



множеством функций: фильтрация почты, автоответчик и т.д.

Для новичков и всех, кто мало знаком с созданием веб-сайтов, есть возможность воспользоваться конструктором из уже готовых шаблонов – так что любой, кто только начинает знакомиться с интернетом, сможет быстро создать свою собственную страничку. И в довесок ко всему этому можно открыть гостевую книгу с возможностью работы в режиме веб-конференции.

Webservis.ru
<http://www.webservis.ru/index.phtml>

Здесь предоставляют бесплатный хостинг с неограниченным дисковым пространством. Сервер поддерживает установку пользовательских **CGI-** и **PHP-скриптов**. На выбор предлагается огромное количество доменных имен: **webservis.ru**, **al.ru**, **vipcentr.ru**, **vip-pochta.ru**, **viptop.ru**, **vipshop.ru**, **bos.ru** и других. Плюс еще предоставляется и почтовый ящик с неограниченным пространством, который поддерживает работу с почтовыми клиентами, а также разрешается создавать неограниченное количество e-mail адресов типа **любое_название@ваш_домен.имя_домена.ru**. Есть возможность использовать уже готовые скрипты гостевых книг, форумов, поиска по сайту, открыток, голосований и многого другого.

Boom
<http://www.boom.ru>


Сервис входит в систему **Mail.Ru**. Клиенту выделяется 50 MB свободного места на сервере **Boom'a** с адресом вида **ваш_домен.boom.ru**.

На **Boom'e** любому по плечу без особых усилий собрать собственный сайт. Зарегистрировавшись, можно сразу же приступить к постройке и приниматься выбирать из шаблонов необходимые – в зависимости от того, что хотите создать: информационную страницу или, там, фотогалерею. Определившись с шаблоном будущей страницы, приступайте к его заполнению. Останется добавить текст и картинки, поставить счетчик, фиксирующий количество посетителей. Вот сайт и готов!..

Tam
<http://www.tam.ru>

После прохождения регистрации у пользователя появляется возможность разместить свой сайт размером до 200 MB с адресом http://www.tam.ru/ваш_домен на одном из самых мощных серверов в России (на момент проверки материала сервер не отзывался – прим. ред.)

Как всегда, для начинающих есть множество готовых шаблонов страниц.

А плата за все это хозяйство заключается в традиционном размещении небольшого рекламного баннера внизу каждой страницы... 

ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА

ПРЕДСТАВЛЯЕТ
лучшие фильмы студии
PARAMOUNT
в формате **VIDEO-CD**



СМОТРИТЕ В МАЕ



ВСЕ ПРАВА
на Video-CD принадлежат ЗАО "ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА"
тел./факс: (095) 937-2700

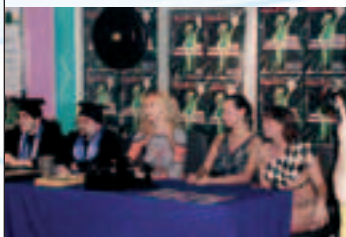
эксклюзивный дистрибьютор: ООО "ПРЕМЬЕР ДИСТРИБУЦИЯ"
многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, (095) 737-7255

Студенты выходят на тропу войны

Кто десять лет назад мог предположить, что компьютерные игры официально будут признаны видом спорта? Что уж говорить, если в середине 90-ых годов киберспорта не существовало даже как понятия. Но время неумолимо продвигалось вперед и компьютерные технологии развивались семимильными шагами. Бытует мнение, что одной из причин развития высокотехнологического сектора стали именно игры.

Дмитрий Галушка a.k.a Diger
diger@xaker.ru

К сожалению, наша страна отстала от Запада в процессе компьютеризации. Когда в далекой Америке геймеры завоёвывали на турнирах красные Феррари и крупные суммы денег, мы могли только мечтать о подобном (*о Феррари нам еще долго мечтать – прим. ред.*). Это совсем не означает, что у нас не проводились турниры по компьютерным играм. Проводились, но они были настолько малы (их призовые фонды составляли несколько сотен долларов), что на Западе они просто не котировались. Но все-



Приемная комиссия.

таки появились энтузиасты, которые нашли способы привлечь инвестиции и спонсоров в киберспортивную индустрию.

Повышение призовых фондов подтолкнуло игроков к более усиленным тренировкам и образованию многочисленных команд. Все это не могло не отразиться на уровне российских геймеров. Российские команды со временем получили признание у мировой игровой общественности. Приглашения на международные соревнования перестали считаться экзотикой. На **Barrysworld European Championship** наши соотечественники завоевали титул чемпионов Европы, доказав, что Россия славится не только водкой, но и очень сильными и хорошо подготовленными игроками. Медленно, но верно киберспорт входил в повседневную жизнь тинэйджеров. Школьники мигрировали в ближайшие компьютерные клубы, да и студенты, и так не отличающиеся частым посещением занятий, проследовали туда же.

Проведя исследования современного игрового рынка, менеджеры клуба **Net-Land** решили провести турнир, который несколько отличался бы от всех предыдущих. Было решено, что участниками этого турнира станут исключительно студенты, а точнее, сборные команды мос-

ковских вузов. «Добро пожаловать на Первые Большие Студенческие Кибер Игры», – именно такие объявления можно было встретить на досках объявлений большинства московских вузов.

Открытие изначально планировалось на январь, но чтобы не отвлекать студентов от зимней сессии, было перенесено на более поздний срок. И вот, когда студенты сдали последние «хвосты» и оправившись от очередного похмелья, оргкомитет турнира оповестил все участвующие команды об открытии первого сезона Студенческих Кибер Игр.

Церемония открытия проходила в пятницу вечером, когда все студенты уже закончили рабочую неделю и были готовы к веселью. Видимо, организаторы турнира отдали немало сил и средств на такое пышное празднество.

В самом начале церемонии была разыграна веселая сцена на тему сдачи экзаменов, но не обычных. Вопросы касались не кристаллохимии, а **Quake III Arena**, **Counter-Strike** и **Need For**



Одним словом, богини!

Speed. Начало экзамена было весьма спокойным: «приемная комиссия» представилась зрителям и расселась по местам. Стоит отметить, что состояла комиссия из пяти человек (двух менеджеров клуба **Net-Land** и трех очаровательных девушек). Студенты несколько смущались, впервые встретив настолько симпатичных экзаменаторов, и еще долго эрзали на стульях.

Все бы хорошо, но из «деканата» (комнаты администраторов) неожиданно выбежали несколько пришельцев и вытащили трех «экзаменаторш» в центр зала, «случайно» разорвав при этом всю их верхнюю одежду. Под одеждой скрывалось не чего-нибудь, а настоящее произведение боди-арта на игровую тематику. На всеобщее обозрение предстали три обнаженные игровые богини: богиня **Counter-Strike**, **Quake III** и **Need For Speed**. Можете себе представить, что

творилось в зале при таком развитии событий. Все испортил вооруженный спецназ, который повязал всех монстров и освободил девушек. Что скрывалось под одеждой менеджеров **Net-Land'a** – для всех осталось загадкой, так как они спрятались под столом и там оставались до самого конца. Завершил представление появившийся в мотоциклетном шлеме менеджер клуба Ден.

Что касается жеребьевки, то она проходила под пронзительные возгласы уже порядочно выпивших и возбужденных



Герои представления.

студентов. Представители вузов выходили и вытягивали билеты с цифрами, которые в итоге стали их номерами в рейтинговой таблице. Кроме того, капитанам команд выдали зачетные книжки (ну прямо как в институте). Мало кто из зрителей остался недовольным. Под завязку всем студентам выделили по компьютеру, а прессу определили в «ПРЕСС Зону».

С этого дня начались тяжелые трудовые будни. Отборочные туры проводятся по вторникам, средам и четвергам каждую неделю в течение всей весны. Финал же турнира пройдет в самом конце мая. Стимул пройти такой долгий и сложный путь есть – и немалый. Команда, набравшая больше всех очков в трех номинациях, занимает первое место и получает 20 мониторов от фирмы **Samsung** для компьютерного зала своего вуза, а также ценные призы для всех членов команды. Команды вузов, занявшие 2-ые и 3-ие места, так же награждаются ценными призами и подарками (что именно представляют собой эти «ценные призы», организаторы пока что скрывают).

На момент написания этой статьи прошел первый тур чемпионата, в котором приняли участие шестнадцать команд из следующих вузов: ВАТУ, МАМВД, РНУ, УРАО, МИРЭА, МГИЭТ, МЮИ, Фин. Ак., МГУЭСИ, МГУТК, МГУИЭ, ГИ, МГУКИ, ГУВШЭ, МГУП, МПУ им. Крупской.

Как и предполагалось, высокий уровень игры показала команда Государственного Университета Высшей Школы Экономики, в которой блистали **Mikes** (игрок одной из лучших команд России – **forZe (Quake III)**) и **nullus** (известный боец в **Counter-Strike**). Сильным составом отличалась команда Московского Государственного Института Электронной Техники. Также за первые места побор-

лись Московский Государственный Университет Экономики, Статистики, Информатики и Финансовая Академия при Правительстве РФ.

Как и ожидалось, ГУВШЭ, полностью пожившись на опытного **Mikes'a**, не прогадала и добилась победы сразу в двух номинациях: **Quake III: Arena** и **Need For Speed**. Что касается МГИЭТ, команда этого института набрала очки благодаря хорошему вузовскому обществу, в котором имеется локальная сеть на 500 компьютеров. Ребята говорят, что им даже пришлось организовать небольшой отборочный чемпионат за право принять участие в Первых Студенческих Кибер Играх.

В самых первых матчах не ощущалось никакого накала страстей, многие команды проигрывали всухую. Но чем быстрее игры подходили к завершению, тем больше становилось интересных матчей. К сожалению, не обошлось без удалений. В **Counter-Strike** в команде одного из вузов обнаружили незарегистрированные игроки. В остальном же все проходило без проблем. В итоге результаты первого тура таковы:

Counter-Strike:

1 место – МГИЭТ
2 место – Фин.Ак.

Quake III Arena:

1 место – ГУВШЭ
2 место – МГУЭСИ

Need for speed:

1 место – ГУВШЭ
2 место – МГИЭТ

На турнире присутствовало большое количество гостей. Так, например, отличились студенты МГУКИ, которые заполнили весь **Net-Land**. Куда не обернись, всюду



Поклонницы МГУКИ.

сияли разноцветные мгуковские футболки. Особая атмосфера царила и в зрительской зоне, где транслировались матчи. Зал просто взрывался, когда та или иная команда получала очередное очко.

Подводя итог первого тура, можно с уверенностью сказать, что молодежь получила еще один, вполне здоровый способ расслабиться по вечерам, когда проходят очередные туры Первых Студенческих Кибер Игр.

ForZe — ЗНАЧИТ СИЛА!

В начале октября, в самый разгар российских отборочных игр на World Cyber Games, на сайте www.cyberfight.ru появилось сенсационное сообщение о том, что первые составы лучшей российской команды c58 по Quake III Arena и Counter-Strike прекратили свое существование. Никаких официальных заявлений по этому поводу сделано не было, общественность была просто поставлена перед фактом.

Владимир Карпов а.к.а S.A.D.J

sadj@gameland.ru

В итоге этого распада из одной команды возникли две: c58 и ForZe. В ForZe перешли практически все основные игроки, включая Pow3r, Mikes, Cal911, Xen1tron, 4e4en, Ant1killer и Hostage. Именно поэтому ForZe автоматически начали именовать лучшей российской командой.

Call911 (CS): Клуб Net-Land постоянно выделяет нам места для тренировок по локальной сети и Интернету. Иногда мы выезжаем в другие клубы, по приглашению какой-нибудь команды. График тренировок у нас абсолютно свободный. Практически всегда в клубе Net-Land находятся 4-5 наших игроков. Чаще всего мы устраиваем позиционные тренировки (3x2, 2x1, 2x2), играем по Интернету или приглашаем к

Call911 – менеджер CS состава.



Наверху: Hostage, OverDrive, Xen1tron, Call911, Pow3r;
Внизу: Devil, Ant1killer, MaDDoG, Mikes.

Несмотря на то что они лучшие, мало кто знает, что представляет собой эта команда. Читайте эксклюзивное интервью, взятое «Страной Игр» у ForZe в середине апреля.

В связи с тем, что в команду входят 15 человек, а объем журнала строго ограничен, мы опросили лишь пять «форзов»: Авербуха Марка (Call911), Александрова Андрея (Pow3r), Белобородова Александра (Devil), Тощко Ивана (Xen1tron) и Бириюкова Алексея (OverDrive).

СИ: Почему вы назвали свою команду именно ForZe? Что означает это слово?

Call911 (CS): Так сложилось, что когда мы создавали команду, у нас не было времени на размышления о том, как должна она называться. В то время шли финальные матчи отборочных игр на World Cyber Games. Мы буквально за день определились с названием. ForZe созвучно со словом force, что означает «сила».

СИ: Какое самое большое достижение вашей команды?

Pow3r(QIII): Конечно же, победа в российских отборочных на World Cyber Games в Москве.

СИ: В каком клубе вы чаще всего тренируетесь?



себе раз в неделю другую команду для более интенсивной тренировки.

СИ: Как проходят ваши тренировки?

Pow3r(QIII): Чаще всего наши тренировки проводит менеджер Quake III состава Noise. В основном мы тренируемся, играя в Team Deathmatch (отрабатываем какие-то конкретные тактические действия или просто занимаемся индивидуальными проблемами). В дуэльных тренировках прорабатывается в основном стрельба. Перед турниром мы сами составляем себе схему тренировок, чтобы проработать наши слабые места. В среднем каждый наш киберспортсмен тренируется по 5 часов в неделю (официальные тренировки). Если говорить о неофициальных, то одни проводят очень много времени за компьютером, а некоторые предпочитают тратить свободное время на личную жизнь. Кому как удобно.

СИ: Играете ли вы на общих серверах? Могут ли простые смертные помериться с вами силами?

Call911 (CS): Мы редко заходим на обычные сервера. Для нас это скорее развлечение, чем тренировка. Допол-

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

интернет-магазин с доставкой

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3 ТЫСЯЧИ ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ



NEW

Heroes of Might and Magic IV

\$19,95



Command & Conquer: Renegade

\$7,99



Операция Flashpoint: Холодная война

\$19,95



Chessmaster 8000

\$79,99



Sid Meier's Civilization III

у нас свыше 1000 игр

\$18.95



Economic War

\$72.95



Stronghold

\$45.99



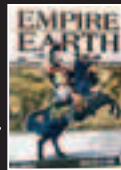
Delta Force: Land Warrior

\$37.99



Ultima Online: Game Time

\$18.95



Empire Earth

\$19.95



Medal of Honor: Allied Assault

\$17.99



Три Королевства II

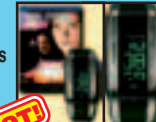
\$13.99



Ultima Online: Renaissance

аксессуары для геймера

Final Fantasy: the Watch + Final Fantasy: The Spirits Within (DVD)
\$349,99



\$80.00

\$209.99



Headphones/Sennheiser EH 2200



Jstck/ACT LABS Force RS

\$119.00



Sony MZ-E300/SEE

\$199.95



CH Flight Sim Yoke USB LE

\$115.00



Pinnacle Systems Studio DV(ST.7)

\$155.00

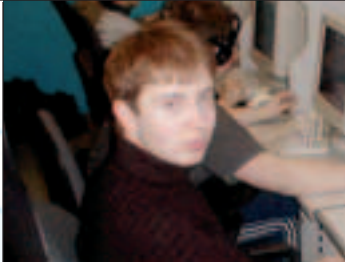


ACS 48 Speakers w/Subwoofer

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

ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ подарок!

ИГРА НА IBM



Великий Pow3r.

нительного опыта во время подобных игр мы не набираем.

Pow3r(QIII): Я могу сыграть с непрофессиональными игроками, если меня попросят, только недолго.

СИ: Как вы оцениваете игру вашей команды на EuroCup?

Call911(CS): В EuroCup участвует только Quake III состав, поэтому мне трудно что-то сказать по этому поводу.

Европейцы диктуют нам свои условия. Так как мы находимся в скандинавской группе, то обязаны сыграть все игры на скандинавских серверах. Несмотря на то что наш ring обычно варьирует в пределах 40-50, что достаточно неплохо, у других команд он не превышает 15-20 (это все равно, что играть в клубе).

Pow3r(QIII): Наше выступление в EuroCup в этом сезоне оставляет желать лучшего. Этому есть ряд причин. Во-первых, мы не очень много тренировались, а во-вторых, наш российский Интернет пока еще не сравним с европейским.

СИ: Какой мышкой вы играете?

Call911(CS): Мне больше всего нравится мышки от компании Microsoft. Они очень чувствительные и удобные в обращении. Правда, не все модели.

Pow3r(QIII): Я сторонник компании

Mitsumi. Я пробовал играть на оптической мышке, но мне она не очень понравилась. Mitsumi как-то роднее.

Xen1tron(CS): В основном, Microsoft и Cherry.



Серьезный Xen1tron.

СИ: Можно ли попасть в вашу команду?

Call911(CS): На данный момент нет, у нас уже сформировался состав и пока что никого не принимаем. Сейчас мы подумываем о формировании женского

состава, так что, милые дамы, милости просим!

СИ: Собираетесь ли вы переходить в ближайшем будущем на другие игры (Doom 3 или Unreal Tournament 2)?

Pow3r(QIII): Все зависит от того, по каким играм чаще всего будут проводиться турниры. Прогеймер играет в ту игру, которая наиболее популярна.

Xen1tron(CS): Нет. Я считаю, что Counter-Strike всегда будет пользоваться большой популярностью. Сейчас полным ходом идут работы над новой версией CS, которая будет сделана на новом движке и с новыми возможностями.

СИ: Платят ли вам зарплату?

Pow3r(QIII): Когда у нас есть спонсор, то платят. Когда спонсора нет, ограничиваемся призовыми фондами. В данный момент у нас спонсора нет.

NAVY SEALS: COVERT OPERATIONS

Разработчик: Team Mirage

Интернет: <http://www.planetquake.com/nsq3/>

Среди огромного количества модов, разработанных для Quake III Arena, до недавнего времени вряд ли нашелся хотя бы один, способный повторить успех Counter-Strike. Увидев такое бедственное положение дел, команда разработчиков Team Mirage (www.team-mirage.com) взялась исправить ситуацию, выпустив на радость игровой общественности онлайн-игру от первого лица под названием Navy Seals: Covert Operations, где главными героями, как и в CS, являются спецназ и террористы.

За время разработки этот проект превратился в настоящую легенду и оброс многочисленными аппетитными подробностями, став одним из долгожителей среди модификаций. Когда же играющая братия начала ругать Team Mirage за многочисленные переносы даты выхода, разработчики выпустили Navy Seals Beta 1.0 размером аж в 189 мегабайт! Спешим поделиться первыми впечатлениями.



В основе игры лежит противостояние двух вооруженных группировок – десантников (SEALs) и террористов под



кодовым названием Tango. В целом, сама модификация представляет собой смесь Counter-Strike и его главного конкурента FireArms. От Counter-Strike взято немало: тут вам и спасение VIP объекта, и закладка бомб, и взятие штурмом хорошо укрепленных баз (это уже из области Unreal Tournament). Не забыт и пролетарский DeathMatch. Действие игры происходит на фоне самых разнообразных декораций – от пустынь до морских баз. Но когда дело доходит непосредственно до игрового процесса, сходства с CS заканчиваются, а поклонники FireArms испускают радостные вопли – настолько Navy Seals похож на их фаворита. Действительно, тут вам и отсутствие возможности свободно закупать оружие (все стволы "продаются" за специальные очки). Не забыта система рангов и модель повреждений. О последней следует рассказать подробнее. Чтобы точнее вычислить ущерб, нанесенный нашему персонажу, его брэнное тело разделено на сектора. Раненый в ноги игрок вынужден ползать на карачках и истекать кровью, пока не найдет спасительную повязку и не подлечится.

