

PC • PS one • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР

UNREAL 2

ЭКСКЛЮЗИВНО
ИЗ ЛОГОВА
epic games

E3 2002

PREVIEW:

Metal Gear Solid
Substance, Imperium
Galactica III: Genesis,
Super Mario Sunshine,
Republic: The Revolution,
Devil May Cry 2,
The Legend of Zelda,
Lord of the Rings:
The Two Towers,
Project Ego,
The Movies,
Ninja Gaiden,
Panzer Dragoon Orta,
Duality,
Silent Hill 3, XIII

ИГРЫ:

Herdy Gerdy, Gore,
Medal of Honor:
Frontline,
«Джаз и Фауст»,
Mobile Forces,
Le Mans 24 Hours

ПОСТЕРЫ:

«Джаз и Фауст»,
«Бэтмен: На страже города»

10 ЛЕТ 2002
(game)land

www.gameland.ru



9 771609 103003 13 >

SAMSUNG

SyncMaster

мастер в своем классе



монитор 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

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

Москва: Олди 232 3009; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Партия 787 7007; Фармоза 234 2164; Лизард 799 5398; Белый ветер 730 3030; Девочки 787 4999; НИКС 216 7001; СПЛАНК 745 2999; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Балта 299 5756; Corvette 369 0694; Intel 742 6436; Техмаркет Компьютерс 363 9333; SMS 956 1225; М. Видео 777 7775; Deitel Computers 195 0239; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элис 777 9779; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт-Петербург (812) Аллоди 290 5565; АЛФА-Компьютерс 320 8080; АСКoД 326 8245; АУРА 325 6920; Компьютерный Мир 325 0835, 327 2060; Компьютер Центр "КЕЙ" 325 3215/16; SNC 346 8635; SONSOM 320 9080; Мир Техники 327 5828; Коммарк 303 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Алкор 542 5440; Ладога 325 8202; ИС СН5 346 8636; Арга Computers 248 8390; Партия Балтика 296 8094; Display Group 273 2263; Новосибирск (3832) Нито 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов на Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микра Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юсг 30 1674; Екатеринбург (3432) Фармоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Класс 59 9821; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Медикам 60 5762; Порт Электроникс 33 5577; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Колекс 25 8338; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммид 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intel 56 0056; ЭлексКом 65 7260; Ижевск (3412) Элиа 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Коммс 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прага 16 3287; Ломберг 32 6104; Такт-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Колекс 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Импернал 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 376587; Комкам 32 7580; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Влад-техно 26 8187; Саранск (8342) Форта 17 0858; Ставрополь (8652) Инфо 77 7777; Владимир (0922) Кант 32 6080; Орел (0862) Трно 42 5004; Пенза (8412) РКЦ 66 4121; Пермь (3422) ИВС 19 6500; Новокузнецк (8343) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; Армавир (237) Владос 5 9910; Липецк (0742) Регора Тур 48 5285

Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

НОВАЯ ИГРА!

ПОЛУНОЧНЫЙ ДРАЙВ

Минимальные системные требования:

Операционная система Microsoft®
Windows® 98/Me/2000

Процессор Pentium® II 266 MHz
64 МБ оперативной памяти
DirectX® 8.0

Совместимый с DirectX® 8.0 видеоадаптер
с 8 МБ памяти и звуковая карта
4-скоростное устройство для чтения
компакт-дисков или DVD-дисков
Мышь, клавиатура

midnight^{直夜中}GT



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



www.nd.ru

Rage

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.

NEWS

АНОНСИРОВАНЫ	
ВТОРЫЕ «ДЕМИУРГИ»	004
WARCRAFT III...	
ГОТОВ?	005
ХИТ-ПАРАД	007
ЗАСТАВЬ ЯПОНЦА	
КУПИТЬ ХВОХ	008
VIRTUA FIGHTER 4	
ЭВОЛЮЦИОНИРУЕТ	008
КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ	009
SHORT NEWS	009

REVIEW

MEDIAL OF HONOR:	
FRONTLINE	048
HERDY GERDY	050
«ДЖАЗ И ФАУСТ»	052
TACTICS OGRE:	
THE KNIGHT OF LODIS	054
MOBILE FORCES	056
BAD MILK	058
LE MANS 24 HOURS	060
GORE	062
V8 CHALLENGE	064
ANIMAL PARADISE	066
STAR WARS: ATTACK	
OF THE CLONES	067
NAVY SEALS	074
LOST ISLAND	075
HALLOWEEN	074

ДМИТРИЙ АГАРУНОВ: С ИГРОЙ ПО ЖИЗНИ!

014

EPIC GAMES

016

E3 2002. SPECIAL REPORT

020

E3 2002. PREVIEW

026



КИБЕРСПОРТ

HARDWARE

ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ MICROLAB И SVEN

084

RETRO

ОККУЛЬТНЫЕ ЧАРЫ

MEGAMI TENSEI

068

НОСТАЛЬГИЯ ПО СПРАЙТАМ

072

BOOKSCREEN

WIDESCREEN

МИТО-ХАНДРА

088

HOMESCREEN

088

КОДЫ, ПИСЬМА

СПИСОК ИГР

ONLINE

ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ –

ПЕРЕХОД НА ЛЕТНЕЕ ВРЕМЯ

076

ХАЛЯВА, СЭР!

077

ПЕРЕПИШЬ НАСЕЛЕНИЯ.

ДЛЯ САЙТА...

078

ОНЛАЙН/ВИДЕОИГРЫ

080

ПОСТЕРЫ

«ДЖАЗ И ФАУСТ»

#01

«БЭТМЕН:

НА СТРАЖЕ ГОРОДА»

#02

В ЖУРНАЛЕ С CD
ФОРМАТ А2

E3 preview

007: Nightfire (PC)	028	Sly Cooper and the Thieves	044
007: Nightfire (Console)	046	Raccoonus	035
Alter Echo	042	SOCOM: Navy SEALs	038
America II	026	Star Fox	038
Auto Modellista	036	Star Fox Adventures	038
Beach Spikers	038	Star Ocean:	
Breath of Fire V	033	Till the End of Time	035
Castlemania:		Star Wars: Bounty Hunter	047
Harmony of Dissonance	036	Star Wars: The Clone Wars	047
Contra Advance	044	Steel Battalion	040
Contra: Shattered Soldier	032	Suikoden III	046
Crazy Taxi 3: High Roller	046	Super Mario Sunshine	032
Dead or Alive		Super Monkey Ball 2	038
Xtreme Volleyball	038	Tekken 4	042
Devil May Cry 2	033	Tenchu 3: Wrath of Heaven	044
Divine Divinity	026	The House of the Dead 3	047
Duality	027	The Legend of Zelda	034
Fear Effect: Inferno	044	The Movies	029
F-Zero GC	036	The Sims	046
Golden Sun: The Lost Age	035	The Y Project	030
Grand Theft Auto: Vice City	042	ToeJam & Earl 3	038
Gungame	038	Tony Hawk's Pro Skater 4	044
Highland Warriors	027	Unreal Championship	042
Imperium Galactica III:		XIII	030
Genesis	027	Zone of the Enders:	
Kingdom Hearts	042	The 2nd Runner	040
Lord of the Rings:			
The Two Towers	035		
Marvel vs. Capcom 2	042		
Metal Gear Solid Substance	038		
Metroid Prime	034		
Mortal Kombat: Deadly Alliance	047		
Ninja Gaiden	033		
Onimusha 2:			
Samurai's Destiny	046		
Panzer Dragoon Orta	032		
Primal	044		
Project Ego	040		
Project Nomads	028		
Ratchet & Clank	040		
Red Dead Revolver	040		
Red Faction II	042		
Republic: the Revolution	029		
Resident Evil 0	033		
Resident Evil Online	040		
Robotech: Battletcry	044		
Rygar:			
The Legendary Adventure	046		
Shenmue II	046		
Shinobi	034		
Silent Hill 3	040		





MEDAL OF HONOR FRONTLINE

РЕДАКТОРСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ



EDITORIAL

От редакции до Манежной – рукой подать; пять минут пешком, если неспешно, и того меньше, если чуть живей... Чуете, к чему я? Верно, к тому самому беспределу, который происходил прямо перед нашими окнами. Сначала даже не было эмоций – насколько нереальным казалось жестокое зрелище, словно бы вырванное из готескно-варварского контекста и совершенно не укладывающееся в уютной ласкового московского вечера. Центральная улица города. Сердце Первопрестольной. Теплый июньский закат. И бойня.

Меня мучает только один вопрос – почему? Почему армия болельщиков вдруг, по прихоти какого-то злого рока, превращается в толпу изуверов? Казалось бы, что может быть благороднее и красивее спорта – командный дух, воля к победе, уважение к сопернику... Неужели спорт способен породить обратные эмоции?

Нет, тут дело в другом. И глупо обвинять во всех грехах футбол, а увлечение оным приравнять к причастности к кровавому ордену. Бред. Равно как и ставить клеймо на играх, дескать, именно они подталкивают брать в руки отцовскую двустволку и...

Виноваты мы сами. Не надо яро пенять на правительство, общество или местную культуру. Мы хозяева своей жизни, и нам решать, кто мы в этой игре – волчья стая или сплоченная команда. А стрессы, злобу, ненависть, без которых, как ни крути, не обойтись, можно выместить другими способами... Совет? На днях потратил ночь за Gogе. Вот где, казалось бы, жестокость бьет через край... Только почему-то мне совсем не хочется хвататься за оружие или переворачивать машины. Напротив, негатив остался там, за экраном, уступив место нормальным добрым человеческим чувствам... Чего и вам от души желаю!

Всегда с вами, плечом к плечу,
Юрий Поморцев

На обложке: Unreal II – один из самых аппетитных и ожидаемых проектов на PC. ЖДЕМ!!!

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ	ВИДЕО	СТАТЬИ	ИНТЕРНЕТ	СПЕЦИАЛ	ПАТЧИ	ПРИМЕЧАНИЯ	E-SHOP	ИГО
ДЕМО-ВЕРСИИ Buzzingcars; Deep Sea Tycoon	Volleyball; Duality; Medal of Honor: Frontline; Britney's Dance Beat	ПАТЧИ Half-Life ver. 1.1.1.0 full upgrade; HoMM IV ver. 1.3; Tropico Paradise Island ver. 1.51; ИЛ-2 Штурмовик ver. 1.1; Lost Island patch; Team Factor ver. 1.5	ИНТЕРНЕТ Windows Media Player 7.1; DirectX 8.1 - Runtime for Windows 98, Me; DirectX 8.1 - Runtime for Windows 2000; Quick Time 5.0.2; Kali 2.3; Kali v.2.4 Patch	«Джаз и Фауст»; Окончание прохождения The Elder Scrolls III: Morrowind	ПРИМЕЧАНИЯ Counter-Strike ver. 1.5 full upgrade; Counter-Strike Pod Bot 2.5; Counter-Strike Weapons; Counter-Strike Maps; Counter-Strike Player Models; Unreal Tournament: GODZ			
СПЕЦИАЛ Слово редактора; Macromedia Flash; Обои к 2 играм; Скриншоты ко всем review в журнале; Скриншоты ко всем preview в журнале		СТАТЬИ Полное прохождение Soldier of Fortune II: Double Helix; Полное прохождение						
ВИДЕО Dead or Alive Xtreme Beach								

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Samsung	01, 15, 19, 23,	41, 57, 71	Руссобит-М	51	Полигон	77	Премьер-Видео	85	Невада	
03 обложка	Дина	25, 37, 39	Media2000	43, 45, 55, 59,	63	Зухел	79	Журнал Computer	87	Азбука	
	Виктория	07, 09, 11	Акелла	61, 89	1С	Бука		Gaming World	91	Журнал "Хулиган"	
04 обложка	1С	13	ISM	47	МДМ-кино	69	Савлевский рынок	81, 83	E-Shop	93	Радио Ultra

СТРАНА ИГР

№13 (118) июль 2002
www.gameland.ru

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

РЕДАКЦИЯ

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

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 anismov@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 Мовсисян 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

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

Отпечатано в типографии: «ScanWeb», Finland
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации 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

НОВОСТИ



АНОНСИРОВАНЫ ВТОРЫЕ «ДЕМИУРГИ»



Компания Nival Interactive анонсировала «Демииурги II». В СНГ и странах Балтии игру все также будет издавать «1С». Что касается Запада, то в данный момент известен только издатель на североамериканском рынке. Им стала компания Strategy First, а продукт, что логично, получит название Etherlords II.

Полностью переработан стратегический режим «Демииургов II» — действие разворачивается вокруг главного героя, который пройдет с игроком всю кампанию до конца, сохраняя опыт, умения, заклинания и руны, переходя в новую миссию. Герои теперь могут плавать на кораблях и сражаться с водными монстрами, использовать подземные тоннели и телепорты. Тактический бой также получил новое развитие: вдвое увеличилось количество заклинаний, доступных каждой расе, а конструктор артефактов позволяет изменять эти заклинания. 16 новых созданий и 32 заклинания могут быть использованы героями любой расы.

«Мы тщательно проработали отзывы игроков и прессы о «Демииургах» и приняли решение серьезно изменить концепцию игрового дизайна

во второй части, — сказал Сергей Орловский, генеральный директор Nival Interactive. — Мы планируем не просто дополнить первую часть, но изменить игровой процесс на глубоком уровне и создать другую, более совершенную игру в соответствии с пожеланиями наших пользователей».

В «Демииургах II» четыре новые кампании, причем каждую миссию можно пройти самыми



Герои могут сражаться не только на суше, но и на море.



разными способами, а «новая нелинейная сюжетная линия объединяет игровой мир в единое целое». Вместе с игрой выйдет редактор карт, с помощью которого можно будет создавать собственные миссии и кампании. Предполагаемая дата выхода «Демигров II» – первый квартал 2003 года.

WARCRAFT III... ГОТОВ?

PC Онлайн-магазин EB Games поместил на своем сайте объявление, что **Warcraft III: Reign of Chaos** ушел на золото, но представители Blizzard Entertainment заявили, что это было сделано «без подтвержде-



ния со стороны компании». Ответа на вопрос, готова ли на самом деле игра, не последовало. В итоге просто появилась достаточно неожиданная официальная информация. Во-первых, **Warcraft III: Reign of Chaos** все-таки действительно ушел на золото. Во-вторых, релиз перенесен на 3 июля. Любопытно, но при этом EB Games на своем европейском сайте утверждает, что на самом деле дата выхода – 5 июля.

JAGGED ALLIANCE 3?

PC Sir-Tech Canada и Strategy First подписали соглашение, по которому к последним отходят права на все игры серии **Jagged Alliance**, а также все материалы по ним, включая программный код. Теперь распространением, продажей и поддержкой пользователей этих игр будет заниматься исключительно Strategy First. Компания уже анонсировала выход **Jagged Alliance 2 Gold Pack**, который будет включать в себя **Jagged Alliance 2** и **Jagged Alliance 2: Unfinished Business**.

Sir-Tech Canada тем временем ищут партнера для аналогичной сделки по бэк-каталогу (то есть по всем частям серии) Wizardy и серьезно обсуждают возможность разработки **Jagged Alliance 3** и, по слухам, новой части Wizardy.

Что интересно, часть персонала Sir-Tech получила должности в Strategy First. Причем одним из сменивших место работы людей стал сам Ян Карри (Ian Currie) – создатель **Jagged Alliance**. При этом велика вероятность того, что, несмотря на подобные пертурбации, Карри все-таки примет участие в разработке **Jagged Alliance 3**.

ХОЧЕШЬ ИГРАТЬ – СПЕРВА НАУЧИСЬ

PC Выпуском **WarBirds III: Fighter Pilot Academy**, нового авиасимулятора от компании I Entertainment Network, займется Simon & Schuster Interactive. Как понятно из названия, игрокам предстоит пройти летную школу и подтвердить свой класс в миссиях против компьютерных противников. И только после этого можно будет сразиться на бескрайних онлайн-просторах с другими игроками, управляя одним из пятидесяти самолетов времен Второй Мировой войны.



WarCraft III будет доступен уже в самое ближайшее время. Обзор долгожданного суперхита – в следующем номере нашего журнала .

ОТ ГЕТТИСБЕРГА К АУСТЕРЛИЦУ

PC Breakaway Games и Shrapnel Games анонсировали долгосрочное сотрудничество, которое начнется с выпуском **Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory** – первой игры из серии **Greatest Battles**. Это wargame на движке от Sid Meier's Gettysburg. Три нации, достоверные ландшафты и более двадцати пяти исторических и вымышленных сражений – вот и все, чем могут похвастаться издатели.

ТРОЙНОЙ УДАР

PC К осени Infogrames выпустит своеобразную трилогию аркадных игрушек, объединенных общей темой Второй

Мировой войны. В августе выйдет танковая аркада **Operation Tiger Hunt**, в сентябре – подводный шутер **Operation Steel Tide**, а в ноябре **Operation War in the Pacific**, позиционирующаяся как представитель странноватого жанра «rotating 3D gallery shooter». Игры разрабатываются Digital Fusion, Screaming Games и Running Dog Software соответственно.

ДВА ADD-ON'А ОДНОВРЕМЕННО

PC Wilco Publishing объявила о грядущем выходе сразу двух add-on'ов для **Microsoft Flight Simulator: Airport 2002 Volume 1** и **A320 Pilot in Command**. В обеих играх будет задействована новая анимационная технология под названием **Flight Simulator New**



щейся специальной кнопкой на передней панели и позволяющей управлять яркостью. Возможны три режима яркости, оптимальных для различных приложений: 330 кд/м.кв – игры, движущиеся изображения, 200 кд/м.кв – Интернет, 150 кд./м.кв – офисные приложения.

Кроме того, в этих моделях присутствует такая уже известная функция как HighlightZone, позволяющая увеличивать яркость выделенного участка экрана. Причем она несколько модернизирована и теперь может автоматически распознавать участок с движущимися изображениями и повышать его яркость. Кроме того, при наличии USB-порта можно использовать мышь для оперирования экранным меню этой функции, а также производить пользовательские настройки монитора при помощи меню MouseScreen. Первые отзывы, поступившие от компаний продающих эти мониторы, более, чем положительны. Специалисты подчеркивают традиционно высокое качество мониторов Samsung и привычно высокий интерес покупателей ко всем новинкам этой компании.

GIGABYTE ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЕ 3D-УСКОРИТЕЛИ

PC Gigabyte анонсировали линейку 3D-акселераторов AP128DG-H на основе графических процессоров ATI Radeon 8500. AP128DG-H используют новейшие технологии Truform и Smart Shader от ATI и поставляются с 128 MB DDR SDRAM на борту. В комплект с устройствами также включены утилиты V-Tuner и Power DVD XP. В комплект с графическими ускорителями Gigabyte AP128DG-H могут входить до шести игр.



Microsoft пытается заработать побольше денег на поклонниках авиасимуляторов. А те и рады.

Animation Technology, поддерживающая полную подвижность любого объекта в игре, более реалистичные, нежели раньше, освещение и смену дня и ночи, трехмерный звук с эффектом Доплера. Под полной подвижностью подразумевается отображение в игре открывающихся дверей, поворачивающихся колес и даже передвижение людей, и все это просчитывается во взаимодействии друг с другом.

ADD-ON К EMPIRE EARTH ОТЛОЖЕН

PC Ранее запланированный на осень выход Empire Earth: The Art of Conquest перенесен на конец года. Напомним, что данный expansion pack для Empire Earth от Sierra и Mad Doc Software принесет с собой три новых кампании для одиночной игры, новую эпоху и несколько новых юнитов.

С ВОЛКАМИ ЖИТЬ...

PC Огромное количество пользователей Battle.net, скачивая с сомнительных сайтов программы, дабы хакнуть игро-

вой сервер или дублировать предметы, получали вместо них вирусы, а авторы этих вирусов получили пароль на Battle.net и, соответственно, доступ ко всей игровой информации незадачливых хакеров. Мораль – играйте честно, и проблем будет меньше.

MAGICBRIGHT УЖЕ В РОССИИ

PC Несколько недель назад в Москве появились первые две модели мониторов Samsung SyncMaster из новой серии MagicBright, анонсированной 11 апреля 2002-го года. Это 17-дюймовые мониторы с плоским экраном 763MB и 765MB, которые являются начальными моделями вышеупомянутой линейки. Также серия включает в себя мониторы 757MB, 955MB и 957MB, которые в скором времени также появятся на прилавках. Свое название серия MagicBright получила благодаря одноименной функции, активизирую-

Новая эпоха в add-on'e к Empire Earth – самый интересный его момент.



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision
2 Grand Theft Auto 3	Take 2
3 The Sims: On Holiday	Electronic Arts
4 Elder Scrolls III: Morrowind	Ubi Soft
5 Medal of Honour: Allied Assault	Electronic Arts
6 The Sims	Electronic Arts
7 Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision
8 The Sims: Hot Date	Electronic Arts
9 Star Wars: Galactic Battlegrounds Clone Campaigns	LucasArts
10 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Medal of Honour: Frontline	Electronic Arts
2 Spider-Man: The Movie	Activision
3 Final Fantasy X	Square
4 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
5 Grand Theft Auto 3	Take 2
6 Gran Turismo 3 A-Spec Platinum	SCEE
7 Deus Ex	Eidos
8 LMA Manager 2002	Codemasters
9 Pro Evolution Soccer	Konami
10 Tekken Tag Tournament Platinum	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Super Smash Bros: Melee	Nintendo
2 Spider-Man: The Movie	Activision
3 Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
4 Luigi's Mansion	Nintendo
5 Sonic Adventure 2: Battle	Sega
6 Super Monkey Ball	Sega
7 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
8 International Superstar Soccer 2	Konami
9 Burnout	Acclaim
10 Waverace: Blue Storm	Nintendo

X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Spider-Man: The Movie	Activision
2 Halo: Combat Evolved	Microsoft
3 Project Gotham Racing	Microsoft
4 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
5 Max Payne	Take 2
6 Dead or Alive 3	Microsoft
7 Moto GP	THQ
8 Crash	Rage Software
9 International Superstar Soccer 2	Konami
10 Star Wars: Jedi Starfighter	LucasArts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

игра	издатель	платформа
1 Shaman King: Spirit of Shaman	Bandai	PS one
2 World Soccer Winning Eleven 6	Konami	PS2
3 Dragon Quest Monsters 1 & 2	Enix	PS one
4 Hamster Tarou 3: The Grand Love Adventure	Nintendo	GBA
5 Project FIFA World Cup	EA Square	PS2
6 Castlevania: Harmony of Dissonance	Konami	GBA
7 World Fantasia	Square	PS2
8 2002 FIFA World Cup	EA Square	PS2
9 Hikaru Go	Konami	PS one
10 F1 2002	EA Square	PS2

РУССОБИТ-М ВЫПУСТИТ THE SUM OF ALL FEARS

PC Компания «Руссобит-М» сообщила о подписании контракта с компанией Ubi Soft на издание на территории России и в странах Балтии тактической игры **The Sum of All Fears**. Локализацией будет заниматься студия Revolt Games, а появится игра 17 октября этого года одновременно с началом показа одноименного фильма на территории России. Обзор игры читайте в 12 (117) номере «СИ».



pc cdrom

С тех пор, как пропал магический амулет Аурин, в королевстве Фантазия начались тяжелые времена. Огромные пространства волшебного мира поглощает Ничто.

Только мужественный и опытный игрок может остановить разрушительное Ничто. В роли Атрея, героя известной новеллы "Бесконечная История", вы начинаете ваше приключение в Храме Тысячи Дверей. Путь истинный будет пролегать через шесть сюрреалистических миров, в каждом из которых вам предстоит решить десятки головоломок, встретить сотни удивительных существ и найти свою дорогу через дебри разрушающегося сознания.

Если вам повезет, и ваш герой сможет вернуть волшебный амулет Аурин великой Императрице, Ничто будет вынуждено отступить. И пораженному взгляду игрока предстанет расцветающий мир королевства Фантазия. Экскурс по этой новой невероятной вселенной станет финальной точкой вашего почти бесконечного приключения...



- Игра по знаменитой книге Миккаэля Эндрю "Бесконечная История"
- Полная свобода передвижения по фантастическим и сюрреалистическим мирам игры, благодаря последним разработкам в области трехмерных технологий
- Высочайшее качество графики делает путешествие по королевству Фантазия настоящим красочным приключением
- Игра предлагает вам решить множество головоломок самых разных жанров: от интеллектуальных задач до проверки быстроты вашей реакции
- Сотни удивительных персонажей, встреча с которыми сделает ваше путешествие увлекательным и несомненно запоминающимся



www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "Discreet Monsters"

Все права защищены. Непозволено копировать или распространять без разрешения издателя. Контактная информация: (095) 728-2328, тех.поддержка - support@akella.com





ЗАСТАВЬ ЯПОНЦА КУПИТЬ ХВОХ



Microsoft объявила о своих планах, касающихся онлайн-службы для ее приставки Xbox. Служба получила название **Xbox Live**, пока не имеет даты запуска, но бета-тестирование должно начаться уже этим летом. Приблизительно осенью в продажу поступит Xbox Live Starter Kit, включающий в себя Xbox Voice Communicator – периферийное устройство для голосового общения между пользователями – а также годовую подписку на сервис. Также в комплект будет входить игра Phantasy Star Online. Стоимость Xbox Live Starter Kit – 6800 иен (около \$55).

Microsoft обещает, что **Xbox Live** получит массивную поддержку со стороны разработчиков. Уже сейчас анонсированы 47 игр со встроенными онлайн-возможностями, среди которых стоит выделить Sega GT 2002 Online (Sega), SpikeOut X-treme (Sega), Tekki Online (Capcom), Shin Megami Tensei Nine (Atlus), Gaia Blade Online (From Software), не говоря уже об упомянутой Phantasy Star Online.

Кроме всего прочего, Microsoft старается в срочном порядке привить японцам любовь к своему «гробу». Запланирована акция **Xbox Try More!**, которая начнется 1-го июля и закончится 31-го августа. Первые 50.000 человек, которые удосужатся прикупить себе Xbox в вышеозначенный отрезок времени, получат диск с демо-версией Crazy Taxi 3: High Roller и роликом Murakumo. Ну а пользователи, которые будут приобретать две или более игры одновременно, получат возможность поучаствовать в розыгрыше трехсот комплектов наушников Pioneer Dolby Digital 5.1. Любопытно, найдутся ли вообще в Стране Восходящего солнца те самые 50.000 человек, которые захотят приобрести Xbox, учитывая нелюбовь японцев к этой приставке.

На самом деле из всего этого анонса самым ценным является то, что на Xbox этой зимой выйдет долгожданная сетевая драка SpikeOut X-treme от Sega/Amusement Vision, появления которой на домашних консолях ждали с 1998 года. Именно тогда она дебютировала в залах игровых автоматов, произведя настоящий фурор (игра находилась на вершине хит-парада аркадных игр около 6 месяцев), но только сегодня, благодаря сетевым и техническим возможностям Xbox, разработчики смогли начать безболезненный перевод ее на игровую приставку.

VIRTUA FIGHTER 4 ЭВОЛЮЦИОНИРУЕТ



Информация о **Virtua Fighter 4 Evolution** появилась в прессе еще до E3, но какие-то подробности проекта Sega решила огласить только недавно. Итак, **Virtua Fighter 4 Evolution** – это своеобразный апгрейд всем известного бестселлера. От оригинала его отличают улучшенная анимация, новые приемы и доработанный игровой процесс. Кроме того, в игре дебютируют два новых персонажа: кикбоксер Brad Burns и дзюдоист Hinogami Goh. Расширятся возможности кастомизации бойцов:



появятся новые шмотки, всем желающим разрешат подкрашивать героям волосы и менять цвет глаз.

В **Virtua Fighter 4 Evolution** появятся новые арены и подвергнутся некоторой переделке старые. Также обещают появление новых эффектов, в частности погодных. Естественно, не обойдется дело без свежих режимов. Mission Mode рассчитан на single-player и в нем нам придется выполнять различные задания в духе «нанесите противнику 20 ударов» или «поставьте 10 блоков». Это, судя по всему, будет несколько напоминать похожий режим из Soul Calibur. Ну а Quest Mode призван снабжать различными миссиями пользователей VF.net, в процессе которых можно заработать реальные деньги или же новые предметы для своих бойцов.

Virtua Fighter 4 Evolution разрабатывается для «железа» Naomi 2. Появиться в аркадах игра должна уже этим летом. По поводу релиза для домашних игровых систем Sega пока ничего не говорит.



Новые герои серии Virtua Fighter по меркам этого файтинга смотрятся уж слишком экстравагантно.



НОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ С FINAL FANTASY XI



История с **Final Fantasy XI** все никак не закончится. Буквально недавно стало известно, что, оказывается, не все модели PlayStation 2 могут проигрывать кошмарную онлайн-забаву от Square, и на некоторых приставках **Final Fantasy XI** просто отказывается грузиться и выводит сообщение об ошибке. Square предлагает связываться с ней всем, кто натолкнулся на подобные проблемы, но все дело в том, что разрешить их компания пока что не в состоянии.

Но это еще не все. Square обрадовала всех пользователей **Final Fantasy XI**, отключив серверы для проведения апгрейда клиентских про-



Microsoft из кожи вон лезет, лишь бы японцы купили побольше Xbox'ов.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 1-15 ИЮЛЯ 2002, ЕВРОПА

PC

05 Sid Meier's Sim Golf
03 WarCraft 3
12 Delta Force: Task Force Dagger
12 Quake 3 Gold
12 Return to Castle Wolfenstein Special Edition

XBOX

05 Antz Extreme Racing
05 Hunter: The Reckoning
05 Prisoner of War
05 RedCard
12 Slam Tennis

PLAYSTATION 2

05 Drakan: The Ancients Gates
05 Jekyll & Hyde
05 Prisoner of War
05 Rally 2002
05 Star Trek Voyager: Elite Force
05 Taz Wanted
05 Transworld Surf

GAMECUBE

05 RedCard
05 SSX Tricky
12 Zoo Cube

ИТОГИ КОНКУРСА НА ЛУЧШУЮ КАРТУ К ИГРЕ «КАЗАКИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ»

Как обещали, мы публикуем подробную информацию о призерах конкурса и, естественно, о призах.

Приз за ПЕРВОЕ место:

Компьютер INTEL®PENTIUM®III processor 800 PPGA
MHz/i815/128MB PC133/30GB 7200rpm/
Windows ME/SB PCI 128/
32M TNT2/3"+48xCD-ROM/ATX/Cool 370.

Антон Вербицкий verant@kaluga.ru – в номинации «Лучшая карта для одиночного режима».

Дмитрий Яременко hostem@fal.com.ua – в номинации «Лучшая карта для многопользовательского режима».

Приз за ВТОРОЕ место:

Комплект из трех игр компании «Руссобит-М»: Venom, Codename Outbreak, «Противостояние III», Myst III: Exile.
Григорий Шишминцев griffin@griffin.pptus.ru – в номинации «Лучшая карта для одиночного режима».

Алексей Зайвый eyes@ukr.net – в номинации «Лучшая карта для многопользовательского режима».

Приз за ТРЕТЬЕ место и приз ЗРИТЕЛЬСКИХ СИМПАТИЙ:

Подарочная упаковка Venom, Codename Outbreak.
Алексей Кардаш alexisn@ktmv.ru – в номинации «Лучшая карта для одиночного режима».

Тарас Блех – teitar@ktm.ru – в номинации «Лучшая карта для многопользовательского режима».

Награждение пройдет в офисах компании «Руссобит-М» и компании GSC Game World.



Великолепный Вовочка, Человек и Секс-Гигант, может попасть в Книгу Рекордов Пеннса! Для этого ему нужно сдать Иорны Международного Мастера. А это значит, что вместе с ним вы отправитесь в кругосветное, космоллактинское путешествие в поисках самых эротических девушек. От двестики в лесу Амазонки до суперулыбки Пулпулок, от изобретательных Японок до очаровательных израильских Солдаток – везде должен побывать Вовочка. Посетить соню Добря... и, по возможности, избежать воиной ваших врагов. Как настоящему супер-герою, Вова будет противостоять Ниндзя, Кичи, Космонавты, Езюхи, Миссии армейские чины и прочие опасные элементы. Но и награда будет поистине геройской – в конце каждого профессионального уровня Вовочку ожидает чудовищная стриптиз, а исполнению живых девушек. И чем лучше Вова будет справляться со своими обязанностями – тем больше откровенные сцены он сможет увидеть! Готовы ли вы покоришь всех женщин мира? Сдадите ли нормы Международного Мастера? Попадете ли в Книгу Рекордов? Раскуйте! Кто не рискует, тот живет сам с собой!

PC CD-ROM

Эксклюзивный дистрибутор игры – компания "Толет Навигатор"
www.cbrnavigat.ru тел. (095) 7282328

MACHO

www.machostudio.ru



грамм. Предварительно объявив, что для возобновления игры понадобится обновить аккаунт. Представители компании утверждают, что в итоге был вычищена часть багов и подшлифован игровой баланс. Но нам в любом случае следует ожидать новых сообщений о проблемах. Так просто ничего не разрешится. По крайней мере, не в этом случае.

SQUARE ЗАЯВЛЯЕТ О СВОИХ ПЛАНАХ

PS2 Несмотря на жуткий провал **Final Fantasy XI**, Square ничего не остается, кроме как с оптимизмом смотреть в будущее. Причем с таким, что к концу года компания надеется на увеличение поголовья подписчиков **Final Fantasy XI** до 300.000. При этом так до конца и не понятно, выйдет ли игра на Западе. Ориентировочно релиз запланирован на 2003 год. Но не факт, что в Штатах и Европе вы-



пустят жесткий диск для PlayStation 2, в то время как игра требует его наличия. Но уже сейчас Square подтвердила свои давние планы по выпуску **Final Fantasy XI** на PC.

В ближайшее время компания также планирует запустить две RPG для PlayStation 2 (вероятно, это будут «ответвления» **Final Fantasy X**, о которых мы рассказывали в прошлом номере) плюс еще один action для той же платформы. На подходе также **Front Mission** для WonderSwan Color и две игры для Game Boy Advance. Причем од-

ной из них абсолютно точно станет **Final Fantasy Tactics**.

Следует сказать и несколько десятков слов о взаимоотношениях новых старых партнеров Square и Nintendo. Последняя смотрит на всю карусель с **Final Fantasy XI** сквозь пальцы, хотя и достаточно скептически отзываясь об онлайн-играх. При этом руководство компании возлагает большие надежды на новый проект Square, который должен появиться на GameCube. Причем, как заявил Хироси Ямаути, возможно, уже в этом году. Практически подтверждена информация, что этот самый суперпроект является ничем иным, как новой частью (или же ответвлением) серии **Final Fantasy**. Причем серьезнейшим образом обсуждается возможность взаимодействия игры с Game Boy Advance. А это, что характерно, наводит на вполне определенные размышления.

УШАСТЫЙ ЛИНК В SOUL CALIBUR III



Вскоре после того, как Nintendo и Namco заключили договор о партнерстве, стало известно, что версия **Soul Calibur II** для GameCube получит один прелюбопытнейший бонус. Дело в том, что персонажем новой части уже ставшего легендарным файтинга станет Link – главный герой серии **The Legend of Zelda**. Несмотря на то что новая часть игры показывает нам остроухого друга в необычном гиперкомичном ракурсе и в модной cel-shaded графике, в **Soul Calibur II** он будет выглядеть более менее стандартно, без всяких мультяшных вывертов. Что, впрочем, понятно – cel-shading в **Soul Calibur II** никаким боком не вписался бы.

Вообще, выход игры в аркадах на данный момент запланирован на начало июля. Интересно, что Namco объявила список доступных режимов: Arcade, Time Attack, Training, Survival и Conquest. По поводу последнего стоит сказать парочку нелишних слов. Conquest должен влиться в игру только спустя месяц после дебюта **Soul Calibur II** в залах игровых автоматов. Представляет он из себя достаточно необычную штуку. Игроку нужно будет зарегистрироваться на одном из автоматов, ввести свое имя и пароль. Далее необходимо влиться в одну из четырех фракций и принять участие в битвах с группировками противника. У каждой из фракций имеется в наличии определенная территория и ее вам предстоит попробовать завоевать, попутно развивая способности своего персонажа. Остается посмотреть на реализацию этого режима. От игроков, кстати, уже поступали жалобы на то, что участвовать в Conquest придется только на одном определенном автомате, на котором хранится регистрационная информация. Это,



SHORT NEWS

DreamCatcher Interactive выпустит на североамериканском рынке шесть игр компании Wanadoo Edition, которыми будут: шутер **Iron Storm**, трехмерная космическая стратегия **Haegemonia**, action/adventure **Curse: Eye of the Isis**, платформеры **Pink Panther** и **Spirits & Spells** и спортивная аркада **Xtreme Beach Soccer**.

Вполне вероятно, что релиз **Lord Of The Rings: The Two Towers** состоится и на PC, но от прямого ответа на вопрос о возможности этого представители Electronic Arts пока уклоняются.

По прогнозам DFC Intelligence, в 2006 году около 114 миллионов человек по всему миру будут играть в онлайн-игры.

Prima Games с разрешения Infogrames выпустит десять руководств для наиболее популярных компьютерных и консольных игр компании.

Gnostic Labs анонсировала смесь из командного FPS и космической RTS под названием **Eschaton**. Игроки начинают в качестве простых пилотов и по мере успехов получают повышения, несущие с собой пресловутые элементы реалтаймовой стратегии в виде управления юнитами и добычей ресурсов.

Ожидающийся патч для **Soldier of Fortune II**, помимо исправления багов и повышения сопротивляемости игры читерам, добавит новый режим **Demolition** и несколько свежих уровней. Также Raven Software работают над возможностью включения в игру голосового общения.

Microsoft Train Simulator обзавелся add-on'ом, который зовется **Pro Train: Rhine Valley Cologne** и уже поступил в продажу.

В августе Strategy First выпустит **US Open 2002** – просто еще один симулятор тенниса.

Square и Enterbrain планируют выпустить трехдисковое DVD-видео **Final Fantasy: The Adventure Bible**, повествующее о создании различных частей RPG-сериала. Японский релиз должен состояться 25-го июля.

В прессе появились слухи о том, что Sega планирует воскресить несколько своих легендарных игровых серий, включая **Golden Axe**, **Streets of Rage** и **Planet Harrier**. Возможно, продолжения упомянутых игр уже находятся в разработке.

THQ сообщила, что Travellers Tales займется разработкой игры по мотивам Pixar'овского мультфильма **Finding Nemo**, премьера которого намечена на лето 2003-го года.

Также по мотивам фильма **The Hulk** будет выпущена игра, которая увидит свет на PlayStation 2, Xbox и GameCube. Ну а на Game Boy Advance выйдет особый вариант **The Hulk**, созданный на основе популярного комикса.

Sega в данный момент работает над тремя системами для игровых автоматов: **Chihiro** (совместимую с Xbox), **TriForce** (совместимую с GameCube) и **System X**. Последняя разрабатывается совместно с Sammy и, по всей вероятности, будет совместима с PlayStation 2.

В июле в Японии в продажу поступит новая **Memory Card 251** для GameCube, в четыре раза более вместительная, чем стандартные карты памяти. В Северной Америке устройство появится на прилавках 25-го июня.

Во время **Memory Stick Forum** компания Sony показала **Memory Stick Duo**, совместимую с PlayStation 2 и японскими сетевыми службами для нее. Японский релиз новинки назначен на июль.

8-го августа Playmore выпустит в Японии **The King of Fighters 2000** для Dreamcast.

Konami работает над документальным фильмом, посвященным созданию **Metal Gear Solid 2**. Летом DVD выйдет в Японии и Северной Америке.



Вы можете себе представить, как будет смотреться Link в SC2? А мы, представьте себе, можем.



сами понимаете, не очень удобно. Впрочем, в домашней версии Soul Calibur II таких проблем у нас возникать не будет.

PHANTASY STAR ONLINE ШТУРМУ-ЕТ GAMECUBE В АВГУСТЕ

Sega объявила дату японского релиза **Phantasy Star Online Episode I & II** для GameCube. Игра появится на прилавках 8-го августа и будет стоить 6800 иен (около \$55). Также будет доступен комплект из игры и модела за 9800 иен (около \$79). Онлайн-сервис не будет бесплатным, а потому пользователям придется отстегивать по 600 иен (около \$5) ежемесячно или же оплатить сразу три месяца, что обойдется в 1500 иен (около \$12).

Бета-тестирование **Phantasy Star Online Episode I & II** идет полным ходом. На игру уже можно сделать предварительный заказ. Причем все, кто сподобится на такой шаг, должны получить в подарок специальную карточку памяти.



За

Эротическая пародия на известную телепрограмму

Стеной

Интерактивный эротический квест

Стань участником reality-шоу!

Хотите стать участником виртуального телевизионного reality-шоу? Считаете, что жизнь под наблюдением телекамер в замкнутом пространстве – это для вас? Мечтаете о лаврах победителя шоу а-ля «Большой Брат»? Тогда испытайте себя в игре «За стеной»!



Помимо вас в игре присутствуют еще пять виртуальных игроков - три девушки и два парня. Ваша задача – выиграть «состязание» вместе с одной из участниц шоу. По мере того, как вы будете налаживать отношения с приглашающей вас девушкой, другие ребята тоже не станут терять времени даром... И не забывайте - после каждого этапа игры проходит голосование виртуальных телезрителей, которые выбирают «неудачника». Помните: среди отснявшихся игроков можете оказаться и вы!

- Встроенная игра в подкидного дурака на раздевание
- Более двух часов полноэкранного видео
- Более десяти эротических видеоклипов
- Здоровый эротизм
- Шутки, твисты, стриптиз в исполнении очаровательных девушек

Эксклюзивный распространитель игры - компания "Полет Навигатора" www.cdnavigator.ru тел (095)7282328



www.machostudio.ru





Еще Sega Sonic Team сообщила, что в **Phantasy Star Online Episode I & II** будут встроены четыре бонус игры, которые можно загрузить на Game Boy Advance: NiGHTS: Score Attack, Puyo Puyo Limited Edition, Pachi Garden и Chu Chu Rocket.

КОСМИЧЕСКИЕ ДИНОЗАВРЫ ОТ SARCOM



Компания Sarcom в текущем финансовом году собирается выпустить по всему миру аж 74 тайтла, 22 из которых выйдут на PlayStation 2, девять на GameCube, пять на Xbox, два на PS one, один на Dreamcast и, представьте себе, аж 27 на PC и «прочих консолях». Что следует понимать под «прочими консолями», правда, сказать сложно. Хотя, в общем-то, очень даже возможно.

Что касается потенциальных хитов Devil May Cry 2, Resident Evil O и персонального фаворита автора этих строк Auto Modellista, то ждать их придется не позднее конца марта 2003 года.

Но, пожалуй, наибольший интерес представляет демонстрация на

прошедшей в Японии Xbox Summer Conference третьей части **Dino Crisis**, которая должна появиться на приставке от Microsoft. Действие игры теперь разворачивается не много ни мало, а аж на космическом корабле, где каким-то невероятным образом завелись динозавры. Одной из главных особенностей игры станет возможность использования ракетного ранца. Так что с определенными оговорками **Dino Crisis 3** даже можно назвать некой своеобразной альтернативой Star Wars: Bounty Hunter...

ADD-ON К GT3: В ЕВРОПЕ УЖЕ ЛЕТОМ



Очередной add-on к Gran Turismo 3 A-Spec должен появиться на японском

рынке 25 июля. При этом интересен тот факт, что в Европе выйдет не просто «токийская» его версия, а **Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva**, то есть включающая в себя концепт-кары, представленные как на токийском автосалоне, так и на жевевском. Дата релиза – 19 июля. Что характерно, пока не анонсирован выход игры в Штатах. И, вероятно, анонсирован так и не будет. В общей сложности игра представит



нам более 120 машин и пять гоночных трасс. Три из которых представляют собой переработанные треки из Gran Turismo 3 A-Spec, одна вернется прямоком из первой Gran Turismo, плюс появится абсолютно новая трасса Tokyo R246.

ELECTRONIC ARTS ПРИОБРЕТАЕТ BLACK BOX GAMES



Electronic Arts объявила о приобретении (за неогороленную сумму) канадской студии **Black Box Games**, ставшей известной благодаря разработке успешных спортивных игр. На счету этой компании такие проекты, как NHL Hitz 2002, NHL 2K и Soccer Slam. На данный момент **Black Box Games** делают для Electronic Arts гонку Need for Speed: Hot Pursuit 2. Гигант индустрии надеется на успешную сделку и собирается озаботить разработчика созданием игр на все существующие приставки нового поколения.



Герои Dino Crisis 3 вступили в открытую конфронтацию с Джанго Феттом и его отпрыском.

Олег Кафаров kafarov@gameland.ru

СТРАНА ИГР ПЛЭНБЭК

5 лет назад... 1997 №06(14)



Этот номер можно назвать поворотной точкой в истории журнала: дизайн и содержание претерпели значительные изменения, «СИ» стала одним из ведущих и авторитетных компьютерных изданий на российском рынке. Впервые читатели увидели лица команды (game)land.

Значительная часть журнала была посвящена российским разработкам: играм «Князь» и «Братья Пилоты: дело о похищении слона» (честно говоря, я с содержанием вспоминаю, как долго я ломал голову над вскрытием сейфа-холодильника!). В 1997 году началась широкомасштабная борьба с компьютерным пиратством: большое интервью с сотрудником МВД на страницах журнала – хорошее тому подтверждение. Рубрика «ХИТ?» впервые обнародовала StarCraft, именуемый в ту пору «орками в космосе». На момент написания статьи об игре было известно крайне мало, и поэтому авторам приходилось использовать самые невероятные слухи. Например, они заявили о наличии пяти (!) рас в игре (в том числе о загадочных «пиратах» и некой «нейтральной стороне»).

3 года назад... 1999 №13(46)



...«Журнал «Страна Игр» читают 450.000 человек. Из них 150.000 не пропускают ни одного номера. В Москве журнал читают 250.000 человек» – такая статистика была гордо представлена в 13(46) номере «СИ». Отрадно, что за три года существования журнал стал (и остается поныне) самым популярным игровым изданием в России.

В этом же выпуске был опубликован прообраз рубрики Star Express – интервью с Levelord'om, гением игрового дизайна. Именно он создал самые запоминающиеся уровни Duke Nukem 3D, Sin, Opposing Force и Heavy Metal F.A.K.K.2. Не переставал удивлять оригинальными новостями ведущий рубрики «Онлайн» Сергей Долинский, призывающий всех читателей принять участие в поиске внеземного разума в своем материале с интригующим названием «Твой первый контакт». В рамках специального репортажа с E3 впервые были опубликованы полноценные preview Diablo 2, Gabriel Knight 3 и Tekken Tag Tournament, а раздел «Тактика» оказался непривычно объемным и представил прохождение сразу четырех проектов.

Год назад... 2001 №13(94)



Прошлогодня «СИ» являла собой фейерверк новостей и буйство фантазии дизайнеров (game)land. На обложке красовался «чисто концентрированный Рулез», а внутреннее футуристическое оформление статей было мощным потоком адреналина. В колонке редактора гордо сообщалось об открытии обновленного сайта (game)land – воистину долгожданное и классное событие.

Десять полос было посвящено GBA-Guide – обзору первых игр и аксессуаров для суперпопулярной портативной консоли. В этом выпуске были объявлены точные даты выхода двух грандиозных японских проектов: Shenmue 2 (DC) и Onimusha 2 (PS2), а также представлено подробное preview Civilization 3, The Sims Online, Starfox Adventure: Dinosaur Planet, Metroid Prime, Kameo и развеселой Kingdom Hearts.



**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, записывать аудио, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые современные игры, не задумываясь о том, какой гаджет для этого ресурсе Вашего компьютера. А благодаря использованию в моделях этой серии нового чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Home теперь доступны по цене практически каждому.



**Живи
в современном
мире**

Наши магазины:

- Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99
- Ст.м. «Простпект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66
- Ст.м. «Наховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77
- Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:
(095) 210-83-40, 979-02-40
corporate@ism.ru

WWW.ISM.RU

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



С ИГРОЙ ПО ЖИЗНИ!

Сегодня у нас особенный гость – Дмитрий Агарунов, президент компании (game)land; человек, которому обязана своим рождением «Страна Игр». В июле (game)land отмечает круглую дату – десятилетний юбилей. Празднование этого события – мероприятие чрезвычайно серьезное, ответственное и приятное. Тут главное не торопиться, а вдумчиво, с чувством гордости оценить масштабы всех событий, вспомнить захватывающие взлеты и тактические отступления, минуты триумфа и долгие месяцы напряженной работы...

Юрий Поморцев dreg@gameland.ru

Е: Дима, расскажи, как была основана компания? С чего все начиналось? Кто, помимо тебя, стоял у истоков? Как в самом начале ты представлял себе развитие (game)land'a? Совпали ли хотя бы отчасти твои представления о том, чем должна быть компания, с тем, что представляет она сейчас?

ДА: Компания основана персонально мною в июле 1992 года. Начиналось все с мелкой оптовой торговли ширпотребом. Следующим шагом было важное решение, которое созрело к весне 1993 года – начать импорт игрушек из Китая. Постепенно, за два года доля видеоигр увеличивалась, пока не достигла 100%, к этому времени мы ввозили SNES, Sega Mega Drive из США и Азии. Меня поддерживали два институтских друга и жена. Мы работали вместе, но предприятие полностью принадлежало мне.

Е: А как появился небезызвестный журнал «Страна Игр»? Кто придумал такое название, и случайно ли оно оказалось дословным переводом названия самой компании?

ДА: Компания тогда носила имя «Агарун Компани», Gameland – это название нашего американского поставщика, которое нам очень понравилось. Поэтому мы и стали так называть наши магазины. Когда мы увидели, что в Москве есть постоянно растущая аудитория хардкорных геймеров, которые хотят покупать новейшие игры, стала задача адекватного информирования потенциальных покупателей. Тогда уже существовали какие-то журналы, например, «Компас», формата А5. Он был очень слабый, попытка договориться с редакцией о концепции, ориентированной на потребителя, успеха не принесла. Люди писали какую-то чушь, свое абстрактное мнение, которое совершенно не помогало людям делать выбор. Тогда я обратился к ведущим компьютерным издательствам с предложением сделать журнал

для покупателей новейших игр, в котором была бы реклама наших магазинов. Однако меня обсмеяли и заявили, что рынка компьютерных игр в России нет и не будет.

Поэтому мы решили сделать журнал сами. Название «Страна Игр» звучало вполне симпатично, неплохо, и отвечало сути издания. Журнал начали делать прямо в одном из наших магазинов – выделили и отгородили угол. Первый номер отпечатали в Гонконге, под Новый Год, потому что очень опасались европейцев и их хитростей. Тираж 5000 копий был полностью продан за месяц.

