

WARCRAFT III - ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

БРУТАЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

14(119) июль 2002

PC • Xbox • PS2 • Dreamcast • G

СТРАНА ИГР



NEVERWINTER NIGHTS
ЗАСЛУЖЕННЫЕ АПЛОДИСМЕНТЫ!

POSTAL 2
ПОЧТАЛОН ВСЕГДА
ЗВОНИТ ДВАЖДЫ

ИГРЫ:

Gungrave, Stuntman,
Master of Orion III, Zettai Zetsumei
Toshi, Age of Wonders II: The Wizard's
Throne, Grand Prix 4, Syberia, 2002
FIFA World Cup, Deus Ex, Dino Island

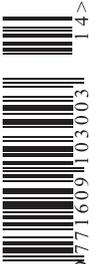
ОНЛАЙН:

Все бесплатные RPG Интернета, ч. 3
Эмуляция приставок на PC
Download: проверка скорости!
Сделай свою Shenmue!
Братья по разуму в сети

10 ЛЕТ 2002

(game)land

www.gameland.ru



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; СПЛІNK 745 2999; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Балга 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 "КЕИ" 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; ІVС СНS 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; Югс 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) Элли 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

НАДЕНЬ GEE JAY! ОБГОНИ СВОИХ ДРУЗЕЙ!

Gee Jay®
TRADE MARK

Для этого просто пришли вместе с этикеткой от куртки или джинсов «Gee Jay» новый прикольный рекламный девиз «Джи Джей»

по адресу: 111116, Москва, а/я «Джи Джей». Отправь письмо не позднее 15 августа, и у тебя появится уникальный шанс выиграть улетный байк! На кону 10 великов, так что придумай девиз покруче. Если он будет веселым и интересным, то навороченный велосипед — твой.

И это еще не все. 1000 самых быстрых участников — те, чьи письма будут отправлены раньше других, — получают в подарок классные рюкзаки. Так что влезай в «Gee Jay», не теряя ни минуты!

**SUPER
ПРИЗЫ**



1000 РЮКЗАКОВ



10 ВЕЛИКОВ

GEE JAY. Надевай быстреей!

Официальные правила конкурса «Gee Jay»

1. Конкурс проводится на территории РФ с 15 июля по 23 сентября 2002 года.
2. Для участия в Конкурсе необходимо не позднее 15 августа 2002 года отправить свою заявку по адресу: 111116, Москва, а/я «Джи Джей». Дата отправки определяется по почтовому штемпелю.
3. Заявкой на участие в Конкурсе является письмо с вложенной этикеткой от любой модели одежды марки «Gee Jay» и ответ на конкурсное задание — «Придумать новый прикольный рекламный девиз «Джи Джей». В письме должны быть указаны ФИО, возраст, телефон (если имеется) и обратный адрес автора. Победителям будут определены 23 сентября 2002 года.
4. Первые 1000 участников, приславшие письма и выполнившие

конкурсное задание, получат призы — стильные рюкзаки.

5. По итогам Конкурса специальная комиссия выберет 10 самых оригинальных и смешных девизов. Их авторам будет отправлен по почте главный приз — велосипед. Список победителей и лучший девиз будут опубликованы в одном из сентябрьских номеров журнала «Cool».
6. Список призов:
 - Главный приз — велосипед — 10 шт.
 - Призы — стильные рюкзаки — 1000 шт.
7. Выигранные призы нельзя обменять или заменить на денежный эквивалент.
8. Письма, присланные на Конкурс, не возвращаются и не возмещаются.
9. Все призы отправляются за счет Организатора по почте в течение

одного месяца с даты определения их обладателей.

10. Организатор не несет ответственности за работу почты.
11. Победители несут ответственность за уплату всех налогов, предусмотренных действующим законодательством РФ.
12. К участию в Конкурсе не допускаются сотрудники Организатора и его Рекламных Агентств, а также их родственники.
13. Факт участия в Конкурсе означает, что его участники соглашались с настоящими Правилами, а также с тем, что их имена, фамилии, письма, фотографии и иные материалы о них могут быть безосмысленно использованы в рекламных целях без выплаты какого-либо вознаграждения.
14. Организатором Конкурса является ЗАО «Корпорация «Глория Дженс».



EDITORIAL

Общий привет!

То пусто, то густо... Не спешите кидать в нас копия едкой критики, когда пролистаете раздел с обзорами. Да, в нем почти нет игр для консолей, в то время как блок PC-игр представлен смачно, густо и с отменным ассортиментом. Резонный вопрос – почему? Да потому, что за двухнедельный отчетный период не выходило хоть сколько-нибудь заметных консольных игр, а PC-проекты обрушились сверкающим потоком. Только и всего. Куда не глянь, сплошные PC-хиты. Величественно шествуют такие крупнокалиберные зубры, как Warcraft III и Neverwinter Nights (шутка ли – подряд две «платины»!), рядом чеканной походкой маршируют Grand Prix 4 вместе с Age of Wonders II («золото» и «серебро» соответственно). А вот среди видеоигр – полное затишье, разве что слышны громовые раскаты недавно вышедшей Medal of Honor: Frontline. Чтобы нивелировать дисбаланс, в следующей «СИ» мы обязательно выкатим сильные материалы по консольным играм – громких релизов не обещаем, однако материалов для рубрики «Хит?» предостаточно.

...Обычно я избегаю представления материалов номера, поскольку достаточно одного взгляда на соседнюю полосу, и все станет ясно. Но сегодня сделаю исключение – для этого есть серьезный повод. Уважаемые домохозяйки, лица с неуравновешенной психикой, слабонервные и просто впечатлительные – прошу вас, пропустите 14, 15, 16 и 17 страницы номера! Сделайте вид, что их попросту не существует, ибо там властвует полная НЕполиткорректность, растекается море крови и расцветает буйными красками насилие, сдобренное очень резкими высказываниями. А всем остальным – добро пожаловать в мир Postal 2, самой скандальной и brutalной игры столетия. И пусть вас не шокирует интервью с разработчиками: эпатажному проекту – эпатажных создателей...

С inferнальным приветом,
Юрий Поморцев

На обложке: «СИ» — первый журнал в мире, на обложке которого красуется арт из Postal 2!

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ ВИДЕО СТАТЬИ ИНТЕРНЕТ SPECIAL ПАТЧИ ПРИМОЧКИ Е-ШОП ИФО

ДЕМО-ВЕРСИИ

Age of Wonders II;
Moto GP;
Syberia

ВИДЕО

AVP 2: Primal Hunt;
Colin McRae Rally 3;
Crazy Taxi 3;
Earth and Beyond;
Beach Spikers;
Dragon's Lair 3D;
Phantom Crash;
Savage;
Soldier of Anarchy;
Tomb Raider: The Angel of Darkness;
Xrand Rally;
Zettai Zetsumei Toshi

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;
Faldon;
Furcadia;
Gaal Online;
Dipstick ver. 2.52;
Fraps ver. 1.8;
CPU-Z ver. 1.13;
HD Speed ver. 1.1.0.25;
Particle Fury ver. 1.45;
KaZaA Media Desktop;
WinRAR 3.0;

Dreamemu;
Dreamer;
Dreamer patch;
Bleem;
pcsx2;
PlayStation 2 Demos

SPECIAL

Слово редактора;
Macromedia Flash;
Обои к 4 играм;
Скриншоты ко всем review;
Скриншоты ко всем preview;
Quake III – demos;
StarCraft: Brood War – demos;
WarCraft III – demos;
База данных кодов «СИ»;
Статьи, не вошедшие в журнал

ПАТЧИ

«Демииурги» ver. 106;
Gore ver. 147;
Max Payne ver. 1.05;
Morrowind ver. 1.1.0605;
Neverwinter Nights ver. 1.18

СТАТЬИ ЧИТАТЕЛЕЙ

Smash Bros. Melee

ПРИМОЧКИ

Max Payne – Matrixed Reality;
Max Payne – Gangsta Mod;
GP2 – Car Edit Tools;
Quake III – Maps

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Samsung	07, 09	Акелла	29, 41, 55	Руссобит-М	49	Snowball	75	Невада	87	Журнал
03 обложка	Дина	21	Полигон	13, 25,		67	МДМ-кино	77	E-Photo		«Хулиган»
	Виктория	23, 27, 33,		31, 45,		69	Премьер-Видео	85	Журнал Computer	88	Азбука
04 обложка	1С	51, 59	Media2000	57, 63	1С	73, 91	E-Shop		Gaming World		

СТРАНА ИГР

№14 (119) 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 valkort@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 anisimov@gameland.ru менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Яна Губарь yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

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

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд 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:

Алик Вайнер

НОВОСТИ

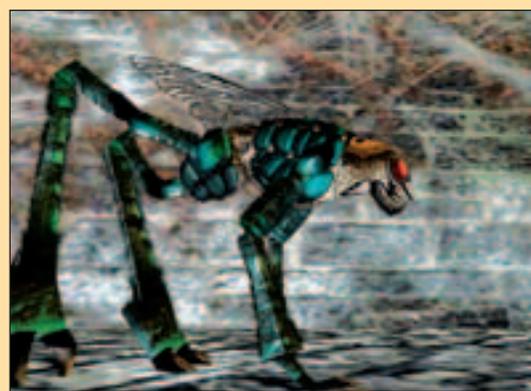


EVERQUEST ОТПРАВИЛСЯ В ТУРНЕ



Компания Sony Online Entertainment организовала любопытную акцию **EverQuest Invasion Tour**. 21 июня огромный 8-метровый грузовик с логотипом **EverQuest** отправился по городам и весям Соединенных Штатов, с непременными заездами на ярмарки, торговые центры и студенческие городки. В грузовике стоит двенадцать компьютеров, на которых все желающие смогут оценить прелести **EverQuest** совершенно на халяву. Промо-турне продлится до середины сентября.

Идея такого мероприятия не совсем нова – подобные туры уже организовывались. В частности, похожим образом Midway раскручивала свой незабвенный Mortal Kombat 4. Или та же Sony использовала сходную методичку для продвижения PlayStation 2 в Корее. Но, в любом случае, акция весьма и весьма необычная.



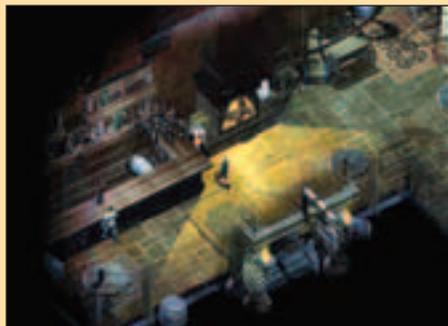
Релиз EverQuest: Planes of Power должен состояться в конце октября.





РЕАЛТАЙМОВЫЙ ФЭНТЕЗИЙНЫЙ FALLOUT

PC Black Isle и разработчик Reflexive работают над **Lionheart** – ролевой игрой в жанре альтернативной истории. Предыстория ее заключается в том, что во время Третьего крестового похода свершилось событие под названием Disjunction, открывшее ранее за-



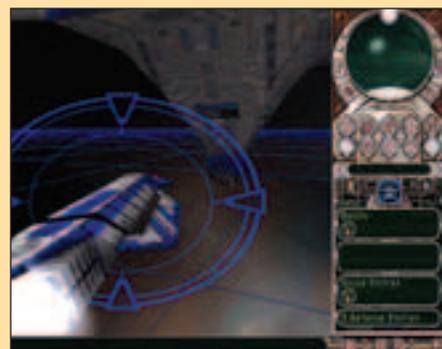
печатанный проход в другие миры, по которому в наш мир потекли «магическая энергия и могущественные духи», раз и навсегда изменившие население Земли, а заодно и саму планету. В непосредственной близости от сего катаклизма окажется игрок, дабы «одержать победу над обстоятельствами, которые лежат между ним и его судьбой». Что предстоит делать, помимо поисков собственной судьбы, пока не уточняется. Кроме того, из пресс-релиза совершенно непонятно, какую роль будет играть заглавный персонаж, Ричард Львиное Сердце...

Игра делается на движке Fallout, приспособленном под фэнтезийную реалтаймовую действительность и серьезно расширенном в плане



Графическое оформление не поражает воображение, но в ролевых играх это не главное...

не нуждающийся в представлении Брайан Рейнолдс). А уже сейчас компания выложила на своем сайте Fan Site Kit, дабы все пока еще заочные фэны игры могли создать фанатский сайт **Rise of Nations**. Шестимегабайтный архив содержит логотипы разработчика и самой игры, скриншоты и анимированные изображения юнитов.



БЛАГОРОДНАЯ АРМАДА. ДВА ГОДА СПУСТЯ

PC **Noble Armada** от Holistic Design, играбельное демо которой было выпущено еще в марте 2000 года (и сразу же после этого разработка была остановлена), наконец-то обрела издателя. Проект пригрела компания Matrix Games, планирующая выпустить **Noble Armada** уже этой осенью. «Мы очень рады, что иг-

Надеемся, что Noble Armada все же увидит свет. Ведь вселенная Fading Suns – это самый настоящий культ.



скиллов, перков, количества врагов и тому подобных вещей. Выйдет **Lionheart** не раньше конца 2002-го года.

ДАЕШЬ ЧЕСТНУЮ ИГРУ!

PC Blizzard решили если не покончить с хакерством на **Battle.net**, то, по крайней мере, серьезно испортить жизнь любителям помухлявать. Все уличенные в хакерстве с недавних пор лишаются возможности участвовать в открытых играх. Единственное, что им остается – играть с себе подобными в закрытых партиях. Причем идентификация хакеров будет производиться по используемому cd-key, так что ограничения будут применяться ко всем персонажам нечестного игрока.

ИГРЫ ЕЩЕ НЕТ, ЗАТО ЕСТЬ ЕЕ ФЭНЫ

PC Весной 2003 года у Microsoft Game Studios должна выйти стратегия **Rise of Nations** от Big Huge Games (основатель –



ра снова в разработке, – заявил президент Holistic Эндрю Гринберг, – «когда мы прекратили работу над игрой, она как раз становилась интересной. Мы сделали очень классное демо, которое нам самим очень понравилось. Сейчас мы стараемся сделать полную игру еще более интересной». Немного о самой **Noble Armada**. Человек будет контролировать одну из четырех сторон в научно-фантастическом мире серии *Fading Suns*. Игру придется начинать всего с одним космическим кораблем, а стать можно воином, пиратом, наемником, торговцем... По ходу дела удастся получить в свое распоряжение армады кораблей, зарабатывать кучу денег и немалое влияние. Заявлена необыкновенно реалистичная и подробная физическая модель, «которая позволит игрокам контролировать каждый аспект поведения своего космического корабля». Свежо предание...

ЦУНАМИ В ЯПОНИИ

PC Got Game Entertainment анонсировала игру **Tsunami 2265**, она в свете последних футбольных событий будет крайне интересна российским игрокам. Действие происходит в Японии, уничтоженной мощнейшим землетрясением, а сама игра обещает быть единой в двух лицах: аркада и шутер с видом от третьего лица. В режиме TPS будет доступно тринадцать уровней, где посредством одного из двадцати мехов (тех, которые mesh, если вы вдруг не поняли) игроки будут уничтожать чудом уцелевшие после землетрясения укрепления, дамбы и мосты. Выдет это чудо пятого августа. Банзай!

НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЙ ВЬЕТНАМ

PC Gathering of Developers, Illusion Softworks и Pterodon анонсировали проект **Vietcong**. Игра представляет собой FPS с тактическими элементами, и выдет осенью сего года. Игрок является командиром взвода из шести американских солдат и пройдет с ними не менее двадцати миссий, посвященных, как нетрудно догадаться, войне во Вьетнаме. В игре

представлено аж двадцать пять видов оружия, и, помимо стандартных M16, в арсенал входят снайперские винтовки и возможность «заказа» авиаударов. Сюжет, как заявлено в пресс-релизе, «отражает всю опасность и непредсказуемость войны». Внушает...

ТИГР ПОЛЗЕТ, ДРАКОН ПРЯЧЕТСЯ

PC Phantagram Interactive работает на онлайн-игрой по мотивам фильма в жанре «кунг-фу фэнтези» **Crouching Tiger, Hidden Dragon** авторства Анга Ли. Обещается сюжет и много руко- и ногомахательства. «Мы очень рады, что можем перенести этот уни-

кальный фильм в многопользовательскую игру, которая изменит жанр», – без лишней скромности заявил президент Phantagram Сангюн Ли. Изменится жанр или нет, мы сможем узнать не раньше конца 2004 года.

ЛИЦО ЧЕЛОВЕКА БУДУЩЕГО

PC Пополнение в стане онлайн-ролевых игр. Зовется **Face of Mankind**, делает его Lyra Studios, а выпускать будет Duplex Systems. По их версии, в XXIV веке человечество не загнется, а совсем наоборот – расселится по Галактике. Но злобные инопланетяне начнут пакостить, и многие станут возвращаться



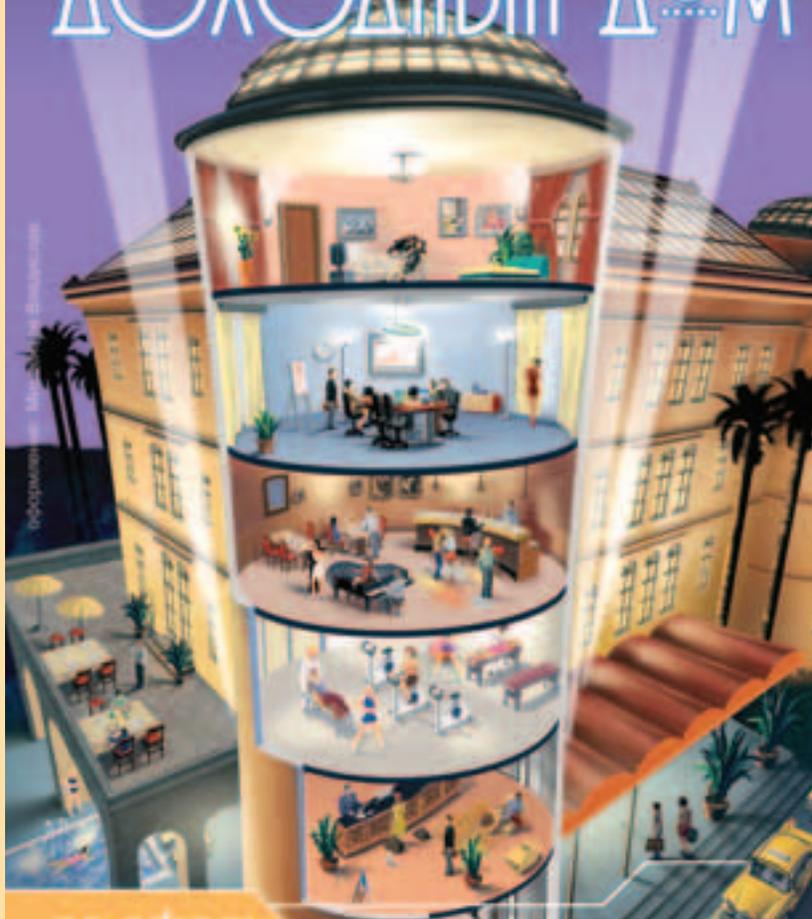
Когда находишься с автоматом в окопе, главное – не попасть в голову сидящего перед тобой!



Несмотря ни на что, Face of Mankind вряд будет очень популярна.

с колоний на Землю. В такой обстановке и придется играть – за солдата, полицейского, повстанца (куда ж без них?!), торговца, шахтера, рабочего или представителя одной из многих других замечательных и нужных профессий. По желанию можно будет вступить в одну из десяти организаций (среди них правительство, корпорации, повстанцы и так далее.). Сделана игра на движке Talon 3D от LithTech, выдет неизвестно когда.

HOTEL GIANT ДОХОДНЫЙ ДОМ



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Grand Prix 4	Infogrames
2 Grand Theft Auto 3	Take 2
3 Soldier Of Fortune II: Double Helix	Activision
4 Medal of Honour: Allied Assault	Electronic Arts
5 The Sims: On Holiday	Electronic Arts
6 Elder Scrolls III: Morrowind	Ubi Soft
7 The Sims	Electronic Arts
8 Championship Manager: Season 01/02	Eidos
9 The Sims: Hot Date	Electronic Arts
10 Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
2 Spider-Man: The Movie	Activision
3 Final Fantasy X	SCEE
4 Grand Theft Auto 3	Take 2
5 Smash Court Tennis Pro Tournament	SCEE
6 V-Rally 3	Atari
7 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
8 Vampire Night	SCEE
9 Gran Turismo 3 A-Spec Platinum	SCEE
10 Deus Ex	Eidos

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Pikmin	Nintendo
2 Super Smash Bros: Melee	Nintendo
3 Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
4 James Bond 007: Agent Under Fire	Electronic Arts
5 Spider-Man: The Movie	Activision
6 Luigi's Mansion	Nintendo
7 Super Monkey Ball	Sega
8 Sonic Adventure 2: Battle	Sega
9 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
10 International Superstar Soccer 2	Konami

X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

игра	издатель
1 Halo: Combat Evolved	Microsoft
2 James Bond 007: Agent Under Fire	Electronic Arts
3 Spider-Man: The Movie	Activision
4 Project Gotham Racing	Microsoft
5 2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
6 Max Payne	Take 2
7 Dead Or Alive 3	Microsoft
8 International Superstar Soccer 2	Konami
9 Moto GP	THQ
10 Championship Manager: Season 01/02	Eidos

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

игра	издатель	платформа
1 Popolocrois Story III	Sony	PS2
2 .hack Vol. 1 Infection Expansion	Bandai	PS2
3 World Soccer Winning Eleven 6	Konami	PS2
4 Tokimeki Memorial: Girl's Side	Konami	PS2
5 Dragon Quest Monsters 1 & 2	Enix	PS one
6 2002 FIFA World Cup	Square EA	PS2
7 Shaman King: Spirit of Shaman	Bandai	PS one
8 Hamster Tarou 3: The Grand Love Adventure	Nintendo	GBA
9 Project FIFA World Cup	Square EA	PS2
10 Roommate: Asami Datam	Polystar	PS2

pc odrom

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

Отель - драйвовое место. Здесь останавливаются люди, чтобы отдохнуть, перекусить, заключить сделку, развлечься, пообщаться и даже... умереть. Отель - это одна большая семья, главой которой отныне станете именно Вы! Начиная с небольшой простецкой конюшни и заканчивая огромным мега-отелем для знаменитостей, вот он - ваш полный оранжерея и приключений путь в гостиничном бизнесе. Вы на передовой индустрии туризма!

Вам предстоит построить лучшие отели в двадцати городах по всему земному шару. Для вас доступны двенадцать различных гостиничных зданий, начиная от маленьких мотелей и заканчивая гигантами класса хай-люкс. Только под вашим чутким руководством будет создан дизайн вестибюлей, баров, ресторанов, бассейнов и даже спортзалов... Именно вы отвечаете за каждый шуртучок во всем здании, являясь одновременно завхозом, менеджером и владельцем.



- от создателей "Seven Kingdoms" и "Capitalism"
- постройте отель своей мечты, выбрав один из 19-ти вариантов (городской, пригородный, курортный)
- разработайте стиль отеля, в зависимости от его месторасположения (Токио, Нью-Йорк, Сидней, Париж, Лондон, Лас Вегас, Колонгакен, Вена...)
- используйте в своем дизайне более 600 элементов оформления интерьера
- следите за гостями с трех различных ракурсов (свободная трекерная камера, изометрическая проекция, вид сверху), чтобы вовремя удовлетворить их многочисленные потребности
- создавайте рекламу собственного отеля и размещайте ее на телевидении, радио и в газетах



www.akella.com





PIENTIUM 4 - ИГРОВАЯ СТАНЦИЯ

PC 19 июня состоялась пресс-конференция компании Intel под девизом «Цифровая вселенная сегодня и завтра». По мнению Дэна Снайдера, ведущего специалиста отдела маркетинга Intel, молодежь сегодня использует ПК на базе P4 на 33% исключительно для игр. Хочется отметить, что 29% (по мнению того же Снайдера) используется для проигрывания MP3 файлов. Все остальное не в счет. Поэтому основная задача (как и целевая аудитория) Intel ясна – обеспечить игроков классными и безотказными машинами. Для этого уже сейчас ведутся переговоры с разработчиками игр, технические консультации и прочее взаимовыгодное сотрудничество. Чтобы девелоперы не ограничивали себя, осознавали и использовали мощь процессора на полную катушку. Небольшой список игр, запуская которые на P4, вы открываете их в новом качестве: Republic: The Revolution, Warrior Kings, Unreal Tournament 2003, Counter-Strike: Condition Zero, WarCraft III, Black & White: Creature Island, Beam Beakers.

СОБЫТИЯ В HEADFIRST

PC Headfirst Productions разорвала контракт на выпуск Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth с английской издательской компанией Ravensburger Interactive. Причина, по словам директора Headfirst Майка Вудроффа, заключается в нарушении условий контракта издателем. Тем не менее, разработка ужасика, основанного, естественно, на одноименном произведении Г.Ф. Лавкрафта, не прекращается, как не прекращается разработка другого проекта Headfirst – ролевой игры-вестерна Deadlands. Издатель для последней найден, однако не анонсирован по причине того, что контракт на выпуск только доводится до стадии подписания. Паблшер для Call of Cthulhu будет отловлен в самое ближайшее время, а игра должна поступить в продажу в начале 2003 года. За всеми этими перипетиями была приостановлена работа над Battle of the Planets. Но подобный



Пусть разработчики и очень стараются, но Call of Cthulhu: все же вряд ли сможет адекватно воспроизвести атмосферу произведений Лавкрафта.

поворот дел обошел стороной некую стратегию с элементами action по мотивам настольной RPG Iron Kingdoms. Информации по этому продукту на данный момент нет никакой, кроме того, что в ней, представьте себе, будут продвинутые искусственный интеллект и тактическая система. Естественно, ни издатель, ни дата выхода не объявлены.

ГРУППА КОМПАНИЙ «ФОРМОЗА» РАССКАЗЫВАЕТ О СВОИХ ПЛАНАХ

PC На пресс-конференции, посвященной девятилетию группы компаний «Формоза», были представлены ее планы.



На данный момент Call of Cthulhu не производит того впечатление, какое должен производить проект с таким названием.

«Формоза» приступила к серийному производству и продаже мониторов нового модельного ряда Formoza Stargate, ориентированного на российского пользователя. При их разработке делался упор на универсальность, экономичность и надежность. Formoza Stargate способны переносить жесткие климатические условия эксплуатации, хранения и транспортировки, характерные для нашей страны. В ближайшее время линейка Formoza Stargate будет представлена 26 моделями ЭЛТ и ЖК-мониторов. Уже сейчас в продажу поступили модели Formoza 751F и Formoza 510B.

Также группа компаний «Формоза» представила публике две линейки высокопроизводительных системных плат: Formoza Blackstone на базе чипсета Intel 815EP B-Step и Formoza Greenfield, предназначенную для процессоров Intel Pentium 4.

Кроме того, с 18 по 21 сентября в Центральном выставочном зале «Манеж» должна пройти международная выставка информационных технологий и компьютерной техники IT-Format 2002, представленная группой компаний «Формоза». На ней будут продемонстрированы последние продукты и новейшие достижения рынка информационных технологий.



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 16-31 ИЮЛЯ 2002, ЕВРОПА

PC

- 19 Delta Force: Task Force Dagger
- 19 Zoo Tycoon Dinosaur Digs
- 26 Antz Racing
- 26 Emergency 2
- 26 Mafia
- 26 Tropico Gold Pack

XBOX

- 19 RedCard
- 26 Antz Extreme Racing
- 26 Prisoner of War

PLAYSTATION 2

- 19 Gran Turismo Concept
- 19 Men in Black 2: Alien Escape
- 19 Midnight Club Platinum
- 19 Smugglers Run 1 Platinum
- 19 VIP
- 26 Gumball 3000
- 26 Lego Football Mania
- 26 Prisoner of War
- 26 Spec Ops - Airbourne Division
- 26 Star Trek Voyager: Elite Force
- 26 Transworld Surf

GAMECUBE

- 19 Gauntlet Dark Legacy
- 26 F1 2002
- 26 Smugglers Run 2

FINAL FANTASY XI ГОТОВИТСЯ К PC-РЕЛИЗУ



18 июня Square приступила к бета-тестированию своей MMORPG Final Fantasy XI для PC. Выход игры должен состояться не позже марта 2003 года. Планируется, что пользователи персональных компьютеров будут делить с обладателями PlayStation 2 часть сервисов, предлагаемых службой



pc cdrom

С тех пор, как пропал магический амулет Аурик, 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 истины 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 Аурик великой Императрице, Ничто будет вынуждено отступить. И пораженному взгляду игрока предстанет расцветающий мир королевства Фантазия. Экскурс по этой новой невероятной вселенной станет финальной точкой вашей почти бесконечного приключения...



- Игра по знаменитой книге Миккаэля Энде "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 необременительным



www.akella.com





PlayOnline. В частности, сюда же попадает и игра Tetra Master.

Но это все мелочи. Главное, Square анонсировала системные требования **Final Fantasy XI**. Итак, онлайнное чудо потребует от вашей машины: процессор Pentium III 800 MHz (рекомендуется Pentium 4), хотя бы 128 MB RAM, 3D-ускоритель на базе чипсета GeForce (рекомендуется GeForce 3 или выше), модем 56K или выше и 4.5 GB на жестком диске.

NINTENDO ОТМЕНЯЕТ SPACEWORLD 2002



Впервые с 1998 года Nintendo решила не проводить свою (условно) ежегодную выставку **Space World**, которая должна была состояться в августе. Вместо этого компания собирается организовать несколько относительно небольших показов, на которых, само собой, представит новые проекты и продемонстрирует возможности своих игровых платформ. Как известно, японский гигант не принимает участие в **Tokyo Game Show** и **Space World** является чем-то вроде «ответа Nintendo всему свету». Комментируя отмену такого важного события в



TOKYO GAMESHOW 2002

жизни индустрии, представители компании лишний раз обратили внимание общественности на тот факт, что **Space World** все-таки не является выставкой, проходящей на регулярной основе. А потому вроде как удивляться нам особенно и нечему.

Тем временем, Computer Entertainment Software Association (CESA) объявила подробности осенней **Tokyo Game Show 2002**, которая, как известно, является теперь эдакой выставкой «два в одном» (напомним, что вместо двух TGS – весенней и осенней – с недавних пор проводится только одна, но рангом повыше). Итак, **Tokyo Game Show 2002** будет проходить с 20 по 22 сентября в центре Makuhari Messe. По традиции, первый день экспозиции будет закрытым и простая публика на него допущена не будет. Ожидается, что свои новейшие достижения в игротворении покажет 74 компании, включая, естественно, таких монстров, как Sony Computer Entertainment, Sega, Microsoft, Namco, Square, Konami и Capcom. По прогнозам CESA, **Tokyo Game Show 2002** должно посетить примерно 150 тысяч человек.

THQ И MICROSOFT ЗАДУМАЛИ НЕДОБРОЕ



THQ, подписав соответствующий договор с Microsoft, получила права на разработку и издание, скажем так, специальных версий Xbox'овских игр для Game Boy Advance. Официально анонсированы карманные варианты Odd-



world: Munch's Oddysee и Monster Truck Madness 2.0. До 2004 года THQ сможет выбирать любой проект Microsoft для Xbox и, что любопытно, PC и заниматься его заточкой под Game Boy Advance. Причем выпускать подобную продукцию разрешено аж до 2008 года. Судя по всему, в ближайшем (а также, похоже, отдаленном тоже) будущем нас ждет немалое количество GBA'шных римейков хитовых Microsoft'овских игр. Римейков, в основной своей массе ужасных на лицо и чудовищных изнутри. Затаим дыхание и будем ждать анонса Halo для Game Boy Advance.