Зато уж если проявили сноровку и доблесть в бою – честь вам и хвала. За убитых врагов вам начисляются специальные очки. В зависимости от количества этих очков игроку присваиваются звания. А звания – это не только новые красивые погоны, но и ряд всевозможных бонусов, среди которых есть возможность повышать силу, точность, выносливость, аккуратность и т. д.

Кроме того, Navy Seals радует широким выбором оружия. Обширный арсенал еще не является гарантом популярности, но для такого рода модификации явно не будет лишним. Итак, встречайте! 21 вид абсолютно реалистичного и исторически достоверного оружия. Очень хочется перечислить их все, но, к сожалению, места для этого не хватит. Скажем лишь, что одних ножей здесь две штуки (непонятно, чем они различают-



ся). Добавьте к этому два вида гранат, взрывчатку C4 и возможность прикреплять на ствол оружия всевозможные примочки – и вы получите полное представление о сетевых побоищах. Кстати, 6-7 апреля во Флориде (США) прошел первый официальный чемпионат по Navy Seals. Станет ли она "убийцей" CS? Как знать, как знать...

ИЗ ЖИЗНИ САЙТОВ

Самый старый и самый популярный в свое время сайт, посвященный Unreal и всему, что с ним связано, с недавнего времени



возобновил свою работу. Unreal.ru снова с нами! Теперь сайтом руководит Wolf. Полностью изменен дизайн, добавлены новые разделы. Как всегда, каждый день вывешиваются новые цитаты. Настоятельно советуем посмотреть!

ПОСЛЕДНИЙ РАЗ О TACTICAL OPS

Если верить сайту GameSpy Daily (www.gamespydaily.com), одна из самых ожидаемых модификаций для Unreal Tournament – Tactical Ops ушла в пе-

чать, и через две недели (то есть как раз к выходу этого номера) уже будет продаваться на прилавках магазинов вашего города. Не пропустите!

Источник: <http://unreal.xaos.ru>

CS: CONDITION ZERO НА ПОДХОДЕ

Крупный интернет-магазин Amazon.Com уже полным ходом принимает заказы на еще не вышедшую игру Counter-Strike: Condition Zero. Хит сезона продается по традиционной цене \$39.99. На этой же

страничке можно узнать точную дату выхода – 30 апреля.

QUAKE 3 FORTRESS УВИДЕЛА СВЕТ

Наряду с Navy Seals недавно увидел свет еще один долгожданный мод Quake III Arena, а именно Quake III Fortress (www.planetq3f.com). Продукт находился в разработке ни много ни мало 2 года! Сам мод соединяет в себе все, что можно придумать на тему Quake и тяжелых украшений: CTF, Assault и т.д.



MaDDog и Hostage гонятся за очередной жертвой.

СИ: Чем вы занимаетесь в свободное от игры время? Учитесь?

Devil(QIII): Я поступал в институт в прошлом году, но мне в том вузе не очень понравилось. Буду поступать в этом году. Проблемы, связанные с армией, я решил. Сроки меня не поджимают.

OverDrive(CS): Мне очень нравится музыка. Играю на басгитаре в группе **F.P.S.** Кстати, мы недавно выступали с концертом в клубе **Net-Land** на одной из вечеринок.



Легендарный Devil.

СИ: Собираетесь ли вы всю свою жизнь посвятить киберспорту?

Devil(QIII): Думаю, что нет. Я буду этим заниматься пока есть перспективы. Сейчас перспективы я вижу, прежде всего, в Европе и в дальнейшем развитии **World Cyber Games**. На крупных чемпионатах крутятся очень большие деньги, на которые вполне можно жить.

Xen 1 tron(CS): Нет, я считаю, что киберспорт — это хобби. Профессионального уровня он еще не достиг. В ближайшем будущем на киберспорте нельзя будет заработать, исключения составляют только **World Cyber Games** и **CPL**. Даже если жить в Техасе (именно там проводятся регулярные чемпионаты **CPL** — прим. ред.), на одних играх не проживешь. Киберспорт в данный момент времени развивается не так уж и быстро. Посмотрите, ведь только в России он признан официальным видом спорта,

а остальные страны пока не решились.

СИ: Есть ли у вас в команде ярко выраженный лидер?

Devil(QIII): Каждый член нашей команды представляет собой выдающуюся личность. Мы играем в командную игру, где важна слаженность действий, а не индивидуальные умения отдельных игроков.

СИ: Какие команды являются основными вашими конкурентами?

Devil(QIII): Сильных команд в России практически нет. В мире же таких команд много.

Xen 1 tron(CS): Основным конкурентом я считаю питерскую команду **M19**. Я ценю их серьезное отношение ко всему, что они делают. Целеустремленности им не занимать, добавить немного опыта и все будет хорошо.

СИ: Станет ли Россия ведущей киберспортивной державой?

Devil(QIII): В ближайшем будущем нет, но через 5-7 лет вполне может быть. Главное — сделать хороший Интернет. Его нам очень не хватает. Созданием высокоскоростного Интернета в России сейчас никто не занимается.

Xen 1 tron(CS): Шансы у России стать ведущей киберспортивной державой очень малы. История так распорядилась, что наши игроки значительно отстают в техническом оснащении от зарубежных коллег. Кроме того, российским игрокам не хватает целеустремленности. Многие мои знакомые бросили киберспорт, не добившись больших результатов.

СИ: Какой турнир или матч вам запомнился больше всего?

Devil(QIII): **Barrysworld European Championship**. Финальные игры против шведов я не забуду никогда.

Xen 1 tron(CS): Российские отборочные на **World Cyber Games**. По организации им не было равных. Еще мне запомнился турнир **Pentium 4**, но не потому, что мы на нем заняли первое место, а потому что там была классная организация. Самые же запоминающиеся матчи у меня были с **M19**. С этой командой очень интересно играть.

Pow3r(QIII): Несколько лет назад мы ездили в Англию на **Barrysworld European Championship**, где заняли первое место. Больше всего мне запомнились финальные игры.

Если вы хотите найти более подробную информацию о команде **ForZe** и познакомиться с другими «форзами» (**Noise, Satan, Mikes, Hostage, MaDDoG, Ant1killer, Jaguar, iTuman, 4e4en и fa11y**), заходите на сайт www.forze.ru.

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
С ДОСТАВКОЙ

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3.000
ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ

\$399.99 NINTENDO GAMECUBE™

Революционная 128-битная игровая машина от Nintendo! Только на GameCube - Mario и Zelda, Rogue Leader и Smash Bros, Pikmin и StarFox.

\$83.95		\$83.95		\$83.95		\$83.95	
	Cel Damage		Wave Race: Blue Storm		Luigi's Mansion		Super Smash Bros. Melee

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

Заказы можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных по телефону (095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360



Runaway: A Road Adventure

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11035

Полярный Мишка

polebear@perm.raid.ru

Глава 1

После просмотра вступительных роликов оказываемся в больнице. Смотрим на план, висящий на двери справа от кровати Джини, заходим в эту дверь. С полки у зеркала берем пузырек, открываем мусорное ведро — получаем маркер. Выходим из туалета, берем таблетки с тумбочки, сумку Джини со шкафа и простыню с кровати рядом; вылезаем в окно. В кладовке берем: слева — спрей, шприц из коробки и подушки; справа — торчащую из ящика карточку, книгу и голову анатомического манекена. Возвращаемся в палату, смотрим в инвентарь и проделываем следующие манипуляции: набираем шприцем спирт из пузырька, заправляем им маркер, используем маркер на пустую медицинскую карточку, два раза заглядываем в сумку Джини, используем парик на голову манекена. Теперь используем подушки на пустую кровать возле Джини, а подделанную медицинскую карточку — на карту Джини, которую после этого цепляем на соседнюю кровать. Заходим в туалет. Смотрим заставку.

Итак, Джина цела. Необходимо ее разбудить. Из книги, которая у нас с собой, узнаем, что девушке нужен небольшой душ. Без проблем! Используем спрей на противопожарный датчик и смотрим ролик.

Глава 2

Оказавшись в реставрационной, говорим на все возможные темы с доктором Сюзан Олива. Используем крест из инвентаря на этажерку с объектами реставрирования. Справа от большой бутылки с водой берем кисточку, а еще правее, за лазерной установкой, достаем из чемодана пузырек лака. Выходим в коридор, спускаемся вниз и разговариваем с уборщиком: при выборе первой же темы раздается звонок, Вилли уходит. Оказывается, он знает код замка на двери в лабораторию анализа. Уходим вправо, на выставку искусства майя и сразу возвращаемся обратно. После чего поднимаемся наверх и используем лак на панель кодового замка у железной двери. Звоним Вилли по висящему рядом телефону. Он заходит за железную дверь, оставив на замке отпечатки пальцев. Заходим в лабораторию реставрации и сразу покидаем ее. Идем к замку, используем на панель кисточку с тальком, узнаем таким образом, что код состоит из цифр 1, 3, 7, 8. Если нет желания мучиться со следующим пазлом, проверяя свой музыкальный слух, просто набираем 8137 — оказываемся в лаборатории анализа.



Берем ключ, лежащий на столе у самого входа, затем пытаемся открыть термокамеру руками — обнаруживается кнопка. Нажимаем ее, выбираем любое имя и после отказа идем в кабинет Клайва. Поднимаем со стола книги и используем ключ из инвентаря на обнаруженную замочную скважину, достаем из тайника диктофон и снова используем ключ на замочную скважину. Идем в лабораторию реставрации и используем диктофон на Сюзан Олива. Снова в лабораторию анализа и используем диктофон на термокамеру — обнаруживаем, что батарейка почти полностью посажена. Перемещаемся в правый угол комнаты, берем висящий ковш, используем на него батарейку, а затем получившуюся конструкцию опускаем в баллон с жидким азотом. Вставляем батарейку в диктофон и снова пытаемся открыть с его помощью термокамеру — удалось! Заглядываем внутрь, затем берем маску и используем на нее древнюю "открывашку для бутылок", взятую с экспозиции доктора Сюзан. Перемещаемся в

лабораторию реставрации и вставляем полученный рубин в лазер.

Доктор хочет кофе? Что ж, будет ей кофе! Выйдя из лаборатории, смотрим на кофейный автомат слева от кабинета Клайва, спускаемся вниз и заговариваем с Вилли про кофе. Он говорит, что не осталось ни одного пакетика. Идем на выставку и берем одну из плошек у подножья статуи. Предлагаем ее Вилли, а после отказа поднимаемся в лаборато-

рию реставрации и используем электродрель (на столе рядом с микроскопом) в качестве кофемолки. Снова пытаемся отдать плошку Вилли — опять не берет! Приходится подняться к кабинету Клайва, заглянуть в мусорную корзину справа от его входа, достать оттуда пакет из-под кофе и использовать его на плошку. Получившийся полный пакет с "кофе" отдаем Вилли, используем кофейный автомат и несем чашку Сюзан. Посмотрев ролик и получив отрестав-



рированный крест, идем в лабораторию анализа, после чего снова наслаждаемся роликом.

Глава 3

Очнувшись в жилине, берем кузнечные меха из кучи мусора слева, чистящий спрей с полки возле телефона, монтировку, тряпку и отвалившийся набалдашник вешалки за шкафом. Используем спрей на тряпку и чистим небольшое окно над холодильником. Открываем холодильник, отключаем его от сети и вынимаем пробку слива воды. Теперь двигаем его в сторону, срываем замок с помощью монтиров-

ки, открываем люк и вылезаем через открывшийся проход.

После встречи с дамами начинаем воплощать гениальный план Брайана. Для этого сначала заходим в автобус, достаем из-под кровати ручной пылесос, берем с сундука темные очки и губную помаду из правого отсека ящика. Проходим вглубь, подбираем со столика сапогами моток ниток и иголку, затем разговариваем с Карлой обо всем. Используем пылесос на решетке в полу — получаем таблетку. Возвращаемся к дому, из которого сбежали, и забираем из-под него ведро.

Идем к заброшенному вагону (в правом верхнем углу карты), заходим в него и достаем из ведра винт, на который надеваем набалдашник от вешалки — получаем штопор. Используем ведро на бочку, что на дальнем плане. Затем дырявим ее с помощью штопора, забираем ведро с порохом и используем его на губную помаду — получаем патрон. Открываем одну из бочек в центре с помощью монтировки и достаем мешок оrehов.

Идем к нефтекчалке (в левом верхнем углу карты) и используем темные очки на луже нефти.

Идем на кладбище самолетов (в левом нижнем углу карты) и подбираем пуле-

Кидаем таблетку в банку пива. Обнаруживаем, что в ангаре вертолет, значит, одна третья часть нашего плана реализована! Забираем банку орехового масла, используем монтировку на мотоцикле и подбираем отвалившуюся рукоятку.

Идем на кладбище самолетов, пытаемся нацелить пулемет, но он заржавел — приходится смазать его маслом для загара. Заряжаем в пулемет ленту с патронами из губных помад и решаем таким образом вторую часть плана!

Осталось отвлечь внимание головорезов. Снова идем в автобус, используем деталь от мотоцикла на штырьке для открывания двери (он находится почти в самом центре экрана, чуть левее сундука). Повернув ручку, забираем ключ из кармана на двери, снова крутим ручку, чтобы открыть двери. Идем к Карле, открываем ключом холодильник и получаем упаковку масла.

Возвращаемся в хижину, с которой началась глава. Кладем в каску масло и орехи, затем ставим ее на холодильник. Брайан готовит ореховое масло.

Идем к заброшенному вагону и используем каску с маслом на маленький сарайчик слева. Подбираем динамит и несем его к нефтекчалке, на которую и используем. Вуаля!

Глава 4

После успешной погони, потери Джинны, разговора с индейцем и знакомства с Суши (обязательно спросите у нее про планы заброшенной шахты) оказываемся на «диком западе». Заходим в дом шерифа и подбираем дрова, лежащие около печки. Идем в банк. Смотрим на кучу барахла около кассового аппарата, берем металлический предмет, который оказывает-

Возвращаемся в салун, поднимаемся наверх и разговариваем с Сатурном на все темы. После этого дергаем рычаг катапульты (в центре экрана). Пытаемся взять ключ с панели инструментов. Оказывается, нужный нам ключ находится у Сатурна. Он кидает его нам, но промахивается и ключ улетает за окно. Спускаемся вниз и видим, что ключ упал в корыто с грязью. Поднявшись на балкон, бросаем



ся степлером. Идем к столу, стоящему левее, и забираем с него печать. Заходим к Суши для того, чтобы узнать про мертвеца в камере у шерифа и сообщить, что в банке нет сейфа (узнаем, что он в подвале). Направляемся в салун. Из-под лестницы достаем цветочный горшок и исследуем кладовку — получаем секатор. Выйдя из салуна, смотрим на телегу, стоящую рядом с домом шерифа, и используем на нее секатор.

Около заброшенной шахты (левый нижний угол карты) берем масленку.

Идем к кратеру (правый верхний угол карты) и обстоятельно общаемся с Джошуа. Пытаемся использовать ленту, отрезанную от телеги, на мотоцикл. Не получается. Тогда скрепляем ленту степлером, после чего снова используем ее на мотоцикл. Уходим из локации и сразу возвращаемся — Джошуа все еще не починил агрегат! По его словам, ему нужен ключ «на 10».

на улицу цветочный горшок и возвращаемся в комнату Сатурна. Теперь пытаемся наполнить масленку водой из емкости слева от центрального балкона. Надо спросить разрешение у Сатурна — делаем это, а затем набираем воду. Несем воду к перевернутому локомотиву (подобрав по пути лежащий около корыта ключ) и выливаем ее в хранилище для воды рядом с трубой. Повторяем операцию (воду из емкости берем в салуне в масленку, а оттуда в локомотив) до тех пор, пока Брайан не сообщит, что пора остановиться.

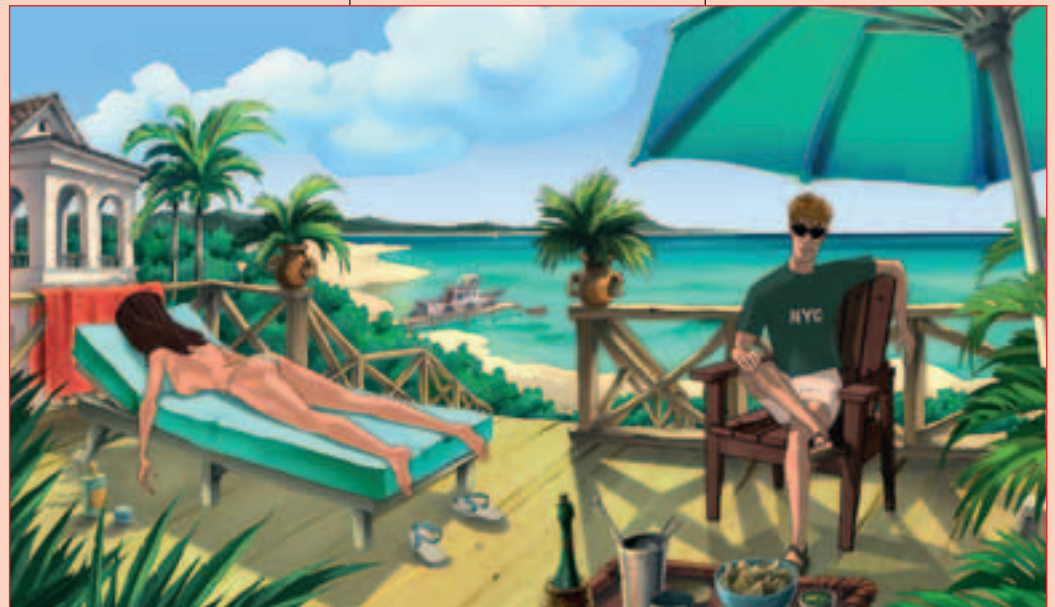
Выходим из Дагласвилля к дому Мамы Дориты (в правом нижнем углу карты). Перебрасываемся с Оскаром парой фраз. Снова говорим с ним — упоминаем про жевательную резинку, затем просим его помочь передвинуть камень, на что тот отвечает отказом. Заканчиваем разговор, подбираем миску, лежащую около лестницы, и камень необычной формы около колодца.



метную ленту и каску. Вставляем патрон из губной помады в ленту.

Идем к ангару (единственное неисследованное место в верхней части карты), пытаемся его открыть. Оказавшись внутри, используем таблетку из инвентаря на банку пива, когда та окажется на бочке недалеко от окна. Не так-то это просто, значит нам нужна помощь.

Возвращаемся в автобус, забираем оставшиеся в ящике губные помады, используем на них порох из ведра и дозаряжаем пулеметную ленту. Выйдя на улицу, подменяем очки Мариолы на те, что мы получили с помощью нефти — теперь можно забрать масло для загара. Покопавшись в бауле около автобуса, обнаруживаем спущенный дырявый баскетбольный мяч. Зашив его и надув с помощью мехов, кидаем Луле, которая после небольшой беседы соглашается отвлечь охранника у ангара.





Относим ключ «на 10» Джошуа, уходим от кратера и сразу возвращаемся — лишь для того, чтобы узнать, что на сей раз нужно раздобыть бензин.

Идем в салун и просим у Сатурна бензин. Однако теперь скульптор не так щедр, как раньше и предлагает обмен. Протягиваем ему тот самый камень с дыркой, который мы подобрали у колодца — почти удалось, надо лишь довести «произведение искусства» до ума. Выходим на террасу и поднимаем лежащую щетку. Используем ее на камень и снова пытаемся отдать Сатурну — тот снова недоволен! Остался последний штрих — используем на камень кусок янтаря. Вот теперь восхищенный Сатурн легко расстается с канистрой бензина. Все здорово, за исключением одной детали — топливо концентрированное! Поступаем следующим образом: наполняем полученную литровую бутылку водой из масленки, а затем по порядку

- наполняем бензином мензурку емкостью 50 куб.см.
- переливаем бензин из нее в мензурку 30 куб.см.
- опорожняем мензурку 30 куб.см. в канистру
- переливаем бензин из мензурки 50 куб.см. в мензурку 30 куб.см.
- наполняем мензурку 50 куб.см. из канистры
- переливаем часть бензина из нее в мензурку 30 куб.см.