Е: Дима, если бы тебе предложили выделить три самых важных события в жизни журнала, что бы ты отметил?

ДА: 1. Выпуск первого номера.
2. Резкие изменения в 1997 году, решение серьезно заниматься журналом, утолщение, создание CD-приложения первыми в стране и выход на лидерские показатели с тиражом 80.000 экземпляров.
3. Выпуск послекризисного номера на газетной бумаге.

Е: Кстати, о посткризисном номере. У многих читателей навсегда остался в памяти знаменитый «военно-полевой» выпуск. Как ты оцениваешь со стратегической точки зрения временный переход на увеличенный формат журнала и дешевую бумагу? Как повлиял на развитие журнала двухнедельный график выхода?

ДА: Это было гениальное решение. Мы сохранили цену журнала, однако при этом поняли, что рынок стал другим. Нам было важно показать людям, что жизнь стала тоже другой, но она продолжается. Номер был продан за два дня, так как читатели восприняли это как оптимистический сигнал. Мы решили выпустить подряд несколько номеров, чтобы компенсировать отсутствие информации за август и сентябрь 1998 года.



ЖИЗНЬ – ЭТО ИГРА, А ИГРА – ЭТО ЖИЗНЬ... И БИЗНЕС.

Оказалось, что переход к большей оперативности читателям тоже пришелся по вкусу...

Е: Какое место «Страна Игр» занимает среди других изданий компании?

ДА: Около 25% по прибыли и по обороту.

Е: Каким ты видишь развитие журнала в ближайшие годы?

ДА: Концепция осталась и останется строго без изменений. Пишем обо всем самом новом. Больше рекламы, толще. Плотная связь всех носителей информации – диска, сайта, бумажного издания. Поддержка российских производителей, соревнований, клубов. Создание игрового сервера.

Е: Что бы ты хотел сказать нашим читателям в связи со знаменательной датой – десятилетним юбилеем компании?

ДА: Я хотел бы выразить восхищение молодым поколением россиян. Эти люди принимают на порядок больше решений, чем их родители. Они берут больше ответственности за себя и за других. Я счастлив, что живу в это время и в этой стране. То, что наша компания, ориентированная сугубо на молодое поколение, работает уже в течение десяти лет, означает одно – гордость, что мы вместе с самой активной частью населения строим страну, в которой живем. Команда (game)land будет тесно работать вместе с читателем и для читателя, улучшать существующие продукты и создавать новые. Мы все – часть одного целого! 🎮

ВРАЖДЕБНЫЕ ВОДЫ

ТЕРРИТОРИЯ СМЕРТИ



Hostile
WATERS

По 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 зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

НОВЫЙ
ДИСК

Rage

www.nd.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. 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.

ЭПИЧЕСКИЕ ИГРЫ ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ЛЕГЕНДАРНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

МИХАИЛ НОВИКОВ mnn@gameland.ru

КАЮСЬ, Я НЕОПРАВДАННО ДОЛГО СОБИРАЛСЯ К РЕБЯТАМ В ГОСТИ. КОГДА В ОДИН ИЗ ВЕЧЕРОВ ВО ВРЕМЯ ПОСЛЕДНЕЙ GDC КТО-ТО ИЗ НИХ ПРОРОНИЛ В ШУТКУ ФРАЗУ «ЕСЛИ НЕ ПРИЕДЕШЬ, НАЗОВЕМ ТВОИМ ИМЕНЕМ НОВОГО МОНСТРА», Я НАКОНЕЦ РЕШИЛСЯ. «ХОРОШО, ТОЛЬКО ВАМ ПРИДЕТСЯ ТЕРПЕТЬ МЕНЯ ЦЕЛЫЙ ДЕНЬ. ПРИМЕТЕ В КОМАНДУ?» — ПРЕДУПРЕДИЛ Я, НА ЧТО ПОЛУЧИЛ ВСЕОБЩЕ РАДУШНОЕ ОДОБРЕНИЕ. В ПУТЬ! К ЛЕГЕНДЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, В КОМПАНИЮ EPIC GAMES.



1

Город Роли, столица штата Северная Каролина. В 20 минутах езды от него, в старейшем публичном университете Америки в городе Чапел Хилл я когда-то провёл целых шесть лет. Места до боли знакомые, можно сказать, родные. Найти дорогу в Epic Games — пара пустяков. Современное полукруглое административное здание у кольцевой дороги. Последний шестой этаж. Половина этажа с длинным балконом — их территория. На балкон можно выйти проветриться, покурить и полюбоваться цветущим весенним парком.

После 10 утра в офис неспешно подтягиваются ребята. Сегодня не будет только Джея Уилбура, самого старшего по возрасту члена команды, гаранта финансовой независимости компании. Он уехал в очередную командировку. Джей когда-то работал в id Software и придумал схему, как получать доход с shareware-игр и перейти к выпуску полностью коммерческих игр. Ему, как и некоторым другим, сказали «спасибо», и Джею пришлось в скором времени развивать свой финансовый гений уже в компании с Тимом Суини.

Кроме Джея Уилбура и Марка Рейна, вице-президента компании, ни у кого нет своих отдельных апартаментов. Все работают в мини-командах по три-четыре человека в просторных кабинетах. Большая общая столовая с гигантским холодильником и месячным запасом всяческой еды и питья. Столовая плавно переходит в игровую комнату с огромной телевизионной панелью, к которой подсоединены всевозможные игровые приставки. Кто самый играющий человек в офисе Epic? Ну, конечно же, Марк Рейн! Я не знаю другого разработчика, который излучает такой неподдельный искренний восторг, когда играет в игры, будь то свои или чужие. Конечно, он предпочитает свои. Сегодня он ставит боевую задачу всему офи-



2



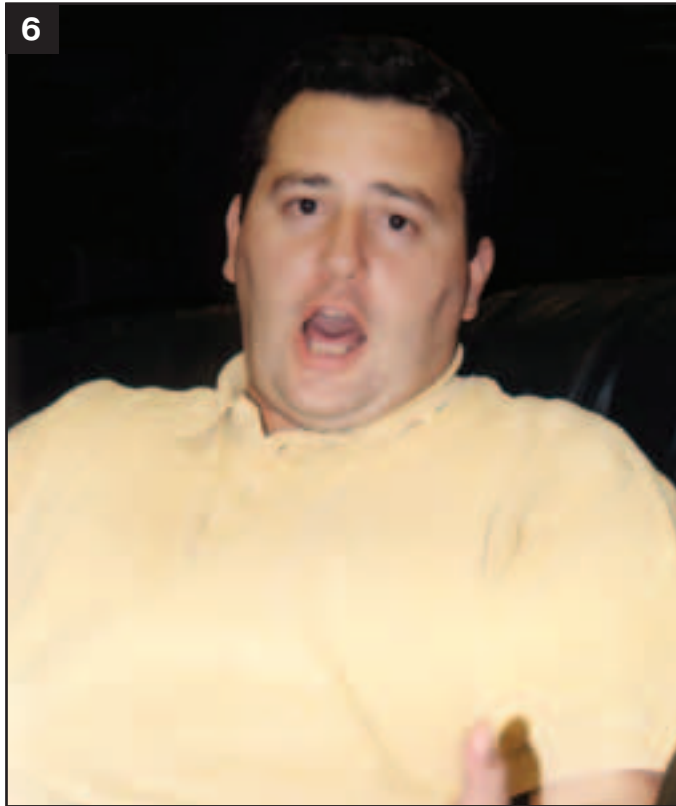
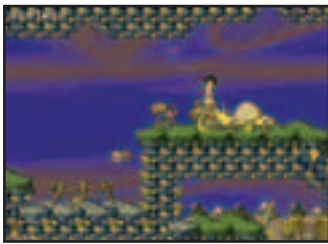
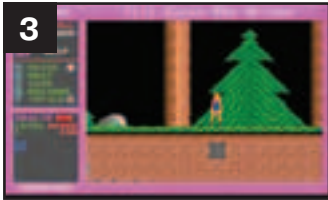
су (и мне в том числе): занять место у компьютера и протестировать Unreal Championship 2003, чтобы в процессе сетевой игры снять приличные скриншоты для очередного пресс-релиза. Но сначала Марк вволю наиграется сам против ботов и только потом по громкой селекторной связи призовет всех на рабочие места. Между тем, в дальнюю комнату в конце коридора пробежал Тим Суини. Все в один голос задали один и тот же вопрос: «На какой машине сегодня приехал Тим?». Правильный ответ на этот вопрос без использования подсказки, а точнее подглядки в окно, приближает вас к победе в местном варианте игры

«Как стать миллионером». Ладно, узнаем вечером после работы. Тим — основатель и основной владелец Epic Games. Все началось в 1991 году, когда Тим в одном лице был и разработчиком, и издателем своей первой игры ZZT, сочетавшей в себе приключение, action, ролевую игру и массу загадок в графическом режиме. Уникальным отличием ZZT был встроенный редактор уровней (понимаете, откуда растут ноги у Unreal Engine с его редактором уровней?). Затем Тим или участвовал в разработке, или выступал издателем целой серии аркадных игр в жанре приключений, action, shooter. Компания Epic MegaGames медленно, но верно на-

1 | Когда он позирует, в его взгляде всегда лукавство. CNN даже утверждала, что у него «руки по локоть в крови». Неправда. В реальной жизни Клифф очень скромный и нежный человек.

2 | Джей Уилбур, эпический финансовый гений (слева) и Марк Рейн, эпический организационный гений (справа) и примкнувший к ним самый молодой из самых гениальных канадских предпринимателей Алекс Гарден (Relic Entertainment).

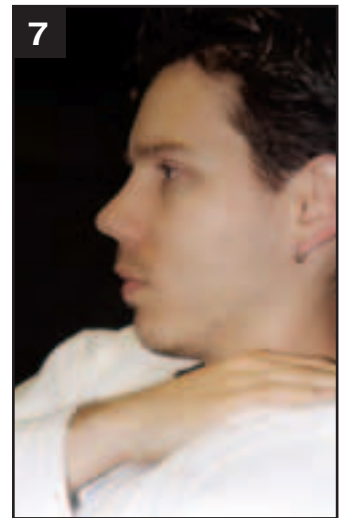
бирала обороты как издатель, когда в середине 1990-х годов в нее пришли Джей Уилбур, Марк Рейн и Клифф Блужински. Марк Рейн начинал работу в канадском отделении некогда плодотворной игровой издательской конторы Арогеев. Успел отметить себя в id и вскоре связал свою жизнь с Epic. Его организационный гений и искренняя любовь к компьютерным и видеоиграм в сочетании с неистребимой жизнерадостностью и потрясающей энергией сделали его настоящим лидером компании. Клифф Блужински вырос в предместье Бостона, переехал в Калифорнию, когда ему исполнилось 15 лет, а 3 года назад обосновался в



6 | **МАРК РЕЙН:** «Да мы бы с удовольствием лицензировали свой движок для какой-нибудь российской команды, только докажите, что вы его достойны!».

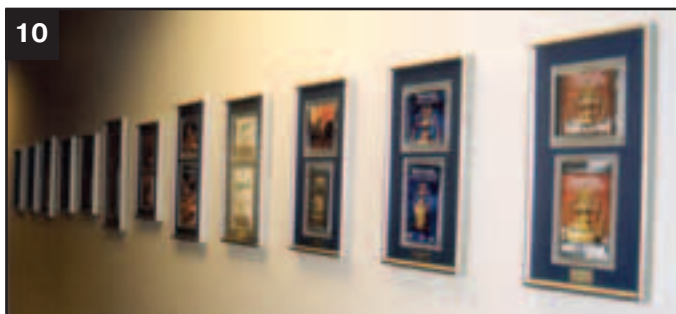
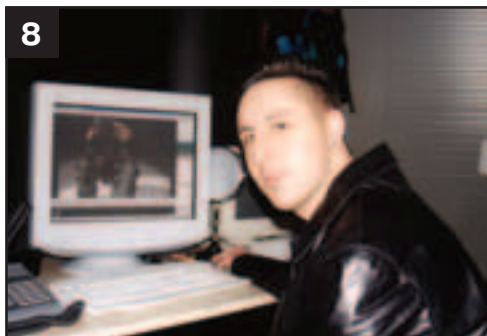
7 | **РОЖДАЕТСЯ НОВАЯ ИДЕЯ ДЛЯ ИГРЫ. НЕ ТРЕВОЖЬТЕ МАЭСТРО В ТАКУЮ МИНУТУ.**

11 | **МАРК РЕЙН И КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ.**



8 | **ДЖОН РУТ** вовсю трудится над анимацией монстров для двух следующих проектов.

9 | **КЛИФФ СОБРАЛ САМУЮ БОЛЬШУЮ (ИЗ ИЗВЕСТНЫХ МНЕ) КОЛЛЕКЦИЮ ФИГУРОК ПЕРСОНАЖЕЙ ИЗ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.**



3, 4 | **ZZT** - первая игра, сделанная и изданная Тимом Суини.

5 | **ФОТОГРАФИЯ ЛЮБИМОЙ АКТРИСЫ** всегда вдохновляет КлиффиБи на новые боевые подвиги! **ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!** Назовите имя любимой актрисы Клиффа Блежински. Эпический приз тому, кто первым пришлет в редакцию правильный ответ.

10 | **СТЕНА ЭПИЧЕСКОЙ СЛАВЫ.**

Северной Каролине, когда началась работа над UT. Прочувшись в колледже всего один семестр, он настолько увлекся компьютерными играми, что совсем забросил образование и решил целиком отдаться практике. В 17 лет он пришел в Epic MegaGames и стал работать вместе с Тимом Суини. Первая слава пришла к Клиффу после выхода Jazz Jackrabbit в 1994 году. Клифф любит повторять: «К черту просиживать штаны шесть лет в коллед-

же, если за эти годы я стал известным человеком в индустрии». Вторая часть «Джаза» только подтвердила гениальность Клиффа как дизайнера. Но главное было впереди. Май 1998 года. За неделю до открытия E3 в магазинах появляется Unreal, совершивший подлинную революцию в своем жанре. В индустрии появился новый бренд и компания, которые сумели составить достойную конкуренцию по всем статьям id Software с их гениальны-

ми продуктами. Клифф обрел национальную и всемирную славу, когда CNN показала интервью с ним, назвав его чуть ли не «самым кровавым человеком года», намекая на то, что жестокость в таких компьютерных играх, как Unreal, способна влиять на реальные человеческие жизни. Жизнь доказала, что пугливые телевизионщики были глубоко неправы.

Доходы от Unreal помогли профинансировать разработку UT, а про-

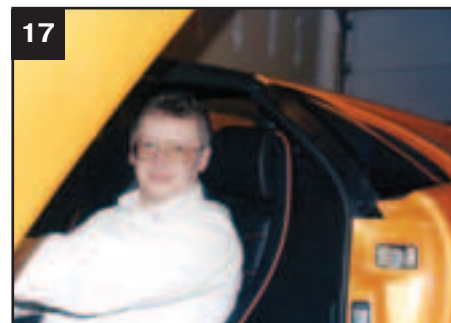
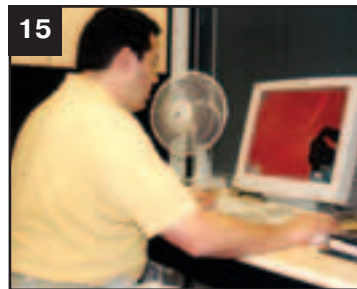
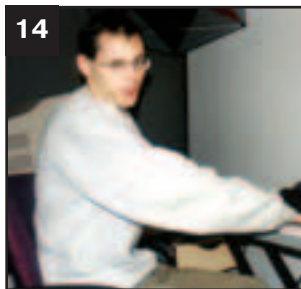
дажи UT и лицензии на Unreal Engine помогают финансировать текущие проекты. Все ребята в Epic очень гордятся тем, что им удалось остаться независимыми как организационно, так и финансово. Сейчас в компании работает 21 человек. Планов расширяться нет, ибо руководство считает, что надо обеспечить достойную работу и уровень жизни тем, кто уже работает в компании. Неслучайным был и выбор Северной Каролины в

качестве места работы. Здесь молодые разработчики смогли построить себе хорошие дома, здесь прекрасная природа, да и стоимость жизни в этом штате значительно ниже, чем, например, в Калифорнии. Сочетание разных человеческих и финансовых факторов сделало выбор Северной Каролины естественным. К тому же, рядом, в радиусе 30 миль, располагаются еще несколько игровых контор, исследовательские центры ведущих компьютерных корпораций и уважаемые университеты. Тем временем Марк по селектору призвал всех присутствующих

16 | Уголок любимых вещей КлиффиБи.

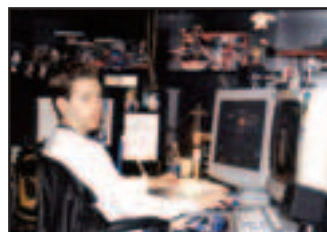
15 | Марк Рейн, играющий вице-президент. Отрывается по полной прямо на рабочем месте, пока весь экран не будет залит кровью.

12 | В мексиканском ресторане в пригороде Роли хорошо знают Тима Суини и его платиновую кредитную карточку.



сесть за компьютеры, включить в сеть и начать мочилово. То из одной, то из другой комнаты раздаются возгласы «Мочите этого парня Марка!», на что громким голосом по селектору немедленно следует приказ: «В парня по имени Марк не стрелять, он снимает скриншоты. Кто попытается убить Марка, будет немедленно уволен!». Сурово. Меня посадили за компьютер в комнате КлиффиБи? Мое самолюбие все же было утешено финальной статистикой: 65 раз КлиффиБи замочил меня, а я его - целых 13 раз! Спустя полчаса идем смотреть 14 гигабайт

скриншотов, которые Марк все это время снимал. Рабочий день приближается к концу, за окном темнеет, люди потянулись домой. Вдруг в коридоре появляется Тим с криком: «Я еду ужинать через пять минут. Кто сонный, выходи!». Мне уже зарезервировано место пассажира в его двухместном «Порше». Еще пять человек следуют за нами на своих машинах. Едем в мексиканский ресторан, где хорошо знают Тима и его платиновую кредитную карточку. Тим практически ежедневно там бывает и кормит коллег. За ужином разговоры исключительно про работу, про новшества, которые можно применить в разрабатываемых продуктах.



После ужина Тим приглашает меня к себе домой. Подъезжаем, Тим открывает гараж и говорит: «Выбирай, на чем поедешь кататься!». Вот это сюрприз. Теперь я понимаю, почему ребята пытались угадать, на какой машине приехал сегодня Тим. В гараже стоят «Феррари» и «Ламборгини Дьябло». Скромно в углу пристро-

13 | К сожалению, все награды в один ящик не уместились.

14 | Тим Суини: «Щас спую! Ария для заморского гостя... Что, березка, загрузила?»

17 | Та самая 550-сильная ласточка Lamborghini Diavlo, которая должна была лететь по просторам Америки на с. 15 в 09(114) «СИ» вместо пошлой красной Ferrari.

ился велосипед – на нем Тим тоже иногда ездит на работу. Красная «Феррари» – немного пошло, выбираем оранжевую «Ламборгини», и с ветерком! Спрашиваю Тима: «Это что, хобби такое?». Он отвечает: «Я с детства мечтал о красивых и мощных спортивных машинах. Но очень долго даже близко к ним подойти не мог, не то, что купить. К счастью, успех компании позволил осуществить мечте. Дай Бог всем разработчикам такую удачу!».

Возвращаемся в офис поздно, скоро полночь. Тим и еще пара программистов остаются работать на ночь. Не будем им мешать творить очередной эпический шедевр. **END**

СИЛЫ ВСТОРЖЕНИЯ

NOVYI
ДИСК
FORCES



По 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 зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Rage

www.nd.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. 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.

SPECIAL REPORT

МИХАИЛ НОВИКОВ
mnn@gameland.ru

ВЕРНИТЕ ПРАЗДНИК! E3 2002

В ТРЕХ ДЕЙСТВИЯХ С ПРОЛОГОМ И ЭПИЛОГОМ



фото: михаил новиков mnn@gameland.ru

Товарищу Ною и его путешествию на гору Арарат посвящается.

Действующие лица: (все старше 18 лет)

Геймер №1
Геймер №2
Журналист №1
Журналист №2
Издатель №1
Издатель №2
Разработчик №1
Разработчик №2
Стендист №1
Стендист №2

Действие происходит в Лос-Анджелесе, штат Калифорния, США. Температура за бортом 25 градусов по Цельсию днем и 10 градусов ночью. По новой моде все скамейки в городе украшены рекламой известного производителя приставок – от граффити мало чем отличается. В центре города Convention Center, выставочный комплекс общей площадью шесть футбольных полей, с кондиционером.

Пролог

21 мая 2002 г.

Народ прибывает на регистрацию. На каждом входе в здание сумки прибывших тщательно осматриваются. На втором этаже начинается конференция, на которой разработчики, издатели и представители игровой бюрократии в очередной раз рассказывают заплатившим немалую сумму за участие обывателям банальные истины о том, как надо делать игрушки.

ГЕЙМЕР №1 – Ой, как интересно! Я и не знал, что эти ребята делали ту игрушку. Надо будет потом подойти и поговорить с ними.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Эту сказку я уже в десятый раз слышу. Впрочем, на разных конференциях каждый раз новые слушатели, кому-то это даже очень интересно.

ГЕЙМЕР №2 – Скажите, а для DOSa кто-нибудь еще делает игры? (*Шум в зале.*)

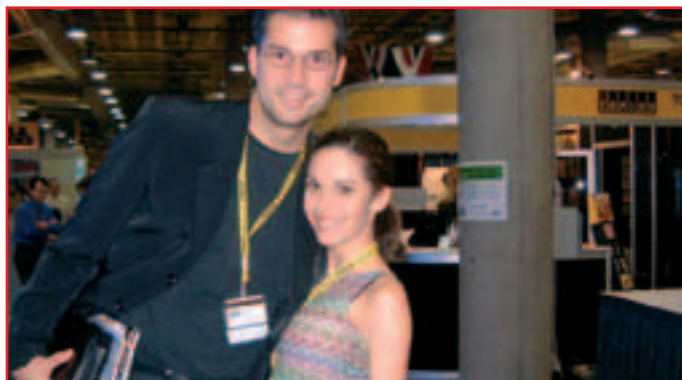
ИЗДАТЕЛЬ №1 – Поначалу мы очень тщательно отбирали игры для издания, это были только хиты, без какого-либо насилия или нецензурщины. Но с выпуском новой платформы мы пересмотрели свою издательскую политику и разрешили насилие и прочие вольности, как у всех. (*Возглас в зале: «Банзай!»*)

ГЕЙМЕР №2 – Давно пора!

ЖУРНАЛИСТ №1 – Естественно, любая новая платформа требует большого числа игр. (*Зевает – все-таки был долгий перелет.*)

ЖУРНАЛИСТ №2 – Надо скорей передать эту новость в редакцию. Хорошо, что в пресс-центре много компьютеров с подключением к Интернету, да и собственный ноутбук можно напрямую в сеть подключить.

Наступает время обеденного перерыва. Народ оседает в кафе и закусочных, раскиданных по всему выставочному комплексу.



Обладатель самого высокого в мире роста среди разработчиков Дэвид Перри с красавицей-женой.



ЖУРНАЛИСТ №2 – Скажите, а прессу бесплатно кормить будут?
ЖУРНАЛИСТ №1 – Раньше так было всегда. Боюсь, что в этом году будем оправдывать поговорку «журналиста ноги кормят». Хорошо, что «Сони» накормила завтраком на своей пресс-конференции.

СТЕНДИСТ №2 – И почему здесь цены в два раза выше, чем в аналогичных кафе в городе?

ИЗДАТЕЛЬ №1 – И почему американцы до сих пор не научились готовить кофе? Заходите завтра к нам на стенд – угостим настоящим немецким кофе!

СТЕНДИСТ №2 – Спасибо! Я вас угощу настоящим французским рокфором!

Обмен европейскими лобезностями по-английски, но с разными смешными акцентами продолжается. Риторические вопросы поднимают в воздухе без ответа. Залы и коридоры наполняются людьми с еще свежими, но уже озабоченными лицами.

СТЕНДИСТ №1 – Рабочие уже поставили стенд, надо подключить компьютеры, плазменные панели, холодильники на втором этаже стенда, не забыть подтвердить заказ на бутерброды, распаковать коробки с демо-дисками и папками пресс-релизов, а вечером в гостинице погладить костюм и рубашки... (*По всему видно, что у человека голова идет кругом, его лучше сейчас не тревожить.*)

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Хорошо, стендисты и рабочие стараются... Интересно, а мягкий кожаный диван, что я заказывал, уже поставили? И чтобы рядом обязательно был холодильник с напитками.

ГЕЙМЕР №2 – Вы видели танки перед главным входом?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Нет. Что за бред! Я заходил в комплекс с другого входа. (*В сторону про себя.*) Вечно этим детям что-либо мерещится.

РАЗРАБОТЧИК №2 – На сегодня дел больше нет. Пора обратно в гостиницу, завалим с друзьями в ресторан.

До позднего вечера во всех залах деловая суета. Стук молотков и визг электродрелей наполняют эфир, периодически то один, то другой угол комплекса взрывается музыкой, это рабочие настраивают громкость в колонках, облепивших гигантские мониторы. Город ждет!



Действие 1

22 мая 2002 г.

Выставка официально открывается только в 10, но уже в половине восьмого практически все места на парковке комплекса заполнены машинами. К проверяющим на входе сумки представителям секьюрити выстроились длинные очереди. Пропускают все же быстрее, чем когда-то в советское время отпускали колбасу в продуктовом магазине.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Странный этот город Лос-Анджелес, автомобильные пробки на улицах уже в половине шестого утра.

СТЕНДИСТ №1 – Ну почему забыли две приставки в гостинице? Бегом к автобусу, только уточните, который из них идет в нашу гостиницу! И чтобы успели к утреннему инструктажу!

СТЕНДИСТ №2 – С такими очередями шквальный наплыв посетителей в залы нам не грозит. Можно расслабиться.

ЖУРНАЛИСТ №1 – *(Ворчит про себя.)* На завтраке для прессы президент IDSA, хозяин выставки, заявил, что через три года доходы игровой индустрии только в США вырастут в три раза. Интересно, доходы с каждым годом растут, а бесплатной еды для игровой прессы с каждым годом все меньше и меньше... *(С завистью в глазах и слюной на губах смотрит на соседа, которому удалось ухватить кекс перед началом пресс-конференции.)* Вы уже наметили, куда вы сейчас пойдете?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Да! Первым делом хочу посмотреть DOOM III.

ЖУРНАЛИСТ №1. – Нет! Меня подвозили друзья на машине и высадили у другого входа.

В 9 утра в залы допущена пресса. Через час – все остальные, чьи сумки успели проверить секьюрити.

РАЗРАБОТЧИК №1 – Встреча с издателем только через два часа. Можно пройтись посмотреть, что показывают коллеги.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Диван в меру мягкий, кондиционер работает хорошо. Ах, до чего вкусные бутерброды, лучше чем в гостинице! Эти я отложу себе, а те оставлю для гостей.

СТЕНДИСТ №1 – А на соседнем стенде девушки симпатичные. Надо познакомиться поближе.

РАЗРАБОТЧИК №2 – Здравствуйте, господин Издатель! Простите, что опоздал на встречу.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Здравствуйте! У меня через три минуты начинается уже другая встреча, или вы принимаете наши условия, или записывайтесь на новую встречу через полгода.

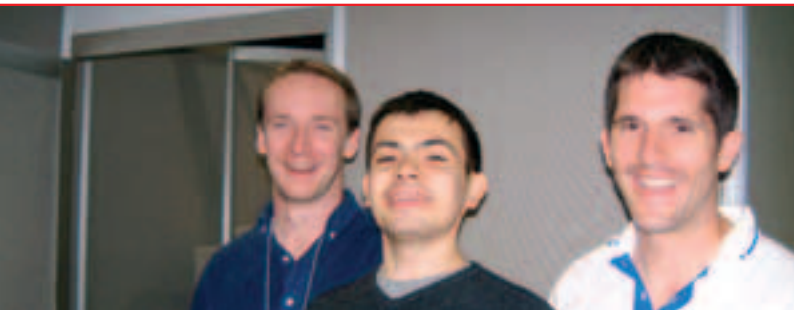
РАЗРАБОТЧИК №2 – Согласен на все ваши условия, только побыстрее выпустите нашу игрушку! Нам надо опередить наших конкурентов!

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Заметано. Поскольку ваши конкуренты теперь работают на нас, то они теперь ваши коллеги. И мы будем определять, какой продукт выпускать, а какой положить на полку. Вы же в любом случае получите свои деньги.

РАЗРАБОТЧИК №2 – Ааа! Как? Почему? Зачем?..

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Успокойтесь, голубчик! Выпейте стаканчик холодной содовой. Вы теперь тоже наша собственность и в ближайшее время никуда от нас не убежите. Расслабьтесь!

ЖУРНАЛИСТ №2 – Господин Издатель, можно получить пресс-релиз?



Революционеры Джо МакДонаг, Демис Хассабис и Кит Ласлоп из Elixir Studios (вверху) забрались в самый далекий угол выставки и там планировали переворот в своей "Республике". Народники из id Software (справа): в перерывах между показом роликов из DOOM III Жан-Поль Ваверен и Грэм Дивайн вышли побеседовать с живым народом.



ИЗДАТЕЛЬ №2 – У вас есть визитка?
 СТЕНДИСТ №2 – У вас есть визитка?
 РАЗРАБОТЧИК №2 – У вас есть визитка?
 ЖУРНАЛИСТ №2 – Да. (Польщенный таким дружным вниманием смущенно раздает визитки, забывая спросить визитки в ответ.) А у вас есть демо-диск?

СТЕНДИСТ №2 – Вот пресс-релиз, а демо и скриншоты скачаете на нашем сайте.

РАЗРАБОТЧИК №2 – (Про себя.) Какой хороший у меня издатель! Пять минут назад подписали контракт, а демо и скриншоты уже на сайте. Интересно, кто им передал последние скриншоты?

Выставка катится своим чередом, набирая обороты. Звук становится все громче, толпа все толще, а воздух все горячее.

ГЕЙМЕР №1 – Да, стоило полтора часа отстоять очередь, чтобы посмотреть ролик третьего Дума!

ГЕЙМЕР №2 – А меня что-то не вставило... Может, пойдем встанем в другую очередь, чтобы посмотреть на будущих Генералов? Там часа два постоим, а потом обедать пойдем.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Все идет по плану. Уже успел побывать у десяти издателей. Три приглашения на вечерний коктейль. Как успеть? Гостиницы в разных частях города.

ЖУРНАЛИСТ №2 – Если и на следующем стенде у меня отберут сразу три визитки в обмен на листок пресс-релиза без демо-диска, то завтра мне здесь вообще никто ничего не даст. Надо проверить, есть ли хотя бы скриншоты на сайте. Вы еще не были в пресс-комнате? Там, говорят, есть компьютеры с выходом в Интернет.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Все компьютеры уже заняты. К сетевым местам подключили свои ноутбуки исключительно коллеги из Кореи, у них на ноутбуках такие занятые иероглифы!

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Три контракта за один день – это неплохо. Семья будет рада, если я заработаю миллион на комиссионных. За один



Дружеские объятия американской военщины.

день. Вечером на корпоративном приеме отмечим. Я специально заказал любимое мексиканское блюдо. Говорят, будут какие-то артисты из Голливуда.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – То, что мы купили сегодня, позволит нам прожить четыре месяца. Если пойдет такими темпами, то год работы мы себе обеспечим. Эх, еще бы продать что-нибудь...

СТЕНДИСТ №2 – Вот и день подошел к концу, а я и пообедать не успел. Надеюсь, что-нибудь перепадет на корпоративной вечеринке.

СТЕНДИСТ №1 – Пообедать я тоже не успел, но удалось пригласить девушек в ресторан вечером.

Вечером, каждый со своей ношей, мечтой, удачей, мыслью о миллионе отправляется по запланированному маршруту. Говорят, что в первый вечер выставки 70% участников проводят на какой-нибудь сытной и пьяной корпоративной вечеринке.

- 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 "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
 © 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



Действие 2 23 мая 2002 г.

Утренняя очередь для осмотра содержимого сумок не уменьшилась. На ручке сумки болтаются еще один цветной ярлычок – сумки с такими ярлычками сегодня при повторном входе в здание осматривать не будут.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Вкусный вчера был ужин. Если и сегодня заключу три контракта, то в этом году смогу купить новую яхту.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Эх, продать бы что-нибудь...

РАЗРАБОТЧИК №1 – Вот, очередные журналисты подвалили, быстренько загоняем их за закрытые двери.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Посмотрим, что вы там нового наваяли!

ЖУРНАЛИСТ №2 – Ух, как мне повезло попасть за закрытые двери! Три полосы вам за такой эксклюзив! И обложку!

ГЕЙМЕР №1 – А ты видел, какие там девчонки в нижнем зале? Ну прямо голые почти, как в «Плейбое»...

ГЕЙМЕР №2 – Лапоть ты! Там одна девчонка три месяца назад была на обложке «Плейбоа». Клевая такая, с формами. Да и остальные тоже ничего.

СТЕНДИСТ №1 – Неужели и сегодня без обеда? А девочки вчера были классные. Правда, я так и не понял, с каким акцентом они говорили.

СТЕНДИСТ №2 – Пока начальство на переговорах, успею за 15 минут пообедать. Опять журналисты... У вас есть визитка?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Я вчера был у вас и оставлял визитку.

СТЕНДИСТ №2 – Это было вчера. А сегодня надо снова дать визитку.

ЖУРНАЛИСТ №2 – Пожалуйста...

СТЕНДИСТ №2 – Приходите через 15 минут, я вам все покажу.

ЖУРНАЛИСТ №2 – Как хорошо, что вы вернулись. Я пока вас ждал успел кое-что посмотреть...

СТЕНДИСТ №2 – Вы журналист? У вас есть визитка?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Я вам ее давал вчера и сегодня давал...

СТЕНДИСТ №2 – Давайте снова. Спасибо! Проходите, садитесь. Знаете, как мышкой управлять?

РАЗРАБОТЧИК №2 – И чего это по залам ходят военные? Это, наверное, американцы до сих пор от шока 11 сентября не оправятся, и а в аэропортах у них морские пехотинцы всюду стоят, и на выставках тоже.

ЖУРНАЛИСТ №2 – А вы видели танки перед главным входом?

РАЗРАБОТЧИК №2 – Нет. Вот ведь как испугались, даже танки пригнали.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Нет, я сегодня ставил машину на подземной стоянке в другом здании.

День неумолимо подходит к концу. Планы на второй вечер выставки давно намечены, но усталость корректирует сверстанные месяцы назад планы. Наверное, к лучшему.

Действие 3 24 мая 2002 г.

Утренняя очередь на осмотр к секьюриту значительно короче. Секьюриту улыбаются каждому и иногда пропускают людей, даже не заглянув в их сумки. Чуть позже они даже начнут заигрывать с посетителями выставки, например, предложив им сразиться на надутных мечах, подаренных какими-то стендистами.

СТЕНДИСТ №1 – Неужели сегодня последний день? День короткий, можно и без обеда. Голос сел. Наверное, от жары. Надо побольше льда в содовую.

СТЕНДИСТ №2 – Скорее бы день закончился. День короткий, можно и не обедать. Жаль только, что голос совсем сел. Звонил маме, она не узнала меня по телефону.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Прекрасно вчера день прошел, и вечер тоже. Омары были потрясающие. Ну еще сегодня пару контрактов, и на коммиссионные можно будет купить сыну «Ламборгини» в качестве подарка на выпускной.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Ну хоть сегодня мы продадим что-нибудь!?

ГЕЙМЕР №1 – А в том дальнем зале через дорогу девчонки тоже неплохие.

ГЕЙМЕР №2 – Да какие они девчонки? Тетки они. Могли и помоложе набрать.

ГЕЙМЕР №1 – Ты заметил, сколько классных тачек здесь на разных стендах? И все настоящие!



Какой солдат не мечтает стать генералом! В очередь!

ГЕЙМЕР №2 – Заметил. Только я бы не прочь покатаются на роликах или велосипеде на горках, которые стоят в Южном зале. Говорят, что катаются победители каких-то соревнований. Но я им фору дам! Все девчонки были бы мои!

ЖУРНАЛИСТ №1 – Кажется, успел обойти все залы. Надо не забыть сходить через дорогу к бывшим Gathering of Developers. Обед нам только снится.

ЖУРНАЛИСТ №2 – Вы видели танки перед главным входом?

ЖУРНАЛИСТ №1 – Нет. Когда я входил в здание, я еще спал на ходу. Вчера вечером была классная вечеринка у одного из издателей, и я спал всего два часа.

РАЗРАБОТЧИК №1 – Мы хорошо поработали. Обслужить 120 журналистов за три дня... Минимум двадцать обложек у нас точно будет.

РАЗРАБОТЧИК №2 – Хорошо продались.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – А что это за толпа перед моим офисом? Опять

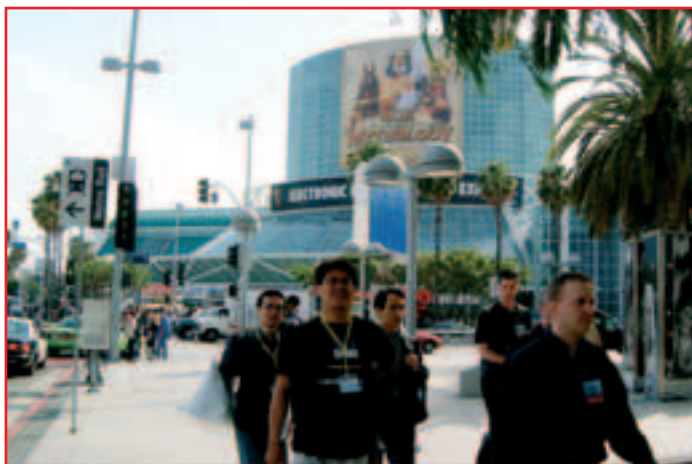
журналисты и разработчики?

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Осталось полчаса до закрытия. Ну, хоть бы что-нибудь успеть продать! Или пойти купить еще что-нибудь?

ЖУРНАЛИСТ №2 – Вы видели танки перед главным входом?

ЖУРНАЛИСТ №1 – Нет, простите, а разве есть еще какой-то другой вход, кроме того, через который я всегда хожу? Жаль, что выставка уже закончилась... Посмотрим на танки в следующий раз.

Залы выставки пустеют. Стендисты сами, не дожидаясь рабочих, начинают быстро разбирать стенды, переговариваясь друг с другом жестами на языке глухонемых, ибо голос свой они окончательно посадили, пытаясь лечить горло льдом с содовой. Но это еще не конец. В близлежащих гостиницах скоро будут накрывать столы для прощальных вечеринок.



Эпилог

Улицы рядом с выставочным комплексом заполняются другой породой людей, большая часть из них в фиолетово-желтых футболках. У всех почему-то на спине один номер – 34. И всех почему-то одинаково зовут Шакил О'Нил. В соседнем спортивном комплексе начинается игра. Совсем другая игра.

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Вкусная выставка. Мне понравилось. И диван был в меру мягкий.

ЖУРНАЛИСТ №1 – Привет, Разработчик! (Мимо в шортах и футболке пробегает известный разработчик.)

РАЗРАБОТЧИК №1 – Привет, Журналист!

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Простите, а кто этот был?

ЖУРНАЛИСТ №1 – Как? Это же известнейший разработчик! Вы уже несколько лет издаете его игру!

ИЗДАТЕЛЬ №1 – Надо же! Какой тощий невзрачный тип.

ИЗДАТЕЛЬ №2 – Все же успел! Купил. Хрень это или шедевр – потом разберем.

ГЕЙМЕР №1 – Десять очередей по полтора часа каждая – вот и вся выставка.

ГЕЙМЕР №2 – Девчонки, машинки, сувениры – классная выставка!

СТЕНДИСТ №1 — ... (Открывает рот, но его совсем не слышно.)

СТЕНДИСТ №2 — ... Пытается что-то сказать, но голоса не слышно.)

ЖУРНАЛИСТ №1 – Осторожно, двери закрываются! Следующая станция... Лейпциг! Или Лондон, если ему повезет!

ЖУРНАЛИСТ №2 – А почему не Копенгаген?

ЖУРНАЛИСТ №1 – Будет вам и Копенгаген, если датчане вслед за немцами соберутся устроить собственное национальное игровое шоу.

Занавес

Послесловие автора

Все приведенные выше фразы – реальные фразы реальных людей, услышанные автором на прошедшей выставке ЕЗ. Иногда одна и та же фраза слышалась из уст нескольких разных участников. Почему-то подумалось, что фразы хорошо складываются в пьесу. Похоже, что ЕЗ за последние годы по-настоящему стала особенным, уникальным событием, с собственными персонажами и типическими характерами.

Новый автосимулятор ВНЕДОРОЖНИКИ 4x4

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.

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

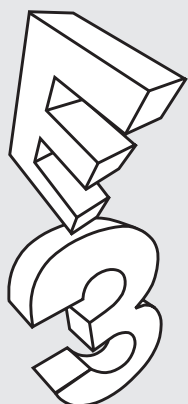
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

НОВЫЙ
ДИСК

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.



expo

Е3 2002: Великий розыгрыш

Организаторы выставки совершенно предсказуемо определяли номинантов на Best of Show, Best PC Game, Best Original Game... Тщеславные, лощенные и ухмыляющиеся Doom III, The Sims Online, Age of Mithuno, WarCraft III и прочие кадавры беззастенчиво приковали внимание хлопающей ушами аудитории. А вокруг-то, вокруг...

Не менее амбициозные, но менее раскрученные игры утились по задворкам выставки и тень империи высокобюджетных блокбастеров медленно накрывала их. Например, заведомо проходная Rise of Nations (разве что издатель у нее — Microsoft) зачислена в потенциальные Best Strategy Games, в то время как America II, Project Nomads, World War II смотрелись не в пример лучше. Решено, после следующей Е3 наш журнал будет выделять интересные проекты самостоятельно. Вы не против? А сейчас наши обозреватели, вопреки предположениям организаторов выставки, не станут расписывать достоинства C&C: Generals (одного из любимцев Е3). Успеют... Здесь они пишут только о тех, в которые будут играть, которые ждут. Это не значит, что мы не будем писать про Doom III и Deus Ex II. Будем. Но ведь их вы и так купите, не правда ли?

AMERICA II

Олег Коровин korovin@gameland.ru

- Платформа: PC
- Жанр: RTS
- Издатель: Data Becker
- Разработчик: Data Becker
- Дата выхода: где-то в 2003 году

America II может стать самой интересной игрой о Диком Западе, хотя на Е3 их было представлено немало и главным ее конкурентом, видимо, станет American Conquest от GSC Game World.



На каждого юнита тратится около 3000 полигонов, а биться в поле может выходить до нескольких сотен вояк.

Главная особенность — доступные расы (их будет 5 штук). На сей раз каждая из них действительно отличается от всех остальных. Индейцы Апачи, например, непревзойденные мастера устраивать засады, а также организовывать молниеносные нападения. Команчи — великолепные всадники, а их шаманы способны призывать духов, которые



Антураж заправского вестерна — главный козырь America II.

будут сражаться на стороне индейцев. Американцы и мексиканцы больше полагаются на огнестрельное оружие и динамит (хе-хе).

Но различия не заканчиваются на боевых характеристиках. Так, индейцы в основном занимаются сельским хозяйством, в то время как золотоискатели... добывают золото, как ни странно. А так как ресурсов — пять видов, и каждая из сторон будет добывать их с разной степенью успешности, придется заниматься и торговлей, и дипломатией. Берите на заметку, в США игра точно станет хитом. **expo**

DIVINE DIVINITY

Вячеслав Назаров master@gameland.ru

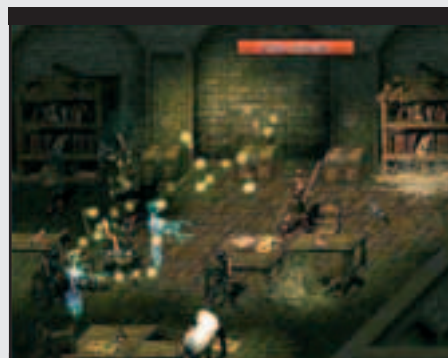
- Платформа: PC
- Жанр: RPG/АКЦИОН
- Издатель: CDV Software
- Разработчик: Larian Studios
- Дата выхода: III квартал 2002 года

Как всегда бывает на Е3, самое пристальное внимание к себе привлекли ролевые игры, которыми интересовался каждый третий стратег, каждый четвертый любитель action-игр и, что удивительно, каждый первый ролевик из числа посетителей выставки. При этом среди действительно очень большого числа достойных



С места резни лучше убраться до прихода стражи. Если не получится, придется оправдываться: «Никто их не убивал! Они уже убитые пришли!»

проектов выделялась игра Divine Divinity: к мониторам, на которых она демонстрировалась, пробиться было возможно только с помощью заклинания «Осторожно, горячий кофе!». В плане сюжета Divine Divinity не слишком отличается от великого множества других ролевых игр. Ну эка невидаль: жил да был в королевстве Ривеллон Совет Семерых. Ну, принес он себя в жертву, чтобы остановить вселенское зло. «Подумаешь!» —



Призраки «библиотекарш» очень досаждают в магических библиотеках.

скажете вы и будете абсолютно правы, потому что дальше все еще стандартней. Оказывается, спустя две тысячи лет зло очухалось и решило навести порядок в строптивом королевстве. Конечно, остановить его может только Спаситель. Но ведь его еще и найти надо... В Divine Divinity игрокам предлагается либо сразу влезть в шкуру отважного борца со злом, либо превратиться в Колдуна или Воина, в облике которых и отправиться на поиски Единственного и Неповторимого.



Зомби — самые популярные монстры в игре и встретить их можно, где угодно.

Пока вроде бы все как обычно. Но на этом, должен вас расстроить, практически вся обыденность и заканчивается. В зависимости от того, каким героем будет решено играть, Divine Divinity превратится или в классическую RPG, или в не менее классическую action-молотилку. Причем и то, и другое, судя по всему, будет сделано на весьма высоком уровне: более 100 монстров (каждый из которых обладает если и не интеллектом Каспарова, то уж мозгами двухлетнего бультерьера — наверняка), 150 компью-

терных персонажей с уникальными биографиями и стилями поведения и прочая, и прочая. Добавьте к этому огромный мир, где предстоит заполнить огромное количество квестов, и вы получите чудесную многогранную игру: хотите – тренируйте мозги, хотите – разминайте пальцы. А если не хочется ни того, ни другого... Что ж... Попробуйте пробраться к другому монитору. Только не забудьте про кофейное заклинание – толпа-то уже напирает...

экспр

DUALITY

Олег Коровин KOROVIN@GAMELAND.RU

- ПЛАТФОРМА: Xbox, PC
- ЖАНР: RPG/АКЦИОН
- ИЗДАТЕЛЬ: PHANTAGRAM
- РАЗРАБОТЧИК: TRILOVITE GRAPHICS
- ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2002 года

Если вдруг кто не в курсе, предлагаю краткий ликбез. Duality – готовящаяся для Xbox и PC супер-RPG в вечно любимом народом и не выходящем из моды стиле киберпанк. Нам предстоит последовательно влезть в шкуру наемника, хакера и некоего виртуального бестелесного существа. Подчеркиваю: это не альтернативные варианты, играть будем за всех трех. Наемник специализируется на тяжелом оружии и носит неслабые доспехи. Хакер, помимо умения обращаться с электроникой, мастер устраивать ловушки с помощью превеликого множества хитроумных устройств: мин, лазерных сенсоров и т.п. О компьютерном персонаже почти ничего не известно, кроме того, что он потерял не только тело, но и память.

А теперь новости. Посмотрев неслабых размеров ролик и немного придя в себя после этого, можно сделать следующие выводы. Вся игра проходит с видом от третьего лица, сражения – real time'овые. Причем, как и обещали разработчики, не обойдется без элементов из игр а-



Пока не ясно, сможем ли мы свободно вращать камеру.

la Metal Gear Solid. Наши герои могут выглядеть из-за угла, прижиматься к стенам и бесшумно передвигаться. У врагов будет ограниченный угол обзора. Судя по всему, слух им тоже не чужд. Когда нашим глазам предстала девушка-хакер, то первое, что она сделала – это взломала какого-то робота и взяла его под свой контроль. Электроники в мире Duality действительно много. Несмотря на то что игра выглядит как заправский action, нас ожидает полная нелинейность и куча побочных квестов в лучших традициях CRPG.

Но главное, в чем нас убедил ролик, это то, что игра будет просто потрясающе красивой. Сам факт того, что мы немало спорили, какие именно кадры были из игрового процесса, а какие из видеозаставок, говорит о многом. Дело в том, что в Duality разницу между роликами и собственно игрой с первого взгляда почувствовать довольно трудно. Также хочется отметить великолепную анимацию героев и врагов. Предлагаю всем поклонникам киберпанка вообще и System Shock в частности (а также всем остальным любителям классных RPG) скрестить пальцы и надеяться, что игра выйдет в срок.

экспр

HIGHLAND WARRIORS

Олег Коровин KOROVIN@GAMELAND.RU

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: RTS
- ИЗДАТЕЛЬ: ДАТА БЕСКЕР
- РАЗРАБОТЧИК: SOFT ENTERPRISES
- ДАТА ВЫХОДА: IV КВАРТАЛ 2002 года

Сейчас, когда количество готовящихся к выходу стратегий в реальном времени превышает все разумные пределы, игре нужно чем-то очень здорово выделиться, чтобы привлечь наше внимание. Highland Warriors выделяется, как ни банально это прозвучит, прежде всего, сво-

им внешним видом. Только вдумайтесь: на каждого юнита тратится до 8000 полигонов! Задания состоят из 1700 треугольников. И даже на деревья и камни их тратится порядка 500-600. Когда у всех людей отдельно анимирован каждый палец на руках, а детализация лиц достойна неплохого квеста, это не может не впечатлять. Заметим также, что юнитов на поле боя может быть до 200.

В остальном Highland Warriors довольно стандартная RTS про борьбу шотландцев за независимость. Нас ждет добыча ресурсов (коих будет 5 видов), строительство базы, нехитрые сражения. Нехитрые, потому что игра не претендует на лавры Shogun – от нас потребуются минимум талантов тактика. Зато будут герои с уникальными умениями. Один из них даже сможет пытаться пленни-



Построения в Highland Warriors присутствуют исключительно для красоты. На ход сражения такие мелочи практически не влияют.