SQUARE РАЗБИРАЕТ QUEST ПО ЧАСТЯМ



Получив все права на торговую марку Ogre Battle, Square решила не останавливаться на достигнутом и купила у Quest (создателей культовой серии) все ресурсы по разработке игр. Так что трудиться над проектами из популярной strategy/RPG линейки буду фактически те же люди, что и раньше. Что, конечно, обнадеживает. Следует учитывать и тот момент, что «отец» Ogre Battle Ясуми Мацуно (Yasumi Matsuno) уже достаточно продолжительное время работает в Square: он покинул Quest вскоре после выхода Tactics Ogre. На новом месте Matsuno делал Final Fantasy Tactics и Vagrant Story. Сейчас же он занят над Final Fantasy Tactics для Game Boy Advance и Final Fantasy XII. Ожидается, что в скором времени именно он возглавит разработку новой Ogre Battle.

MICROSOFT ПУГАЕТ ОБЩЕСТВЕННОСТЬ ЦИФРАМИ



Компания RCA (торговая марка Thomson) планирует в ближайшее время запустить в продажу телевизоры, оснащенные особым VPORT, позволяющим с помощью особого кабеля подключать данное устройство к Xbox. Утверждается, что так гораздо удобнее. К



тому же, по идее, выдаваемая на экран картинка будет значительно четче.

Во же время известный производитель периферийных устройств Interact заявил о намерениях выпустить портативный дисплей для Xbox, сделанный на манер уже существующих моделей для PS one и PS2. В продажу мониторчики должны поступить в сентябре.

Но это все мелочи по сравнению с планами самой Microsoft. Дело в том, что в прессе появилась информация о желании гиганта создать на основе своей игровой приставки страшное и ужасное мультимедийное устройство по записи и воспроизведению цифрового видео, оснащенное ТВ-тюнером и более вместительным, нежели сейчас, жестким диском. Ориентировочная цена данного Digital Video Recorder должна составлять что-то около \$500. Если, конечно, он когда-нибудь поступит в продажу. Расходы Microsoft не особенно пугают. Компания ожидает в текущем финансовом году убытков от Xbox на сумму \$750 миллионов, а в следующем – на сумму \$1.1 миллиарда. Но приставку никто бросать никто не собирается. Более того, представители Microsoft проговорились о том, что компания готовит преемника Xbox, который должен увидеть свет летом 2006 года, во время, когда будет проводиться Чемпионат Мира по футболу! Или в планах монстра индустрии раскрутить новую консоль с помощью мощных спортивных игр, или же над нами шутят.



SHORT NEWS

TechSearch подала в суд на Electronic Arts, утверждая, что EA нарушают их патентные права, распространяя компакт-диски со ссылками на веб-сайты.

Не успела еще Neverwinter Nights выйти, как к ней появились первый патч и первый плагин. Последний позволяет использовать в игре созданные в 3D Studio Max модели.

Между тем, BioWare продала на аукционе две подписанные разработчиками копии игры Neverwinter Nights. Прибыль в размере десяти тысяч долларов пошла на счета Детского Фонда эдмонтонского Royal Alexandra Hospital.

В Funcom очередное сокращение штатов. Правда, по заявлению руководства компании, эти сокращения никак не повлияют на работу над Anarchy Online и дополнением к Shadowlands.

Заработала онлайн-версия популярной карточной игры Magic: The Gathering. Абонентская плата не взимается, зато новые колоды виртуальных карт придется покупать за вполне реальные деньги.

В многопользовательском варианте IGI2: Covert Strike будет возможность играть в режиме «команда на команду» — то есть оперативники IGI против террористов.

Независимая студия PaGTech объявила о работе над своим первым проектом — пошаговой стратегией Scarlet Waves. Игра «про пиратов» будет распространяться исключительно через Интернет, а выйдет в течение лета.

Четвертая часть Settlers в данный момент находится в разработке, пока известно только то, что она будет полностью трехмерной и выйдет не только для PC, но и для некоторых консолей. Каких именно — пока не уточнялось.

Disney собирается снять мультфильм по мотивам игры Kingdom Hearts.

Во время World Hobby Fair, которая пройдет 13 и 14 июля, Sega собирается анонсировать новую игру из серии Sonic. Ходят слухи, что проект может увидеть свет аж на Xbox.

В сентябре Konami выпустит футбольный симулятор Captain Tsubasa: Golden Generation Challenge для GameCube. Игра сделана по мотивам популярных в Японии аниме и манги, вдохновивших в свое время много молодежи на запись в футбольные секции.

В августе Nintendo выпустит GameCube 64MB Memory Card, вмещающую в четыре раза больше информации, чем еще не вышедшая Memory Card 251.

Riverdeep и Bam! Entertainment вынашивают коварные планы по воскрешению некогда известной серии «развивающих» игр Carmen Sandiego.

В Японии Britney's Dance Beat для PlayStation 2 будет издавать Sega. Выход запланирован на 26 сентября.

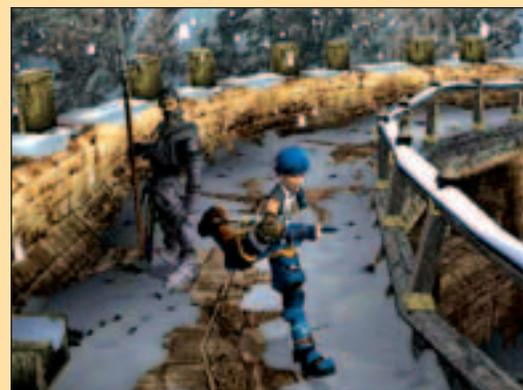
По неподтвержденной и более чем спорной информации, просочившейся в прессу, Microsoft собирается выпустить Halo 2 уже в конце 2002 года.

Panzer Dragoon Orta для Xbox выйдет в Японии в сентябре. Штатовский релиз должен состояться 2 ноября.



ENIX В РАЗДУМЬЯХ, A DRAGON QUEST VIII В РАЗРАБОТКЕ

Встреча акционеров компании Enix принесла достаточно интересные результаты. Так, например, официально была объявлена восьмая часть монструозного суперсериала **Dragon Quest**. Причем главный идеолог проекта Yuji Horii заметил, что игру ждут серьезные изменения и она двинется в совершенно новом направлении. Пока не уточняется, что имелось в виду, но подобная «серьезность» может запросто коснуться как традиционного геймплея, так и вселенной **Dragon Quest**. В конце концов, ведь Square в свое время решила на некоторые видоизменения игрового мира поздних Final Fantasy, в результате чего седьмая, восьмая и десятая части были не особенно похожи на привычное фэнтези. Впрочем, не исключено, что речь велась о возможном переносе **Dragon Quest** в онлайн. Ведь некоторое (надо сказать, продолжительное) время назад от Enix поступала информация о прощупывании почвы для создания ответвления флагманского сериала в жанре MMORPG. В свете последних «достижений» Square на онлайн-вом попроще подобный шаг выглядел бы не особенно взвешенным, но есть серьезные основания полагать, что Enix готова к такому повороту событий. В конце концов, ведь все на той же встрече акционеров стало известно, что компания действительно планирует выпустить некую неанонсированную онлайн-игру. И ей вполне может оказаться **Dragon Quest** — вечный соперник Final Fantasy. Интересные новости от Enix на этом не за-



Великолепный Star Ocean: Till the End of Time — один из самых перспективных проектов Enix — должен появиться в Японии уже в этом сентябре.

канчиваются. Руководство компании, судя по всему, пришло к принципиальному решению сделать из великолепной **Valkyrie Profile** самый настоящий игровой сериал. Так что мы вполне можем рассчитывать на появление сиквела этого неординарного проекта, замешанного на скандинавской мифологии (в понимании странных людей из Enix).

УСПЕХ .hack ПРЕВОСХОДИТ ВСЕ ОЖИДАНИЯ

Bandai удивила саму себя, в первые же несколько дней продаж изобавившись от основной части первого тиража **.hack Volume 1 Infection Expansion**. Изначально было отпечатано 120 тысяч копий игры и теперь компания с новыми силами взялась за дополнительную штамповку дисков, так как совершенно неожиданно выяснилось, что спрос на эту своеобразную RPG превысил все ожидания издателя. Bandai полна оптимизма и надеется, что все четыре «тома» **.hack** разойдутся общим тиражом в миллион экземпляров. Если, конечно, интерес к ани-

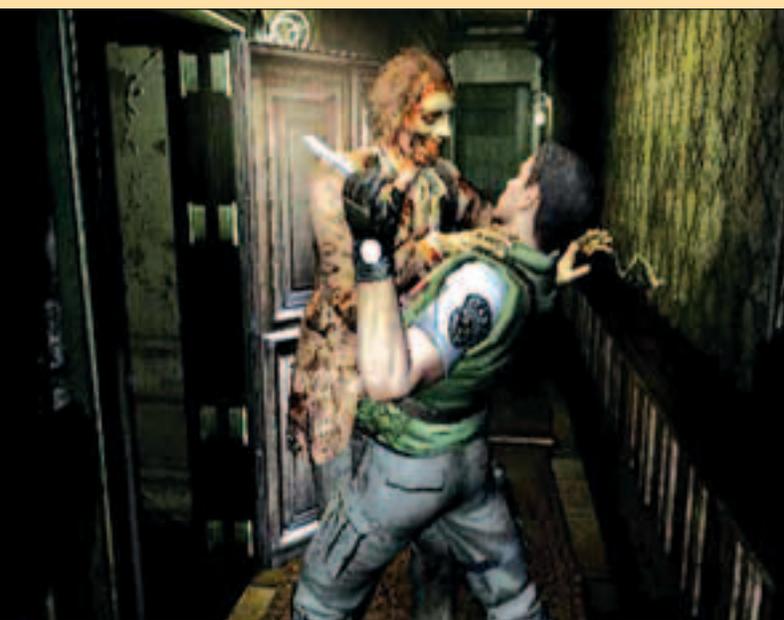


ме-сериалу .hack //SIGN (показ которого начался в апреле) резко не упадет. Выход второй части .hack запланирован на сентябрь. Что касается англоязычной версии .hack Volume 1, то она должна увидеть свет в октябре.

КОПЕЕЧНЫЕ ПОРТЫ RESIDENT EVIL



Как сообщила компания Capcom, Resident Evil 2 и Resident Evil 3: Nemesis для GameCube не будут римейками в духе первой части Resident Evil, а всего лишь обыкновенными портами. А потому в продажу они поступят по сниженной цене в \$19.99.



Уже известно, что в Штатах обе престарелые игры выйдут в один день — 1 ноября сего года.

«МЕГАМЕНИСТЫЙ» GAME BOY ADVANCE

Capcom договорилась с Nintendo, и две компании совместными усилиями выпустили в Японии bundle Game Boy Advance и Battle Network RockMan EXE 2 (Mega Man Battle Network 2). Данное специальное издание, что неудивительно, щеголяет особой расцветкой портативного игрового устройства, а именно мегаменовским оттенком светло-синего. Стоимость всей этой радости — 14.600 йен (около \$125). По поводу релиза подобного комплекта за пределами Страны Восходящего Солнца ничего не сообщалось.

MICROSOFT ОБВИНЯЮТ В ПЛАГИАТЕ



Одри Шебат (Audrey Schebbat), создательница короткометражного фильма Life, подала в суд на компанию Microsoft, утверждая, что знаменитый европейский рекламный ролик Xbox самым наглым образом спланирован с ее произведения. В рекламе показано рождение человека, его полет через жизнь, когда он постепенно стареет, и стареет и, наконец, приземление в уютной могиле. Британское телевидение в свое время отказалось от демонстрации данного ролика, так как многих зрителей он просто возмутил, оскорбив в самых лучших чувствах, напомнив о недавно умерших родственниках. В обещем, все как обычно. Что интересно, несмотря на все это, данная реклама успела выиграть награду на International Advertising Festival.

Олег Кафаров kafarov@gameland.ru

СТРАНА ИГР — ПЛЮС-БАК

5 лет назад... 1997 №06(14)



Июльский выпуск «СИ» 1997 года наверняка запомнился владельцам N64. Лично мне он помог найти ответ на животрепещущий вопрос: «Покупать ли Starfox 64?». Журнал давал однозначно положительную рекомендацию. И правда: игра просто отменная! Но помимо обзора увлекательной аркады, «СИ»

сообщила пренеприятнейшее известие о задержке аксессуара 64DD для только-только приобретенной многими приставки. Признаюсь, относясь к фанатам Nintendo, я до сих пор глубоко переживаю факт столь короткой жизни N64.

Авторы журнала наперебой рассказывали о новых суперреалистичных космических проектах: симуляторе Darklight Conflict и стратегии Pax Imperia: Eminent Domain («самая капитальная стратегическая игра в мире!»). Еще один неординарный проект того времени — ужастик под названием Shivers 2: Harvest of Souls от Sierra. Из анонсов внимание приставочников было приковано к Crash Bandicoot 2 (PS one) и San Francisco Rush: Extreme Racing (N64).

3 года назад... 1999 №14(47)



За столь броской и запоминающейся обложкой скрывался самый долгожданный обзор любителей стратегий в реальном времени — «расклад по полочкам» Dungeon Keeper 2. Ну а на

десерт все тем же стратегам «СИ» подготвила сочный спецматериал по Total Annihilation: Kingdoms. Не остались в обиде и спортсмены: их на страницах журнала ждала «Галерея 13 спортивных проектов года». Поклонники RPG обрадовались, обнаружив превьюшки Septerra Core (PC) и Project Ares (DC), а любители 3D-action — MDK2 (DC), Unreal (PC) и Descent 3 (PC). В общем, этот выпуск — очередное доказательство того, что «СИ» — лучший мультиплатформенный журнал об играх и рассчитан он на самый широкий круг читателей!

Год назад... 2001 №14(95)



А знаете ли вы, что в эти дни отмечается день рождения Соника? Год назад по этому поводу в Японии наблюдались массовые народные гуляния. В токийских магазинах всего в течение двух дней продавался специальный «сониковский комплект фаната»: игра Sonic Adventure 2, диск с саундтреком из всех игр сериала, буклет с историей синего ежа и позолоченная коллекционная монета.

В журнале впервые были опубликована информация о PlayStation 3. Стало известно, что центральный процессор новой суперприставки будет изготавливать IBM, а его массовое производство намечено на 2004 год. Именно тогда Sony планирует переход всего прогрессивного человечества на PS3.

Спецматериал журнала на этот раз был посвящен игровым платформам XXI века, и с помощью приведенной таблицы мы с легкостью могли определить, какая из приставок наиболее привлекательна. Перевернув пару страниц, мы уже напрочь забывали о технических характеристиках консолей и попадали в волшебный мир Гарри Поттера. Тщательно подготовленный материал рассказывал о компьютерной жизни юного волшебника. Одной из центральных статей номера стало подробнейшее превью Tekken 4, подготовленное вашим покорным слугой.



Самые интересные условия боевых действий



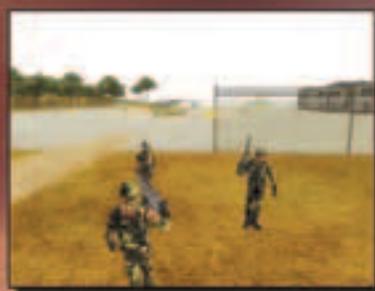
Самый богатый выбор вооружения



Самая изящная модель управления

Самые различные виды миссии

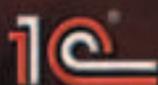
Самые современные визуальные эффекты



Самый продаваемый action sim в России

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

КОМАНЧУ 4



МИХАИЛ НОВИКОВ MNN@GAMELAND.RU
ФОТО АВТОРА

POSTAL 2

ПОЧТАЛЬОН ВСЕГДА ЗВОНИТ ДВАЖДЫ

ГОВОРЯТ, СНАРЯД НЕ ПОПАДАЕТ ДВАЖДЫ В ОДНУ И ТУ ЖЕ ВОРОНКУ. И ЭТО ХОРОШО. ОТНОСИТСЯ ЛИ ЭТО ПРАВИЛО К ОДИМ И ТЕМ ЖЕ ГРАБЛЯМ, НА КОТОРЫЕ ЛЮДИ ИМЕЮТ ОБЫКНОВЕНИЕ НАСТУПАТЬ ПО НЕСКОЛЬКУ РАЗ, МЫ СМОЖЕМ ОЧЕНЬ СКОРО УЗНАТЬ.

ЖАНР: First Person Shooter Action Adventure (FPS AA)

РАЗРАБОТЧИК: Running With Scissors

ПЛАТФОРМА: PC (PS2 и Xbox в дальнейшем)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: PIII 550, 128 MB RAM

ДАТА ВЫХОДА: осень 2002 года

DATA FILE

В то время как на прошедшей выставке E3 настоящие мужики слонялись по оживленным коридорам лос-анжелесского Convention Center в поисках лучшего пива и лучшей участи быть замоченными из новейшей ракетной установки, некий очумелый чувак был замечен в одном из дальних углов выставки за одним и тем же занятием: он выливал канистру бензина на каждую проходившую мимо группу людей и животных, и бросал в эту группу горящую спичку, а затем очень долго наслаждался сотворенным зрелищем, хихикая и подпрыгивая на одном месте. Настоящие мужики посмотрели на эти безобразные забавы отморозка-одиночки и воскликнули: «Свободу очумелому чуваку!». Только он их не расслышал. Да и не к чему была ему чужая свобода, если собственную он уже давно обрел.

Действительно, в укромном уголке выставочного комплекса не имевшая собственного стенда команда (практически в полном составе) из знойной Аризоны показывала ограниченному контингенту настоящих мужиков свое последнее творение под названием Postal 2.

МАТЕРЬИ ПОПАЛСЯ!

Для тех, кто позабыл, напомним, что речь идет о продолжении одной из наиболее скандальных компьютерных игр в истории. В начале 1996 года уставшим от слюнчатости и политкорректности американского общества настоящим мужикам, за плечами у которых было немало разработок детских и обучающих программ, пришла в голову идея сделать игрушку, где игроку можно было бы оторваться на полную катушку. Причем не в каком-то там фантастическом мире игрушечных солдатиков или монстров, а в ми-

ре относительно реальном и где-то даже напоминающем родные американские пенаты.

Оглядываясь назад, можно понять разработчиков. Они хотели сделать хит в своем жанре, но более всего — оправдать рейтинг Mature, который их игра неминуемо бы получила в случае релиза. К тому времени этот рейтинг, подразумевающий в игре присутствие элементов насилия, крови, словесных и визуальных непристойностей, получили уже несколько десятков компьютерных



ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ КОМПОЗИТОРОВ КРИСТИАН САЛЬЕ И ЕГО КРАСАВИЦА ЖЕНА. ДАЖЕ ЭТИМ МИЛЕЙШИМ ЛЮДЯМ НРАВИТСЯ ИГРАТЬ В POSTAL 2, ХОТЯ ОНИ СОВСЕМ НЕ ПОХОЖИ НА ОТМОРОЗКОВ.

и видеоигр. Но если в эту категорию попадают, с точки зрения матерых мужиков, вполне невинные детские забавы типа Diablo или Warcraft, то какой, с их же точки зрения, должна быть игра, в которую им самим было бы интересно играть? Конечно, непристойностей, насилия и кровищи там должно быть по самое не балуйся!

Спустя год игра была почти готова, команда разработчиков назвала себя пугающим добропорядочных граждан именем Running With Scissors — вы только представьте себе, мамаша, если ваш малыш схватит из шкафчика ваши фамильные большие портновские ножницы и побежит с ними... а вдруг споткнется? Вот будет горе родителям! В июле 1997 года на E3, которая в том году тусовалась в Атланте, игру показали журналистам, большинству из них показалось, что они нашли для себя неплохую отдушину для отрыва. Правда,

POSTAL 2 / ИНТЕРВЬЮ

Видели того рыжего чувака на обложке? Это он – Postal Dude, главный герой, сбрендивший чувак, отморозок из отморозков, неудачник из неудачников, чья крыша поехала от невыносимой аризонской жары, когда в округе разом сломались все кондиционеры и холодильники. Нам удалось затаскать его в темный угол, прислонить к теплой стенке, и... он заговорил. Рядом оказался также Винс Дези. Ему тоже пришлось ответить на наши вопросы...

СИ: Ваша любимая музыка? (По версии сенатора Либермана, Marilyn Manson?)

ОТМОРОЖЕННЫЙ ЧУВАК: Вам доводилось слышать инструментальную версию «Девушки из Ипанемы», которую обычно крутят по радио в магазинах? Мне она очень нравится...

ВИНС «ДЕЗИ» ДЕЗИДЕРИО: Бетховен, The Doors и Мадонна.

СИ: Марка вашего любимого нижнего белья? (По версии того же сенатора, Calvin Klein?)

ОЧ: Нижнее белье носят только маменькины сынки.

ВД: Да никакая! В самом деле, ненавижу всякое нижнее белье! На хрена мне еще один предмет одежды, который нужно все время снимать!

СИ: В какой позе вы предпочитаете заниматься сексом?

ОЧ: Ну, занимаюсь. Когда в сознании.

ВД: Когда я активен, то предпочитаю подход сзади. Когда сам хочу получить удовольствие, то откидываюсь назад, а девушка... (Чтобы оплатить поездку на аризонщину, нам пришлось продать эти строки из интервью для готовящейся к выходу книги «Новейшие позиции в сексе – Камасутра отдыхает». Книга будет отпускатся только в аптеках и только по рецепту сексолога – прим. ред.)... короче, тридцать три удовольствия!

СИ: Почему мы должны убивать Гари Коулмана в игре? Помните, он был такой симпатичный мальчик, когда снимался в телевизионных сериалах... Жалко его...

ОЧ: Значит, вы еще не готовы к встрече с настоящим Гари Коулманом. Это такой прохвост, запросто уведет вашу девчонку.

ВД: Шутить изволите? Это такой кайф! Да и он, кстати, может вас замочить. Знаете, пусть он от горшка два вершка, но в его маленькой тугой черной заднице столько дерьма! Все эти старые телевизионные сериалы не позволяли ему раскрыться по-настоящему, погодите немного, и вы увидите его настоящего, играющего самого себя в фильме POSTAL!

СИ: Когда вы решили, что Гари Коулман будет участвовать в игре, вы, вероятно, пообещали подарить ему в качестве вознаграждения очередной игрушечный паровозик для его коллекции? Интересно, какого размера?

ОЧ: Для Гари ничего не жалко! Влеплю ему пулеметную очередь из игрушечных паровозиков.

ВД: Гари – прекрасный человек! Но мы ему ничего не обещали. В качестве вознаграждения Гари получит кучку денег, на которые он сможет купить себе собственный поезд! Знаете, у нас в Америке железные дороги принадлежат правительству и по ним бегают поезда, Amtrak называется. Вся эта система давно прогнила, и при таком бардаке вполне возможно отхватить себе паровозик совсем за бесценок!

СИ: Самая худшая, на ваш взгляд, компьютерная игра?

ОЧ: За исключением Microsoft Flight Simulator я в принципе не люблю компьютерные игры. От них просто крыша едет.

ВД: Из старых игр это уж точно ET, а из последних WCW Nitro.

СИ: Самый худший, на ваш взгляд, продукт американского общества N1, N2 и N3?

ОЧ: Очень просто: N3 – телевизионные реалти-шоу, N2 – аэрозольные фиксаторы для волос и N1 – куклы в виде младенцев с синдромом Дауна.

ВД: N3 – плохие наркотики, N2 – плохая порнуха, N1 – игра POSTAL, но это по мнению профессиональных придурков-политиков из Вашингтона.

СИ: Ваш самый любимый фильм категории XXX?

ОЧ: Они для меня все на одно лицо...

ВД: Порнуха раздражает меня, если только я сам в ней не снимаюсь.



не все тогда были в восторге от непривычной косоугольной перспективы, от вымирающего стандарта 256 цветов, кому-то и вовсе претила сама идея мочить без разбора своих сограждан... Как бы там ни было, но в ноябре 1997 года состоялся релиз Postal. Смелость издания этого очумелого безобразия взяла на себя Ripcord Games. Надо отметить, что игра делалась целиком на деньги разработчиков. Простое название игры с трудом давалось в переводе даже на тот же русский. Не слишком искушенные в английском отечественные толмачи все время талдычили о каком-то «почтовом чуваке» (Postal Dude), не

ГАРИ КОУЛМАН С ДЕТСТВА ОСВОИЛ СЪЕМОЧНЫЕ ПЛОЩАДКИ ГОЛЛИВУДА, КОГДА МАЛЬЧИК НЕМНОГО «ПОДРОС», ЕГО ОХВАТИЛ ЗУД САМОВЫРАЖЕНИЯ. ЭТО У НЕГО ХОРОШО ПОЛУЧАЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО В ТЕЛЕИНТЕРВЬЮ.



В СВОЕЙ КОЛЛЕКЦИИ Я ОТЫСКАЛ ИЗРЕШЧЕННУЮ ПУЛЯМИ ВДОЛЬ И ПОПЕРЕК ОРИГИНАЛЬНУЮ КОРОБКУ POSTAL, КОТОРАЯ В 1998 ГОДУ ПОЛУЧИЛА ПРИЗ «ЛУЧШАЯ УПАКОВКА» ОТ АССОЦИАЦИИ ИЗДАТЕЛЕЙ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ. УВИ, КОРОБКА ПРОСТОЯЛА НА ПОЛКАХ КРУПНЫХ АМЕРИКАНСКИХ МАГАЗИНОВ ВСЕГО МЕСЯЦ И БЫЛА ИЗЪЯТА. А ЖИТЕЛИ ДЕСЯТИ СТРАН ЕЕ И ВО ВСЕ НИКОГДА В ГЛАЗА НЕ ВИДЕЛИ.

обращая внимания на то, что главный герой работал всего лишь охранником на стоянке машин, и совсем забывая, что в современном американском слэнге выражение to go postal означает «свихнуться, очуметь, сбрендить». Короче, крыша поехала. Но наших ребят извиняет то, что сама американская федеральная почтовая служба официально откrestилась от этого компьютерного ужастика. Скандал разгорелся, когда сенатор от штата Коннектикут Джозеф Либерман упомянул Postal среди самых позорных продуктов американского общества. Спустя месяц после начала продаж послушное руководство respectable магазинов изъяло игру с полок, а добрый десяток стран, в том числе Германия и Англия, вовсе запретили продажу игры на своей территории. Такая, понимаешь, забота о моральном здоровье граждан.

ПОСТОИ, ПАРОВОЗ. НЕ СТУЧИТЕ КОЛЕСА...

Несмотря на изометрические причуды и отсталость графики, в России игра прижилась. Помню не меньше четырех пиратских локализаций. Впрочем, наша с вами реальная жизнь в те годы мало

POSTAL 2 / ИНТЕРВЬЮ

СИ: Кто стирает грязное белье в RWS?

ОЧ: Когда-то этим занимался Гимп, но после его стирок белье становилось только грязнее. Мы отказались от его услуг и перешли на натуральный способ отправления биологических надобностей. Как эти, как их, — французы!

ВД: Лично я считаю, что в стране надо восстановить рабовладение! Хрен с ним, если кто-то хочет кем-то владеть и может себе это позволить материально. Почему бы и нет? Ненавижу стирать белье! Кстати, это еще одна причина, по которой я не ношу нижнее белье.

СИ: Почему вы лишили Отмороженного Чувака его первейшего человеческого права — водить машину?

ОЧ: Похоже, в нашем городишке действуют какие-то странные магнитные поля (не иначе — заговор правительств). Представляете, машины *не заводятся и не едут!* Но если их поджечь, они горят *потрясающе!*

ВД: Побоку права человека! Чувак сам себе законодатель, ему никто не указ. Он поступает так, как сам хочет.

СИ: Какими сигаретами предпочитаете баловаться? Какое виски пьете? Или в Аризоне разминаются текилой? Кто у вас ходит за «Клинским» и за молоком?

ОЧ: Вообще-то, Минздрав утверждает, что это опасно для вашего здоровья. Впрочем, я куда более опасен для вас, чем все эти шняги.

ВД: Я когда-то баловался травкой, пробовал кислоту, но подсаживаться на кокаин мне было влом. Из напитков люблю Herradura Tequila, мягкая такая, да и голова после нее никогда не болит. У нас в Аризоне треть года температура не опускается ниже 50 градусов по Цельсию в тени, поэтому ниже здесь пьют, как воду. Предпочитаю мексиканский сорт Tecate, у вас оно продается? И я просто *обожаю* шоколадное молоко!

СИ: Где вы были в 8:45 утра по нью-йоркскому времени 11 сентября 2001 года?

ОЧ: Оттачивал мастерство, пилотируя «Боинг» в Microsoft Flight Simulator.

ВД: Новость застала меня в постели, вдруг раздался телефонный звонок, вы ведь знаете, что все мои родственники живут в Нью-Йорке. В такой ситуации не важно, американец вы или нет, или где вы в тот момент находились. Я считаю, что это борьба *добра* против *зла*, и Бог недаром позволил людям создать *бомбу*. . . В нашем чертовом мире есть два типа дерьма: хорошее дерьмо и плохое дерьмо, и я хочу, чтобы хорошее дерьмо победило.

СИ: Допустим, во время игры вам захотелось написать свое имя на стене, но вы полный лох и не умудрились выучить в школе алфавит. Что вам в таком случае делать? А что делать женщине?

ОЧ: Ваш вопрос поставил меня в тупик. Мысль, конечно, интересная. Слышал, что для таких целей выпускаются специальные приспособления для женщин. . .

ВД: Найдите другого чувака, который учился в школе, и напишите ему в рот. С женщинами вышел затык. . . Вообще не могу себе даже представить, что такое быть женщиной.

СИ: Какие еще языки, кроме английского, знает ваш Отмороженный Чувак?

ОЧ: Язык лу-у-у-у-убви, бейби! А еще я умею говорить на языке 17-зарядного Glock'a.

ВД: Чувак говорит на собственном языке, языке *насилия*. Ходят слухи, что когда-то он изучал язык эбоникс, на котором у нас в Америке изъясняются черные чуваки. Ну и английский матерный, конечно.

СИ: Ваши действия, когда в темном закоулке кто-то попросит у вас закурить?

ОЧ: «Простите, у меня нет сигарет, но я могу вам дать *прикурить*». И затем брошу в него напалмовый заряд.

ВД: В темных закоулках ко мне обычно приближаются только шлюхи, но их интересует только одно: «Сколько дашь?» . . .

СИ: Чем вам так нравятся рыжие?

ОЧ: Все патроны рыжего цвета.

ВД: Да ничем. Была у меня однажды рыжая девчонка, ну да, всюду рыжая, даже на вкус. А что, что-то не так?



ЕСЛИ В ТЕМНОМ ЗАКОУЛКЕ ЕЗ ВАМ ВСТРЕТАТСЯ ЭТИ ЛЮДИ, ПРОСЯЩИЕ МОЛОКА, НЕ ОБХОДИТЕ ИХ СТОРОНОЙ, БУДЬТЕ С НИМИ ВЕЖЛИВЫ!