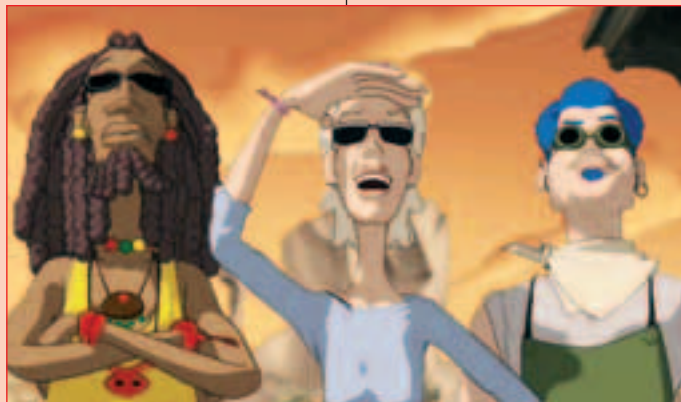
Теперь в мензурке 50 куб.см. необходимое количество бензина, которое мы смешиваем с водой в бутылке.

Идем к Джошуа и используем бутылку с бензином на мотоцикл. Если нет желания развлечь себя игрой в упрощенные «быки-коровы», просто нажимаем кнопки в следующем порядке: до, соль, ми, си, ля (или, если считать слева направо: 1, 5, 3, 7, 6). Наблюдаем «вознесение» Джошуа, после чего подбираем его телепатический шлем



и заглядываем в палатку с целью поживиться.

Возвращаемся в салун и дарим шлем Сатурну, на которого сразу находит такое вдохновение, что он решает немедленно поработать на пленэре. Прекрасно! Воспользовавшись его отсутствием, забираем газовую горелку. Спустившись на первый этаж, исследуем кладовку, находим листья табака. Идем к локомотиву и забираемся в кабину. Кладем дрова в топку, поджигаем их горелкой, поворачиваем колесо, регулирующее давление, и тянем рычаг, находящийся на экране чуть ниже. Из трубы должен повалить пар, который выносит



на волю ключ — подбираем и двигаем его для разделения большой доски на две маленькие. Идем влево и, не выходя из поселения, заходим в крайнюю левую дверь. Оказавшись на этаж выше, идем в ближайшую справа дверь, затем в крайнюю левую из трех, далее снова в ближайшую справа и оказываемся возле висящей веревки, которую обрезаем с помощью топора. Спускаемся к Джине и накладываем ей шину из досок.

С получившейся «жевачкой» бежим к Оскару — получив угощение, парень станет гораздо сговорчивее и на просьбу помочь передвинуть камень ответит согласием. Пытаемся зайти в образовавшийся проход — не получается. Прежде чем спуститься в шахту, надо раздобыть ее план, который находится в сейфе банка, но добраться до него не так-то просто!

Идем в комнату Сатурна и с помощью кнопок, которые находятся на столбе в центре, опускаем статую на катапульту. Тянем рычаг катапульты и наблюдаем за полетом, после чего перемещаемся в банк и спускаемся в подвал. Пытаемся открыть сейф — неудача! Сбежав в камеру в доме шерифа и достав из медицинского чемоданчика фонендоскоп, возвраща-

емся в подвал банка и используем фонендоскоп на сейфе. Теперь поворачиваем ручку вправо до тех пор, пока Брайан не услышит звук и не отметит, что первое число комбинации — «85 вправо», далее двигаем влево до 29 и очередного «клика», затем снова вправо до 54. Сейф открыт и планы у нас! Идем к заброшенной шахте и заходим внутрь.

Глава 5

Оказавшись на краю обрыва, подбираем большую доску, металлический предмет из-под нее, который оказывается наконечником кирки, и одну из костей скелета. Используем кость на наконечнике кирки, а получившимся инструментом достаем гвоздь, вбитый в доску на входе в шахту. Используем гвоздь на край обрыва, а к нему привязываем веревку из инвентаря.

От найденной Джини идем влево и, отойдя от развалин, направляемся ко входу в гробницу хопа. Пытаемся вставить крест-ключ в рот идолу. Не получается. Срываем ветку с ближайшего куста, чистим ей рот и пытаемся вставить крест снова. Заходим в гробницу. Поговорив с Вупучимом, получаем палец формалине и немалую пиццу для размышлений.

Возвращаемся к Джине, заходим в пещеру правее нее и поднимаем топорик,

Брайан прикладывает к трубке и сразу бежит к Маме Дорите, но, увы, он пока еще не дошел до нужной кондиции... Возвращаемся к Рутгеру и просим что-то по сильнее. Тот готов помочь, но ему необходимы семена растения, которое можно найти только около священной гробницы хопа. Стоп, мы же там уже были и сорвали неказистую веточку! Брайан приглядывается и видит на ней стручки, которые, однако, не удается открыть. Идем в дом шерифа и достаем из медицинского чемоданчика в камере скальпель, с помощью которого пытаемся разрезать стручки. Снова неудача! Приходится сходить в отель и разогреть скальпель в камине. Только после этого удастся извлечь семена. Несем их Рутгеру, тот готовит напиток, выпив который Брайан доходит до кондиции. Повторяем все необходимые слова за Мамой Доритой, после чего наблюдаем сеанс спиритизма.

После сеанса и разговора по душам с Джини идем в отель и «плачемся в жилетку» Суши. Затем идем на второй этаж салуна и спрашиваем Сатурна, не видел ли он где-нибудь поблизости заброшенный вагончик.

Услышав ответ, выходим из Дагласвилля и идем на открывшуюся локацию в левом верхнем углу карты. Кочергой вскрываем вагончик, заходим, смотрим на висящую справа от входа монашескую ярусу и выходим наружу. На двери виден кармашек, из которого берем рекламный проспект банка.

Идем к Суши, показываем ей проспект, выходим из Дагласвилля и сразу возвращаемся обратно в отель. После разговора с Суши ситуация немного проясняется.

Снова идем к заброшенному вагончику, забираем монашескую ярусу и Выходим. Похоже, шерстки Сандретти нас выследили...

Идем к Суши и разговариваем с ней. Снова забираемся в кабину перевернутого локомотива и выпускаем пар, потянув за нужный рычаг. На этот раз из трубы вылетела звезда шерифа — подбираем ее.

Несем звезду Оскару и объявляем его шерифом Дагласвилля. Получив оружие и свое первое официальное задание, Оскар не подводит — теперь бандинты заперты в камере.

Поговорив с Суши, а затем с Оскаром, стоящим на страже у дома шерифа, заходим внутрь и после беседы с бандитами забираем сумку с их вещами, лежащую на столе. Несем сумку Суши, выходим из отеля и сразу возвращаемся. Спрашиваем, осмотрела ли она вещи Густава и Федора. В разговоре о кино отвечаем в следующем порядке: «Вуди Аллен» и «Загадочное убийство в Манхэттене». Выслушиваем план, берем трз-диктофон, используем его на бандитах в камере, затем идем пообщаться с Джини, после чего отдаем диктофон Суши и смотрим финальный мультфильм!

Глава 6

Говорим с Мамой Доритой о возможности проведения сеанса спиритизма. Предлагаем себя в качестве медиума, но получаем отказ — зрачки не годятся! Просим поговорить с Джини, после чего выходим на улицу. Направляемся к Суши, говорим с ней, после чего, спустившись на первый этаж, берем кочергу из корзины около камина. Идем в салун и во время разговора с Рутгером спрашиваем у него про травку, которая помогла бы Брайану войти в транс. Рутгер просит что-то в обмен — даем ему индейский топорик (который одновременно является куритель-



Найдётся всё.

Яndex[®]
www.yandex.ru

HI-END МЫШКИ ДЛЯ НАСТОЯЩЕГО ГЕЙМЕРА

Вячеслав Мясников

hard@gameland.ru

Перед прочтением этой статьи настоятельно рекомендую зайти на www.gameland.ru и прочитать «мышиную теорию».

С появлением оптических технологий для мышей производители подобного рода периферии рванули в бой. На данный момент рынок просто наводнен разными породами оптических грызунов. При этом более привычные шариковые устройства остановились в развитии. Причем еще где-то в 1999 году. Фактически компании не оставляют игроку выбора. Они просто навязывают покупателю «продвинутое оптическое решение». А для того, чтобы вам ничего не мешало в сетевых баталиях, необходимо с особой тщательностью подойти к выбору грызуна. Стоит ли говорить, что мышь должна обладать рядом вполне определенных качеств:

- 1 Большое разрешение DPI (Dots Per Inch). Этот параметр особенно важен для точного позиционирования прицела во время игры.
- 2 Скорость опроса порта (Hz). Важна при быстром перемещении. Во время резкого поворота порт может просто не успеть передать компьютеру информацию о происходящем событии.
- 3 Удобный эргономичный дизайн. При интенсивной продолжительной игре рука может вспотеть и мышь в один далеко не прекрасный момент может просто выскользнуть у вас из руки. Поэтому резиновые вставки и кнопки будут очень нелишними.
- 4 Мышь должна быть достаточно крепкой, ведь после досадного промаха игрок может со злости кинуть ее или стукнуть обо что-нибудь или кого-нибудь :).
- 5 Переключатели должны иметь мягкий и при этом достаточно упругий ход. От слишком жестких переключателей устают пальцы, а слишком мягкие способствуют случайному нажатию кнопок. Лично мне нравятся переключатели Omron. Они достаточно долговечны и не позволяют пальцам уставать. А нажатие достаточно сбалапансировано.

Еще совсем недавно оптические мыши не могли соперничать с шариковыми. Объясню поподробнее. Сенсор, отвечающий за перемещение курсора, работает по принципу фотоаппарата. То есть за определенный промежуток времени устройство делает снимки поверхности. Если скорость перемещения больше скорости сканера, то сенсор не понимает, где он очутился. Курсор начинает беспорядочно метаться из стороны в сторону.

Как и процессоры, мыши с каждым годом становятся все производительнее. Если техническое совершенство у шариковых мышек уже достигнуто, то у оптических еще все впереди. Почему шарик отмирает?

1 Шариковые мыши необходимо регулярно чистить. Согласитесь, это не является серьезным недостатком. Разве трудно почистить раз в месяц внутренности вашей подопечной?

2 Дабы шарик не скользил, его утяжеляют и прорезинивают. Большой вес - это уже серьезный недостаток. При длительной игре рука начинает уставать. А оптическая мышь достаточно легка.

3 Люфт. Поднимите и опустите грызуна. Что при этом происходит? А происходит следующее: курсор перемещается на некоторое расстояние. У оптики этот дефект несколько меньше. А вот у шариковых - люфт в несколько раз больше. Это особенно важно при быстрых разворотах. Когда кончается поверхность коврика, приходится возвращать мышку на исходную позицию. Как обычно, в это самое время появляется ваш противник. И вот тут нельзя переоценить оптическую технологию.

Поведав немного теории, перейдем к практическому тестированию.

Посмотрим, что интересного предложили нам производители.

Razer Boomslang 1000 и Razer Boomslang 2000

Эти мышки являются одними из лучших среди шариковых. Почему? Сначала об эргономике.

Эргономичность любого устройства - вещь сугубо индивидуальная. У одного человека рука больше. У другого наоборот - крошечная. А третий - вообще левша. Поэтому оценивать манипуляторы по этому критерию я буду, ориентируясь на личные ощущения.

Эргономика у первых двух моделей очень неплоха. Мне же лично не понравились большие (пусть и прорезиненные) кнопки. В колесике прокрутки я не вижу необходимости. Для путешествия по Интернету или удобства работы в больших текстовых документах эта вещь всегда бывает к месту. Но нужна ли она в играх? Многие скажут, что колесико можно использовать для выбора оружия или для приближения-удаления. Но обратите внимание: в пылу сетевой резни можно запросто перекрутить

колесо и нужная ракетница сменится снайперской винтовкой. Нельзя не отметить и тот факт, что колесо выполнено по той же технологии, что и вращение валikov. А потому имеет повышенную точность хода. Для игры мне больше нравятся трехкнопочные мышки. На правую кнопку я настраиваю «прыжок», на левую - «огонь», а вот на среднюю - «приближение».

Обводы корпуса у Razer Boomslang 1000 и Razer Boomslang 2000 плавные, но под кнопками есть углубления, что позволяет без труда приподнимать грызуна даже потной усталой рукой. Кстати, о люфте, он гораздо меньше, чем у стандартных шариковых мышей, но несколько больше, чем у оптических. Что мне не понравилось, так это расположение шарика. Он находится ближе к задней части мышки. Для разворота на 180 градусов приходится двигать все предплечье, что способствует большей усталости. Но вот кнопки имеют упругое и при этом достаточно плавное нажатие. А это несомненный плюс.

Почему у компании Karna все мышки шариковые? С применением оптических технологий невозможно достичь столь высоких DPI. Да и дефекта проскользывания при быстром перемещении оптики полностью исключить не удалось еще ни одному производителю.

Модель 2000 отличается от 1000 только разрешающей способностью (DPI). Соответственно, у 2000 оно составляет 2000, а у младшей сестрички - 1000 DPI. Естественно, и цены на устройства разные. Более продвинутую модель можно заказать на сайте компании www.razerzone.com по цене \$99. Менее продвинутая продается по цене \$69. Karna (изготовитель и разработчик этих мышек) реализует свои манипуляторы в основном через онлайн-магазин. Вследствие этого исключается возможность подделок и завышения цен. Вы думаете \$99 - слишком дорого для манипулятора? Вот и нет. Профессиональных игроков не остановит и более высокая цена. Стоимость экипировки профессиональных игроков доходит до нескольких десятков



тысяч долларов. А главным обmundированием киберспортсмена является мышь. Конечно, некоторые известные профессионалы все еще используют простенькие Mitsumi. Но большинство все же переходит на более продвинутое решение.

Стоит сказать и пару слов об упаковке мышей Razer Boomslang. Эти монстры достались мне в жестяных банках. Примерно в таких раньше продавали икру. В банке находилась сама мышь, утопленная в мягкий материал. Также в комплекте поставляется компакт-диск с необходимым программным обеспечением. Утилита под названием Razer имеет все необходимые



Обычные пластиковые или матерчатые не подойдут. Нужно антистатическое покрытие. На нем оседает гораздо меньше пыли, что приводит к меньшему загрязнению механизмов грызуна.

Razer Boomslang 3000 Mamba

Ката не остановилась на рассмотренных нами выше моделях и совсем недавно выпустила новую модификацию с еще более высокой разрешающей способностью - 3000 DPI! Это просто фантастика! Как и прежде, достичь столь высоких показателей удалось благодаря улучшенной точности и фокусировки лучей датчиков. Как и у обычных мышей, шарик вращает два валика с прорезями. Через прорези проходит луч, который при прерывании сообщает компьютеру местоположение курсора. Дизайн устройства полностью переработан. Мышь стала гораздо выше, кнопки значительно уменьшились в размере. К тому же они больше не покрываются резиновым слоем. Однако они все же имеют углубления для пальцев, что не позволяет соскользнуть даже влажной руке. Манипулятор достаточно удобно приподнимать. Лично мне мышь напоминает игрушечного бегемотика, а не профессиональный инструмент для виртуального убийства. Но со временем привыкаешь и становится понятным, что дизайн переделывали не зря.

Logitech MouseMan Dual Optical

Мыши с надписью Logitech заслуженно пользуются популярностью среди гей-



функции для настройки кнопок и колеса прокрутки. Если одним манипулятором пользуется несколько человек, то можно сохранить собственный профильный файл с настройками.

Поскольку хвосты этих зверей оканчиваются USB-портом, то к комплекту прилагается и переходник с USB на PS/2. При покупке столь дорогого манипулятора не стоит забывать и про хороший коврик.

MICROLAB-SPEAKER.RU



M-560U/2.1



HIFI система объемного звучания M-200/4.1

Стереосистема M-200/4.1 - это идеальное сочетание качества звучания и компактного дизайна. Благодаря мощному сабвуферу и двум фронтальным динамикам, система обеспечивает объемное звучание, позволяющее наслаждаться музыкой в формате 4.1. Система имеет магнитный экран, который защищает динамики от пыли и повреждений. Благодаря высокому динамическому диапазону, система способна воспроизводить как тихие, так и громкие звуки без искажений. Система имеет компактный дизайн, который позволяет легко разместить ее в любом месте комнаты. Благодаря высокому качеству сборки, система прослужит вам долгие годы.

- 4" улучшенный сабвуфер профессионального класса
- Компактный дизайн
- Динамическое усиление низов, малое искажение
- Магнитный экран
- Выходная мощность: 480 P.M.P.O (36W RMS)
- Чувствительность: 300 мВ/сателлиты, 25 мВ/сабвуфер
- Материал корпуса: дерево
- Блок питания: 220 В 50/60 Гц
- Размеры: 320x190x488 мм
- Вес: 7 кг
- Цвета: Белый (слоновая кость), черный

Мультимедийная система M-560U/2.1

Закругленные линии сабвуфера в сочетании с модным дизайном сателлитов. Благодаря высокому динамическому диапазону, система способна воспроизводить как тихие, так и громкие звуки без искажений. Система имеет компактный дизайн, который позволяет легко разместить ее в любом месте комнаты. Благодаря высокому качеству сборки, система прослужит вам долгие годы.

- Закругленные линии сабвуфера в сочетании с модным дизайном сателлитов
- 4" улучшенный сабвуфер профессионального класса
- Динамическое усиление низов, малое искажение
- Магнитный экран
- Выходная мощность: 480 P.M.P.O (30 Вт RMS)
- Материал корпуса: дерево
- Блок питания: 220 В 50/60 Гц
- Цвета: синий корпус, серебристая передняя панель
- На передней панели регулировка: звука, басов и сателлитов

M-200/4.1



Подробную информацию о полном ассортименте мультимедийных колонок MicroLab и где их приобрести, можно получить на сайте www.microlab-speaker.ru

меров. Продуктам этой компании присуще: 1) качество, 2) хорошая эргономика, 3) долговечность, 4) хорошее соотношение цена-качество.

Уже из названия Logitech MouseMan Dual Optical становится ясно, что устройство имеет два оптических датчика. Оба расположены под углом в 45 градусов и контролируют два сегмента поверхности. Сенсоры воспринимают поступающую информацию до 1500 раз в секунду. Суммарная разрешающая способность составляет 800 DPI. Это, конечно, не 3000 DPI у Razer Boomslang 3000 Mamba, но и не 400 DPI у стандартных шариковых мышек. В резуль-

Как обычно, в комплекте с мышкой идет программа MouseWare, позволяющая без труда настроить устройство по своему вкусу. Но за такую роскошь придется платить десятками мегабайтами оперативной памяти. Однако следует учесть, что такая мышь покупается под самые современные модели компьютеров. В комплекте, конечно же, идет переходник с USB на PS/2.

Ножек на мышке целых пять штук! Благодаря грамотному их расположению возможно скольжение практически по любой поверхности. Ну, а из-за наличия двух оптических сенсоров мышь не проявляет от-

Intellimouse Explorer 3.0

Теперь посмотрим, что предложил нам оконный гигант Microsoft. Как удалось исключить дефект проскальзывания оптической мышки, ведь у нее всего один оптический элемент? Если Logitech пошла по более грубому пути, добавив второй датчик, то у Microsoft Intellimouse 3 сенсор сканирует поверхность с частотой 6000 Hz! Напомню, что в предыдущем обзоре у всех оптических мышек его производительность была 1500 Hz. А это в четыре раза меньше, чем у майкрософтовского зверя. Такая сверхвысокая частота сканирования позволяет исключить практически все проскальзывания при резких движениях.