ков! Тем не менее, у игры явно нешуточный потенциал. Ждите новостей.

экспр

IMPERIUM GALACTICA III: GENESIS

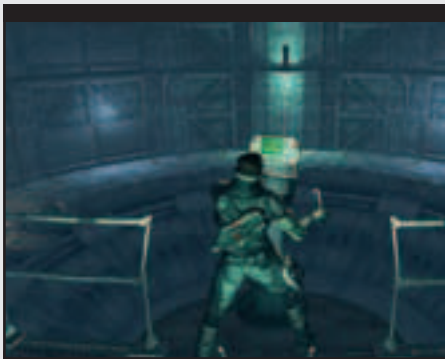
Вячеслав Назаров MASTER@GAMELAND.RU

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: 3D-RTS
- ИЗДАТЕЛЬ: CDV SOFTWARE
- РАЗРАБОТЧИК: PHILOS LABORATORIES
- ДАТА ВЫХОДА: III-IV КВАРТАЛ 2002 года

Как человечество всегда манили к себе звезды, так огромное количество гостей Е3 притягивали к себе мониторы, на которых проигрывались ролики из готовящейся к выходу игры Imperium Galactica III: Genesis. Не страдающие ложной скромностью разработчики с издателями наперебой хвастались, что в их руках находится ни много ни мало, а 3D-RTS «нового поколения».



Уцелевшие кораблики уходят с передовой – иногда лучше потерять планетарную систему, чем последний отряд, а с ним и всю Галактику.



Общение с электроникой – не самая сильная сторона наемника.



Цветовая палитра в Duality подчеркнута однотонная.



Несмотря на более чем внушительную детализацию юнитов, ландшафты явно страдают.



СРАЖЕНИЯ НА ФОНЕ РАЗНОЦВЕТНЫХ ПЛАНЕТ ЯВЛЯЮТСЯ ВИЗИТНОЙ КАРТОЧКОЙ ИГРЫ, КОТОРУЮ НЕ ПЕРЕПУТАЕШЬ НИ С ЧЕМ.

Конечно, справедливости ради стоит отметить, что, избавившись от скромности, создатели Imperium Galactica III попутно лишились и способности трезво оценивать свои возможности. Но, так или иначе, если игра и не является принципиально новым словом в жанре, то уж славу одной из лучших его представительниц она непременно заслужит.

Впрочем, согласен: подобные заявления надо подкреплять фактами. Этим сейчас и займемся. Вряд ли кто-нибудь будет спорить с тем, что сюжет является важной составляющей любой игры, а уж RTS и подавно. Поэтому стоит отметить, что для Imperium Galactica III сценарий создавался настоящим писателем-фантастом, и он представляет собой целый роман, который рассказывает о войне человечества с мерзкими инопланетянами. Любопытно, что описание этого действия создается с помощью шести параллельных сюжетных линий.



НЕСМОТЯ НА РАДОСТНЫЕ ВЗРЫВЫ, РАЗРУШИТЬ ТАКУЮ МАХИНУ С ПОМОЩЬЮ КРОШЕЧНОГО КОРАБЛИКА ВСЕ ЖЕ НЕ УДАТСЯ — ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ РАЗНЫЕ.

Помимо большого количества сценарных хитроуплетений, Imperium Galactica III может похвастаться более чем 100 планетами, разбросанными по 20 системам, а также 50 персонажами, принимающими самое непосредственное участие в развитии сюжета. Также очень забавной возможностью, способной привлечь к игре внимание широкой публики, обещает стать самостоятельное конструирование космических кораблей. Судя по Е3, собственноручная сборка боевого звездолета из россыпи оружейных систем, энергетических установок и прочей интересной ерунды действительно является очень захватывающим процессом.

Вообще же, нельзя не согласиться со словами одного канадца, который, как мне рассказали, покидая стенд Imperium Galactica III, заявил: «Да... У этой игры есть неплохие шансы на ус-

пех. Впрочем, а вот на провал – отсутствую». Мне к этому добавить нечего. **экспр**

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

ДЕНИС ЗЕЛЬЦЕР MAXIDEN@GAMELAND.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, GC, Xbox

■ ЖАНР: FPS

■ ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS

■ РАЗРАБОТЧИК: GEARBOX/EUROCOM

■ ДАТА ВЫХОДА: IV КВАРТАЛ 2002 ГОДА

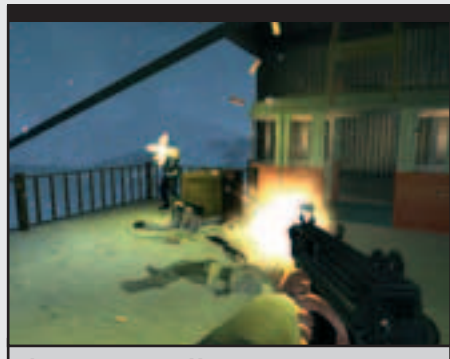
Тенденция: многочисленная орава франчайзинговых игрушек постепенно перерастает в группу вполне интеллигентных джентльменов. Наконец-то суммы вложений в разработку игр «по мотивам» фильмов, телесериалов и кукол Барби начали превышать стоимость лицензирования вожделенных торговых марок. И на лицах отдельных



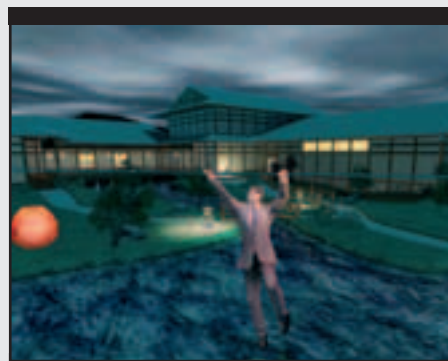
ВОТ ТАК ИГРА БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ НА PLAYSTATION 2.

произведений уже не написано, каким местом их творили перегруженные настоящей работой девелоперы. Взять хоть ту же Matrix: Reloaded. Заслуженный обладатель Ордена Геймерского Почета и звания «Народная марка» компания Shiny Entertainment трудится над игрой по продолжению «Матрицы» уже далеко не первый год. В плане количества рапидных сцен и летающих трюков ожидается как минимум второе пришествие Макса «Того Самого» Пэйна.

Сегодня же речь идет об игре, приуроченной к выходу нового фильма о похождениях агента Джеймса «007» Би. Сменив несколько названий, издатель остановился на варианте JB 007: Nightfire. Масштабы разработки поражают: игра выйдет сразу на четырех платформах, включающих PC и все современные полноформатные приставки (GBA пока в стороне). Причем игру делают сразу две компании: прославленная Gearbox Software производит версию для PC, ну а Eurocom ваяет оную для консолей. PC-версия Nightfire будет собрана на уже, казалось, давно отжившем свое движке Half-Life. Факт удручающий. О реальном качестве графики, тем не менее, судить можно пока только



А ЭТО ВАРИАНТ ПОД XBOX.



В РС-ВАРИАНТЕ ДЖ. Б. В НЕИЗМЕННО ЧИСТОМ КОСТЮМЧИКЕ БУДЕТ ЛАЗАТЬ ПО КАНАТАМ. И ПРЕТЕНДОВАТЬ НА ЗВАНИЕ «ЛУЧШАЯ ИГРОВАЯ ГРАФИКА 1999 ГОДА».

по немногочисленным официальным скриншотам. Антураж почему-то напоминает Return to Castle Wolfenstein.

Но, разумеется, не в антураже дело. Основные амбиции игры про Джеймса Бонда – новенький Aston Martin Vanquish, на котором будет гонять Номер Семь (увы, только в консольной версии; PC-вариант гонками обделен), несколько видов солнцезащитных очков, некоторые из которых заменяют ночное зрение и рентгеновскую установку (будем стрелять по скелетам!), переключавшие из фильмов Джона «Woo» Ву двойные «Беретты». Ну, чтобы все круто было. И еще – впервые на мониторах – эксклюзивный сюжет, написанный специально для игры!

Игру James Bond 007: Nightfire вы сможете приобрести в своих любимых гастрономах зимой 2002 года. **экспр**

PROJECT NOMADS

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ MASTER@GAMELAND.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox

■ ЖАНР: 3D-АКЦИОН/RTS

■ ИЗДАТЕЛЬ: CDV SOFTWARE

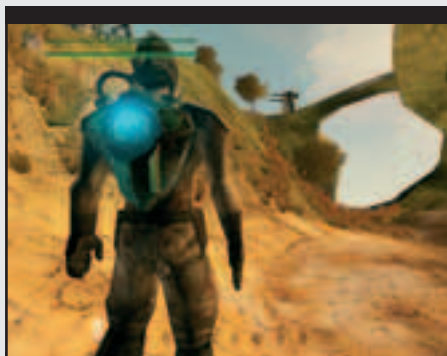
■ РАЗРАБОТЧИК: RADON LABS

■ ДАТА ВЫХОДА: III-IV КВАРТАЛ 2002 ГОДА

Стоило только взглянуть на нынешнюю Е3 с высоты птичьего полета или даже полета летучей мышки, и сразу становилось ясно, кто же был на данном мероприятии главными действующими фигурами. Конечно же, это были кочевники – любители электронных развлечений, выбравшиеся в далекий Лос-Анджелес из какой-нибудь Тмутаракани или даже Крыжополя. Бродячие фанаты рыскали по стендам, пытались найти проект, достойный их внимания, и, наткнувшись на игру Project Nomads, надолго застывали перед мониторами.



КАЖДЫЙ ИЗ ПАРЯЩИХ В ВОЗДУХЕ ОСТРОВКОВ МОЖЕТ СТАТЬ НЕПРИСТУПНОЙ ИЛИ, ТОЧНЕЕ СКАЗАТЬ, НЕПОДЛЕТНОЙ КРЕПОСТЬЮ.



Порой одолеть вражеский ДОТ проще всего, приняв свой истинный облик ЧЕЛОВЕКООБРАЗНОГО ГЕРОЯ.

«Проект «Кочевники» – именно так переводится название оригинальной игры – причудливо смешал в себе элементы 3D-action и RTS. На первый взгляд может показаться, что все это мы уже видели в таких старинных боевиках, как Urban Assault или Battlezone. Но, смею вас уверить: это только так кажется. В действительности же все не так, как на самом деле. Главной особенностью Project Nomads является практически абсолютная свобода, предоставляемая игрокам. Выбрав одного из трех героев, выживших после ужасающей катастрофы всепланетного масштаба, виртуальные кочевники получают в свое распоряжение летающий остров, который им предстоит превратить в самую настоя-



Стремительное развитие — залог выживания в игре. Еще несколько минут назад эта скала была абсолютно безжизненна.

щую крепость. Именно она должна будет послужить плацдармом для восьми глобальных миссий и бесчисленного количества квестов, основной целью которых является спасение боевых товарищей. То, как будет происходить спасение, лежит полностью на совести игроков: строить могучие замки и клепать эскадрильи смертоносных летающих машин или лично, словно заправский камикадзе, штурмовать вражеские крепости. Если же к этому добавить превосходную анимацию, оживляющую буквально каждый пиксель Project Nomads, огромное количество как противников, так и средств, позволяющих с ними бороться, то перед нами оказывается прекрасное местечко, где любой кочевник может погостить некоторое время. Судя по тому, на какое время задерживались возле стенда игры кочующие посетители выставки, это будет не один десяток часов. **expo**

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Денис Зельцер maxiden@gameland.ru

- ПЛАТФОРМА: РС
- ЖАНР: STRATEGY

- ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE
- РАЗРАБОТЧИК: ELIXIR STUDIOS
- ДАТА ВЫХОДА: III-IV КВАРТАЛ 2002 года

«Добро пожаловать к нам в страну Novistrana!». Вот уже четыре года компания Elixir Studios работает над одним из самых масштабных в стратегическом жанре проектов. Republic: The Revolution – игра, которая моделирует целую страну. Каждого жителя. Каждую вывеску на каждой двери. Разработчики обещают плавное приближение от вида со спутника до детального обзора любой точки огромной страны протяженностью с запада на восток в 2000 миль! Republic – это симулятор политического деяте-



Фракция идиотов: взрослые тетки и дядьки ходят туда-сюда по газону, а некий бородатый старикан вещает с высоты деревянного ящика.

ля. Вы начинаете ровно с одним приспешником и минимальной материальной поддержкой. Цель – создать могущественную политическую фракцию и завоевать власть в стране. Слабо? Забудьте обо всем, что скрывается в вашей голове под биркой strategy: никаких tank rush'ей, лишь чистая политическая игра. Итак, для создания партии нужны люди. Как их привлечь? Нужно собрать их как можно больше в одном месте и заставить слушать вашу пламенную речь. В «бете», демонстрируемой на Е3, это можно было сделать, открыв частный и обязательно нелегальный fight club. В боксерском клубе вы будете устанавливать свои порядки и своими политическими идеями промывать мозги посетителям.



Бойцовские клубы в Novistrana нынче очень модны.

Набрав первых членов партии, вы начнете выполнять политические акции. Elixir продемонстрировали, как их партия заявила о себе критикой правительства. Наняв журналиста, они отыскали какого-то полоумного студента и приказали ему ползти под танк. Парень умер, а все газеты написали о новой фракции и бесчинствах правитель-



За наших, брат? За ваших, брат! Дай руку, братан!

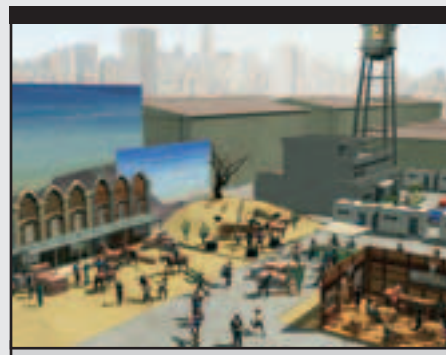
ства. Хитро? Также в игре будет предусмотрена весьма изощренная система ведения диалогов. Фразы будут составляться из отдельных кусочков и направляться по разным линиям: интеллект, защита, атака, юмор. Помимо великолепной графики, Republica: The Revolution предлагает просто фантастическую игровую концепцию. Вот уж действительно революшн. Ждать осталось до осени. **expo**

THE MOVIES

Олег Коровин korovin@gameland.ru

- ПЛАТФОРМА: РС
- ЖАНР: STRATEGY
- ИЗДАТЕЛЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕН
- РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
- ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

Вслед за Сидом Мейером, которого вдруг потянуло на эксперименты (имею в виду его временный отход от цивилизационных дел ради какого-то Sim Golf), от своей главной «черно-белой» линии решил отойти и Питер Молине! Страшно? Ну, пока все говорит о том, что мэтр не изменит себе и сделает нечто сногшибательное. Будем надеяться, дальше это впечатление меняться не будет. Суть новой игры Молине The Movies – создание собственной киностудии. Причем важна как ее финансовая успешность, так и признание ее деятельности у критиков. Первым делом мы строим все необходимые для съемочного процесса сооружения и покупаем декорации. Затем пишем сценарий. Не собственноручно, конечно, но мы можем указать жанр фильма, стилистику и еще кое-какие общие черты будущей картины. Затем приступаем к съемкам. Непосредственно мы в них не участвуем, но можем подбирать актеров и косвенно влиять на их действия. Снимая, скажем, сцену в салуне, мы можем поставить ползу-



Первые скриншоты демонстрируют исключительно съемки вестернов. Но жанр нашего фильма может быть любым.



ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ В 20-Е ГОДЫ ДВАДЦАТОГО ВЕКА. ОТСЮДА И ОБЩИЙ РЕТРО-СТИЛЬ THE MOVIES.

нок «жестокость» на максимум и получить славу перестрелку. Можно наоборот увеличить параметр «романтика». Тогда ковбои разберут всех девочек и расползутся по укромным углам. И все-таки главное для игрока – определять общую политику студии. В первую очередь финансовую. Покупать для каждого нового фильма новые декорации поначалу дорого. Поэтому можно сразу делать покупку с расчетом на несколько картин. Правда, злоупотреблять исполь-



ДУМАЮ, ПЕРВЫМ ЖЕЛАНИЕМ ИГРОКА БУДЕТ ПЛЮНУТЬ НА МАКРОМЕНЕДЖМЕНТ И ЧАСАМИ ПРОСИЖИВАТЬ НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ. КОГДА ЕЩЕ ТАКУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛУЧИМ?

зованием «вторсырья» не стоит, так как критики нас быстро раскусят, и «Оскар» может ульнуть к ненавистным конкурентам. Их, кстати, можно покупать (конкурентов, а не «Оскаров»). Результатом наших усилий должны стать полноценные киношки продолжительностью вплоть до полутора часов! Они будут сохраняться в отдельные файлы, и ими можно будет обмениваться с друзьями. Работы над The Movies начались лишь в январе. И хотя Питер Молине говорит, что продвигаются они на удивление быстро, ждать игру стоит не раньше конца следующего года. **хро**

XIII

Денис Зельцер MAXIDEN@GAMELAND.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, GC

■ ЖАНР: FPS

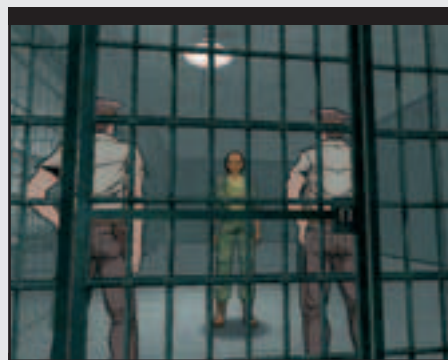
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft

■ РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft

■ ДАТА ВЫХОДА: I КВАРТАЛ 2003 ГОДА

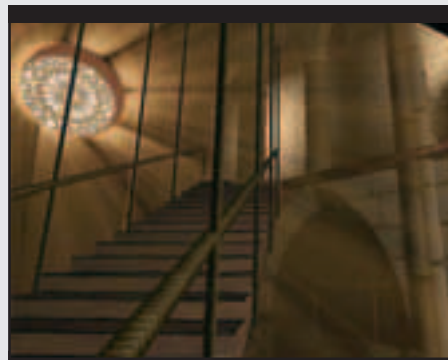
На E3 прошел показ мод. Модели, холодно улыбаясь, чинно проходили по подиуму, демонстрируя стройные ножки. Законодателями мод в этом сезоне станут игры с графикой, сделанной по технологии cel-shading. Адекватного русскоязычного перевода сему термину, разу-

меется, нет. Придется придумывать на ходу. Cel-shading – это как в комиксах. Рисованные пистолеты, пушки, надписи «O-o-o-ch!» рядом с физиономиями героев. Но комиксы эти живут в современном трехмерном движке, просчитывающем все тени, освещение и полигоны с присущей различным движкам методичностью. Представляете, что за смесь – 3D-движок и рисованная анимация? Именно такой микс на E3 продемонстрировала Ubi Soft. FPS-шутер XIII – нечто столь концептуальное, что аж дух захватывает. Игрок бежит с нарисованной «Береттой» и пуляет по рисованным человечкам, которые издают рисованные же крики «A-a-agh!». Все это на усовершенствованном Unreal Engine. Валерьянки принести? На самом деле проект действительно интересный. Только взгляните на скриншоты – сколько неподдельного мультяшного обаяния таят в себе эти



МУЛЬТЯШНЫЕ ВИДЕОСТАВКИ В ТРЕХМЕРНОМ ШУТЕРЕ? ЭТО ЧТО-ТО НОВЕНЬКОЕ!

картины! А за ярким фасадом, представьте себе, хранится еще и недюжий сюжет: основанная на популярных во Франции комиксах Яна Ван Хамма игра предлагает целую историю, связанную с заговорами правительства и президента, тайных обществ, курильщиках и всей прочей атрибутикой жанра. Главный герой, ясен пень, очнулся с патологической амнезией и неясной татуировкой. Задача – раскрыть козни правительства. Всего. Игра начинена всякими приятными мелочами вроде возможности защищаться от выстрелов с помощью трупов или заложников, использования в ка-



НЕСМОТЯ НА НЕСЕРЬЕЗНОСТЬ, ДВИЖОК XIII ДЕМОНСТРИРУЕТ ЗАВИДНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

честве орудия чуть ли не любых подручных средств и многими другими. Сингл-кампания включает в себя, разумеется, 13 глав, составляющих аж 54 миссии! Вот вам и заговор. Выйдет проект зимой 2003 года и сразу на четырех платформах. **хро**

THE Y PROJECT

Денис Зельцер MAXIDEN@GAMELAND.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC

■ ЖАНР: ACTION/ADVENTURE



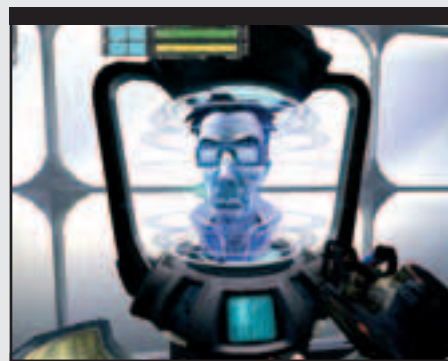
В ЭТОМ РИСОВАННОМ ЗАКАТЕ ВСЕ-ТАКИ ЧТО-ТО ЕСТЬ...

■ ИЗДАТЕЛЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕН

■ РАЗРАБОТЧИК: Westka Entertainment

■ ДАТА ВЫХОДА: где-то в 2003 году

Еще одна игра на движке Unreal метит в хиты. Разработчики из немецкой Westka Entertainment решили сделать из старенького движка реальную конфетку, доработав его весьма тщательным образом (говорят, разработки Westka будут включены в официальную поставку engine и будут использованы во всех новых играх на Unreal Engine). Что же они такого наворотили?

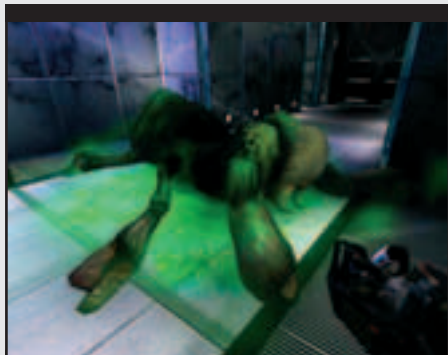


СИМПАТИЧНО ПАРЕНЬ НАРИСОВАН. ТОЛЬКО ВОТ ВСЕ В КАКИХ-ТО ПЯТНАХ...

Ребята решили вдоволь поиграть с технологией Bump Mapping. Если позволит железо пользователя, все вокруг (стены, предметы, оружие и монстры) будет демонстрироваться на пару с этой технологией. И надо сказать, что это будет хорошо. Монстры выглядят сущими красотками, показывая нам слизистую поверхность тела, мохнатые конечности и свирепые физиономии. Разработчики делают упор на кинематографичность действия (впрочем, кто этот упор нынче не делает?) – будет много пафосных роликов на движке.



НАЗНАЧЕНИЕ ДАННОЙ КОНСТРУКЦИИ РАЗРАБОТЧИКАМИ ПОКА НЕ ПРИДУМАНО.



МОНСТР НАХАЛЬНО ДЕМОНИСТРИРУЕТ ВЫПУКЛЫЕ ФОРМЫ!

Интересен сюжет. Y Project – не «чисто FPS», а очередная смесь action, adventure и RPG. Две фракции – людей и монстров (все просто) – ведут друг против друга масштабные военные действия. Игрок же сможет выполнять задания, причем как для одних, так и для других. За выполнение заданий он будет получать XP-очки, с ростом которых будут расти и его умения. Вместе с ростом skills будут доступны все более продвинутые виды оружия, которых в общей сложности насчитывается 60 (!) штук. Все они будут очень разные и довольно необычные – забудьте, наконец, о rocket launcher! Ну и еще про графику. Она будет просто великолепной. Любуйтесь скриншотами. Ждите 2003 год, как манну небесную. **экспр**

Е3 2002: РУССКАЯ ВЕРСИЯ

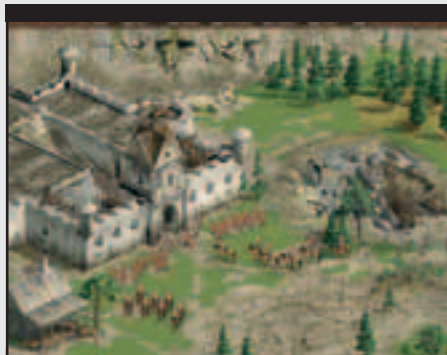
Олег Коровин korovin@gameland.ru

С каждым годом количество представляемых на Е3 российских проектов растет, чуть ли не экспоненциально. Что исключительно приятно, качество показываемых на выставке игр растет еще быстрее. Сейчас уже вполне уверенно можно говорить, что это не случайность, а сложившаяся тенденция. Понимаем это не только мы с вами, но и западные игровые издательства и пресса.

Наиболее сильную линейку игр на нынешней Е3 представил, естественно, главный российский гигант – компания «1С». Показанные ей проекты нам с вами хорошо знакомы, а вот для западных журналистов многие из них стали почти открытием. Главное из них – World War II («Вторая Мировая»). Западная пресса знает и любит великолепный «Ил-2 Штурмовик», а потому стратегию от его создателей да на его же движке вообще приняла на ура. Не меньше интереса у западной обществен-



Движок «Периметра» позволяет отображать до 500,000 полигонов в кадре. Такой уровень детализации и позволяет называть его псевдо-воксельным.



AMERICAN CONQUEST ПОРАЖАЕТ ТЕМ, ЧТО ДАЖЕ КОГДА НА ЭКРАНЕ СОТНИ ЮНИТОВ, УРОВЕНЬ FPS ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ПАДАЕТ.

ности сейчас вызывает и Perimeter («Периметр») от K-D LAB. Именно такие игры на выставке и привлекают внимание: потрясающе красивые, относящиеся к популярному жанру, но не лишённые изюминки. В «Периметре» эта изюминка таких размеров, что журналисты до сих пор пытаются ее переварить. Чуть меньше внимания привлек к себе «Блицкриг». Дело в том, что на первый взгляд игра представляет собой довольно стандартную RTS, и чтобы понять всю масштабность этого проекта в него нужно как минимум чуть-чуть поиграть. Тем не менее, бесспорно, два отечественных продукта («Вторая Мировая» и «Блицкриг») стали одними из самых ярких стратегий по Второй Мировой на Е3 2002.

Практически ничем не уступила «1С» компания «Руссобит-М». Если в распоряжении первой есть теперь уже всемирно известная Maddox Games, то у второй – не менее (а, может, и более) изве-



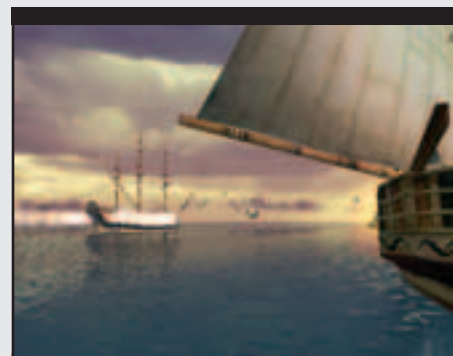
КРЕЕД СМОЖЕТ ТЯГАТЬСЯ С ЛУЧШИМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ЖАНРА (ЧИТАЙ С UNREAL 2) НЕ ТОЛЬКО ПО КАЧЕСТВУ ГРАФИКИ, НО И ПО ЗАОБЛАЧНОСТИ АППАРАТНЫХ ТРЕБОВАНИЙ.

стная GSC Game World. И новая стратегия American Conquest не могла оставить американскую публику равнодушной. Мало того, что это красивейший проект в лучших традициях «Казачков», так он еще и посвящен истории становления США. Маркетинговый ход сработал. Но даже если быть объективным, мало кого могут оставить в стороне баталии, в которых могут участвовать до 16.000 юнитов... Еще один отечественный проект, полюбившийся публике на Западе – FPS под названием Kreed. Причина его успеха проста: игра чертовски красива. В то, что представленный прессе деморолик действительно из игры, сомневались очень многие. В конце концов, пришлось поверить.

«Бука» представила на выставке два пока не особо светившихся в России проекта: MARCH!: Offworld Recon и Midnight Nowhere.

Первый представляет собой футуристический командный FPS, второй – мистический adventure-тиллер. Однако из всей линейки игр от «Буки» лучше всего смотрелся, пожалуй, Paradise Cracked («Код Доступа: Рай»). Эту игру мне довелось видеть еще до выставки, а посмотреть было на что. По жанру это RPG с элементами тактики. Многие, кстати, глядя на игру, говорили о возможном возвращении X-COM.

Еще одна отечественная игра, которую уже давно ждут во всем мире не только владельцы PC, но и обладатели Xbox, – это, конечно, суперпроект Sea Dogs 2 («Корсары 2»), разрабатываемый «Акеллой» и представленный на стенде Bethesda Softworks (к слову, это была единственная игра на их стенде). Каждую новую порцию скриншотов, каждый новый пресс-релиз о вторых «Корсарах» публика принимает



НЕКОТОРЫМ СКРИНШОТАМ ИЗ «КОРСАРОВ 2» ЯВНО НЕ ХВАТАЕТ ПОДПИСИ «АЙВАЗОВСКИЙ» В УГЛУ.

с огромной радостью. Если вы хоть иногда листаете наш журнал, то, думаю, понимаете почему. К тому же, помимо очевидных достоинств игры как ролевика, едва ли кого-то оставит равнодушным неземной красоты графика. Возможно, я нарисовал слишком уж радостную картину, поэтому, чтобы у вас не сложилась неправильного представления об истинном положении вещей, давайте расставим все точки над i. Да, многие российские проекты действительно



Высокохудожественные пейзажи «Второй Мировой» навевают мысли о чем угодно, только не о войне.

но пользовались успехом на Е3 2002, производя на публику должное впечатление. Но... ежегодно на Е3 представляются тысячи игр и действительно шумный успех имеют лишь единицы, что-нибудь масштаба Doom III, Deus Ex 2 или Warcraft III. И все же, хотя нашим издательствам пока еще рано тягаться с монстрами масштаба Eidos, Microsoft или Infogrames, они объективно смотрятся лучше очень многих компаний. И это справедливо. В России уже давно научились делать хиты. **экспр**

PRESS START!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ VALKORN@GAMELAND.RU

Из более чем тысячи игровых проектов, заявленных различными компаниями на E3, подавляющее большинство составляли игры для домашних видеоприставок нового поколения. PlayStation 2, GameCube и Xbox обосновались в домах Японии, США и Европы, а Game Boy Advance победно устроился в карманах геймеров всего мира. Благодарные Sony, Nintendo и Microsoft потихонечку снижают стоимость лицензий на разработку и объем финансовых отчислений с проданных копий, и игровое сообщество для новых платформ разворачивается со все большим размахом. Выставка этого года, среди прочего, увидела анонсы многих серий, казалось бы, давно и прочно забытых – тем приятнее оказалось узнать, что разработчики вспомнили о них, дождавшись подходящего времени для реализации столь важных и серьезных проектов. На следующих страницах вас ждет обзор наиболее значимых для нас игр, объявленных к выходу в течение 2002-го и первой половины 2003-го годов. Давайте посмотрим, что нам приготовили десятки команд разработчиков и издательских контор: подборка получается на редкость захватывающая!

PANZER DRAGON ORTA

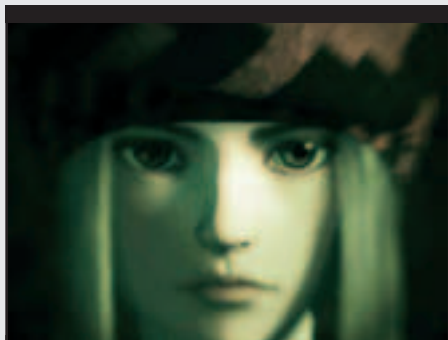
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ПЛАТФОРМА:** Xbox
- **ЖАНР:** SHOOTER

Легендарная серия «шутеров на рельсах» возвращается! Smilebit, куда попала большая часть сотрудников распавшейся Team Andromeda, не стала делать продолжение гениальной AZEL:



Классическая черта Panzer Dragoon: работает автоприцеливание, сразу несколько целей поражаются мощнейшим разрядом.

Panzer Dragoon RPG (Saturn), вместо этого они готовят к выпуску игру, продолжающую традицию первых двух, поистине легендарных частей PD. Управляя драконом, несущимся по автоматически прокручивающемуся вперед уровню, вы расстреливаете встречающихся по пути агрессоров. Простреливается все пространство на 360 градусов вокруг вашего «средства передвижения», и поэтому нужно постоянно крутить головой во все стороны, чтобы не пропустить оче-



Сюжетная канва пока что отчетливо не просматривается, но в заставках уже мелькают несколько запоминающихся лиц.

редную волну атакующих – и вдоволь наглядеться на фантастические пейзажи, блестящим образом задействующие графические мощности Xbox. Настоящий японский приставочный шутер на машине нового поколения, Panzer Dragoon Orta имеет все шансы стать одной из лучших игр для Xbox. **EXPO**

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

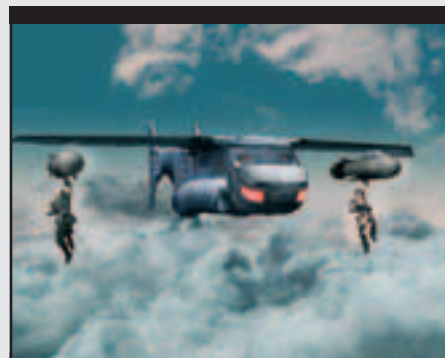
- **ИЗДАТЕЛЬ:** KONAMI
- **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
- **ЖАНР:** ACTION

В конце девяностых годов прошлого века американская Appaloosa Interactive дважды дискредитировала сериал Contra, выпустив пару страшненьких 3D-action с видом от третьего лица на PS one. Мало у кого из фэнов 8- и 16-битных частей сериала после этого осталась надежда на его возрождение в классическом виде. И зря! Японский офис Konami крепко взялся за «Контру», новая игра будет максимально следовать механике геймплея классических версий – конечно, при апгрейде графической части до сверхсовременного уровня. Псевдотрехмерность, передвижение по невидимой линии, бесчисленные полчища наступаю-



Почему Appaloosa не могла изобразить что-то подобное пять лет назад? Видно, игры сериала Contra по плечам только японцам.

щих «чужих», три вида оружия (каждый имеет два способа применения), специальные приемы, разом уничтожающие всех врагов в зоне видимости, боссы размером в несколько экранов – если все получится так, как уверяет Konami, нас ждет поистине грандиозное возвращение незабвенно подзабытого многими игрового сериала. Приятный бонус: главного героя изрядно смахивает на молодого Арнольда Шварценегера! **EXPO**

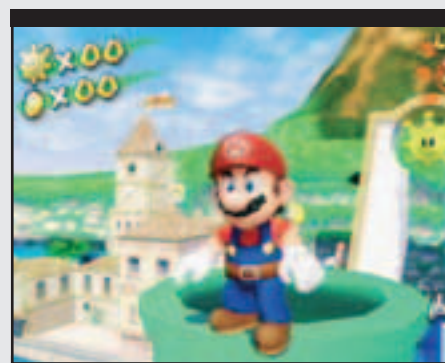


В Shattered Soldier, также как и в 16-битной Hard Corps, присутствует женский персонаж – явление для сериала скорее нетипичное.

SUPER MARIO SUNSHINE

- **ИЗДАТЕЛЬ:** NINTENDO
- **ПЛАТФОРМА:** GAMECUBE
- **ЖАНР:** ACTION/ADVENTURE

Духовный преемник Super Mario 64 с изрядно подтянутой графикой, расцвеченный свежими и оригинальными решениями в области геймплея. Бедняге Марио не дают отдохнуть даже на тропическом острове: на него падает ложное обвинение



Марио, стоящий на верхушке трубы. При переходе на новую платформу эта сцена каждый раз предстает перед нами, преображаясь.



Процесс устранения последствий прорыва трубы сопровождается вполне наглядным изменением внешнего вида водопроводчика.

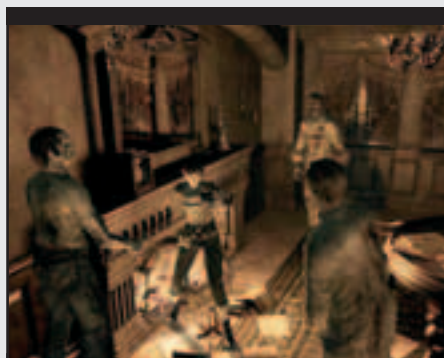
в загрязнении курорта отходами из неведь откуда взвзвисях ржавых труб. Вооружившись водяным насосом, действующим еще и как двигатель для полетов на небольшой высоте (есть тройной прыжок!), бравый водопроводчик спешит отмывать остров – и свое доброе имя в придачу. Судя по всему, команда Миямото не зря столько времени откладывала релиз (сейчас выход игры назначен на конец лета): невооруженным взглядом видно, сколько усилий вложено в нового «Марио», на-

сколько разнообразен его игровой процесс. Как заметил на пресс-конференции представитель Nintendo: «Если во время игры вам придет мысль сделать что-то невообразимое – то с большой долей вероятности это у вас получится. Вы не поверите, сколько всего мы предусмотрели». **хро**

DEVIL MAY CRY 2

■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CAPCOM
 ■ **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
 ■ **ЖАНР:** ACTION

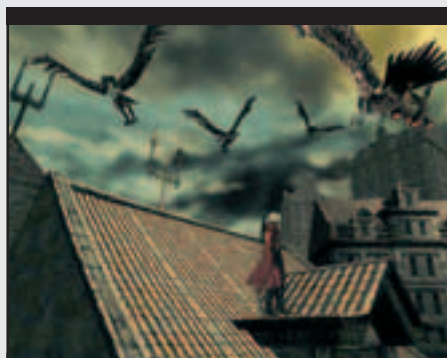
Ранней зимой нас ждет очередная встреча с Данте (Dante), полчеловеком – полудемоном, санитаром подземелий, дворником казематов и дезинфектором склепов. Он по-прежнему исправно комбинирует в бою пару пистолетов и меч, а за время нашей с ним разлуки умудрился выучить



ЗА РЕБЕКУ МОЖНО БЫЛО ИГРАТЬ В ОДНОМ ИЗ ЭПИЗОДОВ ОРИГИНАЛЬНОЙ RE, ТЕПЕРЬ ЖЕ ДЕВУШКА ОКАЗАЛАСЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ.

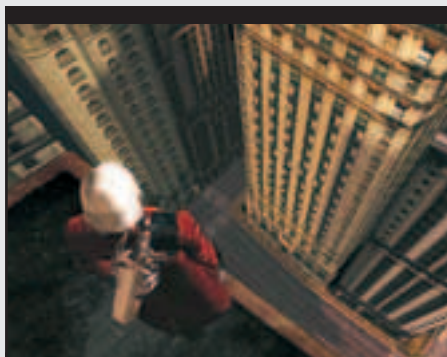


ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ ПРИНАДЛЕЖИТ РУКЕ ТАЦУИ ЕСИКАВЫ (TATSUYA YOSHIKAWA), ИЛЛЮСТРИРУЮЩЕМУ СЕРИЮ С ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ.



ОТ АССОЦИАЦИЙ С ФИЛЬМОМ «ВОРОН» НИКУДА НЕ УЙТИ, А ДАНТЕ С ДРОВОБИКОМ СМОТРИТСЯ НА КРЫШЕ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ БРЭНДОНА ЛИ.

еще несколько хитрых спецприемов, расширил арсенал и обзвелься очаровательной компаньоншей. Действие нового мистического боевика происходит в таинственном мегаполисе, здорово похожем на Готэм-сити: встречайте прыжки по крышам небоскребов и беготню по высоковольтным проводам! Модель самого Данте явно улучшилась по сравнению с первой игрой, он выглядит еще более модным, неотразимым, роскошно-шиковым, единственным и неповторимым... так ведь и дол-



НЕДАВНО МЫ НАБЛЮДАЛИ СХОЖИЕ КАРТИНКИ В ИГРОВЫХ ВОПЛОЩЕНИЯХ «ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА». ИНТЕРЕСНО, СМЕРТЕЛЕН ЛИ ЗДЕСЬ ПРЫЖОК ВНИЗ?

жен выглядеть «самый стильный герой видеоигр», как скромно его величает Capcom. По словам продюсера Цуеси Танаки (Tsuyoshi Tanaka), сиквел DMC будет в два раза продолжительнее и обширнее оригинала. **хро**

RESIDENT EVIL 0

■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CAPCOM
 ■ **ПЛАТФОРМА:** GAMECUBE
 ■ **ЖАНР:** ACTION

Создававшаяся в оригинале для Nintendo 64, нулевая часть знаменитого ужастика несколько раз откладывалась, дорабатывалась, перекраивалась, и вот теперь готова к одновременному осеннему релизу в Японии и США. Подопечные Синдзи Миками (Shinji Mikami) переделали всю графику под новый движок, на котором делался римейк Resident Evil для GC: игра стала гораздо мрачнее и детальнее того, что демонстрировалось на E3 2000-го года. Главные герои здесь – медсестра подразделения S.T.A.R.S. Ребекка Чемберс (Rebecca Chambers) и бывший морской пехотинец Билли Коэн (Billy Cohen). Интересно, что игра позволяет «на лету» переключаться между персонажами, то есть действия героя в одной части карты могут помочь другому герою, находящемуся в весьма удаленной зоне.



ЧАСТЬ ИГРЫ ПРОХОДИТ В НЕСУЩЕМСЯ КУДА-ТО ПОЕЗДЕ. И ПОЧЕМУ ОНИ НЕ НАЗВАЛИ ЕЕ «РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ В ВОСТОЧНОМ ЭКСПРЕССЕ»?

Появится возможность выкидывать лишние предметы, волшебных сундуков больше нет. Пока не ясно, решатся ли авторы наконец изменить критикуемую многими игроками модель управления. **хро**

BREATH OF FIRE V

■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CAPCOM
 ■ **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
 ■ **ЖАНР:** RPG

Ролевой сериал с почти что десятилетней историей (первые две части выходили на SNES, третья и четвертая – на PS one) наконец-то добрался до PS2. Мало что известно о сюжете BoF, кроме того, что главного персонажа, как обычно, зовут Рю (Ryu), и он способен в определенных обстоятельствах превращаться в грозного дракона. Ни имен других героев, ни завязки здешней истории (концовка-то ясна – наверняка снова будем спасать мир) нам пока не изве-

стно. Остается только строить догадки, внимательно разглядывая единственную показанную в видеоролике локацию – темные катакомбы индустриального типа, кишашие странными механизмами и роботами. Capcom применила здесь технику cel-shading, получился эдакий мрачноватый мультфильм с очень необычным дизайном персонажей, нетипичным даже для отличающейся художественными вольностями серии



ЗАЛИТЫЕ ВОДОЙ ШАХТЫ ВЫЗЫВАЮТ ОСТРУЮ КЛАУСТРОФОБИЮ, ОЩУЩЕНИЯ УСИЛИВАЕТ МИГАЮЩИЙ СВЕТ ЛЮМИНЕСЦЕНТНЫХ ЛАМП...

BoF. Возможно, впрочем, что компания намеренно вводит публику в заблуждение, и в итоге игра будет совсем не такой минорной по атмосфере, как кажется сейчас. **хро**

NINJA GAIDEN

■ **ИЗДАТЕЛЬ:** TECMO
 ■ **ПЛАТФОРМА:** XBOX
 ■ **ЖАНР:** ACTION

Восторженные толпы журналистов встретили двухминутный ролик этого амбициозного проекта громкими аплодисментами. Нынешняя E3 оказалась богата на анонсы «воскрешений» стародавних, полузабытых нынче игровых сериалов, а NG (более известный как Ninja Ryukenden, игравшие на восьмимбитных приставках-клонах NES моментально опознают это название) как раз и стал еще одной из возвращаемых к жизни лицензий. Новая часть (или, если хотите, римейк) являет собой трехмерный боевик с ниндзя в главной роли и тысячей и одним кровожадным противником в качестве поддерживающего состава. Многим из тех, кто смотрел видеонарезку из готовящейся игры, сцены драк и фехтования на мечах показались неумовно, странно похожими на боевой процесс Dead or Alive. Разгадка проста: разработчик - Team Ninja. Безусловно, новый



Игровая графика на Xbox частенько перегоняет по качеству графику просчитанных заранее CG-роликов старых игрушек.



Панорамные изображения индустриального комплекса обещают широкий простор для действий.

Ninja Gaiden обладает своей собственной атмосферой, которая наверняка привлечет тысячи заинтригованных игроков по обе стороны океана. **хро**

SHINOBI

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: ACTION

Именно так: раз одна фирма решила отряхнуть от нафталина известного былыми подвигами ниндзя, то почему бы и другой не опробовать в деле своего собственного мастера той же смертельной профессии? Почтенная классика, преданье старины глубокой и одна из главных сеговских марок конца восьмидесятых, Shinobi возвращается – уже даже не на платформу от Sega, и вовсе не в двухмерном виде, как это было во время ее последнего появления на Saturn в далеком 1995 году. Идеальный переход в 3D,



Несмотря на то, что Sega четко характеризует время игры как недалекое будущее, в оформлении доминируют старояпонские мотивы.

постапокалиптический сеттинг, питающийся кровью живой меч – вот отличительные признаки современного Shinobi. Добавьте сюда возможность ускоряться, пролетая прямо через врагов, удобную комбо-систему с элегантно жонглированием несколькими противниками одновременно, метание нескольких видов сю-



Двойники вашего персонажа не только сбивают с толку противников, но и способны нанести им некоторый урон.

рикетов, восхитительный алый плащ трех метров в длину – и становится ясно, что ценителям хорошего экшна пропускать это явление не стоит ни в коем случае. **хро**

THE LEGEND OF ZELDA

- ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: ACTION/RPG

Первый намек на очередную «Зельду» был сделан на презентации GameCube: Линк присутствовал в технологической демке приставки наравне с другими персонажами нинтендовских игр.



Встречайте обновленного Линка! Такой головастый карапуз, по мнению Миямото, лучше всего подходит для дебюта серии на GC.

И только на E3 завеса тайны приподнялась, являя миру абсолютно новый взгляд на героя (еще одна вариация cel-shading, моментально проклятого половиной фэнов сериала и воспетого в торжественных гимнах остальными). Геймплей же, как и раньше, состоит из проверенных годами элементов action/RPG – стоит напомнить, что первая Zelda вообще считается основоположницей этого поджанра. Отныне Линк умеет управлять лодкой, подбирать и использовать оброненное врагами оружие и даже, по слухам, удить рыбу. Сигэру Миямото (Shigeru Miyamoto) говорит, что не стремился устраивать очередную революцию, как с Ocarina of Time, вместо этого он намеренно сделал игру похожей на интерактивный мультфильм, и дело тут не только в графическом стиле, но и в поведении всех героев. Веселое, юморное, атмо-



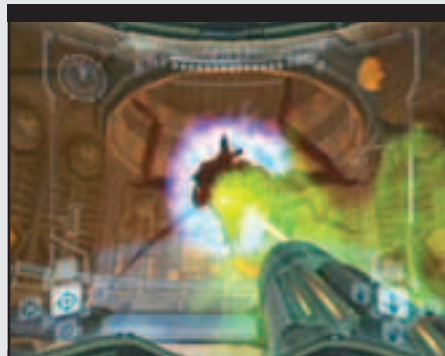
Простенькие загадки необходимо решать, отвлекая и отбиваясь от полчищ неприятелей – например, огромных кабанов.

сферное приключение ждет обладателей GameCube в 2003 году. **хро**

METROID PRIME

- ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: ADVENTURE/FPS

Со времен выхода Super Metroid на SNES прошло восемь лет. Никому не известная команда Retro Studios надеется выпустить прямой сиквел старого шедевра, который не просто по-хорошему ошеломит нас, но заслужит права войти в историю – так же, как и предыдущая игра. Хотя Nintendo позиционирует новое приключение космической охотницы Самус Аран (Samus Aran) как adventure, по сути это самый натуральный 3D-shooter: большую часть времени мы наблюдаем за происходящим глазами самой Самус, а стрельбу приходится вести практически непрерывно. Однако пускаться по волнам стереотипов тоже не сто-



Мутировавшие метроиды (раса инопланетных существ) обладают рядом опасных, малоизученных особенностей.



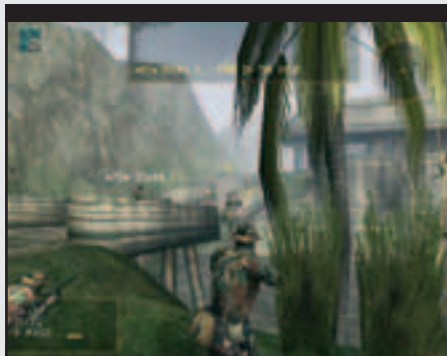
Детали экранного HUD-дисплея помогают оперативно оценивать обстановку, а от скорости вашей реакции зависит жизнь Самус...

ит: схема управления в Metroid Prime принципиально отличается от традиционных FPS. Трансформируясь в вертящийся шарик, вы получаете доступ к скрытым ранее возможностям, новым уровням. У Самус есть несколько скафандров, каждый из них служит определенной цели и позволяет работать в какой-то конкретной среде. Поразительное внимание к деталям, феноменальная графика и умный дизайн уровней – вот чем надеются покори́ть наши сердца сотрудники Retro Studios. Ноябрьский релиз расставит все по своим местам. **expo**

SOCOM: NAVY SEALS

■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEI
 ■ **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
 ■ **ЖАНР:** 3D-SHOOTER

Для громкого вступления на онлайнный рынок Sony необходима целая линейка гарантированных хитов, которые заставят народ в массовом порядке подключить свои PS2 к сети. Одна из таких игр – симулятор отряда специального назначения ВМФ США. Тактический шутер с видом от третьего лица, где во главе угла стоит командное взаимодействие бойцов, SOCOM будет поддерживать одновременную игру 16-ти человек на одной карте, управление с USB-клавиатуры (к PS2



ЗНАМЕНИТЫЙ ВЫКРИК «FIRE IN THE HOLE!» ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ОХОТНИКАМИ ПРИ ВЫКУРИВАНИИ ЛИСИЦЫ ИЗ НОРЫ.

подойдет любая из них), имеет систему распознавания голосовых команд посредством входящих в игровой комплект наушников и микрофона, и работает исключительно на широкополосных каналах – то есть с модемным соединением игра функционирует в режиме multiplayer вообще откажется. 12 миссий, 36 видов оружия, реалистичная (motion capture) анимация, динамическая детализация, позволяющая снизить нагрузку на процессоры – SOCOM станет достойным флагманом онлайнной линейки от Sony. Другое дело,



БОЙЦЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ США ОБРАЩАЮТСЯ С ПОДОБРАННЫМИ АК-47 НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ С СОБСТВЕННЫМИ M-16.