чем отличалась от фантазий аризонского Отмороженного Чувака. В августе 1998 года вышел даже специальный адд-он к игре под названием Postal: Special Delivery. А не далее как два года назад оба продукта были объединены в один под названием Postal Plus. Видимо, не иссяк спрос на безбашенность. Кстати, оригинальные диски шли как на ПК, так и на Mac — назло тем, кто говорил, на Mac'ax работают только слюнявые маменькины сынки. Пусть иные критики и называли игру плохой, но идею загубить невозможно. Время не стоит на месте. Развивались идеи, движки, да и реальная жизнь дала немало примеров того, что борьба Добра со Злом не прекращается. Аризонские мужики связались с северокаролинскими молодцами из Epic и лицензировали у них новейший движок Unreal Warfare Engine. На его основе начали ваять Postal 2. Как и в первой части, пользователям будет предложен редактор миссий, и на этот раз это просто чудо-редактор! Разработчики только подсаживают игрока на иглу, а дальше игрок может сам включить свою фантазию. Пусть даже и больную. Но пусть все же в пикселах, а не в реальной жизни на улице. Безусловно, сейчас игра смотрится на самом современном графическом уровне, тысячи полигонов сверкают своими гранями, взрывы и особенно пиротехника смотрятся великолепно. Наш паровоз, вперед лети!

МОЧИТЬ И МОЧИТЬСЯ МОЖНО И НЕ ТОЛЬКО В СОРТИРЕ

Перед нами все тот же несчастный неудачник с неуравновешенной психикой. А каким ему еще быть в затерянном Богом шахтерском городке Южной Аризоны на границе с Мексикой? Жара невыносимая. Представляете, как расплываются мозги, когда за окном +50 по Цельсию в тени, а кондиционер не работает? Холодильник пуст, а надо еще плестись на работу. Значит, придется вам стать героем нашего времени!

Вы сами выбираете линию поведения. Если чувствуете себя героем-разбойником, флаг вам в руки, используйте любое оружие, бензин, спички, все, что попадет под руку, и мочите всех подряд. Да не оскудеет земля аризонская на городских балбесов, полицейских, солдат, спецназ, слонов и прочих животных! Если чувствуете, что без глотка жидкости вам не поднять на плечо ракетную установку, то побудьте в шкуре пацифиста, авось счастье какое-нибудь вам и обломится! Только учитите, что вокруг вас живые сограждане, с живыми эмоциями. И у кого-то из них тоже может поехать крыша. . .

Искусственный интеллект в игре еще нуждается в тонкой настройке, но гарантировано то, что главный герой, он же Отмороженный Чувак, будет



ВИНС ДЕЗИ – ПРОСТОЙ АМЕРИКАНСКИЙ ПАРЕНЬ С ОЧАРОВАТЕЛЬНОЙ УЛЫБКОЙ, СВЕДШЕЙ С УМА НЕ ОДНУ ЖЕНЩИНУ.

POSTAL 2 / ИНТЕРВЬЮ

СИ: Ваша любимая книга? Что предпочитаете читать, сидя на толчке, и что, лежа в кровати?

ОЧ: «Над пропастью во ржи», до чего смешная книжка!

ВД: Сидя на толчке, я обычно веду деловые переговоры по телефону, а в постели предпочитаю изучать строение волос на голове девушки, когда она убажывает меня. Тут не до книжек, знаете ли.

СИ: Ваш любимый способ самоубийства?

ОЧ: Из вежливости я вас пропускаю вперед.

ВД: Однажды мне пришлось постоять немного на краю крыши тридцатипятиэтажного здания, но только для того, чтобы одна девушка в итоге пожалела меня и удовлетворила меня своим ротиком. Я слишком люблю жизнь, чтобы думать о каком-то там самоубийстве. Но меня всегда восхищали чуваки, вставлявшие дуло ружья себе в рот.

СИ: Какое рекордное число раз в минуту вам доводилось слышать слово shit во время игры?

ОЧ: Не знаю, трудно расслышать членораздельную речь, когда вокруг все визжит, кричит и стреляет.

ВД: Shit, только это слово я и слышу все время!

СИ: У меня дома живет тупейшее животное, крокодил. Могли вы как-нибудь его использовать в вашей игре?

ОЧ: Я уверен, из него получится замечательный коврик для мышки, а, может, даже и нижнее белье, если вы его носите. Можно и шляпу из него сделать...

ВД: Вам еще не доводилось поджаривать крокодила?

СИ: Какую самую большую глупость вы сотворили в своей жизни?

ОЧ: Остался живым после рождения.

ВД: Могу рассказывать часами. Однажды на Гаити я, как мне показалось, хорошо отдал местную девчонку, которая выглядела, как горилла. Она наградила меня гонореей.

СИ: Самая экстремальная ситуация в вашей жизни?

ОЧ: Однажды я очень испугался, когда не смог вспомнить, сколько раз я выстрелил, пять или шесть. Оказалось, что все-таки пять раз. Ну и рожа была у того чувака...

ВД: В моей жизни случилось много чего невероятного и экстремального. Но мне всегда везло. Карьеру я начинал в качестве охранника в службе доставки девочек по вызову, это были настоящие приключения. В моей частной жизни самым экстремальным событием стало то, что я оказался отцом двух замечательных парней. В смысле же развлечений, самым экстремальным было то, когда я занимался любовью с одной очень горячей бабенкой прямо в синагоге...

СИ: Ваш самый любимый фильм категории В?

ОЧ: Bad Taste. (Море насилия, реки крови, развороченные мозги, оторванные конечности, 1987 год, режиссер Питер Джексон – прим. ред.)

ВД: El Toro. (Секс, садизм, сюрреализм в обличье вестерна, 1969 год, режиссер Алехандро Ходоровский – прим. ред.)

СИ: Ваш любимый способ отморозиться?

ОЧ: Я вам скажу об этом, как только я их все перепробую.

ВД: Я обожаю все, что связано с огнем!!! Я просто тащусь, когда люди вопят и кричат, когда их охватывает огонь.

агрессивен или пассивен в той же мере, насколько агрессивны или пассивны вы сами. На ваши действия будут чутко реагировать окружающие, также наделенные недюжинными интеллектуальными способностями и вполне реалистичными реакциями. Допустим, вы подкралитесь к полицейскому из-за угла и произвели выстрел. Если вы успеете спрятать свое оружие быстро, и он его у вас не заметит, то наслаждайтесь спектаклем «У полицейского поехала крыша». Впрочем, надеюсь, вас учить таким штукам не надо. Уверен, в школе на учителях вы уже хорошо натренировались.



ВИНС ДЕЗИ ДО СИХ ПОР НЕ МОЖЕТ ПРОСТИТЬ СЕБЕ, ЧТО МНОГО ЛЕТ НАЗАД НЕ ВЗЯЛ К СЕБЕ НА РАБОТУ ТОММИ ТАЛЛАРИКО, СТАВШЕГО ВСКОРЕ ЗНАМЕНИТЫМ КОМПОЗИТОРОМ.

Наконец для миллионов наших сограждан сбылась мечта нашего президента о мочилове в сортире! Postal 2 позволяет проделывать эту операцию над согражданами в любое удобное для вас время. Можно выполнить и более сложную тактическую полевую операцию. Например, просто помочиться на гражданина, дабы выяснить, не прячет ли он под своим халатом горца ружье. Тут же застегните молнию на своих штанах, и бегом мимо полицейского. На вас страж порядка не обратит внимания, а вот того бородатого чувака с ружьем, что за вами погнался, точно задержит!

Что делать, если кончились патроны, а кругом только драные кошки? Правильно, заряжаем в ружье кошек! Пять секунд... Полет нормальный... «Гринпис» и всякие организации защиты животных в ужасе! Но на то игра и отмечена категорией Mature, чтобы слюнявые маленькие мальчики и девочки не лезли туда, куда им не следует. Пусть в солдатики и монстрики играют, если им Мурку жалко. Мир Postal 2 нелинейно жесток. Нравы в разных частях города разные. Чуваки из гетто отличаются от тех, что живут в промышленных районах. А что творится на окраинах... С самого первого дня вам придется выполнять некие задания, 4-5 в день в течение рабочей недели. Разумеется, в одиночку мир приграничного шахтерского городка вам не осилить. На помощь придут 128 горожан, с которыми можно будет поболтать о том, о сем. Но даже если вы не собираетесь совершать смертоубийственных подвигов, вам все равно придется возвращаться каждый вечер домой. Как всегда, здравствуй, скука смертная! И ты опять перед дилеммой: убивать собственные мозги дальше или убивать всех подряд...

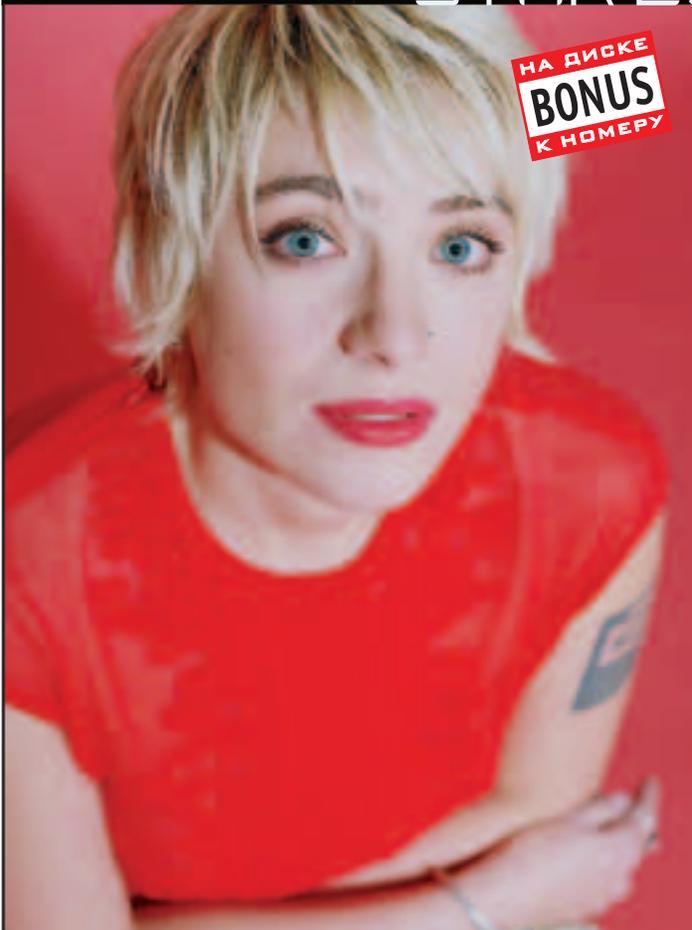
Изначально в игре предполагается практически то же оружие, что и в первой части: пистолеты, пулеметы, автоматы, гранаты, коктейль Молотова, лопата, спички и бензин (огнепояклячки, черт возьми, попались!). А теперь представьте, что зараза отмороженности поразила тысячи игроков, которые, сваяв собственный MOD и вложив в руки чуваков новые виды смерть приносящих устройств, вырвались в сеть! Обмен очуме-

лыми идеями будет поддерживаться через Интернет, локальную сеть и модем. Полетят клочки по закоулочкам!

ПОМИРАТЬ, ТАК С МУЗЫКОЙ!

Еще в далеком 1997 году все критики единодушно отмечали: в Postal потрясающие звуковые эффекты и музыка. Уже тогда естественность криков и визга жертв насылала мурашки на толстую кожу закаленных в компьютерных боях игрожурналистов. В новой инкарнации для написания музыки и записи эффектов опять пригласили Кристиана Салье. Я слышал — этот звук реален! Казалось бы, по ту сторону экрана вроде бы игрушечный нереальный мир, а звук из колонок льется слишком натурально, совсем как в реальном мире. И еще хотелось бы отметить совсем необычный ход разработчиков. А именно, появление вполне реального человека в компьютерной игре. Собственно, и прежде реальные люди появлялись в качестве персонажей в компьютерных играх, и здесь нет ничего нового. Но в Postal 2 приглашен скандально известный голливудский актер Гари Коулман. Этот тараторящий без умолку симпатичный негр-лилипуд с детства снимался в телевизионных сериалах. В последние годы его почему-то приглашают сниматься в качестве самого себя. Люди, видимо, хотят посмотреть на настоящего Гари, который не раз пытался покончить жизнь самоубийством и сподобился даже подать иск в суд на собственных родителей. Короче, такой вот персонаж с непростой судьбой также станет одним из героев Postal 2. Поможет ли это игре? Поживем — увидим.

Рассказ о готовящейся к выходу игре, имеющей скандальную култовую историю, был бы неполон, если бы мы не попытались выяснить истинные чувства и мысли ее героя и создателя. Читайте и сравнивайте ответы на наши вопросы, которые дал нам главный герой игры Очумелый Чувак, и ответы на те же вопросы, полученные от Винса Дези, директора RWS. Я точно знаю: это совсем разные люди. Не путайте их, если встретитесь с ними в реальной жизни. **END**



НА ДИСКЕ
BONUS
К НОМЕРУ

ТУТТА ЛАРСЕН

КВЕСТОМАНКА

ОЛЕГ КАФАРОВ KAFAROV@GAMELAND.RU

Тутта Ларсен не боится экспериментировать, непредсказуема, естественна, динамична и современна. Свободная в общении, она всегда в центре внимания журналистов, поклонников, друзей и телезрителей. Сегодня геймер №1 российского телевидения в гостях у Star Express.

? Тутта, как ты познакомилась с компьютером?

Тутта Ларсен: Первое знакомство было на работе, когда я работала на Biz-TV в 1994 году. Там все рубились в игрушку под названием Heretic. А еще была такая игра, где ездили два квадрата, которыми надо было отсекал пространство. Когда же ты его отсекал, там «открывались» обнаженные женщины. У нас в офисе было негласное соревнование на ускоренное открытие этих картинок. В Heretic рубились абсолютно все поголовно, делились потом впечатлениями, кодами, где какого монстра «замочить». А вот для работы компьютер понадобился мне лишь пару лет назад, только для того чтобы завести себе почту: появились люди за границей, с которыми быстрее и приятнее было общаться посредством e-mail.

? А в компьютерные игры ты играешь как профессионал или просто чтобы «оторваться»?

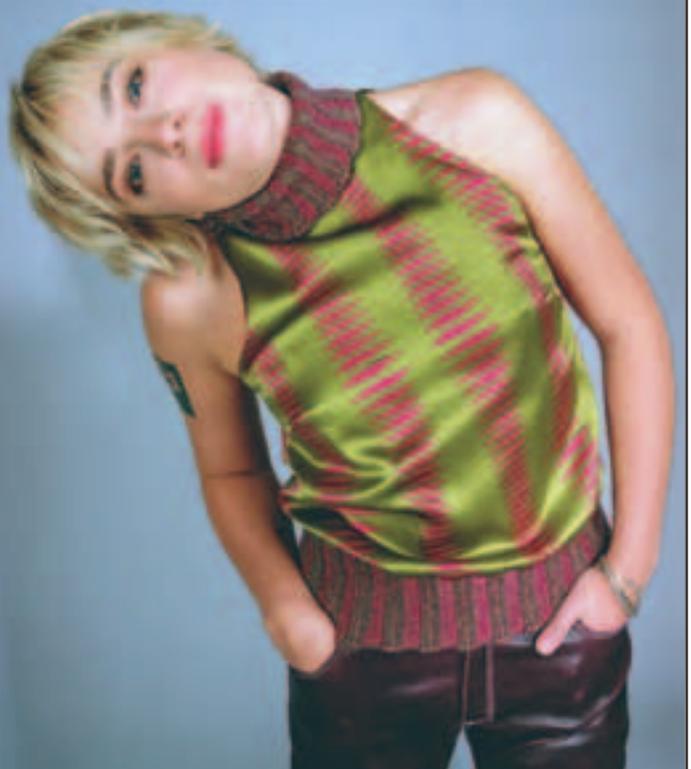
Т.Л.: Я играю как непрофессионал — это совершенно точно, потому что я никогда не отказываю себе в удовольствии залезть в подсазку, если больше одного дня сижу на одном месте. За подсказками я залезаю на сайт <http://www.ag.ru>. В игры я играю как любитель, в свое удовольствие. Передо мной не стоит вопрос престижа и интеллектуальной победы над игрой.

? Во что же ты сейчас играешь?

Т.Л.: Вообще, я всю жизнь играю преимущественно в квесты или же рублюсь

в какие-то офисные игрушки: Lines — моя главная «терапевтическая» игрушка! А еще люблю Free Cell, Tetris — это как мексиканские телесериалы, которые занимают мозг, не утомляя его при этом. А в квестах у меня постоянно меняются предпочтения. Самое большое впечатление на меня, наверное, произвела Phantasmagoria — я прошла ее за шесть часов. Я не отношусь к тем людям, которые специально выискивают игровые новинки — я просто прихожу на Горбушку или в киоск и полагаюсь на советы продавца. Хотя я уже точно знаю, квесты каких компаний стоит покупать, а каких — нет. Если картинки на обложке диска и контент мне интересны, я покупаю эту игру. Больше люблю сказочные игры. Мне, например, давным-давно доставили колоссальное удовольствие King's Quest VII и Torin's Passage — очень душевные игры. Квесты типа Myst или Shivers я люблю меньше, потому что они более мужские — в них много технических головоломок. Myst, например, за меня полностью прошел мой друг — там полно вопросов из области физики, которые моему женскому разуму недоступны. Myst даже с подсказками не пройдешь! Хотя на самом деле Myst — просто офигенная игрушка, она мне даже ночью снилась! Она даже слишком реальная, а музыка совершенно фантастическая! Мы с моим другом иногда деремся за компьютер — он на нем работает, но ночью полтора часика мне дается на игры. Вообще же я больше люблю уютные, милые игрушки. Еще мне очень понравилась Atlantis, дико порадовали «Тупые Пришельцы». Просто очаровашки! В игре абсолютно здоровый баланс между сложностью задач, степенью их безумности, алогизма. Отличный мультяш,

Полную версию интервью вы найдете на диске к этому номеру журнала!



очень хорошая музыка, очень приятная сама система устройства игры: инвентарий, возможность «скиповать» диалоги. Как правило, я не дослушиваю диалоги до конца — просто читаю титры. Игра очень хорошо озвучена и переведена с сохранением всего юмора. Она не нагружает, но, тем не менее, заставляет мозг работать.

? А если бы ты сама была продюсером компьютерной игры, какой бы ты ее сделала?

Т.Л.: Если бы я была продюсером компьютерной игры, я бы ее сделала такой, как Atlantis: немного этно, немного мистики, хорошая анимация (я не люблю реальные игрушки, когда выступают насто-



ящие актеры, за исключением Myst, но это совсем другая история). Очень важно, чтобы была очень хорошая музыка, грамотный звук, чтобы задачи были «экшн-овые», то есть чтобы не приходилось переставлять бесконечные циферки в кодовом замке. Лучше, чтобы герою нужно было куда-то сходить, что-то сделать, с кем-то поговорить, что-то когда-то потом применить. Знаешь, когда болела, я прошла три или четыре игры, и у меня каким-то образом совершенно поменялось мировоззрение относительно кино. Я поняла, что большинство блокбастеров строится по принципу квеста — это было настолько смешно! Последний фильм, который я посмотрела — «Видок» — это абсолютный hogor quest, где пока не сходишь и не поговоришь с тем-то, не найдешь какой-нибудь предмет в тайнике, действие не развивается дальше. Сценарий фильма построен точно, как квест.

? А ты любишь стратегии?

Т.Л.: Нет. Мне кажется, стратегии больше рассчитаны на мальчиков, потому что они, как правило, все милитаризованные или хозяйственные, типа SimCity. Я пыталась играть в SimCity, но просто заткнулась на первых пяти минутах, потому что я так и не смогла подключить систему водопровода к городу и все мои жители перемерли, потом начались пожары и всякие «дизастеры». Единственная стратегия, в которую меня поверг мой друг, была Black & White. На несколько дней я очень серьезно в нее погрузилась, хотя долго разбиралась в системе управления с инвентарем. Самое главное —

надо было воспитывать creature (я выбрала себе тигра) и пока я разобралась, как его поощрять и наказывать, что он умеет и как я должна о нем заботиться (а помимо этого я должна была еще рубить дрова и доставать еду, сражаться с какими-то соседними Богами, растить леса)... Короче, в какой-то момент я поймала себя на том, что я ложусь спать и перед сном думаю: «Завтра мне надо научить его ловить рыбу и чтобы он окупил поля в соседней деревне. Ой, бедненький, он же, наверное, у меня голодный!». И тут я испугалась: я поняла, что к этому creature я начинаю испытывать просто материнские чувства, что это реально мое домашнее животное, мой ребенок и что я всерьез переживаю по этому поводу. Представляешь, я целый день ходила и скучала по нему! Это даже хуже тамогочи, ведь в Black & White приходится отвечать за целый народ. И тут я перестала играть: я поняла, что мне есть чем занимать свои эмоции и органы восприятия, помимо игры. Это была ситуация, когда нарушился баланс: игра стала частью моей жизни, а меня это не устраивает. Хотя Black & White — лучшая стратегия, которую я знаю.

? Как ты относишься к достижениям высоких технологий?

Т.Л.: Я их боюсь и пользуюсь ими по мере необходимости. Для меня мой наладонник существует как записная книжка, органайзер, переводчик и как шутка, в которую я могу «забить» любую книжку из Интернета и читать в метро или еще где-нибудь. Поэтому, если я и пользуюсь продуктами высоких технологий, то далеко не на все 100%.

? Какое у тебя хобби?

Т.Л.: В первую очередь фитнес. Еще я очень люблю вязать, но у меня на это мало времени и никогда не удается что-то связать себе. Я хорошо вяжу, но, как правило, все это раздается подружкам. У меня получается вязать кому-нибудь, а себе — нет.

? Почему ты выбрала себе такой псевдоним — Тутта Ларсен?

Т.Л.: Мне кажется, он в наибольшей степени соответствует моему мироощущению: немножко сказочный, но в то же время очень нежный. Этот псевдоним родился из истории сказочной любви между лисенком и курочкой — между двумя абсолютно несовместимыми существами. К тому же это очень звучное словосочетание, которое сразу запоминается. Когда я начала работать на телевидении, я подумала: «Таня Романенко — ведущая музыкальных новостей?...». За границей на MTV у всех такие красивые имена: Ребекка Деруво, Хьюго де Кампус, Дивина... Я подумала: «Блин, надо что-то придумать!». Мы сели с моими коллегами и стали думать. Тутта Ларсен был второй или третий вариант. Я сначала хотела назваться Туттой Карлсон, потому что эту курочку в оригинале зовут Туттой Карлсон. Но мне сказали: «Это не пойдет: у русского человека это ассоциируется с тем, который живет на крыше». В первый же день, когда я вышла в эфир под псевдонимом Тутта Ларсен — я так ею и осталась. И так меня зовут уже без малого почти восемь лет. Думаю, этот псевдоним мне был послан свыше.

? А в жизни ты Тутта Ларсен или все-таки Таня Романенко?

Т.Л.: Я стараюсь все-таки оставлять какое-то пространство для Тани. Она другая. Тутта — это Таня в абсолютном позитиве, без депрессий, расстройств, отрицательных качеств, без «но». А в жизни, конечно, есть и другая сторона медали — я гораздо спокойнее, ровнее и менее агрессивна, чем Тутта Ларсен. Все энергетические тела вытекают в Тутте, а Таня достаточно тихий, домашний человек, гораздо более закрытый.

? Что бы хотела напоследок пожелать нашим читателям?

Т.Л.: Хочется всем пожелать чувства гармонии в себе и с миром. И любви, поскольку это ощущение возникает только в любви. А еще спокойствия и мира во всем мире: как бы банально это ни звучало, по-моему, это самое главное.

Нам же остается поблагодарить Тутту за интересное интервью и пожелать всевозможных твор. успехов! В одном из следующих выпусков вас ждет встреча с Антоном Комоловым. Знаменитый видежей лично подготовил для вас обзор своей любимой компьютерной игры. До встречи!

Олег Кафаров
kafarov@gameland.ru

PREVIEW

стр. 020-037

Master of Orion III: The Fifth X

Вслед за коронованным WarCraft III пошаговые стратегии обретут пополнение в лице не менее венценосной MoO III!



Stuntman

Симулятор киношного автокаскадера, человека без страха и упрека. Вячеслав Назаровф проникается романтикой профессии.

Gungrave

Аркадный шутер от Sega/Red/Smilebit под брутальным девизом Kick Their Ass!!!



Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

Cel-shading и stealth action — отличительные особенности современных платформеров.

Ratchet & Clank

Техногенный клон Jak & Daxter от создателя Spyro the Dragon. Классический геймплей с болтами и гайками!

PC

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

Олег Коровин korovin@gameland.ru

MASTER OF ORION III: THE FIFTH H



Еще в начале года дата выхода великого и прекрасного Master of Orion III была назначена на июнь. Эх, вот была бы бомба: представляете, в один месяц выходят Warcraft III и MoO III; фанаты в зависимости от пристрастий покупают либо одну игру, либо другую — и продажи продуктов для PC прекращаются вообще, просто потому что народу больше ничего для счастья этим летом не было бы нужно!

Жанр: strategy Издатель: Infogrames Разработчик: Quicksilver Количество игроков: до 8
Онлайн: <http://moo3.quicksilver.com/> Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM
Дата выхода: осень 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7145

Но ситуация несколько изменилась. Этой весной компания Quicksilver, ответственная за создание MoO III, объявила, что дата релиза переносится на осень сего года. Понимаю вашу реакцию, однако есть все основания полагать, что это был не очередной, а последний перенос сроков выхода. Вызван он тем, что в последний момент было решено многое в игре переделать. Не то чтобы совсем уж радикально, но некоторые сайты сочли разумным убрать FAQ'и по игре, потому что многое там в одночасье стало дезинформацией. Основная причина такой смены курса в том, что MoO III, по словам разработчиков, «слишком многое делала за игрока, а потому была не такой интересной, какой задумывалась». Видимо, не последнюю роль в переносе даты релиза сыграл и неожиданный уход из Quicksilver ведущего дизайнера Алана Эмрича. Причем его объяснение причин ухода, мягко говоря, противоречит тому, как его толкует исполнительный директор компании Уильям Фишер. Впрочем, оба они сходятся в том, что уход Эмрича прошел без скандала, и он продолжит принимать участие в разработке MoO III в качестве консультанта. Ну а нам с вами в последнем предрелизном preview предстоит разобраться в том, чего ждать, а чего не ждать от этой очень и очень многообещающей игры.

ПЯТОЕ «ХЭ» И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ

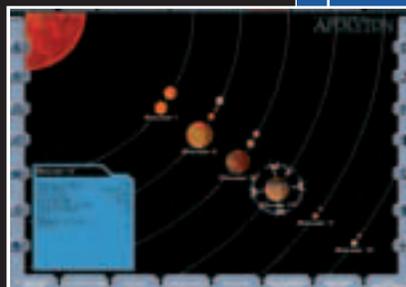
Как вы, несомненно, уже знаете, набившая оскомину фраза The Fifth X в названии гласит, что к четырем стандартным X: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate — добавится сакральное пятое — eXperience. Следовательно, у игры будут нормальный сюжет и богатая атмосфера, которые, по идее, позволят почувствовать себя настоящим властелином звездной империи.

Одна из самых интригующих и загадочных вещей в MoO III — система под названием Imperial Focus Po-

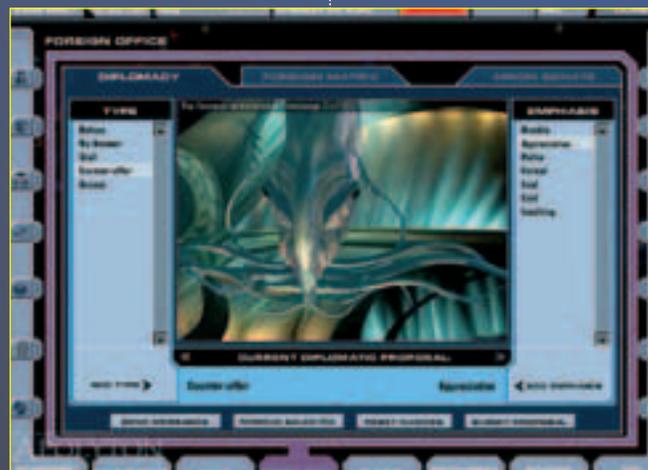
ints. Суть ее в том, что каждый ход мы должны выбирать, на какой сфере жизни нашей империи мы хотим сфокусировать свое драгоценное внимание. Ведь в империю могут входить тысячи планет, и одному человеку — будь он хоть сам Палпатин! — не под силу уследить за всем сразу. Те же сферы, что временно остались без нашего надзора, переходят под управление AI. Последний будет отслеживать, какую внешнюю и внутреннюю политику мы ведем, и в соответствии с этим принимать решения. Искусственный интеллект может взять на себя заботу о благосостоянии людей на планетах, заниматься строи-



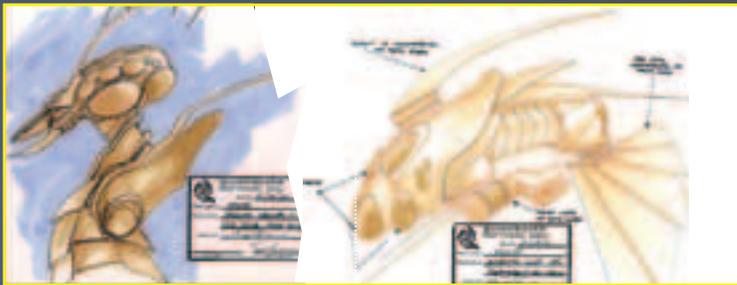
Взявшись за создание MoO III, ребята из Quicksilver первым делом засели за учебники по астрономии. Чтобы продемонстрировать нам, что бессонные ночи были проведены за работой, а не в клубах с девочками, разработчики включают в игру



массу невиданных ранее в сериале небесных тел. У каждой планеты могут быть спутники (у гигантов они вполне сопоставимы по размерам с Землей). В галактике будут встречаться пояса астерондов, существенным образом влияющие на ведение боев. Наконец, будут даже двойные планеты. А вот двойных звезд нет, потому что «по нашим оценкам, вероятность наличия возле них разумной жизни очень мала», — слова представителей Quicksilver.



При ведении переговоров главное — не падать в обморок при виде посла. А то вдруг он обидится.



тельством, вести битвы и так далее. Однако еще больше интригует тот факт, что вышеозначенной системы Imperial Focus Points может и не быть! Здесь разные источники дают разную информацию. По некоторым данным, разработчики вдруг обнаружили, что вместо помощи игроку эта система здорово загромождает интерфейс и снижает играбельность. Приятно во всем этом лишь то, что создатели МоОЗ заботятся о нашем с вами удобстве.

Политика и раньше была в Master of Orion одним из самых интересных элементов (хотя далеко не обязательным, к сожалению), теперь же ей уделяется особое внимание. При ведении переговоров мы можем выбрать тон беседы, заботливый AI станет давать советы касательно наших нынешних межпланетарных интересов и подбирать наилучшие стратегии поведения,

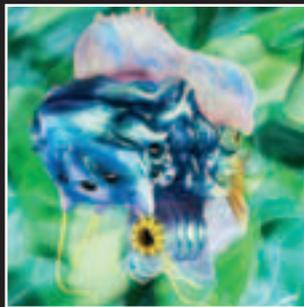
ти, чем больше разрастается наша империя, тем дороже становится покупка любого сооружения или корабля — растет бюрократия, увеличивается эффект асимметрии информации и так далее. Поэтому большим империям очень выгодно иметь в союзниках маленькие, где многие предметы можно покупать заметно дешевле.

В качестве своеобразного бонуса нам предлагается нанять на службу неких leaders — высокопоставленных чиновников. В зависимости от их характеристик повышаются определенные параметры, изначально заданные для нашей расы. При этом вражеских лидеров вполне можно убить или подкупить, рискуя, правда, тем самым развязать войну.