А теперь ложка дегтя! Разрешение у Intellimouse Explorer 3.0 составляет всего 400 DPI! Это в два раза меньше, чем у MouseMan Dual Optical. Для стандартных мышек это вполне нормально, но вот для столь продвинутого решения 400 DPI - слишком мало. По сравнению с более ранними версиями эргономика изменилась не очень сильно. Но играть на тех моделях не представлялось возможным из-за больших габаритов. А если быть еще более точным, то из-за большого горба на мышке и неудобного расположения дополнительных кнопок. Теперь все как надо: ладонь лежит приятно, кнопки расположены удобно, рука не соскальзывает. А нижняя часть ладони теперь не находится в подвешенном состоянии, как ранее. Еще порадовало прекрасное расположение дополнительных кнопок и уменьшение клавиши для большого пальца. Ну, а различное вертикальное поднятие каждой из до-

трекингом, которая особенно заметна при медленном движении. Программное обеспечение на высоте, и оно не так сильно поглощает оперативную память, как MouseWare у Logitech. Intellimouse Explorer 3.0 продается примерно по такой же цене, как и конкурент от Logitech: \$40-45.

Microsoft Wireless

Это родная сестричка предыдущей модели, выполненная в беспроводном варианте. Даже большинство комплектующих взяты от хвостатого родственника. А поэтому рассматривать их я не вижу смысла.

Беспроводные мыши относятся скорее к имиджевым моделям, нежели к игровым. Но такую красавицу я просто не мог оставить без внимания. На мой взгляд, эргономика Microsoft Wireless проработана прекрасно. Углубление для большого пальца позволяет без труда приподнимать и опускать мышь. Даже при значительном весе. Рука полностью ложится на поверхность, что не позволяет ей уставать. Покатость манипулятора также выполнена для той же цели. В общем, с эргономикой у этой модели все в порядке.

Теперь перейдем к недостаткам. Максимальное расстояние от передатчика до мышки составляет всего два метра с небольшим. Движение курсора подкачал. А при небольшом ускорении он глючит, как у дешевых оптических мышек.

Производительность сканера, скорее всего, была снижена для экономии



тате применения двух оптических сенсоров можно не столь трепетно относиться к поверхности, по которой будет путешествовать ваш грызун. Также благодаря применению этой технологии Logitech исключил дефект проскальзывания на 99%. К тому же в этой мышке применены оптические сенсоры от мирового лидера в производстве электронных компонентов - Agilent Technology.

вращения к пластиковым коврикам. Колесико прокрутки, пусть и не имеет прорезей, но качественная резина не позволяет пальцу с него соскакивать. Мышь несколько тяжелее, чем более ранние модели. Меня заинтересовал вопрос: неужели второй оптический элемент придает ей такую массу? После снятия верхней части, я увидел металлическую пластину, которая и обеспечивает столь солидный вес.

С первого взгляда манипулятор выглядит несколько громоздко. Приятно порадовали каучуковые вставки на поверхности и на кнопках, которые не позволяют руке соскользнуть. Благодаря углублению слева вы можете без труда поднимать и опускать мышку. Что мне не понравилось, так это кнопка для большого пальца. Она расположена несколько ниже, чем находится сам палец. С одной стороны это исключает случайные нажатия, но с другой - вам приходится делать лишние движения.

На мой взгляд, при большем весе грызуна рука устает гораздо быстрее. Посему я без раздумий «сбросил» лишний груз. Пластина снимается очень легко: достаточно отвинтить два самореза.

Теперь о цене. На момент написания статьи она составляла \$40-45. Согласитесь, довольно недорого для профессионального инструмента. А если сравнить с вышерассмотренными моделями, то это вообще халява :). Гарантия же на данное устройство - целых пять лет!



полнительных кнопок следует признать удачным эргономическим решением. В обычном положении большой палец находится между двух дополнительных кнопок, так что для нажатия передней из них вам приходится всего-навсего разогнуть палец. Кроме того, подобное положение дел исключает случайное нажатие обеих кнопок. Ножки сделаны с применением нейлона. Нейлон меньше снашивается о поверхность коврика. При этом начальная стадия движения несколько более плавная, чем у MouseMan Dual Optical. К сожалению, применение сверхбыстрого сканирования до конца не устранило проблему с

энергии. Если снять с мышки руку, то она автоматически выключается. Если же рука находится на манипуляторе в неподвижном состоянии, то через 20 секунд грызун переходит в спящий режим. Понижается электропотребление и, как следствие, жизнь батарей продлевается.

На этом любопытные новшества не заканчиваются. Intelligent Illumination - еще одна технология, позволяющая экономить на батарейках. Умный грызун определяет, какая поверхность под ним лежит - светлая или темная. Если темная, то освещение под сенсором стано-



вится ярче. Соответственно, если светлая - свет приглушается. Если вы надумали купить такую мышь, то позаботьтесь о покупке светлого коврика. Питается зверек двумя батарейками AA, которые устанавливаются в брюшко. С одной стороны две батарейки AA обеспечивают более длительную работу, чем AAA, с другой стороны придают мышке больший вес. По заявлениям разработчиков, мышь способна проработать на двух «пальчиковых» до 3-х месяцев. Но мне такая цифра кажется слишком завышенной. Вот 1.5-2 месяца - более реально.

ВЫВОДЫ

Все грызуны получились на славу, и выбрать явного фаворита будет очень тяжело. На мой взгляд, лучшим грызуном по соотношению цена-качество является Logitech MouseMan Dual Optical. Разрешающая способность у нее в два раза больше, чем у продукции Microsoft, да и к пластиковым коврикам она не имеет отвращения. Благодаря каучуковым

вставкам даже влажная рука во время интенсивной игры держится уверенно. Intellimouse Explorer 3.0, как мне кажется, меньше предназначена для интенсивной игры, о чем свидетельствует низкая разрешающая способность - всего 400 DPI. Но продвинутому пользователю она придется по душе. Мышки Razor вообще являются некой Ferrari. Они недоступны для большинства игроков, как по цене, так и по принципу покупки (кредитная карточка все еще не столь распространена среди обычных покупателей). Покупать их стоит только профессиональным кибер-киллерам. Поскольку все мышки Razor шариковые, то не забудьте прикупить и коврик соответствующий. Естественно, не за 7 рублей, а за \$10-20. Специальное средство для очистки всех механических деталей также необходимо. Ну, а что касается Microsoft Wireless, то это устройство не подходит для интенсивной игры. Ее место за столом директора, а не за столом геймера. Удачной игры!



HI-TECH NEWS

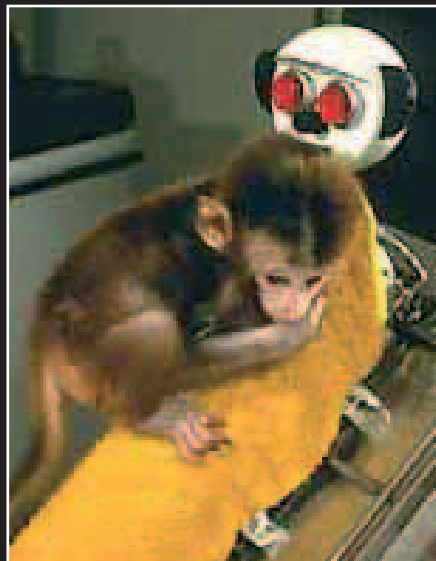
СИЛА МЫСЛИ

Обезьяны научились играть в компьютерные игры с помощью телепатии! Примерно с таким сенсационным заявлением выступили ученые из Брауновского университета (США). Три мартишки-резус играли в простейшую видеоигру, управляя джойстиком движением шариков на мониторе. В определенный момент джойстики были отключены от компьютера, но обезьянки продолжали играть как ни в чем не бывало! А в это время электроды размером с горошину, вживленные в область двигательного центра мозга, передавали в компьютер их мозговые импульсы. Подобные эксперименты проводились и раньше: например, в 2001 году Мигель Николелис (Miguel Nicolelis) из Дурхамского университета (Durham University), США,

Мигель Николелис обучает обезьяну "мысленно" управлять роботом.



научил обезьяну управлять через интернет механической рукой, расположенной за 600 миль от нее. Однако только сейчас удалось отследить активность столь малого числа нейронов - от 7 до 30. В человеческом мозгу, например,



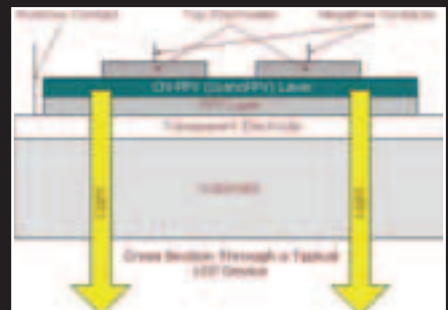
10 в 11 степени таких нейронов, причем 65% из них обрабатывают зрительную информацию. Каждый нейрон представляет собой простейший "микрпроцессор" и работает с частотой в тысячи раз меньшей, чем у современных компьютеров. Но благодаря огромному числу и параллельной обработке, мозг человека способен выполнить за одинаковое время (примерно 100-200 мс) как задачу невероятной сложности, так и самую простую операцию. Следующий этап - создание беспроводных электродов, что позволит, к примеру, парализованным людям управлять механическими протезами и жить обычной жизнью. А там уж и до настоящих киборгов рукой подать.

ПЛАСТИКОВЫЕ МОНИТОРЫ

Технология LCD (жидкокристаллических дисплеев), пережившая за последний год бурное развитие, еще через год может уйти в небытие. В этом уверена компания Cambridge Display Technology, занимающаяся разработкой дисплеев нового поколения на основе светоизлучающих полимеров. Больше всего такие экраны похожи на светя-



щуюся бумагу - легкие и гибкие, LEP-монитор можно скатать в трубочку или сложить конвертом. А благодаря дешевизне и простоте изготовления пластика, новые мониторы будут дешевле более чем в три раза по сравнению с современными аналогами. Технически LEP может похвастать отсутствием необходимости подсветки (что позволяет делать очень тонкие мониторы, толщиной до 2 мм) и малым потреблением энергии (3-5 вольт). Кроме того, отсутствие матрицы диодов (ос-



новы производства LCD) позволяет создавать как очень маленькие (несколько миллиметров), так и очень крупные дисплеи (вплоть до рекламных щитов). Область применения крайне широка - от мониторов для телефонов и КПК до телевизоров во всю стену. Главный недостаток - ограниченный ресурс, не более 3-5 лет. Есть и другие проблемы, например, обесцвечивание под ультрафиолетовыми лучами, низкая эффективность излучения (рекорд - 5%) и т.д., но все они вполне решаемы. Коммерческую эксплуатацию планируется начать примерно через полгода.



Коды PC

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Режим читов:

Во время игры нажмите **[FAB]** и введите один из нижеприведенных кодов:

- nwcRagnarok** — проиграть сценарий
- nwcValhalla** — выиграть сценарий
- nwcHermes** — получить возможность неограниченного передвижения
- nwcSphinx** — открыть пазл-карту
- nwcAmbrosia** — получить 200,000 золотых и по 300 единиц всех видов ресурсов
- nwcGoSolo** — демонстрационный режим
- nwcSacrificeToTheGods** — максимальный уровень удачи
- nwcPan** — максимальный уровень морали
- nwcAres** — победить в сражении
- nwcAchilles** — проиграть в сражении
- nwcAthena** — герой получает необходимое умение
- nwcThoth** — у героя повышается уровень
- nwcIsis** — герой выучивает необходимое заклинание
- nwcCityOfTroy** — построить все здания
- nwcPrometheus** — открыть всю карту
- nwcExcalibur** — герой получает Ring Of Greater Negation
- nwcTristram** — получить в отряд 5 Crusaders
- nwcLancelot** — получить в отряд 5 Champions
- nwcStMichael** — получить в отряд 5 Angels
- nwcSevenLittleGuys** — получить в отряд 5 Dwarves
- nwcMerlin** — получить в отряд 5 Magi
- nwcCronus** — получить в отряд 5 Titans
- nwcBlahBlah** — получить в отряд 5 Vampires
- nwcHades** — получить в отряд 5 Devils
- nwcUnderTheBridge** — получить в отряд 5 Trolls
- nwcKingMinos** — получить в отряд 5 Minotaur
- nwcXanthus** — получить в отряд 5 Nightmares
- nwcFafnir** — получить в отряд 5 Black Dragons
- nwcDoYouSmellBrownies** — получить в отряд 5 Sprites
- nwcFenrir** — получить в отряд 5 Wolves
- nwcFixMyShoes** — получить в отряд 5 Elves
- nwcTheLast** — получить в отряд 5 Unicorns
- nwcRa** — получить в отряд 5 Phoenixes



- nwcValkyries** — получить в отряд 5 Ogre Magi
- nwcGrendel** — получить в отряд 5 Behemoth
- nwcPoseidon** — получить в отряд 5 Sea Monster
- nwcImAGod** — доступ к читерскому меню

STAR WARS: JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

- Во время игры нажмите клавишу **[~]** (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите **helpusobi 1** или **devmapall** для активации читерского режима. Теперь вы можете задействовать нужные вам читы путем ввода нижеследующих команд:
- god** — режим Бога
 - noclip** — возможность проходить сквозь стены
 - notarget** — отключить AI врагов
 - kill** — совершить самоубийство
 - give all** — получить все оружие, полное здоровье и броню
 - give health** — восполнить здоровье
 - give ammo** — получить полный боекомплект
 - use atst_death** — уничтожить все AT-ST
 - fly_xwing** — подвесить игру.
- Чтобы попасть на определенный уровень, наберите в консоли **map** <название карты>. Названия всех карт (через ";"): **kejim_post; kejim_base; artus_mine; artus_detention; artus_topside; valley; yavin_temple; yavin_trial; ns_streets; ns_hideout; ns_starpad; bespin_undercity; bespin_streets; bespin_platform; cairn_bay; cairn_assembly; cairn_reactor; cairn_dock1; doom_comm; doom_detention; doom_shields; yavin_swamp; yavin_canyon; yavin_courtyard; yavin_final; pit; ctf_bespin; ctf_imperial; ctf_ns_streets; ctf_yavin; duel_bay; duel_jedi; duel_pit; duel_carbon; ffa_bespin; ffa_deathstar; ffa_imperial; ffa_ns_hideout; ffa_ns_streets; ffa_raven; ffa_yavin**
- Коды, действие которых неизвестно (через ";"): **undying; levelshot; where; setviewpos; force_heal; taunt; victory; screenshot; com_speeds !; r_speeds !; r_showtris !**
- Примечание: если консоль в игре не вызывается, добавьте в файл **jk2config.cfg**, находящийся в папке



[gamedata\base], строку bind ~ "toggleconsole"

SKI RESORT TYCOON 2

- Во время игры нажмите:
- [CTRL] + [SHIFT] + [F4] (\$)** — получить дополнительное количество денег
 - [CTRL] + [SHIFT] + [X]** — лавина
 - [CTRL] + [SHIFT] + [S]** — снег или дождь

MIDTOWN MADNESS 2

- Надоedливые копы**
Во время игры нажмите **[V]**, а затем введите **Knockoffpolice**. Теперь, чтобы избавиться от преследующей вас полицейской машины, требуется нанести ей всего один удар.
- Остановить таймер**
Во время гонки на время нажмите **[F2]**, а затем **[G]** и еще раз **[G]**. Это остановит таймер, который можно вновь активировать нажатием клавиши **[F2]**. Примечание: стрелки, указывающие путь к чекпойнту пропадают.

MONSTERVILLE

- Запустите игру с одним из нижеследующих параметров:
- /noai** — выключить искусственный интеллект
 - /mapdesign** — редактор карт

JURASSIC PARK 3: ISLAND ATTACK

- На экране выбора читов наберите **yo mamma**, чтобы задействовать читерский режим.

Коды PS2

STATE OF EMERGENCY

- Уменьшенный персонаж**
Во время игры нажмите **[R1, R2, L1, L2, X]**.
- Увеличенный персонаж**
Во время игры нажмите **[R1, R2, L1, L2, A]**.
- Нормальный персонаж**
Во время игры нажмите **[R1, R2, L1, L2, O]**.
- Получить весь боекомплект**
Во время игры нажмите **[L1, L2, R1, R2, A]**.
- Завершить текущую миссию**
В режиме **Revolution** после получения миссии нажмите **[L, L, L, L, A]**.



Неограниченное время

Во время игры нажмите **[L1, L2, R1, R2, O]**.

Неуязвимость

Во время игры нажмите **[L1, L2, R1, R2, X]**.

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Неограниченное здоровье

Поставьте игру на паузу и нажмите **[↑, ↓, ←, →, X, A]**.

MAX PAYNE

Неуязвимость

Во время игры нажмите **[L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2]**.

Неограниченное "время пули" (Bullet Time)

Поставьте игру на паузу и нажмите **[L1, L2, R1, R2, A, X, X, A]**.

Звуки режима slow motion

Поставьте игру на паузу и нажмите **[L1, L2, R1, R2, A, B, X, O]**.

SPY HUNTER

Мини-игра Spy Hunter

- Начните новую игру, выберите агента, укажите на новый слот и введите **OGSPY** в качестве имени. Если все было сделано правильно, имя исчезнет с экрана и вы услышите подтверждающий звуковой сигнал. После этого введите свое имя и начните игру.
- В меню Profile введите:**
- MAKING** — ролик о создании игры
 - WWS413** — ранние тесты анимации
 - SALIVA** — видеоролик "Your disease"
 - GUNN** — видеоролик "Spy Hunter theme"
 - SCW823** — концепт-арты

GUILTY GEAR X PLUS

Играть за Dizzy и Testament

- Введите **KYUSBNBN**, чтобы получить доступ к бойцам **Dizzy** и **Testament**, а также к режиму **GG**. Можно также нажать **[↓, ↓, ↓, ↑, Start]**.
- Новый режим**
Введите **3GOU1SAD** в качестве пароля, чтобы открыть новый режим игры.
- Альтернативные цвета костюмов**
Введите **MJNKPNN** в качестве пароля. Удерживайте **Start** при выборе бойца, чтобы он вышел на арену в черном костюме, или **[A]**, чтобы его одевание было золотым.

www.gameland.ru

ЭТО САМЫЙ АВТОРИТЕТНЫЙ РЕСУРС О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ. МЫ СИЛЬНО ОБНОВИЛИ САЙТ.

- ежедневно свежие демо-версии, коды, апдейты
- куча новостей и статей, по которым вы можете оставить свое мнение онлайн и почитать что пишут другие
- даты выхода игр и еще много всего

www.gameland.ru

(game)land

Игр: 1706
демо-версий: 227
апдейтов: 136

HOME ЧАТ ФОРУМЫ ПОИСК ЛИНКИ О КОМПАНИИ

НОВОСТИ ИГРЫ PC XBOX NINTENDO X-BOX СВЕЖИЕ НОВОСТИ

EASTER EGGS

QUAKE (PC)

1 Уровень сложности Nightmare

Начните новую игру, и в помещении, где необходимо выбрать эпизод, идите в правый коридор (**The Elder World**). Прыгните в бассейн с водой и когда будете плыть вниз, прижмитесь к задней стенке. Вы упадете как раз на деревянную конструкцию. Идите налево, и вы окажетесь у телепортатора, ведущего на уровень сложности **Nightmare**. Удачи!



1 Dopefish

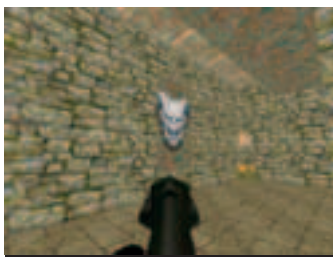
На правой стене у вышеописанного телепортатора висит "пылающая" досочка. Выстрелите в нее, и вы получите небольшую подсказку, которая гласит: "The Well of Wishes awaits you in The Crypt of Decay". Это значит, что где-то на уровне **The Crypt of Decay** есть некий Колодец Желаний. Отыскать его не составляет особого труда.