что российским геймерам это заморское чудо пока грозит разве что в режиме Single... **expo**

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

■ **ИЗДАТЕЛЬ:** ENIX
 ■ **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
 ■ **ЖАНР:** RPG

Приятная смена традиционных фэнтезийных атрибутов консольной RPG на высокотехнологичный сеттинг научно-фантастической истории. Дело происходит на Земле в 2859 году – к этому времени открытый в 2087 году способ путешествия к звездам полностью преобразил нашу планету. И хотя tri-Ace традиционно не открывают всех карт, сейчас уже известно имя основного прота-



ЗАДНИЙ ПЛАН В БОЯХ ВЫГЛЯДИТ СИЛЬНО РАЗМЫТЫМ: КАМЕРА В TILL THE END OF TIME ОТЛИЧАЕТСЯ БЛИЗУРОКУСТЬЮ. ЗАТО КРАСИВО!



ТРЕТИЙ ЭПИЗОД ПРОДОЛЖАЕТ ТРАДИЦИИ ПРЕДУДУЩИХ: ПЕРСОНАЖИ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТЧЕТЛИВОЙ «АНИМЕШНОСТЬЮ». ФЭНЫ БУДУТ ДОВОЛЬНЫ.

гониста: Фэйт Лингод (Fate Lingod) – 19-летний студент Академии наук, чьи родители работают на исследовательской станции, вращающейся вокруг Луны. Какая нелегкая потянет парня на приключения, пока не понятно. Боевая система, судя по доступным скриншотам, напоминает ту, что была в обеих частях Grandia: со свободой передвижения по полю и частыми разворотами камеры. Одновременно сражаться могут трое персонажей (в Star Ocean II эта цифра равнялась четырем). Наверняка скоро появятся свежие детали, поясняющие сюжетную линию, и тогда мы опубликуем в «СИ» гораздо более подробное preview этой многообещающей RPG. **expo**

GOLDEN SUN: THE LOST AGE

■ **ИЗДАТЕЛЬ:** NINTENDO
 ■ **ПЛАТФОРМА:** GAME BOY ADVANCE
 ■ **ЖАНР:** ACTION/RPG

Бестселлер, полноценный хит прошлого года, одна из главных игр для GBA – и одна из немногих



МОЕ-ГАБИ-СТЕТЪ – МОУШЕ-ОКАСАТА! МОУШЕ-ОКАСАТА – МОУШЕ-ОКАСАТА!

SUMMON-ЗАКЛИНАНИЯ НА МАЛЕНЬКОМ ЭКРАНИКЕ GBA ВЫГЛЯДЯТ НА РЕДКОСТЬ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕ, БЛАГОДАРЯ ЭФФЕКТАМ МАСШТАБИРОВАНИЯ И ВРАЩЕНИЯ.

реально хороших RPG на этой приставке – великолепная Golden Sun обзаводится долгожданным продолжением. Дабы не путать лишней раз игроков, разработчики из Camelot избрали стандартный и эффективный путь: не меняя общего интерфейса, они просто добавили обшарпанного ранее заклинаний, несколько десятков оригинальных уровней и целый выводок незнакомых персонажей – иначе говоря, сделали своеобразный add-on. Конечно, со своим собственным сюжетом и подбоающим этому оформлением, так что особо корить создателей за использование проверенной концепции не стоит. Да и зачем чинить то, что изначально не было сломано? Сейчас игра завершена примерно на шестьдесят процентов: в E3'шной демке, напри-



ЭПА-НОУ КОУРАБИКИГА-ТОУ-УАГАТТА! ЭПА-НОУ КОУРАБИКИГА-ТОУ-УАГАТТА!

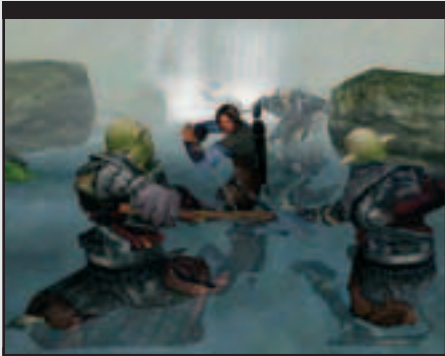
ЭФФЕКТ «СКРУЧИВАНИЯ ПРОСТРАНСТВА» ПРИМЕНЯЕТСЯ СПЛОШЬ И РЯДОМ. НА SUPER NINTENDO ОН СМОТРЕЛСЯ НА ПОРЯДОК ХУЖЕ.

мер, были звуковые эффекты, но полностью отсутствовало музыкальное сопровождение. Японский релиз намечен на середину лета, и Camelot торопится успеть к сроку. **expo**

LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

■ **ИЗДАТЕЛЬ:** ELECTRONIC ARTS
 ■ **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
 ■ **ЖАНР:** ACTION

Незаметно превратившись из игрового воплощения первого кинофильма в официальный гейм-вариант второй картины («Властелин колец: Две твердыни»), игрушка, во-первых, приобрела остро необходимую в зимнем праздничном сезоне актуальность, а во-вторых, обзавелась сценами масштабных сражений, коих фильм «Братство кольца» был практически лишен. Игравельные персонажи далеки от пухленьких хоббитов – управлять можно мечником Арагорном, эльфом Леголасом или гномом Гимли. В пылу боя необходи-



АРАГОРН РАЗБИРАЕТСЯ С БАТАЛЬОНОМ УРУК-ХАЕВ («ПРОДВИНУТЫХ» ОРКОВ) КОЛДУНА САРУМАНА. НА ЭКРАНЕ МОГУТ ПРИСУТСТВОВАТЬ ДЕСЯТКИ ГЕРОЕВ.

мо не забывать о выборе оружия и доступных суператаках, уж их-то на каждого из воинов выделено достаточное количество. Со стороны геймплея LotR:TTT похож, как бы странно это не прозвучало, на недавнюю State of Emergency – только с исправленным (насколько можно судить по видеороликам) поведением камеры и строгим упором на фотореализм вместо мультяшной цветастой графики. Будьте спокойны, мы еще не раз упомянем на страницах «СИ» эту игру. **expo**



ГНОМ ГИМЛИ НЕ ОТСТАЕТ ОТ ИМЕННОГО СОЮЗНИКА В ПОЧЕТНОМ ДЕЛЕ СОКРАЩЕНИЯ ПОГОЛОВЬЯ ОРОЧЬИХ РЯДОВ.

AUTO MODELLISTA

- **ИЗДАТЕЛЬ:** CAPCOM
- **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
- **ЖАНР:** RACING

«Cel-shaded Capcom's Ridge Racer» – так можно охарактеризовать аркадный гоночный симулятор, показываемый компанией на всех крупных (не обязательно, кстати, игровых) выставках, начиная с прошлогодней Tokyo Motor Show. Auto Modellista действительно очень похожа на гонку от Namco, но в отличие от последней здесь можно подвергнуть капитальной подгонке под себя практически любую часть автомобиля, да плюс в японской версии будет реализована поддержка сетевого многопользовательского режима на 8 человек (со штатовской версией все не так просто – не совсем понятно, как будет раскручиваться сетевая служба Sony, и Capcom пока предпочитает не делать громких заявлений о поддержке сервисов). Из доступных автомобилей замечены Toyota Celica SS-II, Nissan Skyline GT-R(R34), Honda S2000 Type V, Mitsubishi Lancer Evolution VII, Mazda RX-7(FD3S), Subaru Impreza 22B STi, Suzuki Capuccino и Daihatsu Move, но общий список будет расти. **expo**



«РИСОВАННАЯ» ГРАФИКА ПРИДАЕТ АУТО МОДЕЛЛИСТА ОСОБУЮ ВИЗУАЛЬНУЮ СВЕЖЕСТЬ, УНИКАЛЬНУЮ ДЛЯ ГОНОЧНОГО СИМУЛЯТОРА.



ГИПЕРТРОФИРОВАННЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ В СТИЛЕ АНИМАЦИОННЫХ СЕРИАЛОВ INITIAL D ИЛИ eX-DRIVER ИДУТ НА ПОЛЬЗУ СТИЛЬНОЙ КАРТИНКИ ИГРЫ.

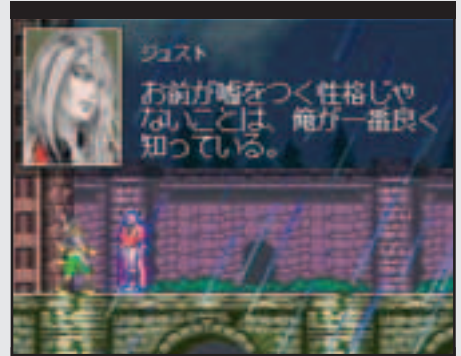
CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

- **ИЗДАТЕЛЬ:** KONAMI
- **ПЛАТФОРМА:** GAME BOY ADVANCE
- **ЖАНР:** ACTION/RPG

Circle of the Moon заслуженно считается одной из ярчайших жемчужин в короне нинтендовской карманной системы, однако продюсер Кодзи Игараси (Koji Igarashi) считает, что только 30 процентов усилий создателей этой игры ушли на проработку геймплея, остальные были брошены на графику и звук. Теперь же стоит задача уделить игровому процессу 70 процентов рабочего времени авторов. Игру делают настолько похожей на Symphony of the Night с PS one, что спрайт Джасте Бельмонта (Juste Belmont) почти неотличим от Алукарда (Alucard) из SotN – не говоря о гейлс-системе, целиком позаимствованной из 32-битной «Каслвании». Ради удобства игры в жертву принесена музыка: если саундтрек CoTM местами не ус-



ЗАМЕТНО ПОВЫШЕНА ЯРКОСТЬ, ПОДОБРАНЫ КОНТРАСТНЫЕ ЦВЕТА — В КОНАМИ ПРИСЛУШАЛИСЬ К ЖАЛОБАМ ПОКЛОННИКОВ ПЕРВОЙ ЧАСТИ.



ТАК И ТЯНЕТ НАЗВАТЬ НОВОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЯ СЕМЕЙСТВА БЕЛЬМОНТОВ АЛУКАРДОМ. ПОРТРЕТНОЕ СХОДСТВО — НАЛИЦО.

тупал Dracula X со SNES, то здешние мелодии больше похожи на пицание NES или восьмибитного Game Boy. Игараси уверяет, что его команда никогда не пошла бы на столь значительную жертву, если бы это не позволило драматически улучшить качество игры. Оценим в сентябре. **expo**

F-ZERO GC

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ПЛАТФОРМА:** GAMECUBE
- **ЖАНР:** RACING

Внутренняя команда Sega, Amusement Vision, всю работу над консольным и аркадным (чипсет Tri-Force) вариантами следующей части переставшей нинтендовской гонки F-Zero. К сожа-



ЕДИНСТВЕННАЯ КАЧЕСТВЕННАЯ КАРТИНКА — ПОСТЕР ИГРЫ С ГОНЩИКОМ, КАК ДВЕ КАПЛИ ВОДЫ ПОХОЖИМ НА БАЙСОНА ИЗ STREET FIGHTER.

лению, уровень готовности проекта остается тайной за семью печатями: на выставке был показан только полуминутный CG-ролик, не отражающий качества реального игрового процесса. Тосихиро Нагоси (Toshihiro Nagoshi), за чьими плечами несколько частей знаменитой сеговской Daytona USA, с энтузиазмом оценивает перспективы вверенного ему проекта и признается, что еще год назад представить себе не мог, что ему предоставится возможность создавать сиквел под известнейшим брендом одного из ключевых сериалов Nintendo. Кстати, уже объявлено, что GameCube и аркадный автомат смогут как-то обмениваться информацией, сейвами игр – возмож-

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

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

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Rage Eurofighter
Typhoon

но, связь между ними будет осуществляться посредством Game Boy Advance. Учитывая состав разработчиков, не приходится сомневаться в том, что скоро рынок пополнится еще одним успешным футуристичным гоночным симулятором с богатой родословной. **expro**

STAR FOX
(рабочее название)

- ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: SHOOTER

Космический шутер для GC и аркадного чипсета Tri-Force. Хотя издателем числится Nintendo, разрабатывается игра... в Namco. Никакими



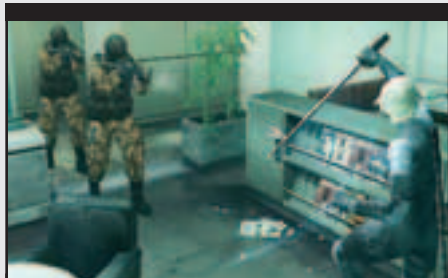
ФОКС ПРОИЗНОСИТ СВОЕ САКРАМЕНТАЛЬНОЕ: «ALL SHIPS, ADVANCE!». КСТАТИ, А КОГДА NINTENDO ПРЕДЪЯВИТ НАМ STAR FOX ADVANCE? ;)

детальями мы не располагаем – но рискуем предположить, что, в отличие от SF Adventures (Rare), этот «Фокс» будет максимально приближен по духу к оригинальной версии SNES и продолжению на N64. **expro**

METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

- ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
- ПЛАТФОРМА: XBOX, PLAYSTATION 2, PC
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Апгрейд MGS2 до состояния, изначально задуманного хитрецом Хидэо Кодзимой. Три сотни дополнительных VR-миссий, пять кампаний Snake



Одна из особенностей Substance — возможность пройти миссию Tanker, играя за Райдена, а Big Shell — за Шейка.

Tales, сцены с Мерил (Meryl)... в общем, все для настоящих фэнов! Версия для Xbox появится осенью, а PS2-варианта поклонникам придется стойко дожидаться аж до следующей весны. **expro**

DEAD OR ALIVE XTREME VOLLEYBALL

- ИЗДАТЕЛЬ: ТЕСМО
- ПЛАТФОРМА: XBOX
- ЖАНР: SPORTS



Предвкушаем скорое появление несусветного количества постеров и обоев для экрана с героинями Xtreme Volleyball!

«Зачем нам клепать файтинги с девушками, у которых самая прыгучая грудь, если мы можем сделать пляжный волейбол, где эту самую грудь можно показать в сто раз выгоднее?!» – спросил Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki). Сказано – сделано. Девочки-спортсменки, перекидывание мячика через сеточку, победные объятия, покупка новых купальников... мечта хентайщика! **expro**

GUNGRAVE

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: SHOOTER

Огромные пушки, стильный прикид, гроб за спиной, очки на носу, враги прямо по курсу, кто не спрятался – я не виноват! Прямой ответ Sega на капкомов-



До Beyond the Grave (так витиевато кличут героя Gungrave) тасканием с собой гробов развлекались только персонажи Клинта Иствуда.

скую Devil May Cry просто обязан будет разделить места в хит-парадах с продолжением игры про Данте. А иначе зачем надо было затевать всю эту возню с пафосным слоганом «Kick their ass!»? **expro**

TOEJAM & EARL 3

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: ADVENTURE/PUZZLE



Старые знакомые снова с нами. T&E была без пяти минут стратегией, T&E2 — платформером, а что же ждет нас теперь?

Помните двух забавных инопланетян, живущих в стиле фанк? Героев пары игрушек для Mega Drive? Они возвращаются, вне зависимости от того, ждали вы их, или нет! Судя по тому, что авторы Майк Вурсангер (Mike Voorsanger) и Грег Джонсон (Greg Johnson) говорят в интервью, они сами еще не определились с жанровой принадлежностью будущей игры. **expro**

SUPER MONKEY BALL 2

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: АКЦИОН

Все, что было в первой части – в утреннем масштабе! Больше обезьянок, больше мини-игр – футбол, теннис, стрельба, гребля, гонки, билья-



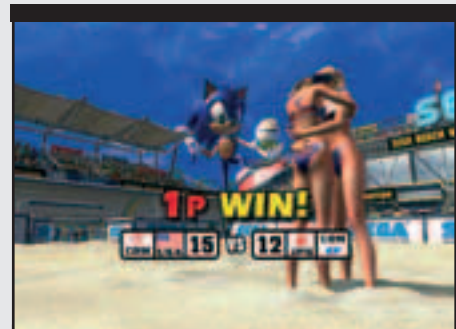
Забавные мартышки продолжают колесить в прозрачных шариках по красочным этапам, собирая гроздь спелых бананов.

рд, боулинг, гольф, больше тематических миров (аж десять штук), секретные режимы игры – и все это в многопользовательском варианте для четырех игроков. Оторваться невозможно! **expro**

BEACH SPIKERS

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA-AM2
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: SPORTS

По большому счету, порт прошлогодней аркадной игры мало отличается от Dead or Alive Xtreme Volleyball. Наверное, потому что именно это детище Ю Судзуки (Yu Suzuki) и вдохновило Игараси оставить в покое файтинги. Море,



Главное достоинство игры — вовсе не присутствие Соника. Блестящие купальники. Вы просто должны их увидеть.

солнышко, бесподобно реализованный песочек... и девушки, какие здесь девушки! **expro**

STAR FOX ADVENTURES

- ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO
- ПЛАТФОРМА: GAMECUBE
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Tom Clancy's GHOST RECON™ DESERT SIEGE



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, 903-30-50, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NAAG
NEW MEDIA GENERATION



Tom Clancy's Ghost Recon and Ghost Recon are trademarks of Rubicon, Inc. Under license to Ubi Soft Entertainment. ©2002 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment SA. Red Storm Entertainment, Inc., is a company of Ubi Soft Entertainment SA. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All Rights Reserved.

Эксклюзивные права на распространение OEM версии на территории стран СНГ и Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис 2000".



«ТАК ВОТ ТЫ КАКОЙ, ЗЕЛЕНЫЙ ВЕЛИКАН!». Роскошные пейзажи достойны того, чтобы остановиться и хорошенько все рассмотреть.

■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: SHOOTER

Романтическая карикатура на американский Дикий Запад, примерно так его изображал Серджио Леоне в своих спагетти-вестернах. Аркадный геймплей заключается в стрельбе по бандитам: нажав L1, вытаскиваем пушку из кобуры, нажав R1 – стреляем. Целиться можно автоматически, а можно (что гораздо интереснее!) вручную, рукояткой R3. **эксп**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

■ ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: ACTION

Основные изменения – перевод трехмерной графики в cel-shading, а трехмерных CG-персонажей – в рисованные манга-картинки. Сюжет вер-



МЕХА-ДИЗАЙН ОТ ЭДЗИ СИНКАВЫ (YOJI SHINKAWA) НЕМИНУЕМО НАВОДИТ НА МЫСЛИ О METAL GEAR SOLID.

Где вам еще придется спасти принцессу-лисицу с синим мехом от натуральных динозавров? Традиционный платформер, сдобренный не очень большой подборкой этапов с полетами на верном Arwing'e. Животные-помощники, валюта в виде скарабеев, вагон предметов для сбора и последующего обмена. Классика Rare в чистом виде. **эксп**

STEEL BATTALION

■ ИЗДАТЕЛЬ: SARCOSM
■ ПЛАТФОРМА: ХВОХ
■ ЖАНР: ACTION/SIMULATION

Симулятор боевого робота (в Японии он увидит свет под названием Текки), который планируется снабжать уникальной консолью управления с че-

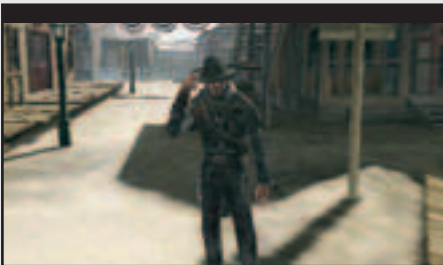


Научиться управлять шагающей боевой машиной не сложнее, чем обычным самолетом. Сарсом впопыхах открывать курсы.

тырьмя десятками кнопок и двумя внушительными выносными джойстиками-рукоятками. Стоить такая, с позволения сказать, игрушка будет ох как недешево! Хардкор, однозначно. **эксп**

RED DEAD REVOLVER

■ ИЗДАТЕЛЬ: SARCOSM



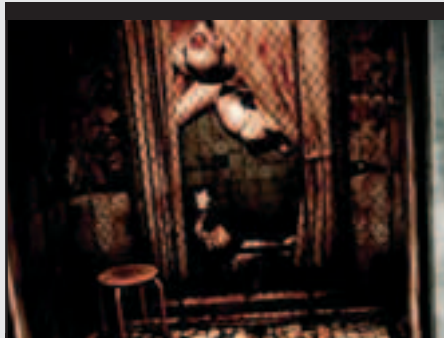
Пустые улочки городка, ветер гоняет перекати-поле перед дверьми салуна, дорогу вам преграждает Джо Бешеный Скунс...

тится вокруг подавления силами ВАHRAM восстания на Марсе в 2174 году. Удивительно, но факт: снова объявилась вроде бы безвозвратно погибшая в первой части злодейка Виола. **эксп**

SILENT HILL 3

■ ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Жуткая история девушки Хитер (Heather), оказавшейся в неподходящее время в неподходящем месте. Как всегда, главное в SH – атмосфера леденящего ужаса, постепенно окутывающая игрока своими липкими объятиями. Теперь еще и какую-то особую аудиотехнологию обещают, чтобы окончательно сердце в пятки забивалось... **эксп**



Большая часть SH3 происходит в иллюзорном мире кошмаров, «выныривания» в реальный мир редки и непродолжительны.

RESIDENT EVIL ONLINE

■ ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM/SCEI
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Никаких работающих демо-версий, только намеренно затемненный видеоролик, предъявленный прессе на конференции SCEI, касавшейся вопросов онлайн-мультиплеера на



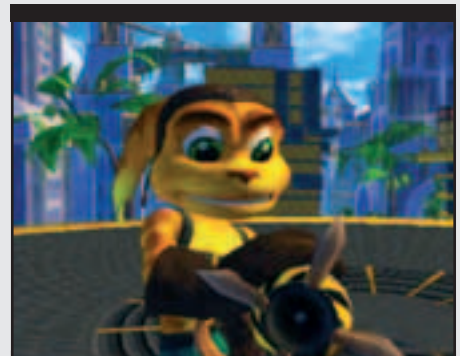
Просим прощения за качество картинки: менее «замыленных» скриншотов игры пока не появилось.

PS2. Из показанного видео совершенно нельзя уяснить себе механику геймплея, сейчас это просто несколько постановочных сценок на движке. Посмотрим, что последует дальше... **эксп**

RATCHET & CLANK

■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEA
■ ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
■ ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

А вот вам еще один платформер, чьи создатели искренне надеются на то, что их творение станет столь же значительным шагом вперед в рамках



Выражение лица Ратчета неподготовленных зрителей приводит в смешанные чувства. А ведь геймерам любоваться на него всю игру...

жанра, как в свое время Mario 64. Ратчет и его робот Кланк пытаются сбежать на свою родную планету, попутно пользуясь кучей мелких изобретений и технических приспособлений. **эксп**

PROJECT EGO

■ ИЗДАТЕЛЬ: НЕ НАЗВАН
■ ПЛАТФОРМА: ХВОХ
■ ЖАНР: RPG

Наблюдающий за ходом строительства PE в качестве главного прораба Питер Молине (Peter Molyneux) характеризует будущее творение Big Blue Vox как «величайшую ролевою игру всех времен и народов», обещая невероятную свободу развития и «персонализирован-

«Программисты позволили себе использовать много новшеств, которые делают игру разнообразнее и еще сложнее»

(Computer Bild Spiele 4/2002)

«Первое впечатление об игре: Очень хорошо! Даже образцово! несомненная любовь к деталям ... это замечательная стратегическая игра»

(Kravall Gaming Network 05.03.02)

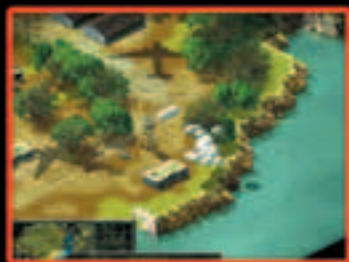
ПРОТИВОСТОЯНИЕ IV

«Множество новых юнитов, еще больший реализм и в графике и в геймплее предлагает эта игра»

(PC Professional 3/2002)

«Солидное вступление, солидная презентация и уж точно солидная стратегия. Надежды на 'Sudden Strike 2' действительно высоки»

(pc.ign.com)



©2002 CDV 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: 212-2790.

г. Апатиты
ул. Фермана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»

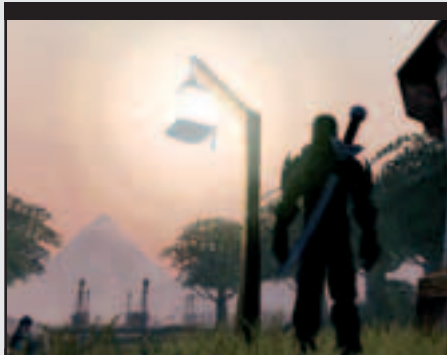
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Баркляя
д.10 корп.17, 1 эт. лав.1015

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будёновский д.80 корп. А2

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Ухта
ул. Чибьюская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32.
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвиллинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20



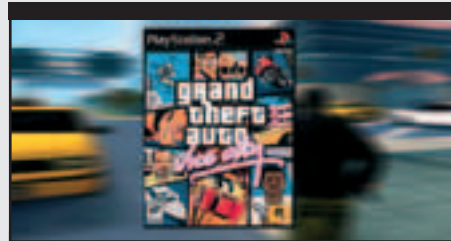
Ничего, заставившего бы наши челюсти стукнуться об пол, мы здесь не разглядели. Свято верим, что все дело в геймплее.

Прямой сюжетный сиквел первой части, на этот раз сконцентрированный не столько на индивидуальных действиях, сколько на успешном применении навыков работы в команде. Реализована система Geomod, позволяющая перекраивать архитектуру уровней – причем пробивать амбразуры в стенах теперь умеет не только подконтрольный вам герой. **expro**

MARVEL VS. CAPCOM 2

- ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM
- ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 2, XBOX
- ЖАНР: FIGHTING

Будучи в свое время портированным на Dreamcast, этот двухмерный файтинг ничуть не проигрывал аркадной версии и заработал поистине культовый статус. Издание для более



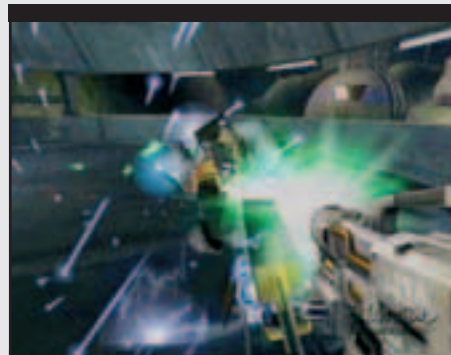
Возможный вариант обложки будущей игры – вот и весь графический материал, на данный момент доступный по GTA: Vice City.

На срок в два года, вплоть до октября 2004-го, сериал GTA стал PlayStation 2-эксклюзивом. Действие нового «симулятора плохого парня» происходит в восьмидесятые годы в городе Vice City, «полном шика, силы и коррупции». Кроме того, что это явный намек на реальный Майами, ничего определенного сказать, опять же, нельзя. Слишком рано. **expro**

UNREAL CHAMPIONSHIP

- ИЗДАТЕЛЬ: INFOGRAMES
- ПЛАТФОРМА: XBOX
- ЖАНР: FPS

Заточенный под онлайн-сервис Xbox Live, поддерживающий голосовую связь (с возможностью изменения тембра голоса для маскировки)



Единственный скриншот UC, реально работающего на Xbox. Остальные картинка – сфабрикованные для прессы фальшивки.

и модель управления, похожую на реализованную в Halo, Unreal Championship должен стать одним из основных крючков для грамотного затягивания геймеров в мир онлайн-развлечений от Microsoft. **expro**

KINGDOM HEARTS

- ИЗДАТЕЛЬ: SQUARE
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: АКЦИОН/ RPG



Клауд Страйф (Cloud Strife) из Final Fantasy VII раздумывает над судьбами мира. Или просто прикидывает, куда наняться работать.

ной прокачки персонажей, а также чуть ли не абсолютную реальность окружающего мира. **expro**

ALTER ECHO

- ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: АКЦИОН

В основе геймплея лежит интересная возможность особого костюма (Polysuit) главного героя принимать различную форму: он может трансформироваться в неповоротливую мощ-

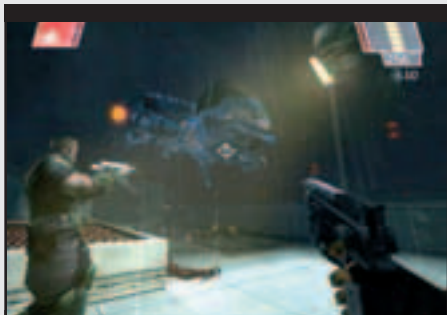


Дружеский шарж на ехидну Knuckles получился у THQ исполненным излишнего милитаристского пафоса.

ную пушку, скоростного бегуна-диверсанта, маскирующегося в любой щели и легко ускользающего от взгляда противников. Внешний вид игры пока что способен только разочаровать... **expro**

RED FACTION II

- ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: FPS



Ох, и не поздоровится же пассажирам транспортного средства... Если на нем, конечно, не установлен мощный пулемет.



Джил Валентайн (Jill Valentine) из Resident Evil призывает на помощь зомби. Странно, что в бою с мумией такой прием эффективен.

популярных приставок позволит расширить его фэн-базу: существуют миллионы геймеров, не подозревающие, что здесь в бою можно столкнуться с героями Resident Evil и Megaman! **expro**

TEKKEN 4

- ИЗДАТЕЛЬ: NAMCO
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: FIGHTING

Типичный для Namco перенос аркадной игры на домашнюю приставку, сопровождаемый повсеместным облагораживанием релиза: навешиванием тучи бонусов, дополнительных режимов, секретов, штучек, примочек, рюшечек, оборочек,



Линь Сюю (Ling Xiaoyu), фаворитка многих российских игроков в Tekken, выучила несколько свежих приемов.

а также специально по случаю сделанных сюжетных CG-заставок. Почему T4 так плохо продается в Японии? Поищем уже в августе. **expro**

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

- ИЗДАТЕЛЬ: ROCKSTAR GAMES
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: АКЦИОН/ ADVENTURE



Самые интересные условия боевых действий



Самый богатый выбор вооружения



Самые различные виды миссии

Самая изящная модель управления

Самые современные визуальные эффекты

Самый продаваемый action sim в России

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

КОМАНЧ 4

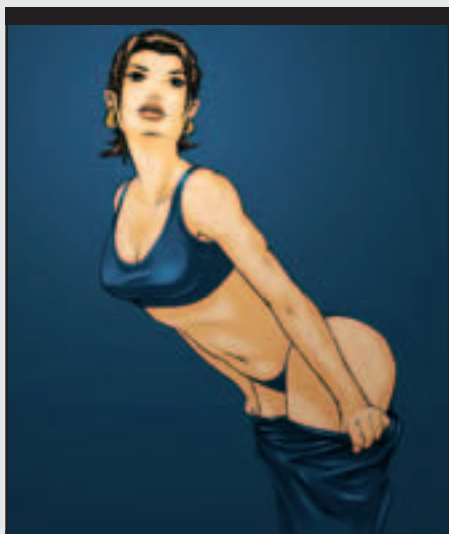


На E3 определился звездный актерский состав англоязычной озвучки: за главного героя Сору текст читает юное дарование Хейли Джоэл Осмент (Haley Joel Osment, мальчик сыграл в фильмах «Шестое чувство» и «Искусственный разум»), Рику озвучивает Дэвид Галлахер (David Gallagher), а Каири – Хейден Паннетьер (Hayden Panettiere). **expro**

FEAR EFFECT: INFERNO

- **ИЗДАТЕЛЬ:** EIDOS INTERACTIVE
- **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
- **ЖАНР:** АКЦИОН

Сладкая девичья парочка, Хана (Hana) и Рэйн (Rain) снова вместе, снова расследуют страшные противоправные действия восточной ма-



Этой девичке посчастливится бежать из секретной клиники, где проводят опыты над людьми. Как думаете, у нее все настоящее? ;)

фии, накрепко повязанной с демонами, которые спят и видят захват нашего мира. Вплетенные в повествование элементы survival horror вносят в игру заметный оживляж, а вот устаревшее визуальное решение – отталкивает. **expro**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

- **ИЗДАТЕЛЬ:** ACTIVISION
- **ПЛАТФОРМЫ:** PLAYSTATION, GAMECUBE, XBOX
- **ЖАНР:** SPORTS

Наконец-то они распрощались с двухминутным таймером! Этапы стали настолько огромными, что временной лимит на прохождение теряет всякий смысл. Чуть реалистичнее стала анима-



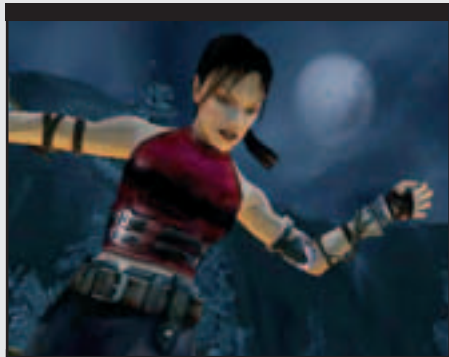
Смертельно опасное балансирование на краю эстакады — занятие, достойное настоящего видеоэкстремала. DON'T TRY THIS AT HOME!

ция. На E3 PS2-версия THPS4 работала в режиме онлайн, в отношении поддержки сетевого мультиплеера для других консолей Activision пока не высказывалась. **expro**

PRIMAL

- **ИЗДАТЕЛЬ:**
- **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
- **ЖАНР:** ACTION/ADVENTURE

Джен (Jen) – наполовину девушка, а наполовину демон. Вторую половину зовут Скри (Scree). Без дела парочка не останется: заявлены четыре



Рекомендуем вам запомнить эту особу. Не исключено, что она вскоре приблизится по уровню популярности к самой ЛАРЕ КРОФТ!

непохожих потусторонних мира, каждый со своей расой враждебных существ, мешающих Джен вернуться обратно на Землю. Игрои занимаются разработками MediEvil, и сей факт позволяет надеяться на высокое качество финального релиза.. **expro**

SLY COOPER AND THE THEVIUS RACCOONUS

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEA
- **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
- **ЖАНР:** АКЦИОН

Воришка-енот Слай Купер и его друг черепаха Бентли (Bentley), разыскивают украденную семейную реликвию: толстенный фолиант, где были со-



Во всем сквозит дух BANJO KAZOOIE (N64). Или, если хотите, CONKER'S BAD FUR DAY (N64). И то, и другое — достойные ориентиры.

браны знания лучших воров в династии енотов. Все выдержано в лучших канонах современных платформенных бродилок: cel-shading и элементы stealth action (прятки, иначе говоря) тут как тут. **expro**

CONTRA ADVANCE

- **ИЗДАТЕЛЬ:** KONAMI
- **ПЛАТФОРМА:** GAME BOY ADVANCE
- **ЖАНР:** АКЦИОН



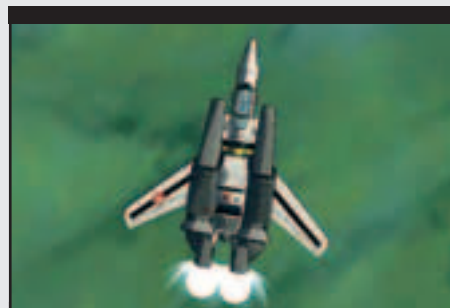
Если вы не понаслышке знаете о SUPER NINTENDO, данный кадр вряд ли оставит вас равнодушным. Возвращение на маленький экран!

Contra Advance – почти полный портативный ремейк 16-битной Contra III: The Alien Wars (Super Probotector в Европе), справедливо почитаемой большинством любителей сериала за лучшую его часть. Почему «почти полный» ремейк? Исключены будут псевдотрехмерные Mode 7-миссии, их место займут несколько новых двухмерных уровней. **expro**

ROBOTECH: BATTLECRY

- **ИЗДАТЕЛЬ:** TDK MEDIACTIVE
- **ПЛАТФОРМЫ:** XBOX, PLAYSTATION, GAMECUBE
- **ЖАНР:** SHOOTER

Истребитель Veritech с тремя видами трансформаций, специально разработанная сюжетная арка, укладывающаяся в запутанную историю сериала, точно смоделированные корабли противоборствующих сторон, 35 мис-

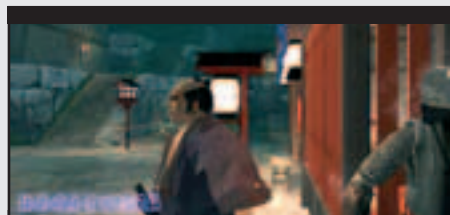


VERITECH (или VALKYRIE YF-19), оснащенный двигателем для прыжков через гиперпространство. СЕРЬЕЗНАЯ ПТИЦА.

сий, нелинейная структура прохождения, поединки двух игроков по split-screen. Сбывшаяся мечта любого анимешника? **expro**

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

- **ИЗДАТЕЛЬ:** ACTIVISION
- **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2
- **ЖАНР:** АКЦИОН



Неслышный лазутчик подкрался к ничего не подозревавшему самураю. ЕЩЕ МГНОВЕНЬЕ, И ВОИН ЗАМЕРТВО ПАДЕТ К НОГАМ ЧЕЛОВЕКА-ТЕНИ.

В городе Нью-Йорке происходит страшное. Неизвестный злоумышленник опробует странную, высокорadioактивную субстанцию на ничего не подозревающих горожанах. Под воздействием зеленой светящейся гадости люди превращаются в отвратительных мутантов. Те, кому повезло — умирают. Однако таких счастливых немного, и количество уродов-мутантов стремительно растет. Если не предпринять решительные меры, через несколько дней город Нью-Йорк окажется во власти чудовищ.

Времени — в обрез, и только Дюк Ньюкем может разрушить дьявольские планы безумного гения Морфикса и спасти Нью-Йорк. Чтобы спасти город, Дюку необходимо срочно высадиться на крышу небоскреба и спуститься оттуда в глубины городской канализационной системы, уничтожая по пути орды мутантов и роботов. Если кто и может спасти Манхэттен, так это вооруженный до зубов, с неизменным чувством юмора наперевес — Дюк Ньюкем!



DUKE NUKEM™

MANHATTAN PROJECT™



Симулятор ниндзя заметно похорошел, делая скачок с PS one на PS2. Сам игровой процесс, впрочем, особенно не изменился: stealth action/stealth kills, трое основных персонажей, 25 уровней. Как кардинальный апгрейд преподносится умение противников забираться на крыши. Tenchu 3 делают дебютанты, команда K2: это их первый игровой проект. **хро**

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION, XBOX, GAMECUBE
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Эксклюзивная история от настоящего кино-сценариста, эксклюзивные гоночные этапы от команды создателей Need for Speed, эксклюзивный «Вальтер-ППК»... Бонд возвраща-



ПОКА ЧТО ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА ПЕРВЫЕ КАДРЫ METAL GEAR SOLID с E3 ПЯТИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ. НАДЕЕМСЯ, ЧТО 007 ЕЩЕ ПРИЯТНО ПОРАЗИТ НАС.

ется на приставки нового поколения во всем своем обычном великолепии. И хотя GoldenEye 007 по-прежнему остается эталоном игровой бондианы, новые игры рвутся сбросить его с пьедестала. **хро**

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

- ИЗДАТЕЛЬ: TЕСMO
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: ACTION

Римейк доисторической приключенческой бродилки с восьмибитной NES. За прошедшие годы



РЫГАР ВОДХОВЛЕНА ГРЕЧЕСКИМИ ЛЕГЕНДАМИ И МИФАМИ — НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО ВАС ЖДУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЦАРСТВЕ МЕРТВЫХ АИДА.

успел подрасти, накачать вполне трехмерные мышцы и мигрировать от чисто платформенной концепции в сторону аркадного beat'em up в духе Golden Axe (вот, кстати, еще одна забытая серия). Ясно одно: древняя мифология снова в моде! **хро**

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: XBOX
- ЖАНР: RACING

Продюсер сериала Кэндзи Канно (Kenji Kanno) не скрывает, что третья часть делается исключительно для удовлетворения ошеломительно-



КАТАНИЕ НА ЖЕЛТОМ РЫДВАНЕ СУМАСШЕДШИХ СТАРУШЕК И ДЕВУШЕК ИЗ КОМАНДЫ ПОДДЕРЖКИ ЧЕРЕЗ ПАРУ ЧАСОВ ПОРЯДОМ ПРИЕДАЕТСЯ.

го спроса: народ требует очередного сиквела. Прыжки, введенные во второй игре, продиктовали необходимость переработки оригинальных трасс с учетом изменившейся физической модели. Появились и новые мини-игры. **хро**

SHENMUE II

- ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT
- ПЛАТФОРМА: XBOX
- ЖАНР: ADVENTURE

В отличие от европейской версии для Dreamcast, диалоги штатовской Shenmue II полностью переведены на английский язык, с учетом возросших возможностей Xbox



НА СВЕТЕ ЕЩЕ ПРУД ПРУДИ ГЕЙМЕРОВ, НЕ СЫГРАВШИХ В SHENMUE II. ТОЛЬКО МЫ НЕ УВЕРЕНЫ, ЧТО ОНИ ВЫБЕРУТ ДЛЯ ЭТОГО XBOX.

улучшена графика (модели персонажей при этом остались столь же корявыми, а движения — скованными). В остальном это та же самая игра, вплоть до раскладки кнопок на джойстике. **хро**

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

- ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM
- ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 2, XBOX
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE

Если Resident Evil скрестить с Tenchu, получится Onimusha. Здесь самураи сражаются с зом-



ДЗЮБЭЙ ЯГЮ (JUVEI YAGUU) — СУЩЕСТВОВАВШАЯ В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ ЛИЧНОСТЬ, ЗНАМЕНИТЫЙ МАСТЕР МЕЧА.

би. Развитие серии пошло в гору: все выгодные элементы сделаны еще более выпуклыми, а недостатки практически устранены: играть легко, приятно и увлекательно, остается больше времени на то, чтобы следить за развитием сюжета. **хро**

THE SIMS

- ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: SIMULATION

Для того чтобы легендарный симулятор человеческой жизни, перепорхнув с PC на консоль, не воткнулся клювом в дерево, ему пришлось



МОДЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ НАДЛЕЖАЩИМ ОБРАЗОМ УПРОЩЕНА В ВАРИАНТЕ ДЛЯ ДЖОЙПАДА, НО ВЕДЬ К ПРИСТАВКЕ МОЖНО ПОДКЛЮЧАТЬ И USB-КЛАВИАТУРУ.

полностью заменить оперение: отныне игра переведена в полное 3D и разбита на коротенькие миссии, последовательное выполнение которых двигает вперед сюжет. Поддерживаются соревнования через split-screen. **хро**

SUIKODEN III

- ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI
- ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2
- ЖАНР: RPG

Eternal Arcadia (качество картинки ничуть не лучше дримкастовского) с перегруженным опциями, заторможенным пошаговым боевым процессом и необходимостью собрать коман-



Чокобо в Suikoden 3 мутировали до уровня полноправных членов общества. Дональд Дак чувствовал бы себя здесь как дома.

ду аж из 108 персонажей, чтобы увидеть настоящую концовку – вот что такое Suikoden III. Знатокам сериала понравится, а насчет типичных фэнов FFX мы что-то не уверены... **хро**

STAR WARS: THE CLONE WARS

- ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS
- ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 2, GAMECUBE
- ЖАНР: SHOOTER

Хотите порулить джедайским истребителем, танком, десантным кораблем республиканской армии, юрким спидером, таксомотором



РЕПУБЛИКАН GUNSHIP ВМЕЩАЕТ В СЕБЯ ОТРЯД ДЕСАНТНИКОВ-КЛОНОВ, ТРЕХ СТРЕЛКОВ, ДВУХ ПИЛОТОВ И ОДНОГО ЗЕЛЕНУХОГО МАГИСТРА-ДЖЕДАЯ.

с Корусканта, или мару, мерзкой зверюгой с негостеприимного Геонозиса – пожалуйста, такая возможность представится осенью. Особо горячих джедаев ждет мультиплеер с 16-ю картами. **хро**

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

- ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS
- ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 2, GAMECUBE
- ЖАНР: ACTION/ADVENTURE



Безжалостный и беспощадный Джанго БУКВАЛЬНО ВЫРЕЗАЕТ СВОИМ БЛАСТЕРОМ ЦЕЛЫЕ КВАРТАЛЫ НЕУГОДНЫХ. ГЕНОЦИД О ДВУХ НОГАХ.

Осенью же каждый желающий сможет примерить на себя нелегкий доспех Джанго Фетта (Jango Fett), окунуться, так сказать, в трудовые будни межгалактического охотника за головами. Игра позиционируется как «мрачный взгляд на вселенную Star Wars». Тут стреляют и порой даже убивают. Джанго Фетт, конечно, не Дарт Мол, но и на том спасибо... **хро**

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

- ИЗДАТЕЛЬ: MIDWAY
- ПЛАТФОРМЫ: PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE
- ЖАНР: FIGHTING

По свидетельствам авторитетных товарищей, оказалось на удивление играбельно. Никакой особой глубины, детальной проработки стиля каждого героя нет и в помине. Зато есть смачные комбо, неплохая графика, веселая команда участников соревнова-



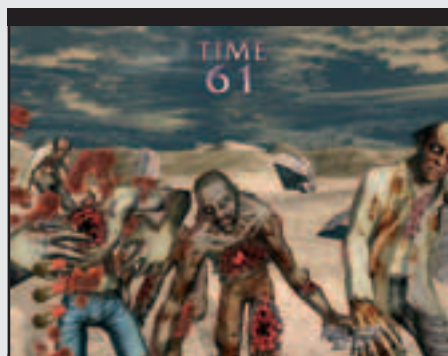
Каждый боец может на ходу переключаться с одного стиля единоборств на другой, их названия высвечены в нижней части экрана.

ний и гомерически смешные декалитры крови, выплескиваемые на арену при каждом ударе. Наш любимый трэш! **хро**

THE HOUSE OF THE DEAD 3

- ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
- ПЛАТФОРМА: XBOX
- ЖАНР: SHOOTER

Древние замки сменились радиоактивной пустыней, дробовик заменил пистолет, а зомби все прут и прут. Графика сменилась



Наверняка вы прекрасно поняли, что представляет собой игра. Мясо, мясо и еще раз мясо. Главное — быстро перезаряжать.

было на cel-shading, но потом снова вернулась на круги своя: мультяшные зомби выглядели до рези в глазах стильно, да только совершенно не внушали должного ужаса. Кстати, для Xbox все еще не выпущен световой пистолет... **хро**



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

Смотрите в июле:

Убойный Футбол
экшн/комедия

Машина Времени
фантастика/приключения

Секси-Бойз
комедия

8 Женщин
криминал/комедия

Люди В Черном II
комедия/боевик/фантастика

www.mdmkino.ru

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

Бронирование билетов по
тел. 960-1806

Medal of Honor: Frontline

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ
VIDEO
К НОМЕРУ

ЗОЛОТО СТРАНА ИГР
СБОР РЕДАКЦИИ

I'VE SERVED MY TIME IN HELL



Жанр: FPS Издатель: Electronic Arts Разработчик: Dreamworks Interactive
Количество игроков: 1 Онлайн: http://www.ea.com/eagames/official/moh_frontline/

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

6 июня 1944 года. Открытие второго фронта в Европе. Высадка союзных англо-американских войск на пляжи захваченной немцами Нормандии. Один из ключевых моментов Второй Мировой, штурм укреплений на пляже «Омаха», был увековечен в фильме «Спасение рядового Райана». С недавних пор он стал еще и самым впечатляющим эпизодом лучшей консольной FPS последнего времени.

Валерий «А.Купер» Корнесс

valkorn@gameland.ru

От приевшихся сравнений с «Райаном» никуда не деться — сходство с кинолентой явственно проследывается как в недавней PC-версии Medal of Honor: Allied Assault, так и в изрядно отличающейся от компьютерной родственницы PS2-инкарнации. Высадка десанта — точь-в-точь как у Спилберга, только эффект присутствия посильнее будет, ведь здесь в определенных рамках можно влиять на происходящее.



Но и фактор случайности, судьба, фатум, рок — тут как тут. Очутившись на палубе десантного катера, мы едва успеваем сориентироваться, как мир переворачивается, в водовороте взлетают человеческие тела, искореженные куски корпуса — и вот уже до пляжа приходится плыть, задерживая дыхание, в окружении погружающихся на дно солдат, лавируя между прошивающими водную

толщу пулями. Выскочив на берег, надо найти капитана, отдающего приказы... а вокруг царит кромешный ад, и нет никаких гарантий, что шальной выстрел или рухнувший сверху «подарок люфтваффе» не оборвет жизнь

Вплетенный в игровой процесс фактор случайности заставляет безоговорочно принимать заэкранную реальность.



■ Противотанковые заграждения — слабая защита от шквального огня.

Джимми Паттерсона, не дав ему ни малейшего шанса освоиться в постоянно меняющейся обстановке безжалостной мясорубки. А может и повезти — так, что вы доберетесь до линии дотов в целости и сохранности, ни разу не перегружая игру. Все по-честному. Аккуратно вплетенный в игровой процесс фактор случайности преобразует происходящее, заставляя безоговорочно принимать заэкранную реальность. Это путает, завораживает, удивляет — атмосферность игровых событий затягивает с первой же секунды, не отпуская до самого конца финальных титров.

Пережив шок от сцены, похоже, являющейся наиболее реалистичным отображением боевых действий за всю историю видеоигр (включая Simpson's Wrestling), вы отправитесь выполнять серию миссий, каждая из которых составлена из нескольких ключевых заданий. Старожилы сериала сра-



Ошеломительный геймплей с эффектом полного погружения. Историческая выверенность и достоверность всего и вся. Оправданные претензии на присутствие в десятке лучших игр текущего года.

Орехи в графике, скорее демонстрирующие технические ограничения PS2, нежели недостаточную квалификацию разработчиков. Отсутствие многопользовательского режима. Не самое удобное управление.



РЕЗЮМЕ:

Машина времени, переносящая нас в пекло великой войны. Ожившая, обретшая цвет, резкость и Dolby-звук кинохроника, где нам, геймерам, предстоит сыграть главную роль. Игра-напоминание...



Акцентировать внимание на недостатки графического исполнения совсем не тянет. Походя замечая, прощаешь. Мелкие шероховатости картинки сполна компенсируются блестящим дизайном.

мация и подростшая зона видимости, картинка **MoH: Frontline** ничем бы не отличалась от предыдущих частей для PS one. Но, странное дело, на недостатки графического исполнения совсем не тянет акцентировать внимание. Походя замечая, прощаешь. Мелкие шероховатости картинки сполна компенсируются блестящим дизайном, не отвлекают от наслаждения значимостью момента, от погружения в *Историю*.