ДРУГАЯ ВОЙНА

Все мы в свое время здорово переплошились, когда узнали, что в МоО III

На мой взгляд, самое интересное, что есть в серии Master of Orion — расы. В третьей части, судя по последним разведанным, их будет 16 (раньше называлась цифра 8). Причем на этот раз разработчики явно переплюнули предыдущие части сериала по изобретательности:



ти: помимо привычных гуманоидов и ящерицеобразных существ, будут насекомоподобные твари и даже такие, которые вообще на живых существ не похожи (представители расы Silicoid, судя по скриншотам — самые натуральные... камни!).

Выбор лидера — ответственное дело. От его правильности во многом зависит дальнейший успех.

а также разрабатывать наиболее выгодные, на его взгляд, предложения другой стороне. Конечно, на его советы можно не обращать внимания и все делать самому. Захватывая планеты, нам придется учитывать, что их население не будет просто так работать на нас. Придется его задабривать или применять силовые меры. Однако чем больше в империи людей, работающих поневоле, тем больше проблем с тем, чтобы держать их в узде, тем сложнее добиться эффективности функционирования экономики. Ста-

Наш главный помощник в сражении — вездесущий AI. На каждом корабле есть свой командир, способный самостоятельно принимать решения. Нам это очень пригодится, так как в схватке могут сойтись до 700 кораблей!

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, честолюбие. Опыт работы не обязателен.



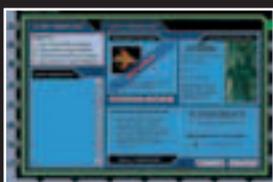
каждом корабле есть свой командир, способный самостоятельно принимать решения. Нам это очень пригодится, так как в схватке могут сойтись до 700 кораблей! Решения, принимаемые AI, в первую очередь зависят от политики, проводимой на макроуровне. Не совсем понятно как, но искусственный интеллект учитывает ее в бою. Во-вторых, имеется параметр ability rating. Действия AI зависят от характеристик наших лидеров и их характеров. Наконец, во внимание принимаются и личные предпочтения самих капитанов кораблей, которые, кстати, тоже зависят от нашей стратегии игры в целом. Все это означает, что, получив приказ атаковать вражеский корабль, отряд (весь флот для удобства мы разбиваем на отряды) хорошенько подумает, как это сделать и нужно ли это вообще. Если он не в состоянии причинить врагу никакого вреда, то постара-

Каждую планету целесообразно изучить на предмет ее пригодности для жизни.

будут real-time'овые сражения. Сейчас страсти несколько поутихли, до выхода игры волноваться все равно бесполезно. Однако разработчики клянутся, что система сражений тщательнейшим образом продумана и весьма удобна.

Начнем со space combat. Перед началом битвы мы можем расставить свои корабли, причем часть из них можно оставить в резерве, чтобы они пришли на подмогу позже. Главный помощник в сражении – вездесущий AI. Дело в том, что на

Не секрет, что в играх, подобных МОО, большую часть времени нам приходится копаться во всевозможных менюшках и подменюшках, разбираться с картами, многочисленными настройками и так далее. Так, в оригинале в МоО III должно было быть около 160 (!!!) меню



на все случаи жизни. Нетрудно понять, что при такой системе добраться даже до постоянно нужной информации было бы не так-то просто. Что уж говорить об оценке каких-то экзотических параметров функционирования нашей империи. Было принято решение исправить ситуацию и сократить количество меню вдвое. По-моему, все равно многовато.



есть найти более подходящую цель. Если в сражении расклад сил оказался не в нашу пользу, то AI может принять решение об отступлении. В какой момент оно будет принято – зависит от данной конкретной ситуации. Компьютер будет учитывать, стараемся ли мы сохранить армию или нанести как можно более существенный урон противнику.

Будет еще и ground combat. Проходят наземные бои несколько иначе, чем космические. Как именно – пока не ясно. Однако интригует фраза разработчиков о том, что наземная битва может растянуться на несколько ходов. Интересно, как такое возможно в пошаговой стратегии. В отличие от космических боев, на земле одновременно могут сражаться только две стороны, а остальным придется ждать на орбите планеты, пока те двое не закончат выяснение отношений.

ДЕМОКРАТИЧНЫЙ ORION
Разработчики говорят, что с са-

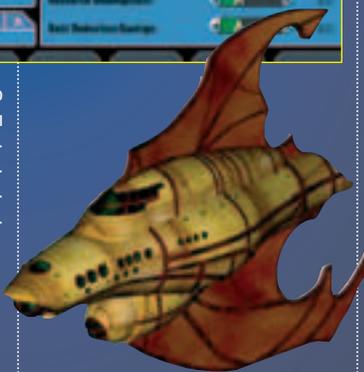


Прежде чем колонизировать планету, придется не раз подумать: помимо очевидных плюсов, у этого мероприятия есть и очень серьезные негативные последствия.

тормозить. А как быть с трехмерными боями? Принято решение использовать воксельную графику. Преимущество у такого варианта масса. Во-первых, так космические истребители станут гораздо более детализированными. Во-вторых, это позволяет избавиться от ненавистных всем угловатых моделей техники. И в-третьих, игра не будет использовать аппаратное ускорение графики. То есть наличие 3D-ускорителя не является обязательным для ее запуска во всей красе.

Также разработчики гордятся трехмерными моделями представителей каждой из рас. Во время переговоров мы сможем судить о реакции оппонента не только по его словам, но и по мимике (если, конечно, вы можете понимать мимику насекомых или медуз). Анимация просчитывается в реальном времени.

Увы, в рамки данной статьи мы не можем включить все, что нам известно на данный момент об игре. Однако изложенного,



Все корабли будут состоять из вокселей. Преимущество у такого решения масса, но главное — игра не будет использовать аппаратное ускорение графики. То есть наличие 3D-ускорителя не является обязательным для ее запуска во всей красе.

мого начала работы над игрой поставили перед собой задачу сделать продукт, который бы нормально работал на слабых компьютерах. С пошаговой частью сложностей возникнуть не могло: надо найти очень талантливых программистов, чтобы двухмерная карта умудрялась

думаю, вполне достаточно, чтобы вас заинтриговать (если вдруг так случилось, что кто-то до сих пор был равнодушен к этой игре). Окончательный же вердикт нам с вами предстоит вынести чуть позже. Уверен, МоО III стоит того, чтобы его еще чуть-чуть подождать.

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".

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

PC
HOVER ACE

GSC Game World умеет удивлять. В первую очередь, своей непредсказуемостью. Помимо вполне ожидаемых add-on'ов к «Казакам» и продолжающим традиции этой игры другим стратегическим проектам, команда в поте лица трудится и над играми, никак не относящимися к стану стратегий.

Жанр: racing/action **Издатель:** Руссобит-М **Разработчик:** GSC Game World
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://russobit-m.ru/rus/games/hoverace/>
Требования к компьютеру: PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** лето 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6102

Совсем недавно мы вас познакомили с 3D-action Firestarter от этой команды. Теперь же предлагаем вашему вниманию весьма необычную гонку — **Hover Ace**. Компания «Руссобит-М» предоставила нам бета-версию игры, так что делимся с вами собственными впечатлениями, а не пересказываем пресс-релизы.

Главный козырь **Hover Ace**, как ни банально, — графика. Игра рискует сломать стереотип, что футуристической гонке для PC достаточно иметь необычного вида трассы и машины, не особенно заботясь о высоких графических технологиях. **Hover Ace** подкупает прежде всего красотой, а не дизайном. Это ж надо, разработчики умудрились расставить вдоль трассы настоя-

щие деревья. Вы когда-нибудь видели деревья в таких гонках? Практически на каждой трассе будет невероятной красоты солнце: во время восхода, заката или в зените. Ну и, конечно, взрывы, взрывы, взрывы. Да, а еще много стрельбы и вспышек лазеров. А еще — всполохов пламени... Я уже говорил про взрывы? А вот чумовых трасс не ждите. Они как раз вполне в духе традиционных, совсем не футуристичных родственников по жанру.

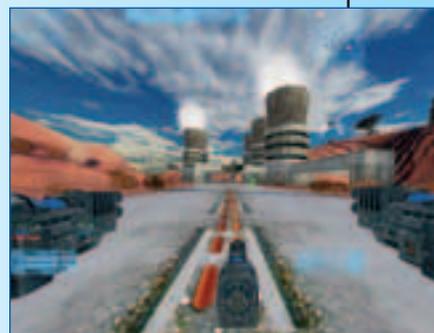


Мертвых петель, прозрачных мостов и прочих выкрутасов нет. Все дело в том, что в некоторых модах **Hover Ace** вашей задачей является не достижение финиша, а воспрепятствование приходу к нему ваших соперников. Стрельба здесь имеет гораздо большее значение, чем принято в подобных гонках. Причем опасность для гонщиков представляют не только соперники, но и враждебное окружение. На финише вместо салюта вас запросто может встретить залп охраняющих ленточку турелей. Залп по вам, конеч-

Опасность для гонщиков представляют не только соперники, но и враждебное окружение. На финише вместо салюта вас запросто может встретить залп охраняющих ленточку турелей. Залп по вам, конечно.

но. По стилю игра ближе всего... к Unreal! Те же мрачноватые пейзажи диких недружелюбных планет с повсеместным вторжением урбанистических и индустриальных элементов. То над живописной долиной проходит мост, где проносятся монорельсовые поезда, то посреди пустыни вырастают металлические башни неизвестного назначения, то трасса вдруг уходит в каменный тоннель. Видимо, по все тем же стилистическим соображениям маршруты проложены исключительно по пустыням. Они, правда, могут быть песчаными, каменистыми, снежными или даже покрытыми травой, но выглядят все равно... пусто. **Hover Ace** предлагает довольно много игровых режимов. Мне

На старте этих пушек по краям нет. Мы подбираем их так же, как это происходит в 3D-action.



Сочетание нормальных земных деревьев с футуристическими болидами удивляет: порой даже кажется, будто они из разных игр.



Разработчики решили не утруждать себя изобретением велосипеда — дизайн всех авто будет вполне традиционен.

самым интересным показалась та разновидность игры, где один из гонщиков подбирает на трассе специальный девайс, а остальные пытаются его отобрать, стреляя в него и тараня. Выигрывает тот, кто приходит к финишу с заветным предметом за пазухой (желательно, не последним). Как видите, action-элементы чувствуются даже здесь. Именно это и позволяет говорить о **Hover Ace** как о весьма необычной гонке. Так что если подобные проекты не наскучили вам как класс, рекомендую обратить внимание на творение украинских разработчиков.

POOL OF RADIANCE

FORGOTTEN REALMS



© Ubi Soft, Inc. Все права защищены. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS и эмблема Wizards of the Coast являются зарегистрированными товарными знаками Wizards of the Coast, Inc. (дочерней компании Hasbro, Inc.). POOL OF RADIANCE является товарным знаком Wizards of the Coast, Inc. Ubi Soft Entertainment, эмблема Ubi Soft и эмблема SSI являются зарегистрированными товарными знаками Ubi Soft, Inc. Все прочие товарные знаки и названия являются собственностью их владельцев. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Ubi Soft, Inc., 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры POOL OF RADIANCE в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»**

PC

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

ГЛАДИАТОРЫ

Похоже, количество стратегий в реальном времени грозит в скором времени образовать критическую массу, поэтому анонс очередного представителя жанра RTS вызывает противоречивые чувства. Но надежда умирает последней. Последуем ее примеру и попробуем пережить пришествие «Гладиаторов», тем более что игра явно будет не из худших.

Жанр: RTS/action **Российский издатель:** Руссобит-М **Зарубежный издатель:** The Arxel Guild
Разработчик: Arxel Tribe **Количество игроков:** до 8
Онлайн: <http://russobit-m.ru/rus/games/gladiators/index.shtml/>
Требования к компьютеру: не объявлены **Дата выхода:** 5 октября 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11614

печных юнитов... Может разработчикам просто было лень строить столько?

О самой же игре особо никакой информации пока нет. Будут масштабные сражения, возможность использовать и разрушать здания, растительность и ландшафт. Собирая артефакты, находя новые заклинания и зарабатывая очки опыта, мы будем завоевывать популяр-



Предыстория игры запутана до крайности. Судя по всему, действие происходит в некой альтернативной реальности. В борьбе за власть сошлись принц-регент, принцесса и камергер (хоть убейте, не понимаю, как он ввязался в войну за трон). При этом нам тут же заявляют, что три противоборствующих стороны — армия США, инопланетяне и некие «галактические силы». Было бы интересно наблюдать, как регент-американец будет разбираться с принцессой-инопланетянкой под присмотром жуткого inferнального камергера. Паноптикум! Чтобы окончательно всех запутать, разработчики сообщают, что сражаться будут три независимых представителя каждой из рас: Callahan со своими ком-

Количество полигонов, потраченных на летающих зверей, явно не соответствует их размеру.



Надеюсь, «грибы» на заднем плане – это инопланетные растения, а не земные деревья.

стоящей аж из 500 юнитов! Да еще и в полнейшем 3D. Если это не просто слова, придется снять перед Arxel Tribe шляпу. Вообще, именно техническая реализация игры должна стать ее главным козырем. Шутка ли, разработчики заверяют, что движок способен обрабатывать



Мы сможем командовать армией, состоящей аж из 500 юнитов! Да еще и в полнейшем 3D. Если это не просто слова, придется снять перед Arxel Tribe шляпу.



мандос (этот, ясное дело, американец), Fargass во главе каких-то «когорт» и генерал Maximix с отрядами киборгов. У Arxel Tribe просто талант писать пресс-релизы.

Жанр игры разработчики определяют как RTS/action с силь-

ными элементами RPG. Трепота про RPG, думаю, смело можно пропустить между ушей — знаем мы эти «элементы». В чем будет заключаться action-составляющая, тоже пока не ясно. Зато все понятно с RTS. Мы сможем командовать армией, со-

до 4 миллионов полигонов в секунду! Скриншоты настраивают на оптимистический лад. Взгляните на эти деревья, посмотрите на тени! Уж не знаю, должно ли нас настораживать, что нет скриншотов, на которых были бы запечатлены все 500 подо-

ность у публики, что должно каким-то образом помочь в бою. Вот, в общем, и все. Так что если у вас есть мощный компьютер и вы по-прежнему хотите играть в стратегии в реальном времени, берите «Гладиаторов» на заметку.

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.

PS2

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

GUNGRAVE



Синдзи Миками (Shinji Mikami), вложив главному герою прошлогодней Devil May Cry в одну руку заколдованный меч, а в другую — крупнокалиберный пистолет, ввел в аркадные шутеры новое понятие — стильность. Отныне врагов рекомендуется шинковать исключительно по-тарантиновски, с шиком, блеском и треском, обязательным пафосом и черным юмором. Судя по всему, Данте из DMC вскоре придется подвинуться: в атаку рвется новый деятель по прозвищу Beyond the Grave, и уж ему-то этой самой стильности не занимать!

Нет, Beyond the Grave не просто разряжает в неприятеля обоймы, патронташи и заряды своей гигантской пушки-гроба, которую он таскает на спине. Он упивается своим возмездием. Он ведет стрельбу, кружась в завораживающем танце, выписывая пируэт за пируэтом, меняя стойки, делая десятки ненужных движений — просто так, изящества ради. В то время как игрок просто задает направление, вертя рукояткой джойстика, и жмет на спусковой крючок (не заботясь о точности огня — для этого есть автоприцеливание), на экране во всем великолепии разворачивается бенефис адского могильщика, свинцовые брызги рвут пороховую завесу, а разлетающиеся по полу детали вражеских роботов дробной канонадой вторят пушкам главного героя. Энергия восполняется, если выстрелы противника не достигают цели. Двери вышибаются ногой. Если всех перемочить, покажут аниме-ролик. Все гениальное просто.

Жанр: action/shooter Издатель: Sega Разработчик: Smilebit/Red Company
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.gungrave.com/> Дата выхода: июль 2002 года (Япония)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11690

К ick Their Asses!» — такое напутствие сопровождает Замогильного Чувака в начале каждого из многочисленных этапов, на которые разбит его крестовый поход против вселенской несправедливости. Этому лозунгу он безоговорочно внемлет, методично и со вкусом расстреливая из внушительного арсенала ползающих, бегающих, летающих и кувыркающихся противников. **Gungrave** — необычный дебют Red Company (Sakura Taisen, Tengai Makyo, Thousand Arms) в качестве внутреннего подразделения Sega. Создаваемый в сотрудничестве со Smilebit (Jet Set Radio Future, GUNVALKYRIE), этот адренали-



В движении резня на заводе выглядит куда как презентабельнее.

Врагов рекомендуется шинковать исключительно по-тарантиновски, с обязательным пафосом и черным юмором.



ногенератор штормом пронесся по весенней выставке GameJam. Слово выпрыгнувший из табакерки ошалелый чертик, он громко заявил о себе — да, перед вами классический шутер! Да, это набор линейных уровней, кишасших мириадами врагов, тупых, как дрова. Да, это мрачный герой-одиночка, чья работа — санитаризовать окружающий мир единственным доступным способом: карающим огнем. В конце концов, это то самое, ради чего придуманы игровые автоматы и приставки — тотальное месилово, рефлексный оттяг, сакральная истина, геймерская нирвана!



Узкие коридоры превращаются в настоящие кладбища!

Гротескные персонажи от Ясухи-ро Найто (Yasuhiro Nightow, автор Trigun), дизайны роботов Косукэ Фудзисимы (Kosuke Fujishima), впечатляющая игровая пиротехника, возможность разрушить окружающие декорации, динамичная бедотня, нескончаемое «пушечное мясо»... хардрокерский саундтрек, наконец. Этого достаточно, чтобы заставить нас ждать Gungrave с замиранием сердца. Самое время продолжить традиции сеговских аркадных шутеров. Давно пора.

КАЗАКИ

Снова война

Новый адд-он к известной стратегии «Казачи» будет посвящен войнам 16-нач. 17 века. В игре представлены нации, вышедшие на боевую и политическую арену именно в это время.

- 100 новых одиночных миссий, 4 уровня сложности
- 2 новых нации: Швейцария и Венгрия с оригинальной тактикой ведения боя
- Уникальная архитектура
- Разнообразные новые юниты
- Новый масштаб: карты больше в 16 раз, различные территории
- Продвинутый искусственный интеллект



PS2, XBOX

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

Вячеслав Назаров master@gameland.ru

STUNTMAN

Риск — благородное дело. Тот, кто рискует, не только пьет различные напитки, но, к сожалению, иногда весьма сильно страдает за свое благородство. Однажды мне пришлось наблюдать, как отважные милиционеры при помощи специальных резиновых инструментов занимались воспитанием отважного водителя, который ехал на съемки передачи «Сам себе режиссер». Бедняга собирался принять участие в конкурсе «Слабо?» и с этой целью прицепил на заднее стекло наклейку «Все менты — глупые продажные существа!». Возможно, этот герой был каскадером — таким же, как персонажи готовящейся к выходу игры Stuntman. Риск — их профессия.

Жанр: racing action Издатель: Infogrames Interactive Разработчик: Reflections
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.infogrames.com/> Дата выхода: III-IV квартал 2002 года

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11204

Вообще, риск вполне может стать профессией (пусть и виртуальной) для всех, кто дождетсся выхода игры Stuntman. В ней игрокам предстоит перевоплотиться в юного каскадера, пытающегося прорваться на вершину голливудских холмов. Ну и заработать пару миллионов на ириски. Для этого герои могут принять участие в съемках шести фильмов, работы над каждым из которых идут в различных уголках земного шарика.

Разумеется, перед тем, как приступить к съемкам, следует как следует потренироваться. Для этого в игре будут присутствовать несколько режимов. Готовясь к первым трюкам, все же не стоит впадать в крайности, как это сделали двое молодых жителей городка Дьюндин в Новой Зеландии, где находится улица с самым крутым уклоном — 38 градусов. Решив прокатиться по ней, они где-то стащили двухколесную мусорную тележку, затащили ее в начало улицы, уселись, оттолкнулись и покатались вниз. Они неслись словно ракета, как вдруг их «бolid» врезался в припаркованный автомобиль. К сожалению, одного из «гонщиков» постигла судьба всех неудачливых каскадеров и он отправился напрямик к апостолу Петру с импровизированным рулем над головой вместо нимба.

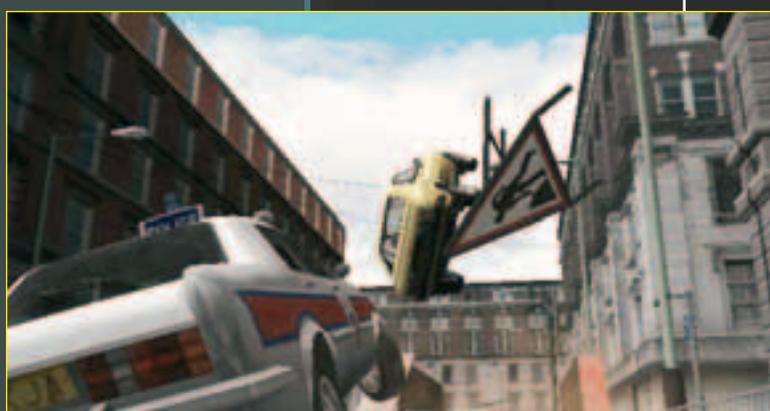
Чтобы никто не повторил судьбу незадачливых гонщиков, в Stuntman

в распоряжение игроков с первых же минут попадут вполне приличные автомобили 70-х годов. Конечно, в этих машинах окажется не так уж много лошадиных сил, да и те будут принадлежать эталонным лошадам ростом в 1 метр и весом в 1 килограмм. Но тем не менее эти стальные монстры будут прекрасно разваливаться и вообще вести себя на съемочной площадке словно настоящие актеры. К тому же на таких старичках, любовно приведенных в божеский вид в голливудских автомастерских, можно будет выполнять совершенно сногшибатель-



Если нормальные герои всегда идут в обход, то нормальные каскадеры всегда мчатся по прямой.

ные трюки, которые не всегда удастся повторить на ультрасовременных болидах. Вообще, по мере восхождения по карьерной лестнице каскадера в Stuntman гараж игроков станет пополняться самой разнообразной техникой. В нем смогут оказаться и джипы времен Второй Мировой, и бронетранспортеры тех же лет, и огромные «Кадиллаки» 60-х годов, и грациозные автомобильчики 80-х, не гово-



Если первому гонщику не удалось преодолеть трамплин, то это отнюдь не значит, что такая же судьба ждет его последователя.

ря уже о всевозможных «Астон-Мартинах», чьи владельцы обычно представляются следующим образом: «Бонд, Джеймс Бонд», ну или в крайнем случае — «Пух, Винни Пух». Помимо них каскадерам придется продемонстрировать умение летать и на более скромной технике: мотоциклах и даже трехколесных такси.

То, о чем так долго говорили режиссеры, свершилось — столкновение, хотя и очень красочное, стало платой за риск и несоблюдение техники безопасности.



Иными словами, трюки придется вытворять на том, на чем прикажет режиссер. Кто знает, может быть именно неказистая газонокосилка завезет какого-нибудь любителя ревущих моторов на вершину славы, где он сможет с чистой совестью выполнять смертельные трюки вместо звезд кино, телевидения и, конечно же, радио. Только вот даже достигнув головокружительных успехов, все же не стоит испытывать судьбу и показывать себя во всей красе в передачах подобных «Сам себе режиссер», как это сделал гражданин, речь о котором шла выше. Лучше уж рисковать жизнью на съемках фильмов. Это и интереснее, и безопаснее.



Риск вполне может стать профессией, пусть и виртуальной, для всех, кто дождетсся выхода игры Stuntman. В ней игрокам предстоит перевоплотиться в юного каскадера, пытающегося прорваться на вершину голливудских холмов.

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

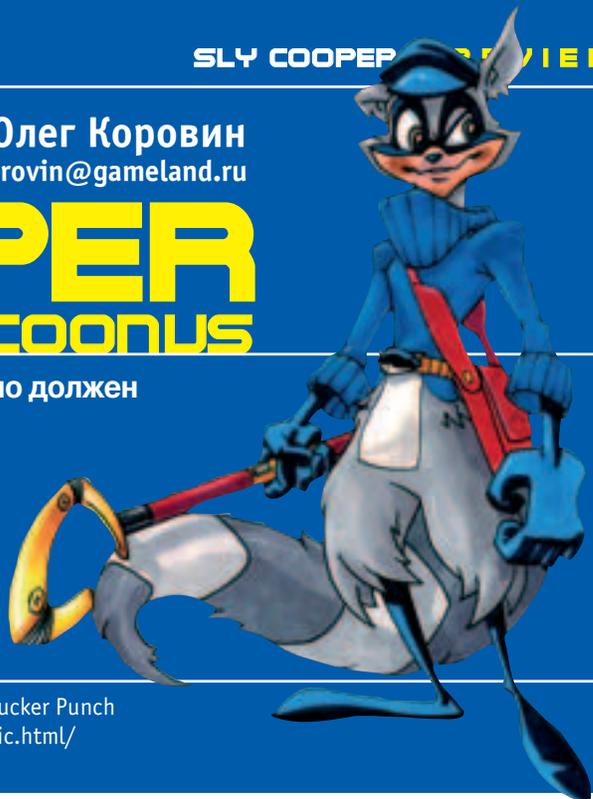
PS 2

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

SLY COOPER AND THE THIEVIUS RACCOONUS

Кто сказал, что героем платформеров обязательно должен быть сугубо положительный толстый носатый водопроводчик или какое-нибудь не менее положительное розовое круглое чудо, сбежавшее со своего законного места на диване? Ребята из Sucker Punch считают, что на пост главного героя вполне можно поставить и заурядного воришку. Хотя не такого уж и заурядного, если разобраться.



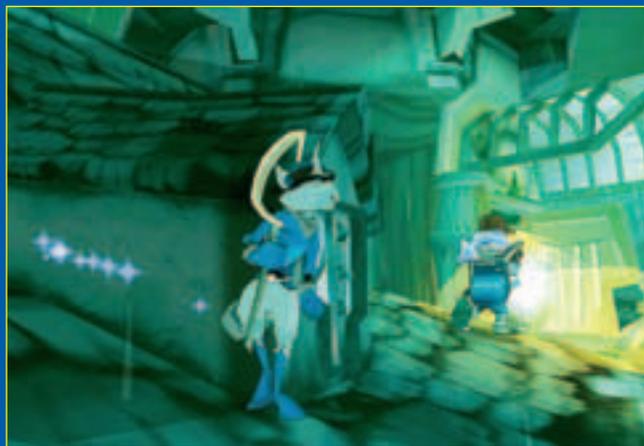
Жанр: action **Издатель:** Sony Computer Entertainment **Разработчик:** Sucker Punch
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://www.suckerpunch.com/slypublic.html/>
Дата выхода: сентябрь 2002 года

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11876

Елот по имени Слай Купер (Sly Cooper) вырос в семье потомственных воров. Однажды родители торжественно вручили ему воровскую библию (Thievius Raccoonus), которую он потом торжественно вручит своим детям. Но — о ужас! — ее украли еще более нехорошие парни, чем члены семьи Куперов — разделили на части (а иначе какой же это будет платформер?!), и убежали. Итог — реликвию нужно ответно спереть, а плохим ребятам — наступать.

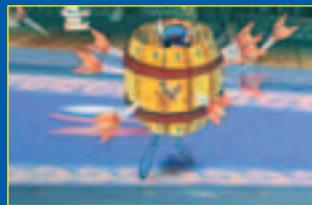
Sly Cooper — игра, полностью выполненная в мультяшном стиле. Здесь вам и традиционная искаженная геометрия (все стены и мебель выпукло-вогнутые), и мультяшная озвучка, и, конечно, толстые неуклюжие враги. Причем игра явно тяготеет к диснеевскому антуражу. Взять хотя бы напарника Слая — говорящую гнусавым голосом черепаху-ботаника в очках. Кстати, этот товарищ (который черепаха) будет весьма полезен: он наш мозговой центр, дает по-



Охранник в упор нас не увидит, пока не догадается посветить фонариком.

лезные советы и паникует по поводу и без.

Главная особенность проекта — наличие элементов stealth action. Может, применительно к такой игре это звучит чересчур пафосно, но воровскими способностями Слая придется пользоваться на



эпизод, когда Слай напяливает на себя бочку и спокойно марширует в ней мимо мечущих дротики пушек. Затем, не снимая бочки, начинает подкрадываться к стражнику: каждый раз, когда тот оборачивается, бочка оказывается на пару шагов ближе к нему, пока, наконец, из нее не выпрыгиваем мы, держа

Меня лично покорила эпизод, когда Слай напяливает на себя бочку и спокойно марширует в ней мимо мечущих дротики пушек. А затем, не снимая бочки, начинает подкрадываться к стражнику.

каждом шагу. В первую очередь это выражается в необходимости скрываться от стражи и обходить системы охраны. Выглядит следующим образом. Слоноподобное создание с фонариком бродит по двору. Мы на цыпочках крадемся мимо него, не попадая в луч света, заходим за спину и больно бьем по голове. Правда, если стражник нас все же заметил, сигнализация завыла, а охранная система заблокировала дверь, то все вопросы легко решаются грубой силой. Это сильно упрощает нашу задачу и делает тактику бесшумной инфильтрации... излишне напрягающей.

Однако есть ловушки, вот их-то придется обходить без применения тяжелой артиллерии. Здесь фантазии разработчиков можно только позавидовать. Меня лично покорила

серп наготове (да, серп — наше базовое оружие. Думаете, жестоко?).

Внешне игра производит сугубо положительное впечатление. Особенно это касается анимации. Как Слай ходит на цыпочках, надо просто видеть (и слышать, кстати, тоже). Обилием полигонов на экране движок не поражает, зато он прекрасно, прямо-таки великолепно работает с освещением.

Sly Cooper замечательна тем, что должна понравиться практически всем (кроме, пожалуй, тех, кто категорически не любит мультфильмы). Игра делается в лучших традициях жанра, но при этом умудряется привнести в него и элементы новаторства, что, согласитесь, происходит не каждый день.



Технология cel-shading применяется в игре не везде, а лишь местами, на персонажах.

СИЛЫ ВСТОРЖЕНИЯ

NOVYI
DISK
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.

PS 2

Олег Коровин korovin@gameland.ru

RATCHET & CLANK

Не Spyro the Dragon единым живы товарищи из Insomniac Games. Очередным готовящимся к выходу творением эти ребята хотят доказать, что держат нос по ветру и понимают, в каком направлении развивается близкий им по духу жанр платформеров. И никакого самокопирования!

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



Жанр: action **Издатель:** Sony Computer Entertainment
Разработчик: Insomniac Games
Количество игроков: 1
Онлайн: http://www.insomniacgames.com/h_products.html/
Дата выхода: ноябрь 2002 года

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11870

Началу может показаться, что речь идет о перепевке разработок конкурентов. Само название уже наводит на мысли о недавнем хите Jak and Daxter. И правильно делает, что наводит. **Ratchet & Clank** — два главных героя игры. Ratchet — лилообразный большеглазый зверь, как будто пришедший из Star Fox Adventures, а Clank — его смешной маленький помощник (на сей раз механической, а не магической породы). Однако всем тем, кто готов кричать о слепом подражательстве, разработчики тут же затыкают рот веским (тонн на шестьдесят) аргументом: у нас, мол, можно играть за обоих персонажей, а не только за Jak'a... в смысле, Ratchet'a. На протяжении всей истории друзья помогают друг другу, но управлять мы будем сначала Ratchet'ом, а ближе к концу — Clank'ом.