Сперва необходимо попасть на этот самый уровень. Воспользуйтесь самым простым способом — вызовите консоль нажатием клавиши `~` (тильда) и введите в ней команду **map e2m3**. Теперь вам необходимо подняться в самую верхнюю часть уровня. Как только вы доберетесь до коридора с вылетающими из стен снарядами, знайте, что вы уже рядом. Нажмите на кнопку, активирующую мост, и переберитесь на другую сторону. Оглянитесь назад — справа от коридора на выступе лежит **Quad Damage**. Прыгните туда с разбегу и, развернувшись, обратите внимание на узенький выступ у левой стены. Аккуратно идите по нему, пока не доберетесь до искомого Колодца Желаний. нырните вниз, и на дне вы обнаружите кое-какие вещички, а также изображение **Dopefish**, культовой рыбки, засветившейся в игре **Commander Keen** от той же **id Software**.



1 Секретная комната

Загрузите уровень **The Underearth**, набрав в консоли команду **map e2m7**. По всей карте на стенах расположены изображения демона, в каждое из которых необходимо пару раз выстрелить так, чтобы увидеть брызги крови. После этого найдите коридор с двумя углублениями, одно на левой стороне и второе на правой. Отыскать это место по вышеописанному признаку не составит вам особого труда. Выстрелите в стену в одном из углублений. Она должна отъехать в сторону, открыв за собой секретную комнату.



1 Ziggurat Vertigo

Вызовите в игре консоль нажатием клавиши `~` (тильда) и введите в ней команду **map e1m8**. Вы попадете на секретный уровень **Ziggurat Vertigo** с немного нарушенной гравитацией.



QUAKE II (PC)

1 Dopefish

Сначала закончите весь **Reactor Unit** и затем, перед тем, как переходить на **Big Gun**, вернитесь на уровень **Cooling Facility**. Тогда в водоеме, который отличается по трем исходящим из него трубам, откроется секретный проход. Проплыв по тоннелю, вы окажетесь в комнате с треснувшей трубой. Пальните по ней из своей любимой пушки и в проделанной дыре вы увидите изображение **Dopefish**.

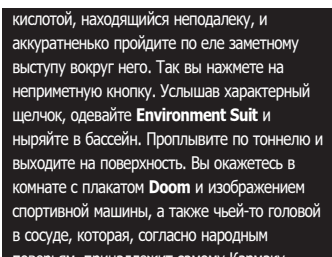


1 Охота на резиновую утку

Изображение резинового утенка можно найти на секретном этапе **Lost Station**, попасть на который можно, набрав в консоли команду **map train**. По уровню между двумя станциями катается вагончик, на котором необходимо проехать по кругу тринадцать раз подряд. Тогда на стене у второй остановки вы увидите...

1 Там, где живет Кармак

Один из самых труднодоступных секретов находится на уровне **Upper Palace** в **City Unit**. Найдите лифт, который отвезет вас в шахту, отличающуюся золотистым цветом камней и желтым освещением. Отыщите бассейн с



1 Сотрудники id

На самом последнем уровне, на который можно попасть, набрав в консоли команду **map boss 2**, завалите главного босса Макрона, а затем нажмите на одну из кнопок на полу. Теперь неситесь к противоположной стене, у которой должен открыться секретный проход. Поздравляю, вы находитесь в галерее **id Software**!



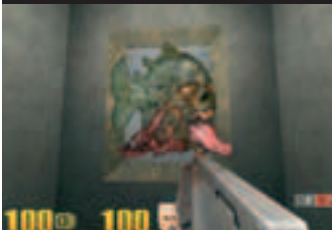
Но и это еще не все. Нажмите на кнопку у одного из портретов и тогда откроется еще один секретный проход, ведущий к бассейну, у которого веселится Танк с двумя Железными Леди.



QUAKE III ARENA (PC)

1 Dopefish

Загрузите уровень **DEVA STATION (Q3DM11)** и бегите к телепорттеру, возле которого валяется шотган. Подойдите вплотную к стене напротив и она отъедет в сторону, открывая за собой секретную каморку с неизвестным **Dopefish'om** на стене.



1 Оторванная голова

Загрузите уровень **DEMON KEEP (Q3DM15)** и прыгайте вниз к лаве. Далее можно бежать в двух направлениях — к телепорттеру или в коридор. Выберите второй путь. В коридоре в одном из углов валяется оторванная голова одного из сотрудников **id**. Причем, задержав на ней свой взгляд на несколько секунд, вы станете свидетелями странной метаморфозы. По неподтвержденным слухам носителя головы зовут Эрик Веб (**Eric Webb**).



1 Dust Puppy

Загрузите уровень **THE BOUNCY MAP (Q3DM16)** и приготовьтесь к отважному поступку. Подойдите к краю платформы, закройте глаза, глубоко вдохните и сделайте шаг вперед. Хотя нет, глаза все же придется открыть, иначе вы не увидите с обратной стороны платформы изображение **Dust Puppy**, героя комиксов **User Friendly (www.userfriendly.org)**.



1 Dust Puppy # 2

Загрузите уровень **APOCALYPSE VOID (Q3DM19)** и приготовьтесь к очередному падению в пропасть. Но для начала возьмите руну **Fight**, так безопаснее. Теперь прыгните с платформы и подлетите под то место, где лежал артефакт.

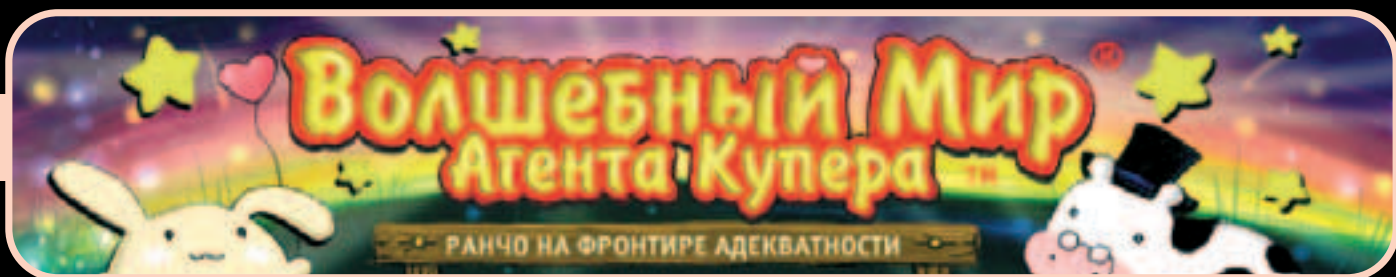


1 Разговоры с ботом

Загрузите любую карту, поставьте себе в качестве соперника бота **Crash** и скажите ему какую-нибудь гадость про одного из разработчиков игры (например, **John**



Carmack sucks!). Над своим ответом бот не станет долго думать.)



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА

АДРЕС ОНЛАЙН-ВЕРСИИ: [HTTP://WWW.COOPER.OTAKU.RU](http://www.cooper.otaku.ru)

ВЫПУСК

02

За наших!

Будут банальные слова, стилистические изыски здесь ни к чему. Ребята, не забывайте о ветеранах. Для нас с вами нацисты на экране - игра. Для наших дедушек и бабушек - это пережитый в реальности кошмар. Геройски выбираясь из «Волчьего логова» в шкуре бравого вояки Блашковича, задумайтесь о том, что такой же Блашкович, вполне возможно, живет сейчас на вашей улице, в вашем доме - только зовут его по-другому... При встрече вы думать и не думаете, что на молодость этого человека припала Война.

Их с нами сейчас меньше 10 миллионов, наших ветеранов. Фронтовики, непосредственно принимавшие участие в боевых действиях, остался всего миллион (10 лет назад было около 6 млн. человек). Живы 350 тысяч узников нацистских лагерей и 370 тысяч блокадников - только в позапрошлом году последних приравняли по льготам к участникам войны.

Каждый год уходит из жизни около 500.000 ветеранов.

Тех, кого принято поздравлять с праздником Победы, становится все меньше. Помните, как в советские времена по телевизору транслирова-



Герой, победивший судьбу:
Алексей Петрович Маресев
(20.05.1916 - 18.05.2001)

ли колонны участников ВОВ, проходящие по Красной площади во время парадов? Сейчас там проходит несколько десятков человек. 9 мая стремительно превращается из праздника, принадлежащего конкретным людям, в обычный «красный день календаря», когда отмечают традицию. Хочется думать, что мы всегда будем помнить. Потому что такое забывать нельзя.

А игры... игры, между прочим, помогают осознать через что прошло то, военное поколение. Хотя это лишь малая толика опыта с передовой, сотая доля процента от пережитого ветеранами, но мы можем ее почувствовать. У нас есть возможность сесть за штурвал истребителя, командовать отрядом белорусских партизан, танком на Курской дуге или подводной лодкой в Тихом океане. Закидывать гранатами доты на пляже Омаха. Срывать

эксперименты Рейха по проекту Фау-2 и ядерной программе. Работать связистом, санитаром, водителем или планировать операции в Генеральном штабе. Красться по разрушенным улочкам, высматривая вражеского снайпера. Вести переговоры. Жить в окопе. Командовать армиями. Передвигаться полком. Снабжать топливом аэродромы. Пригибать голову. Прокладывать курс конвоем. Считать патроны. Раскрывать заговоры. Разбивать в щепы приклад. Принимать акт о капитуляции.

Несмотря на то что порой добрая половина (а то и больше!) составляющих всех этих игр - лишь условности, и пускай никакого отражения в них не нашли настоящие ужасы войны: массовые зверства, пытки, голод - уже имеющегося вполне достаточно, чтобы регулярно освежать нашу память. Сразу приходит на ум воспетый игровой прессой случай, когда Олег Медокс пригласил опробовать свой авиасимулятор летчика-ветерана, и через несколько минут тот так увлекся игрой, что стал искать ногами педали. Сработал профессиональный рефлекс, пожилой пилот вернулся на пятьдесят лет назад, в кабину «летающего танка» Ил-2. Что-то похожее наверняка испытает каждый, кто побывал на фронтах Второй Мировой: в Штатах и Англии ветераны точно так же реагируют на сцены высадки десанта из Medal of Honor. Но ведь игры сделаны для юного поколения! И ценность их именно в том, что местами они отражают ушедшую реальность гораздо лучше радиозаписей, точнее мутной черно-белой кинохроники, живее многих книг. Они не дают нам забыть.

Главное - пусть ветераны знают, что внуки их достойны. И пусть наших ветеранов радуют не только немцы, выплачивающие пресловутые денежные компенсации.

Каждый год уходит из жизни около **500.000** ветеранов.



«Оборона Севастополя». Художник А.А.Дейнека.

Помянем павших и поможем тем, кто с нами.

С Днем Победы!



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
VALKORN@GAMELAND.RU

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

MTV ТЕПЕРЬ В СЕТИ!

WWW.MTV.ru
ИНТЕРНЕТ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

**27 МАРТА
ПОДКЛЮЧАЙСЯ
К ОФИЦИАЛЬНОМУ САЙТУ
MTV РОССИЯ
ВО ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЕ**



Официальный сайт



в интернете

<http://www.mtv.ru>

ИСТОРИИ О ЧАЙНИКАХ

В нашем городе я оказываю бесплатные консультации по телефону для начинающих пользователей, и каждый день мне приносит смешные и курьезные случаи. Позвонил юноша. Долго обсуждали конфигурацию компьютера, который он решил покупать. По запросу видно, что мальчик из семьи обеспеченной и вершков нахвататься успел достаточно, но особенно козырял знанием компьютерных жаргонизмов, чего я, признаться, недолюбливаю. Битых полчаса обсуждали его "винты", "мамы", "камни" и прочие "клавы". Затем он попрощался, сказав, что теперь должен доложить о разговоре отцу и завтра - вперед. Минут через двадцать звонит мужчина. Представился, как отец мальчика, звонившего недавно, поблагодарил за внимание, за советы. Как я понял, папа в компьютерах совсем не в курсе, а уж жаргон не знает и подавно. Иначе он бы не заявил: - «Все объяснения сына меня устраивают, я только одного не понял. Поясните мне, пожалуйста, попроще - так ли уж обязательно брать четырехметровую видеокарту? Нельзя ли поменьше? У сына не такая уж просторная комната».

Я работаю в одной компании, предоставляющей услуги Интернета и электронной почты в Израиле. Основная часть наших клиентов - учителя школ. Ну, как известно, русскоговорящих в Израиле много, русскоговорящих учителей тоже хватает. Программа e-mail, с которой мы работаем, в случае ошибки при подключении к почтовому серверу,

“Страна Игр” предлагает вашему вниманию поистине гигантскую подборку забавных историй о чайниках. Как известно, одна минута смеха прибавляет пять лет жизни. С помощью “СИ” вы продлите свою жизнь лет если не двадцать лет, то на пятьдесят точно. А то и вовсе будете жить вечно. Словом, читайте.

ру, выдает сообщение POP problem (для непосвященных: POP - Post Office Protocol). И вот один день, сижу я, никого не трогаю, раздастся телефонный звонок от одной учительницы (У):
У: - Алло, здравствуйте, я сегодня не могу получить почту.
Я: - В чем проблема?
У: - У меня проблема в попе...
На этом наш диалог завершился, так как больше разговаривать я не смог...

Подходит в самый разгар дня ко мне юзер и спрашивает, как что-то там сделать. Я иду к нему, начинаю делать. Жутко опаздываю, нет времени совершенно, а машина тормозит самым подлым образом. От нетерпения, пока компьютер думает, я мышью по коврику дергаю из стороны в сторону. Юзер спрашивает: “А компьютер что, быстрее от таких манипуляций работает?” Будучи погружен в процесс, я, не раздумывая, что-то утвердительно промывчал. И ушел. Вернулся через час - смотрю... Сидит отдел - 7 человек, и все дружно со страшной силой елозят по коврикам мышами!

Заходит один тип в офис нашей компании и произносит следующее:

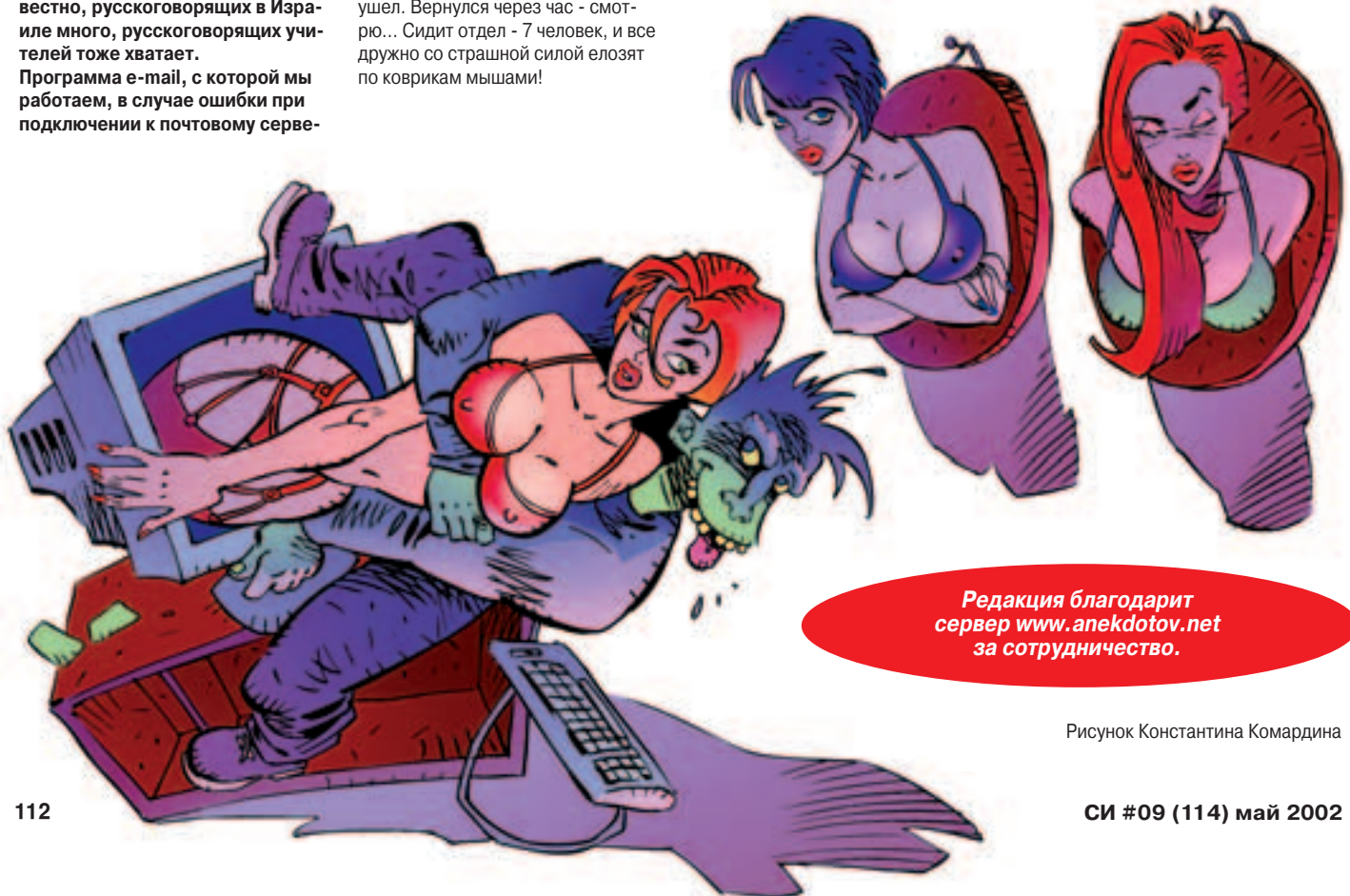
- Мне бы компьютер, только без наворотов, недорогой.
Ну, я ему и отвечаю:
- Хорошо. Видеокарточку какую хотите?
- Я же говорю - мне нужен компьютер без наворотов...

Работаю я в службе технической поддержки. И однажды звонит дама средних, скажем так, лет. Говорит убойную фразу: “Знаете, я тут в Интернете посидела, скачала несколько файлов. Но сейчас я вот посмотрела, оказывается, мне один из них не нужен. Как мне его обратно вернуть?”

Служба технической поддержки корпорации А** получила жалобу от пользовательницы на то, что ей трудно работать с мышью при

надетом чехольчике для защиты от пыли. Чехольчик оказался пластиковой упаковкой, в которой мышь продавалась.

Было это довольно много лет назад в ЛИАП. Однажды к нам в лабораторию притащили чудо техники “Синтезатор и распознаватель речи МАРС” который подключили к ДВК (древняя персоналка, если кто не знает). Да, он действительно мог говорить страшно гнусавым голосом все набиваемое на клавише и даже распознавать слова, произносимые в микрофон. Можно даже было заводить ассоциативные цепочки, в результате которых он говорил что-либо в ответ на произносимое. Самой первой цепочкой была “Дурак - сам дурак”. После тяжелых трудов мы немного отвлеклись, оставив все во включенном состоянии и положив микрофон на клавишу. Тут рядом сел преподаватель читать чью-то лабораторную работу. Надо сказать, что он был довольно молодой и в выражениях не стеснялся. Мы видим, как его брови недоумоменно поползли вверх, а затем он произнес “Какой дурак это написал!” В ответ на это ему было компьютером четко отвечено “Сам дурак”. После этого все кто стоял - сели, кто сидел - попадали от смеха под столы и несколько минут не могли вылезти оттуда...



Редакция благодарит сервер www.anekdotov.net за сотрудничество.

Рисунок Константина Комардина

- С нашей локальной сети мой компьютер не может к Интернету подключиться...
- Какое имя у вашей машины?
- Машины? ВАЗ 2107.

Работаю я в провайдерской фирме. И вот как-то по работе приехал в одну свежееоткрывшуюся контору - дочернее предприятие одной московской компании. Встречает меня достаточно представительный человек, говорим мы с ним о наших услугах, разговор заходит об электронной почте.

Я: - Вы пользуетесь электронной почтой?
Он (уверенно и со знанием дела): - Конечно, сейчас ведь без этого никак.