вскоре подстраиваешься. Слишком интересно играть, чтобы сетовать на житейские вещи — чай, не впервой на приставке FPS видим. Немцы демонстрируют целую кучу линий поведения: один за углом засядет и давай отстреливаться из зажатого в вытянутой руке шмайссера, другой нагло прет напролом, третий бежит к окопу с пулеметом, четвертый прикрывает офицера. Как и прежде, среди стана оппонентов при желании без проблем сыщутся партнеры для перекидывания гранаты-другой туда-обратно.

Зачистка французского городка от переживших бомбардировку снайперов.

зу же почувствуют себя в своей тарелке: захват вражеских баз, диверсии на подводных лодках, кража документов, саботаж в глубоком тылу немцев, сдерживание превосходящих сил противника за щитком станкового пулемета — разброс видов полезного времяпрепровождения приятно широк. Главное достоинство **MoH: Frontline**, феноменальный эффект присутствия, создается благодаря идеальной спайке всех элементов: продуманного (хоть и по большей части линейного) дизайна уровней, кропотливо выстроенных сюжетных сценок со скриптовой анимацией, шедеврального аудио и адекватной графики. Попомните мое слово: звуковая часть **MoH: Frontline** схватит в конце года не одну награду — трепетное внимание к малейшим деталям, аутентичность и «правильность» каждого звука (будь то топот, треск выстрелов или гудение моторов) в купе с роскошным саундтреком в ис-



На втором этапе танк охраняет стратегические подходы к мосту.

10-15 часов игры, шесть кампаний, десятки миссий в разных уголках Европы стали достойным продолжением и развитием **MoH** и **MoH: Underground**, непревзойденным по уровню эмоционального воздействия на игрока. Скоро объявятся подражатели и клоны, начнутся заимствования и цитаты. В Европе **MoH: Frontline** неминуемо упакуют в серебристые Platinum-боксы, в Штатах их сме-

Повторяем подвиг Василия Теркина — с винтовкой против истребителя!


полнении симфонического оркестра и хора города Сиэтла просто грехом будет обделить соответствующими призами. О графике же можно высказываться двояко. С одной стороны, ничего сверхъестественного она, вроде бы, не являет: модели персонажей заметно угловаты, спецэффектам не хватает отполированности, и если бы не размытые текстуры, плавная ани-



Рейд-сюрприз на кубрик нацистской подлодки.



Некоторое время приходится привыкать к управлению. Ни USB-мышь, ни клавиатуру игра не поддерживает, а джойстика своего нравный Джимми Паттерсон слушается не всегда, особенно при попытках быстро вскарабкаться по лестнице или вписаться в узкий поворот: наш вояка заруливает туда аки лимузин, цепляясь о стены и застревая в самых неожиданных местах. Ничего, под это

нит красный цвет Greatest Hits. Будет титул «народной игры», а с ним — признание миллионов геймеров. Будет сиквел. То ли еще будет... А пока — на экране строки: *And when he gets to Heaven / To Saint Peter he will tell: / One more soldier reporting, Sir — / I've served my time in Hell.* Стремительно приближается ошкетинившаяся противотанковыми «ежами» линия берега... 

Herdy Gerdy

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

БОЙФРЕНД ПОДРУГИ ЖИВОТНОВОДА



Жанр: adventure/puzzle Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Core Design

Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=113/>

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10700

Если вы читали стародавнее preview от Леонарды F., то наверняка помните, что Herdy Gerdy — редчайший в наших краях симулятор там бывало го чабана Херды-Герды (на что, казалось бы, недвусмысленно намекает название), а маленького мальчишки-сорванца. С лицом Роби Уильямса. Да еще и насквозь мультяшного.

Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

Итак, кто-то заколдовал знатного зверозаводчика, папашу лопоухого Герди (Gerdy), и храбрый пацаненок решает сам поучаствовать в местном пастушьем соревновании. Игровой поцесс, как вы помните, состоит из выпаса и сортировки по загонам различных пород животных. За успехи на этом поприще Герди получает предметы, улучшающие его способности и позволяющие пасти прямо-таки пуще прежнего! Одновременно придется проходить простенькие платформенные этапчики, где необходимо собирать по сотне колокольчиков и выполнять просьбы встречающих-поперечных. Пород животных, особо рекомендуемых к выпасу, всего две: дупы (doors, на вид как цыплята) и блипы (bleeps, этих птичек разводить можно только после того, как Герди экс-

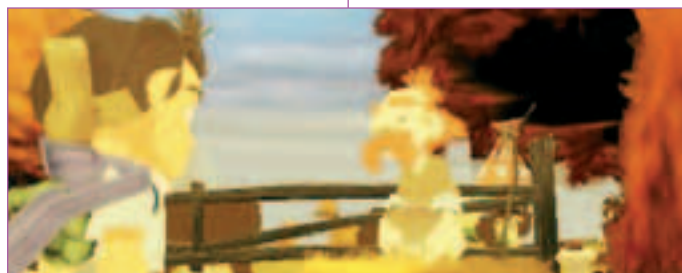


пропририрует у одного из боссов особую флейту-манок). Блипы собираются в кучу при звуках флейты, умеют летать, но гибнут при контакте с водой. Большинство простеньких загадок на уровнях построено как раз вокруг особенностей двух видов выпасаемых зверушек.

Опасайтесь громпов (gromps)! Эти бешеные розовые хищники, лишь за-

метив пастушка, гонятся за ним во весь опор и отвешивают неслабую оплеуху, возвращающую Герди в самое начало уровня. Но если алчущий взгляд громпа падет на стадо, он — страшное дело — кинется пожирать пищащее ассорти из несчастных дупов и блипов! Хорошо хоть, что инженерная наука и сама природа предлагают пастушку широкий набор громпозащитных устройств и естественных антигромповых препятствий, позволяющих вывести розовых медведей из строя на продолжительный срок. Основная цель, таким образом

Эффект cel-shading, активно использующийся сейчас в видеоиграх, позволяет придать трехмерной графике сходство с рисованной вручную. Для этого используются одноцветные «заливки» и черный контур вокруг фигур. В Herdy Gerdy авторы решили вообще отказаться от контура, что придало игрушке сходство с классическими мультфильмами студии Дисней. Пожалуй, такое художественное решение смотрится не менее оригинально, чем визуальные находки в недавней ICO.



+ Необычная игровая концепция, оригинальное графическое решение — свежий взгляд на порядок примелькавший эффект cel-shading. Беззаботная атмосфера диснеевского мультлика. Ну и еще громпы, конечно.

- Натуральная катастрофа с реализацией камеры и, как закономерный результат, излишняя сложность многих загадок. Выводящие из себя трехминутные экраны загрузки со статичными картинками.

5,5

РЕЗЮМЕ:

Только для мегатерпеливых, невозмутимых чабанов. Всем остальным геймерам не по зубам будет постоянная борьба с бескомпромиссной камерой, элементарно портящей все удовольствие.



■ Вполне возможно, что за изгибом скалы притаился громп. Это их излюбленный прием.

— собирать своих подопечных в загончики до того, как их поедят коварные громпы, или они сами себя угробят на выпасе. Уровни построены так, что чаще всего в начале приходится уносить ноги от особо злобного громпа, долгое время заманивая его в ловушку, а потом разыскивать и собирать подконтрольное поголовье. Дурные дыпы разбредаются по уровню, опровергая все теории о стадном инстинкте, и розыск мелких гадов превращается в большую нервотрепку во время соревнований с боссами, ограниченных временным лимитом. Судя по всему, каждый выводок отдает предпочтение конкретному загону: понять, кого из животин куда отрядить можно только опытным путем — порой дыпы, подведенные ко входу в загончик, начинают истошно квохтать



■ Кроны деревьев пестрят совершенно страшнейшими пикселями.

с ней можно было хоть как-то управляться, то в **Herdy Gerdy** она, подобно необъезженному мустангу, активно выступает против всех попыток приручения. Своей нравственной наблюдательницей, она напроочь отмечает факт существования игрока и даже некоторого его влияния на собы-

Основная цель — собирать своих подопечных в загончики до того, как их поедят коварные громпы, или они сами себя угробят на выпасе.

и улепетьваются в направлении другого загона, расположенного за тридевять земель в центре хоровода кровожадных громпов.

Прямая и явная угроза существованию вашего фермерского хозяйства — игровая камера. Если в других творениях Core

■ Шестнадцать дупов... ждут своей участи?



тия. Камера самостоятельно фокусируется на произвольных объектах, как флюгер вертится во все стороны без видимой причины (сила ветра влияет?), а уж во время побега от громпа окончательно съезжает с глузду и показывает все что угодно, кроме того, что требуется видеть улепетьвающему Герди.

По-хорошему, игрушку здорово недошлифовали перед релизом. Задержи Eidos появление **Herdy Gerdy** на прилавках месяца эдак на три, да посади на это время команду ученых мужей за создание упряжи для непокорной камеры (вы уж простите, что я все про нее одну талдычу — просто это главная местная несправедливость), и все, имели бы на руках суперхит года. В результате вышел не хит даже, а стилистически выверенная, красивая игра с недожженным потенциалом, реализовать который полностью так и не удалось.

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

ПРОГРАММА УЧЕТА
игрового времени

Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!



программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/

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

Джаз и Фауст

В ПОИСКАХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Жанр: quest Издатель: IC Разработчик: Сатурн Плюс
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.jazzandfaust.ru/>
Требования к компьютеру: P 233, 32 MB RAM, 3D-ускоритель

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11051



зрение. Впрочем, сюжетная линия игры настолько интригующе запутана, что я не стану портить вам удовольствие от выяснения всех обстоятельств и мотивов персонажей.

У героев, как уже говорилось, разные цели, соответственно, их пути усеяны абсолютно «индивидуальными» квестами. Скажем, в одной из локаций Джазу необходимо проникнуть в гарем и вызвать похищенную на-

Помнится, где-то в феврале сего года мне посчастливилось посетить офис фирмы «IC» и своими руками потрогать рабочую версию квеста «Джаз и Фауст». Тогда славная парочка искателей приключений произвела на меня исключительно приятное впечатление, которым я и поделился со всей Страной в preview. И вот ко мне попала финальная версия игры, а вместе с ней и прекрасная возможность узнать героев поближе. И что же? Ощущения от первого знакомства, вопреки всем опасениям, не оказались обманчивыми. С Джазом и Фаустом действительно приятно иметь дело.

Анатолий Норенко

spoiler@gameland.ru

Действие игры происходит в фэнтезийной вселенной, где есть место практически для всего: величественных храмов и крепкой дружбы, прокуренных таверн и жестоких предательств, прекрасных мечетей и любви с первого взгляда. А доносимый легким бризом запах несметных сокровищ создает непо-



Компания «Сатурн Плюс» известна игровой общественности главным образом как разработчик квестов. В настоящее время компания занимается разработкой целого ряда проектов, среди которых числится многообещающая ролевая игра «Пограничье».

вторимую атмосферу опасных и захватывающих приключений.

В игре два главных героя, а значит, и две истории. Джаз и Фауст никогда не виделись прежде, а теперь судьба не раз сведет их вместе. Мы же получаем возможность наблюдать за стремительно развивающимися событиями с двух разных позиций. Контрабандист Джаз, авантюрист по натуре, загремел за решетку за про-

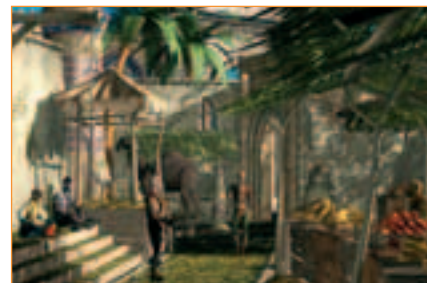
До определенного момента Джаз отказывается идти на кладбище, аргументируя это достаточно прямо: «Мне туда еще рано». Двусмысленность фразы просто не может не вызвать улыбку.



Детализация окружений порой просто поражает.

воз запрещенного груза. Ему необходимо вырваться из цепких лап стражей порядка, а затем попытаться вернуть свой конфискованный корабль. В ходе событий Джаз узнает о произошедших в городе убийствах и вскоре разгадывает их жуткую тайну. Как выясняется, в роли палача выступила прекрасная возлюбленная благородного капитана Фауста, на которого вначале и падает подо-

ложницу. У сторожа наш герой получает информацию о том, что в ближайшее время должна вернуться прачка. Решение приходит практически сразу. На улице крадется висящий без присмотра ковер, а паранджу можно выторговать у местного мяенлы за песочные часы, в свое время подобранные в курильне. Фауста же в этом месте больше волну-



Увлекательный сюжет сдобрен колоритными персонажами, разнообразными квестами и очаровательной графикой. Также не стоит забывать о наличии двух главных героев, каждый из которых привносит свой стиль в игру.

Впечатление от игры могут подпортить невыразительные трехмерные модели персонажей. Хотя не исключено, что вполне скромные системные требования были достигнуты как раз за счет экономии на количестве полигонов.



РЕЗЮМЕ:

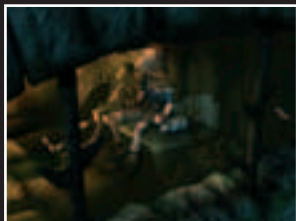
«Джаз и Фауст» стоит порекомендовать всем без исключения любителям приключенческих игр, тем более, что в наше время наблюдается удручающий дефицит достойных квестовых проектов.

ПРИКОЛ

Найдите одно отличие!



Сцена в дневное время суток...



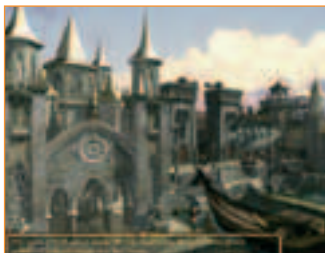
...и та же сцена в ночное время суток.

ют поиски кувшина, в котором можно будет принести вино измученному жадной купцу.

Как видите, загадки в большинстве случаев логичны. Причем подсказки к их решению почти всегда можно получить из общения с NPC. Как самый яркий пример, Джазу в ходе приключений придется задобрить бездельницей Карлицу, обитающую на втором этаже таверны и не желающую пропускать героя к магу. Причем отпугивающая своим видом дамочка дает понять, что ей абсолютно все равно, где наш безденежный контрабандист достанет драгоценную вещь, пусть он даже добудет ее

Герои объединяются уже под самый конец своих приключений.

На ум приходит и бодро танцующее пламя свечей, и стильный туман, окутывающий надгробные плиты на все том же кладбище, и гордо развевающиеся под напором ветра флаги на пристани.



у мертвецов. В итоге драгоценный браслет Джаз найдет как раз на городском кладбище.

Ежели ваша бездонная котомка пополнится каким-либо предметом, точно знайте — ему обязательно найдется применение. Что обидно, не обошлось без так нелюбимого мною pixel-hunting'a. Знали бы вы, сколько времени я потратил на то, чтобы отыскать клещи в кузнице. И это при том, что лежали они чуть ли не на самом видном месте.

Как и полагается, за управление отвечает мышка, способная с вашей легкой руки направить курсор в нужную точку экрана и приказать герою

Собачка мешает выполнить очередной квест? Накроем ее бочкой.



выполнить действие. Интерфейс интуитивно понятен и не должен стать преградой для получения удовольствия от игрового процесса. Среди команд встречаются все стандартные — осмотреть, взять, использовать предмет из инвентаря и поговорить.

Кстати, о болтовне: в игре не так много NPC, но все они до безумия колоритны, и общение с ними является одной из изюминок. Чего хотя бы стоит один Крысолов, коротающий свои деньки с подружкой Люси за решеткой. Свою положительную роль здесь, безусловно, сыграла озвучка. Пьяный полицейский разговаривает, как если бы он в действительности выпил не менее пары бутылок вина, а монотонная речь седовласого мага сопровождается мистическим эхом для нагнетания обстановки.

С юмором, большим местом большинства отечественных квестов,

вью отрисованные бэкграунды, совмещенные с удачно реализованными трехмерными эффектами. На ум приходит и бодро танцующее пламя свечей, и стильный туман, окутывающий надгробные плиты на все том же кладбище, и гордо развевающиеся под напором ветра флаги на пристани. Порой возникает ощущение, что играешь только ради того, чтобы посмотреть на все остальные живописные локации, скрывающиеся за хитросплетениями сюжета. Единственное, что вызывает нарекания — трехмерные модели персо-

Ради своей возлюбленной Фауст готов даже поймать хищного зверя.



Большая часть приключений Джаз происходит в ночное время суток.

все в порядке. К примеру, до определенного момента в игре Джаз отказывается идти на кладбище, аргументируя это достаточно прямо: «Мне туда еще рано». Подобная двусмысленная фраза просто не может не вызвать улыбку. Персонажи не бросаются в крайности, и юмор не опускается до непристойностей, но шуток, открыто говоря, не так много, как хотелось бы.

Отдельного разговора заслуживает графическое исполнение, вызывающее восхищение с первых минут игры. Всему виной явно с любо-

настей. Дело в том, что выполнены они несколько грубо, и на фоне общего благолепия смотрятся совсем не к месту. Очень досадно, что подобная ложка дегтя может подпортить все впечатление.

Пора, как говорится, подводить итоги. Хотя я полагаю, что и так уже все понятно. У ребят из студии «Са-турн Плюс» получился достойный проект, который должен оказаться вполне конкурентоспособным и на зарубежных рынках. Безусловно, без недочетов не обошлось, но на общем фоне игра смотрится весьма уверенно.



Tactics Ogre: The Knight Of Lodis

МЕЛОЧЬ. А ПРИЯТНО



НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



Жанр: TBS Издатель: Atlus Разработчик: Quest
Количество игроков: до 2 Онлайн: <http://www.atlus.com/toa/index.html/>

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11667

Делу час — потехе время. Сказать хочется много, а места мало, посему обойдемся без красивых и приятных взору прелюдий. Tactics Ogre: tKoL — продолжение одного из самых успешных приставочных сериалов. Американцы называют такие игры стратегиями, японцы — тактикой, но суть от этого не меняется: экономический и полевой менеджмент боевого отряда на фоне богатых фэнтезийных просторов. Придуманная в начале 90-х фирмой Quest концепция (точнее, набор идей по графическому оформлению и геймплею) получила широкую моральную и материальную поддержку от японских геймеров и — гораздо позже и гораздо меньше — от американских. Вторая часть саги стала не просто сиквелом чего-то-там, а настоящим эталоном, примером для подражания, копирования и просто наглого плагиата.

только в самом конце игры, по окончании последней битвы... Кроме этого присутствует и знакомая всем любителям ТО мультисюжетность в виде вопросов, ответы на которые влияют как на развитие сюжета (есть два основных пути по игре), так и на окончание игры. Вариантов оноя я нашел четыре, но ходят слухи, что их целых шесть... В любом случае, поводов для повторного прохождения будет целая масса.

Lord Hanta

admin@royalhunt.net

Безусловно, гораздо интереснее играть, если за вашими плечами полный набор прохождений ранних частей Tactics Ogre, но и впервые ознакомившимся тоже будет интересно. Дело в том, что tKoL самостоятельна в сюжетном плане и несколько отдалена от основной канвы саги — все действие разворачи-



вается за 23 года до событий, описанных в Episode VI и VII. Главный герой — Alphonse Loehger, молодой, но подающий надежды рыцарь, отправляется на далекий остров в составе отряда, призванного защитить местных аборигенов от нападков северных соседей. Но не все так просто... Точнее — все абсолютно совсем не так, как кажется. С самого начала вас подхватит дух таинственной, полной интриг и вечных противостояний войны, которая и есть основной сюжет всего сериала. Смысл происходящего прояснится, конечно же,



■ Тактическая карта — апгрейд шахматной доски.

Кроме старых и проверенных элементов, были добавлены новые, такие, как биоритм для каждого из героев, их ментальная стойкость и самое главное, пожалуй — Эмблемы. Они даруются за различное поведение в боевых условиях и могут повлиять на характеристики персонажа как положительно, так и отрицательно. Вкупе с возможностью вы-

бора класса героя это дает действительно немалый простор для игрока в одной из самых важных для данного жанра дисциплин — комплектации боевой команды.

Увы. Кончились все отведенные мне лимиты журнального места, как всегда в самом начале рассказа. Надеюсь, что хоть чуть-чуть приоткрыл вам дверь в мир Tactics Ogre. Японцы знают толк в хороших играх. Не пора ли и нам?..



Более чем неплохие (по рамкам GBA, разумеется) графика и музыка, не самый тривиальный геймплей. Нововведения в области «прокачки» персонажей, система Эмблем.

Немалое время, требующееся для прохождения многочисленных частей основных военных кампаний. Плюс сами рамки жанра, который можно либо любить, либо нет. А уж сколько вы сгубите на этой игре батареек!..



РЕЗЮМЕ:

Ожившая, молодцеватая и во всех нужных местах подтянутая классика, которая до сих пор без особого напряжения бьет всех молодых да ранних в своем жанре. Если хотите узнать, откуда растут ноги FF Tactics, вам сюда.

МУМИЯ И КОЛДУН

ЕГИПЕТ



Захватывающее историческое приключение в чудесном трехмерном мире Древнего Египта!

Гелиополь — сердце Древнего Египта, грандиозный город на берегах Нила. Там происходят удивительные, таинственные события, в которых игроку предстоит разобраться. А поможет ему в этом новый друг — озорной Дракоша!



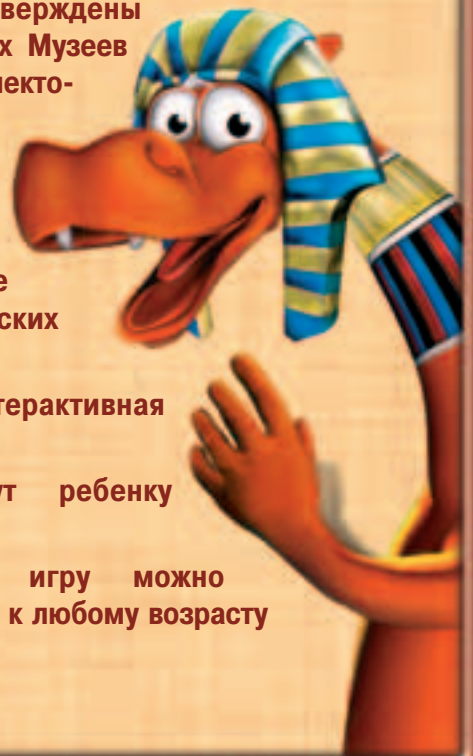
- Исторические данные утверждены Объединением Национальных Музеев и лично Сандрин Бернардо, лектором Лувра и специалистом по Древнему Египту

- Развивающие и обучающие мастерские, в которых можно получить исчерпывающее представление о египетских ремеслах

- Забавные мини-игры, интерактивная энциклопедия

- Персонажи игры помогут ребенку справиться с заданиями

- Три уровня сложности, игру можно адаптировать применительно к любому возрасту (от 7 лет и старше)



Mobile Forces

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ



Жанр: FPS **Издатель:** Majesco Entertainment **Разработчик:** Rage Software
Количество игроков: до 16 **Онлайн:** <http://www.rage.com/>
Требования к компьютеру: PIII 700, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10739

Командные, односторонние, словно литые шутеры – это надолго. Только что незамеченной и в никуда пролетела стайка: Tactical Ops, Global Operations, Navy SEALs, Team Factor. Уже не за горизонтом: Condition Zero, New World Order. Вся свора попадает под определение CS-клонов. Распознает ли своих товарищей Mobile Forces?

Виктор Перестукин

perestukin@gameland.ru

Не забывая о приличном сингле, эти игры заточены и натасканы под многопользовательские сходки и разборки. Как набор игровых карт. В одиночку – только пасьянсы. Естественно, все хотят они быть первыми. Сейчас, что ни клуб, то CS. Приход UT2003 не повлияет на ситуацию. Выражаясь



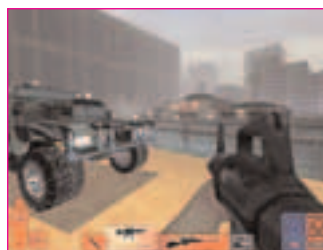
Атаковать в MF принято только так.

спортивным (кибер?) языком – другая дисциплина.

Скинуть с трона уютно устроившуюся там «контру» нелегко. В заданных CS рамках разработчикам сложно развернуться. Ставшее уже классическим противостояние «терроров» и «ментов» нечеловечески трудно повернуть в какое-нибудь новое русло. «Это совсем не CS!» – скажет возмущенный потенциальный покупатель. Да, Rage Software хочет денег. На это надо смотреть с пониманием. Все они хотят денег. Другое дело, что они предложат взамен. Rage, на мой взгляд, делала MF по принципу «лучше, чем в CS», а не «как в CS». А это, как вы понимаете, совершенно разные вещи.

MF – это, что называется, свежак. Открытое нараспашку окно в душ-

MF – это, что называется, свежак. Открытое нараспашку окно в душной общаге CS-клонов. Оттуда просто дует!



Новое средство борьбы против «терроров» – армейский «Хаммер».

ной общаге CS-клонов. Оттуда просто дует!

Так что это за новомодное увлечение MF? Две команды, покупка оружия, задания... Из этой, казалось бы, зата-

сканной схемы, приложив талант, можно сделать развлечение, цепляющее людей, относящихся к «клубному движению» с равнодушием.

Что заставит икать от удивления прожженного игрока в CS при виде MF? Это, конечно, транспорт. Вроде и ересь в череде однообразных, но играбельных коллег, однако, поведив армейский «Хаммер», убеждаешься: колесам – быть! Багги, вездеходы, джипы... Уже не представляешь, как раньше обходились без них, так органично они вписались в процесс. Карты, соответственно – не битва на пяточке, а широченные пространства. На противника едем, как на сафари, паля из всех стволов, уютно устроившись на крыше «Хаммера». Жить в MF весело. Вариантов игры много, но действи-

тельно увлекающих и оригинальных всего несколько. Кроме получившего новое воплощение deathmatch (Форменный Carnageddon. Потерял тачку – лучше по земле не ходи), покорила новизной командный режим Trailer. Задача – довести до базы противника прицеп с бомбой. Тут вам и засады на дорогах, и бросание на легких багги под колеса «Хаммера», везущего смертельный груз, и проклятия вслед улетающему в сторону родного дома бомбовозу. Такие страсти! Остальные сценарии игры, предложенные Rage, не столь захватывающи. А какой там стационарный пулемет! Установи его на против вражеской базы и... Чего-то еще? Всем играть!

Mobile Forces облагораживает примитивный процесс отстрела себе подобных Лобовые столкновения джипов, «работа» из здорового пулемета, реалистичные взрывы заставляют возвращаться к MF, откладывая в сторону все остальное.

Играть надо в компании. Все удовольствие – в ощущении, что под колесами джипа находится живой противник. Это узкая направленность сейчас может навредить. Даже Condition Zero выходит, вооружившись синглом.

7,5

РЕЗЮМЕ:

Если судьба уготовила MF горькую участь несправедливого забвения, то хотя бы офисным нарушителем порядка игре стать обеспечено. Как это произошло со Jedi Knight II. Ищите, свищите ее по клубам.

HOVER ACE



Гонки будущего

Гонки на выживание

Обогнать значит уничтожить

Безумные скорости свыше **500** километров в час, постоянные перестрелки с врагами – тяжелая борьба на выживание на высокоскоростной трассе. Чтобы победить – нужно просто выжить.

Hover Ace – футуристические аркадные гонки на боевых хOVERкرافтах. Игрок начинает гонку с минимальным количеством денег и крайне скромной боевой базой.

Однако, постепенно, выигрывая гонку за гонкой, он поднимается по лестнице самых богатых гонщиков, которые могут позволить себе использовать всё более и более мощное оборудование для достижения победы.

По мере «продвижения» игроку будут доступны **15** различных хOVERкرافтов, **10** типов вооружения, **13** типов оборудования и **5** типов спецоборудования.

Всё это сделает игру настолько захватывающей, что оторваться можно будет, только приложив серьёзные усилия!

- ✦ **16 игровых арен в высокодетализированном игровом мире**
- ✦ **10 управляемых компьютерным интеллектом противников, каждый с уникальными параметрами и особенностями**
- ✦ **Полная свобода передвижения на трассе и в её окрестностях**
- ✦ **AI базирующийся на основе алгоритмов нечеткой логики**
- ✦ **Разрушаемые объекты на уровнях**



Системные требования:

- CPU – Pentium II 350
- RAM – 64MB
- CD-ROM – 4X
- Direct 3D compatible accelerator



©2002 «Руссобит-М». ©2002 «GSC Game World».

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;

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклай
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будённовский д.80 корп. А2

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

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Диггер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Ухта
ул. Чибьюская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвиллинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Bad Milk

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР
АВТОР РЕДАКЦИИ

КИСЛОТНО-МОЛОЧНЫЕ ПРОДУКТЫ



Жанр: puzzle Российский издатель: МедиаХауз Зарубежный издатель: Dreaming Media

Разработчик: Dreaming Media Количество игроков: 1

Онлайн: <http://www.dreamingmedia.com/> Требования к компьютеру: ПИ 200, 16 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11696

Проект двух отшельников-американцев можно по праву назвать самой психоделической игрой из всех, когда-либо появлявшихся на свет. В данном случае термин «психоделический» вовсе не означает, что это игра, от которой психи размножаются делением, но увеличить число потенциальных клиентов домов с мягкими стенами Bad Milk все же может.

Вячеслав Назаров

master@gameland.ru



Игра, оформленная в стиле морской болезни, начинается довольно безобидно. С завтрака. На столе перед главным героем лежит газета, датированная третьим февраля 2000-го года. Там же прокладывается пакетик с молоком. Правда, с датой чуть более ранней — двадцать пятого октября 1999-го. Разумеется, жидкость вы-

Игра Bad Milk была создана всего двумя людьми: братьями Тедом и Миком Школьниками. Кстати, Школьники — это не социальный статус, а фамилия. Работы над проектом обошлись братишкам почти в целый год и двенадцать тысяч долларов. Практически все это время они ели не досыта, спали без просыпа (недосыпали, в общем) и пили исключительно молоко. Очевидно, что в таких условиях могла родиться только совершенно нереальная игра.

цеженная из крупных рогатых коров год назад, моментально перемещается в чашку кофе и тут происходит нечто невообразимое...

Вообще, мне всегда было интересно узнать, какое же таинство совершается в консервных банках и прочих пакетах, когда истекает срок годности, хранящихся в них продуктов. Видимо, что-то ужасное. Особенно если судить по игре **Bad Milk**. Отведая молока, герой попадает в сюрреалистический мир, явно навеянный разработчиком работами Сальвадора Дали и английской труппы «Монти Пайтон».

Впрочем, в Bad Milk вообще присутствует масса интересного. Начать стоит хотя бы с устройства игры. Фактически игровой мир состоит

■ К сожалению, рукоятки на столе и под столом — не джойстики.



■ По словам братьев-разработчиков, им очень долго не удавалось сладить с патефоном. Потому и пальцы на картинке все изодранные.

из экранов, на которых по кругу лежат небольшие картинки, открывающие двери в тайники подсознания человека, отравившегося молоком. Однако открыть эти двери бывает непросто — иконки коварно убегают от «мышки», словно тушканчики. Но иногда этих зверюшек



■ Пытаться проверить зрение с помощью данной схемы небезопасно.

удается перехитрить, и тогда перед желающими покинуть странное место возникают головоломки, которые необходимо решить, чтобы проломить выход из головы несчастного любителя молочных субпродуктов. Все они в корне отличаются



■ Дядька без ресниц, бровей и растительности на темечке есть никто иной как Тед Школьник.

от классических загадок, встречающихся в других играх. В Bad Milk нет инвентаря или беготни за какими-нибудь ключами. Каждая головоломка автономна и представляет собой попытку разработчиков заставить игроков самими забавными способами взаимодействовать с не менее безумными звуком и изображением. Так, например, пытаюсь вернуться в свой мир, приходится возиться с настройкой патефона, чтобы прослушать таинственное сообщение или бродить в крошечной темноте, ориентируясь по звукам. Любопытно, что несмотря на вполне определенное начало: полет в дебри подсознания, и столь же определенную цель: вылет из этих зарослей комплексов и фобий, непосредственно сама игра нелинейна.



Игра позволяет полностью оторваться от реальности и почувствовать себя настоящим профессиональным шизофреником. А если еще удастся разгадать несколько головоломок, то можно считать себя гениальным шизофреником.

При первом, втором и всех последующих взглядах на игру становится совершенно ясно, что ее делали на коленке. Если не в другом месте. Техническое исполнение Bad Milk не выдерживает никакой критики. Даже моей.



РЕЗЮМЕ:

Благодаря Bad Milk любой желающий может лично увидеть то, что творится внутри головы каждого приличного сумасшедшего, прямо в его черепной коробке. Ведь все мы наверняка безумны. Честно! Мрр-мяу-гав!

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

Le Mans 24 Hours

ЛЕ-МАН ЗОВЕТ



Жанр: racing **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Infogrames Melbourne House
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** <http://www.tdlemons.com/>
Требования к компьютеру: ПИ 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11802

Выпустив Test Drive Le Mans на Dreamcast, компания Infogrames произвела небольшой локальный фурор. Теперь игре предстает в своем обновленном варианте и без приставки Test Drive покорить другие платформы. В частности — PC.

Юрий Воронов

voron@gameland.ru

Нас ожидают более 70 автомобилей и 12 трасс. Машины разбиты на классы: LMGT (Le Mans Grand Touring), в котором участвуют автомобили вроде Viper GTS-R, LMP (Open Proto) — открытые прототипы вроде BMW V12 LMR и, наконец, класс LMGRP (Closet Proto) — прототипы с закрытым верхом,

включает такие машины, как Mercedes CLK и Audi RBC.

Главной трассой в игре, конечно, является легендарный Le Mans, но помимо него есть еще 11 трекков, также абсолютно реальных и не менее интересных. Английский Donington, японская Suzuka, испанская Catalunya... Но единственные две трассы, на которых нам дадут почувствовать, что же все-таки такое эти 24 часа непрерывной гонки — Le Man и Road Atlanta. Да я не оговорился, в игре есть возможность провести настоящую двадцатичетырехчасовую гонку, со сменой дня и ночи. Разумеется, разрешается сократить время даже до 10 минут, но, согласитесь, —

В игре нужно не только хорошо ездить, но и следить за состоянием покрышек и количеством топлива в баках. Часто выигрывает тот, кто лучше бережет резину.

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



это все же совсем не те ощущения.

Физика в игре представляет собой идеальный баланс между симулятором и аркадой, являясь эдаким



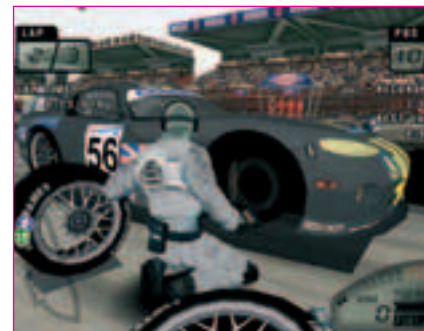
«кольцевым Colin McRae Rally». Отличное сцепление с трассой, ощутимая разница между стертой резиной и свежей, мокрой трассой и сухой — все выполнено на отлично. Правда, нет огромного количества настроек автомобиля, нет хитрой игры с газом. Но установив Handling на Expert, а умение противников хотя бы на Normal, можно почувствовать настоящий азарт гонок и, соответственно, получить огромное удовольствие.

В игре нужно не только хорошо ездить, но и следить за состоянием покрышек и количеством топлива в баках. Часто выигрывает тот, кто лучше бережет резину. Часто на трассе может резко смениться погода. Ска-

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР

жем, ни с того ни с сего пойдет дождь. Придется заезжать в боксы и «переобуться». Так что пит-стопы в **Le Mans 24 Hours** очень важны. Кстати, то, что нам так долго обещают в Grand Prix 4, можно увидеть воочию уже сейчас. Такого на PC вы еще не могли наблюдать: отличные полигональные модели механиков, слаженные действия, анимация, созданная при помощи motion capture.

Напряжение в гонке нарастает. Двойной обгон в Le Mans 24 Hours — зрелище достаточно частое.



Работа на пит-стопах выполнена на пять с плюсом.

Игру можно купить только ради того, чтобы посмотреть на эти кадры.

Графически игра очень приятна: мягкие цвета, хорошее освещение, неплохо выполненные модели автомобилей. Это не Pro Race Driver, но все же... И главное, нет никаких намеков на торможение даже при максимальных настройках на современном компьютере среднего уровня.

РЕЗЮМЕ:

Одна из лучших гонок за последнее время. Достойное времяпровождение в ожидании Pro Race Driver. Хотя упертые симуляторщики, возможно, с этим мнением и не согласятся.

7,5

+ Отличный баланс между аркадой и симулятором. Графика пусть и не удивляет чем-то особенным, но хорошему уровню соответствует. Ну и, конечно, нельзя забыть про режим 24-часовой гонки.

- Отсутствие вида из кабины. На некоторые машины полигонов явно пожалели. Особенно тут выделяются закрытые прототипы. В общем, шлифовке внешнего вида игры можно было уделить чуточку больше времени.

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»

Gore: Ultimate Soldier

МЯ-Я-Я-ЯСО!

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



Жанр: FPS Издатель: Dreamcatcher Interactive Разработчик: 4D Rulers
Количество игроков: до 16 Онлайн: <http://dreamcatcherinteractive.com/gore/>
Требования к компьютеру: ПП 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5754

Gore стала одной из 0-0-очень немногих игр, которая действительно сумела по-хорошему удивить. Увидев творение 4D Rulers в действии, я уже был готов писать разгромную рецензию и пожалел, что одолжил соседу свой домашний асфальтоукладчик. И вдруг – о чудо! – буквально на следующую же ночь игра полностью реабилитировалась в моих глазах. Оказалось, что надо-то было всего лишь не заметить single player, и тогда наша с Gore любовь сразу стала бы взаимной. А так пришлось потрепать друг другу нервы.

Олег Коровин

korovin@gameland.ru

Начну, пожалуй, все-таки с плохого, с сингла. Зачем он здесь нужен? Да ни за чем! Просто чтоб был. В отличие от большинства сетевых собратьев по жанру, у **Gore** даже сюжет есть. К несчастью. Так бы мы просто прошли все одиночные миссии и отправились на просторы сети, а теперь... Не бред ли это, когда нас высаживают на карте для CTF (это в сингле-то!) и говорят, что мы должны здесь догнать какого-то хакера и убить? Принять за нормальный уровень карту, состоящую из двух абсолютно одинаковых, но раскрашенных в разные цвета блоков довольно трудно. Равно как и смириться с полной нелогичностью расположения врагов, их далеко не всегда разумным поведением и непрошибаемой тупостью сюжетной подоплеки. Короче, попытка создать на коленке single player-режим с треском провалилась.

Зато совсем другое впечатление вызывает многопользовательский режим. Здесь-то и выясняется, что раз-

работчики даже привнесли в игру что-то оригинальное. Перед началом матча мы выбираем персонажа. Не просто скин, а именно персонажа: у разных классов бойцов разные показатели скорости, защиты и разное начальное оружие. Мой скепсис насчет слепого следования моде прошел, когда я влез в шкуру здорового амбала и почувствовал себя неповоротливым, но при этом непробиваемым танком. Зато самых быстрых персо-

нажей я едва мог поймать в перекрестье прицела. Если соскучились по скоростям Doom, облачайтесь в хрупкие, но верткие женские тела...

В **Gore** наличествует такая штука, как выносливость. Если долго бегать, ваш герой устанет и станет двигаться медленнее. Израненный солдат может потерять сознание, а когда вы повернетесь к гаденышу спиной, обязательно очухается и всадит ракету вам в филейные части. Вообще, **Gore** не зря называется так, как называется. Вам нужна кровяшка и жуткие вопли? Их есть у нас! Особенно кровяшка. Просто покорил момент,

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР



■ Модели персонажей не выдерживают никакой критики. Вчерашний день.

когда в меня метнули нож, он воткнулся в голову и... остался там торчать! Я бегаю и вижу между глаз ручку раскроившего мой любимый череп тесака! Одним словом, угар при игре по сети вам гарантирован. И мясо, мясо, мясо...

Просто покорил момент, когда в меня метнули нож, он воткнулся в голову и... остался там торчать! Я бегаю и вижу между глаз ручку раскроившего мой любимый череп тесака!



■ Сложная геометрия локаций – это, конечно, здорово, но когда играет 5-6 человек, бывает сложно найти тех, в кого надо стрелять.

В плане графики **Gore** весьма противоречив. С одной стороны, я пришел в ужас, когда, убив своего первого противника, увидел, как на пол упало бревно (эдакий Poleno-bot) и из его головы посыпались кубики крови. Не меньше пугает и треугольный огонь. А вот освещение – просто сказка. Правда, чувствуется это прежде всего на тех уровнях, где с ним хорошо поработали дизайнеры. **Gore** надо приобрести хотя бы ради того, чтобы посмотреть на красоту и изысканность некоторых его уровней.

Все, кто хотел мяса, – получите. Игра явно местами недошлифована, но играть весело. Особенно в мясо...



Много-много крови, отличный дизайн уровней, арены по-настоящему разнообразны. Разный стиль игры за разных персонажей, параметр «выносливость» хотя и остается спорным, все же находит реальное применение.

Много огрехов в графике, неинтересный и малоигрательный одиночный режим. Не все уровни одинаково хороши. Есть и откровенно некрасивые и непродуманные. Набор оружия банален до неприличия.



РЕЗЮМЕ:

Игра явно заточена под мультиплеер и с этой точки зрения выглядит очень достойно. Не на всех картах хочется играть, не на все спецэффекты хочется смотреть, но в целом **Gore** – это добротный сделанный FPS.

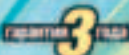
Модемы серии

OMNI 56K

Модем • Факс • Автоответчик • АОН



- V.92/V.44 - максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежность связи на любых линиях
- Легкость установки - простота в обращении
- Возможность обновления микропрограммы



ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K PCI

товар сертифицирован

ZyXEL

www.omni.ru

V8 Challenge

ЭХ ЗАНОСЫ. ПЫЛЬ ДА ТУМАН



Жанр: racing Издатель: EA Sports Разработчик: Digital Illusions

Количество игроков: до 8 Онлайн: <http://www.ea.com/>

Требования к компьютеру: PIII 600, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11697

На фоне обилия кузовных гонок (полдюжины тайтлов в год для такого поджанра — это немало) нужно сделать что-то особенное, чтобы быть действительно конкурентоспособным. Разработчикам V8 Challenge это удалось.

Кирилл Кутырев

kir@gameland.ru

ФИРМА ВЕНИКОВ НЕ ВЯЖЕТ

Рецепт обманчиво прост: для начала отработывается обязательная программа. Лицензирование машин — всенепреренно. Реалистичная физика: раскатать машину и пустить ее в поворот в заносе — не вопрос. Соответ-



Шведская команда Digital Illusions — не новички в игровой индустрии. За плечами у них полдюжины симуляторов гонок (скажем, они работали над Nascar Heat) и еще полтора десятка проектов (от пинболов до Midtown Madness 3 и Motorhead).

венно, настройки машины — в полном объеме: к серьезной гонке нужен серьезный подход. В общем, симулятор без компромиссов.

Дальше нужна фишка. Жесткие рамки жанра не оставляют выбо-

■ Обратите внимание на фары ближнего света.

ра: баланс не подправишь, монстров просто нет, с AI экспериментировать опасно. Остается графика. И тут разработчики оттянулись.

ЛОСК

О картонных зрителях в Pro Rally 2001 теперь можно вспоминать только как о какой-то нелепости. Трехмерные люди стоят по бокам трассы, приветствуя вас сливающимися в шум возгласами. Горы и реки выглядят не как объекты на карте, а как горы и реки. Машина с прозрачными стеклами правдоподобно мнетя при столкновениях с бордюрами и переворачивается в полном соответствии с законами физики. А как отражается в ее окнах солнце! Я не припомню таких естест-

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР



■ Старт гонки. Все еще впереди.

венных, не рассыпающихся на куски текстур, а текущих по корпусу переливов уже давно!

Звук — подстать. Вышеупомянутый рев трибун, шум мотора, визг шин — из небогатого набора гоночных звуков выжат максимум, и об эффекте присутствия можно говорить без малейшего преувеличения.

ИТОГО

V8 Challenge — достойнейший представитель своего жанра. По-



■ Уедуг. Вернутся. И так двадцать пять раз.

вторую, никто ничего другого от EA Sports и не ожидал. Но все равно удивляет, как получилось сделать откровенный симулятор (настоялько откровенный, что в нем даже нет заставки — что зря силы тратить: серьезными вещами занимаемся!) игрой, которой можно любоваться.

Рев трибун, шум мотора, визг шин — из небогатого набора гоночных звуков выжат максимум, и об эффекте присутствия можно говорить без малейшего преувеличения.



Игра сделана на славу. Давно я не видел такой графики, где даже толпа сделана не из фанеры, а из полигонов. Физика самих машин — это еще одна вещь, за которую Digital Illusions можно сказать спасибо.



Все бы хорошо, но вот с управлением разработчики явно перемудрили. Хотя, с другой стороны, не бывает чрезмерно реалистичных игр, правда?



РЕЗЮМЕ:

Красивые и сбалансированные гонки. Если вы любите максимально приближенные к реальности симуляторы, то это для вас на все сто. Если же склоняетесь к аркаде, то может показаться слишком занудным. Решайте сами.

КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ ARMY MEN R.T.S.

ВОЙКИ

R * T * S

REAL TIME STRATEGY



3DO

- Полностью трехмерная стратегия в реальном времени
- Возможность постановки камеры под разными углами
- Простое управление
- Большое количество разнообразных построек, юнитов и техники
- Наличие в игре как компаний, так и отдельных миссий
- Возможность игры по сети

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: sales@buka.ru

Animal Paradise

РАЙ ДЛЯ ДВОИХ

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



Жанр: management Издатель: Abyss Interactive Разработчик: Gtoony Inc
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.abysssgame.com/>
Требования к компьютеру: ПИ 300, 32 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11693

ределенное время или до определенной суммы на банковском счете.

Графика безобразна. Монолитно-бетонные сооружения серого цвета сплошь и рядом. Аляповато нарисованные спрайты, похожие на восьмибитного Марио. Зверей вообще не видно. С видеороликами отдельный случай: гремучий гибрид кубизма с минимализмом. Музыка подстать роликам. То есть она как бы есть, но ее сразу выключаешь.

■ Эффект дождя потрясает своей реалистичностью.

Все еще помнят Zoo Tycoon. Самый что ни на есть замечательный симулятор зоопарка от создателей самых что ни на есть замечательных симуляторов. Берем его за основу, используем в качестве подручных средств универсальный конструктор «Кривые Руки»: часть зверей выкидываем, графику портием, режем модель менеджмента — вот и получается Animal Paradise.

Кирилл Кутырев

kir@gameland.ru

С самого начала в глаза бросается общая убогость игрового мира. Начиная от дерганной невротички-панды на заставке (оно и понятно — два кадра анимации на все про все) и заканчивая оформлением окон интерфейса, иконок и подсказок.

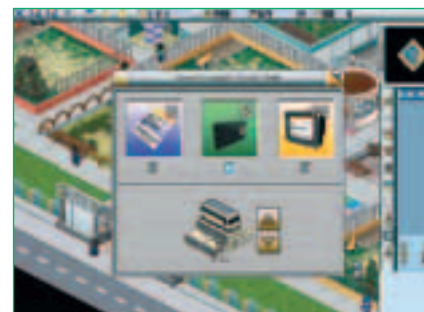
Сайт разработчика игры. Цитата: «If you click on a visitor, you can listen to the opinion of the visitor regarding the Zoo. Some visitors say that they need toilets...».

Дословный перевод: «Если вы кликните на посетителя, можете послушать его мнение по поводу зоопарка. Некоторые посетители говорят, что им нужен туалет...».



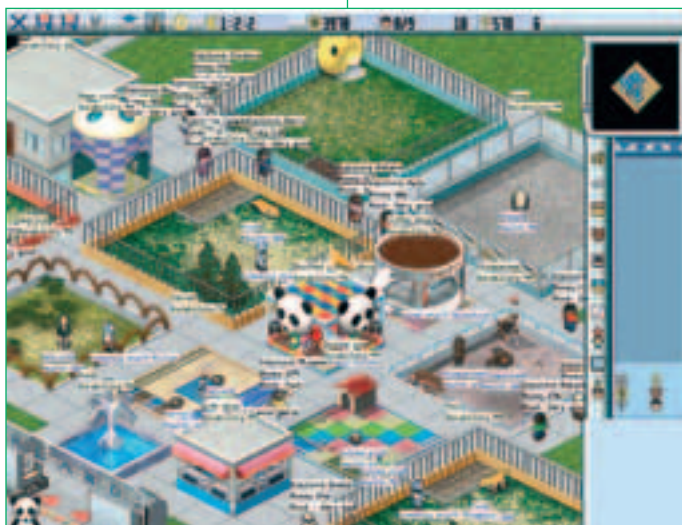
В зоопарке живут звери, живут в клетках. Клетки чистят служащие. Эта нехитрая цепочка исчерпывающе описывает модель менеджмента Animal Paradise. Нет зверей — нет денег. Есть звери — есть деньги и работники. Нет работников, есть звери — много мусора. Посетители, естественно, в зоопарк не за мусором ходят, и по уши грязный жираф привлечет только рой мух. Работники живут в зданиях и ходят исключительно по дорожкам. Нет дорожек — кучкуются по домам. Таким образом, идеальное равновесие достигается путем установления баланса между количеством работников, запутанностью дорожек и поголовьем зверья.

Конечная цель игры — укреплять дружбу братьев наших меньших и братьев денежных. Иными словами, вытащить из посетителя как можно больше ресурсов. В одиночной миссии или в компании. За оп-



■ Реклама — двигатель людей в ваш зоопарк.

Вот таким видится мне этот зверинец. Зоопарк для двоих. Для разработчика, который под это «чудо» подписался. Третий лишний, друг читатель. Игрушку-то не жалею — тебя жалко. Твоего времени, денег, да и просто внимания.



■ Схематичность всего — явный плюс игры. Ничто не отвлекает от стратегического планирования.



По достоинству игру могут оценить только малые дети. Управление несложное, графика незамысловатая, умственного напряжения не требует — просто чудо какое-то.

Как ни странно, все перечисленное в «плюсах». Прибавьте к этому чудовищный геймплей и абсолютное непонимание того, зачем это все сделали.