Insomniac Games делают не просто платформер. В игре намешана масса элементов из других жанров. Демо-версия с E3 убежда-



ет, что данный подход очень даже оправдан. Прохождение каждого уровня здесь — нечто большее, чем просто перемещение из его начала в конец. У нас всегда есть выбор, в какую сторону пойти. Собственно exploration занимает не последнее место в игровом процессе. Нужна вся эта беготня по миру, чтобы находить нужных NPC, которые будут давать нам задания. А вот их выполнение связано с уже привычными прыжками по платформам и размахи-

ходу игры. Ну, валюта здесь такая. Техностиль в **Ratchet & Clank** явно доминирует. И напарник у нас робот, и всевозможных гаджетов будет море, и даже вездущие летающие островки лишь на поверхности покрыты зеленой травкой, а в разрезе демонстрируют сплошные железяки (в «Соники» все это давным-давно было! — прим. ред.).

Главное, в чем убедила демо-версия, так это в технологическом совершенстве игры. Представленный разработчиками уровень

Уходящие в небо башни, огромные острова, соединенные мостами, десятки летающих автомобилей и поездов — есть от чего зазеваться и проскочить мимо заветной платформы.



Как бы грозны не были противники, арсенала из 35 пушек хватит, чтобы «поговорить» любого из них.

просто завораживает своим величием: уходящие в небо башни, огромные острова, соединенные мостами, десятки летающих автомобилей и поездов. Великолепие простирается до самого горизонта. Есть от чего зазеваться и проскочить мимо заветной платформы. Последнему, правда, способствует и не слишком разумная камера, которая сама вращаться очень не любит, а вручную ее двигать неудобно — шибко инертная.

ванием разводным ключом (оружие Ratchet'a по умолчанию).

Вообще, с оружием в **Ratchet & Clank** все в полном порядке: 35 наименований для «безобидной» бродилки — весьма внушительная цифра. Добывать его можно не только у беспомощных врагов, но и покупать в магазинах в обмен на... болты и гайки, собранные по

Ratchet & Clank — проект весьма оригинальный и заслуживающий пристального внимания. Единственное, что вызвало нарекания лично у меня — некоторая пресность стиля в целом и недостаток юмора в частности. Гайки вместо денег и необъятная барышня-тренер в трико — конечно, неплохо, но хочется больше. Хочется релиза!



Так как действие игры разворачивается на далеких планетах, то у разработчиков развязаны руки, чтобы придумывать самых невероятных по внешнему виду персонажей.



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

ZETTAI ZETSUMEI TOSHI

Стихийные бедствия обычно освещаются в играх однообразно. Если уж кто-то решается выпустить проект, связанный с чрезвычайными ситуациями, чаще всего мы получаем симулятор пожарного (Ignition Factor на SNES, аркадная Brave Firefighters) или службы скорой помощи (Ambulance Driver, PC). Вплоть до последнего времени ни одна игрушка не закидывала вас в центр кропотливо воссозданного тайфуна, воронку смерча или эпицентр землетрясения, ставя перед геймером единственную задачу: выжить любой ценой. Теперь такая игра существует.

Жанр: adventure Издатель: Irem Разработчик: Irem
Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.zettai-zetsumei.com/> Дата выхода: 25 апреля 2002 года (Япония)

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F11875

Н еудивительно, что Zettai Zetsumei Toshi (примерный перевод названия звучит как «Опустошенный город») появилась только сейчас: идея создать максимально реалистичный «симулятор выживания во время землетрясения» могла быть адекватно воплощена только на современной приставке. По сюжету, сильное землетрясение застигает главного героя в вагоне монорельса посреди города, возведенного на искусственном полуострове — авторы явно подразумевают современные районы Токио, построенные на подушке из прессованного мусора в осушенной части Токийского залива. Рушатся мосты и небоскребы, прямо на мостовых образуются провалы, один за другим происходят оползни, взрывы газа, прорывы водопровода — и посреди этого кошмара ваш персонаж пытается спа-

Кто-то из вас кого-то спас. Только кто кого? ;)



Бензовоз впереди может взорваться в любую секунду.

сти других жертв стихии. Конечная цель — покинуть остров, для чего придется решить ряд загадок, попутно избегая тысячи и одной ловушки. Эдакий реалистичный вариант обожаемой нами ICO.

Поддерживать жизнедеятельность персонажа приходится не только с помощью найденных лекарств. Необходимо следить за содержанием воды в собственном организме: как только уровень жидкости снижается, резко падают скорость передвижения и быстрота реакции. Следовательно, одна из задач — поиск среди развалин любых запасов питьевой воды, одновременно являющихся точками сохранения игры. Сильно меняет-

нии ранений отображаются все пластыри и перевязки; а у мужчин даже растет борода. От падающих из полуразрушенных зданий предметов защитит каска, а ладони от порезов стеклом предохраняют рукавицы. В отдаленный подквест выливаются поиски компаса... По пути вам встретится множество товарищей по несчастью, таких же жертв стихии. Далеко не каждый из них останется в живых — редкие счастливицы смогут объединить с вами усилия для прорыва на большую землю. От выбора партнера во время игры напрямую зависит финал,

Рушатся мосты и небоскребы, происходят оползни, взрывы газа, прорывы водопровода — а ваш персонаж пытается спасти других жертв стихии.



Не надейтесь, что ваша одежда будет как новенькая после лавины по развалинам.

ся внешний вид героев: чем больше времени они проводят в разрушенном мегаполисе, тем сильнее изнашивается, загрязняется одежда; при лече-

предусмотрено несколько сильно различающихся концовок.

Отрадно видеть, как в Японии появляются все новые игровые концепции — язык не поворачивается назвать ZTT просто удачным развитием идей Prince of Persia, Resident Evil и ICO. Безусловно, это вещьца в себе, одно из наиболее интересных открытий года. Только непонятно пока, кто же из западных издателей решится подхватить игру для англоязычного релиза (и решится ли вообще?). ZTT неплохо смотрелась бы под лейблом Fresh Games от Eidos, но... впрочем, давайте не будем загадывать попусту.

PC

DEEP SEA TYCOON

Жанр: strategy
Издатель: Anarchy Enterprises
Разработчик: Unique Entertainment
Онлайн: <http://www.deepseatycoon.com>
Дата выхода: не объявлена

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

В семействе Tycoon'ов пополнение! Радоваться по этому поводу или плакать — решайте сами. Но от того, что выход сего творения грядет, никому из нас отвертеться не удастся. Кстати, **Deep Sea Tycoon** — не первый опыт разработчиков в создании подобных игр... а второй (первым был не менее экзотичный Moon Tycoon). Так что эти ребята свое дело знают.

Не поверите, но в игре нам придется строить и развивать подводную империю. Неожиданно, да? Мы можем избрать любой стиль правления и в соответствии с ним изменять окружающий мир. Можно стать нефтяным магнатом, качаю-



щим деньги и загрязняющим водную среду. Можно, наоборот, превратиться в ярого защитника подводной жизни. Благо, помимо зданий, в игре наличествуют и подводная флора, и фауна. Можно попытаться счастья в поисках подводных сокровищ (это приносит не только деньги, но и ценные знания).

От многочисленных собратьев по жанру **Deep Sea Tycoon** выгодно отличается своей трехмерностью. И хотя, судя по скриншотам, очень красивую игру назвать сложно, все же созерцать подводный мир в его трехмерном величии заметно приятнее. Дата выхода проекта пока еще не названа, но не сомневайтесь, появится он скоро.

PC

COMMANDOS 3

Жанр: strategy
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Pyro Studios
Онлайн: <http://www.pyrostudios.com>
Дата выхода: лето 2003 года

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

Мало кто сомневался, что Pyro Studios покажут на E3 новую серию **Commandos**. И испанцы оправдали возложенные на них надежды. Да, **Commandos 3** — быть!

Как нетрудно догадаться, разработчики заявляют, что третья часть сериала наверняка станет еще лучше, красивее и играбельнее, чем две предыдущие вместе взятые. В пер-



вую очередь Pyro Studios собираются порадовать игроков невиданным доселе качеством графики. Интересно, правда, что движок при этом остается прежним, хотя он и подвергнется доработке. Во-вторых, разработчики собираются отказаться от миссий как таковых. Вместо этого игра будет обладать добротным сюжетом, вокруг которого и будет построена вся игра.

Уже известны несколько локаций, которые нам удастся посетить. Прежде всего разработчики называют Сталинград, где нам надо будет убить немецкого суперснайпера (признаются, что смотрели фильм «Враг у во-



рот»). Также мы посетим Германию и Францию. В частности, не обойдется без пляжей Нормандии... Ох уж нам эти пляжи! Главные герои **Commandos 3** переключаются из предыдущих серий. Никаких новых классов солдат вводить не планируется. Зато будет новое оружие и скиллы.

Публика сериал **Commandos** любит и третья часть проглотит в любом виде. Но, если честно, пока ничего интригующего.

PC

STRONGHOLD: CRUSADER

Жанр: strategy
Издатель: Take Two Interactive
Разработчик: Firefly Studios
Онлайн: <http://www.fireflyworlds.com>
Дата выхода: сентябрь 2002 года

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

Только появившись, **Stronghold** неожиданно для всех вдруг стал хитом. Разработчики сами вряд ли такого ожидали. Но уж раз назвался груздем... Что у нас всегда идет след за выходом хита? Правильно, expansion pack'и. Таковым и является **Stronghold: Crusader**.

Движок и игровая механика, ясное дело, остаются прежними. Меняется лишь антураж. Действие игры развернется во времена крестовых походов. Поэтому окружать нас будут не дубовые леса и водопады, а выжженные пустыни и кактусы. Самым заметным изменением станет появление замков, чья архитектура явно заимствована с исламского Востока. Кроме того, раз действие теперь происходит в пустыне, жизненно важным становится поиск воды. Для питья она вряд ли понадобится, а вот для тушения пожаров — наверняка. Будут, конечно, и новые юниты, появившиеся опять-таки благо-



даря «истернизации» игры: конные лучники, убийцы-ассасины и так далее.

Разработчики уверяют, что тщательно доработали систему искусственного интеллекта. Теперь каждый наш противник обладает уникальной тактикой не только ведения боя, но и хозяйствования. Если один во главу угла ставит построение мощной многолюдной армии, то другому важнее построить стены в четыре метра толщиной, чтобы необходимость в войсках отпала сама собой. В целом, думаю, expansion pack получится добротный.

Олег Коровин korovin@gameland.ru

PC

ОПУСТОШЕНИЕ

Жанр: 3D action
Издатель: Акелла/ARUSH Entertainment
Разработчик: ARUSH Entertainment
Онлайн: <http://www.akella.com>
Дата выхода: осень 2002 года

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

Игра «Опустошение» создается на движке Unreal Warfare (том самом, на котором делается и Unreal 2). Сам по себе этот факт говорит о многом. Хотя бы о том, что у разработчиков нет недостатка ни в деньгах, ни в амбициях.

По жанру игра представляет собой командный FPS, разворачивающийся в киберпанковском мире. Подробности о сюжете пока не разглашаются, так что будем надеяться, что



разработчикам удастся избежать избитых клише. Собственно, сейчас самый большой интерес представляет техническое воплощение проекта. Скриншоты производят сугубо положительное впечатление. Хотя разработчики пока еще и не ввели в игру многие спецэффекты. Игра будет поддерживать все «железные» навороты GeForce3 и требовать не слишком тугодумный процессор (рекомендуется P4 1500!). Помимо графики, разработчики делают упор и на физическую модель. Скажем, пнув лежащую на земле банку, мы



можем ожидать от нее аэродинамически правильного полета. На теле противников будет 8 точек поражения, так что умирают они всегда по-разному. Руки и ноги, кстати, могут разлетаться в разные стороны.

Не удивляйтесь полному отсутствию информации об игровом процессе. Ее пока нет. Но мы, возьмем «Опустошение» на заметку.

PC, XBOX

GHOST MASTER

Жанр: logic/RPG
Издатель: не объявлен
Разработчик: Empire Interactive
Онлайн: <http://www.empireinteractive.com/>
Дата выхода: 2002 год

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

Нечасто на PC выходят столь экзотичные по жанру проекты, так что рекомендую обратиться на **Ghost Master** внимание. Тем более что ответственная за разработку игры Empire Interactive уже хорошо знакома многим из вас по безумным «Овцам».

Ghost Master — это паззлы. У нас есть около 60 привидений и примерно 150 их сверхспособностей, с помощью которых нам и предстоит решать возникающие по ходу дела задачи. Ну, скажем, застрял один из наших потусторонних подопечных в камине. Надо его освободить. Можно воспользоваться банальным телекинезом. А можно понизить в комнате температуру, чтобы кто-нибудь из людей пошел зажечь камин и «случайно» выпустил призрака.

Кстати, люди — это вообще отдельная песня. В конце



концов, именно в том, чтобы ежеминутно повергать их в ужас, и состоит главная прелесть игры. Однако пугать надо с умом. Людей можно прекрасно использовать в своих целях (для решения головоломок). А чтобы тепловый недотепя сделал то, что от него требуется, надо понять его настроение и нащупать «слабину» — понять, чего он больше всего боится. В целом звучит все очень весело и необычно, хотя концепция слегка и напоминает Haunting: Starring Polterguy.

REVIEW

стр. 038-065

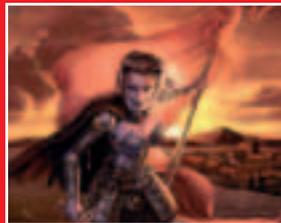
WarCraft III

Ожидание закончено. Читайте наш вердикт главной RTS года. Взвешиваем все плюсы и минусы титанического проекта.



Neverwinter Nights

На следующих страницах вы найдете обзор еще одного громкого PC-релиза последнего времени, фэнтезийной онлайн-ролевой RPG от BioWare.



Grand Prix 4

Продолжение легендарного гоночного автосимулятора от маэстро Джеффа Краммонда.

Deus Ex

Насколько хороша версия знаменитой компьютерной action-RPG, только что выпущенная для PlayStation 2? Что это — возможность для консольных игроков приобщиться к шедевру или его дискредитация?

2002 FIFA World Cup

Add-on к «номерной» FIFA образца нынешнего года — насколько разнятся между собой эти две игры? Какая предпочтительнее? Ответ в обзоре А. Щербакова.

Олег Коровин korovin@gameland.ru

WarCraft III

Reign of Chaos

НА ДИСКЕ
BONUS
К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

ПЛАТИНА СТРАНА ИГР
СМОТРИТЕ РЕКЛАМУ

БОЛЬШАЯ ИГРА



Жанр: RTS Российский издатель: Софтклуб
Зарубежный издатель: Vivendi-Universal
Разработчик: Blizzard Entertainment
Локализация: Софтклуб Количество игроков: до 12
Онлайн: <http://www.blizzard.com/war3/>

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11379

Большая игра. Большая. Проведшая четыре мучительных года в разработке. Сменившая изначальную концепцию и потерявшая в дороге две игральные расы (включая одну так и не анонсированную – полагаем, эльфов из Кель-Таласа, у них в финальном варианте даже сохранились кое-какие оригинальные здания). Игра, которую ждали так, как сейчас, кажется, не ждут уже ничего.

Сергей Овчинников

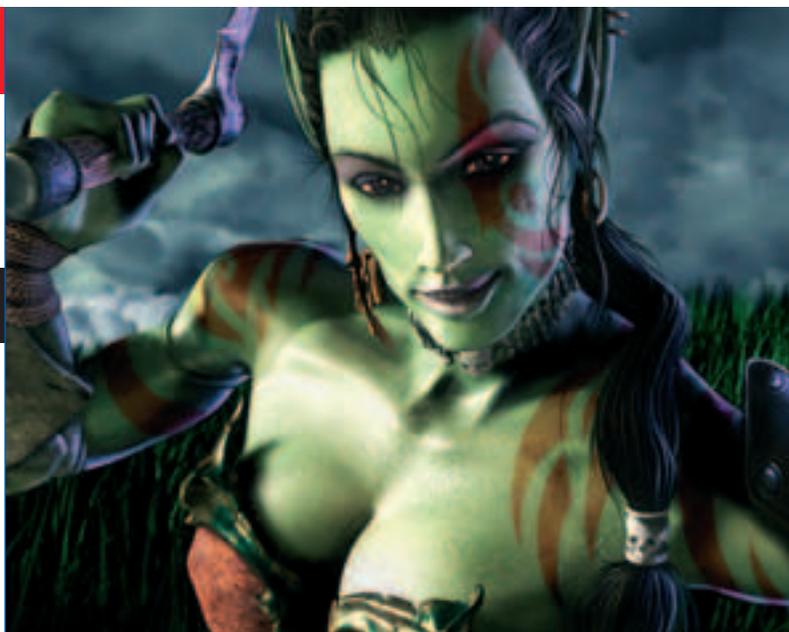
amir@gameland.ru

WarCraft III сейчас очень модно ругать. Мол, устаревшая графика, непонятный баланс, никакого новаторства, да и вообще стоило ли это столько ждать? Blizzard подобные реплики старается просто не замечать, упорно утверждая, что ничего лучше и масштабнее третьего Warcraft студия никогда еще не создавала. Сколь бы невероятно самоуверенным не показались это утверждение, разработчики все же правы.

Blizzard – компания исключительно старомодная. Сам стиль работы этой команды уже давно считается в индустрии непозволительным и вредным для бизнеса перфекционизмом. Даже находясь в составе международного медиагиганта Vivendi-Universal,

компания умудрилась сохранить полную независимость и получила от высокого начальства карт-бланш работать над своими играми не по расписанию, а столько, сколько потребуются. Blizzard, пожалуй, единственная компания, позволяющая себе тестировать собственный проект не месяц, как поступает большинство даже самых серьезных студий, работающих в жанре RTS, а полгода, спокойно и деловито выверяя сложнейшую модель игрового баланса. С таким старомодным и несовременным подходом к делу неудивительно, что на выходе мы получили игру, созданную по давно забытым стандартам – целостную, лаконичную и гармонично выстроенную от вступительного ролика до финальных аккордов старой темы Warcraft II в бонус-титрах. Игру,

Русские голоса и качество актерской игры показали разработчикам куда лучшими, нежели у других европейцев-локализаторов...



которую не хочется обсуждать, потому что не терпится вновь оказаться у компьютера и...

Поскольку сюжетная линия в первых двух сериях присутствовала скорее в качестве фона, нежели полноценного элемента игрового процесса, при проектировании сиквела Blizzard пришлось детально продумать всю концепцию сериала, дополнив массой деталей сюжеты приквелов. При содействии нескольких профессиональных писателей Роб Пардо (Rob Pardo) сумел создать поистине эпическую историю, где, подобно толкиеновскому «Властелину колец», большое раскрывается через малое.

История противостояния нескольких богов, создающих миры, и армии демонов, их уничтожающих. История падения одного из творцов, Архимонда, возглавившего полчища демонов. История создания Азерота и древних драконов, назначенных богами хранителями этого мира. История гигантского магического озера и поучительного примера злоупотребления магией. При чем здесь любимый Азерот? При чем здесь обожаемые орки? Пройдите четыре кампании игры, не забыв также прочитать прилагаемый на диске pdf-файл с предысторией – и вы найдете ответ. Кроме того, вы также сможете выяснить, почему никто во втором Warcraft даже не слышал о Нежити или о Ночных эльфах, откуда они взялись и что им, собственно, требуется. Уникальность сюжета игры в том, что благодаря сказочному фэнтези-сеттингу разработчики получили воз-



Совершенно новый баланс четырех рас, увлекательнейшая кампания с исключительно сильным сюжетом, шикарные (ШИКАРНЫЕ!) видеоролики, отличная локализация... Это Warcraft III. Такой, каким он должен быть.



Невозможность строить большие армии (да-да, все-таки это минус игры!), зафиксированная камера, ограничение на развитие героев, а также на их количество в рамках одной миссии. Мелочи, конечно, но полбалла скосили.



РЕЗЮМЕ:

Оставаясь в рамках существующего жанра, Blizzard сделала все, что могла, в очередной раз подняв планку качества на практически недосыгаемую высоту. Впрочем, нам этого все равно мало. Нет предела привередливости.



сту закрыла доступ к более поздним кампаниям — каждая следующая открывается лишь после прохождения предыдущей. А все четыре образуют единый непрерывающийся сюжет. Две крошечные тренировочные миссии в прологе, девять у Альянса, по восемь у Нежити и Орды и семь заключительных у Ночных эльфов. Первоначально у эльфов тоже наличествовало восемь глав (в последней необходимо было уничтожить три ги-

гантских базы Нежити и собственно вручную направить армию светлячков на лезущего на Древо Архимонда), но финальная была в результате отменена — от нее остался лишь заключительный ролик. Дизайн миссий, как правило, весьма необычен и требует от игрока не строго стратегического мышления и не умения совершать двадцать кликов мышкой в секунду, но, в основном, наличия смекалки и интуиции. Почти любое задание можно выполнить и простым уничтожением всего и вся, но куда приятнее и интереснее листать главы легко и изящно. Введение в строй системы основных и дополнительных заданий (то есть квестов) дополняет и без того немалый список того, чем можно заняться на великолепно отрисованных игровых картах. Герои присутствуют как для искренности и полноты



Под вашим началом может находиться не более трех героев.

возможность рассуждать об очень серьезных и правильных вещах, при этом совершенно не рискуя предстать за нудами и не опускаясь до нравоучений. И поверьте, возможности немножко пофилософствовать в Warcraft не упустили.

Игровые кампании **WarCraft III** — это не просто набор разнообразных миссий. Создавая их (кстати, именно закрытый для тестирования и строго засекреченный однопользовательский режим давался Blizzard наиболее тяжело), авторы игры прежде всего хотели рассказать историю. Историю, куда частично вошли наработки почившего в стадии «development hell» Warcraft Adventures, и которая весьма красноречиво доказывает, что даже самые непримиримые враги всегда готовы объединить усилия — если кто-то третий грозит им неминуемой гибелью. Специально для кампаний (а вовсе не ради каких-то там ролевых элементов) придуманы и герои — благородные и не очень персонажи, чьими глазами мы будем созерцать действие. Как и полагается в *правильной* экранизации, сюжет в **WarCraft III** куда больше, чем то, что входит в саму игру: все, что мы увидим — некие выдержки, основные моменты и поворотные точки. Остальное придется додумывать самим.



Гром собственной персоной... Сидеть на троне ему осталось недолго...

Я не шучу — промежутки между миссиями, роликами и прочим контентом здесь вовсе не заполняются многостраничными виршами на тему: «А что было дальше...», на манер, например, Myth. Лаконичность и всевозможные методы поддержки интереса игрока на должном уровне — вот основные ориентиры. Ну а если кому-то захочется заполнить некоторые пробелы — милости просим, в комплект поставки включен сверхмощный редактор карт, где можно без проблем создать абсолютно любую миссию.

В игре четыре кампании и пролог, причем во избежание сюжетной путаницы и неразберихи Blizzard попро-



Мастер клинка и его «дешевые копии».



повествования, так и ради преслову-тых ролевых элементов. Правда, прокачивать их можно лишь до десятого уровня (средний герой у среднего игрока достигает его примерно к предпоследней главе соответствующей кампании) — ради достижения игрового баланса пришлось пожертвовать многими основными Diablo-составляющими. Герои — замечательно, но игроки не должны забывать и про обычные войска. Именно поэтому, например, получаемый героями опыт делится между героями, если их двое или трое. Больше трех в стандартной игре нанять нельзя. В кампаниях, кстати, у вас никогда не бывает более двух, что, по всей видимости, считается в Blizzard оптимальным количеством.

Техническое исполнение проекта хоть и находится на высоте, но нарядно ли сможет удивить или поразить вас. Относительно простые ландшафты, несколько великолепно сделанных, но от того ничуть не более сложных эффектов (Blizzard явно усвоила несколько уроков общего кур-

дельно стоит отметить потрясающие кинематографические заставки, с легкостью состязаящиеся по качеству с лучшими роликами от Square, а по уровню эмоциональной окраски порой их превосходящие. Особенно хорош финальный ролик Альянса «Возвращение принца». Музыка (пусть, по большей части, и аккуратно заимствованная из «Звездных войн», «Гладиатора» и пары-тройки других кинематографических шедевров) чудно, как хороша. А в бонус-титрах, в полностью переделанной в полигонах вступительной сцене Warcraft II, нас ждут и ностальгические нотки...

Баланс и многопользовательская игра. Самая спорная часть проекта. Многие ждали от третьего Warcraft продолжения традиций StarCraft — массовые потасовки, чрезвычайно быстрый игровой



Лаконичность и всевозможные методы поддержки интереса игрока на должном уровне — вот основные ориентиры.

Долгое заточение явно не пошло Иллидану на пользу.

риантов игры, давшие и нашей версии «зеленый свет», отметили, что русские голоса и качество актерской игры показали им куда лучшими, нежели у других «европейцев»...

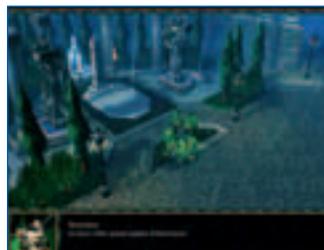
Как вы уже, наверное, успели заметить, этот материал вовсе не ставил своей целью решить для вас сложную дилемму «покупать Warcraft III или все же не стоит». Ответ прост на-



Древо Мира — основа вселенной Warcraft.

са Final Fantasy), угловатые персонажи, снабженные плавной, четкой и порой просто завораживающей анимацией, отличная цветовая гамма — вот, собственно, и весь список достижений. Скептики заметят, что, мол, на многочисленных выставках, где демонстрировался рабочий вариант игры, смотрелась она куда лучше. Увы, они будут правы — учитывая массовость продукта, Blizzard просто не могла себе позволить выпустить игру, которая будет тормозить на большинстве стандартных машин рядовых пользователей. Мощь готового и весьма качественного движка (взгляните на экраны выбора миссий!) пришлось существенно ограничить, чтобы все (предположительно) двенадцать миллионов потенциальных покупателей могли спокойно поиграть в Blizzard'овский шедевр. От-

процесс. Blizzard сконцентрировалась на другом — сражения небольших армий, напряженный передел сфер влияния и отчаянные битвы за ресурсы, умелое использование магии и шпионаж. Отсюда разочарование в проекте сотен и даже тысяч игроков, легально (а как правило, совсем нелегально) получивших бета-версию. На деле многопользовательский Warcraft весьма интересен. Отсутствие стопроцентно выигрышных стратегий, легкие преимущества, получаемые различными расами на определенных картах, некоторое неравенство рас в борьбе друг против друга, радикально отличные друг от друга схемы развития — все это делает multiplayer куда более разнообразным. Хотя основные принципы многопользовательской игры сохранились — выигрывает в итоге все равно тот, кто быстрее умеет щелкать мышкой и наизусть знает



Старый-добрый Кел-Тузд. Вы с ним еще увидите.

выигрышную комбинацию развития. Клик, шахта, клик В-В, клик В-F и так далее... Кстати, в русской версии игры, на протяжении почти полугода бережно и аккуратно создававшейся компанией Софт-клуб, сохранены все стандартные английские «горячие клавиши», — чтобы профессионалам и просто закаленным в боях игрокам не приходилось переучиваться заново. О качестве локализации я, как один из ее создателей, распространяться не буду, заметив лишь, что разработчики игры после серьезного внутреннего тестирования релиз-кандидатов всех европейских ва-

столько, что я даже не потружусь его приводить. Единственный совет на прощанье: не поддавайтесь соблазну пиратской версии, утянутой из-под носа Vivendi за пару недель до релиза — ведь на этот раз Россия получит свою собственную официальную локализацию, причем одновременно со всем остальным миром и совсем недорого. Вы уже прождали добрых четыре года, и несколько лишних дней почти не имеют значения. Кроме того, русская версия, разумеется, снабжена ключом в Battle.net, что позволит вам сражаться с тысячами варкрафтеров по всему миру в любое время дня и ночи....

КОРОЛЬ ДРУИДОВ



©2002 HAEMIMONT GAMES. All rights reserved. Издатель "Руссобит Паблишинг"

e-mail: office@russobit-m.ru, Адрес в интернете: 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



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

HAEMIMONT
GAMES

Neverwinter Nights

НАШИ АПЛОДИСМЕНТЫ!



Жанр: RPG Издатель: Infogrames Разработчик: BioWare
 Количество игроков: до 64 Онлайн: <http://nwn.bioware.com>
 Требования к компьютеру: PII 300, 128 MB RAM, 2 GB HDD, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5760

В отличие от товарищей, видевших себя в будущем звездами шоу-бизнеса или отважными космонавтами, ты всегда мечтал(а) прорубить себе дорогу к славе огромной секирой (прожечь файерболом), твои тома Толкиена и Муркока стали походять на полуистлевшие берестяные грамоты, а по ночам во сне ты бормочешь тексты страшных заклятий (отчего младший брат страдает хроническим энурезом)? Не стоит отчаиваться, что время Героев прошло. Всего 3 CD... и добро пожаловать в Neverwinter Nights!



Maximus aka Mr.Muscular

mrmuscular@yandex.ru

Вместо предисловия

Ребята, скажу как на духу! Когда я распечатывал диски с **NWN**, мои руки, покрытые суровыми шрамами от орочьих ятаганов... дрожали! Дело в том, что последние ролевые проекты, еще до релиза заклеянные ярлыком «шедевр», оказались совсем не тем, что все мы ждали...

О, Боги! Неужели вы услышали мои мольбы?!

Я бы в Sorcerers пошел...

Создание персонажа — то, с чего начинается любая CRPG, базирующаяся на правилах Advanced

Dungeons & Dragons (AD&D). **NWN** — вторая игра (первой была Pool of Radiance от UbiSoft, а о мертвых либо хорошо, либо ничего), основанная на Третьей редакции D&D, поэтому нужно уяснить отличия этой системы от AD&D Второй редакции (2nd edition).

В **NWN** имеется: шесть «старых» рас плюс одна новая (милашки полуорки), количество классов

Neverwinter Nights находилась в разработке около пяти лет (первоначальный релиз был заявлен еще на 2000 год), но за это время BioWare создала в своих секретных лабораториях настоящий шедевр.



С компанией единомышленников и Балрог не страшен.



Скрупулезный перенос правил Третьей редакции AD&D, геймплей, не отпускающий из-за монитора по 24 часа в сутки, полноценный многопользовательский режим, шикарный саундтрек от Джереми Соула.

Не соответствующая новейшим требованиям графика, невозможность управлять присоединившимися NPC в одиночной игре, недостаточно оптимизированные системные требования.



РЕЗЮМЕ:

Резюме? Побойтесь бога, какое резюме?! Тут моего файтера окружила дюжина Umber Hulk'ов, и явно не с желанием предложить нежную дружбу... А-а-а-а!!! Ну а если серьезно, **NWN** — не что иное, как трехмерный Baldur's Gate, грозящий затмить славу своего предшественника.



вающую сюжетную линию, что большую часть игрового времени геймеры проведут с разинутым ртом и округлившимися глазами.

Наши приключения начинаются далеко от города Neverwinter, который в свою очередь, находится в известнейшей игровой вселенной Forgotten Realms («Забывшие Королевства»).