Я: - И какой у вас адрес?
Он (почесывая репу): - Ну как это какой - проспект Луначарского-28 и т.д.

Тут меня начинают терзать сомнения - понимает ли человек, о чем речь?

Я: - И как же вы ей пользуетесь?..
Он: - Да вот, каждый вечер с поездом дискеты передаём...

Клиентка:
- У вас пассивные мыши есть?

Произошла эта история в те времена, когда в ходу были еще пятидюймовые дискеты. Пришла ко мне сотрудница с просьбой установить какую-то программу. Мне самому лень было идти к ней, поэтому я выдал четыре установочных дискеты, подробно проинструктировал о том, в какой последовательности их надо вставлять, для надежности написал на них номера. Мне даже показалось, что девушка все поняла.

Однако через полчаса раздался звонок. И она мне заявляет:
- Ничего не выйдет! Больше трех дискет в дискетод не лезет!

Дело было пару лет тому назад. Работал я техником в одном маленьком компьютерном магазине в Израиле. В один прекрасный день стою я, как всегда, в магазине, компьютеры ремонтирую. Заходит дамочка (Д) с дочкой лет 10 и компьютером.

Д: - Что-то у нас компьютер медленно работает, вы не могли бы посмотреть?

Я: - Конечно... Сейчас посмотрим...

(Первым делом запускаю антивирус и, конечно, он находит сразу несколько вирусов)

Я: (Поворачиваюсь к ней) - Вы знаете, у вас компьютер заражен вирусом...

Не успеваю я закончить фразу, эта дамочка становится между компьютером и дочкой, делает огромные глаза и жутко перепуганно спрашивает:

Д: - ЭТО ЗАРАЗНО???

Один сотрудник службы технической поддержки С***** получил от некоего мужчины жалобу на то, что его система не считывает с дискет ранее записанные файлы, созданные с использованием текстового процессора. После того, как поиски возможных источников электромагнитных полей и нагрева не увенчались успехом, удалось выяснить, что клиент наклеивал на дискеты этикетки, а затем заправлял их в пишущую машинку, чтобы напечатать необходимые обозначения.

Клиент:
- Скажите пожалуйста, что у Вас есть хорошего из 15-дюймовых компьютеров?

Подходит вчера начальник и спрашивает:
- Почему у вас мониторы грязные? Ему отвечают:
- Да мы уже чем только не чистили, даже спиртом протирали.
- А вы "Кометом" попробуйте, он, говорят, и вирусы убивает.

- Скажите, а если я поставлю два Pentium III, это будет Pentium VI?

Работаю программистом на одном предприятии. И произошел тут такой случай.

Заходит ко мне одна дама и спрашивает: "У тебя Office XP есть?". На что я ей отвечаю: "Конечно, есть!" Тогда она достает трехдюймовую дискетку и говорит: "Мне сюда его переписи!". Я чуть со стула не упал.

Как-то раз понадобилось одной знакомой (она училась на одном из гуманитарных факультетов МГУ) что-то объяснить по информатике. Чтобы определить, откуда начинать, спрашиваю:
- А что вы вообще-то по ней проходили?
- Ну... Word, Excel и этот... страшный, черный... DOS!

Один мой друг купил новенький лэптоп Toshiba на замену своему "устаревшему" прошлогоднего выпуска. И вот как-то он решил поразить всех, разукрасив свою машину. Он купил банку изумрудно-зеленой аэрозольной нитрокраски и выкрасил лэптоп. Весь, от экрана до мышки. И был очень потрясен, убедившись, что компьютер перестал работать. Решив, что чему-то мешает сама краска, он на другой день купил бутылку растворителя, вылил его на лэптоп, и оставил его стекать в раковине... И снова был потрясен, убедившись, что работать компьютер так и не стал. И

еще более его потряс отказ магазина вернуть ему деньги или обменять компьютер по гарантии.

Работаю я в компьютерной фирме менеджером. И в один прекрасный день подходит ко мне клиент (К) и задает вопрос:

К: - Сколько процессоров у процессора фирмы AMD?

Я: - Не понял. Как сколько процессоров? Один.

К: - Нет, вот у P-I один процессор, у P-II - два процессора, у P-III - три процессора. А сколько процессоров у AMD?

Я: - Нет, вы понимаете, что там была одна технология, потом другая, потом еще одна и в таком духе начинаю ему объяснять...

К: - Нет, Вы меня не путайте! У P-I один процессор, у P-II - два процессора, у P-III - три процессора. Так сколько процессоров у AMD?

Я, немного подумав, говорю ему: "Ну, судя по вашей классификации, получается 3". На что клиент говорит «спасибо» и уходит. Наша фирма смеялась весь вечер...

Действие происходит в компьютерной фирме. Клиент заказывает конфигурацию компьютера, зачитывая данные из записной книжки: "Мне нужен компьютер Дюран 128 30 ривер 2 целерон". На попытку уточнить конфигурацию, покупатель отвечает "Ты не строй из себя умного, мне тоже умный человек сказал, какой должен быть компьютер!"

Я приехал по вызову клиентки, у которой ничего не работало. На экране пусто. Я поменял видеокарту - бесполезно, система похоже загнулась прочно. Когда я спросил о подробностях события, она рассказала, что кто-то поставил пароль на настройку и она хотела от него избавиться. В какой то из книжек она вычитала про перемычку, очищающую CMOS, но вскрыл компьютер, обнаружил на материнке немало разных перемычек. Совершенно не смущаясь, она начала их все переставлять, прямо на включенной машине. Сложно сказать, что сдохло первым... Один черт, ей пора апгрейдить машину.

Клиент:
- Сколько в этой видеокарте цветов?

Нам в сервисный центр позвонил парень по поводу неисправности монитора ноутбука. Все нормально, но на левой половине экрана след покрышки. Он передвинул все окна вправо, и все это в целом как бы грузится и работает. Судя по всему, ноутбук лежал на

капоте автомашины, упал и парень его переехал. Все работает, однако след шины уж слишком ему мешает...

Эта история была недавно у меня на работе. Приняли в отдел автоматизации нового сотрудника (присланного "сверху") и послали его устанавливать монитор. После этого он просит разрешения установить ему другой монитор. На вопрос "зачем" отвечает:
- А у него заставка круче.

Произошло не далее как вчера. Вызывает меня юзерша. И выдает: - Уберите у меня магнитную программу.
- Не понял?
- У меня бумага к монитору липнет.
- Ну так статика, экран намагничивается.
- А почему при нажатии Power она отмагничивается?

Клиентка:
- Я вот прочитала ваш прайс-лист. Там у вас указаны различные режимы - онлайн, диалуп. А вот могу ли я подключиться в режиме мультимедиа?

Клиент:
- Могли бы вы рассказать о технических характеристиках защитного экрана, которые защищают меня от монитора?

Служил я раньше на бывшем госпредприятии. И работал там парень один - кадр еще тот. Дома стоял у него довольно старый компьютер - пахал он исключительно под DOS-ом, даже CD ROM не было. Так вот, в наш отдел привезли 4 компьютера, поставили мы на них Windows, и парень этот, поработав на них чуть-чуть, решил установить Windows у себя дома.

Итак, представьте себе, в обеденный перерыв сидим мы, рубимся в WarCraft по сетке, все увлечены игрой, до окружающего мира далеко, и тут входит этот человек и задает вопрос: "А сколько нужно дискет, чтобы "Винду" установить?". Мы немного опешили, но играть надо (дело близится к войне, враги не спят) и кто-то из нас выдает: "Где-то 600 штук..."

Парень говорит "спасибо" и уходит... Через минуту в нашей комнате стены тряслись от смеха и тряслись они и на следующий день, потому что приехал наш системщик и спросил: "Это вы ему сказали, что для установки Windows 600 дискет надо? Так теперь идите и останавливайте его, он по всему отделу ходит, дискеты занимает..."

Илья Илюхин ilya@gameland.ru

Мама, я очень болен! Мама, нас лечат не те врачи!

НЕ! СЕРЬЕЗНО



В компьютерных играх заключена огромная сила. Называйте ее как хотите: воспитательной, образовательной... В самом деле, Quake, Unreal и даже RTCW учат нас гуманизму и пацифизму; Warcraft, Starcraft и C&C - дипломатии и миролюбию. Список можно продолжать. Но сейчас хочется сразу перескочить к его заключительной части, которая тесно связана с уже перечисленными позициями. Речь идет об играх на медицинскую тему, которые могут помочь вывихнуть мозги ничуть не хуже, чем SexTetris и шашки на выживание. По крайней мере, на моего знакомого знатока и ценителя компьютерных игр, (здесь назовем его Вовой) они подействовали крайне радикально. Историю об этом я и хочу вам поведать.

Однажды утром Вова зашел ко мне в гости. А если уж он ко мне пришел, то это обычно значит, что ничего хорошего ждать не стоит. Одно только плохое. То денег займет на игру, то новую «Страну» почитать попросит, то в Интернет попытается прорваться. Ан нет. В этот раз ничего похожего Вовин светлый лик не предвещал. Он сказал только одно: «Собирайся. В 18:00 ждем тебя дома. У Наташки (прим.: сестра) сегодня день рождения». «Ага! Начинается!» - подумал я.

Ровно в 18:00 я был на месте. Здесь считаю нужным заметить, что, как любой культурный человек, за деньгами и на бесплатные банкеты я всегда прихожу вовремя. Итак, после стандартной части увеселительного мероприятия, Вова вдруг вспомнил, что он совсем недавно закончил играть в серию игр Emergency Room, воспитывающую из игроков настоя-



щих маэстро скальпелей и кудесников наркоза, и является великим доктором. Мое скромное предложение закрепить опыт в Theme Hospital и попытаться управиться с целой больницей было гневно отвергнуто. Вова громогласно объявил, что он и так уже весьма опытный врач и любому за пять секунд аппендицит вырежет. Желающих пациентов не нашлось,

поэтому на роль добровольца был выбран Наташкин кот.

Для начала Вова подготовил инструмент, удачно найденный в папином столе. Папа, кстати, был неплохим хирургом. Наркозом служил кетамин. Вова авторитетно заявил, что из игр знает, что для кошачьего организма это все равно, что для человека - этиловый эфир и омнопон вместе взятые. Иными словами, очень сильное средство: коту больно не будет. Наташку в тайну операции решить не посвящать, чтобы устроить сюрприз и предоставить ей совершенно здорового кота. Правда, без аппендицита.

Ловили зверя час с лишним. Чужал, наверно, что не валерьянкой поить будут. Впрочем, Вова сказал, что все путем. «Такие операции я в Emergency Room уже сто раз делал. Жить будет как новенький». После этого я был приглашен на роль ассистента.

Итак, Вова и я вымыли руки и надели резиновые перчатки. Набрал в шприц кетамина, «хирург» склонился над оперируемым. Все смотрели, затаив дыхание. Немного поорав, кот словил «приход». «Слушай, а он не сдох?» - робко прошептал один из зрителей, который и в глаза не видел, как в играх воспитывают врачей. «Ты что! Ни разу кота под наркозом не видел?» - бодро ответил Вова и быстро удалил шерстяной покров на брюхе кота девдовской бритвой, после чего проде-

зинфицировал оперируемый участок спиртом. «Какая температура у пациента?» - деловито поинтересовался он. «Нормальная. Комнатная, 19 градусов» - мрачно ответил я, пытаясь отмахнуться от тревожной мысли о судьбе животного.

Далее последовала команда: «Скальпель!». Я оглядел все имеющиеся инструменты, но скальпеля так и не нашел. За неимением скальпеля, был подан ланцет. Замечаний не последовало. Тут я почуял неладное. «Хирург» не знал, что такое скальпель! Но было уже поздно: первый надрез (впрочем довольно неплохой, судя по тому, что мы видели в играх) был сделан.

Далее Вова демонстрировал присутствующим внутренние органы кота и всчески показывал свою осведомленность в строении животного. И тут я по-настоящему испугался за жизнь несчастной скотины. Изрядно покопавшись в кошачьих внутренностях, Вова так и не нашел аппендицит. Наверное, у котов его вообще нет. К счастью, воля кота к жизни оказалась высокой и через некоторое время после того, как его зашили, он все-таки оклемался и даже стал до безобразия ласковым и послушным. По крайней мере, от хоззяйки теперь больше чем на два метра не отходит, а при виде Вовы пытается превратиться в невидимку.

Так что нет худа без добра. Правда, недавно я с ужасом узнал, что мой приятель собирается усесться за прохождение сериала Grand Theft Auto. Что-то будет...

PS.: При написании этой статьи не пострадал ни один кот.

Вячеслав Назарофф
master@gameland.ru

СТРАНА ИГР ... ВЛАДЫВЛАД

5 лет назад... 1997 №04(12)



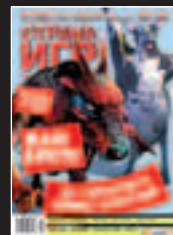
1997 год можно назвать переломным в истории российской игровой индустрии. Массовое увлечение приставкой «Денди» начало сходить на нет. Кстати, я до сих пор удивляюсь, когда встречаю на прилавках московских магазинов желтенькие картриджи для архаичной приставки! Неужели они все еще востребованы?! Но вернемся к ретро-обзору. Этот майский выпуск «Страны Игр» сообщил о появлении в продаже видеоигры на деньги «Бонза». «Азартный» проект не получил должного признания среди российских игроков и ему не удалось помочь «Денди» в конкурентной борьбе с уже набравшими оборотами PS one и N64. Через полгода приставка умерла. Журнал также поразовал известием о релизе Little Big Adventure 2 – одного из самых ожидаемых квестов для PC 1997 года, а также ярким анонсом Myth.

3 года назад... 1999 №09(42)

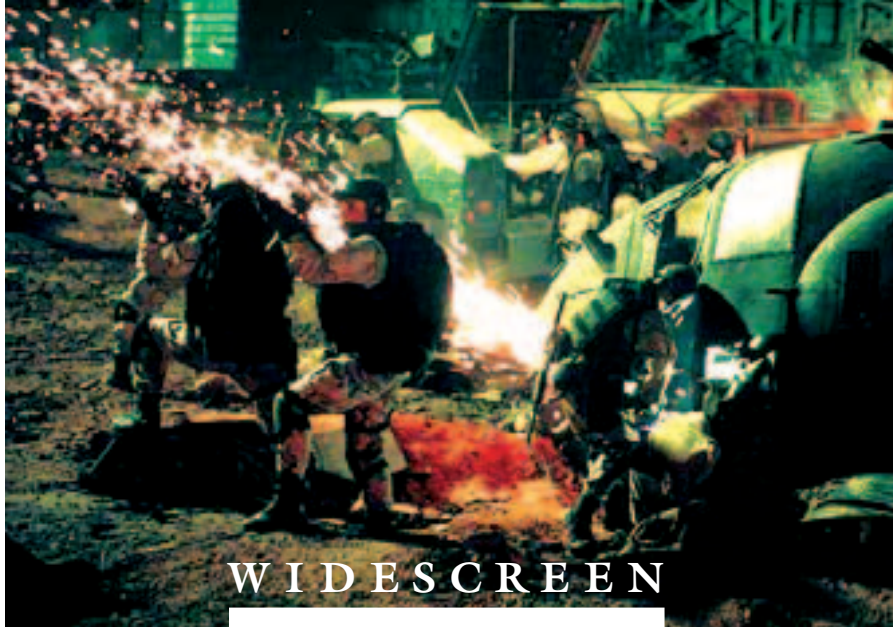


Этот номер СИ запомнился нам благодаря двум оригинальным special'am. Один из них учил читателей выбирать mp3-плееры и искать для них музыку на просторах интернета. Второй представлял собой ретровзгляд на самые известные компьютерные игры 1987-1999 годов. Помнится мне, с каким удовольствием и ностальгией я прочитал о первой стратегии в моей жизни – Defender of the Crown. Рубрика «Хит?» познакомила читателей с суперпроектом MDK2. Сочные скриншоты и заводной текст смогли привлечь множество поклонников этого шедевра. Ну, а в Reviews лежали обзоры леденящих в жилах кровь Aliens vs. Predator и House of the Dead 2, «серьезной» стратегии Warzone 2100 и совсем беззаботной Rollercoaster Tycoon. Юмор и расслабленная атмосфера последней, кстати, до сих пор согревает меня в холодные деньки. Чего не скажешь о запутанной Civilization: Call to Power, чье прохождение нам предлагала СИ в разделе «Тактика»!

Год назад... 2001 №09(90)



Майские номера СИ традиционно полны любопытными слухами игровой индустрии в преддверии выставки E3. В этом журнале все слухи были собраны в один большой Special и опубликованы на первых страницах. Оправдались они или нет – это предстояло узнать только уже из следующего номера СИ. Тут же была привлекательная статья, в -цатый раз анонсирующая Final Fantasy X и знакомящая читателей с отрывками из самых зрелищных видеороликов игры. The Tetris Story – таково было название трехстраничной истории создания одновременно самой простой и самой популярной игры двадцатого столетия. Читатели познакомились с биографией ее создателя – нашего соотечественника Алексея Пажитного. Во многом благодаря именно этому человеку Game Boy стала самой долгоиграющей и успешной игровой консолью в истории. Раздел Preview в этот раз был необычно богат хитовыми анонсами. Судите сами: Red Faction, Silent Hill 2, Diablo 2. Не уступала ему и подборка обзоров: божественный Black & White, кровавожидный Illbleed, «продвинутый» Super Mario Advance...



WIDESCREEN

СОЛДАТ, НЕ СПРАШИВАЙ!

"ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ"
(Black Hawk Down, Columbia Pictures,
реж. Ридли Скотт, США, 2001)

Итак, «Черный ястреб» (впрочем, Black Hawk Down правильнее было бы перевести как «Блэк Хок сбит», ибо Black Hawk – это название конкретной марки вертолета). Про отважных американцев и отважных сомалийцев, отважно дырявящих друг друга из стрелкового оружия и гранатометов. Это действие. Место – столица Сомали, Могадишо. Время – 3 октября 1993 года. В полном соответствии с античным канонном единство этих трех составляющих поддерживается на протяжении всего фильма. Время течет прямолинейно и равномерно, никаких флэшбеков и прыжков по географии (ну почти). Этакий отчет о проведенной, а точнее – с треском проваленной операции «Дельта» и рейнджеров армии США по поимке местной полевой командира Айдида. Боевики Айдида слишком вольно обращались с гуманитарной помощью голодающим и глобальные полицейские решили его примерно наказать. Это фильм о том, к чему приводит желание воевать по канонам Голливуда. Это жестокий и правдивый фильм о том, как обвешанных электроникой суперменов отметелила толпа грязных негров с китайскими «Калашниковыми». И это фильм о том, как грязные, оборванные и окровавленные супермены перебили кучу негров, по полсотни за каждого своего, и унесли-таки ноги из «гостеприимного» Могадишо. Вот и все.

Девушка не уткнется в ваше плечо заплаканным носиком, да и у вас вряд ли возникнет желание сразу после сеанса двинуть в военкомат и записаться контрактником куда-нибудь в 201-ю дивизию. На экране – практически учебный фильм про боевые действия в городе, без киношного геройства и без стыдливых купюр. Это не разбор сложного и противоречивого внутреннего мира героев – характеры прописаны весьма поверхностно, да и то не у всех, это не попытка понять хитросплетения международной политики и разобраться, ради чего молодые парни должны умирать на чужой войне. «Солдат, не спрашивай!». Есть приказ – и он должен быть выполнен. За процессом выполнения мы и следим почти два часа, затаив дыхание.