РЕЗЮМЕ:

Бесполезная трата времени. Если же вы с ранних лет лелеяли в себе мечту построить зоопарк, попробуйте лучше Zoo Tycoon.

Star Wars Episode II: Attack of the Clones

ТУХЛЫЕ МИДИХЛОРИАНЫ



Жанр: action Издатель: LucasArts/THQ Разработчик: David A. Palmer Productions Количество игр: 1 Онлайн: <http://www.thq.com/>

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11794

Картинки на диске, раздававшемся THQ журналистам во время E3, вызвали поросячий восторг. Поклонники 16-битного игрового сериала по классической кинотрилогии любовались на десяток скриншотов с GBA, предвкусывая скорое возрождение знакомой игровой механики на новой портативной приставке. Игрушка не заставила себя ждать, да только вот оказалась она чем угодно, только не развитием идей обожаемого всеми сериала с Super NES.

Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

Жирная фигура была прекрасно замаскирована. Прессе не предоставили ни единого видеоролика, а картинки будоражили фантазию, обещая красочные платформенные этапы, действие которых проходит на крышах Корусканта, в дюнах Тагуина и ущельях Геонозиса. Время от времени происходящее разнообразят «трехмерные» уровни в режиме Mode 7... Они-то и навели на мысли о преемственности с игрой на SNES.

Беда в том, что играть в финальный вариант **AotC** решительно невозможно. Управление тремя персона-



жами — Анакином Скайуокером, Оби-Ваном Кеноби и Мейсом Винду — настолько неудобно, что проблемой становится выполнение простейших движений. Световым мечом удается размахивать только на бегу или сидя. Защищаться от атак — ис-



ключительно стоя: сидя или во время бега блок не сработает. Между нажатием кнопки и реакцией персонажа есть ощутимая задержка. На вашего героя обычно нападают трое-четверо противников с разных сторон, и уже через пару минут боя с таким управлением игра способна довести до белого каления кого угодно, хоть трижды джедая.

Устройство уровней примитивно до скрежета зубного: картинка нето-



Велика вероятность, что многие купили картридж на волне популярности фильма, и наш обзор-предупреждение слегка опоздал. Дабы не портить рубрику «коды» присутствием этого убожества, пароли на каждый из этапов (с семью жизнями) мы публикуем здесь. Да пребудет с вами Сила... и терпение!

- Lv. 2. BKDGGL
- Lv. 3. BLFGHT
- Lv. 4. BLGGDT
- Lv. 5. BKHGFL
- Lv. 6. BKKGCL
- Lv. 7. BKLGS
- Lv. 8. BMMGTS
- Lv. 9. BMNGQS
- Lv. 10. BMPGRS



рливо движется слева направо, в конце этапа дожидается босс. Прыгать через пропасти придется пару раз за всю игру. Отсутствие баланса и неудобство драк скомпенсировано простейшим образом: из врагов тоннами вываливаются поправляющие здоровье сердечки. Единственное достоинство **AotC** — моменты, когда нужно пилотировать спидер, джедайский истребитель и республиканский десантный корабль, но к ним приходится продираться через этапы, чей геймплей мало отличается от худших игр для Game Boy. Старого, примитивного, черно-белого Game Boy.



Крупные фигуры персонажей и врагов, четкая картинка, сочные и яркие цвета. Узнаваемые локации из фильма. Бережно сохраненный саундтрек Джона Вильямса — его не спутаешь ни с чем.

Совершенно непродуманное, крайне неудачно реализованное управление вкупе с омерзительной механикой геймплея делают SW:AotC принципиально неиграбельной. Похоже, у игры вообще не было бета-тестеров.



РЕЗЮМЕ:

Наиболее страшная поделка по «Эпизоду II». Она не только обманула радужные надежды поклонников (не ответив их завышенным требованиям), но и попросту стала одной из худших игр для GBA последних месяцев.

OKKUALTEHHE ЧАРЫ がEとRがi EハS'Ei



メガテン

メガテン

Наша новая рубрика «Ретро» расскажет вам о примечательных играх или даже целых сериалах, сумевших по прошествии многих лет сохранить привлекательность для геймеров, не боящихся условностей устаревающей графики или простенького звука. Итак, проверенные временем игры для разных платформ! Встречайте первый выпуск рубрики «Ретро»!

ns
ae
tr
ai
lz
ьa
yaw
a
o@
dm
иа
ни
цl
o.
vr
au

Когда очередное приглашение принять участие в грандиозной битве Добра против Зла звучит издевательством над геймерской душой, когда одинаково надоедают и злобные властители тьмы, и противостоящие им почти что чекисты с «горячим сердцем и холодными руками», наступает время игр серии **Megami Tensei**. Игр, настолько радикально отличающихся от прочих RPG, что знающие игроки предпочитают объединить их в отдельный поджанр, нежели вдаваться в тонкости видовых различий. Не в последнюю очередь это произошло благодаря уникальному игровому миру - действие в играх **MegaTen** разворачивается не в некоем абстрактном королевстве-государстве, а в современной Японии либо в Японии ближайшего будущего. Большинство персонажей, населяющих этот мир, ничем не отличается от тех людей, с которыми можно встретиться в повседневной жизни - школьники, журналисты, частные детективы, хакеры... Внешняя привычность успокаивает, и тем более ошеломляющим кажется вторжение в этот знакомый, по-своему безумный, но все же поддающийся объяснению мир сверхъестественных сил.

Первая игра серии была выпущена Namco в ноябре 1987 года под названием **Digital Devil Monogatari: Megami Tensei** на восьмибитной Famicom. Через три года на той же консоли вышло и ее продолжение с порядковым номером «II». Но настоящую популярность серия приобрела в 1992 году, когда права на ее разработку и издание у Namco перекупила компания Atlus и выпустила на Super Famicom зловещую **Shin Megami Tensei** (переиздана

на PS one в 2001 году). Главный герой, безымянный парень, ничем не выделяющийся среди сотен других безымянных токийских парней, видит странный, полный символизма сон о лабиринте, ведущем в другое измерение. Кто-то распят на кресте, кого-то терзают демоны, и вот мелькает тень таинственной девушки, которой известно имя спящего... Вихрь мистики затягивает героя в самую гущу религиозного конфликта между последователями ветхозаветного Иеговы и падшего ангела Люцифера. Противоборствующие стороны стремятся оживить своих богов и тем самым



определить дальнейший ход развития человечества, и к кому-то из них - или же к третьей силе, предпочитающей сохранять нейтралитет и отставивать право людей самим определять свою судьбу - предстоит присоединиться центральному персонажу.

Оригинальная боевая система, ставшая визитной карточкой MegaTen, предусматривает не только истребление мифических существ, единой иммигрантской волной рванувших в Токио по случаю эпохальной разборки, но и мирное разрешение стычек путем переговоров, а также привлечение монстров в качестве помощников с помощью опции «контакт». Чтобы выбить из своевольных потусторонних жителей деньги, информацию или согласие на сотрудничество, их придется умасливать дружеским общением либо пугать суровым допросом в соответствии с избранной демоном линией поведения (весьма напоминает D&Dшную систему alignment'ов). Набрав достаточное количество монстров, можно заняться опытами по их скрещиванию



в домашних условиях с целью выведения более мощных по параметрам особей. Причем контакт осуществляется не с помощью природного дара или мистического артефакта, а посредством полученной от анонимного отправителя компьютерной программы... Окультистка солянка, скажете вы? Напротив, Shin

висят готичные белокурые ангелы Кадзумы Канеко (Kazuma Kaneko), художника, во многом сформировавшего внешний облик серии. На их глазах - черные повязки, руки закованы в тяжелые кандалы. Окажутся ли они провозвестниками светлого бога или же, наоборот, будут слепы к страданиям людей? Игрок сно-

ка очередной побочной ветви сериала, продолженной в **Persona 2: Tsumi (Innocent Sin)** и **Persona 2: Batsu**, вышедших в 1999 и 2000 годах на PS one. Центр игры сместился от религиозного конфликта в сторону конфликта внутреннего, проблемы самопознания. Аспекты человеческой личности материализуются в виде Персон, пестрой галереи созданий, пришедших как из древнегреческих мифов, так и из китайских и японских легенд, кабалистических учений и разнообразных поверий. Принцип вызова Персон варьировался от игры к игре, и в последней (Batsu) оформился по наиболее удобной для игрока схеме. Каждая из карт Старших Арканов Таро представляет собой определенный класс Персон. В соответствии с характером персонажа варьируется его совместимость с различными классами Персон, равно как и ассортимент магических заклинаний, оказывающихся в распоряжении персонажа после объединения с Персоной. Персоны повышают свой уровень независимо от развития статистик персона-

Кто-то распят на кресте, кого-то терзают демоны, и вот мелькает тень таинственной девушки, которой известно имя спящего...

Megami Tensei - скорее о сложности выбора, о неоднозначности Света и Тьмы и о моральной ответственности, от которой нельзя так легко отмахнуться, определив свой путь.

Закономерно было бы предполагать, что за Shin MegaTen последует прямой сиквел, но разработчиков, Кодзи Окаду (Koji Okada) и его команду Atlus R&D1, увлекло создание побочных ветвей истории: **Megami Tensei Gaiden: Last Bible I** и **II** для Game Boy (вышедших с разрывом в один год), а также гибридной Majin Tensei, в которой соединились черты стратегии и RPG, для Super Famicom. Непосредственное продолжение сюжетной линии Shin MegaTen получила уже в 1994 году с появлением на Super Famicom долгожданной **Shin Megami Tensei 2** (переиздана на PS one в 2002 году). О нелинейности взгляда на конфликт Света и Тьмы в этой части серии свидетельствует даже обложка: в золотых облаках вниз головами

ва может выбрать, которую из сражающихся сторон он поддержит, сражаясь с демонами или вербуя их в свою команду. Завершила основную ветвь серии **Shin Megami Tensei If**.

Последними «тенсэевскими» играми, реализованными на Super Famicom, стали **Majin Tensei: Spiral Nemesis** и **Last Bible III**. И уже в 1995 году **Shin Megami Tensei: Demon Summoner** появилась на перспективной в тот момент консоли Sega Saturn. Очередного рядового токийского студента спасает от



гибели частный детектив, называющий себя Призывающим Демонах. Но вследствие непредвиденных обстоятельств, душа студента оказывается в теле детектива, и теперь уже ему предстоит сделать выбор между путем общения с родом демонов и спасением жизни своей девушки. За Demon Summoner увидела свет в 1996 году и **Megami Ibunroku: Persona**, первая ласточ-

жей, набирая очки опыта в процессе использования заклинаний. Модифицировалась из-за этого нового добавления и система «контактов» с демонами. Завербовать их уже не удастся, но вот заставить расщедриться на стопку карт, которые будут использованы для вызова новых Персон - вполне возможно. Игровая атмо-



ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ
ЦЕНТР
САВЕЛОВСКИЙ

Тел. 784-7223, 784-72-26

- самый большой крытый рынок компьютеров и бытовой техники!

- ✓ Самые низкие цены.
- ✓ На площади 8000 кв.м.
- ✓ У нас торгуют более 200 фирм
- ✓ Широчайший выбор техники



На 20% дешевле,
чем в магазинах

Мы ждем Вас с 10-00 до 20-00 без выходных
м. "Савеловская", Суцевский Вал, д.5.
(Из метро - направо по подземному переходу).



сфера же «персоновской» серии как нельзя более полно соответствует концепции мистического детектива, реализованного в форме RPG. В первой игре школьники расследуют сомнительные дела корпорации «Себек». Во вторых «Персонах» детективная интрига строится на загадочных убийствах, сопровождающихся слухами о том, что набрав на мобильном телефоне свой собственный номер, можно дозвониться до некоего Джокера, который охотно выполнит за вас грязную работу - убьет ненавистного вам человека. В заставках всех трех игр неизменно порхает желтая бабочка: символ реинкарнации и одновременно иллюстрация к изречению китайского философа о многогранности личности.

В соответствии с веяниями времени MegaTen отметилась на Game Boy Color (а затем и на PS one) в виде трех «покемоноподобных» игру-



Атмосфера же «персоновской» серии соответствует концепции мистического детектива, реализованного в форме RPG.

шек **Devil Children**, рассказывающих об одних и тех же событиях с точки зрения разных наборов персонажей: красная, черная и белая книги. Atlus анонсировала и выход **Shin MegaTen Nine** для Xbox (число «девять» в данном случае не порядковый номер игры, а отсылка к девяти атрибутам, на которых будет базироваться игровая система), и будущее издание **Shin MegaTen 3** для PS2.

Из всего вышеперечисленного великолетия не знающие японского языка поклонники серии могут приобщиться к первой Persona (издана



в США как **Revelations: Persona**), и Persona 2: Batsu (**Eternal Punishment**), локализованных, надо сказать, с весьма противоречивым результатом. С одной стороны, для многих геймеров это реальная возможность знакомства с неординарной ролевой серией, которую с одинаковым усердием ругают за несбалансированную систему боев и хвалят за убедительных и симпатичных персонажей. С другой стороны, Atlus так и не сподобилась

выпустить в Штатах Persona 2: Tsumi (Innocent Sin), ставшую бы приятным дополнением к уже изданному двум играм «персоновской» сюжетной линии, хотя на успешное прохождение Eternal Punishment ее отсутствие никак не влияет. Ну и, разумеется, не обошлось без пресловутой политкорректности, порой доходившей до абсурда. Практически всем основным персонажам первой Persona сменили имена с родных на американизированные, а одного срочно превратили из японца в негра, чтобы никоим образом не оскорбить гордых сынов Черного Континента. Также в сети доступны фанские переводы 8- и 16-битных игр серии в качестве ROM-файлов для эмуляторов.

Но даже несмотря на языковые барьеры, сложности с выживанием персонажей в боевых условиях, когда утомительная «прокачка» становится не просто необходимостью, а стилем игры, Megami Tensei не может не привлекать как



Заслуживает отдельного внимания и вышедшая на Saturn в 1997 году Devil Summoner: Soul Hackers. Действие в ней разворачивается в недалеком будущем, когда все компьютеры объединяют в одну глобальную сеть. Главный герой, ничем не примечательный хакер, случайно натывается на следы Призрачного общества, ворующего души людей, и ставит перед собой благородную задачу пресечь деятельность этого объединения. Для «контактов» с демонами он уже использует не программу и не обнаружившуюся после вызова Персоны способность общаться с монстрами, а ружье-компьютер.



своими нестандартными игровыми решениями вроде системы «контактов», впечатляющими дизайнами, так и оригинальным подходом к сюжету и разработке персонажей, отличающимся особенно глубоким психологизмом в двух последних «Персонах».

КАЗАКИ

Снова война



Новый адд-он к известной стратегии «Казакки» посвящен войнам 16-нач. 17 века, когда разрозненное феодальное ополчение превратилось в серьезную регулярную армию. В игре представлены нации, появившиеся на боевой и политической арене именно в это время, например, Швейцарская конфедерация, сыгравшая ключевую роль в процессе превращения ополчения в армию, главной фигурой в которой был пехотинец. швейцарцами была также создана совершенная система снабжения и набора военных частей.

Венгерская армия также сделала большой скачок. Соединив в себе боевую тактику европейской и турецкой армии, Венгрия активно и достаточно успешно воевала.

Тактика легкой кавалерии и пехоты во многих европейских странах была заимствована от венгерской армии.

Помимо новых наций и технических усовершенствований, в «Казакки: Снова Война» добавлено около 100 новых миссий.

Также вы сможете найти несколько интересных новых кампаний и целиком погрузиться в эту уникальную эпоху.

- 100 новых одиночных миссий, 4 уровня сложности
- 2 новых нации: Швейцария и Венгрия
- Уникальная архитектура для каждой нации — более 20 новых зданий
- 4 новых Швейцарских юнита, 4 новых венгерских юнита
- Новый юнит: Бедуин - на верблюде (Турция и Алжир)
- Система онлайн-новых чемпионатов
- Возможность просмотра чемпионатов неограниченным количеством игроков в реальном времени
- Улучшенный искусственный интеллект



©2002 GSC Game World. ©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: 212-2790; www.cossacks.ru.

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47.
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

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будённого д.80 корп. А2

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»,
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Ухта
ул. Чибьюская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвиллинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Ностальгия по спрайтам

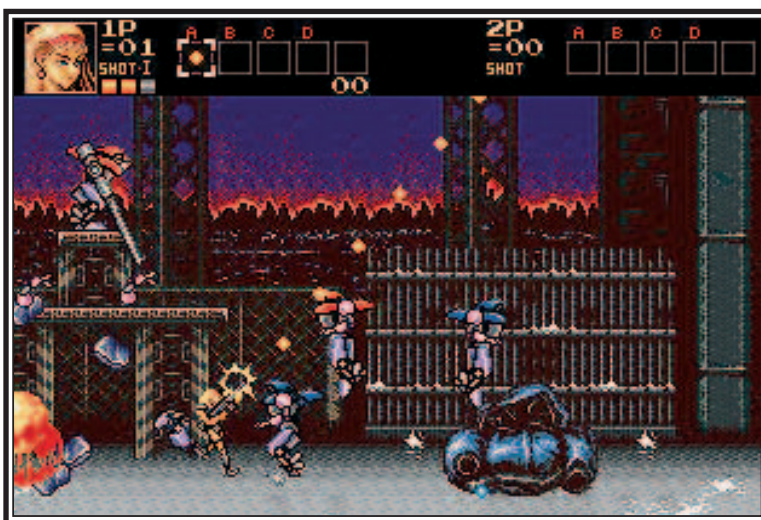
Wren

wren@gameland.ru

Зачем вообще рассказывать о старых играх для давно уже мертвых приставок? Еще несколько лет назад на этот вопрос можно было ответить, что Megadrive и SNES до сих пор актуальны, по крайней мере, в России и для не слишком обеспеченных геймеров. Но сейчас попытки опробовать кое-что из того, о чем мы расскажем в данном разделе потребуют не меньше затрат, чем покупка PS2! Разумеется, многие из вас вспомнят об эмуляторах, но на деле компьютер, необходимый для запуска нужной приставочной игрушки, всегда намного дороже ее родной системы. Поэтому главный стимул сидеть за Sonic 3 при наличии на полке диска с Sonic Adventure 2 - это актуальность самих игр даже спустя годы после релиза.

В чем же дело? Конечно, чисто технически спрайт с тремя кадрами анимации никак не сравнится с 10k-полигонными моделями. Но субъективно он может выглядеть намного лучше - здесь и зарыта собака. Точно так же двухмерный платформер зачастую субъективно играбельнее своего 3D-потомка, а герой 16-битной ролевушки в виде кучки пикселей приятнее, чем все девушки FF X вместе взятые. К тому же качество игр такого жанра, как JRPG определяется в первую очередь сюжетом и системой боя, а техническая возможность делать это хорошо появилась еще во времена 16-битных платформ - вопрос был лишь в желании и таланте. Наконец, действительно оригинальные проекты ценятся всегда и везде - достаточно вспомнить бессмертные Tetris и Bomberman.

Наверное, у кого-то сложилось впечатление, что я уговариваю всех срочно закупиться китайскими клонами «Денди». Как раз нет - дело в том, что игры для NES и более ранних систем сейчас интересны только из чувства любопытства, вряд ли кому-то всерьез захочется проходить первую Final Fantasy или Zen Intergalactic Ninja. Но вот в актуальности Phantasy Star 4 или Contra Hard Corps сомневаться не приходится - качество графики никого не должно шокировать, а аналогов данным играм на современных консолях я пока не наблюдаю. Если же подняться на одно поколение выше, то тут можно найти еще больше симпатичные проекты. Наверняка большинство из вас не успело ознакомиться с Sega Saturn, так что тем, кто не может никак пережить смерть Dreamcast, нет причин горевать - непройденные игры «сеговской школы» имеются в большом количестве, эмулятор уже почти доведен до ума, а диски при большом желании можно найти. Сетевые аукционы и кредитная карта всегда помогут!



Contra Hard Corps (MD) - уникальная аркада с нелинейным сюжетом.



Единственный российский эмуляционный портал. Читаем, качаем.

Что делать, если игры (которые при бережном обращении не ломаются в принципе) есть, а вот приставку (жуткий раритет, за которым нужно охотиться годами) добыть не удалось? С теорией вы уже знакомы, так что приведу примеры конкретных эмуляторов. Скачать самые свежие версии всегда можно по адресу <http://www.romov.net/emu.php>, там есть и грамотные описания каждой программы на русском языке.

NES (Famicom), Nintendo

Эмуляторы самой «народной» консоли появились одними из первых, да и системные требования минимальны. Проблема лишь в том, что ни один из них не поддерживает все игры, особенно это касается редких релизов. Решается проблема просто:

нужно обязательно иметь 2-3 эмулятора, которые умеют работать с большим количеством разных «мапперов» (обычно об этом пишется в Readme). Я рекомендую следующие: Jnes, RockNES и Nester.

Типичная игра: Duck Tales 2

Выбор может показаться странным, если только не задумываться над тем, когда на рынке в последний раз появилась хитовая диснеевская игра. А ведь когда-то любая из них лидировала



Без корабля-призрака платформеру не обойтись.



Comix Zone (MD) - симулятор комикса!

ла и по графике, и по оригинальности игрового процесса. Обязательные бонусы, секретные уровни, тонкая связь с оригинальными мультфильмами, не ограничивающаяся видеороликами... Где все это сейчас?

Master System / GameGear, Sega

По сути, MS - промежуточный вариант между NES и Mega Drive. Вы удивитесь, узнав, сколько хитов для MD было в несколько упрощенном виде выпущено и на 8-битке. Так как почти все игры делала сама Sega, то проблем с совместимостью у эмуляторов почти нет. Мне нравится DOS'овский *Massage*, под WinNT неплохо работает *NeoSMS*. Никаких принципиальных отличий у MS и GG (портативная система) нет.

Типичная игра: Sonic the Hedgehog

Бытует мнение, что этот супер-ежик дебютировал на Mega Drive, позволив системе обогнать SNES и т.п. Неправда! *Sonic* номер один на MD почти ничем не отличается от своих собратьев (4 штуки!) на SMS, лишь



Соник, которого вы не видели.

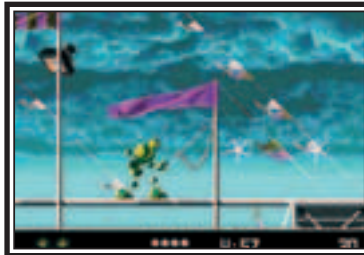
позже технические различия разделили две ветви серии. Кстати, опробовав на днях GG-версию, я лишний раз убедился в том, что *Sonic Advance* лучше разве что тем, что GBA удобнее держать в руках.

MegaDrive (Genesis) / Mega CD / 32X, Sega

Именно с Mega Drive началось массовое увлечение эмуляцией, в свое время *KGen* обеспечивал отличную скорость и 99%-совместимость уже на P-133. Сейчас компьютеры уже не те, так что наиболее предпочтительный вариант - *Gens* с его поддержкой SEGA CD, технологией сглаживания спрайтов 2XSAI и возможностью играть вдвоем через Интернет. Игры для 32X запускает *retroDrive*.

Типичная игра: Vectorman

Одна из немногих игр, сочетающих в себе полноценные аркаду и платформер. Юмор не хуже, чем в *Earthworm Jim*, но тоньше, а игро-



Анимация флагов гениальна!

вой процесс не менее разнообразен. А какая здесь графика! Трансформация в танк - это что-то!

SNES (Super Famicom), Nintendo

В настоящее время многочисленные глюки при эмуляции сошли на нет, рекомендуется скачать последние версии *ZSNES* и *Snes9x* и наслаждаться жизнью. Сетевые режимы, сглаживание спрайтов и поддержка джойстиков присутствуют.

Типичная игра: Chrono Trigger

Вершина JRPG-строения. Столл. Шедевр. Замечу, что игр чуть меньшего калибра на SNES - тьма тьму-



Блондинка в центре просто сногшибательна!

шая, взять хотя бы те же *Terra-nigma* или *Lufia*. Сам же ST рекомендуется для восстановления душевного равновесия - достаточно посмотреть первые десять минут.

NeoGeo, SNK

Единственная «ретро»-система, для которой до сих пор делают игры. Когда-то эмулятор *NeoRageX* опередил свое время по скорости и совместимости, актуален он и сейчас. Также можно использовать *MAME*, поддерживающий множество аркадных систем, в том числе и NG. Забавно, что недавно в продаже появились легальные диски с ROM'ами и эмулятором NG для PC!

Типичная игра: Robo Army

Очередной красивейший beat'em'up. Десять лет назад я сбежал с уроков, чтобы пройти-таки его до конца, но



Не бойтесь - у эмулятора есть кнопка «имитировать забрасывание жетона». :)

не хватило жетонов :) Конечно, *Final Fight* (уже на CPS2) намного известнее, но это не отменяет того, что на современных консолях аналогов обеим играм пока не существует.

Как видите, я опустил такие штуки, как *TG-16*, *Saturn*, *Nintendo64* и кое-что еще по мелочи. Но о 16-битке от NEC лучше рассказывать отдельно и подробно, Saturn пока еще предпочтительнее покупать живой, а Nintendo 64 сложно назвать раритетом. В будущем при описании конкретных игр мы обязательно будем указывать, на чем и как их можно запустить. Кстати, если вас смущает приведенная здесь подборка - подумайте над тем, что типичная игра и не должна быть самой известной.

Navy SEALS

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



Жанр: FPS Издатель: ValuSoft Разработчик: Jarhead Games
Количество игроков: 1 Интернет: <http://valusoft.com/products/navyseals.html>
Требования к компьютеру: ПИ 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11760

На знакомство с Navy SEALS я выкинул из жизни порядка трех часов. На самом же деле вполне хватает и пяти минут, чтобы понять, какую халтуру представили на наш суд господа разработчики из Jarhead Games. Я честно пытался найти хоть что-нибудь позитивное в игре. Увы, так и не нашел.

Анатолий Норенко

spoiler@gameland.ru

Маршрут из десяти невыразительных уровней соединяет самые горячие, по мнению создателей игры, точки. В роли представителя элитного военного подразделения придется навести порядок в Ираке,

Боснии, а также Северной Корее. Последняя вообще сильно смахивает на средневековый Китай.

По ходу миссий нас потчуют откровенно скучными заданиями: необходимо отыскать передатчик, найти и выволить заключенного, а там, где разработчикам было уже лень выдумывать, надо попросту следовать к безымянной отметке на карте. С таким отношением к делу, поверьте, создавалась вся игра.

Знаете, как противники пытаются увернуться от беспощадного огня? Да они вообще никак не реагируют на атаки. Хотя порой все-таки делают один-единственный робкий шаг в сторону.

По части графики игра смотрится... никак она не смотрится. Убого. Как вам нравится лес, изображенный в виде коридора с текстурами деревьев на стенах?



По части графики игра смотрится... никак она не смотрится. Убого. Как вам нравится лес, изображенный в виде коридора с текстурами деревьев на стенах? Звуковое оформление страдает не меньше — почти все время стоит гробовая тишина, лишь

изредка нарушаемая перестрелками.

Самое интересное, что игра строилась на лицензированном движке Lithtech, который стал папашей, например, такого замечательного шутера, как No One Lives Forever. Но, в отличие от труда из Monolith, у дилетантов из Jarhead Games руки растут не из того места. Одним

словом, пусть в Navy SEALS играют сами разработчики (если их так можно назвать), мы же потратим деньги на что-нибудь более привлекательное.

З Чистейшей воды халтура. На готовом движке сляпать подобную игру сможет каждый дворник. Стоит посмотреть только из любопытства.

СКЛЕПНИК НА ЗАРОВА

Halloween



Жанр: 3D-action Издатель: Jadeware Разработчик: Jadeware
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://halloween.jadeware.org/>
Требования к компьютеру: ПИ 400, 64 MB RAM, 450 MB HDD, 3D-ускоритель

master@gameland.ru

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11800

Вся наша жизнь состоит из праздников. День взятия Бастилии, День танкиста, День св. Павиана Исцелителя и множество других дней дают нам повод как следует повеселиться и в то же время избежать обвинений в чрезмерном злоупотреблении веселящими веществами. Среди этих праздников затесалось и такое безумное действо, как Хэллоуин — День всех святых. Несмотря на всю праздничность, этот день являет-

ся постоянным источником вдохновения для создателей фильмов ужасов, а теперь еще и для разработчиков компьютерных игр ана-

логичной направленности. Игра Halloween и в самом деле способна вызвать чувство панического ужаса практически у любого иг-

рока. К сожалению, лишь качеством своего исполнения.

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



Вообще, Halloween относится к «ужасным» 3D-боевикам точно так же, как и вокально-инструментальный ансамбль «Руки вверх!» — к тяжелой музыке. То, в каком стиле ВИА играет, сказать точно сложно, но слушать их музыку очень тяжело. Точно так же страшно играть в Halloween. К сожалению, порадовать человека, который до этого момента

Lost Island

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ
PATCH
К НОМЕРУ



Жанр: quest Издатель: ARI Data Разработчик: Riki Games
Количество игроков: 1 Интернет: http://www.ari.de/Ari_Games/178600.htm
Требования к компьютеру: P 100, 64 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11742

Первым делом Тим подобрал в доме кочергу. «Конечно, она мне понадобится, иначе ее бы здесь просто не было», — с явной долей сарказма заметил он, тем самым задав общий тон своим приключениям. Хотя нет, вру. Все уже стало ясно, когда главный герой, совершив путешествие назад во времени, оказался на неизведанной территории... в костюме Адама. Как тот самый Терминатор.

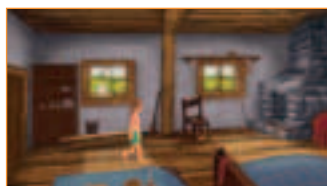


Анатолий Норенко

spoiler@gameland.ru

Вы еще не поняли, что представляет собой квест **Lost Island**? Тогда приведу еще один пример. Тим оказался за решеткой, но все имевшиеся в inventory предметы не помогли ему справиться с железной дверью. Разгадка пришла совсем неожиданно. Герой подошел вплотную к двери и снял с головы повязку. И, все, никаких проблем. Через пару секунд он сорвал с себя материю...

В Lost Island определенно стоит сыграть хотя бы из-за обилия шуток и приколов, на которые не поспешили создатели.



и оказался уже на свободе. Коперфильд копил деньги на покупку секрета трюка, а на лице играющего заметна довольная улыбка.

а то ведь с поселившейся на лице улыбкой запросто могут принять за сумасшедшего. И пусть вас не смущают выпирающие с экрана пиксели — в данном случае, как вы могли понять, это вполне оправданный стиль.

У меня игра вызвала чувство ностальгии. Сразу вспомнились классические квесты a la Monkey Island и те времена, когда игры в большинстве своем делались с душой.

В **Lost Island** определенно стоит сыграть хотя бы из-за обилия шуток и приколов, на которые не поспешили создатели. И реплики главного героя, и диалоги с NPC, и анимация персонажей, да и сами по себе нестандартные загадки не раз поднимут вам настроение. Только не забудьте предупредить окружающих,

6 Забавный мультяшный квест, созданный в лучших традициях классических приключенческих игр. Ничего нового.

rating



видел хотя бы одну компьютерную игру, созданную после 1989 года, в «праздничном» проекте не может практически ничего. Разве что опция Quit в главном меню. Графика, модели монстров и их поведение, дизайн уровней, примитивный сюжет (а точнее, его отсутствие), как и любой другой элемент игры способны довести до сердечного приступа самых бессердечных игроков.

Вообще, возникает впечатление, что **Halloween** создавался не для людей, а для их братьев меньших. А что? Согласитесь, гениальная идея — делать игры для домашних животных! Они будут выглядеть так же, как и настоящие, только гораздо проще, отвратительнее на вид и глупее. Да и стоить будут чуть дешевле. Уже вижу, как славно будут продаваться «кошачьи», «собачьи», «черепашьи», «золоторыбковые» и прочие компьютерные игры. Впрочем, одна из них уже продается. Это **Halloween**, ведь человек в нее играть не может.



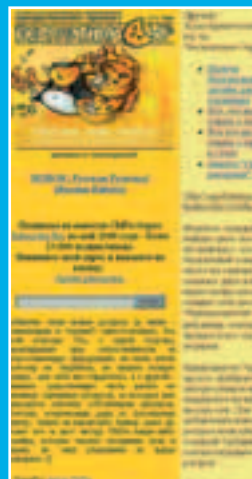
ONLINE

Игровой Интернет — переход на летнее время

Мы продолжаем мониторинг игрового Интернета.

Халява, сэр!

Обзоры сайтов, предлагающих бесплатные бонусы.



Перепись населения. Для сайта...

Лучшие счетчики для вашей интернет-страницы.

Видеоигры в Сети

Новый подраздел — самые интересные ресурсы для тех, кто предпочитает видеоигры.

КОДЫ

ПИСЬМА



ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ — ПЕРЕХОД НА ЛЕТНЕЕ ВРЕМЯ

На дворе — сонное царство отпусков и спада деловой активности. В Сети — все наоборот. У отпускников и каникуляричков теперь полно времени для игр, домашних страничек и оригинальных проектов...

Сергей Долинский

dolser@gameland.ru

Самые оригинальные проекты — это, конечно же, те, что приходят к нам в рамках второго Конкурса Любительских Игр. И, думается, этим летом мы получим их еще немало. Но разговор о Конкурсе у нас запланирован на следующий номер, а сегодня — важные события игрового Рунета.

Мониторинг игровых серверов

В апреле мы предсказывали, что Unreal Tournament (количество серверов которого вот уже третий месяц не растет и не уменьшается) вскоре сравняется по сетевому весу с Quake III: Arena. И действительно, в июне эти две игры разделяло всего около 230 серверов, то есть преимущество в пользу Q3A составило... 6%.

Напомним, что наша статистика учитывает «стабильные» игровые сервера, день за днем присутствующие в Сети.

Дела у игры Return to Castle Wolfenstein идут ни шатко ни валко. Ее поддерж-

лее 1200 серверов, что, как представляется, ясно свидетельствует об истинных успехах большинства производителей.

Итак, первое место с громадным (шести-кратным!) отрывом за Half-Life и конкретно за CS. Ноздря в ноздю, сохраняя позиции, идут Q3A и UT. С трехкратным отставанием от них тихо загибаются на четвертом и пятом местах RtcW и Q2.

Картина — привычная, а полгода уже позади. И вот, господа и дамы, занятный вопрос — сможет ли кто-то или что-то за оставшиеся месяцы до конца 2002 года переключить любовь геймеров с CS на какую-то новую забаву? Или CS будет также уверенно чувствовать себя и в 2003 году? И все лишь потому, что этот мод делали сами игроки, а не профессиональные разработчики?..

В Рунете начинают зарабатывать. На Ultima Online...

Вот парадокс — эмуляторы официальных серверов Ultima Online создавались для того, чтобы желающие могли бесплатно наслаждаться этой хоть и старой, но все еще популярной игрой. Какое-то время

сов, сдерживающих развитие каких-либо умений. От этого на шарде расцветает командная игра — и это второе условие. Третьих, невозможность колдовать с оружием — чтобы не было такого, что и магией, и руками, и оружием. В-четвертых, хороший коннект и редкие сбои сервера. В-пятых, наличие народа — чтобы не было скучно. Ну, и в-шестых, — постоянная забота GM'ов (Game Masters) о сервере — частые обновления, помощь игрокам и т.д. Исходя из этих требований, мы и будем оценивать Oskom II (<http://ultima.com.ru>) и The Aby\$\$ (<http://www.uoserver.ru>).

Оба шарда выросли из бесплатных проектов CSD Oskom и The Abyss, которые до сих пор остаются доступными. Программное обеспечение у них тоже схожее Oskom II — это SPHEREserver V.54, а The Aby\$\$ — SPHEREserver V.51a. Ежемесячная игра (через Webmoney) на Oskom II дешевле — 100 рублей, тогда как на The Aby\$\$ придется выложить 150 рублей. При этом канал у Oskom II заявлен куда более мощный — 100 Mb, и действительно — проблем с лагом меньше (хотя на форуме проскальзывают жалобы). The Aby\$\$ имеет лишь 10 Mb, но сервер напрямую связан с площадкой внутрисетевых обмена трафиком M9, что существенно уменьшает лаг, да и стоит не у провайдера, а в интернет-центре Cafemax (<http://www.cafemax.ru>). Это удобно — можно прийти в кафе и поиграть с нулевым лагом!

игроков «в реале». По популярности лидирует более «старый» (159 дней) Oskom II — на нем регулярно «живет» около 120-140 геймеров. The Aby\$\$ и моложе (40 дней) и менее заселен — 40-60 игроков одновременно. Однако у него есть свои преимущества: выловлено и исправлено большинство багов эмулятора, воспроизведены самые лучшие «фишки» с официальных серверов OSI (Young system, Chaos-Order, магическая одежда и т.п.).



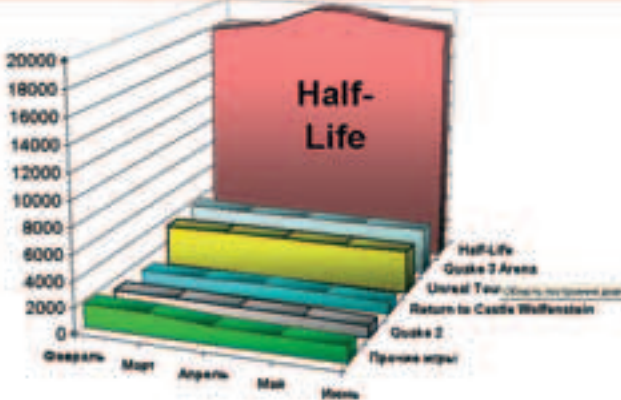
Какие же плюсы получает игрок на платных шардах UO? Во-первых, это возможность что-то потребовать с администрации сервера, добиться быстрого отклика, решения проблем (например, у The Aby\$\$ работает такая удобная вещь, как ICQ консультант). На бесплатном сервере это зачастую совсем не просто. Во-вторых, игра на платном шарде протекает более организованно, новички чувствуют заботу GM'ов. Крайне редки падения сервера с откатом базы данных персонажей и другие болезненные неприятности.

В общем — сплошные приятности за небольшие деньги. Но вот насколько законно их с нас собирают, и что об этом думает OSI — вопрос открытый и, надо полагать, болезненный для администрации платных шардов.

На GameLand объявлена охота!

Да, это так — враги готовы стереть всех имеющих отношение к GameLand'y в порошок! И это не преувеличение. Каждый, кто встанет под знамя GameLand'a может умереть — сегодня, завтра или через неделю. Более того, за голову руководителя гильдии GameLand'a объявлена особая награда — три магических камня с заклиниваниями...

Впрочем, ни Д. Агаронову, ни Ю. Поморцеву лично опасаться не стоит. Ведь все бурные события (сражения, убийства, завладение чужим имуществом и т.п.) будут происходить исключительно в онлайн-мире бесплатной RPG Shadow Worlds (<http://shadow-worlds.igray.ru>), где группа из лучших бета-тестеров игры при поддержке разработчиков и нашего издания организовала одноименную со «Страной Игр» гильдию. И открыла в нее набор!



ка плавают в районе 1000 серверов, иногда опускаясь ниже этой довольно-таки скромной цифры. Потихоньку умирает Quake 2 — за пять месяцев наблюдений его сетевой потенциал сохранился почти на 20%.

Кто же лидер?

Все тот же Counter-Strike — его разновидности (включая CS: Friendly Fire On и т.п.) обеспечили 94% успеха бренду Half-Life. В итоге за этим суперхитом числится около 19.000 игровых серверов или более 65% всех игровых ресурсов Интернета по классу продуктов с клиент-серверной организацией мультиплеера...

На долю «Прочих игр» (а это несколько десятков названий) остается немногим бо-

так оно и было — все новые бесплатные сервера (шарды) UO открывались за рубежом и в Рунете. Соответственно, пустели официальные сервера OSI, где игровой месяц стоил около \$10. Теперь на наших глазах история делает еще один виток — некоторые отечественные шарды UO открывают «платные отделения». Давайте попробуем понять, хорошо это или плохо? С точки зрения рядового онлайн-геймера, а не владельца авторских прав, конечно же...

Из платных серверов UO в Рунете наиболее примечательны ветеран Oskom II и быстро мужающий Aby\$\$.

В идеале хороший шард UO, во-первых, должен обязательно ограничивать развитие героя прямым запретом или с помощью клас-



Впрочем, на любой из этих шардов можно попасть из интернет-кафе, клуба или прямо из дома. При этом для подключения на Oskom II требуется версия клиента UO 2.00.3, а на The Aby\$\$ — более старая (и распространенная среди пиратов) версия 1.26.4.

Ограничений по скиллам на обоих шардах нет. На Oskom II введено лишь ограничение на статы — до 360, каст с оружием разрешен. Впрочем, такое незначительное ограничение мало способствует командным действиям. По мнению многих посетителей Oskom'ов «когда собирается куча «танков» — никакого коллективизма — сплошная мясорубка». Об этой же особенности геймплея, но в более обтекаемой форме, сообщают о своем шарде и GM'ы конкурента: «The Aby\$\$ не является в полной мере RPG-сервером...».

Общественная жизнь на обоих шардах весьма активна — регулярно проводятся рейтинговые турниры, корриды, банкеты, другие мероприятия, случаются встречи

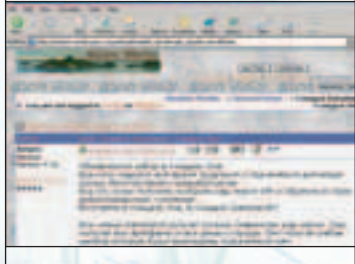
Во главе предприятия – **ArsKillLord (arseny@nptus.ru)**, игрок, награжденный именным копьем за активную помощь разработчикам. Он же отвечает за набор новых членов в гильдию. Так что если хотите проявить себя в **GameLand Guild**, скорее пишите Арсению. Разработчики обещают регулярно «подкидывать» членам гильдии **GameLand** всякие полезные артефакты, бонусы и т.п., а всем прочим игрокам и гильдиям **Shadow Worlds** будет предложено наведаться на нашу территорию и отнять (купить, выменять, вы-

просить...) у нас эти полезные штучки. Также обещано обзаведение собственным замком, а со временем, быть может, разработчики расщедятся на город и кладбище (увы-увы)...

То, что жизнь в нашей гильдии медом не покажется, можно не сомневаться! Вот последние новости: клан **Warriors of Freedom** официально объявил войну **GameLand Guild**. С другой стороны мы не одиноки – за **GameLand Guild** уже вступилась гильдия **DOC** (Драконы Хаоса), главой которой пока еще формально остается **ArsKillLord**...

А хитрованы-разработчики сделали свой ход – награда за голову нашего вождя увеличена. Теперь это пять магических камней с заряженными заклинаниями на выбор!..

...А ты записался добровольцем?! 



ХАЛЯВА, СЭР!

Любой пользователь Интернета рано или поздно становится жертвой сетевой халявы. Вот и я месяца три назад наткнулся, как показалось, на занятую вещь. На <http://www.e-referat.ru> выскочило окошко с фразой типа: «Вся халява Интернета — здесь!». Уж чем это меня зацепило — не помню, но решил посмотреть. И, правда, полно ссылок на странички, где можно получить бесплатные вещи, бонусы, деньги...

Станислав «Orion» Полозюк

orion@gameland.ru

Сетевая халява — это как корь, болеешь один раз, а иммунитет вырабатывается на всю жизнь. Кстати, переболеть этой заразой лучше в детстве — в самом начале сетевой жизни. А потом уже жить спокойно, не реагируя на провокации.

По заданию редакции эта заметка готовилась месяца три. Собственно на написание ушло всего несколько дней, а остальное время потребовалось на проверку «доступности» разнообразных подарков и бесплатных предложений. Окончательный диагноз — все очень плохо, но сначала пара слов о том, как можно (теоретически...) получить халявные вещи и деньги.

Как правило, все «благотетели» действуют по одной схеме: зашел на страничку, заполнил анкету, дождался письма на e-mail, пошел по указанной в нем ссылке

Как люди, платящие деньги за кликанье по баннерам, заполнение анкет и т.д., зарабатывают себе на жизнь? Да очень просто! На рекламе. При открывании их сайтов сразу выскакивает десяток «левых» страничек, хозяева которых и отстегивают за рекламу. Правда система, похоже, отлажена в одном направлении: все деньги идут нашему спонсору, а до нас, клиентов, она, как правило, не доходит. Печально...

(это приходится делать в 85% случаев). Основная сложность для нашего народа в том, что заполнять анкету нужно латинскими буквами. Но с этим быстро осваиваешься. Например, адрес можно писать так: **Russia, Moscow, ul. Snegnay, 12**. Страну и город поймут зарубежные братья, а на нашей почте разберутся, куда точно доставить конверт с чеком. В поле анкеты «Кому» укажите себя, к примеру, **Vasya Ivanov. A Zip code** — это по-русски индекс. Так же уверенно действуйте в остальных пунктах анкеты, кроме номеров кредиток. Тут лучше не шалить...

Большинство ссылок на халяву (отечественную и зарубежную) можно отыскать в Рунете. На хорошем сайте всегда указывается и последовательность операций для получения желанного куша.

Примерно на половине халявных страничек для заполнения анкет нужно иметь e-mail, оканчивающийся на .com или .net. Ради бога, не пишите свой основной e-mail — это чревато потоками спама! Для экспериментов я зарегистрировал новую почту на <http://www.themail.com>. С тех пор сплю спокойно: ни денег, ни вещей, только счет за Интернет и переполненный рекламным хламом почтовый ящик...

Пожалуй, теперь пора приступить к обзору самих сайтов. Начнем со страничек, заслуживающих доверия. С их помощью я иногда получал глянцево-красивые рекламные листовки.

Топ-Халява
Интернет: <http://top-halyava.ru>
Оценка: 2
Топ-Халява, пожалуй, настоящий рекордс-

ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА

ПРЕДСТАВЛЯЕТ
лучшие фильмы студии
PARAMOUNT
в формате **VIDEO-CD**



СМОТРИТЕ В ИЮНЕ



СМОТРИТЕ В ИЮНЕ

Для наиболее качественного и удобного просмотра VideoCD дисков мы рекомендуем использовать аппаратные средства:

VCD и DVD плееры
Компьютеры (с видеокартой и аппаратным декодером MPEG)
VCD адаптеры (для игровых приставок Sony PS2, Dreamcast и др.)

Звук на дисках записан в формате Dolby Surround



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

мен Рунета, тут есть более 80 ссылок на «халяву». Я был бы рад, если б хоть одна из них указывала на место, где можно реально (ну хотя бы процентов на 50...) получить желаемое. Увы, проверка показала — таких адресов нет...

При этом ведущий «проекта» (в плохом смысле слова) не поспешил на выражения типа: «ОФИГЕТЬ — ПОЛУЧИЛ КРУТЕЙШИЙ КОМП!» Видно ему не рассказывали, что врать нехорошо! Тем не менее, все ссылки на Топ-Халяве имеют примерно такое же громкое «описание». Печально...

Бесплатные вещи и халява

Интернет: <http://www.freebies.ru/>
Оценка: 2,1

Хочу привести небольшую цитату с этого ресурса: «Многие из Вас думают, что бесплатные вещи и халява в Интернете не существуют. Бесплатные вещи и халява в Интернете есть!.. Так что дерзайте — скоро, возможно, и Вы получите долгожданные бесплатные вещи и халяву, как многие из тех, кто посещает этот сайт регулярно».

Сразу чувствуется, что с рейтингом тут беда, раз такими способами завлекают простаков. В остальном на ресурсе порядок действий стандартный: щелкаешь по ссылке (кроме нужного окна открывается десяток «левых») заполняешь анкету, ждешь письма на e-mail, идешь по ука-



занному в нем адресу. На открывшейся страничке читаешь надпись: «Ваш мобильник (или другая заказанная вещь) в пути к хозяину. Прибудет через неделю, встречайте хлебом/солью». И жди этот мобильник (или «др. вещь») до конца Китайской Стены... Хозяина своего, выдать,

телефон перекупал или просто заблудился — причина не ясна. И так со всем, что захотелось получить на халяву, деньги и бонусы — не исключение...

Бесплатности из Интернета

Интернет: <http://www.2x2.by/>
Оценка: 2,2

В общем, и целом — аналогичный двум предыдущим сайт. Только вот халявных ссылок поменьше. Да и описание дается более подробное (что написать и где, зачем и для чего и т.д.). Ждать халяву придется долго и нудно. Вероятность получения — почти нулевая.

Резюме: <http://www.2x2.by.ru> — еще один ресурс, на который не стоит тратить драгоценное время. Разве что полезно почитать кое-какие комментарии о заполнении анкет, адресов, номеров кредиток и т.п.

Бесплатный сыр

Интернет: <http://www.fox.tt.ee/cheese/>
Оценка: 4

«Бесплатный сыр» — единственный сайт, где красноречивые «завлекалки» оставили на потом. Здесь подробно разъясняется вся последовательность операций для получения денег или другой халявы. Как и на аналогичных ресурсах, не обошлось без ссылок на мобильники и всякую чушь типа карамели и макарон.

В одном из разделов «Бесплатного сыра» есть ссылки на спонсоров, платящих деньги за кликанье по банерам, чтение писем и т.д. Вот душераздирающая цитата: «В данном разделе размещены описания спонсоров, от которых хотя бы раз автором этих строк были получены чеки». Как вам? Лично меня эти строки зацепили за живое, пришлось проверить, правду ли говорит человек, который не поленился создать целый сайт...

Проверил и разочаровался, или наоборот успокоился, не помню. Помню лишь, что денег я не дождался, а только и успевал получать спам. Пришлось воспользовать-

ся **Sam Spade** (подробный обзор этой крайне полезной утилиты, я надеюсь, вы прочитали в прошлом выпуске «Онлайна»). Месть Sam'a была быстрая, но болезненная. Спамов больше нет. Но сколько хлопот!..

С получением чеков с помощью «Бесплатного сыра» вышла такая же история. А вот подзаработать на заполнении анкет я не решился. И до сих пор говорю сердечное спасибо тому, кто написал на сайте: «В анкетах, где нужно ввести номер кредитной карточки, ни в коем случае не пользуйтесь генератором номеров, т.к. это грозит лишением свободы...». Судьбу решил не испытывать, все-таки еще обзор дописывать, и на этом сказал «Бесплатному сыру» — спасибо, больше не надо. До встречи... в другой жизни!