Подземелья и густые леса, так любимые/ненавидимые RPG'шниками тоннели канализаций, коварные враги и благородные со-

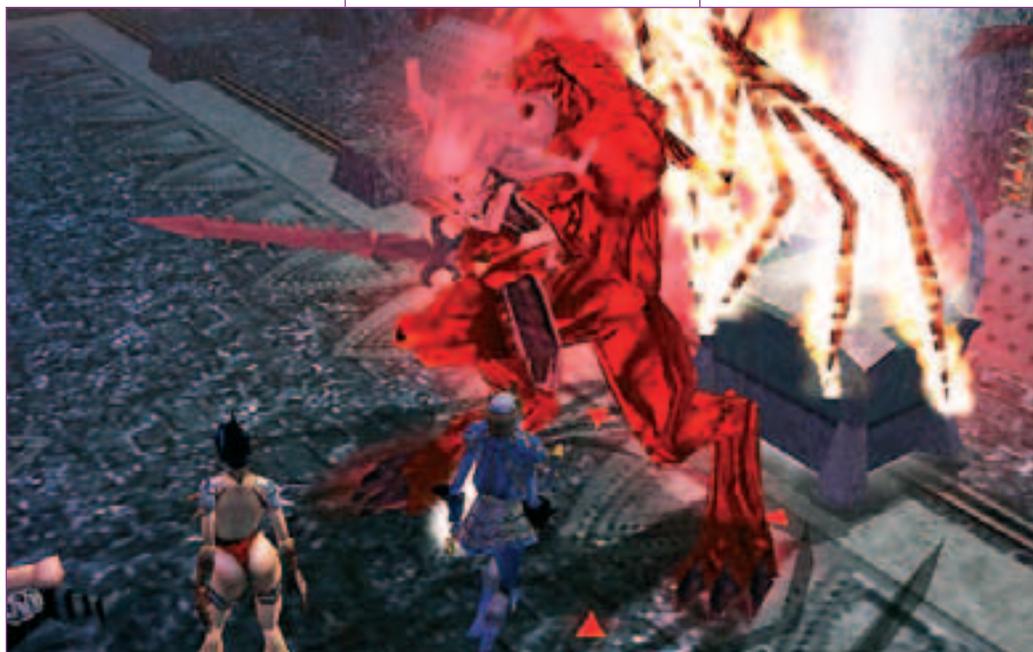
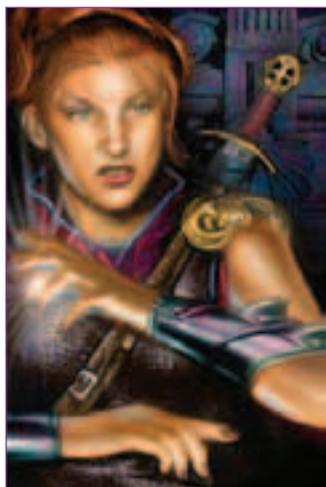
Уже в финальной стадии разработки Интернет наполнили разговоры о грядущей «трагедии». Дело в том, что Interplay, изначально заявленная как издатель, повела себя некорректно (в коммерческом плане) по отношению к BioWare, из-за чего последние порвала с ними отношения. Большой беды не случилось, команду канадских разработчиков приютила под своими крыльями Infogrames.

И, как видим, не зря!

■ Воистину, битва таких исполинов производит сильное впечатление!

равно одиннадцати: fighter, paladin, ranger, barbarian, monk, mage, sorcerer, cleric, druid, bard, rogue; те же шесть главных характеристик, но теперь бонусы и пенальти начинают действовать со значения 9-12 (раньше 5-16). Все

■ В игре более 120 прекрасно нарисованных портретов.

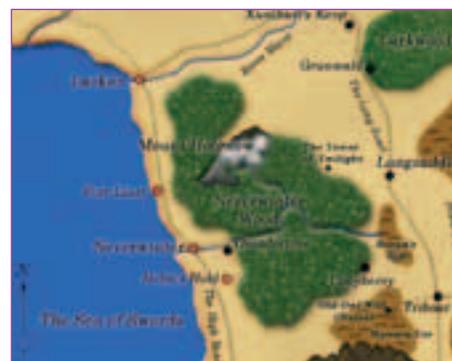


значения характеристик изначально равны: 8 плюс 30 очков дается на повышение атрибутов по вашему усмотрению. THACO заменил Base Attack Bonus, а Armor Class (AC) теперь чем выше, тем лучше. К огромнейшему сожалению,

■ Ох, и трудно же придется героям!

ограниченный объем статьи, не позволяет описать все нововведения, например: Favored class или наличие умений (Skills) и навыков (Feats) — обо всем этом читайте в прохождении, которое наверняка скоро появится на страницах нашего журнала.

Там чудеса, там зомби бродят
Сценаристы из BioWare, создали настолько интересную и захватыва-



Дело в том, что проект изначально ориентировался на многопользовательскую игру и создавался как полный аналог настольной системы (именно так, Dungeon Master и иже с ним).



■ Гиганты выглядят гигантами, карлики — карликами.

юзники — и это лишь малая часть того, с чем вам предстоит столкнуться в **NWN**. В игре более 200 заклинаний, перенесенных из D&D, огромное количество оружия и брони, орды монстров как уже знакомых, так и новых. В общем, скучать не придется.

В начале был Рас-Моп

Графическое оформление вызывает двойственное впечатление: с одной стороны, некоторая угловатость фигурок персонажей,

D&D 3rd edition, признанная многими логичней и удобней в эксплуатации нежели AD&D, тоже не обошлась без явных маразмов. Например, отмена расовых ограничений в выборе класса. Возможные теперь полурослики-варвары, dwarфы-некроманты и полуорки-паладины, до сих пор вводят поклонников старой системы, в состоянии глубокого транса.

Звук? Возьму на себя смелость утверждать, что это лучший саундтрек, который я когда-либо слышал. Как вам, например, 57 (sic!) исполненных патетики мелодий?!

а с другой... С другой — великолепные тени, одни из лучших на данный момент визуальные эффекты заклинаний, потрясающая мультипликация. Ну а зеркальный блеск доспехов — вообще отдельная песня. Интерфейс почти идеален, он невероятно удобен и интуитивен. Звук? Возьму на себя смелость утверждать, что это лучший саундтрек, который я когда-либо слышал. Как вам, например, 57 (sic!) исполненных патетики мелодий?!

Смешались spells, люди, орки, мечи, секиры, топоры

Все написанное выше не стоило бы и выведенного яйца, если бы мы не сказали, из-за чего **NWN**



Когда я распечатывал диски с NWN, мои руки, покрытые суровыми шрамами от орочьих ятаганов... дрожали! Дело в том, что последние ролевые проекты, еще до релиза заклеиваемые ярлыком «Шедевр», оказались совсем не тем, что все мы ждали...

приковала внимание общественности задолго до выхода.

Дело в том, что проект изначально ориентировался на многопользовательскую игру и создавался как полный аналог настоль-

Ложка дегтя?

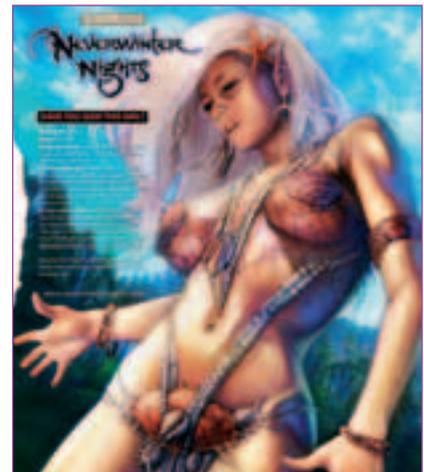
Недостатки, разумеется, есть, но все они малозаметны, из-за слез радости застилающих глаза: слез от того, что мы, наконец, получили то, о чем так долго мечтали.

■ Минуту назад этот гоблин показывал чудеса ловкости.



ной системы. В комплекте с игрой поставляется конструктор The Neverwinter Nights Aurora Toolset, с помощью которого любой желающий может создать свой собственный игровой модуль, разместить его в сети, объявив себя в нем Царем и Богом (DM), и распахнуть двери всем жаждущим «хлеба и зрелищ».

■ Интерфейс: просто и со вкусом.



■ А все-таки какой интересный у девушки костюмчик!

И да благослови вас Темпус!.

P.S. Несмотря на сырость Третьей редакции AD&D, BioWare удалось почти полностью перенести настольную игру на компьютер. А Aurora Toolset обеспечит игре долгую жизнь на просторах великой сети. Даже наличие ошибок не испортит впечатление от игры. — прим. ред.

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»

Age of Wonders II: The Wizard's Throne

БОКОВАЯ ВЕТВЬ

НА ДИСКЕ
DEMO
К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР



Жанр: TBS Российский издатель: IC Зарубежный издатель: Take Two Interactive

Разработчик: Triumph Studios/PopTop Software Количество игроков: до 8

Онлайн: <http://www.ageofwonders.com/> Требования к компьютеру: ПII 300, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10648

Пошаговых стратегий сейчас выходит настолько ничтожное количество по сравнению с бесконечными клон-потоками RTS, что какая бы игра ни получилась — главное, что TBS. И то хорошо — стариков потешить!

Виктор Перестукин

perestukin@gameland.ru

Говорить о войне, конкуренции между сериями Disciples, HoMM, Warlords (хотя последние уже не те) и Age of Wonders все равно, что рассуждать, какой хлеб вытеснит другой с рынка: белый или черный? Глядя на мириады пожирающих друг друга однообразных, немного отличающихся цветом чудовищ из RTS-лагеря, понимаешь, что неспешный геймплей оказал влияние и на внутривидовую борьбу среди TBS. Ее попросту нет или она совсем вялотекущая. У меня на столе удобно устроились все вышеперечисленные по-



Закончились славные деньки главгероев, чумой шатающихся по окрестностям и занимающихся исключительно геноцидом всего живого.

■ Что ждет меня там, за границей Domain?

шаговые стратегии. И если мне не доедает играть, то во все TBS сразу. Выбрать любимчика? И ограничить себя в удовольствии?

AoW встретила Civilization. Противостоит ли природе? Хорошо, что Yuri не заглянул! Гранд-мастер походов стратегий — «цивилка», научит только хорошему. Одно из кардинальных нововведений,



Еще один представитель фэнтезийных TBS, которые мы так любим. Наличие обязательного hot-seat режима позволит легко и безболезненно деинсталлировать приевшуюся и явно засидевшуюся HoMMIV.

Если вы перестали играть в первую часть AoW за несколько дней до релиза второй, острое чувство déjà vu, легкая усталость и скука могут обломать все удовольствие. Что делать, AoWII — всего лишь сиквел...



РЕЗЮМЕ:

Ребята, я думаю, пришло время пересаживаться на AoWII. Сезонное летнее обновление в гараже TBS. Ну не гонять же несчастную HoMMIV без конца, ей-богу! К тому же AoWII эффектно смотрится. Кто сказал: «Сделайте мне красиво?»



Привычный интерфейс первой части.

достойное занесения золотом на коробку – это появление юнитов, возводящих города. Тройка из Disciples, HoMM и Warlords презрительно фыркает и надменно отворачивается от либерально настроенной реформаторши AoW. Мы не услышали — городов? Ага, градостроительство вообще вылилось в особенное утонченное развлечение. Раньше город, ютящийся на двух гексогонах, был не в силах «рожать» существ выше второго уровня, увы. Теперь картина выворачивается на изнанку. Даже самый заштатный городишко, еле видный на карте, в состоянии удивить противника выстроенной линией обороны, состоящей из высших созданий. Теперь каждая деревня таит далеко не призрачную угрозу. Отсюда – разрушение до основания населенных пунктов становится исторической необходимостью. И снова об урбанизации. Новый пункт меню строительства, housing, способен конкурировать по популярности с такой строчкой, как build Iron Maiden. Дело в следующем – город постоянно растет. От размеров города в AoWII зависит главное: деньги и скорость производства. Так вот, упомянутый housing ускоряет процесс укрупнения и расширения полиса. Выделение средств на «благоустройство» вопреки при-

Нехитрая тактика гоблинов - окружить и завалить.



В замке находится главвраг. Тсс... главное – не спугнуть.

крытия нужно строить что? Правильно — вышки. Здесь их роль выполняют Wizard Towers. Девиз «по башне в каждом городе!» — правильный ход мыслей. Такой роуминг, что мама дорогая..! Кстати, налицо привязка героя к городу. Находясь в башне, он и заклинания быстрее учит, и, как говорится, «высоко сидит, далеко глядит». Телепортируясь (о, австралийские кудесники, поскорее бы) по резиденциям, проклятый колдун настраивает Domain на нужный участок и... Да, пока существуют башни – главколдун после смерти будет респавниться в ближайшей «игле». Намек ясен? Жечь...

Это были, если вы не поняли, отличительные черты. Раньше AoW больше походила на коллег, а сейчас пошла вразнос. Но все равно любой поклонник «чего-нибудь пошагового и чтоб про фэнтези» разберется в игре за считанные минуты. Те же восемь юнитов в сражении, только без цифр, обозначающих псевдоармию. После



По крайней мере, гномы чувствуют себя как дома.

вычной штамповке «деревянных солдат» в конце концов обернется нехилыми дивидендами. Хотя, конечно, тактику rash здесь никто не отменял.

Какого размера ваш Domain? А у соседа? Это, между прочим, принципиальные вещи! Закончились славные деньки главгероев, чумой шатающихся по окрестностям и занимающихся исключительно геноцидом всего живого. Теперь начальный персонаж ограничен в развитии... нет, он вообще ни черта не развивается. Новые заклинания – пожалуйста, а +10 к атаке не дождетесь. Маленькие блицкриги первых минут игры отложены на неопределенный срок – герой сидит в замке и носа оттуда не жает. Зато ревностно и кропотливо наращивает свой Domain. Что за?.. О,

это предмет гордости и обсуждения в кругу союзников и одновременно кость в горле и черная зависть врагов. Немоощный первоначальный герой, чья потеря грозит небесными карами, обладает магическим полем (Domain), в пределах которого действуют все его заклинания. Причем присутствие этого колдуна при сражении вовсе не обязательно, главное, чтобы баталия протекала в ареале действия нашего Domain. Естественно, возникает желание накрыть такой штукой всю карту и грозить «глобальными заклинаниями» всему миру. Законно. Для увеличения по-

квазимод из HoMM IV местные карлы смотрятся вполне пристойно. Или мы уже привыкли? То, что в HoMM появилось совсем недавно, а именно независимость юнитов от героя, в AoW и в остальных popular TBS практиковалось с самого начала. Старожилы помнят.

А вот находка разработчиков — национальный вопрос, который не рассматривался даже в Civilization, здесь нашел подлинное воплощение. Соседство в отряде недолюбливающих друг друга рас закончится отнюдь не падением морали, уверяю вас, а го-

Захватив враждебно настроенный город, победители обязательно устроят этнические чистки. В противном случае этого не преминут сделать побежденные.

раздо более правдоподобно. Поэтому, в отличие от коллег по TBS-жанру, в AoW участвует гораздо больше монолитных армий – сражаются, действительно, нации. Захватив враждебно настроенный город, победители обязательно устроят этнические чистки. В противном случае этого не преминут сделать побежденные. Раз речь зашла о расах, то стоит упомянуть двух новичков: Tigrans и Drakonids. Не выдержав естественного отбора, в музей естественной истории отпраздничали: Lizardmen и Azraks. Шило на мыло. Новички не слишком харизматичны и страстного желания играть за них не вызывают.

Во всех «замках» (выражаясь «геройской» терминологией) появилось до дури новых существ. Заметно ослабли юниты с последних этажей, иначе говоря, суперы. Давить вражин стало сложнее. Bone Dragon теперь являет-



Если я говорю «жечь врага», я имею в виду что-то вроде этого.

ся продуктом заклинания, а отряд из крутярков последнего уровня не вызывает былой уверенности. Зато юниты умеют лазить по стенам, картинно умирать, кричать разными голосами и не стесняться собственной анимации.

Нет сомнений, что AoWII выстрелила последней в череде зимне-весенних TBS не случайно. Все внимание на нее. Ну что ж, играем... вы можете предложить что-то другое?

Grand Prix 4

THE BEST ОБЫКНОВЕННЫЙ



Жанр: racing Издатель: Infogrames Разработчик: Microprose
Количество игроков: до 22 Онлайн: <http://www.grandprixgames.com/>
Требования к компьютеру: ПII 400, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11198

Сразу поясню для наших самых маленьких читателей, что серия Grand Prix – это настоящий культ. Да такой, что мало не покажется. А потому просто так обзор по Grand Prix 4 не напишешь – руки дрожат. Мы тут в редакции чуть ли не на полном серьезе обсуждали, стоит ли ставить игре 10 баллов или же все-таки 9,5 будет достаточно. Дебаты были прерваны, собственно, выходом Grand Prix 4, когда неожиданно стало понятно: даже 9,5 в данном случае будет многовато.

Александр Щербаков

sherb@gameland.ru

Джефф Краммонд, похоже, решил, что ему срочно нужно увеличить свой заработок. И в данной ситуации мы можем за него только порадоваться. Единственная проблема: на его детище — то есть на Grand Prix — это сказывается не самым лучшим образом. Впрочем, и далеко не самым худшим, а то с какого-то перепоя мы сейчас называли бы четвертую часть серии одним из лучших (если не лучшим) гоночных симуляторов?



Тут ведь вот в чем дело. Такими темпами Grand Prix может превратиться в нечто похожее на F1 от Electronic Arts. Эдакую ежегодную спортивную серию. Хорошую, невероятно качественную. Но в рамках которой один проект почти не отличается от другого. Вы, конечно, можете возразить, что мы имеем дело с таким жанром,



где какие-то нововведения особенно-то и не нужны. И, честное слово, мне нечего будет возразить.

Grand Prix 4 вызывает стойкое ощущение дежавю. По большому счету, со времен легендарной второй части изменилось только графическое оформление. Разумеется, я немного



НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ
BONUS
К НОМЕРУ

ЗОЛОТО СТРАНА ИГР
BEST GAME AWARDS

утрирую и драматизирую – в физической модели разработчики покопались изрядно. Однако играется **Grand Prix 4** все равно практически так же, как GP2. Пусть это и не так уж плохо. Тут у нас возникает ряд любопытнейших вопросов.

Понятно, что Grand Prix 3 переделывалась в соответствии с изменив-

■ Что характерно, в Jordan нам разрешат покататься еще и за Жана Алези. То есть перестановки по ходу сезона 2001 учитываются.



Как всегда, великолепная физическая модель. Теперь с заметной доработанной системой повреждений. Уклон в сторону фотореалистичности трасс, наложивший свой отпечаток и на графическое оформление игры.

Grand Prix 4 весьма требовательна к ресурсам компьютера, так что всю пресловутую «фотореалистичность» можно прочувствовать только на быстрой машине. Но главное — игра мало чем отличается от своих предшественниц.

РЕЗЮМЕ:

Лучший симулятор Формулы-1 и, возможно, лучший гоночный симулятор вообще.

Он, конечно, не лишен ряда недостатков, но в любом случае конкуренцию ему могут составить только другие продукты серии. От которых Grand Prix 4 не очень-то отличается.

8,5

ДЖЕФФ КРАММОНД

Несмотря на то что почти всем известно, кто такой Джефф Краммонд (Geoff Crammond) и чем он знаменит, мало кто знает, над чем создатель Grand Prix работал помимо своей легендарной гоночной серии. Начинать он в 1981 году с игры, носившей потрясающее название Super Invaders. Затем последовала леталка Aviator и, наконец, в 1984 году увидел свет его первый автосимулятор – REVS. Любопытно, что до REVS Краммонд мало интересовался автогонками, а разработкой этой игры (посвященной, к слову, F3) занялся чуть ли ни случайно.

Самая же интересная и неожиданная подробность биографии Краммонда – оказывается, он в свое время делал легендарный



Джефф Краммонд (в центре, конечно) вместе с Йосом Ферстаппеном и Педро де ля Росой.

The Sentinel. Над римейком (появившимся много позже) он, правда, работать отказался.

Вдохновившись положительным опытом с REVS, маэстро поучаствовал в работе Stunt Car Racer, а в начале девяностых, как только подвернулась возможность, взялся за Grand Prix, принесшую ему славу.

Стоит обратить внимание и на тот факт, что Джефф Краммонд до сих пор пишет большую часть кода своих игр сам. При этом, как мы видим, вполне справляясь и с огромным количеством других обязанностей.

шимися характеристиками болидов Формулы-1. Но вот в случае с **Grand Prix 4** наверняка ничего сказать нельзя. В прицеле у нас сезон 2001-го года, только не факт, что серьезные дядьки из мира автоспорта так уж активно делились технической информацией с Microprose и Краммондом лично. То есть мы практически имеем на руках некую неплохо проапгрейженную версию Grand Prix 3 2000 Season.

О чем это все говорит? Понимаете, Grand Prix – лучшие гоночные симуляторы и предмет поклонения лю-

бителей данного жанра. Любителей, нередко крепко повернутых и, что самое жуткое, порой натуральнейшим образом зацикленных на пресловутой симуляторности и не менее пресловутом реализме. Насколько **Grand Prix 4** сможет удовлетворить именно эту категорию игроков?

Джефф Краммонд всегда говорил, что он старается сделать максимум возможного. Да, он не собирается работать с чистого листа, предпочитая дополнять уже существующие наработки. Метод более чем

Где-то могли подкачать определенные элементы графики, мог вызвать недовольствие интерфейс, но гениальная физическая модель и потрясающий игровой процесс жестоко забивали все недостатки. Если бы Grand Prix визуально напоминали Vib Ribbon, в них бы все равно играли.

ГНОМЫ



ЛЕКАРСТВО
ОТ ЛЕТНЕЙ
СКУКИ



innonics

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технологии творчества

ФЭНДОМ GRAND PRIX 2

Grand Prix 2 была (и остается) по настоящему культовой игрой. Конечно, с появлением Grand Prix 3 гораздо меньше народу стало уделять внимание устаревшей версии, что логично. Тем не менее, фэнские проекты представляют огромный интерес, хотя бы из-за того, что со временем они приобрели достаточно любопытную форму. В частности, симуляторщики, заждавшиеся чего-то сравнимого с Grand Prix 2, начали потихоньку лепить в домашних условиях различные дополнения к игре. Тут выделяется редактор GP2edit (<http://www.smyoung.fsnet.co.uk/gp2edit.htm>), позволяющий вставлять в краммондовкое творение собственные текстуры машин, шлемов и различных элементов трасс. А также наличие огромного количества car set'ов (с 1966 по 2000). По-



мнится, автор этих строк в свое время рассекал на симпатичном агрегате со здоровенным логотипом Carcom...

Или вот на сайте Grand Prix 2 Track Project (<http://www.sportplanet.com/gp2/trackedit/index.html>) можно открыть редактор трасс. А перебежав по линку <http://www.grandprix2.com/gp2tracksf1.htm>, вы обнаружите, собственно, сами треки, созданные умельцами-энтузиастами. Есть даже трассы из календаря 2002 года.

Кстати, упомянутый выше GP2edit вы можете найти на нашем диске.

оправданный, благо все гоночные симуляторы маэстро были просто великолепны. Где-то могли подкачать определенные элементы графики, мог вызвать неудовольствие интерфейс, но гениальная физическая модель и потрясающий игровой процесс жестоко забивали все недостатки. Если бы Grand Prix визуально напоминали Vib Ribbon, в них бы все равно играли.

Grand Prix 4 — гениальная, чуть ли не близкая к совершенству игра. Но реалистичность некоторых ее аспектов теперь можно поставить под сомнение. Безусловно, сходства один в один с гонками Формулы-1 не добиться. И в случае с Grand Prix мы всегда оценивали приближенность поведения болидов к реальности. Это не Gran Turismo сотоварищи, где «физика» рассчитана на глазок (и при этом некоторые незоснательные почему-то упорно продолжают считать подобные игры симуляторами).



Загвоздка, как я уже говорил, в пресловутом сезоне 2001-го года. Сложно поверить, что Microprose адекватно отобразили поведение прошлогодних болидов, даже зная о достаточно плодотворном сотрудничестве Краммонда с Arrows. К тому же, как было отмечено, увидеть

Grand Prix 4 давит на фотореализм и, как результат, графическая сторона дела оказывается вполне адекватна декларируемым features. Про соответствие трасс своим real life прототипам я даже не заикаюсь — с этим всегда все было в полном порядке.

разницу между **Grand Prix 4** и Grand Prix 3 невероятно сложно. Основные изменения в «физике» касаются модели повреждений. И все. У меня не повернется язык упрекать разработчиков за подобные вещи, тем более, что в данном случае им действительно виднее. Но почему-то остается ощущение, что die hard-поклонники Grand Prix могли рассчитывать на большее.

Вообще, придирается к Grand Prix — мерзкое дело. С другой стороны, трудно свыкнуться с мыслью, что игры, которые всегда были чуть ли не предметом искусства (без всяких оговорок), потихоньку становятся на одну ступеньку с яркими, невероятно качественными, но рядовыми формулическими гонками от Electronic Arts. Ясное дело, Grand Prix на го-

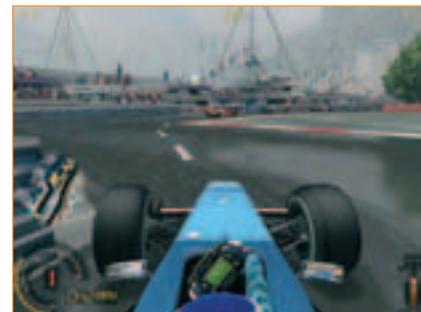
Гран-при Монако в игре смотрится просто потрясающе.



Болиды соперника действительно ведут на трассе напряженную борьбу. С AI тут все в порядке. А уж в пятой части вообще будет нечто невозможное.

лову выше любой F1 (вставьте цифру), но подход к созданию игр теперь практически одинаков. Хорошо это или плохо — я вам не скажу. Сам не знаю.

Само собой, остался и основной подход к делу. То есть при всей своей хардкорно-симуляторной направленности, даже самый упертый любитель аркад будет кататься в **Grand Prix 4** и получать невероятное удовольствие — достаточно проставить помощь при вождении. Тут уж все как обычно. А потому и распинаться лишней раз не имеет смысла. Знаете, такой «обычный лучший гоночный симулятор на свете». Истинная правда, подобная формулировка очень даже смущает. А что делать?



Если отвлечься от достаточно абстрактных рассуждений и прощупываний физической модели, то вот какую картину мы имеем. **Grand Prix 4** давит на фотореализм и, как результат, графическая сторона дела оказывается вполне адекватна декларируемым features. Про соответствие трасс своим real life-прототипам я даже не заикаюсь — с этим всегда все было в полном порядке. Смотреть на игру — одно удовольствие... но только если у вас мощный компьютер. В противном случае все красотишки, прекрасные погодные эффекты и прочие радости превратятся в натуральное слайдшоу. А нарекания вызывают только такие мелочи, как публика, расставленная вокруг трекков, жуткие механики (теперь трехмерные, но кособокие до безобразия) и не самые впечатляющие модели болидов.



СТАРМАГЕДДОН

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

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

NMG
NEW MEDIA GENERATION

 **LEMON**
INTERACTIVE

Syberia

НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ
DEMO
К НОМЕРУ



СТРАНА ЖЕЛЕЗНЫХ ДРОВОСЕКОВ



Жанр: quest Российский издатель: IC Зарубежный издатель: Microids Разработчик: Microids

Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.syberia.info/>

Требования к компьютеру: PIII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11897

Продолжим нашу увлекательную беседу о величайшем из жанров – квесте. Свои мысли по этому поводу я начал высказывать в номере 09(114) «СИ» (см. обзор Runaway). Раз за разом, описывая квесты, я буду канифолировать ваше сознание, убеждая что КВЕСТЫ – БОГОИЗБРАННЫЙ ЖАНР. И никуда от этого не деться, друзья.

Виктор Перестукин

perestukin@gameland.ru

Мной овладела жажда просветительства. Заявлены продолжения Broken Sword, Full Throttle. На низком старте мой заочный любимец Tony Tough. Но... В массе своей игроки не понимают и не ценят великолепия жанра... Если консольщиков можно простить и отпустить с миром в силу малого представительства этого жанра на ИХ платформах, то обладателей РС... Что стоите, потупив взор? GTA III — вершина человеческой мысли? (в чем-то да – прим. ред.) Нет сил читать килобайты текста с экрана? Уследить за несколькими параллельными развивающимися линиями сю-



жета невозможно? Запомнить всех персонажей лень? Попомните меня, когда игры будут выходить с одной кнопкой, нажатие которой будет производить светопредставление на экранах — череда ярких, красивых картинок, быстро сменяющих друг друга, будет валить игроков в счастливых конвульсиях.

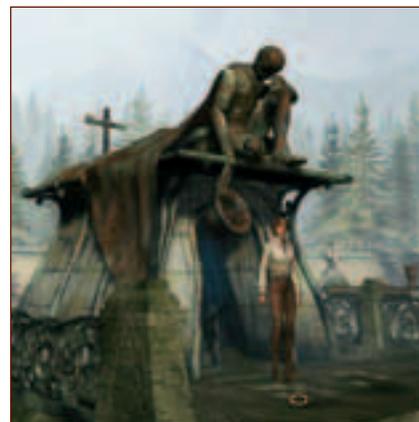
Вот здесь пытливый читатель может

■ Все готово для создания армии клонов.

схватить меня за руку. В квестах вообще-то и используется всего одна кнопка мышки. Но элитному жанру все вышесказанное не грозит...

Как лесник в заповеднике, держа одной рукой Красную книгу квестов, а другой яростно раскручивая за хвост манипулятор класса «грызун», я буду ревностно охранять угоды жанра.

Надеюсь, не утомил? После инициаций хочу, наконец, познакомиться вас



На фоне заводных автоматов появление Оскара воспринимается, как пришествие механического бога Валедилена.



Убедительная анимация персонажей. Верю. Дизайн, пейзажи, ракурсы камеры – все с претензией на genialность. Что вкупе с не совсем адекватными героями накладывает печать эстетического удовольствия.

Невнятные обозначения курсора: легко пропустить полезный предмет. Несовершенные диалоги: при повторном обращении персонажи твердят одно и то же. Отсутствие какого-либо дневника, куда бы записывались текущие задачи.



РЕЗЮМЕ:

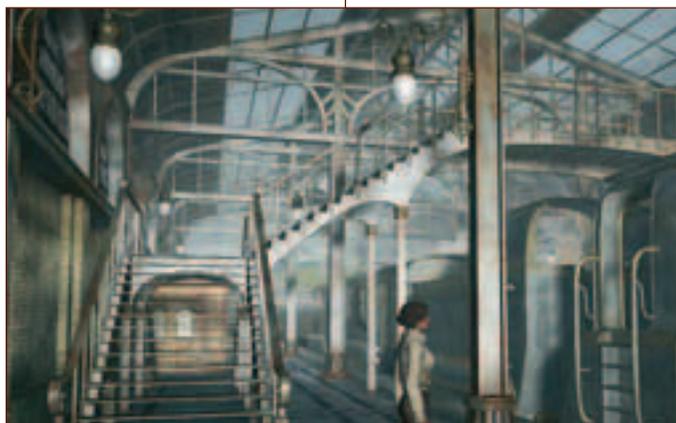
Превосходный квест. И голову поломать, и красотой полюбоваться. Мое мнение — игре Syberia дать зеленый свет в коллекцию лучших мировых квестовых творений. Она этого заслуживает в полной мере. Я сказал.



■ **Мода на героинь-обладательниц роскошного бюста проникла даже в квесты.**

с новым поселенцем заповедника – чистокровным квестом **Syberia**. Microïds, конечно, слукавила. Еще свежа в памяти игра Syberia, которая в те мохнатые времена была настоящим прорывом. Первые мысли сразу о ней. Но современная «Сибирь» не чета предшественнице, хотя тоже носит название, не соответствующее нанесенному на географические атласы снежной страны России. При первом знакомстве это настолько обнадеживает, что в процессе инсталляции рисуешь картины, несомненно, популярного региона **Syberia**. Правда, как выясняется, попасть в священный край медведей и нетронутой природы сразу не удастся. А ежели процесс поиска ответов вас тяготит, то рискуете вообще ее не увидеть.