Идея была хороша. Красива. «Прыгаем с

вертолетов в центре вражеского муравейника, и пока завороченные красотой нашей формы враги оцепенело замирают, хватаем парней Айдида и убираемся на колонне грузовиков». Чудесный план, но вот только это был план реальной, а не голливудской операции. А план, который выполняется только при уникальном стечении счастливых обстоятельств, но во всех остальных случаях заканчивается катастрофой – красив, но трудно выполним. Судя по фильму, у харизматических генералов просто не было «плана Б». Как только на второй минуте боя план нарушился из-за вывалившегося из вертолета бойца, все пошло кувырком. Да и как могло не пойти, если все мысли еще на начальной стадии были посвящены лишь грядущей эвакуации? Попавшие в засаду колонны, стрельба в упор со всех сторон, потеря ориентировки, многочисленные раненые и убитые...

«Черный ястреб» снят по книге Марка Боудена, с дотошной точностью воссоздающей события тех дней. Да, показано не все, кое-где добавлено драматизма, кое-что убрали – но в общих чертах история воспроизведена аккуратно. Съёмочная группа общалась с участниками боев, актеров на военной базе неделю натаскивали на ведение боевых действий в городе, а «вертолетчиков» - посадили на военные симуляторы UH-60 Black Hawk и заставили «пролететь» по всем маршрутам реальных вылетов октября 1993 года. Группа вволю набегалась по песку с полной выкладкой, настрелялась из всех видов оружия, включая пулеметы, и накаталась на джипах и броневиках. Тяжело в учении, легко на съемках – перед камерой работала, наверное, самая сплоченная и подготовленная в военном отношении группа актеров за всю историю кинематографа.

Хороший фильм, пусть даже факт поражения как-то стыдливо замалчивается. Просто нет победы. Хотя американцы помнят тот шок, который испытали при виде трупов своих солдат, таскаемых на привязи за джипами по улицам Могадишо под победные вопли местных жителей. Собственно, после этих кадров по ТВ Клинтон и приказал вывести войска. А сейчас Сомали - в приоритетном списке целей «антитеррористической операции». Все-таки американцы обид не забывают...

Алексей Дубинский alex@otaku.ru

"АКИРА"

(Akira, Akira Committee, реж. Кацухиро Отомо,
Япония, 1988)



из коллекции E-Shop

Если вы еще не знакомы с аниме, то советую начать с этой ленты, считаю-щейся одной из лучших, если не самой лучшей в своем жанре. И это несмотря на то что выпущена она была в далеком теперь 1988-м году. Грандиозное, более чем двухчасовое полотно перенесет вас в 2019-й год. В постапокалиптический Нео Токио, восставший из пепла ядерной катастрофы, случившейся 30 лет назад. Интрига сюжета закручивается вокруг странного научного эксперимента, ведущегося



под прикрытием военного ведомства. Да-да, вы угадали, ситуация выходит из-под контроля – из секретной лаборатории сбегает мальчик, которому, если так можно сказать, «имплантировали» паранормальные способности. Как вы понимаете, я не могу рассказать, что происходит дальше – вам будет неинтересно смотреть. А посмотреть здесь есть на что! Ответственно заявляю, как человек недавно познакомившийся с другим бесспорным анимационным супершедевром «Кошмар перед Рождеством» Тима Бертона. Потрясающая графика! Детализация прорисовки и виртуозность художников-мультипликаторов, создавших эту красоту таковы, что вы порой будете ловить себя на том, что сидите, приоткрыв рот... ;) Фантастика! Такие вещи появляются в летописях не чаще раза в год. Смотрите их так же необходимо, как просыпаться раз в сутки! И «Матрица», и «Последняя фантазия», и еще целый ряд известных фильмов находятся в прямом родстве с «Акирой». Вы в этом убедитесь сами. Но чтобы увидеть ЭТО, вам нужны или DVD-плеер, или PlayStation 2, потому что на видео в России «Акира» пока даже не анонсирован.

МЕЖДУ СТРОК: хардкор! <http://www.e-shop.ru>

"ГЕЙМЕР"

(G@mer, Cinevia Films, реж. Патрик Леви,
Франция, 2001)

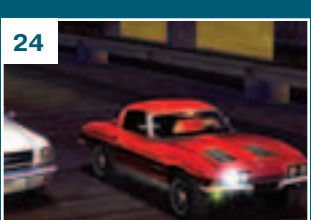
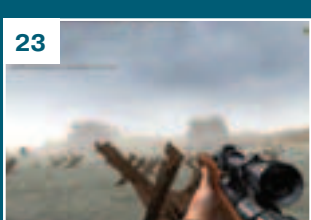
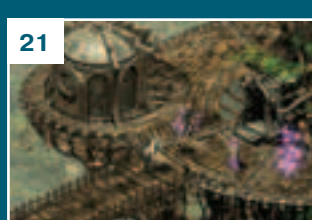
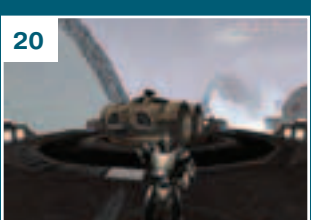
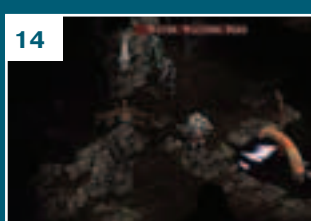
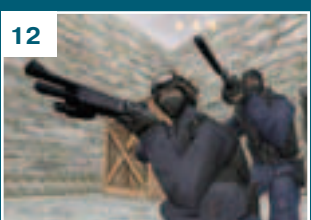
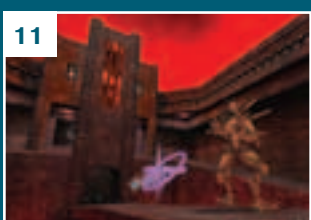
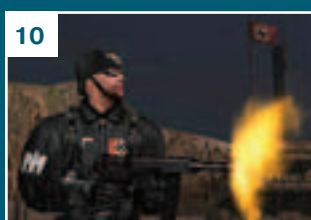
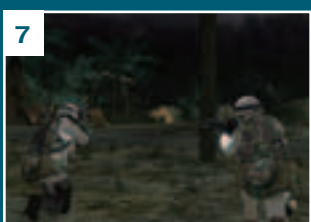
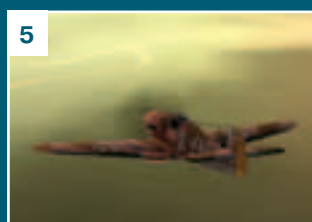


Фильм с таким названием не мог не стать объектом нашего самого пристального внимания. Ведь мы, страшно подумать, его целевая аудитория. Но доброго слова он не заслуживает ни под каким сиропом. Такую клоковку умеют выращивать только во Франции. Назарова на них нет... уж он бы оттянулся! Надо, кстати, ему предложить "добавить". Короче! Жил-да-был Чувак. Не было у него Курочки-Рябы, но любил он задолбиться в Теккен. И вот однажды ударила ему в голову струя – решил он славать кругенную гамозу, чтобы разжиться баблом и прославиться на весь мир. Бах – нашел программера! Хоп – спонсора! Хлоп – дизайнера! Чпок – все готово! Бабах – издатель кинул! Бац – и мы не лыком шиты! Даром что ли с мафией тусовались?! Из грязи – в князи? Легко! Каждой твари – Кампари! C'est la vie + cherchez la femme = бабушка, я во сне летал...

МЕЖДУ СТРОК: для полных дебилов

Миша Огородников
michel@gameland.ru

СКРИНВОРД



ЧТО ЗА СКРИНВОРД ТАКОЙ?

Скринворд – разновидность кроссворда, где вам нужно определить, из какой игры взят каждый скриншот.

И КАК ОТГАДЫВАТЬ? Все, что вам нужно – прислать письмо по адресу sadj@gameland.ru, в котором будет список: цифра (номер скриншота) и точное название игры. И так по всем скриншотам.

ЧТО ЗА ЭТО БУДЕТ? Позитив гарантируем! Первым 3 читателям, приславшим правильные ответы, мы вручим самые новые игры, любезно предоставленные нашими друзьями фирмой «1С».

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН (при участии всей редакции)
perestukin@gameland.ru

Горячий, хмельной и праздничный привет всем читателям! Вот он, май! Подходит к концу наш игровой зимний марафон. На выходных все чаще бросаем в одиночестве своего компьютерного друга или приставку-подружку – самое время сидеть в летних интернет-кафе, вспоминая, как воевали против вермахта в MoHAA и RtCW, как возводили империи в Civilization 3, как нашпиговывали свинцом супостатов в Max Payne, как... Есть что вспомнить. Собственно, именно боевые воспоминания и подтолкнули нас к созданию этого военного номера.

Редакция объята традиционной весенней ЕЗ-лихорадкой. ГлавВреды (а их набралась целая армия – и «СИ», и Official PlayStation Russia, и Computer Gaming World Russia...) пакует чемоданы, забывая их загадочными «пресс-паками». По мне – так обычные журналы и диски, а внушительное название придумано сугубо для солидности... Вся стена обвешана картами Лос-Анджелеса разных масштабов – прямо не редакция, а кружок спортивного ориентирования какой-то! Ну да пусть готовятся – им не отвертеться, благо наобещали множество сувениров и артефактов из далекой Америки. Что же, в добрый путь. А мы с вами, друзья, остаемся здесь. Нам и тут очень даже неплохо, верно?

 SPEKTER

Привет цивилизации Gameland!

В последнее время я стал изменять своим привычкам. Начал задумываться над нашей нележкой, а порой и очень странной судьбой. Получается, что в нашей жизни несправедливость просто правит миром! В конце концов, когда мы, мы – ветераны 3-ей и 4-ой Мировых войн, будем ездить бесплатно в автобусах! Мы – кто не раз спасал мир от гибели и катастроф, мутации всего человечества! ГЕЙМЕРЫ!

За вашей цивилизацией я слежу с самого ее рождения. С тех пор, как из маленького зародыша вылез полноценный толстяк игровой индустрии. С тех пор ваш мир претерпел серьезные мутагенные процессы. Сейчас на страницах истории вашего мира идут бесконечные споры о дизайне, о содержании, об авторах.

Я не окажусь исключением и выскажу свое мнение. В 1998 году ваш журнал был в расцвете: толстый, полезный в плане информации. Что касается дизайна диска, так зря вы убрали космический стиль – это было круто! И вообще я бы посоветовал, сделать дизайн наподобие кабины батискафа, как в «Морских титанах»... А по поводу тормозов диска скажу следующее – сделайте вы человеческую установку, чтобы оболочка и мелкие картинка качались с жесткого, а весь софт с диска. По поводу содержания – все окей! И пусть не кричат по подворотням, что Директ и КвикТайм не надо пихать на диск! Надо люди, надо! Ведь для многих геймеров ваш журнал является чуть ли не единственным связным с внешним миром. Поэтому можно сделать еще одну рубрику, куда будут помещаться новости и полезный софт с вашего сайта.

Появление все новых и новых изданий под вашим логотипом имеет за собой и отрицательную сторону. Не влияет ли это на качество? Последнее время я стал больше замечать мелкие недочеты авторов. Дизайн упростился, исчезли многие детали оформления, присутствующие только этому изданию. Стало видно, что именно на «Страну Игр» стало уделяться меньше времени. Ваш девиз должен быть: «Качество! А не количество!».

По поводу ламерства. Сделайте для них небольшой отдельный разделчик, и еще более маленький – ламер месяца. А то иногда просто все желание отпадает

читать журнал после «а как автозагрузку отменить??»

Много наболело за долгие годы чтения журнала. И все же должен отметить, что положительных моментов было гораздо больше. Опыт играет огромную роль в жизни и вы – тому пример. Всего чего хотел сказать сейчас уже и не упомню. Скорее всего, напишу в следующем письме.

На вашем сайте видел рекламу нового журнала CGW. Что он из себя представляет?

На прощание: «Да поможет вам в вашем нелегком труде F1, да сохранит вас от инфляции F2! Во имя Control'a, Alt'a и святого Delete – да будет так, Enter!»

From SpekteR – глава клана FreeRiders

Привет, FreeRiders! Журналы под логотипом (game)land делают самостоятельные и независимые коллективы. Негативно влиять на качество «СИ» другие издания не могут – напротив, мы поддерживаем друг друга. Многие авторы нашего журнала (А. Купер, Wren, Саша Щербakov) работают и в Official PlayStation Russia, откуда черпают много эксклюзивной информации для «СИ». Редактор CGW, Миша Новиков, зачастую располагает самой свежей информацией напрямую от разработчиков. Грех не использовать такую возможность – читайте его отчет о Game Developers Conference 2002 на первых страницах журнала; ничего подобного вы не найдете ни в одном другом издании.

Про ламеров – в точку. Смотри специальный материал, обосновавшийся несколько страниц назад, про этих бравых парней.

Что из себя представляет CGW? Старейшее и авторитетнейшее игровое издание с крупнейшим в мире тиражом – теперь в России и (что гораздо более важно) на русском языке. Журнал смелый, порой дерзкий, с очень интересной и бескомпромиссной позицией. Уважаем.

 IAN MAILTO

Здравствуй(те), Страна Игр,

«Сейчас трудно сказать, что не позволило разработчикам сделать хорошую игру», – прочитал я в «Стране» и обрадовался, что игра C&C: Renegade попала ко мне ДО прочтения статьи в журнале 07(112). Иначе я лишился бы удовольствия от хорошей игры, которую в статье опустили ниже уровня городской канализации. К сожалению, некоторые моменты в статье указывают на поверхностное знакомство автора с игрой, поэтому посмотрим, что же творится на самом деле.

Начну с того, что мне очень жаль доверчивого Илью – вроде большой, а в сказки (т.е. обещания разработчиков) верит! Обещания разработчиков обрисовывают только самую общую концепцию будущей игры. До выхода игры никто не знает (включая девелоперов), что получится (исследуйте, например, хронику обещаний разработчиков WarCraft III). Кроме этого, в какой C&C-стратегии было введено, чтобы юниты прятались друг от друга, рублились ножами со спины и выкидывали прочие штучки в стиле Thief? Помилуйте, какое планирование у одинокого Commandos? За вас все уже решено, успокойтесь и ВЫПОЛНЯЙТЕ ПРИКАЗЫ НАЧАЛЬСТВА. ARE WE CLEAR?!

Маленький совет. Чтобы «на маленький пяточок, на котором идет сражение» к врагам не прибывало подкрепление, надо убить вызывающего подмогу вражеского офицера. Об этом написано на чистом английском языке в мануале. Интересно, автор видел вообще энциклопедию юнитов, оружия и строений, встроенную в игру?

В свете вышесказанного становится понятным, что для появления ожидаемой автором обзора динамики к спинному мозгу игрока надо подключить некий девайс, называемый головой. Данный девайс можно позаимствовать у соседа, играющего в творение Croteam, благо она ему там абсолютно не нужна.

По поводу встроенного в игру Искусственного Идиота скажу, что он не хуже и не лучше прочих. Юниты в C&C никогда не отличались ни умом, ни сообразительностью, а главным девизом их было «сила есть – ума не надо».

Дизайн уровней и зданий. Единственное место, где я согласен с автором обзора – это мнение по поводу высадки на пляж в начале четвертой миссии. Ну сколько можно спасать рядового Райана?!

По поводу хронического дефицита полигонов... Вы размеры уровней оценивали? Уровни громадные с расположенными на нем всяческими строениями с чердаками и подвалами. А миссии грузятся быстро! Много можно простить за реалистичные тени.

Здания и их разрушение. Если кому-то не нравится раздвигать Master Control Terminal, то можно до посинения расстреливать здание из подручных средств. Если внутри здания сидит инженер, посинение обеспечено.

Здания и глюки. Странно, но в попавшей мне в руки версии глюков НЕ БЫЛО. Не было их и в «самодельном движке» Westwood (который, кстати, в этом же журнале хвалят на стр. 6). И деталей на уровнях столько же, сколько и в играх на Lithtech 2.5 и намного больше, чем в «Серьезном Сэме», который то и дело ставится в пример.

«Но все это, в конце концов, можно простить, если игра обладает главным – атмосферностью». Атмосферность – вещь очень субъективная. В отличие от автора обзора, я атмосферу очень даже ощутил. Надо просто прислушаться к тому, что говорят вам по радио, не прерывая скриптовые сценки и не слишком обращать внимание на плоскую рожу главного героя. А что до отхода Westwood от «шикарных роликов» с живыми артистами, то лучше пусть деньги идут на доработку игры, чем на гонорары актерам.

В обзоре почти не затронута возможность кататься на всевозможной технике. Залезть внутрь не удалось разве что харвестеру и вертолету. Каждая машина имеет свои

В ПРОДАЖЕ
В МАЕ

ЛУЧШИЙ В МИРЕ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



• **НОВОСТИ • АНОНСЫ •**
• **ОБЗОРЫ • ПРОХОЖДЕНИЯ •**

ТОЛЬКО
ЭКСКЛЮЗИВНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ

MAGAZINE@GAMELAND.RU

характеристики и область применения, а также бесконечный боезапас.

Подводим итог. Если говорить начистоту, то Renegade — хороший середнячок. С которым сыграли дурную шутку амбиции разработчиков и реклама. С другой стороны, эта игра вполне может встать в ряд с Project IGI и Red Faction, как бы вы к ним не относились.

P.S. Виктору Перестукину прошу объявить выговор с занесением в грудную клетку за отлынивание от работы. Оценивать игру с чужих слов — все равно, что слушать Шалтыгина в исполнении соседа с дефектами речи.

P.P.S. Самое интересное, что фанатом C&S я не являюсь, а из стратегий предпочитаю старый добрый Warcraft II.

P.P.P.S Если нельзя опубликовать эту статью в журнале, поместите ее, пожалуйста, на диск. Очень не хочется, чтобы люди, поверившие в то, что написано Ильей Сергеем, пропустили хорошую, в общем-то, игру.

Всего наилучшего,
Ian mailto:kaner_ian@mail.ru

Привет, Ian! По поводу моего отлынивания от работы... Каюсь, не успел тщательно, как положено посмотреть игру. Решил вместо "отличный геймплей, но подкачало управление" написать правду. Я ознакомился с обзорами зарубежных сайтов, поспрашивал наших, почитал Сергея, наконец, и понял, что за эту игру я ради удовольствия не сяду. Не стал и другим советовать. Конечно, позже я осматрел «Ренегада» со всех сторон, но только из профессионального интереса. И знаешь, не тронул он меня... Совсем. Иногда полезно прислушиваться к чужому мнению. Иначе если проверять все самому уйдет прорва сил и времени. Ты читаешь все книги подряд? Ты смотришь фильмы один за другим без разбора? Нет. Из статьи я понял, что Renegade — это тот самый «середнячок» (твои слова). Извини, в «середнячки» не играю. И другим не советую.

И вообще, объективная оценка игры — утопия. Особенно это касается невыразительных и проходных проектов. В подобных случаях всегда можно найти что-то позитивное и вознести оное до небес, равно как и вылить ушат грязи, сравнив с землей. Все зависит от личных амбиций и настроения. Мы подошли строго и без сантиментов. Кстати, Red Faction, поставленный с Renegade в один ряд, тоже получил невысокий балл — в свое время это вызвало бурю негодования. Возможно, наше суждение было резким, но время все расставило на места — про игру, почитай, ничего и не слышно. Ибо середнячок. Но это не значит, что она скучна и неинтересна. Прошел лично до

самого финала... Только второй раз за нее садиться не собираюсь...



Здравствуй, Страна Игр!