С «Бесплатного сыра» для чистоты эксперимента я главно перебрался за бугор на сверхпопулярную **Spedia** (<http://www.spedia.net>). Попытать счастья. Тут тоже платят за кликанье по банерам и чтение писем. Еще на «Бесплатном сыре» я узнал, что при заполнении анкеты лучше указывать увлечение ближе к интернет-бизнесу (что это такое, до сих пор до конца не понял). Тогда будет приходиться больше рекламных писем, за которые деньги и начисляют. После первого же письма мне стало ясно, что «рекламные письма» по-ихнему, это по-нашему «спам», мусор никак не связанный с деньгами. Загребли они мне e-mail во второй раз (благо бесплатный...). С этого момента хотел я завязать с халявными заработками и приступить к написанию отчета, но...

...может это я такой тупой, и все неправильно делаю? Попросил всех друзей заполнить по парочке анкет для получения халявных мобильников. Они меня успокоили, мол, давно уж заполнили, и сами ждут, не дожудся. Что ж, одного человека можно посчитать недалеким, но пятерых — стоит задуматься...

Если же вы все-таки еще надеетесь на по-

Настоящий Халявщик использует программу **Gator!** Эта утилита, которую вам немедленно предложат установить, запоминает логины, пароли и другую информацию.

При повторном заполнении все формы заполняются одним щелчком. Кроме того, у вас за время работы скопилось немало паролей и другой конфиденциальной информации. Порой начинаешь пугаться, какой пароль, к какому ресурсу. **Gator** поможет справиться с этой проблемой. Все пароли и другую информацию она хранит в своей, удобно структурированной базе данных. Скачать это «чудо» можно отсюда: <http://www.gator.com/ads.html>. Пользуйтесь и не забывайте, что программы-чистильщики относят **Gator** к категории Spyware — утилитам, втихую отсылающим информацию с компьютеров пользователей разработчикам!

лучение халявы, мой вам совет: не гонитесь за большими призами (как, например, с заполнением анкет или кликаньем по банерам), где обещают за час более \$30. Помните: те, кто делают такие предложения, тоже не дураки, и цель их отнюдь не в том, чтобы заплатить всем желающим за почтовый адрес. Как правило, такие выгодные предложения оказываются надутельством. Но если уж взялись за платное чтение писем, в обязательном порядке зарегистрируйте где-нибудь специальный e-mail. И если его завалит спам, ящик можно будет выкинуть без сожаления.

Эпилог

Не знаю как кому, а мне халява за три месяца приелась порядком. Всегда лучше заработать честным трудом. Ну а тем (есть такие, поверьте...), которые думают, что «на халяву и укус сладкий» отвечу: «и бесплатный сыр — только в мышеловке!»

ПЕРЕПИШЬ НАСЕЛЕНИЯ. ДЛЯ САЙТА...

Завести страничку в Интернете — проще простого. Раскрутить ее — вот это действительно задача! Чтобы не гадать, как продвигается дело, а знать наверняка, надо установить на сайте какой-нибудь счетчик посещений...

МИХАНИК
ripper@dialup.ptt.ru

Вариантов счетчиков предлагается так много, что выбрать наиболее подходящий непросто. Особенно новичку. Начинаящий «сайтостроитель» чаще всего делает выбор спонтанно, ориентируясь

на привлекательный значок, громкую рекламу или еще какой-то второстепенный атрибут. Наверное, это не лучший путь. Ориентироваться следует, прежде всего, на свои потребности и достоверность получаемой владельцем ресурса информации. Установка хорошего счетчика поможет оценить источники посещений, поведение пользователей на сайте. А хорошие показатели и высокое положение в рейтинге привлекут дополнительную аудиторию на сайт.

В общем случае счетчик (или связанный с ним рейтинг — **TOP**) — это система (программа) ранжирования конкретных ресурсов (узлов, страниц) по посещаемости. Однако это не все функции. Например, счетчик **Spylog** может быть предназначен и для учета посещаемости как таковой,

и для предоставления потенциальным рекламодателям информации о посетителях сайта. Счетчик Рамблера может быть применен для успешной «прописки» (т.е. появления в первой пятерке) по конкретным запросам в поиске по Интернету. Для сайтов специфической тематики, могут быть полезны другие счетчики и рейтинги Интернета.

Для бесконфликтного использования счетчиков обязательно выполнение официальных правил, опубликованных в соответствующих разделах материнских сайтов. Невыполнение правил может иметь самые печальные последствия, вплоть до исключения из индекса или рейтинга.

Программно счетчик обычно реализуется в виде так называемого **CGI-скрипта**,

исполняется на головном **web-сервере** рейтинговой системы, пересылая человеку, рассматривающему вашу страничку, изображение счетчика (обычно в формате **GIF**).

Алгоритм работы веб-счетчика чаще всего достаточно прост: при установке счетчика на веб-сервере, где работает **CGI-программа**, создается аккумулятор, хранящий число посещений данной страницы. При каждом новом обращении к странице со счетчиком браузер посетителя запрашивает картинку с показателем счетчика, а **CGI-программа** увеличивает значение аккумулятора на единицу. И если посетитель страницы видит на картинке с изображением счетчика число 1013, он с достаточной степенью достоверности может знать, что данная страница была открыта 1013 раз (с момента установки счетчика). Говоря проще, если пользователь зайдет на страницу — первое посещение будет засчитано счетчиком, однако если он нажмет кнопку «Обновить» своего браузера, счетчик не по-

кажет изменения. Это сделано в целях повышения достоверности информации, приносимой владельцу узла.

Надо сказать, что в Сети постоянно существуют и решаются проблемы, связанные с достоверностью работы тех или иных подсчитывающих веб-сервисов (счетчиков, рейтингов и др.). Понятно, что у владельцев веб-страниц зачастую возникает желание увеличить реальные показатели для поднятия рейтингового уровня своих детищ. Большинство рейтинговых систем Интернета не допускают таких накруток (то есть для накруток в них необходимо применять достаточно сложные методы — прим. ред.), поскольку основной смысл счетчиков и рейтингов заключен в максимально возможной достоверности.

В Рунете существует очень большое количество компаний, предоставляющих услуги по ранжированию, как платно, так и бесплатно. Поскольку место в журнале ограничено, остановимся на наиболее популярных и простых.

Counter

<http://counter.co.kz>

Содержит в своей базе данных около 780 цифровых стилей счетчиков, при этом не требует от пользователя никакой регистрации. При разработке этого веб-счетчика были переработаны исходные тексты популярного в прошлом **VersaCounter**, разработанного **Michael Chavel** в 1998 году, а предлагаемый комплект стилей цифр был выработан из несравненной коллекции, которую собирает **Kevin Athey** на сервере **Digit Mania** (<http://www.digitmania.hollowwww.com>).

Стоит также упомянуть об одной особенности счетчиков **Counter** — они не позволяют делать накрутку веб-страниц. С другой стороны **Counter** — это не рейтинговая система, и при его создании борьба с накрутками не была главной целью. Но создатели предлагают реальный веб-счетчик посещений страниц, а не просто картинку с цифрами, и поэтому **Counter** игнорирует последовательные (в пределах 20 минут) посещения одной и той же странички с одного и того же хоста.

Обобщая полученную информацию о счетчиках системы **Counter**, их можно назвать очень простыми в установке, весьма достоверными, не требующими особых навыков программирования. Рекомендуются для рядовых пользователей Интернета, так как показывают только общее количество посещений (без хостов и рейтингов).

Рамблер

<http://top100.rambler.ru/top100/>

Это, конечно, старейший и крупнейший российский бесплатный счетчик, который показывает подробную статистику за два дня, график посещения за многие месяцы, указывает домены 20 посетителей для каждого дня. Он предназначен только для русскоязычных ресурсов или сайтов, как-то связанных с Россией.

Пользователю дозволяются кое-какие вольности — он может сделать счетчик

без цифр, может стартовать сразу с 10.000, 30.000 посещений, если ему так нравится (все — на его совести).

Статистика доступна всем, но можно и запретить ее показ...

Пинг

<http://www.topping.od.ua>

Сравнительно недавно появившийся украинский аналог **Рамблера**. Предназначен только для украинских сайтов.

Для Рунета хорош тем, что можно привязать свой счетчик к определенному региону Украины и участвовать не только в общем рейтинге, но и в рейтинге среди отдельных городов. Дает очень подробную статистику и домены всех посетителей.

Внимание: размещать его можно только на одной странице!

Очень хороший счетчик. Советую всем украинцам.

SpyLog

<http://www.spylog.ru>

Эта система давным-давно прижилась на просторах Рунета. Счетчик является исконно российским, с приличным авторитетом, обладающим довольно неплохой статистикой.

На пиктограмме счетчика показывается общее количество посещений, количество посещений в месяц и в день.

FreeWebsiteHosting

<http://www.freewebsitehosting.com>

Счетчик простой, небольшой и действительно быстрый. Правда, статистики немного.

Опций тоже не с избытком — предлагается несколько вариантов счетчиков, с разной цветовой гаммой.

Webtracker


<http://www.fxweb.com>

Неплохой компактный счетчик зарубежного производства, со статистикой и цифровым отображением. Как говорится — на любителя, хотя мне, честно говоря, он не приглянулся невнятным внешним видом.

МАРК-ИТТ

<http://counter.mark-itt.ru>

Считает только уникальные хосты. Довольно невзрачный счетчик, однако позволяющий получить информацию о посещениях (за сутки и неделю) и о рейтинге. Сам счетчик — в какой-то мере микрореклама создателей, и это можно считать минусом проекта... Также требуется регистрация в системе.

Увидеть работу счетчиков в Интернете можно по вышеописанным адресам, а заодно побывать и на других сайтах Рунета. Благо на большинстве из них установлены счетчики посещений, и нетрудно сделать вывод об относительной популярности разных рейтинговых систем. В качестве последнего совета — личные предпочтения. По информативности мне наиболее подошли **Рамблер** и **SpyLog**. Они и стоят на моей страничке... 

Второй номер в продаже с 25 июня

ЛУЧШИЙ В МИРЕ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



Star Wars GALAXIES

НАЙДИ СВОЮ ВСЕЛЕННУЮ

COVER STORY

Подробный рассказ о STAR WARS GALAXIES - самой масштабной онлайн-игре всех времен и народов.

SPECIAL

Эксклюзивный материал о полномасштабной Action-Всемирной от разработчиков EverQuest.

PREVIEW

Freelancer - Космические симуляторы перестают быть симуляторами! Shadowbane - Что ждет онлайн-игры? Tomb Raider: The Angel of Darkness - Возрожденная из пепла Лара Крофт стала еще режиссурнее, и компания Eidos клянется, что на этот раз все останутся довольны.

ОБОЗРЫ

Jedi Knight II и Freedom Force — два потенциальных претендента на звание Игры Года по версии CGW. Warlords Battlecry II. Фен и демоны в сборе — пора начинать.

TECH

Мы выбираем записывающий диск CD-ROM и подключаем к своему компьютеру дисковый массив.

GAMER'S EDGE

Creature Isle Expansion Pack - Официальный стратегический гайд от Prima Games Sid Meier's SimGolf - Инструкция, как удержать любителей гольфа на своей площадке Day of Defeat 2.0 - Как достичь мастерства в онлайн-битвах.

А также новости, слухи, аналитика.

ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ОНЛАЙН/ВИДЕОИГРЫ

До сих пор «околоприставочные» интернет-ресурсы освещались в журнале разве что случайно. Хотя доступ в Интернет и осуществляется в основном с PC, информационных проектов, посвященных исключительно консолям, во всемирной паутине более чем достаточно. Как правило, все крупные игровые порталы построены по схеме, где PC уделяется ровно столько места, сколько и любой другой «живой» игровой системе или их семейству. Интересных же фанатских сайтов — тучи, только что приставочники не сочиняют для любимых игр карты и моды — вместо этого они рисуют фанарт и пишут фанфики. Но об этом вам как-нибудь в другой раз расскажет А. Купер, а мне пора переходить к делу.

Другой популярный (большой частью как новостной ресурс) проект — **XenGamers** (<http://www.xengamers.com>), который заменил моих любимцев — **CoreMagazine** и сайты сети **Cloudchaser Media**. Авторы стараются соблюсти баланс между японскими (т.е. собственноручно переведенными) новостями и теми, что пришли из США и Европы, вкладывают много интересных видеороликов на свой собственный сервер, не пытаясь как-то ограничить к нему доступ. Но раздел статей пока страдает.

Наконец, сеть **GamerWeb** (<http://www.sonyweb.com>, <http://www.se-gaweb.com> и др.) — есть типичный образец подражателя **IGN**: ориентированные на западный рынок новости, разделение на субсайты для каждой платформы и платный раздел. Но хоть по количеству материалов догнать **IGN** не получается, новости здесь зачастую намного подробнее и интереснее. Заплатив же денежку, можно получить доступ ко множеству интересных файлов: например, именно здесь впервые выложили видеоролик, демонстрирующий версию **Shenmue** для **Saturn**.

Имидж — ничто!

Как ни странно, очень часто важная информация может быть получена совсем даже не на сайтах, где работают десятки и сотни опытных авторов. Во-первых, строго тематические проекты (вроде <http://www.rpgamer.com>) могут отследить нужную новость раньше других. Во-вторых, в ситуации, когда новости нужно переводить, на высоте оказываются проекты, чьи работники живут в соответствующих странах. Подумайте сами: если российская фирма в интервью для русского печатного журнала обмолвится о новом проекте, то как и когда эта информация всплывет на англоязычных сайтах? Гораздо раньше она появится на английской версии домашней странички какого-нибудь Васи Петрова!

О домашних страничках я заговорил не просто так. Дело в том, что проект **Magic Box** (<http://www.geocities.com/chtang-geo/>) упорно не хочет обзавестись нормальным адресом. Десятки зеркал на бесплатных сайтах да хляпные домены второго уровня, открывающие их во фреймах — все это глубоко несовместимо, вот только на **Magic Box** не стесняются ссылаться и более крупные сайты. Занимается **MB** банальным переводом статей журналов **Famitsu** и **Dengeki**, сканированием страниц со скринами, всевозможными чартами и списками релизов оттуда же.

Wren

wren@gameland.ru

С чего начать?

Есть Три Главных Сайта, которые должен знать любитель видеоигр: **IGN** (<http://games.ign.com>), **GameSpot** (<http://www.gamespot.com> или лучше <http://www.videogames.com>) и **Game FAQs** (<http://www.gamefaqs.com>).

Самое забавное, что это и есть правильный ответ, ведь если там нет полного прохождения (а чаще всего их 5-10 разделов), его нет нигде, даже в платном разделе **IGN**. Но сайт давно уже перестал восприниматься просто как архив прохождений, ведь туда выкладывается вся интересная информация, собираемая энтузиастами. Так что если ни один из интернет-журналов типа **IGN** не содержит материалов об интересующей вас игре, загляните на <http://www.gamefaqs.com> — как минимум информацию

всех возможных способов прохождения. Бесценная вещь!

Где осесть?

Опыт подсказывает, что геймеры редко ограничиваются монстрами вроде **IGN** и **GameSpot**, да и не могут два проекта осветить все события. Сайты «второго эшелона» зачастую выдают информацию не менее качественную, отсекая



при этом много ненужного. Под последним часто понимается информация о неазиатских играх.

Наиболее известным проектом такого рода был сайт **Gaming Intelligence Agency** (<http://www.thegia.com>), обозреватели которого рассказывали лишь о тех играх, которые были им лично интересны, а популярность сайта наглядно демонстрировала наличие множества геймеров со схожими вкусами.



Основная ценность первых двух — наличие собственных ресурсов для получения эксклюзивной информации. Если большая часть конкурентов в лучшем случае берет интервью по почте (а то и вовсе пользуется открытыми источниками), журналисты **IGN** и **GameSpot** общаются с представителями игровой индустрии сугубо эксклюзивно и, естественно, независимо друг от друга. Посещаем оба проекта, в результате почти полностью удовлетворяя информационный голод. Недостаток лишь в том, что это американские сайты и информация из Японии до них не всегда добирается вовремя, если добирается вообще. Учтите также, что оба проекта обзавелись платными разделами (**IGN Insider**, **GameSpot Complete**), так что для получения самой полной и свежей информации придется снять небольшую денежку (около \$20 за год; **VISA**, полученная в Сбербанке, работает, проверяли — прим. ред.) с кредитной карточки. Оно того стоит.

Что касается **GameFAQs**, это название уже успело всем надоесть. Ведь на половину вопросов «как пройти такое-то место в такой-то игре» на форумах в качестве ответа дают соответствующую ссылку!



о жанре и разработчике с издателем вы получите. А что делать, если хочется пройти **Sakura Taisen 3**? Просто выкачиваете «полный перевод в десяти частях», распечатываете и спокойно играете, консультируясь с бумажкой. Уточню: это не инструкция вроде «выбирайте пункт 1, а потом идите в комнату С», это полный перевод всего текста с учетом

К сожалению, слово «был» — не оговорка, но у **GIA** есть и наследник — **GameForms** (<http://www.gameforms.com>), чья тематика несколько шире, а стиль изложения и предпочтения авторов те же. Не зря же одной из первых статей здесь стало интервью Виктора Айрленда (**Victor Ireland**), руководителя **Working Designs!**



Плюс к этому постоянно обрабатываются японские игровые сайты. Что касается англоязычных игр, новости о них обычно заимствуются с IGN и публикуются в сжатом виде. И еще одно достоинство **Magic Box** — здесь в тексте не бывает ни одного лишнего слова, никакой воды — лишь информация в чистом виде. Жаль лишь, что встречаются досадные неточности, опечатки и опечатки...

Другой проект такого рода — **MadMan's Cafe**, обитающий теперь по адресу <http://www.planets2.com/mmcafe/>. Помимо оригинального оформления, сайт выделяется тем, что пишет лишь о том, что интересно автору, но зато тут и попадаются абсолютно эксклюзивные вещи. Если вы ждете **Guilty Gear XX** и **Soul Calibur 2**, интересуетесь будущим **SNK Neo-Geo** (в последнее время это стало уже индикатором хардкорности геймера), а также комментариями руководителей **Nintendo** и **Square** в отношении друг друга, сюда стоит заглянуть.



Хочется странного?

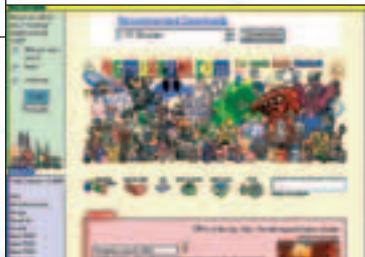
Очень часто нужно то, что ни один информационный портал дать не может — ответ на конкретный вопрос. Пример: «В какие из непереуслыханных японских игр для **Dreamcast** можно играть, не зная языка, и какие из них действительно заслуживают этого?». Имея конкретное название, можно отправиться на, скажем, <http://www.likiang.com>, заказать диск, а потом с помощью солюшена с <http://www.gamefaqs.com> опробовать его. А ответ может дать <http://www.classicgaming.com/japangaming/>. Список игр и платформ впечатлит любого, а описание каждой игры — краткое и четкое.



Пример другого вопроса: «Какие игры для **Saturn**, кроме **Panzer Dragon Saga**, **Shining Force III** и **Nights**, стоит взять?». Действительно, такие названия, как **Assault Suit Leynos 2** вряд ли что-то вам скажут, а выбирать надо. Тут на помощь придут серьезные фанатские сайты вроде поддерживаемого до сих пор <http://www.sega-saturn.com/>. Его создатель, кстати, успел поработать в нескольких игровых компаниях и журналах, а с 2002 года трудится в **Sega Visual Concepts**, так что его словам можно доверять.

Хочется найти фотку и технические характеристики **Virtual Boy**, а заодно и фотку обложки конкретной игры для нее? Тогда прямая дорога на <http://www.vgmuseum.com/>. В базе данных сайта есть десятки тысяч (!) игр для 43 (!!) игровых систем. Настоящий музей видеоигр!

И уходя в офлайн...



Общие слова сказаны, маршрут ежедневного серфинга Настоящего Сетевое Приставочника обозначен, так что в будущем можно будет перейти и к частностям. Где качать сейвы для **Sonic Adventure**? Каков прогресс эмулятора **Dreamcast**? Где купить **DVD-версию GC**? Каждый вопрос дождет своего ответа.

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

- \$79,95 Star Wars: Galactic Battlegrounds
- \$69,95 Blood Omen 2
- \$89,95 The Elder Scrolls III: Morrowind
- \$79,95 Grand Theft Auto 3 (US Version)

у нас свыше 1000 игр

- \$29.99 Diablo II
- \$72.95 Stronghold
- \$19.95 Creatures 3
- \$19.95 Ultima Online: Game Time
- \$18.95 Empire Earth
- \$19.95 Medal of Honor: Allied Assault
- \$13.99 The Sims: On Holiday
- \$19.95 FIFA World Cup 2002

аксессуары для геймера

- Final Fantasy: the Watch \$349,95 **HOT!**
- \$15.00 Headphones/ Nady QH-160 Headphones
- \$209.99 ACT LABS Force RS

ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ ПОДАРОК ОТ КОМПАНИИ "БУКА"

История Воин, Аэропорт, Возле Марса, Встретимся, Крестозычи, Рыцари, ИГРА НА ИВМ

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

Новости с киберспортивной арены

Владимир Карлов a.k.a S.A.D.J
sadj@gameland.ru

Forze едет на Lan Arena

Отечественная команда **ForZe (Q3-состав)**, после отличного выступления на **CPL Cologne**, собралась в начале июля вылететь в Париж, где пройдет седьмой по счету турнир **Lan Party**. Ожидается, что на этот чемпионат придут две американские команды – победители восточной и западной американской лиги **KIT**. Кроме того, придут такие именитые команды Европы, как **Esports – Vikings, eXtreme, Ice Climbers, Mortal Team Work, 2easy, Schroet Kommando** и другие. Таким образом, у **ForZe** появится шанс после титула чемпионов Европы добыть и титул чемпионов мира. Печально, но в номинации **Counter-Strike** ни одной нашей команды представлено не было. Желаем **ForZe** удачи!

Москва – Париж — Прага

На официальном сайте **ForZe** (<http://www.forze.ru>) появилось сообщение о том, что команда в скором времени собирается принять участие в турнире **AMD Progame Challenge**, который пройдет в середине июля в Праге, то есть сразу же после **Lan Arena 7**. Но это еще не все. Туда же намериваются отправиться игроки **Quake III (forZe|uNkind, M19|Lexer, c58-noBar и b100-Death)**, **Starcraft: BloodWar (Asmodey, MiF, Soul, клан Orky в полном составе)** и **Unreal Tournament (34s.Askold, CN`hamillion, M19|s1d)**. Судя по настрою, российские киберспортсмены решили увести на родину весь призовой фонд турнира. О том, как наши ребята выступили на **AMD Progame Challenge**, читайте в следующих номерах «СИ».

Quakecon 2002

В июне был анонсирован очередной турнир **Quakecon 2002**. Как стало

От редактора

В связи с тем, что журнал «Страна Игр» временно переходит на новый формат, рубрика «Киберспорт» в летних номерах будет выходить в сжатом виде. В этом выпуске мы предлагаем вам обширную сводку новостей с боевых полей, а также обзор замечательной, на наш взгляд, модификации под названием **GODZ**. Оставайтесь с нами!

Присылайте свои комментарии и пожелания на тему «Какой я хочу видеть рубрику Киберспорт» по адресу sadj@gameland.ru. Нам важно ваше мнение.

известно, на нем будет представлена не только **Quake III Arena**, но и **Return to Castle Wolfenstein**. Пройдет это мероприятие в середине августа, призовой фонд составит **\$100.000**. Знаменательно, что победитель в номинации **Quake III** получит аж **\$20.000**, а победитель в **RtCW** и того больше – **\$25.000!** На **Quakecon** придут ведущие прогеймеры со всего мира. Хватит ли нашим игрокам денег на поездку после **Lan Arena** и **AMD Progame Challenge**, еще не ясно. К сожалению, они еще не заручились поддержкой богатых спонсоров.

Следующий CPL в Осло?

По неофициальной информации, следующий европейский турнир **Cyberathlete Professional League** должен пройти в Осло (столица

Норвегии) 3-6 октября. Призовой фонд турнира составит 40.000 евро. Велика вероятность, что в программу чемпионата будет включена новая номинация – **Unreal Tournament 2003**. По крайней мере, глава лиги Энджел Мунюз возлагает на эту игру большие надежды. «**Quake III Arena** подписан смертный приговор», – так охарактеризовал ситуацию знаменитый российский прогеймер **c58.d1onn**. К сожалению, больше никакой другой информации о грядущем чемпионате пока нет.

Тактика Полосатого

Легендарный российский игрок **c58.Polosatiy** написал тактический гайд о том, как нужно играть в **Quake III Arena** на тех или иных картах. Находится этот труд на сайте

ПОД ПРИЦЕЛОМ

Название: Unreal Tournament: GODZ

Разработчик: GODZ Team

Интернет: <http://www.planetunreal.com/godz/>

Когда мы устанавливали мод **GODZ**, ничего сверхъестественного не ожидали, поскольку тема кровавых разборок между всевозможными представителями могучих народов уже бесчисленное число раз обыгрывалась в различных дополнениях к **Quake III Arena** и **Unreal Tournament**. И все-таки **GODZ** тронул нас до глубины души, и причин тому было две: во-первых, этот мод совершенно не похож на все остальные, а во-вторых, сделан он довольно-таки доброкачественно.

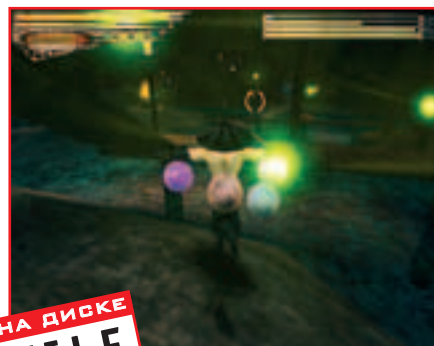


Как можно догадаться из названия мода, в **GODZ** речь идет о всемогущих богах, а точнее, о битвах между ними. Спешу разочаровать тех, кто представил себе некое подобие **Strike Force** и **Tactical Ops**. Никакого земного оружия здесь нет и в помине. Главной силой в споре между высшими существами являются божественные возможности, которые куда изысканнее грубого автомата АК-47. Не буду лишать вас удовольствия от самоличного ознакомления с «божественным» арсеналом, скажу лишь, что простыми fireball'ами дело не ограничивается. Кстати, нельзя забывать и о других привилегиях божественных созданий, например, о свободном перемещении по воздуху.

Удивительно, но в **GODZ** даже присутствует сюжет, немало похожий на сюжет оригинального **Unreal Tournament**. Только вселенский турнир теперь проходит между богами. Увы, как оказалось, возможности всевышних не безграничны. Развлекаться можно только до тех пор, пока не закончится некая таинственная сила под названием **QI** (индикатор, показыва-

ющий ее запас, вы можете наблюдать на экране). Чтобы оставаться боеспособным, новоиспеченный бог должен вовремя находить время для восстановления **QI**. Этот процесс сопряжен с большим количеством опасностей (например, во время регенерации вы не можете двигаться и защищаться).

GODZ предлагает на выбор целых пять типов игры. Первым идет **Battlelust**, который на поверку оказался обыкновенной дуэлью, только счет здесь идет не на фраги, а на выигранные раунды. Следующая разновидность, носящая название **Endurance** (Выносливость), представляет собой типичную вариацию на тему «Царя горы». Счет опять же идет на раунды, и выигрывает тот



НА ДИСКЕ
FILE
К НОМЕРУ



Cyberfight.Ru (<http://www.cyberfight.ru/offline/strategy/>). Отметим, что его даже перевели на английский язык. Так что оценили творение Полосатого не только в России, но и во всем мире.

Geekboys.Org больше нет

Один из самых популярных в мире сайтов, посвященных игре **Counter-Strike**, прекратил свое существование. Не так давно его создатели объявили своим читателям о том, что у них не хватает времени на поддержку. Эту потерю многие поклонники **Counter-Strike** будут переживать еще долго. Равно как и мы, журналисты.

СССР выбывает из борьбы

Десятого июня в американской **Quake III Arena** лиге **KIT2** были сыграны два матча финальных игр. К сожалению, из борьбы выбыл клан СССР, за который болели многие россияне (он состоит из наших бывших соотечественников). Их разгромил в трех играх один из сильнейших кланов Америки – **Kung Fu Clan**. Напряженная борьба шла лишь на одной карте, на двух других же **KFC** выглядел явно сильнее. Видевшие матч говорят, что во время игры у ребят из СССР были большие проблемы с соединением.

Fatality увлекся Counter-Strike

Самый популярный в мире прогеймер **Fatality**, не раз блиставший на различных чемпионатах по **Quake III Arena**, неожиданно решил переориентироваться на ниву **Counter-Strike**. Кроме того, он уже вступил в ряды одного из ведущих американских **CS**-кланов под названием **3D**. Играть **Fatality** отныне будет под именем **3D.Wendel**. Стоит отметить, что **Wendel** – его настоящая фамилия, так соблюдаются новые правила **CPL**, о которых мы писали в предыдущих номерах (см. «СИ» 12(117) – прим. ред.). Вся **Quake III**-общественность не одобрила переход игрока на другую игру. Запись одной из игр **3D.Wendel** вы можете посмотреть на диске «СИ».

Обновление mIRC

Вышла новая версия (6.02) программы **mIRC**. Вытеснив **ICQ** и электронную почту, она уже долгое время является самым популярным средством связи для киберспортсменов всего мира. Главные информационные центры таких кланов, как **ForZe**, **c58**, **Tempramental** и **b100** находятся именно здесь. Скачать программу советуем всем! Вот ссылка: <http://www.mirc.com>.



бог, который продержится наибольшее количество раундов в определенной зоне. Третьим идет **Alliance**, созданный по образу и подобию **Battlelust** с тем лишь исключением, что в **Alliance** боги сходятся в смертельном поединке 2 на 2 – хоть какая-то, а командная игра! Весьма оригинальной представляется разновидность под названием **Capture the Orbs**. Если вы подумали, что это обычный **CTF**, вы ошибаетесь. В **Capture the Orbs** каждый бог играет сам за себя, а цель заключается в том, чтобы удержать контроль над пятью сферами и при этом уничтожить всех противников. Задача была бы совершенно невыполнимой, если не те самые пять сфер, которые, находясь под вашим контролем, дают возможность использовать различное оружие. Таким образом, игра длится весьма долго и проходит крайне напряженно, пока вы не победите или кто-то более ловкий не получит в распоряжение пять заветных сфер. На закуску предлагается забава под названием **Rifts**. Вам предстоит уничтожить все вражеские порталы. Сделать это будет непросто, ибо последние хорошо охраняются воинственными демонами, которые, собственно, из этих порталов и появляются. Игра заканчивается, когда будет уничтожен последний портал.

Подводим итог. Это яркая и запоминающаяся модификация, особенно на фоне современного засилья **CS**-клонов, от которых у многих игроков уже начинает болеть голова. Учитывая превосходное качество (ошибок практически не было обнаружено) и небольшой размер (всего лишь **50 MB**), выносим однозначный вердикт: **GODZ** – лучший мод за последние месяцы! *Вы можете найти его на диске к этому номеру.*

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3.000 ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ



NINTENDO GAMECUBE

\$299.99
\$329.99*

Революционная 128-битная игровая машина от Nintendo! Только на GameCube - Mario и Zelda, Rogue Leader и Smash Bros, Pikmin и StarFox.

- \$87.95/83.95* Cel Damage
- \$87.95* James Bond 007: Agent Under Fire
- \$87.95/83.95* Sonic Adventure 2: Battle
- \$87.95/79.75* Super Smash Bros. Melee
- \$74.99/83.95* Tony Hawk's Pro Skater 3
- \$83.95/83.95* Wave Race: Blue Storm
- \$74.99/83.95* Luigi's Mansion
- \$83.95* Spy Hunter
- \$53.99 Super Pad Controller
- \$37.99 Memory Card 59
- \$55.99 Controller
- \$29.95 Nintendo GameCube Game Boy Advance Link Cable

* цены для американской версии приставки

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

Тестирование акустических систем Microlab и SVEN

Без хорошей музыки и хорошего звучания в наше время прожить невозможно, и тут на помощь приходят они – CD с любимой музыкой и хорошенькие колонки. Они незаменимы, если ты устал и просто хочешь отдохнуть, если вечеринка в полном разгаре и требуется устроить небольшую дискотеку, если романтический ужин требует интимно-мягкого музыкального ambient'a, если новая игра вызывает к содроганию посуды в кухонном шкафу, если новый DVD-фильм жаждет нервов соседей... Уверена, вы и сами без труда сможете продолжить этот список.

Skya

skya@mail.ru

Для начала стоит определиться, зачем нужна компьютерная акустика и сколько денег вы готовы на нее потратить. Если для украшения рабочего места и для озвучивания сообщений ICQ, особо напрягаться и тратиться не придется. Однако для прослушивания музыкальных компактв, mp3, а также хорошего звукового сопровождения в современных играх и фильмах, – нужно приготовить как минимум \$40-\$60. Именно в этой ценовой категории мы и будем делать выбор, поскольку за такие относительно небольшие деньги можно получить очень приличное звучание.

Начнем с первой пары претендентов на роль занимаемых места на вашем столе – акустических систем **Microlab Solo-1** и **Microlab Solo-2**, любезно предоставленных компанией «Невада» (<http://www.nevada.ru>). Сразу заметим, что результаты тестирования сугубо позитивны – соотношение цена/качество на высоте, что неудивительно, ибо система позиционируется как hi-fi. А теперь детали.

MICROLAB SOLO-1

Частотный диапазон: 20-20.000 Гц
Динамики: 2 x 25 Вт
Импеданс: 6 Ом
Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ
Размеры: 175*228*287 мм

На нашем музыкальном ринге компания, которой вполне по силам отобрать пальму первенства по соотношению цена/качество у колонок от **SVEN**. Взглянем для



начала на младшую модель – **Microlab Solo-1**. И **Solo-1**, и **Solo-2** обладают идентичным дизайном, отличаясь только по размерам. Корпус выполнен из MDF (древесно-волоконистая плита средней плотности, от англ. **MDF – Medium Density Fibreboard**) для лучшего гашения резонансных частот; на боковых стенках установлены симпатичные деревянные накладки. Заметим, что сочетание темного дерева и черного цвета будет не слишком хорошо гармонировать со, скажем, серебряным корпусом футуристического дизайнера, но это уже дело вкуса. Передняя панель (та что прикрывает динамики) традиционно сделана из фанеры обтянутой черной материей. На задней панели, помимо регуляторов басов, тембра, громкости и разъемов для подключения, имеется внушительный радиатор, спасающий усилитель от перегрева. Из спецификаций доступна следующая информация:

Музыка

Колонки **Solo-1** с честью прошли это нелегкое испытание, показав очень спокойное и ровное звучание. В принципе, это не удивительно, т.к. **Microlab** не стала экономить на комплектующих и использовала качественный усилитель и динамики. Высокие и средние частоты звучат очень чисто, без каких-либо искажений и помех. Басы, хотя и не поражают своей глубиной, но тоже вполне на хорошем уровне. Этому способствует и фазоинвертор, расположенный на задней панели (совет: чтобы задействовать его максимально грамотно, расположите колонки на удалении не менее 15-20 сантиметров от ближайшей стены). Корпус колонок на проверку оказался негерметичен – для улучшения качества воспроизведения этот недостаток нужно устранить, вооружившись стеклотканью, пропитанной эпоксидной смолой.

Если хотите наслаждаться более чистым звуком, снимите лицевую панель. Только в этом случае есть два подводных камня: во-первых,

ухудшение внешнего вида, а во-вторых, есть риск при осторожном обращении повредить диффузоры. Тут уж решайте сами, что важнее.

Тестирование в играх

В играх **Solo-1** тоже соответствуют заявленному hi-fi уровню и создают отличный эффект присутствия. Во время тестирования выявилась интересная особенность системы – при слишком маленькой громкости в режим энергосбережения. Чтобы включить его заново, нужно увеличить громкость (правильно, пускай соседи ложатся спать не раньше вас!).

DVD

С навороченными **DVD-фильмами Solo-1** тоже справляется достаточно ловко. Звук не смешивается, и всегда можно отличить на слух, где был выстрел, а где хлопнула дверца спортивной машины. Диалоги отлично прослушиваются и не сваливаются на монотонный бубнеж.

MICROLAB SOLO-2

Частотный диапазон: 20-20.000 Гц
Динамики: 2 x 30 Вт
Импеданс: 6 Ом
Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ
Размеры: 213*275*352 мм

Ну, а теперь старшая модель от **Microlab** – **Solo-2**. Эти колонки имеют очень внушительные раз-



меры и вес – сразу чувствуется большой потенциал по мощности. Однако модель **SVEN B-747** тоже выделялась своим многообещающим видом, но все-таки имела свои недостатки (см. ниже), я не стала делать скоропостижных выводов, а, образно говоря, собрала уши в кулак и принялась придирчиво тестировать.

Музыка

В первую очередь, пришлось убрать принтер и оставить на компьютерном столе только монитор, иначе **Solo-2** просто бы не уместилась из-за солидных габаритов. Однако, как выяснилось, сделала я это зря. Во-первых,

корпус колонок оказался неэкранирован, из-за чего на мониторе сразу «поплыло» изображение. Во-вторых, при таком расположении стереопанорама была бы далека от идеала. Так что пришлось ставить колонки на пол – собственно там им и место (иначе стол будет постоянно трястись из-за басов). А потом началось самое интересное. Мне пришлось слушать очень много акустики от пластиковых погремушек до дорожущего **Hi-End**, но больше всего меня удивила именно **Solo-2**. Просто удивительно, как компьютерные колонки за 60 (!!!) долларов могут выдавать звук такого высокого качества. Классическая, инструментальная, джазовая музыка просто выше всяких похвал. Акустической гитара тоже впечатляет. Басы ухают так, что ощущаешь их буквально всем телом. Хотя, если оценивать **Solo-2** как дорогой **Hi-Fi**, именно басы являются узким местом – есть небольшие искажения. Однако я ручаюсь, что заметить этот недостаток сможет только очень придирчивый и взыскательный пользователь.

Тестирование в играх

Вы любите заново проходить игры? Я тоже не очень, но с **Solo-2** удовольствием переиграл в недавно вышедшую **Medal of Honor**. Уж слишком натурально и круто свистели пули, бабахали взрывы, а нормандская операция, казалось, проходила прямо за окном. Затягивает так, что оторваться от такого времяпрепровождения очень проблематично. В общем, погружение с головой в игровую атмосферу гарантированно (всплывание – нет!).

DVD

Пускай, **Solo-2** и не 5.1-акустика, но дело она свое знает твердо и продолжает радовать отменным звучанием. Пришлось даже пересмотреть «Бойцовский клуб» и «Криминальное чтиво» – настолько радовала звуковая дорожка. Наверняка музыка и эффекты станут объектом зависти ваших друзей – главное, не открывайте секрет, сколько стоит эта система!

SVEN SPS-678

Частотный диапазон: 40-18.000 Гц
Мощность (P.M.P.O.): 400 Вт
Динамики: 2 x 18 Вт
Импеданс: 4 Ом
Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ, кнопка 3D
Размеры: 150*187*287 мм

На очереди две модели, любезно предоставленные компанией «Атри» (<http://www.atri.ru>), и начнем мы с системы **SPS-678** с исключительно стильным внешним видом. Корпус колонок изготовлен из дерева, а лицевая панель выполнена в виде кхм... женской фигуры. Регуляторы громкости, в отличие от **SPS-699** (эта система также попала к нам в лабораторию, однако из-за временного сокращения объема рубрики не вошла в обзор), находятся на лицевой панели, а сзади располагаются разъемы для подключения (в том числе и для отдельного активного сабвуфера). Спецификации во многом схожи с **SPS-699**.

Музыка

В целом, звучание у этой модели было приятным, но со своими особенностями. Запаса по мощ-



ности хватает – по крайней мере, недостатка в громкости не чувствуется. А вот высокие частоты у **SPS-699** были все же немного почище. В остальном жаловаться не пришлось – звук чистый и яркий, без особых дребезжаний при увеличении громкости. Так что домашние и соседи останутся довольны.

Тестирование в играх

Звук отчетливый, яркий и без каких-либо проблем, справляющийся с насыщенным игровым действием.

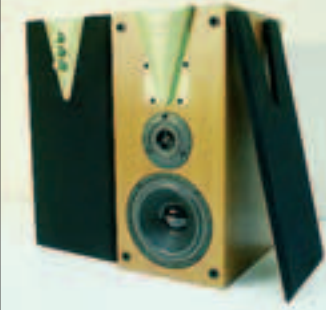
DVD

Одно слово – добротно. Что особенно удивительно, если принять во внимание небольшие габариты модели. Среднестатистические колонки – без явных плюсов и минусов.

SVEN SPS-866

Частотный диапазон: 40-18.000 Гц
Мощность (P.M.P.O): 600 Вт
Динамики: 2 x 20 Вт
Импеданс: 4 Ом
Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ, кнопка 3D
Размеры: 166*233*355 мм

Колонки имеют внушительный вид – шутка ли, по высоте как мой пятнадцатидюймовый монитор. С этими колонками можно



хорошо прочувствовать, какая же гадость пластиковые колоночки погремучки.

Музыка

После долгого и интенсивного прослушивания музыки на большой громкости с этой моделью наблюдается эффект дискотеки – в ушах сплошной «бум-бум-тыц-тыц». Среднее и низкие частоты звучат как надо, жаль только, что у этой модели нет отдельных низкочастотных динамиков, а то эту акустику вполне бы можно было ставить вровень с hi-fi системами. Звучание у **SVEN SPS-866** не хуже, чем у многих музыкальных центров – и это при гораздо меньшей цене.

Тестирование в играх

Было бы крайне нелогично, если бы колонки споткнулись на этом тесте. Как и следовало ожидать, музыкальное сопровождение в иг-

рушках радовало своим чистым и насыщенным звучанием. Взрывы и перестрелки отличались хорошей реалистичностью. По крайней мере, соседей это наверняка настрожило.

DVD

Диалоги четкие и неплохо прослушиваются. В общем, колонки **SVEN SPS-866** способны подарить немало приятных минут любителям хорошей акустики, причем за не слишком большую цену.

ВЫВОДЫ

Звучание систем **Solo** нам понравилось больше, чем звучание **SVEN**, однако это не означает, что последние системы плохие. Напротив, они очень даже хороши и явно выше среднего. Но **Solo** – близко к совершенству, ибо при невысокой цене они обладают отменным качеством звучания. Наш выбор.

P.S. Мы сердечно благодарим компании «Невада» и «Атри» за предоставленные системы, а также выражаем признательность терпеливым соседям! ;)

Мы выражаем признательность журналу «Хакер», а также Константину Бурякову за помощь в подготовке этого материала.

MICROLAB SPEAKER.RU



M-560U/2.1



Мультимедийная система M-560U/2.1

- 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

HIFI система объемного звучания M-200/4.1

Система объемного звучания M-200/4.1 – это идеальное сочетание качества и внешнего вида. Благодаря своим компактным размерам и стильному дизайну, она станет прекрасным дополнением к любому интерьеру. Система обладает высокой мощностью и чувствительностью, что позволяет наслаждаться музыкой на высокой громкости. Кроме того, система имеет магнитный экран, который защищает динамики от пыли и других загрязнений. Благодаря своим компактным размерам, система легко помещается на полке или столе. Система M-200/4.1 – это идеальное решение для любителей качественной музыки.

- 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
- Размер: 320x190x488 мм
- Вес: 7 кг
- Цвета: белый (слоновая кость), черный

M-200/4.1



Подробную информацию о полном ассортименте мультимедийных колонок Microlab и где их приобрести, можно получить на сайте www.microlab-speaker.ru

EASTER EGGS

ИЛЬЯ ИЛЮХИН ILYA@GAMELAND.RU

Человек, впервые встретивший термин «Пасхальные яйца» (Easter Eggs), скорее всего, подумает о светлом народном празднике Пасхе... А вот на компьютерном жаргоне это означает прелюбопытные недокументированные возможности программ. Забавный мультик, скрытая фраза или даже мини-игра – все относится к Easter Eggs. Таким образом, разработчики хотят самовыразиться или просто развлечь пользователя. О наиболее занятных и интересных сюрпризах мы собираемся вам рассказать.

Предупреждение: в некоторых операционных системах (как, например, Windows NT или Windows 2000) «пасхальные яйца» могут не работать. И совсем не исключено, что в некоторых версиях программ – тоже.

ADOBE PHOTOSHOP 5.5

1) Удерживая CTRL, SHIFT и ALT, зайдите в окошко About Photoshop (находится в Help). Можно любоваться прекрасным изображением моря с птицами, а можно... набрать слово «BURP». Открытие таинственной коробки продолжается всего один миг. Остановись, мгновенье...



2) Продолжая удерживать эти клавиши, наберите «O». Программа покажет разрешение экрана, вертикальную и горизонтальную развертку, тактовые частоты чипа и памяти видеокарты, плюс еще пару вещей.

3) Если ничего не набирать, а просто нажимать ALT, то можно проматывать небольшой список разработчиков компании Adobe. А в конце вас ждет специальное поздравление!

4) Помните картинку с птицами? Оказывается, в ней скрыто еще один сюрприз. Снимите картинку с помощью клавиши PRINTSCREEN. В новом файле вставьте ее при помощи PASTE. В окошке CHANNEL нажмите на синий световой канал. Чуть

ниже и левее центра должно проглядывать лицо одного из создателей – Марка Полигера!



MICROSOFT FRONTPAGE

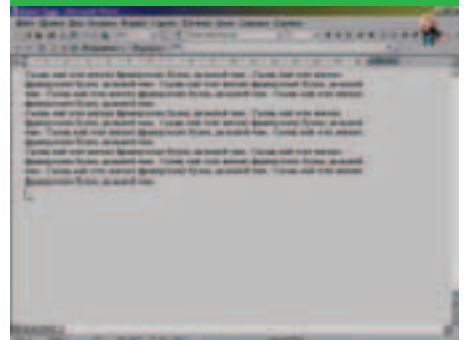
Откройте FRONTPAGE EXPLORER. Теперь удерживайте SHIFT. Кликните на HELP, а затем – About. Нажмите OK. Снова About. Еще раз OK. И, наконец, снова About. Платой за эти муки станет мелькающий список разработчиков под мелодичный саундтрек.



MICROSOFT WORD

1) Зажав и удерживая CTRL и ALT, наберите «=, -, +» для замены курсора на соответствующие символы.

2) В новом документе введите строчку «=RAND()» и нажмите ENTER. Хотите съесть еще этих мягких французских булок да выпить чаю?



3) Опять же в новом документе наберите кодовое слово «BLUE», изменив цвет на синий, а начертание на курсив. Поставьте пробел после слова. Откройте About и щелкните на логотип. Этот прикол работает и с другими цветами. Например, наберите «RED» или «GREEN». Только не забывайте менять соответствующие цвета: в этом случае – на красный и зеленый.

4) Наберите «тЗ!». Выберите напечатанное полужирным шрифтом. Далее – меню «Формат» (FORMAT) и опция «Автоформат» (AUTOFORMAT). Не забудьте отметить строчку «С просмотром каждого изменения». Ну а потом – «Принять все» (ACCEPT). Дальше – «Справка» (HELP) и «О программе» (ABOUT). Остался только один клик по логотипу WORD. Усаживайтесь поудобнее и вчитывайтесь во внушительный список людей, принимавших участие в разработке этого текстового редактора.

5) На сладкое – скрытая игра PINBALL! Все очень просто: наберите слово «BLUE» с пробелом после него, сделав получившееся полужирным и синим. Финальный клик по все тому же логотипу WORD... Две программы в одной!

MICROSOFT WINDOWS

1) Создайте на рабочем столе ярлык к файлу WELDATA.EXE (он находится в папке WINDOWS\APPLICATION DATA\MICROSOFT\WELCOME). Зайдите в его свойства, а точнее – на вкладку «Ярлык». В строке «Объект» в конце припишите: YOU_ARE_A_REAL_RASCAL. В меню «Окно» выберите «Свернутое в зна-



чок». Теперь — ОК и можно смело нажимать на ярлык. В этом «яйце» — список создателей Windows. Мелькают и забавные картинки из жизни фирмы.

2) Диск с дистрибутивом Win98 наверняка у вас есть. Впрочем, даже если и нет — ничего страшного. Дело в том, что там есть файл под названием Dossetup.bin. Откройте содержимое с помощью Нотepad (или с помощью любого другого редактора), и, если хорошенько поискать, сумеете найти следующее: «Wassily Kandinsky was the great Russian painter who participated in the Expressionist movement in Germany, taught at the Bauhaus, and edited the Blue Rider Almanac». Чуть дальше — «нанананананана». Без комментариев.

3) Данное «Пасхальное яйцо» работает только со старой-доброй Windows 95. На рабочем столе создайте папку, назвав ее New Folder. Переименуйте в «and now, the moment you've been all waiting for». Еще раз переименуйте в «we proudly present for your viewing pleasure». И, наконец, последнее переименование: «The Microsoft Windows 95 Product Team!». Очередной список авторов Windows, успевший изрядно набить оскомину...

NETSCAPE NAVIGATOR

Всегда хочется знать, кто героически боролся со злом, ночами работая над кодом программы. Случай представился во втором по популярности браузере — Netscape Navigator. Чтобы посмотреть отдельные лица разработчиков, достаточно набрать в адресной строке about: и подставлять соответствующие строки. Например — about: jeff. А всего имен — столько: ari, atotic, blytne, chouck, dmoose, dr, ebina, hagan, jeff, jg, jsw, karlton, kipp, marca, mlm, montulli, mtoy, raquin, rovm, sharoni, terry и timm. Кстати, можно глазеть и на логотипы фирм. Вот несколько: logo, qtlogo, insologo, visilogo, trlogo... А уж совсем загадочный результат — при наборе «Mozilla». Не берусь угадывать, что сие означает. Может быть, у вас получится?



MICROSOFT EXCEL

В новом документе нажмите F5. Пропишите в новом поле X97:L97. Теперь — ОК, и нажмите TAB. Удерживайте клавиши CTRL и SHIFT и жмите на кнопку ChartsWizard (Мастер диаграмм). Если у вас проблемы со здоровьем — не пытайтесь проделывать это дома. Если самочувствие нормальное, то дам пару советов: ускорение — левая кнопка мыши, движение назад — правая.

WINAMP

Попробуйте набрать имя разработчика этого MP3-плеера, нажимая ESC после каждой буквы L — nullsoft — и вы сможете лицезреть загадочную фразу: «It really whips the llama's ass». Между прочим, именно это произносит WinAmp при своей первой загрузке. И, хотя этот фокус точно работает со стандартным скином, на некоторых других он тоже доступен.