Так что же нам показывают вместо родных просторов? Небольшой городок Валедиллен (Valedilene), укрывшийся от людского взора где-то



■ **Скорый Valedilene-Syberia отбывает с 4-ого пути.**

в горной местности Франции. Этот городишко не обычен, мало того, он достаточно известен, но не так, как Сибирь, конечно... Знаменитая на весь мир фабрика игрушек уютно устроилась в этом тихом местечке. Главная героиня Кейт Уокер (Kate Walker), представитель крупной компании, отправляется в это захолустье, чтобы уладить сущие формальности: поставить подпись под дого-

вором купли-продажи фабрики. Дело одного дня. Но мы то с вами знаем... И точно — Кейт подъезжает как раз к похоронам так нужной ей хозяйки чудесных игрушек. Да тут еще непонятно откуда взявшийся наследник, считавшийся доселе мертвым. «Достань его подпись!!!» — орет в трубку босс. Да где его самого достать? Так, всякие слухи да последнее письмо умершей служат зацепками к таинственному владельцу фабрики.

Собственно, из-за чего сыр-бор? Валедиллен — не совсем обычное место, потому что игрушки, производящиеся здесь, — не совсем игрушки. Они

все. Легкий шок. Настолько буднично и нелепо его появление в мире мистообразных механических пазлов. Обязательный и ответственный, как и все машины (роботом он себя не считает), Оскар своей привередливостью достанет кого угодно. Характерный диалог в вагоне поезда:

- *Ваш билет?*
- *Оскар, это же я!*
- *Билет, пожалуйста!*
- *И где его взять?*
- *Вам повезло, касса еще открыта.*

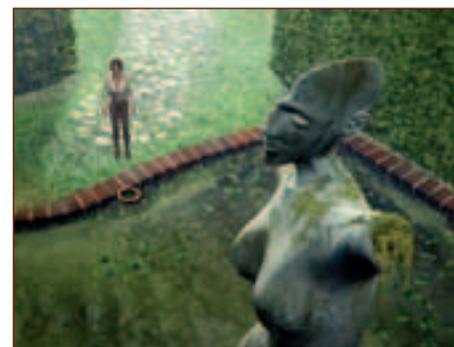
И, добравшись до кассы:
— *Оскар, ты?!!!*

Машины ставят печати, открывают двери, звонят в колокола, создают себе подобных и даже умеют снимать шляпу.

- *Вам куда?*
- ...

Syberia не избежать сравнений с *The Longest Journey*. Не всматриваясь, взглянешь на скриншот — и полная иллюзия, что перед тобой TLJ. Скажем так — не самый плохой пример для подражания. Облегченная версия. Общаться витиеватым древом диалогов в суровой **Syberia** не приятно. Вопрос-ответ.

Да и персонажей вокруг не то чтобы очень... Зато мороки с ними значительно меньше.



■ **Слава богам — это не живое. Вроде...**

Сам процесс разгадывания игрушечных секретов стандартен и его смело можно назвать классическим. Бег по отрендеренным или, проще говоря, рисованным локациям, прочесывание мышкой подозрительных участков экрана на предмет юзабельности (прости меня, русский язык). Может скрывается мой опыт, но легко схватить четверть игры за один присест вполне в человеческих силах. Даже как-то неловко. Щелк, щелк и уже виднеется развязка. Но, как говорят сегодня: «Квесты не выбирают»... 



■ **Это не несчастный случай. Это мы в буквальном смысле делаем ноги.**

просят(!) называть себя automations... Не стоит раздражать их, называя роботами, здесь этого не любят. Они — автоматы! Окружающие механизмы, будто сбжавшие прототипы со склада сумасшедшего часовщика, находятся повсюду. Машины ставят печати, открывают двери, звонят в колокола, создают себе подобных и даже умеют снимать шляпу. Нет, это не город андроидов. Все перечисленные механизмы довольно примитивные создания, выполняющие не более одной функции и зачастую приводимые в движение поворотом ключика. Впечатление производит дизайн этих машинерий... Пугающие творения, скажу я вам, но занятые, иначе не были бы популярны настолько, что мировые компании борются за право покупки фабрики.

На фоне заводных автоматов появление Оскара воспринимается, как пришествие механического бога Валедиллена. В одно мгновение перед глазами целый ассоциативный ряд: «Тысячелетний человек», «Искусственный разум», а то и из Лема что-нибудь... Оскар — самый настоящий кибернетический человек. Существо мыслящее и разговорчи-

Dino Island

ДИНОСТРОЙ



Жанр: strategy Издатель: Monte Cristo Multimedia Разработчик: Monte Cristo Multimedia Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.montecristogames.com/> Требования к компьютеру: ПП 400, 64 Mb RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11774

Странно, как у разработчиков до сих пор хватает фантазии делать игры, где нам надо что-то строить и развивать. Я, например, каждый раз ломаю голову, пытаясь придумать что-нибудь такое, что мы еще ни разу не строили и не развивали. Сегодня нам представляется уникальный шанс построить собственный парк с динозаврами.

Олег Коровин

korovin@gameland.ru

Как вы, вероятно, уже догадались, главным отличием **Dino Island** от всех прочих Sim- и Theme-симуляторов является наличие динозавров. Вокруг них (в прямом и переносном смысле) и будет строиться наш парк. Возводим парочку воле-



■ Занудам-ученым нет дела до моих чудо-аттракционов. Им нравится только пялиться на ящеров.

ров, закупаемся яйцами (доисторических рептилий, конечно) и выпускаем ящеров пастись в просторные клетки. Загонов должно быть как минимум два, чтобы хищные звери не пытались оценить вкусовые качества своих травоядных собратьев. Интересные дела начинаются, когда у нас уже есть несколько динозавров, и мы начинаем их скрещивать. Само захватывающее действие нам не показывают, вместо этого мы сразу можем оценить результат, которым является уникальный, никогда раньше не существовавший ящер. Назвать его можно каким-нибудь блаблазавром, а можно и просто Бобиком. Скрещивая динозавров, мы самостоятельно подбираем их будущие характеристики и внешний



■ Постройки, может быть, и несколько угловаты, зато дизайнеры явно работали с душой.

вид. Однажды вырастив огромную хищную зверюгу с коэффициентом интеллекта выше, чем у всех жителей SimCity вместе взятых, научившуюся просовывать морду сквозь решетки и жрать посетителей, я поклялся больше не строить из себя суперученого. С тех пор и выращиваю таких мирных травоядных тупых автобусов.



В **Dino Island** настоящий культ не только и не столько динозавров, сколько... сви-ней! Эти очаровательные розовые существа встречают-



ся и в кормушках ящеров, и на фермах, которые (как ни странно) заготавливают еду для динозавров, и в многочисленных заставках, где их тоже, как правило, поедает. Надо сказать, хрюшки в игре пришлись как нельзя более кстати. Чуть ли не половина всех приколов связана с ними.

Чтобы в парк ломались посетители, надо строить аттракционы, рестораны, магазины, устраивать шоу с динозаврами (Ура! Ставить их можно самому!) и т.д. В этом аспекте игра почти ничем не отличается от пришлопаятного Theme Park. По стилю, кстати, тоже: весь **Dino Island** — это одна большая мультяшная party. Технологических изысков мы здесь не найдем, а вот дизайнера и стилиста — сколько угодно.

Откровенно огорчает то, что игровой процесс начисто лишен глубины. Все, что от нас требуется — это выращивать любых динозавров, строить все доступные сооружения, даже не заботясь об их грамотном расположении. После чего к нам текут толпы посетителей и реки денег. Надо ли говорить, что подобное веселье очень быстро надоедает. Единственное спасение в этом случае — уединиться в лаборатории и задаться целью вывести шестиногого двухголового не устающего и не требующего еды зверя, который был бы достаточно умен, чтобы выполнять какую-нибудь работу, и достаточно глуп, чтобы делать это бесплатно. Это занятие может увлечь надолго.

РЕЗЮМЕ:

Среди прочих подобных игр **Dino Island** явно одна из лучших. Разработчики продемонстрировали изобретательность и остроумие. Но в целом игра рекомендуется скорее любителям экзотики, чем серьезным симуляторов и стратегий.



Огромное количество доступных для выбора динозавров и широчайшие возможности по созданию собственных. Игра очень стильная, визуально привлекательная. Масса приколов здорово разнообразит серые будни.

Почти полное отсутствие экономической модели убивает стратегическую часть игры. Нам приходится думать не о повышении рентабельности парка, а о новых «моделях» динозавров и интересных шоу с их участием.

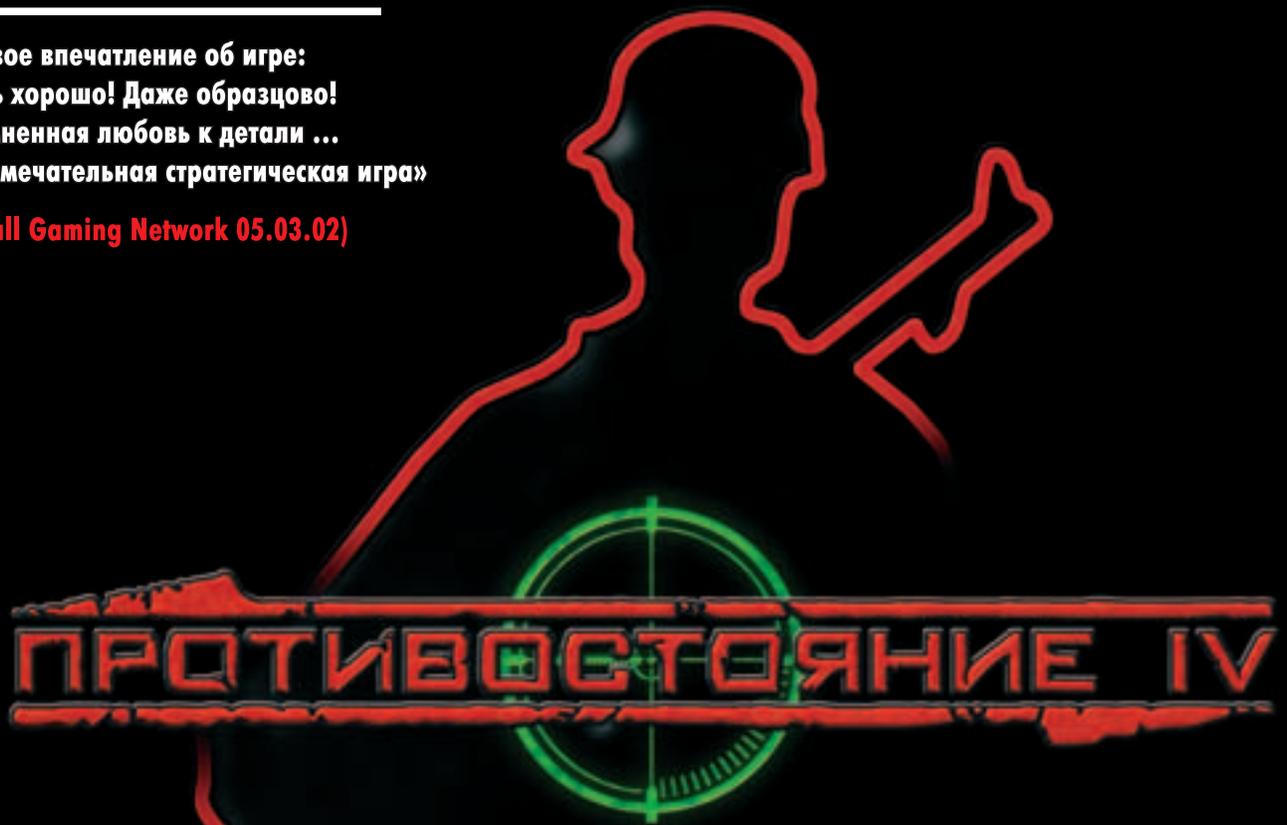


«Программисты позволили себе использовать много новшеств, которые делают игру разнообразнее и еще сложнее»

(Computer Bild Spiele 4/2002)

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

(Kravall Gaming Network 05.03.02)



«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.



2002 FIFA World Cup

ЗАБЕЙ ГОЛ ХОТЬ КОМУ-НИБУДЬ



Жанр: sports Издатель: EA Sports Разработчик: EA Sports Количество игроков: до 8
 Онлайн: <http://www.ea.com/easports/platforms/games/2002fifaworldcup/home.jsp/>
 Требования к компьютеру: P 233, 32 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11663

«Урезанная» версия FIFA 2002, заточенная под Чемпионат Мира, как и следовало ожидать, без особых проволочек забралась в основную часть всевозможных игровых чартов. Методика EA Sports по выпуску своеобразных add-on'ов к своим основным спортивным проектам очень редко дает сбой.



ная и крепенькая, как любой футбол от EA Sports.

Что может смутить большинство игроков, так это скудное количество режимов в 2002 FIFA World Cup. Их всего два: товарищеский матч и Кубок Мира. А вы что хоте-



Перед матчем футболисты обычно устраивают небольшое шоу с распеванием гимна и прикладыванием рук к различным частям тела.

ли? Тем не менее, следует признать, что при желании разработчики могли бы и поднапрячься. Вспомните хотя бы аналогичный продукт за 1998 год, где вы, в частности, могли создавать своих игроков. В 2002 FIFA World Cup даже нет намеков на нечто подобное.

Сейчас, когда Чемпионат Мира уже закончился, ажиотаж вокруг всевозможных футбольчиков резко спадет. Но 2002 FIFA World Cup в любом случае достойна приобретения, пусть даже она и более узконаправленная, чем FIFA 2002.

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

Поразительно, но EA Sports даже немного «подкрутила» игровой процесс в 2002 FIFA World Cup.



Талисманы Чемпионата Мира, периодически появляющиеся в кадре, иногда способны вызвать у играющего истерику.

Освоиться с ними порой весьма проблематично. Причем во многом из-за не очень хорошо продуманного управления. К счастью, всю эту «стратегичность» передач мяча можно успешно отключить и играть по старинке. А то, знаете ли, нервы иногда портить себе не хочется. Так что, сами понимаете, в итоге на такие вещи вполне успешно закрываются глаза. 2002 FIFA World Cup – очень милая в общении игра. Не особенно напрягающая, визуальнo симпатич-

добилась немного покопаться в геймплее, в результате чего играется World Cup'овое издание несколько по-иному, нежели FIFA 2002. Впрочем, каких-то невероятных отличий ожидать, естественно, не приходится.

Вообще, все так же радует стремление разработчиков наворотить систему пасов, сделав ее более стратегичной. Не могу сказать, что EA Sports очень уж в этом преуспели, но тенденции прослеживаются явно положительные. На данный же момент перепасовки выглядят несколько сыровато.

Знаете, что нас более всего заинтересовало в 2002 FIFA World Cup? Не поверите, но факт выхода игры на престарелой PS one. Ничего неожиданного в этом, конечно, нет. Хотя сейчас уже лето 2002-го, и подобные вещи в целом смотрятся достаточно своеобразно.

У нас в стране, как известно, обладателей первой PlayStation предостаточно, а потому свеженький футбольный симулятор – это хорошие новости. Тем более что, 2002 FIFA World Cup по сути весьма неплохая штука. EA Sports даже спо-

Радует стремление разработчиков наворотить систему пасов, сделав ее более стратегичной. Не могу сказать, что EA Sports очень уж в этом преуспели, но тенденции прослеживаются явно положительные.

Небольшие улучшения в геймплее по сравнению с FIFA 2002. Практически все остальные аспекты игры находятся примерно на уровне предшественницы, что очень даже неплохо.

В любом случае 2002 FIFA World Cup остается некоторой разновидностью add-on'а, продающегося по цене полноценной игры. Смущает малое количество режимов и ряд элементов геймплея.

7,0

РЕЗЮМЕ:

Вполне удачное дополнение к FIFA 2002. Кроме того, это одна из последних игр для PS one. А вообще 2002 FIFA World Cup пригодится, в первую очередь, тем, кого еще не отпустила ЧМ-лихорадка.



Кольцо Тора



ЁТУНХЕЙМ



Хрустальный шар



МИДГАРА



НИФЛЬХЕЙМ



Серебряный Хальнеф



СВАРТАЛЬФХЕЙМ



Кольцо Идунн

ЧЕТЫРЕ ГЕРОЯ. ВОСЕМЬ МИРОВ.

(По мотивам произведений Эдды)



ВАЛЬГАЛЛА



Deus Ex

ВТОРОЙ ЗАХОД



Жанр: RPG/action Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Ion Storm Количество игроков: 1
Онлайн: <http://www.deusex.com/>

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9761

Название Deus Ex может вам ничего не говорить только в том случае, если вы познакомились с играми вчера или, на худой конец, позавчера. Подавляющее же большинство игроков об этом феномене (чего уж там скрывать) нашей индустрии, как минимум, слышало. Причем это касается не только людей, играющих на PC, но и приверженцев консолей. Проект даже видеть не обязательно, чтобы почувствовать в нем шедевр.

Олег Коровин

korovin@gameland.ru

Порт Deus Ex с PC на PlayStation 2 будоражит умы многих на протяжении вот уже нескольких месяцев. Многих вполне можно понять. Когда я сел за PS2-версию мегахита, то понял (вернее, вспомнил): Deus Ex много не бывает. Похоже, его можно проходить бесконечно, независимо от того, какой контроллер у вас в руках. И только с первыми петухами я вдруг очнулся и увидел, что передо мной все та же игра от Ion Storm, ничуть не изменившаяся, но от того не ставшая менее гениальной.

Да, перед нами «просто порт» и ничего больше. Геймплей не изменился ни на йоту. Поэтому давайте сразу условимся: оригинальность мы оценивать не будем. Это уже знакомый нам проект, появившийся на новой платформе. Вот через



такую призму и будем его рассматривать. Если забыть о ностальгических чувствах, то первое впечатление от знакомства с новым-старым Deus Ex не самое приятное. Увы, графически PS2-версия проигрывает PC варианту. Это ощущается не сильно, но отчетливо. Кроме того, по современным меркам движок игры (а она делалась на базе ядра Unreal) уже порядком устарел. Если модели персонажей и окружение выглядят еще вполне достойно, то спецэффекты явно «не тянут». Но ведь это не главное. В целом-то игра до сих пор вполне симпатичная! Обидно, что нет

С первыми петухами я вдруг очнулся и увидел, что передо мной все та же игра от Ion Storm, ничуть не изменившаяся, но от того не ставшая менее гениальной.

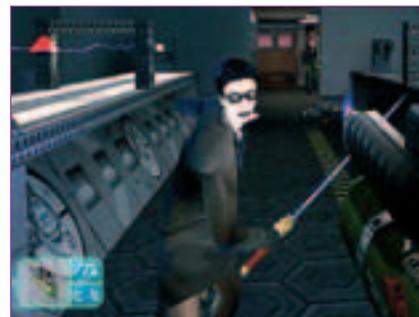
НА ДИСКЕ
SCREENS
К НОМЕРУ



■ Так как Deus Ex — RPG, чтобы эффективно использовать большие пушки, надо сначала поднатереть в соответствующем умении.

здесь привычной для консолей плавности движения картинки. Частота кадров особо не скачет, однако, выше 30 FPS не поднимается. А потому формально плавное движение прицела иногда кажется несколько дерганым.

Не мог не подвергнуться переработке и интерфейс. Во-первых, разработчики добавили систему, помогающую прицеливаться. Впрочем, надо отдать им должное, управление и без нее на удивление комфортное. Выполнить head shot с использованием джойпада после небольшой практики не составляет никакого труда. По-другому теперь выглядят все меню, специально заточенные под консоль. Здесь приходится признать, что просто невозможно сделать изначально перегруженный интерфейс удобнее, не перерабатывая при этом его полностью. Поэтому навигация по инвентарю или списку доступных умений отвлекает от игры — к счастью, ненадолго.



■ Такие вот спецанты — гораздо более крутые киборги, чем наш герой. Поэтому проще всего их просто сжечь.

А в остальном... в остальном это Deus Ex. И если все-таки вам это ни о чем не говорит, я вам искренне завидую. Ведь исследование этого огромного, потрясающего своей интерактивностью и нелинейностью мира, населенного сотнями самых загадочных персонажей, у вас еще впереди. Вам только предстоит открыть для себя во многом уникальную ролевую систему, лишенную немого количества привычных для RPG условностей. Пройти Deus Ex хотя бы раз стоит абсолютно каждому. Если игры и можно причислить к произведениям искусства, то только благодаря таким вот шедеврам.



Потрясающий по глубине и драматизму сюжет, живой окружающий мир, адекватно реагирующий на наши поступки, сотни NPC, нелинейные диалоги, оригинальная ролевая система, великолепная озвучка... Продолжать?

Движок морально устарел. С точки зрения графики игра явно проигрывает как PC-версии, так и многим другим собратьям по жанру на PS2. Есть недоработки в интерфейсе, не слишком приспособленном под джойпад.



РЕЗЮМЕ:

Это Deus Ex. Чего же боле?.. Если вы каким-то образом пропустили PC-версию игры или принципиально не играете на компьютере, обязательно купите это творение. В противном случае — все же не стоит.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ:

Валерий «А.Купер» Корнеев: Будучи консольщиком с минимальным опытом игры на PC, так и не смог разыграться: мешают ужасный дизайн, плохая графика и неудобный интерфейс. Я вас предупредил.



ВАРАОРДЫ БОЕВОЙ КОИЧ II



WARLORDS
BATTLECRY II TM

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
www.nd.ru

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



(c) 2002 Strategic Studies Group. Warlords and Warlords Battlecry are trademarks of SSG. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft, Inc. All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России и СНГ принадлежит компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежит компании "Медиа-Сервис-2000".

SaGa

Frontier.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Название игры: *Saga Frontier*
Платформа: *PS one*
Разработчик: *Square*
Издатель: *Square*
Дата выхода: *7 ноября 1997 года*

Н
s
a
e
т
r
а
i
л
z
ь
a
я
w
a
o
@
д
т
и
a
н
и
ц
l
o
.
v
r
a
u

Выпуск **Saga Frontier** для PS one пришелся на 1997 год. В основу игры лег принцип мультисценарности. Не в первый раз **Squaresoft** предложила геймерам выбрать в самом начале, от лица кого из нескольких героев рваться сквозь тернии к звездам финальной заставки. У них уже была возможность на примере **Romancing SaGa** для **Super Famicom** и ряда геймболевских RPG, вышедших в Штатах под общим названием **Final**

Fantasy Legend, оценить все плюсы и минусы подобной системы. Не стало нововведением и разделение персонажей на несколько классов, различавшихся как по способностям, так и по возможностям экипировки разнообразной амуниции. В **Saga Frontier** их четыре: люди, с одинаковым успехом приобретающие магические знания и навыки владения оружием; монстры, у которых улучшение боевых параметров происходит за счет «впитывания» в себя навыков побежденных сородичей, а не набирания очков опыта; роботы, точно так же не зависящие от очков опыта, но зато отдаленные на милость многочисленных барышников, у ко-



Все чаще страницы журналов пестрят обзорами игр, выпущенных для PS2 и Xbox, все распространеннее становится мнение, что совсем еще недавно столь популярные Dreamcast и PS one можно окончательно списать со счетов или, по крайней мере, отдать в фонд помощи жертвам бесприставочного детства. И все бы шло своим чередом, если бы не вечная парадоксальность теории и практики: в то время как журналисты на фронтах игровой индустрии рассказывают о новинках рынка, доступный ассортимент большинства магазинов и торговых точек состоит как раз из вещей, появившихся в последние 5-6 лет для все тех же Dreamcast PSX. Надо сказать, что в отношении играбельности многие из этих прошедших испытание временем ветеранов ничем не уступают своим облагороженным роскошной графикой и перипетиями сюжета потомкам, так что по меньшей мере незаслуженно было бы расценивать их как утешу для любителей антиквариата или поклонников какой-то отдельной серии игр, которые просто не могут не ознакомиться со всеми ее выпусками. Как раз одной из такой неординарных серий и является Saga Frontier от Squaresoft.



Комбо-удар в действии. (SFII)

го они могут купить столь критичную для улучшения характеристик амуницию; и, разумеется, местная каста магов — мистики. Возможность «насыщать» свои мечи, перчатки и ботинки способностями убиенных зверушек с лихвой заменяет им оружейные навыки. Реаль-

ев, как не на целесообразность замены главного действующего лица, если развитие его сюжетной линии вдруг покажется чересчур уж скучным? А опция **quick save**, позволяющая сохраняться в любой момент игры, за исключением нескольких лабиринтов-загадок, значительно облегчит исправление последствий неверно принятых решений.

Название игры: *Saga Frontier 2*
Платформа: *PS one*
Разработчик: *Square*
Издатель: *Square*
Дата выхода: *1 апреля 1999 года*

Тем не менее, жалобы обескураженной публики повлияли на разработчиков. В продолжении SF, **Saga Frontier II** от свободного исследования игрового мира было решено отказаться. Взамен игрокам предложили выбирать между двумя (частично взаимосвязанными) сцена-



поэтому под конец в главных героях уже оказывались их внуки и правнуки. На этом, правда, нелюбимый сюжет и закончилась. По-настоящему увлекает в **Saga Frontier II** далеко не он и не его

Действие в **Saga Frontier II** разворачивается на фоне акварельных пейзажей сочной расцветки, весьма наглядно демонстрирующих возможности двумерной графики. Разглядывание их увлекает не меньше, чем ис-

По-настоящему увлекает в **Saga Frontier II** редкостной красоты графическое оформление и система комбо-ударов, унаследованная от первой части.



Славянский базар. (SF)

ной же изюминкой при достаточно стандартных походах по фэнтезийному миру, где мирно уживаются технология и магия, стала полная и головокружительная *свобода действий*. Небольшая заставка, предваряющая сценарий того или иного героя — и вот уже персонаж попадает в мир, где совершенно не обязательно сначала очистить от слизняков ближайшую Западную Пещеру или Туманный Лес, чтобы продвинуться дальше. Неотъемлемая для классических RPG диктатура сюжета, из-за которой прохождение игры порой превращается в чтение книги или просмотр фильма, была низвергнута настолько решительно, что замешательству в рядах игроков не было предела. Еще бы, ведь теперь или приходилось исследовать мир на свой страх и риск, не руководствуясь ориентирами вроде внезапно ставших непобедимыми монстров или закрытых для доступа на определенных этапах игры подземелий. Также не все сценарии оказались одинаково интересны для прохождения — но с другой стороны, на какую еще мысль может натолкнуть возможность сыграть за нескольких геро-



Где, как не в кабаке, можно набрать себе команду настоящих героев? (SFII)

риями развития сюжета. В одном из них центральным персонажем стал юный отпрыск королевской семьи, **Густав XIII**, а в другом — подросток-кладоискатель **Уил** из провинциального городка. Нестандартность же обеих сюжетных линий заключалась в том, что они охватывали историю целых семей, прародителями которых стали Густав и Уил,



требление обитателей заброшенных храмов и гористых ущелий огнем и мечом. Бои проходят пошагово в трех режимах: командные схватки, дуэли один на один и батальные сражения (расклад прямо как в **Suikoden**). Магия и боевые искусства загнаны в жесткие рамки счетчиков остающейся магической силы (**Magic Points**) и оружейных навыков (**Weapon Points**). Таким образом, слишком частое использование любимой техники кромсания врага имеет свои плюсы и минусы: можно выучить более мощную технику, для которой уже известная является базовой, и можно истощить весь боевой потенциал персонажа еще до завершения подземелья. А источники магической силы, как и оружие, могут использоваться ограниченное количество раз...

Вся эта громоздкая и крайне неудобная система значительно выравнивается возможностью проводить комбо-атаки как одним персонажем, так и всей группой, черпать магическую силу из неиссякаемых источников вроде окружающей местности, находить как запасное обмундирование, так и «вечное» оружие. Оставлена и опция быстрого сохранения.

В любом случае, для тех, кого не отпугивает традиционный ролевой сюжет с отмщением родственников, спасением земель от гибели под напором тьмы и обязательными для JRPG сюрпризами в развитии событий, которые не всегда можно предугадать, обе «**Саги**» окажутся приятным разнообразием в игровом меню. А уж какую вы выберете: **Saga Frontier** со свободным развитием сюжета или эпическую **Saga Frontier II** — решать вам. ●

Эмуляция. Наш выбор!

Wren wren@gameland.ru

METAL GEAR

Платформа: NES
Разработчик: Konami
Издатель: Konami
Дата выхода: 1988 год
Эмулятор: RockNes, JNes

Восторги по поводу Metal Gear Solid — дело обыденное, вот только далеко не все обозреватели вспоминают о том, что основы игрового процесса были заложены аж в конце 80-х. Именно тогда настоящим откровением было обнаружить под личиной банально-боевика с ужасной графикой нечто Великое. Разговоры по рации с ручной настройкой частот, углы обзора часовых и их сон, камеры слежения и режим тревоги — все это уже было десять с лишним лет назад. Огромный набор предметов, многие из кото-



Stealth Action образца 80-х.

рых так и не получили замену в версиях для старших приставок — хотя бы компас. Кое-что дожило и до MGS2 — вспомните сигареты и рационы. Игровой процесс абсолютно двухмерен, но и он имеет свои преимущества. Помнится, идея о том, что можно спрятаться в грузовике и дожидаться, пока он не приедет на новое место, привела меня в шок. Как так — ведь это же вроде бы обычная примитивная поэкранный бродилка, где нужно однообразно выносить охран-

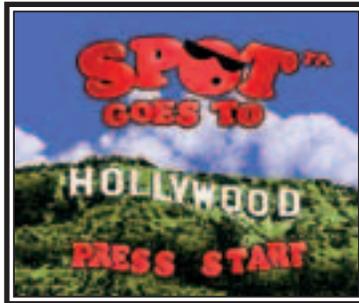


Так стартовала знаменитая игровая серия.

ников врукопашную или отстреливать их из пистолета с крайне скудным боезапасом. Какое-то внутреннее чутье заставило меня не бросить игру после первых же кадров... ●

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Платформа: Sega Mega Drive
Разработчик: Eurocom
Издатель: Virgin
Дата выхода: 1995 год
Эмулятор: KGen, Gens



Cool Spot — клевая красная таблетка в темных очках.

Оригинальный Cool Spot, платформер, по совместительству рекламирующий напиток 7up, ничем особым не выделялся. Прыгаем, собираем своих собратьев. Тем более странно, что, перейдя в изометрию, Spot разом превратился в платформер интеллектуальный, где основной целью стал... поиск секретов. То, что на NES выделяло Duck Tales, на MD придавало особый шарм Со-



Символ 7up обзавелся врагами.

нику (вспомните о процессе превращения в супер-Сонику), здесь было поставлено на поток. И удачно! Слово Hollywood в названии обеспечило наличие абсолютно разных уровней — от пиратского корабля до развалин храма, от дома с привидениями до постапокалиптического мира. Именно там разместились секреты — от простейших фальшивых стен до логических загадок с выключателями, от необходимости просто куда-то прыгнуть до сложных расчетов по поводу того, куда именно надо прыгать и падать вслепую. Отодвигать статуи или искать ключи для сундуков не надо было лишь на «съемках» Звездных Войн — на истребителе не больно-то потыкаешься в фальшивые стены. Кстати, в версии для PlayStation концепция была изменена в пользу тупой стрелялки. Увы. ●

ALBERT ODYSSEY: LEGEND OF ELDEAN

Платформа: Sega Saturn
Разработчик: Sunsoft
Издатель: Working Designs
Дата выхода: 1997 год
Эмулятор: SSF 0.06 Alpha, но желательно иметь Saturn

Albert Odyssey — игра средняя по всем параметрам, что-то вроде Beyond the Beyond (PS one). Но благодаря виртуозному переводу она из гадкого утенка превратилась в прикольного лохматого лебедя. Именно здесь работники Working Designs полностью реализовали свое стремление переводить игры с юмором, за которое их нередко пинают. Только не надо вспоминать самопальные пиратские переводы «с приколами»! Сохранив атмосферу серьезно-



Обратите внимание на «качественную» трехмерную карту на заднем плане.