Пишет тебе зэк. Это не мой ник (или погреху по-нашему), а мой статус. Представьте себе, Вас любят и чтят и в местах не столь отдаленных. Благодаря вам и моему брату (который регулярно доставляет мне ваш журнал), я постоянно нахожусь в курсе всех событий компьютерного мира. Мира, которого мне так не хватает... Мне 20 лет и я с уверенностью могу назвать себя игроком со стажем (около 10-ти лет). Первый компьютер я даже сейчас и не вспомню. Познакомился я с ним в шестилетнем возрасте, в далеком 1987 году. Отец привел нас с братом к себе на работу. Помню шедевральное творение — игру «Крокодил», где по клеточкам человечек убегает от «кроко». С того самого дня слово «print» стало для меня святым. Я рисовал его на заборах, стенах, асфальте и лишь спустя 3 года бодро выбивал его на клавиатуре «Микроши». Вай-вай, малыш «Микроша», неповторимые псевдо-графические миры. Увы, в одну реку нельзя войти дважды, и тех чувств уже не пережить. Тем не менее, такие названия как Rise, Extra, Boulder Dash, CrossFire, «Замок» до сих пор вызывают чувства, земляющие душу... Потом был Спеccу (Zx-Spectrum), сначала в 48-ой вариации, а затем навороченный ZS-Scorpio 256 (AY-Chip, 5.25 дисконд, 16 цветов). Появились уже совсем другие игрушки: Savage 1,2,3, Golden Axe, Dan Dare 3 от ныне здравствующего и процветающего Дэвида Перри (Shiny Entertainment). Чуть позже: Laser Squad, Myth, Rick Dangerous... Я помню их все!

Когда появилась вожденная машина PC (386-ой) с великолепным Doom'ом, у меня тут же определилась жанровая принадлежность — я стал приверженцем 3D-action и adventure. В Doom я не прекращал резаться, имея на борту 200 MMX. С превеликим удовольствием принял наступление эпохи Quake. Одновременно резался в Warcraft 2 и в лукартовский Full Throttle. Любими играми того времени были: Shadow Warrior, LBA, HoMM, MW2: Mercenaries. Позже проагрейденный комп запускал игры новой эры игр с 3D-ускорителями: Quake 2, Unreal, Half-Life, Kingpin. А Hidden & Dangerous? Спроси меня тогда: «Участвовал ли ты в военных действиях?» и я бы ответил, что участвовал во Второй Мировой! Так как у меня дома стояла замечательная машина времени!

Эх, да что там говорить... Только душу травить. Про все игры не напишешь. Впрочем, не перечисление любимых игр являлось целью моего письма. Поведасть я вам хотел об опаснейшем вирусе, вызывающем наркотическую зависимость... Получив однажды «инъекцию» в виде участия в компью-

терной игре, от новой порции удовольствия отказаться очень сложно. Эта идея не нова и не раз освещалась на страницах вашего Журнала. Но до сих пор я видел фразы типа: «Сев за комп. и погрузившись в его мир, мы не способны с ним расстаться». Господа, как долго вы расставались с компом? На месяц, на два? Два года (!) я страдаю, лишенный видеть манящее мерцание монитора. Лишь изредка я улучшаю себе самочувствие «антибиотиком» – вашим журналом. Однако он способен лишь приостановить тоску, но реально мне может помочь новая «инъекция». В этих условиях роль лекарства мог бы выполнять Gameboy, но, увы, этот препарат мне сейчас не по карману.

Немного о вашем журнале. Все великолепно. Оформление и дизайн – все ярко, привлекательно. Статьи объективны и качественны. У меня не припало камень в ваш огород. Для меня главное – что бы журнал был увлекательным и затягивал с головой. А это, говорю вам, положи руку на сердце, у вас получилось!

Стас

Привет, Стас! Мы искренне рады, что наш журнал приносит тебе одну из немногих радостей в твоем сложном положении. И конфликтовать с законом – как бы банально это не прозвучало – лучше в компьютерных играх... Остальное – без комментариев.



Привет, Страна!

Читаю Вас с 1997 года. Пишу вам впервые и свято верю, что мое письмо не останется без вашего внимания. Критиковать вас не буду, и без меня умники найдутся. Я лучше вас просто поблагодарю за то, что вы есть! За последние несколько месяцев СИ несколько преобразилась и, как мне кажется, только в лучшую сторону. Чтобы выжить в этом безумном мире, надо постоянно меняться, трансформироваться, искать, исследовать, экспериментировать, вечно стремиться к совершенству и не сдаваться. Вы с этим успешно справляетесь. Пусть не везде, не всегда, но, как говорится, «селяви». И наша скромная читательская задача заключается не в чем ином, как в указании ваших же ошибок и недоработок.

Не так давно я обратил внимание на очень интересную тенденцию. В последнее время резко возросло число игр, связанных с событиями Второй Мировой войны. Жанровая принадлежность таких игр весьма различна. Здесь и шедевр симуляторостроения «Ил-2», и долгожданный Commandos 2, и революционный в плане графики RtCW, и великолепный MoHAA, а так же позабытый Deadly Dozen и новый add-on к «Противостоянию III»... И планы, планы, планы. OFp Winter Match, мод к Unreal Third Reich, отечественная RTS «Блицкриг» – все эти игры из раздела Preview. Что это? Желание разработчиков напомнить о Европейских событиях середины века? Желание срубить побольше денег, превратив Мировую войну в прибыльное шоу? Так или иначе, память о тех ужасных событиях останется в нашей памяти благодаря труду разработчиков, делающих исторические игры, как упомянутые: «Ил-2», «Противостояние», «Блицкриг»... Как ни странно, история может быть интересной!

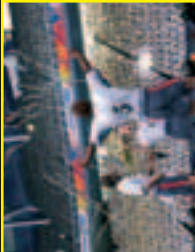
Почему бы вам в преддверии Дня Победы не сделать праздничный обзор военных игр, оценивая в них не только геймплей и графику, но и историческую достоверность.

Ну и в завершении письма хотелось бы чего-то пожелать всем читателям журнала. Играя, погружайтесь в процесс с головой, ведь именно так можно получить истинное удовольствие. Проживайте в играх малень-



Max Payne – True Matrix Mod v. 1.5

Обучаем Макса куче приемов рукопашного боя, снабжаем новыми приемами замедления времени, приправляем тоннами нового оружия и получаем мод – True Matrix.



Демо-версия FIFA 2002 World Cup

Новая возможность изменить футбольную историю, хоть еще даже и не состоявшуюся...



Демо-версия Project Earth

Новая трехмерная космическая стратегия в реальном времени, претендует на звание «лучшая из лучших».



кую, но полноценную жизнь.

Spirit

Привет! Ты как в воду глядел, Spirit! Так и есть, наш первый майский (aka первомай-

ский) номер посвящен Дню Победы. В центре – три игры на военную тематику, и все от российских разработчиков. Мы рассчитываем, что вас, наши дорогие читатели, и тебя, Spirit, этот материал не оставит равнодушным.

В СЛЕДУЮЩЕМ "STAR WARS" НОМЕРЕ:

НАШЕ ВСЕ...

...о «Звездных войнах» в игровой индустрии. И не только!



ОТ И ДО

Хронология вселенной — от межгалактического взрыва до создания Империи. Найди на звездной карте Татуин!

ВETERАНЫ БИТВЫ ЗА НАБУ

Все игры, посвященные Star Wars, — около полусотни тайтлов. Только в нашем журнале!

ПОВСТАНЦЫ В РЕДАКЦИИ!

Читай о предпочтениях своих любимых авторов и об их отношении к нетленному сериалу.

КНИГИ О «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ»

Подборка тематической беллетристики — опасайся подделок и апокрифов!

ТВОЙ ОТЕЦ... ДАРТ ВЕЙДЕР!

Материалы о поклонниках сериала в России — джедаи на улицах твоего города, X-wing своими руками!

ИДЕМ НА ПРЕМЬЕРУ!

16 мая «Эпизод II» в России — читайте спецматериал о фильме.

А ТАКЖЕ

Как всегда, лучшие обзоры игр, интересные новости и слухи и многое, многое другое...

свое время и я намучился с этой треклятой козой. Решение данной загадки довольно нестандартное для квестов: пытаешься пройти к лестнице, когда коза кидается навстречу, резко щелкаешь на бревно слева. Результат? Посмотри сама! Успехов!

CONTENT #09 (114)

ПАТЧИ
 Blood Open 2 v1.01
 Might & Magic IX v1.2 patch;
 Stronghold Patch v1.2;
 Universal Monsters Patch

ПРИМОЧКИ
 Max Payne - True Matrix Mod v. 1.5;
 Max Payne - Qender's Practice Mod;
 Max Payne - Fighting the War;
 Max Payne - Max Match v. 2.0;
 Max Payne - The Killer Episode 2;
 Max Payne - Blade Runner;
 Max Payne - Project X v. 1.0;

ДЕМО-ВЕРСИИ
 Project Earth;
 Universal Monsters: MonsterVille;
 FIFA 2002 World Cup

ВИДЕО
 Robotech Trailer;
 Ghost Recon: Desert Siege;
 Need for Speed: Hot Pursuit 2;
 Билл Гейтс на японском телевидении;
 Men In Black 2; Minority Report; Resident Evil

СPECIAL
 Слово редактора; Macromedia Flash; Скрины к 7 статьям номера;
 Wallpapers Age Of Wonders (2 шт.); Wallpaper Extreme G3;
 Wallpapers Munch Oddusee (6 шт.); Wallpaper Outcast 2; Wallpaper Patrician 2; Duke Nukem Forever Theme; Deus Ex PS2 Main Theme;
 GR: Desert Siege

СТАТЬИ
 C&S: Renegade;
 Жанр 3D ACTION-новейшая история

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:
 Kali 2.3;
 Kali v.2.4 Patch;
 Winamp 2.79;
 Winamp Skins;
 Sonique 1.95;
 Sonique Skins;
 DivX v. 3.11;
 DivX v. 5.01;
 Zoom Player v. 2.50;
 PowerDVD v. 4.0;
 WinDVD v. 3.0;
 Emprilana

RECOMMENDED
 Рекомендуемые системные требования:
 P2-300, 64 Мб RAM, 8x CD-ROM



СОЛЫШКО
 Я являюсь фанаткой (пусть это звучит гордо) одной славной игрушки, а именно Broken Sword: Shadow of the Templars. И, стыдно признаться, застряла — не знаю, что

делать с наглзой козой. ПОМОГИТЕ!!! Жуть как хочется узнать, что же будет дальше!
 Спасибо. Solnyshko
 Привет, Solnyshko! Поможем и с удовольствием. В

GSMЛАЙТ™

ИНФО-МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

Вся необходимая информация – в твоём мобильном!

Оплата только реального времени разговора:

- посекундная тарификация с начала разговора (интервал от 4 секунд)
- абонентская плата равна 0
- для абонентов GSMЛАЙТ исходящие звонки в сети МегаФон Москва – \$0,01 за каждые 10 секунд
- входящие звонки от абонентов всех сетей МегаФон бесплатны

ЗВОНИТЕ
500-5483
500-LITE
WWW.GSMLITE.RU

**Центр обслуживания абонентов:
Москва, ул. Новослободская, д. 23**



ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002. Услуги связи сертифицированы.

Наши дилеры: Евросеть 777-7710, Техмаркет 723-3333, Мобильные Советы 729-5710, Анарион 974-2323, Мегасот 247-2000, Связной 784-7686, Элмос-Лайн 254-4880, Мобитель 243-3243, МАХИМУС 721-3366, DIXIS 722-2222, Маранд АЕ 290-6555, Бета Линк 725-6005, Мобаил Информ 954-7061, Компания Дэллан 737-4693, VOBIS 796-9228, Гран-При 243-2355, М.Видео 777-7775, Маквик Комьюникейшн 799-7099, ABC-Telecom 258-2255, ZOOM 928-9009, АНИГ Холдинг 785-4748, АЛАН Связь 745-2390, Астра Телеком 937-5141, Мемфис Телеком 728-7160, Адмирал+ 797-4747, МИР 152-4001, Прейс-центр 214-2762, Парнет 792-9454 – сеть автоматов по продаже карт экспресс-оплаты в торговых центрах Москвы и Московской области (www.parnet.ru)

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SERIOUS SAM

КРУТОЙ СЭМ: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Русский перевод под редакцией ст.о/у Goblina



Croteam, эмблема Croteam, Serious Sam и эмблема Serious Sam являются товарными знаками Croteam, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © Take 2 Interactive Software, 2002. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2002. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры Serious Sam в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»

<p>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; «Смольная-24»; Б. Ордынка, 19, стр. 2; Кузузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кузузовском»; Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»; Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»; Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»; пав. 1Д16, «Вобис на Пракской»; Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. Д21, «Вобис на Савеловском»; Сретенка ул., д. 26/2/1, Давя переулоч, «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 Добрянский пр-т, 3/5, кор. 1, Ленинский проспект д. 62/1, «Книлобитель»; Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к.Высоких энергий; Новая Басманная, 31, стр. 1, Савеловский ВКЦ В27; Ивань Филандо, 38, кор. 1; Тверская, 23/9 Полная д.28, «Молодая Гвардия»; Тверская, д.8, стр.1, Торговый Дом Книги Москва»; ул. Первомайская, д.81, «Мультя»; ул. Большая Семёновская, д.28, «Мультя»; ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити-2 эт.», «Мультя»; Люблинская, д. 171, «Мультя»; Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Ангелика»; Негояный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»; «Университет», 2-й этаж; Ул. Верхняя Первомайская, д.71, «Премьер Дивижн»; Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер Дивижн»; ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;</p>	<p>ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»; Исаковского, 33/1; Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»; Мясницкая ул. д. 17; Марксистская, д. 3 (Тоговый Центр Планага); Савеловский ВКЦ В18; Компьютерный центр «Буденновский» пав. д.14, В21; Осенний б-р, 7, кор. 2; Земляной Вал д. 2/50, «Столица»; ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»; Ленинский проспект, 83, Зеленоград, кор. 430, стр. 1 Альметьевск ул. Ленина, 25 Армавир ул. Мира, 47 Астрахань ул. Саушкина, 43, оф. 221; ул. Саушкина, 51; ул. Саушкина, 46 «Детский мир»; ул. Кирова, 7, «ЦУМ» Барнаул ул. Дегтярская, 7 ул. Ким, 16 Брянск пр-т Ленина, 31 Великий Новгород Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»; ул. Рахманинова, 3, «Сила XXI-век»; Вильямс ул. Альгирдо, 10 «АКЕТОLE ir KO» Владивосток ул. Фонтанная, 6; Океанский пр-т, 140, маг. «Академик» Владимир ул. Дворянская, 11; ул. Дворянская, 10; ул. Б.Московская, 36 Волгоград ул. 39-я Гвардейская; ул. Канунникова, 6 Вологда ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»</p>	<p>Воронеж Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424 Геленджик Мясницкая, 33, «На Полевой» Горно-Алтайск Пр.Коммунистический, 83 Дзержинск Ул. Ленина, 48 Донецк ул.Артема, 27, офис 310 Екатеринбург ул. Вайнера, 15-2 Железнодорожный рынок, контейнер 71; Иваново пр. Ленина, 5; пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»; ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита» Ижевск ул. М. Горького, 79 Истра ул. Ленина, 23 Ишарка-Ола ул. Зарубина, 35 Казань ул. Буянова, 68 Калининград пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 ул. Ленина, 61 Кемерово ул. Тучевского, 22 «а»-102 Киев ул. Торешникова, 13 Киров ул. Московская, 12 Кострома Красные ряды, 5 «Детский мир» Красноград станция Пашинно Краснодар ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»; ул. Красная, 43, «Дом книги»;</p>	<p>пр-т Чекистов, 17/4 Красноярск ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр» Лагелас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан» Лицев ул. Первомайская, д.78; ул. Космонавтов, 28; пр. Победы, 21-в, «Электрон» Луганск пр. Луцкого, Приморский край 4 микр. «Орбис» Лысьва ул. Смышляева, 4 Минск ул. Я. Коласа, 1 Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росси», мкр. 2, д. 23 Нижегородск ул. Кузаваткина, 1ТП Н.Новгород ул. Большая Покровская, 66; ул. Большая Покровская, 74; ул. Масляева, д.5, оф.7; ул. Гордеевская, 97; ул. Карла Маркса, 32; ул. Масляева, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»; ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор» Новороссиенск ул.Совхоза, 68/36 Новосибирск Красный пр-т, 157/1; Новибрск ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»; УДК-121 Орск ул. Володарского, 20 Пенза ул. Коммунистическая, 28 Пермь ул. Большевикотская, 96, салон «West Ural»; ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;</p>	<p>Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс» ул. Луначарского, 58 Петропавловск-Камчатский м/рынок «Спутник», 8 км Псков ул. Металлистов, 13 Пушино Московский пр-т, 5 Рязань ул. Южная, 10 Рига ул. Дзержинес, 14, оф. 502 «ANDI»; ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»; ул. Кр. Валдемарса, 73; ул. Маскава 357, т/ц «DOLE», SIA «636» Ростов-на-Дону ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа» Самара ул. Минурина, 15, ТЦ «Азариум», секция «АПС», 2 эт. С.-Петербург Лыковский пр-т., 1, оф. 304; ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»; Нарвская пл., 3, маг. «Акс»; Московский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж; Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Камышовостровский пр., 10/9, Компьютерный супермаркет «АСКОд»; ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКОд»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Станке, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; пр. Славы, 5, маг. «MagCom»; пр. Прошаренная, 36/141, маг. «MagCom»; ул. Народная, 16, маг. «MagCom»; пр. Большевикова, 3, маг. «MagCom»; Левашовский пр., 12; Лыговский, 73;</p>	<p>Лыговский пр-т, 72, «РентКом» Тамбов ул. Советская, 148/45; ул. Советская, д.1/4; ул. Миуринская, 1496 Тверь Универмаг «Тверь», 1 этаж Томск ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»; ул. Минская, 95 Ульяновск ул. Советская, 19, к.201 Усть-Каменогорск ул. Кирова, 47 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 Щелково 1-ый Советский пер. 2 Электросталь пр. Ленина, КЦ «Октябрь»; Фрязевское ш., 50; Юбилейный ул. Тихонова, 1 Южно-Сахалинск ул. Смелянова, 34А, маг. «Орбита» Якутск ул. Амурская, 18, маг. «Альбион» ул. Дзержинского, 18, маг. «Интергал» ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица» пр. Ленина, 52, маг. «Милениум» Ярославль ул. Кирова, 11 Интернет-магазины www.ozon.ru www.bolero.ru</p>
---	--	---	---	---	---

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партнер: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпийск» Минчуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солоника, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «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
Юниверс Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 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, ЦУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3
Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/4; м-н «Форис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМОТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всёОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щерметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

CASCADE



Film

СТРАНА
ИГР

SPIDER-MAN™

COLUMBIA PICTURES PRESENTS A MARVEL ENTERPRISES / LAURA ZISKIN PRODUCTION "SPIDER-MAN" STARRING: TOBEY MAGUIRE WILLEM DAFDE KIRSTEN DUNST JAMES FRANCO CLIFF ROBERTSON ROSEMARY HARRIS MUSIC BY DANNY ELFMAN COSTUME DESIGNER JAMES ACHESON
VISUAL EFFECTS BY JOHN DYKSTRA, ASC SPECIAL VISUAL EFFECTS BY SONY PICTURES IMAGEWORKS INC. EDITOR BOB MURAWSKI-ARTHUR COBURN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER NEIL SPISAK DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DON BURGESS, ASC EXECUTIVE PRODUCERS AVI ARAD-STAN LEE SCREENPLAY BY DAVID KOEPP BASED ON THE MARVEL COMIC BOOK BY STAN LEE AND STEVE DITKO
PRODUCED BY LAURA ZISKIN-IAN BRYCE DIRECTED BY SAM RAIMI



sony.com/Spider-Man

MOTION PICTURE © 2002 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. SPIDER-MAN CHARACTER © & © 2002 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

POOL OF RADIANCE™

RUINS OF MYTH DRANNOR

FORGOTTEN REALMS®



СТРАНА
ИГР



© Ubi Soft, Inc. Все права защищены. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS и эмблема Wizards of the Coast являются зарегистрированными товарными знаками Wizards of the Coast, Inc. (дочерней компании Hasbro, Inc.). POOL OF RADIANCE является товарным знаком Wizards of the Coast, Inc. Ubi Soft Entertainment, эмблема Ubi Soft и эмблема SSI являются зарегистрированными товарными знаками Ubi Soft, Inc. Все прочие товарные знаки и названия являются собственностью их владельцев. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Ubi Soft, Inc., 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры POOL OF RADIANCE в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».