MICROSOFT INTERNET EXPLORER

1) Зайдите в меню «Справка» (HELP), выберите пункт «О программе» (ABOUT INTERNET EXPLORER). Зажмите CTRL+SHIFT, захватываете эмблему IE и медленно ведете до земного шарика. Потом двигаете ее еще чуть-чуть пониже и двигаете вправо надписи Microsoft Internet Explorer. Должна появиться кнопка. Смело жмете на эту кнопку и наслаждаетесь анимационной вставкой со списком людей, принимавших участие в разработке.

2) Войдите в меню SERVICE (Инструменты) и выберите INTERNET OPTIONS (Свойства обозревателя). Далее GENERAL (Общие) и LANGUAGES (языки). Кликните на кнопку ADD (Добавить) и в поле USER DEFINED (Особый) напишите «IE-EE». Переставьте ее на первую строчку. Все. К вашему удовольствию — немного расширенные опции браузера!

MIRC

Сначала зайдите в About mIRC. И только потом можно проделывать следующие манипуляции:

1) Смешной результат будет, когда вы попытаетесь навести курсор мыши на нос автора. Забавно, правда? А если нажать на левую кнопку мыши, кусочек буквы будет скакать, как бешеный.

2) Как вы думаете, какое домашнее животное обитает в квартире разработчика? На картинке все отчетливо видно. Есть как минимум два способа разглядеть это на своем компьютере. Первый — нажать ENTER пять раз подряд. Второй — набрать слово ARNIE.



Л. Спрэг де Камп Флетчер Прэтт



ДИПЛОМИРОВАННЫЙ ЧАРОДЕЙ ВОЗРОЖДЕННЫЙ ЧАРОДЕЙ СПРАНСЛВУЮЩИЙ ЧАРОДЕЙ

Впервые в России в издательстве «Азбука» выходит вся трилогия о приключениях знаменитого Гарольда Ши. В свое время эти романы открыли новый жанр — юмористическое фэнтези. А сегодня за ними прочно утвердился статус культовых молодежных книг. Имена их персонажей стали нарицательными, тексты разобраны на цитаты, идеи и сюжетные ходы использованы многочисленными последователями. Влияние Спрэга де Кампа отчетливо видно в творчестве самых популярных авторов современного юмористического фэнтези — Роберта Асприна и Терри Пратчетта. Из складок мантии юного волшебника Гарри Поттера тоже порой выглядывает, подмигивая читателю, сам Гарольд Ши — чародей-недоучка, герой поневоле, создатель научной теории магии, покоритель летающей метлы, трусоватый неврастеник, давший бой силам Зла. В общем, супергерой, над приключениями которого смеется весь мир. Присоединяйтесь!

Две первые книги трилогии уже вышли в свет в серии «Классика fantasy», третья готовится к выходу в сентябре.



Тел. в Санкт-Петербурге (812)327-04-56
e-mail: main@azbooka.spb.ru
Тел. в Москве (095) 911-99-74
WWW.AZBOOKA.RU

АЗБУКА

МИТО-ХАНДРА



Parasite Eve
(Kadokawa Shoten,
Fuji Television, реж.
Масаюки Отаи,
1997.
Англоязычный вари-
ант: ADV Films,
2001)

Коннитива, минна-сан! Ломая все каноны, обойдемся в этом номере расширенной рубрикой Homescreen, ибо выбранный Огородом-сэнсем прояпонский вектор обязан быть подхваченным и направленным в сторону нашего любимого времяпрепровождения. Раз отечественный кинопрокат не может похвастать японскими фильмами, как либо относящимися к компьютерным или видеоиграм, придется обратиться алчущие взоры на DVD-релизы. Тут-то в наши ручки и запросится **Parasite Eve**, благо жива еще память о тандеме одноименных action/RPG от Squaresoft.

Жил да был на свете увлеченный биолог Тосиаки Нагасима. Дни и ночи напролет ставил в своей лаборатории эксперименты над митохондриями (это, если кто позабыл, микроскопические органеллы, питающие наши клетки энергией). А дома в это время скучала в полном одиночестве молодая жена, красавица Кийоми. Маялась бедняжка ровно год, а потом возьми да и погибни в автокатастрофе. Убитый горем Тосиаки выпросил у хирургов ее печень и стал культивировать клетки в надежде сохранить в живых хоть частичку супруги. И тут вдруг так обернулось, что эти самые митохондрии, которые он там изучает – разумные! Мало того, оказывается, именно они заставили Кийоми выйти за него замуж, толкнули ее на смерть – а теперь лишь ждут момент, чтобы эволюционировать и уничтожить жалкое человечество! Держите меня, семеро самураев!

Двухчасовая тяготина с претензией на научно-фантастический эпизод и элементами фильма ужасов умудрилась впихать в себя полный набор жанровых штампов (вплоть до удара молнии при словах «она жива!» – это было аж в «Франкенштейне» 1931 года), оставаясь летаргически скучной и полностью предсказуемой. Роман-бестселлер Хидэаки Сэны, по которому поставлен фильм и впоследствии сделаны видеоигры, считается знаковой книгой для азиатской НФ-литературы. Лишь богине Амагерасу известно, зачем нужно было превращать киноадаптацию в обезображенную скверной актерской игрой мелодраму (читай – мильную оперу), где редкий саспенс нагнетается столь неумело, что призванные леденить кровь сцены вызывают энергичную зевоту. На масштабную постановку не хватило бюджета, а ТВ-формат позволил режиссеру-дебютанту Отаи вольготно растечься мыслью по древу,

непомерно затягивая каждый эпизод, ударяясь в пространные диалоги вокруг да около, обильно пересыпая речь героев научными терминами из курса биологии средней школы. Полная пессимистичной иронии развязка романа сведена к банальной концовке-пустышке из разряда «любовь спасет мир», и хотя в финале авторы настойчиво пытаются выдать из зрителя слезу – де-



Даже всепожирающее пламя не страшно сладкой парочке из PE!

лают они это настолько странным образом, что зрелище скорее приводит в недоумение.

Книга-первоисточник на русском языке не издавалась, а значит в России только геймеры заметят киноверсию **Parasite Eve**. Стоит ли смотреть картину фэнам ролевого сериала от Square? В фильме крайне мало корреляций с играми – на внешнем виде «первобытного супа» из цитоплазмы и способности мутировавшей Кийоми-Еве к пирокинезу (воспламенению объектов силой мысли) все сходство и заканчивается. Вслед за видеоигроками останутся без сладкого ценителя спецэффектов: таланта FX-мастеров хватило только на дешевые трюки с левитацией да несколько сцен с простенькими трехмерными моделями и стандартным плагином горящего пламени. Нечем тут поживиться как любителям хорошо поставленной драмы, так и крепко сбитого ужасника. Разве что знатоки научной фантастики потешат эрудицию, угорая над бесконечной чередой клише.

Итог: если бы фильмы были самураями, у **Parasite Eve** был бы один выход. Хакарири.

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

КОЛЛЕКЦИЯ КИТАНО



В свете трагических событий, разыгравшихся в центре Москвы по окончании футбольного матча между сборными России и Японии, приготовленная нами ретроспектива произведений Такеши Китано приобрела привкус скандальности. Кровавые события. Кровавые фильмы... Всего в импровизированной российской коллекции известного актера и кинорежиссера я насчитал 11 кассет: «Фейерверк», «Кикуджиро», «Сцены у моря», «Сонатина», «Гонин», «Ребята возвращаются», «Точка кипения», «Жестокий полицейский», «Снял кого-нибудь?», «Брат якудзы» и «Королевская битва».

Первым, задолго до основной массы, в России на видео был издан «Фейерверк». Его стоит посмотреть уже хотя бы потому, что это приличный, классно снятый боевик с нетривиальным сюжетом, не похожий на американские аналоги, но ни в чем им не проигрывающий. Вторым фильмом, соответствующим этим характеристикам, безусловно, является «Брат якудзы». Кстати, его оригинальное название – **Brother**. Надеюсь, ни переводить, ни объяснять, почему люди, занимающиеся реализацией коммерческого потенциала ленты в России, прибавили слово «якудза», не надо...

«Сонатина» в этом ряду отходит немного на второй план, сей представитель семейства боевиков ощутимо уступает первым двум по драйву и оригинальности. Но я не стал бы сбрасывать его со счетов: если расставить перечисленные выше десять видеокассет в той последовательности, в которой по ним можно изучать творчество г-на Китано, фильм со странным названием «Сонатина» замкнул бы первую пятерку, пропустив вперед только суперкачественную по любым меркам кинопродукцию. Немного особняком среди «истернов» стоит «Точка кипения». Я не рекомендую даже начинать ее смотреть тем, кто предпочитает мейнстрим. Это очень «японский» фильм. Благодаря видео мы можем себе позволить чуть ли не каждый день только шердеры, зачем же тратить время на то, что может и разочаровать? Замыкают колонну пистолетчиков «Гонин» и «Жестокий полицейский». Последний действительно жестокий – заурядный, никакой... Его Китано доснимал за каким-то другим японским дядей, забывшим на проект. В порядке исключения вместо «Жестокого полицейского» советую посмотреть фильм другого японца, Такаси Миике, с хорошо знакомым большинству наших читателей названием – **Dead or Alive** («Живым или мертвым»). Даже если вам не очень понравится начало-середина, посмотрите до конца, не пожалеете. Он похож на финал «Жестокого полицейского» по сути, а по форме отличается невероятно, фантастически, глобально. :) «Гонин» в переводе с японского значит «прогон», по-моему. Но вернемся к нашим китанам...

Про боевики поговорили, теперь придется уделить время прочим жанрам, хотя на десерт я приберечь еще кое-что хардкорное. Итак, блок easy-films. Начну с худшего – с воспитательной микстуры «Ребята возвращаются». Там только Анискина с доктором Ватсоном не хватает... Капиталистический реализм. Тоска! Сам маэстро даже не соизволил появиться на экране. Далее идет очень лиричная и непохожая на все, что вышло в России под брэндом «Офис Китано» картина «Сцены у моря» (тоже, кстати, без Т. К. на экране). Знаете, почему ее стоит посмотреть? Никогда не догадаетесь! Потому что, посмотрев, вы уверуете в свои силы – такое видео может смастерить любой из нас. :) Зато следом – два экстраординарных артефакта: «Кикуджиро» и комедия абсурда «Снял кого-нибудь?» Когда я брал последнюю напрокат, выдававший мне ее человек недвусмысленно покрутил пальцем у виска... Но нас так просто не остановить. И верно – я так не смеялся несколько лет! Это – БЕ-ЗУ-МИ-Е!!! Натуральный, феерический оттопыр! «Кикуджиро», наоборот, очень милая, умная, трогательная комедия, гениально балансирующая на грани печального и смешного. Редкая вещь. Один из моих самых любимых фильмов.

А теперь – внимание! Барабанная дробь! Смертельный номер! Я пишу эти строки в день, когда по улицам ходят счастливые школьники-выпускники две тысячи второго года. Прекрасная погода прибавляет молодым и красивым парням и девушкам оптимизма и веры в то, что их ждет прекрасное будущее, а вот одному выпускнику класса в Японии не повезло... Потому что его ждет «Королевская битва»!!! В результате которой в живых из всего класса должен остаться только один человек! Среди заявленных в сегодняшней программе – это единственный фильм, режиссером которого Такеши Китано не является, зато играет одну из главных ролей и выведен на экран под своим настоящим именем. Сдается мне, неслучайно.

МЕЖДУ СТРОК: обязательно посмотрите хотя бы парочку.

Миша Огородников
michel@gameland.ru



Кольцо Тора



ЁТУНХЕЙМ



Хрустальный шар



МИДГАРА



НИФЛЬХЕЙМ



Серебряный Хальнеф



СВАРТАЛЬФХЕЙМ



Кольцо Идунн

ЧЕТЫРЕ ГЕРОЯ. ВОСЕМЬ МИРОВ.

(По мотивам произведений Эдды)



ВАЛЬГАЛЛА



К

Коды PC

GRAND THEFT AUTO III

Режим читов

Во время игры введите один из нижеследующих кодов для активации чита. В подтверждение того, что код был введен правильно, на экране появится сообщение **Cheat Activated**. Коды можно также ввести на экране меню — нажмите **[ESC]** во время игры.



- guns** — получить все оружие
- ifwewerichman** — получить дополнительное количество денег
- gesundheit** — восполнить здоровье
- morepoliceplease** — повысить уровень Wanted
- nopoliceplease** — понизить уровень Wanted
- giveusatank** — получить танк (Rhino)
- bangbangbang** — уничтожить все машины
- ilikedressingup** — сменить одежду
- itsallgoingmaaad** — сумасшедшие пешеходы
- nobodylikesme** — все пешеходы атакуют вас
- weaponsforall** — пешеходы дерутся друг с другом
- timeflieswhenyou** — время идет очень быстро
- madweather** — ускоренная смена погоды
- booooring** — ускоренный геймплей
- turtoise** — получить 100% брони
- skincancerforme** — ясная погода
- ilikescotland** — облачная погода
- ilovescotland** — дождливая погода
- peasoup** — туман
- anicesetofwheels** — невидимые машины (видны только колеса)
- chittychittybb** — летающие машины
- cornerslikemad** — машины лучше слушаются руля
- nastylimbscheat** — кровавый режим

THE SUM OF ALL FEARS

Во время игры нажмите клавишу **[ENTER]** на дополнительной клавиатуре, а затем введите один из нижеприведенных кодов для активации чита:

- shadow** — стать невидимым
- teamshadow** — невидимость для всей команды
- superman** — режим Бога
- teamsuperman** — режим Бога для всей команды
- ammo** — неограниченный боезапас
- refill** — восполнить боезапас
- run** — повысить скорость передвижения
- god** — самоубийство

RALLY TROPHY

Введите в качестве своего имени **KAL-JAKOPPA**, чтобы получить доступ ко всем трассам, машинам и режиму **Expert**.

GORE

Во время игры нажмите клавишу **[F]** (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем

О

введите **LOGIN developer**, чтобы активировать режим читов. После этого введите нужный вам код:

- fly 1/fly 0** — вкл./откл. режим полета
- god 1/god 0** — вкл./откл. режим Бога
- noclip 1/noclip 0** — вкл./откл. режим прохождения сквозь стены
- uammo 1/uammo 0** — бесконечный боезапас/ограниченный боезапас

2150: ПОЛЕТ ВАЛЬКИРИЙ (HELI-HEROES)

Во время игры нажмите клавишу **[F]** (тильда), а затем введите нужный вам код:



- GiveMeAll** — задействовать сразу все нижеприведенные читы
- GiveMeFuel** — восполнить запас горючего
- MoreLives** — получить дополнительное количество жизней
- HealthMe** — восполнить энергию
- GiveMeInvulnerable** — стать неуязвимым на 30 секунд
- GiveMeInvisibility** — стать невидимым на 30 секунд
- GiveMeAllAmmo** — получить полный боекомплект

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

Во время игры нажмите **[SHIFT] + [F]**, чтобы получить дополнительное количество денег.

PAC-MAN ALL STARS

Найдите в директории игры в папке **/config** файл **preferences.dat**, откройте его в любом текстовом редакторе и измените ряд параметров:

99 жизней:
найдите строку
int& N_LIVES =Int(); // is 3
и измените значение «3» на «99»

Передать управление компьютеру в режиме Story:

найдите строку
bool& AI_TAKE_ME_OVER =Bool(); // is no
и измените значение **no** на **yes**

Отключить AI противников:
найдите строку
bool& ENABLE_AI =Bool(); // is yes
и измените значение **yes** на **no**

Возможность пропускать уровни:
найдите строку
const bool& ALLOW_LEVEL_SKIP =Bool(); // is FULLY_PROPER_BUILD no yes
и удалите **FULLY_PROPER_BUILD no** в итоге у вас должно получится
const bool& ALLOW_LEVEL_SKIP =Bool(); // is yes

Теперь во время игры вы можете использовать клавишу **[F]**, чтобы переходить на следующий уровень.

MUSCLE CAR 2: AMERICAN SPIRIT

Удерживайте нажатой клавишу **[TAB]** и введите один из нижеприведенных кодов, а затем

А

тем отпустите **[TAB]**, чтобы активировать чит.

- unocash** — получить \$10,000
- unospeed** — вкл./откл. дополнительную скорость

NO ONE LIVES FOREVER

Во время игры нажмите клавишу **[F]**, а затем введите один из нижеследующих кодов:

- mpgoattech** — получить все агрейды к оружию



- mpkingoftehmonstars** — получить все оружие и полный боекомплект
 - mpsanta** — получить все оружие, полный боекомплект и все предметы
 - mpmaphole** — завершить текущую миссию
 - mpmiked** — прикол от разработчиков
 - mpyoulooklikeyouneedamonkey** — получить все опции брони
 - mpexorbitantamounts** — кровавый режим
 - mpflowerpower** — режим Paintball
 - mpwonderbra** — получить 100% броню
 - mpdrzntz** — восполнить здоровье
 - mpmimimi** — получить все оружие и полный боекомплект
 - mpbuild** — показать версию игры
 - mpcracerboy** — получить мотоцикл
 - mprosebud** — получить снегоход
 - mpmifyourfather** — режим Бога
 - mpsscram** — вкл./откл. режим от третьего лица
 - mpwegotdeathstar** — получить бесконечный боезапас
 - mpclip** — получить возможность проходить сквозь стены
- Коды, действие которых неизвестно:**
mphookmeup; mpcampos; mpwhoami; mpbeenthere; mpcam; mpbreach; mptriggers; mpboisuck; mppoly; mpfov; mpflighttadd; mpflightscale; mpcamera; mpwmpos; mpwpos; mpteleport

HALLOWEEN

Во время игры нажмите клавишу **[F]** (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:

- god** — вкл./откл. режим Бога
- version** — показать версию игры
- mapcomplete** — пропустить текущий уровень
- noclip** — вкл./откл. режим прохождения сквозь стены
- record** — начать запись демки
- stoprecord** — остановить запись демки
- play** — проиграть записанную демку
- exit** — выйти из игры
- maxspeed** — максимальная скорость передвижения
- map <имя карты>** — перейти на нужный уровень
- Список всех карт:** **h1m0; h1m1; h1m2; h1m4; h1m5; h1m6; h1m7; h1m8; h1m9; mapbonus1; mapbonus2**

TOMB RAIDER CHRONICLES

Бесконечное количество больших аптечек:
Данный код сработает, если у вас потраче-

Ы



но здоровье и в вашем распоряжении имеется только одна большая аптечка (**Large Medipack**). Для начала нажмите **[ESC]**, чтобы вызвать экран **Inventory**. Выберите большую аптечку, затем, удерживая нажатой **Look** (по умолчанию клавиша **[G]** на дополнительной клавиатуре), нажмите **[E]** в верхнем ряду. После этого используйте большую аптечку, вернитесь в игру и зайдите обратно на экран **Inventory**. У вас должно быть бесконечное число больших аптечек.

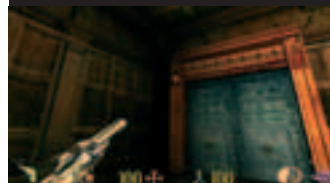
EASTER EGGS

Ночь и гроза — идеальные компоненты любого ужасика. Неловко танцующие под суровые раскаты грома занавески. Или пробирающая до мурашек тишина, порой нарушаемая не менее пугающим скрипом раскисающейся люстры. Погруженные в мерзкий полумрак комнаты, и, конечно же, невиданные твари, готовые прыгнуть на вас в самый неожиданный момент. И кто не согласится, что в **Clive Barker's Undying** все это реализовано на весьма достойном уровне? Вот, к примеру, г-н Перестукин, прошедший пару бессонных ночей наедине с игрой, не расстается со своей острой, как бритва косой, даже когда выходит в магазин за молоком (*не ходит он за молоком, ему так выдают, за вредность — прим. ред.*).

CLIVE BARKER'S UNDYING (PC)

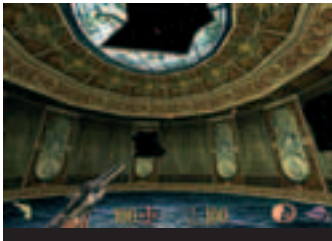
Как оказалось, создатели запрятали в игру несколько забавных «пасхальных яиц». Сегодняшний выпуск нашей рубрики посвящен их описанию.

1 Патрик, выиграй мне мышку!
Начните новую игру и зайдите в дом. Сле-



дите за прислужгой, пока не доберетесь до двери, рядом с которой лежит аптечка. В этом месте к вам навевается еще один из представителей странного семейства. Выстрелите в две деревянные панели наверху (см. рисунок), и дверь откроется. Пройдите вперед, и вы окажетесь в бесплатном тире, где необходимо стрелять по пролетающим мимо птичкам. Ежели упустите хотя бы одну — как говорится, game over. Причем мини-игра состоит из аж десяти уровней с заметно возрастающей сложностью. Пришла пора чистить мышки. Мне, кстати, так и не удалось пройти дальше седьмого уровня. Может у вас получится? Не забудьте тогда поделиться победным скриншотом!

1 Бесплатные билеты в театр
Нажмите клавишу **[TAB]** для вызова консоли и введите **Open Manor_EntranceHall_FromKitch**, чтобы загрузить нужный уровень. Повернитесь нале-



во и подойдите к трем картинам, мирно висящим на стене. Вам необходимо «напрыгнуть» на два крайних полотна и вдавить их в стену. В подтверждение того, что все сделано правильно, вы услышите характерный щелчок. Тогда висящая в центре картина отъедет в сторону, и маленькие человечки, скрывавшиеся за ней, разыграют на ваших глазах удивительную сцену.

1 Дискотека нежити

Нажмите клавишу **[TAB]** для вызова консо-



ли и введите Open

Oneyros_HowlingWell. Подлетите наверх к большому зданию, затем войдите внутрь и спуститесь вниз по лестнице. На стене за фиолетовым силовым полем вы найдете кнопку, которую необходимо нажать. Вернитесь наружу и подлетите на крышу здания. Используйте заклинание **Scrye**, чтобы увидеть странную фиолетовую точку в небе. Подлетите к ней, и вас телепортирует на дискотеку нежити. Посмотрим, как долго вы на ней продержитесь.

1 Zabavy s prislugoy



Нажмите клавишу **[TAB]** и введите **Open Manor_Entranchall_night_ReturnFromCove**. Пройдите через двери и в главном зале сверните налево. Вам навстречу выйдет служанка с очень пышными формами. Поговорите с ней, но не спешите уходить. Служанка поднимется наверх по широкой лестнице и мечтательно остановится у окна. Подойдите к ней и встаньте прямо напротив нее. После нескольких минут неловкого молчания наш герой таки отважится заговорить. Произойдет примерно следующая беседа:
— Эээ.. Вы тут одна?
— Оставьте меня!

И упитанная служанка, сломя голову, начнет нарезать круги по всему залу с воплями: «Пожалуйста, я совсем не такая девушка!». Попытайтесь ее догнать. В действии смотрится просто уморительно. Также в сегодняшнем выпуске вы узнаете о том, какие режимы игры запрятаны в **Devil May Cry**, экстравагантном творении **Shinji Mikami**, больше известного игровой общественности по серии **Resident Evil**.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

DEVIL MAY CRY (PS2)

Easy Automatic Mode

Для тех, кому приходится в игре несладко, существует минимальный уровень сложности. Чтобы получить к нему доступ в **PAL-версии DMC**, необходимо пройти первую миссию и получить за нее ранг **D**, то есть, попросту говоря, откровенно плохо играть. Тогда вам сделают предложение продолжить игру на легком уровне сложности, в котором полоски здоровья и **DT** в два раза больше, чем обычно. Плюс к этому компьютер будет помогать вам в исполнении сложных атак.

Hard Mode

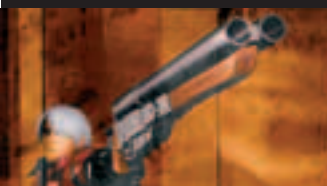
Пройдите **DMC** на уровне **Normal**, и тогда вам будет предложено пройти игру еще раз, но уже на уровне сложности **Hard**. Причем все приобретенные вами спецприемы и имеющиеся при вас предметы перенесутся в новую игру. Но не обольщайтесь, так как **DMC** — одна из тех немногих игр, в которой уровень сложности **Hard** точно соответствует своему названию. Уровни теперь густо населены самыми опасными монстрами, атаки которых тратят Данте гораздо больше энергии, чем прежде. Самому герою приходится постоянно использовать **DT**, чтобы хоть как-то выстоять в битвах. Ситуацию усугубляет еще тот факт, что все предметы очень сильно подорожали.

Legendary Dark Knight Mode

Чтобы получить возможность играть за персонажа **Legendary Dark Knight**, необходимо успешно завершить игру на уровне сложности **Hard**. Особенность нового героя — меч **Yamato**. Насчет происхождения персонажа ходят различные слухи: одни утверждают, что это сам Данте, только в будущем, а другие настаивают на том, что это его отец, Спарда.

Dante Must Die!

Также после прохождения игры на **Hard Mode** открывается доступ к уровню сложности **Dante Must Die!** Название говорит само за себя: Данте должен умереть! Боссы стали практически неубиваемыми, а монстры имеют свои собственные **Devil Trigger-атаки**. Некоторые помещения теперь необходимо расчищать за отведенное время, и в случае, если вы не успеете, враги... продолжать, я думаю, не требуется. Одним словом, сплошное сумасшествие.



Super Dante

Если вы все же пройдете игру на уровне сложности **Dante Must Die!**, наградой за ваши усилия станет доступ к новому персонажу **Super Dante**. Это все тот же Данте, но лишь с тем отличием, что полоска **DT** у нового героя не расходуется. Пройти игру на сей раз вряд ли будет так сложно.

King of Hell

Попытайтесь получить ранг **S** во всех миссиях на любом уровне сложности, и тогда в конце игры вам покажут групповую фотографию всех монстров во главе с победоносным Данте.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

ХУЛИГАН

В продаже с 25 июня

Алярма! Хулиган наступает!
Анонс №4

Как угнать речной трамвай:
руководство по управлению теплоходом

Большие пейнтбольные маневры:
игра в войну по-настоящему

Тотальный дестрой у друга дома

Как стать жертвой изнасилования:
подробное руководство

Профессия:
папарацци

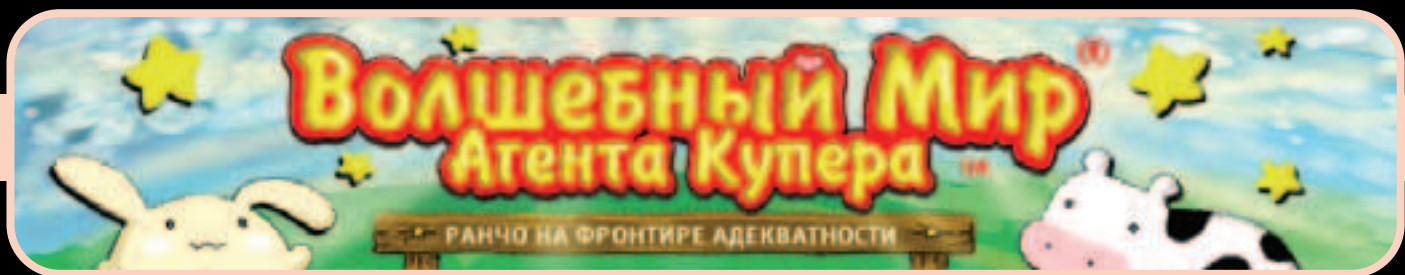
Бодиарт:
абсолютно голые размалеванные женщины

Кайт-серфинг:
самый экстремальный воздушный змей

А так же:
новая музыка, кино, вино и домино,
и - новые чужие письма.

Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru





АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА

АДРЕС ОНЛАЙН-ВЕРСИИ: [HTTP://WWW.COOPER.OTAKU.RU](http://www.cooper.otaku.ru)

ВЫПУСК

06

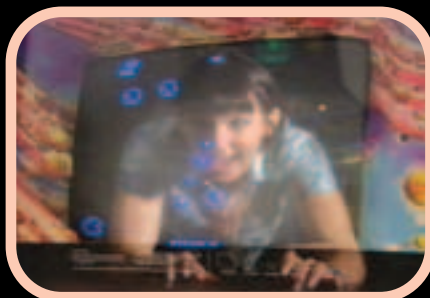
C'est la Vie!

Мне всегда были интересны всякие истории о геймерах. В закладках браузера даже собралась своеобразная подшивка страничек, где красочно расписаны те или иные события, происходящие время от времени с нашим братом игроманом. Сегодня хочется рассказать о двух случаях – грустном и веселом.

В марте этого года компания Twin Galaxies, дружественная игровому гиганту прошлого – Atari, объявила о том, что после 15 лет поисков обнаружила следы человека, в 1982 году набравшего рекордную сумму очков в классической игре Asteroids. К сожалению, сам он не дождал до этого знаменательного события: выяснилось, что мужчина погиб еще в марте 1989 года, сорвавшись с карниза своего дома при попытке спасти кошку.

Покойный Скотт Сафран (Scott Safran), которому сейчас исполнилось бы 35 лет, тринадцатого ноября 1982 года установил абсолютный мировой рекорд по игре в Asteroids, заработав 41.336.440 очков (дело происходило на соревновании, проводимом All-American Billiard Company в Ньютауне, штат Пенсильвания). Эта сумма – наиболее долго держащийся рекорд за всю историю видеоигр, не побитый до сих пор. Когда Activision в 1998 году переиздавала Asteroids, очки Сафрана были сохранены в верхней строке таблицы High Score, а сотрудники Twin Galaxies активно разыскивали «виновника», чтобы вручить ему специальный сертификат. «Когда за двадцать лет ни у кого не получилось превзойти достижение Сафрана, мы поняли, что имеем дело с рекордом уровня Джо ДиМаджио (Joe DiMaggio – легендарный баскетболист, отличившийся в 1941 году в 56 играх подряд – прим. А.К.), и развернули настоящую кампанию по розыску этого человека», – говорит Уолтер Дей (Walter Day), «главный хранитель очков» (chief scorekeeper) в Twin Galaxies Intergalactic Scoreboard – организации, отслеживающей и собирающей информацию обо всех рекордах американской аркадной индустрии, куда относятся видеоигровые автоматы и машины для игры в пинбол.

В розысках участвовала газета Scranton Tribune, онлайн-отдел ABC News и около полутысячи радиостанций, пользующихся услугами сети Wireless Flash News Service. В разных концах США были обнаружены целых пять Скоттов Сафранов, но ни один из



них не оказался тем самым геймером. Наконец, в январе 2002 года, усилия сотрудников Twin Galaxies принесли плоды: на объявление откликнулась Марчи Биллоу (Margi Billow), младшая сестра Сафрана (ближайшая из ныне здравствующих его родственников), рассказавшая о смерти брата. Марчи, которая проживает сейчас в Редмонде и работает на Microsoft, с благодарностью приняла от представителей Atari сертифи-



«Мне сразу понравился ее ник – вскоре выяснилось, что он оправдывает себя на все сто!»

кат, подтверждающий рекордный статус достижения Скотта. Таким образом, хоть сама награда и не досталась непосредственно герою, игровое сообщество узнало о том, что за человек скрывался за скупой строчкой цифр в табличке очков Asteroids. Наверняка Скотту было бы приятно.

Другое интересное событие произошло в прошлом месяце в Японии. Многие из вас наверняка слышали трогательные истории о любви в онлайн. О том, как Он случайно знакомится с Ней в чате, веб-конференции или при помощи сетевого пейджера вроде ICQ или AIM, – после чего в дело вступают Настоящие Чувства, процесс движется по нарастающей, и вот уже влюбленные встречаются в реальной жизни, нисколько не разочарованные друг дружкой. Если раньше в газетах можно было прочесть откровения вроде: «я решила ответить на письмо, по

ошибке брошенное почтальоном в мой ящик, – вот так мы и познакомились с моим любимым мужем!», сейчас, скорее, попадается что-то наподобие «мне сразу понравился ее ник – вскоре выяснилось, что он оправдывает себя на все сто!». Забудем на время про здоровый скепсис (и статистику разводов): новые каналы общения в самом деле помогают спастись от одиночества и сойтись многим людям, особенно тем, кто не очень уверенно чувствует себя в общении с представителями противоположного пола «в реале».

Надо сказать, что среди этих счастливиц определенный процент составляют геймеры. Вряд ли кто-то из японских игроманов, начиная играть в Phantasy Star Online (Sonic Team/Sega), подозревал о том, что встретит на просторах онлайн-овой RPG свою будущую «половинку», романтические отношения с которой перенесутся из игры в жизнь, но именно это в некоторых случаях и происходит! После того, как стало известно о нескольких примерах успешного развития романов среди игроков, журнал Weekly Famitsu предложил двум молодым парам, поженившимся после встречи в PSO, провести повторное бракосочетание – в онлайн, прямо в их любимой игре. Молодожены согласились, млея от счастья. На церемонии присут-

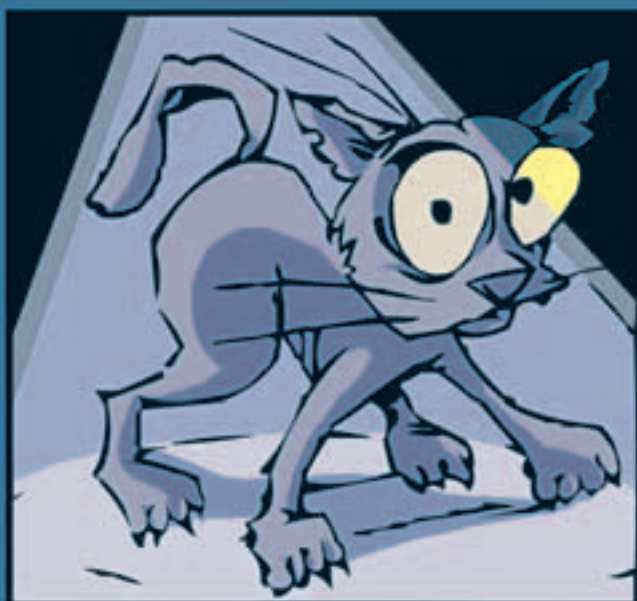
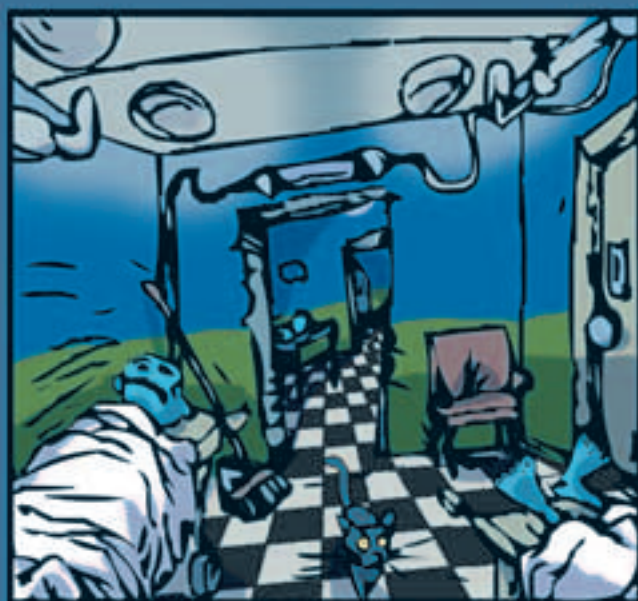
ствовали в своих виртуальных воплощениях президент издательства Enterbrain г-н Хамамура и создатель Phantasy Star Юдзи Нака. Специально к этому случаю были разработаны уникальные игровые items – кольца и букетики цветов – поступившие в распоряжение соответствующих персонажей. Расстроганные родственники молодых наблюдали за трансляцией церемонии на телеэкране.

Ведь какой милый способ оформить отношения! И себе память, и игрушке элегантно промушн. Коли на ранних этапах развития виртуальности случается такое, то что же ждет нас дальше? Там видно будет!



**ПИШИТЕ ПИСЬМА:
VALKORN@GAMELAND.RU**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Автор: © WELAVE COMICS Лицензия: РВ №4794 выдана 27.11.2000 МПТР

Радио кончилось. Началась

ULTRA
100.5FM

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Здравствуй! Стыдно мне сегодня, черт возьми! Неумение проигрывать, несдержанность, хамство... Такими вот мы предстали перед всем миром после поражения в матче Япония–Россия. Победа и поражение, слезы счастья и гнев неудач — все это сопровождает наши с вами игры. В клубах, в Интернете, да где угодно — везде можно встретить бескультурье игры. Слабость и невежество. А что мешает после проигрыша встать и пожать руку сопернику, откинуть ему смайлик — благодарность за великолепную схватку. Ведь он лучше тебя. Тебе есть чему поучиться. Как и нам есть чему поучиться у японцев. Хотя бы самурайской выдержке.

Да, и на проведение Чемпионата Европы по футболу 2008 года в России мы теперь можем не рассчитывать...



Доброго времени суток.

Вот, снова открыла ваш журнал... Сразу же оговорюсь, что не такой уж я и продвинутый геймер... просто чувствующий...;)

Хотя Quake I и II являются и по сей день одними из моих любимых игр... а также квесты, RPG, аркады. Дома есть комп — мощная графическая и игровая станция, к телевизору подключены две приставки. В общем, сильно сочувствующая я. Правда, в последнее время что-то, как-то... не играется совсем у меня. То ли раскладывание пасьянсов полностью затуманило мне мозги, то ли Vagrant Story все еще снится лунными ночами... Но все же, как подозреваю, не это послужило причиной моего небольшого охлаждения к играм...

Это, в общем-то, присказка... Сказочка как у всех чудесных сказочников впереди... Кстати, вот и она: снова открыла ваш журнал. Быстро пролистала, как можно большее количество страниц. И, что самое ужасное, не нашла ничего того, во что захотела бы поиграть... Стратегии... Сетевые битвы... Голенькая девушка-тамагочи (мда... круто было бы ее раскормить)... Шутеры... Скриншоты, отображающие бедную графику игр... Да что же творится-то?! Сразу же хватаюсь за телефон и IRC. Спрашиваю у подруг, во что играют? И слышу в ответ: Harry Potter (уже играла), Myst III (прошла три месяца назад, сдавшись и воспользовавшись подсказками), Quake II (ну я говорила), Ultima Online (сетевухи не жалую, графика не очень)... Во что бы поиграть? Долго думаю, потом медленно вставляю диск McGee's Alice и снова убиваю Королеву. Это я к тому, что в последнее время что-то действительно красивое по художественному оформлению, интересное сюжетно и доступное в управлении перестало появляться на PC... Конечно, остаются приятные приставочные игрушки, но часто хочется все влечь в компьютер: и радио, и ТВ, и автоответчик... А вот игры как-то подкачали. Как в анекдоте про маленького мальчика, бьющегося в истерике на полу и орущего: «ХОЧУ! ХОЧУ! ХОЧУ!»... Интересно, разработчики нарочно стараются продвигать именно приставочные игры или фантазия тех же разработчиков захромала на обе ноги в придачу с головой?.. Ну почему, к примеру, в Японии часто создаются шедевральные приставочные проекты, а бедный несчастный системник при всех своих мощностях простаивает... Конечно, многие со мной не согласятся, вот старушка (25 лет) наезжает на новые интересные игрушки, в которые все играют с безумным упоением, ностальгирует по древним играм. Еще и женского пола. Что она может понимать в настоящих гамах? Пусть сидит и тихонько сковородки чистит...

Эх... Единственное, что вселяет небольшую надежду в израненное женское сердечко: сайт, посвященный играм, разрабатываемым специально для мощностей GF4... Поглядела... Красиво... ХОЧУ! ХОЧУ! ХОЧУ! Что получу — не знаю.

С уважением, III.

Виктор Перестукин: Привет! У тебя типичная современная геймерская хандра. Обычное явление среди игроков, заставших на красивую картинку. Без великолепного визуального сопровождения они не могут воспринимать происходящее на экране. Девушке, конечно, такое отношение простительно. Ведь лучшие друзья — это брильянты, да? Но эта нездоровая любовь к графической красоте (есть еще более страшная — к реализму) жутко ограничивает игрока. Делает его мировоззрение узким и бедным. Игра, давящая графикой, скорее всего, отстает в чем-то другом. 3D-эффекты и прочая мишура — все это зазывные маркетинговые приемчики. К сожалению, ты попала. Но ведь вспоминаешь о древних игрушках? Значит — не все потеряно. Ты видела их все? Сомневаюсь... В качестве терапии прописываю тебе несколько месяцев игры в PC-классику. Любишь квесты? Тогда возьми что-нибудь из коллекции адвенчур девятых. Не оторвешься! Напиши, и я посоветую что-нибудь. Кстати, а почему «старушка»? Чувствую здесь крамольную мысль: игры — это для детей, и в 25 лет здесь делать нечего, ага? Я бы сказал обратное: что здесь делают дети?! Читайте книжки и больше гуляйте. А мы, «старички», поиграем! ;)

Юрий Поморцев: Привет! Похоже, у нас с тобой общий сплин. До сих пор воспринимаю игры не как миллионы полигонов, а как книгу. Вся соль — в содержании, в начинке, но никак не в обложке. Будь она трижды глянцевая и блестящая. Поэтому до сих пор свято верил, что лучшие игры вс. вр. и нар. — это Jagged Alliance, HoMM II и Diablo. За ними провел половину сознательной жизни, возвел в ранг нетленных святых... А тут, буквально пару ночей назад, неожиданно для себя открыл Gore. Примитивно, скупо технически, но, черт победы, какой драйв! Прошел — сам не заметил как. Так что, может, еще не все для нас, старичков, потеряно? ;)



Иллюстрация: арт-группа LAMP



Привет «СИ»!

Мне 24 года. Настоящим «геймером» назвать меня сложно, поскольку «диабло-баталии» в перерывах между готовкой, стиркой и пестованием отпрыска — это не совсем то, что вкладывается в понятие «геймер». Однако надеюсь, степени «любителя» я все же удостоюсь. С полгода порываюсь вам написать — некогда. Правда, стоит мне что-нибудь придумать — Вы уже это воплотили!!! Я в шоке от Вашей проницательности. С Вами познакомилась не так давно, с марта 2001. Мужу на день рождения подарили номер, и со второго полугодия мы оформили подписку на ваш журнал. Конечно, я не знакома с аналогичными изданиями, но уверена: Вы — лучшие. Возможно, и в других есть что-то интересное, но, поверьте, в моем лице Вы приобрели самого преданного поклонника.

Надеюсь, мне никогда не придется разочаровываться в выборе.

Что касается содержания журнала, то Вы, кажется, просили присылать пожелания. Так вот. Если есть возможность, наращивайте объем. Пускай журнал станет дороже — это себя оправдает. И, пожалуйста, подскажите, где достать журналы «СИ» с №1 по №92 включительно. Очень хочется прочитать. Жалею о том, что так поздно с Вами познакомилась.

Отдельно хотелось бы заострить ваше внимание на проблеме «пиратства» в игровой индустрии. Ведь вы очень плотно работаете с фирмами-производителями. Нельзя ли при анонсе той или иной игры уделять внимание фирменной упаковке продукта или каким-либо характерным признакам, какая компания выпускает русскую версию той или иной игры и прочее. Здесь, вдали от столицы, люди очень часто сталкиваются с проблемами подделок. А ограниченность в информации дает возможность недобросовестным предпринимателям осуществлять свою пиратскую деятельность. Например, в курсе ли «Бука», что игра «Петька В.И.С. спасают галактику» продавалась аж в четырех исполнениях. Причем все были на одном диске. И таких примеров множество. К теме: что за «зверь» компания «Фаргус»?

В номере 02(107) вы упомянули об играх ни для кого: LBA, Twinsen's Odyssey. В чем-то вы правы, но когда я играла в них, мне так не казалось. Если есть возможность, не могли бы Вы подсказать, где их можно найти.

Отдельное большое спасибо за рубрику «Железо». Доверяю Вашему мнению и надеюсь в ближайшее время воспользоваться информацией.

Позволю себе немного критики. Это касается качества картинок и опечаток. Сами понимаете. Что для журнала такого формата правило детских анкет – «ошибку считай за улыбку» не подходит. Понимаю, что журнал верстается в последний момент, но надо бы немного поответственнее. Что касается картинок, то встречаются чересчур растянутые.

И последнее. Г-н Назаров, я очень ценю Ваш непревзойденный стиль, с огромным удовольствием читаю Ваши статьи. «Склепик» – просто бальзам на душу: согласитесь, всегда приятно позлорадствовать над чьим то провалом.

Искренне Ваш поклонник,
Аня, г. Сургут, ХМАО.

Виктор Перестукин: Привет-привет! Во-первых: спасибо за критику. Приняли во внимание. А во-вторых: очень приятно, встретить сознательную девушку-геймера (а это приятно вдвойне) из Сургута. Мнение, что пираты властвуют на периферии безраздельно, оказалось ложным. Так держать, Аня! Что касается «Фаргуса»... то диски с логотипом этой «компании» обходят стороной.

Старые журналы, увы, достать практически невозможно – у нас самих некоторых не хватает. Ищем всеми доступными способами. А что старые!? Новые будут не хуже! А с сентября – «СИ» в новом формате: толстая, красивая и стильная... Не пропустите премьеру!

С материалом Олега Коровина я тоже не совсем согласен, но это его авторское мнение. LBA достать трудно. Ведь ты не будешь пользоваться услугами недобросовестных торговцев? Попробуй в интернет-магазинах.

Патологоанатом Назаровф шлет свои приветы и огорчается, что его рубрика вызывает злорадные усмешки. Она создавалась как пример будущим и нынешним разработчикам. Своеобразная кунсткамера. Изучайте. Все исключительно серьезно.

Юрий Поморцев: «Фаргус» – флибустьеры наших дней, «бродники» информационного пространства. Одна из пиратских контор, которая занимается тиражированием и «переводом» (без кавычек назвать



Unreal Tournament: GODZ

Используя всю мощь графического движка Unreal Tournament, GODZ превращает игру в красивейший файтинг, по зрелищности не уступающий консольным, а ведь в GODZ можно играть не только по локальной сети, но и в интернете.



Counter-Strike Updates

Все самое новое для Counter-Strike. Набор карт с waypoint'ами для Pod-Bot'a, сам Pod-Bot последней версии 2.5, множество новых моделей оружия и многое другое.




Counter-Strike 1.5 Full Upgrade

Полная версия самого популярного многопользовательского 3D-Action'a. Как всегда тонны исправлений, новые карты, поддержка голосовой связи. Шанс для всех, еще не знакомых с Counter-Strike, присоединиться к миллионной аудитории фанатов.



ЭТО переводом невозможно) игр. Доля пиратских продуктов на рынке стремительно падает – спасибо нашим друзьям и партнерам (фирме «1С», компаниям «Руссобит-М», «Бука», «Медиа-Сервис-

2000», «Новый Диск» Nival Interactive, Snowball Interactive и другим), которые формируют легальный рынок. Ну а мы их полностью поддерживаем – аргументы «за» мы уже много раз называли. 

 **LG**
Digitally yours

FLATRON® 
freedom of mind

Посмотри на мир с нами



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

г. Москва: Атлант Комьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкастрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; ИВКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКОИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г. Воронеж: Сони (0732) 733-222, 742-148; **г. Тюмень:** ИИЭКС-Техника (3452) 39-00-36.

Приглашаем к сотрудничеству

The Elder Scrolls III

MORROWIND



**Самые популярные программы для домашних компьютеров
в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»**

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влд. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп. 110БЕ;
Смоляная, 24-а;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
Кулуковский пр-т, д. 4/2, «Вобис на Кулузовском»;
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Среденка ул., д. 28/2/1, Давд перуолок,
«Вобис на Среденке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на
Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушек»;
Русавовская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолобитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к.Высоких
январей;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Поланка д. 28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги
Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити»;
2 эт., «Мульти»;
Лобнинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный
магазин Анжелика»;
Нагорный 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»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковский, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;

Масляная ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В18;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14,
В21;
Овсяный б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старожувановская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47
Астрахань
ул. Сапушкина, 43, оф. 221;
ул. Сапушкина, 51;
ул. Сапушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деловая, 7;
ул. Ким, 16
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Дизайн», 1-й этаж;
Универсам «Русь», 1-й этаж;
ул. Рамазинина, 3, «Славя XXI-век»;
ул. Покровская, 18
Виньнос
ул. Альгирдо, 10 «АКЕЛОТЕ и КО»
Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академика»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Кауникова, 6

Волга
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424
Геленджик
Ул. Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донец
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
Йошкар-Ола
ул. Зарюбина, 25
Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20
Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещинская, 13;
ул. О.Теллиги, 8
Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красноярск
станция Павшино

Краснодар
Ул. Челюскинцев, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чехистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Луганск, **Приморский край**
4 микр., «Ардис»
Лысьва
ул. Смилышева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», м-р. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Кузнецкая, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 37;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для
бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб
«Ладидатор»
Новоросси́йск
ул.Осетлов, 63/66;
ул.Энгельса-66
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Новибрск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Октябрьский
пр. Ленина, 26

Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушино
Московский пр-т, 5
Ревутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Максакас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гандальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТЦ «Акариум», секция «АПС»;
2 эт.
С.-Петербург
Лыгоский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарская пл., 3, маг. «Акс»;
Невский пр-т, 28, СПб Дом Книги;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
Камышовостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АКСЮД»;
ул. Рубинштейна, 23, компьютерный супермаркет
«АКСЮД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «МагCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «МагCom»;
ул. Народная, 16, маг. «МагCom»;

пр. Большевиков, 3, маг. «МагCom»;
Левашовский пр., 12;
Лыгоский, 73;
Лыгоский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Минуринская, 1496
Тверь
Универсам «Тверь», 1 этаж
Тюмень
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
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихонова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Амурская, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интергал»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Бранская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 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. Лобнинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрелический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36

Юнфер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шолохова, 51/21; ул. Профсоюзная, 38, корп. 1, Авантастайл, дом 57

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2 ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Череметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

СТРАНА
ИГР

www.gameland.ru

БЭТМЕН

НА СТРАЖЕ ГОРОДА



BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and ©2002 -DC Comics.(s02)-
©2002 -Руссобит-М-. ©2002 -Warner Bros.-. © 2002 -Ubi Soft Entertainment-. All rights reserved.
Издатель "Руссобит Паблшинг", г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.2
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61;
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



Джас и Рауем



**СТРАНА
ИГР**

1C[®]
ФИРМА «1С»



© 2002 Фирма «1С», © 2002 Сатурн Плюс. Uses Bink Video.
Copyright ©1997-2002 by RAD Game Tools, Inc