го фантазийного повествования, авторы умудрились каждый диалог сделать достойным цитирования. Возьмем хотя бы сцену со спасением феи:

— Поцелуй? Ты что! Ты меня не за ту фею принял!

— Обьятие? Хм, а ты типа в курсе, что от тебя воняет?

— Волшебная пыль? Она защитила бы и мужчину, но создана специально для женщин.

Или другой пример: в одном из домов во втором городе хозяин говорит: «Моей дочери исполнилось 16 лет. Думаю, лет через девять я



Зато внутриигровая графика такая же по стилю, но лучше!

разрешу ей ходить на свидания...». Дочь же волнуется другое: «Почему со мной никто не хочет дружить? Объясни мне, противный, гадкий, неряшливый мальчишка!». И таких диалогов в игре множество! Самый же гениальный образец юмора — то, что заклинание, усыпляющее врагов, называется... «лекция» (lecture)! ●

1C 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
1C@1C.ru, www.1c.ru



Рейнджеры всегда впереди!

КОМАНДИР

«КОМАНДИР» — стратегия в реальном времени, действие которой посвящено легендарным событиям Второй мировой войны — высадке союзников в Нормандии 6 июня 1944 года (операция «Оверлорд») и их решительному наступлению на гитлеровскую Германию. Вы примете участие в самой масштабной десантной операции XX века в качестве командира батальона рейнджеров США. Вам и вашим бойцам предстоит высадиться на побережье Нормандии в зонах Омаха или Юта и, преодолев ожесточенное сопротивление противника, захватить плацдарм и расчистить дорогу десанту в глубь Франции. И это только начало! Рейнджерам придется пройти огонь и воду, выполнить множество особых заданий, разгромить врага под Шербуром, Каном, Гавром и Донфронтом — и к концу операции «Оверлорд» вы по праву сможете назвать себя настоящим боевым командиром!

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ — НА ДИСКЕ



games.1c.ru

www.nival.com

1C
Фирма "1С"

LA
ARTS

cdv
www.cdv.de

NIVAL
INTERACTIVE

Враждебные воды: Территория смерти (Hostile Waters)



Жанр: action/strategy **Российский издатель:** Медиа-Сервис-2000/Новый Диск
Разработчик: Rage Software **Количество игроков:** 1
Интернет: <http://www.rage.co.uk/hostile/hostile.html>
Требования к компьютеру: ПИ 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель



http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5356

«Медиа-Сервис-2000» и «Новый Диск», очевидно, всерьез решили заняться переизданием творчества Rage Software в России. Что ж, карты в руки — дело-то благое. Повальная локализация началась сравнительно недавно, и осталось еще много недооцененных вещей из-за безобразного пиратского качества изначальных отечественных выпусков. «ВВ», вышедшая в свет еще весной 2001 года, переживает в России свое второе рождение.

Виктор Перестукин

perestukin@gameland.ru

Скажу сразу — срок годности у «ВВ» явно не истек и заявления о подсовывании нам «просроченного» товара являются полным непониманием закономерностей игровой вселенной. Именно временем, дорогие мои, и проверяются шеде-



ры. Понятие «однодневки» вам что-нибудь говорит? То-то... Большинство современных блокбастеров, увы — однодневки и есть. Игрок, пересытившись, откладывает диск, чтобы забыть о нем навсегда. Но есть неумирающие ценности, истинные хранители первородного дурманящего геймплея. Игры с задором, изюминкой. Долгоживущие горцы, не кажущиеся мамонтами и динозаврами на фоне молодежавых бездарностей. Скорее, они подобны



■ Главный герой игры — вот этот авианосец.

умудренным опытом старцам, которым есть что сказать!

«ВВ» — представитель редкого сегодня жанра action/strategy. Всех засветившихся на этой ниве можно буквально перечислить по пальцам: Battle Zone, Uprising, Sacrifice и несколько других малоиграбельных товарищей. И все! «ВВ» сейчас актуальна, как никогда. В игре есть все,

что мы любим сейчас: по-голливудски масштабные спецэффекты, интерактивное и разрушаемое окружение — и то, что ценили еще какой-нибудь год назад: потрясный НФСюжет, тактика, возможность сесть за руль любого аппарата... На сегодняшний день, когда от красоты картинки зависит успешность игры, «ВВ» даст прикурить всем современникам, причем оставаясь настоящей стратегией без налета попы и казуальства. Оглянувшись по сто-

роном, можно такой игры уже и не встретить. 2001 год был последним рубежом. Спешите убедиться.

8 Вердикт — играем! «ВВ» предлагает совершить круиз по островам... Правда, боевой, но все равно приятно. Летнее настроение.

СКЛЕПНИК НА ЗАРОВА

Danger Island

master@gameland.ru

Признайтесь честно, уважаемые читатели, приходилось ли вам хоть раз в жизни сталкиваться лицом к лицу, нос к носу или хотя бы хвостом к хвосту с настоящим динозавром? Если не приходилось, то мне остается только порадоваться за вас. Дело в том, что если судить по игре **Danger Island**, то это просто совершенно отвра-



Жанр: quest **Издатель:** Kool Dog Entertainment **Разработчик:** Guildhall Leisure
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://www.guildhalleisure.com/>
Требования к компьютеру: ПИ 400, 32 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11965

жительные твари, страшные снаружи и совершенно мерзкие изнутри. До сих пор не понимаю, кому пришло в голову приглашать их рабо-

тать экспонатами в виртуальный зоопарк им. Dinosaur Digs, впрочем, это совсем другой разговор. Ведь в новой игре нам предлагает-

ся не любоваться страдающими избыточным весом и размерами зверушками, а наоборот, пугаться ими. Причин для страха в **Danger Island** немало. Более того, их много. Самой главной является, конечно же, не факт наличия доисторических монстров на небольшом островке, а их внешний вид. Впрочем, панический ужас вызывает не только графика игры, но и интерфейс, и система управления, и все то, что только присутствует в ней.



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs



Жанр: strategy Издатель: Microsoft Разработчик: Blue Fang Games
 Количество игроков: 1 Интернет: <http://www.microsoft.com/games/PC/dinodigs.asp> Требования к компьютеру: ПИ 233, 64 MB RAM, 250 MB HDD

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11761

...Припоминаю один спор, который я имел с неким весьма небедным господином, считавшим, что с его деньгами он может получить все, что угодно: любые удовольствия, а потом вылечиться от их последствий. Но ведь все мы прекрасно знаем, чего нельзя купить ни за какие деньги — ДИНОЗАВРА!

Вячеслав Назаров

master@gameland.ru



Купить такую животишку, конечно, сложно. Зато стать хозяином целого зоопарка динозавров можно. Например, в игре

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs.

Новая игра является add-on'ом к симу Zoo Tycoon, в котором игрокам предлагалось создать свой собственный зоопарк, где было бы хоро-

Если вы играли в оригинальную игру Zoo Tycoon, то наверняка знаете, как не просто бывает сладить с тиграми, которым сторожа не докладывают мяса, или с морскими котиками, запугавшимся во время игр в клубках с леской. Но все это сущие пустяки по сравнению с тем, что приходится терпеть от динозавров...



шо и животным, и посетителям. А это далеко не одно и то же.

В динопарке игроки могут пообщаться с двадцатью видами доисторических ящерок, которые выглядят и ведут себя в точности так же, как вели их вполне реальные прототипы. Например, с травоядными динозаврами управляться очень легко. Гораздо сложнее дело обстоит с хищниками — такими, как тираннозавры. Но именно последние привлекают к себе наибольшее внимание посетителей. Поэтому едва ли не самым важным элементом инфраструктуры являются электрические ограды. Если какой-нибудь динозаврик убежит из вольера и начнет приставать к посетителям, то справиться с ним сможет лишь снайпер, способный успокоить

разбушевавшуюся тушку с помощью ружья, заряженного капсулами со снотворным. Удар прикладом по лбу, знаете ли, может творить чудеса! Впрочем, все же зверюшек надо беречь и ценить. Поэтому увлекаться подобными жестокими методами не стоит: не ровен час, не переживут несчастные животные эдаких издевательств. В таком случае раздобыть динозавра не удастся даже в компьютерной игре. Даже в столь приятной стратегии, как **Zoo Tycoon: Dinosaur Digs**. Но пока такая возмож-



ность есть, все же стоит попробовать заняться разведением гигантских монстров. По крайней мере, перед миллионерами хвастаться можно.

6 По сути, перед нами прежний Zoo Tycoon, но раздувшийся в размерах. Любители зоопарков будут в восторге.



Все дело в том, что **Danger Island** является калькой со стародавнего квеста Frankenstein: Through The Eyes of The Monster, который в свою очередь копирует идеи и технологии еще более

древнего проекта The 7th Guest. Таким образом, перед нами предстает тысячное воспроизведение идей, которые, как казалось всему прогрессивному человечеству, вместе с прошлым

веком скатились, как слеза по щеке, в историю. После того, как на рынке появилась масса игр доисторическо-динозавровой тематики, уже не кажется полным абсурдом заявление моей знакомой, которая на шуточный вопрос о том, какова вероятность того, что, выйдя на Красную Площадь, она встретит динозавра, вполне серьезно ответила: «Пятьдесят процентов!». На мое удивление, мол, как такое возможно, барышня пояснила: «Ну или встречу, или нет!». Что и говорить, вероятность высокая. Поэтому остается только пожелать вам, чтобы динозавры встречались как можно реже. Как минимум — на ваших компьютерах, в игре **Danger Island**.

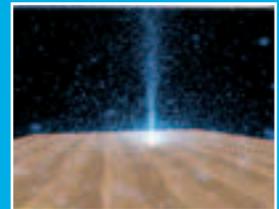
ONLINE

Все бесплатные RPG Интернета
 Часть 3: от F до G.



Эмуляция

Эмуляция современных приставок на PC - реальность или фэйк?.

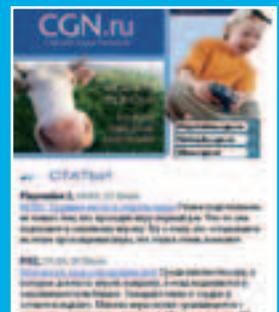


Download: проверка скорости!

Крохотные, но мега-полезные программы.

Видеоигры в Сети

Сделай свою Shenmue и найди своих в Сети!



КОДЫ

ПИСЬМА

ВСЕ БЕСПЛАТНЫЕ RPG ИНТЕРНЕТА

Мы продолжаем обзор бесплатных онлайн-ролевых игр, интересных российскому геймеру. Напомним, что рецензируются ВСЕ общедоступные игрушки, включая и те, что только тестируются. Многие относятся к некоммерческим проектам с предубеждением. Однако не стоит пренебрегать такими играми – вы не потратите ни копейки, выясните, что замышляют программисты-любители, и добавок хорошо развлекетесь...

Сергей Долинский

dolser@gameland.ru

В предыдущих частях обзора мы дошли до буквы **Е**. Сегодня двинемся дальше. Увы, но родной кириллический алфавит отдыхает – в России и СНГ почти 100% разработчиков дает своим ролевым проектам исключительно английские наименования. Но мы отдельно отметим каждую отечественную разработку – полагаем, вам такие игры наиболее интересны...

Faldon

Интернет: <http://www.illusionstudios.com>

Жанр: фэнтезийная RPG

Разработчик: Illusion Studios

На первый взгляд **Faldon** – классика и квинтэссенция жанра онлайн-ролевых игр. С изометрическим видом «в три четверти», фэнтезийным набором монстров и средневековым обликом персонажей игра смело может претендовать на роль клона **Ultima Online**. По большому счету – так оно и есть. Но **Faldon** обладает и уникальными чертами. Про бесплатность и общедоступность напоминать, думаю, не стоит, а вот о том, что игровая вселенная этой онлайн-ролевой игры очень невелика, скажем (пара городов, кладбище, несколько хуторов, горы, леса и реки). Такая компактность это и минус (быстро изучишь все уголки игры), и плюс (против-



ников для **Pkilling'a** долго искать не придется). Сама же игра, написанная на **Visual C++**, не так и мала – инсталлятор тянет на **150 MB** с хвостиком...

Что касается неизменных атрибутов RPG, то их у **Faldon** имеется достаточно: у персонажа на выбор 20 навыков и 47 заклинаний, в игре есть **NPC** – стражники, торговцы, врачеватели и учителя. Присутствуют лавки, пабы и банк. **Pkilling** в **Faldon** ограничен: в городах убивать можно только монстров и живность вроде волков. За пределами города – полная свобода. Навигация в игре очень проста – все благодаря миникарте, на которой обозначено текущее положение игрока и место назначения. Интерфейс опять-таки классика, все разложено по полочкам-закладкам, предусмотрено место для восточ-

ми «горячих» заклинаний или навыков. Управлять персонажем можно как мышкой, так и клавиатурой.

В **Faldon** полным-полно гильдий, причем им обеспечена централизованная поддержка. Так что прямо в игре можно узнать, каковы отношения у гильдий между собой и конкретно с вами. На сайте разработчиков ведется обширный рейтинг игроков в самых разных номинациях – от наиболее «высокоразвитого» до самого «кровавого» (т.е. замочившего не одну тысячу персонажей) геймера. Одним словом – очень живой и развитой проект!

Позитив: добротная, густо населенная игра для хардкорных RPG'истов, а также новичков со склонностью к **Pkilling'y**.

Негатив: старомодная графика, большой инсталляционный пакет.

Аналог: **Ultima Online**, **Lineage** и онлайн-ролевые RPG третьего поколения (**AC**, **EQ**).

Furcadia

Интернет: <http://www.furcadia.com>

Жанр: «социальная» RPG

Разработчик: Dragons Eye Productions

Этот удивительный проект пережил все – взлеты и падения, массовый приток геймеров и почти полное безлюдье. Но, несмотря ни на что, **Furcadia** жива и, похоже, неплохо себя чувствует: конец прошлого и начало этого года ознаменовались многочисленными улучшениями и изменениями в игре. Но прежде – пара слов об этом удивительном мире, по графике и геймплею во многом похожем на **Ultima Online**.

Главной фишкой **Furcadia** было воплощение игроков не в троллей, орков, людей и т.п., а в милых плюшевых зверушек, да и сама игра позиционировалась как «онлайн-ролевая с четкой социальной ориентированностью». Сейчас таких игр уже практически нет, и большинству сло-



восочетание «социальная ориентированность» ничего не скажет. На самом деле это очень просто. В той, первой версии **Furcadia** игроки могли лишь общаться, совместно исследовать игровой мир и заниматься прочими сугубо мирными делами...

Жуткая скука, скажете вы? И будете правы! Пик увлечения Интернетом безобидным

общением давно прошел, XXI век требует адреналина, чата на грани фола и массовых побоищ в онлайн. Проекты, разработчики которых не сумели правильно сориентироваться, позакрывались или впадают жалкое существование на задворках Сети. С **Furcadia** тоже приключалась такая беда, но она смогла выжить и найти верный баланс между назревшими изменениями в сторону более жесткого геймплея и первоначальной «социальной» направленностью. Теперь в этой онлайн-ролевой RPG есть оружие и броня, **Pkilling** и охота на монстров, свадьбы (с централизованным ЗАГСом!) и совместное проживание в отеле или на ферме.

Главным из последних нововведений стала дарованная пользователям возможность создавать собственные локации (т.н. **Dreams**), куда по их желанию могут попадать избранные (или все) игроки **Furcadia**. Места, сконструированные игроками, вещь совершенно непредсказуемая – от мрачных казематов, полных монстров, до милых коттеджей на «шведскую» семью.

Общение также остается сильной стороной проекта. Забавно, но, видимо, в наследство от первой пуританской версии чат в нынешней **Furcadia** поделен на зоны. Если вы онлайн-экстремал, ищите индекс «R». Насилие и сексуальные домогательства тут в порядке вещей, так что любой пользователь отечественных чатов почувствует себя, как дома. В других зонах общение мягкое и пушистое.

Пользователей в игре очень много – на сервере постоянно присутствует 1500-1700 человек. Есть подробное руководство, отменный **FAQ**, выпускаются онлайн-газеты, создано немало гильдий, фанатских страниц и сайтов. Повышенная активность геймеров приносит свои плоды – к **Furcadia** выпущено немало дополнительных утилит, ботов и бесчисленных версий **Dreams**.

А главный плюс необычной игры – совершенно незначительный инсталлятор, каких-то **4 MB**. По нынешним меркам – пустяк, так что рекомендую попробовать, не пожалеете.

Позитив: уникальная система добавления любительских локаций, легкий контроль **Pkilling'a** и «хардкорность» чата. Добротная, густо населенная игра, очень дружелюбная к новичкам. Малый инсталляционный пакет.

Негатив: старомодная графика, перевес геймплея в сторону общения и публичных акций (парадов, свадеб, торжеств...).

Аналог: **Ultima Online**, **Lineage**

Graal Online

Интернет: <http://www.graalonline.com>

Жанр: action/RPG

Разработчик: LINUX Cyberjoueurs

...Меня убили, наверное, раз сорок подряд, пока в голове хоть что-то стало проясняться. И как убивали-то – с завидной легкостью, походя, издевательски поджидая реинкарнации. Вокруг моего виртуального героя даже собралась небольшая,

Shadow Worlds — удачный старт отечественной MMORPG

Минуло три недели с момента старта онлайн-ролевой RPG **Shadow Worlds** (<http://shadow-worlds.igray.ru>), а в ее базе данных уже полтысячи геймеров. Мы особенно рады за этот проект еще и потому, что на Родине его поддержали только (game)land и «Страна Игр». Выходит, мы не ошиблись, когда вручили Гран-При первого Конкурса Любительских Игр разработчикам **SW** – Рунет игру принял!

Shadow Worlds – игровая вселенная, во многом напоминающая «Ультиму Онлайн». У персонажей есть обширные возможности развития навыков и магии, разрешен **Pkilling**, поддерживаются официальные гильдии.

Напомним, что в игре есть гильдия **Gameland**, на которую уже объявлена охота со стороны других объединений геймеров. Во главе гильдии – **ArsKilLord**, за чью голову разработчики обещают награду – пять магических колец. Так что, если не прочь поддержать **GameLand Guild**, скачивайте **SW** и пишите Максиму Пронину (probox@ufanet.ru) – он разъяснит дальнейшие шаги...

но кровавая толпа – человек шесть или восемь. Некоторые дрались между собой, но большая часть продолжала получать садистское удовольствие, лишая виртуального **Dolser'a** жизни. Именно эта беспомощность героя и была особенно неприятна, ведь до знакомства с **Graal: The Adventure** я почитал себя весьма умелым онлайн-бойцом – за плечами **Ultima Online**, **Everquest**, **Asheron's Call**, **4-th Coming** и многое другое!

Наконец удалось отвязаться от nasty преследователей, для чего минут пять мой персонаж не подавал признаков жизни. Толпа разбрелась, и я рискнул «ожить» и проникнуть на уровень поглубже. Огляделся по сторонам и почему-то побегал... на сервер. Как выяснилось позже, направление было выбрано правильно – именно на Севере были храмы с артефактами, бонусами и тренировочные залы. Что ни говори, а все-таки опыт есть опыт, любой онлайн-геймер поймет, о чем это я тут толкую...





Graal Online развивается уже не первый год и с самого начала был задуман как альтернатива кровавым сетевым шутерам. Аудитория проекта — геймеры от 12 до 65 лет. Главных «фишек» у **Graal Online** две. Во-первых, необычайная простота освоения: загружаете, устанавливаете, сразу же начинаете играть. Во-вторых, возможность создавать собственные уровни и предметы. Кстати, подключаясь к сайту <http://www.graalonline.com>, помимо официального мира, игрок обнаружит, что работают и несколько любительских уровней, поддерживаемых разработчиками.

Подоплека, лежащая в основе игры, довольно-таки нехитрая. Главная цель, понятное дело, найти Грааль и попасть с его помощью в Золотую Страну. Вот и вся недолга. Ролевой игрой **Graal Online** является процентов на 40, остальное — чистый **action**. Одиночке в **GO** — нелегко, поскольку любой, кто покрепче, так и норовит прихлопнуть, что, впрочем, в конечном счете только добавляет веселья. Разработчики учли это обстоятельство и предложили игрокам развитую систему кланов и гильдий. Искатель приключений может за считанные минуты зарегистрировать собственную гильдию или примкнуть к уже существующей (на соответствующей страничке сервера **Graal Online**). Автоматические генерируемые странички сайта выведут всю статистику по игровым объединениям, их участникам, а также по наиболее успешным бойцам.

Сражения в **GO** протекают с применением холодного оружия (мечи, луки) и взрывчатки (бомбы). Есть и разные типы бро-

ни (щиты, шлемы и т.д.). Причем каждой вид разбит на подвиды по атакующей, защитной или взрывной мощности (бомба, супербомба). Кстати, в «стартовом комплекте» персонаж практически беззащитен.

Есть в **GO** и деньги, на которые мы как обычно покупаем все, что нужно воину. Основной их источник — убийства или рубка «капусты» (да, за срубленные кочаны платят!). Если убит «богатенький Буратино», его капиталы достаются киллеру.

Уничтожать других игроков можно часто, а можно изредка — кому что нравится. Но помните, помимо чисто меркантильного интереса это влияет и на репутацию, которая в свою очередь меняет цвет имени. Если цвет темный, значит игрок — злейший **Pkiller**, если ближе к голубому, перед нами сравнительно миролюбивый граалец.

Количество гильдий в **GO** исчисляется многими десятками, одновременно играющих на серверах — сотни, а самих серверов только в США — четыре, причем на самых быстрых линиях связи (для Европы предусмотрены выделенные сервера **GO**). Существует и платная версия игры **Graal 2001** — \$2/месяц с расширенным геймплеем. Что же привлекает пользователей к этому проекту? Ну наверняка не допотопная **2D-графика** и персонажи, чем-то похожие на японское аниме (а ну как именно они? — ред.). Скорее, **GO** интересен своей легкой игровой атмосферой, частыми нововведениями (турниры по футболу, карате, новые уровни и оружие) и возможностями для самопроявления игрока...

Кстати, попробовать «на зуб» графику и уровни **Graal Online** можно в **Java-версии** на <http://www.cyberjoueur.com/~java.php?id=20>. Хотя геймплеем настоящей игры тут не почувствовать...

Позитив: быстрые сервера, широкие возможности по редактированию уровней и предметов, скриптованию. Густо населенная игра, дружелюбная к новичкам (хмм... — прим. ред.), структурированное игровое сообщество (гильдии). Малый инсталляционный пакет — 340 КВ.
Негатив: устаревшая графика, перекокс в сторону **Pkilling'a**, слабый ролевой элемент.

Аналог: **Ultima Online, Lineage, Faldon**

МДМ.КИНО



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/бодвик/фантастика

www.mdmkino.ru

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

Бронирование билетов по
тел. 960-1806

ЭМУЛЯЦИЯ СОВРЕМЕННЫХ ПРИСТАВОК НА РС — РЕАЛЬНОСТЬ ИЛИ ФЭЙК?

НА ДИСКЕ
FILE
К НОМЕРУ

Похоже, эмуляция — самая горячая тема этого лета. Даже в редакции разгорелись споры по поводу возможности эмуляции современных приставок на компьютере. Мнений возникло довольно много и все материальные следы этих дискуссий можно найти на форуме «Онлайн» <http://www.gameland.ru/code/common/forum/forum.asp?id=104>). Но, как известно, лишь опыт — критерий истины...

Андрей «Volger» Корнеев

volger@gameland.ru

Я получил задание разрешить этот спор реальными экспериментами. Набрал дисков от разных консолей, облизнулся, сложил их стопочкой на столе и занялся поиском эмуляторов в Интернете. Для поиска я пользовался как обычными поисковыми машинами, так и **peer-to-peer** поисковиком **KaZaA** (<http://www.kazaa.com>) — это, в технологическом смысле, аналог **Napster'a**. **KaZaA** позволяет находить файлы (софт, MP3, графику...) в Интернете и на компьютерах пользователей.

Накачав целую кучу софта, потер вспотевшие ладони и приступил к опытам. Программ, кстати, нашлось немало, и вот какое у меня получилось тестирование...

Xbox

Xbox — самая мощная на данный момент игровая платформа. Фактически в плане «железа» эта приставка является упрощенным вариантом компьютера: внутри у нее у нее **Pentium III 733 МГц** и **GeForce3 (NVIDIA)** с 64 MB памяти и жесткий диск 10 GB. Казалось бы, проблем с эмуляторами на персональном компьютере возникнуть не должно. Ан нет, проблемы есть, правда другого плана...

Прежде всего — проблема коммерческая. **Microsoft**, естественно, не хочет эмулятора для **Xbox** и не оказывает помощь сторонним разработчикам, которые занялись бы таким проектом. Понятно, что появившись эмулятор, без проблем крутящий диски **Xbox** на компьютере, снизится и так умеренный спрос на приставки и аксессуары к ним (джойстики, карты памяти и т.д.). Есть вариант продавать эмулятор за деньги. Опять же, чтобы не потерпеть убытков, цена эмулятора должна быть сопоставима с ценой приставки. Но в этом случае пользователь скорее предпочтет купить



Xbox, чем какую-то там программу для компьютера. Так что официальный эмулятор придется ждать немало лет, до устаревания самой приставки.

Остается надежда на энтузиастов-добровольцев, в кустарных условиях разрабатывающих эмуляторы. Правда, пока у них это получается плохо. В Интернете можно найти кучу ссылок на якобы работающие версии эмуляторов для **Xbox**, но они или оказываются просто вирусами, или обычной подделкой, фэйком, который лишь с виду похожим на эмулятор...

Яркий пример фэйка – распространенный в Сети **Xbox emulator 0.34**. При запуске утилита ищет стартовый файл на диске **Xbox** и... выдает ошибку: мол, его не получается найти. При детальном изучении программы выяснилось, что эмулятор даже и не пытается чего-то там искать и уж тем более обращаться к диску. Он просто запускает дополнительное окно, которое... симулирует процесс поиска.

Вывод: эмулятора для **Xbox** на данный момент не существует. Но! Многочисленные группы кодеров принимают попытки создать оный. Есть малая вероятность появления полноценного эмулятора в ближайшее время, но нет никакой гарантии, что он будет стабильно работать. Скорее всего, реальные эмуляторы **Xbox** – вопрос нескольких ближайших лет.

PlayStation 2

Следующая на очереди – **PS2**. В плане эмуляторов дела с ней обстоят несколько иначе. Разработка ведется несколь-



кими независимыми коллективами. Некоторые, правда, уже приказали долго жить, но большинство – продолжают работать. Причем довольно успешно. Например, эмулятор **pcsx2** функционирует, но позволяет проигрывать пока только простенькие демки в формате файлов с оригинальных дисков **PS2**. Это, в отличие от **Xbox**, уже кое-что. Сам эмулятор и демки к нему можно найти на нашем диске.

Проблемой для создания хорошего эмулятора является сложная архитектура приставки, которая является двухпроцессорной (центральный процессор 300 MHz и графический сопроцессор 150 MHz), что и усложняет адаптацию компьютера к воспроизведению игр для **PS2**.

Тем не менее, есть информация, что французским разработчикам удалось создать эмулятор, который они назвали **Melter PSX 2**. Согласно официально заявленным техническим данным, для нормальной работы эмулятора понадобится компьютер со следующими характеристиками: **PII** 700 MHz, 256 MB RAM, видеокарта на базе **GeForce**, звуковая карта, совместимая с **EAX** или **A3D**, **2x DVD drive**, 780 MB **HDD** для файлов подкачки. Увы, самого эмулятора найти не удалось. Так что, возможно, это шутка или проект уже закрыт.

Вывод: пока существует один реально действующий эмулятор, но он не способен проигрывать коммерческие диски. В скором времени обещают полноценную версию. В любом случае, для эмулирования игр понадобится достаточно мощный компьютер, и **PII** тут, скорее всего, не отделаться.



PS one

На основании «эмуляторной» истории **PS one** мы можем делать прогнозы о судьбе новейших приставок. Сегодня к первой модели **PlayStation** существует великое множество эмуляторов, первые версии которых начали появляться спустя год после выхода приставки. Самым удачным стал **Bleem** (от одноименной компании – находится на на-

шем диске!), легко воспроизводящий на компьютере огромное количество игр для **PS one**. Недавно компания **Bleem** была закрыта после судебного разбирательства **Sony Corporation** (см. на <http://www.sony.ru>) именно из-за выпуска эмуляторов. Конфликт возник из-за **Bleemcast'a**, который позволял проигрывать на **Dreamcast** диски от **PlayStation**. Ребята из **Bleem** не растерялись и подали иск на **Sony Corporation** за ведение монопольной политики в области видеоигр. Доказать



свою правоту им не удалось, и компания распалась.

Попытка **Connectix**, лицензировавшей технологию, тоже не удалась – компания закрылась, не прожив и года...

Вывод: на данный момент есть множество эмуляторов, лучшим из которых для **PC** является **Bleem**. Искать можно при помощи **KaZaA**.

Dreamcast

У **DC**, с точки зрения эмуляции, есть как неоспоримые достоинства, так и явные недостатки. Дело в том, что **GD-ROM**, на которых пишутся игры, не совсем обычные. Плотность дорожек у них значительно выше обычного диска (на одном диске **DC** помещается примерно гигабайт информации), но это не **DVD**. Так что, вставив диск, вы увидите только пару текстовиков, где сказано, что это ли-



цензионный продукт. Кстати у **DVD-ROM** тоже есть проблемы с чтением **DC** дисков. Пиратам же давным-давно удалось их взломать, и потому все пиратские игры записаны на самый обыкновенный **CD**. Но так как объем такого диска меньше, игры чаще всего предстают в урезанном виде. Однако, вставив пиратский диск в привод **CD-ROM**, вы увидите все его содержание.

Dreamer – один из первых эмуляторов **DC**, он выпущен еще в 2000 году. К нему уже есть патч (все – на диске к этому номеру). Эмулятор обеспечивает запуск коммерческих игр, имеет поддержку трехмерной графики. Чтобы запустить **DC**-игру через **Dre-**

Если вы будете постоянно заниматься поиском и проверкой эмуляторов, учтите следующие моменты:

1. Для проигрывания дисков от Xbox и PS2 необходим DVD-ROM drive.
2. Занимаясь поиском эмуляторов в Сети, будьте осторожны! Хватает умников, выдающих за новую версию 100% работающего эмулятора вирус или другую вредоносную программу. Обратите внимание на раскрученность скачиваемой программы. Ведь если окажется действительно работоспособный эмулятор, вряд ли о нем будет написано лишь на одном маленьком и заброшенном сайте...
3. Ходят упорные слухи, что в эмулятор Melter PSX 2 хакеры встроили шпиона (программу, тайно отсылающую сведения), который впоследствии так и не был найден.
4. Информацию геймеров из США (см. форум «Онлайна») о существовании рабочих версий эмуляторов для Xbox и PS2 подтвердить не удалось. Рабочие эмуляторы так и не были ни найдены, ни присланы для тестирования из США.
5. Несколько ссылок на ресурсы «по эмуляторам», где, по нашему мнению, наиболее вероятно публичное появление работоспособных версий утилит для Xbox и PS2:

- <http://www.emuhome.com>
- <http://www.top50emu.com>
- <http://www.emulationstation.com>

amer, первоначально следует создать образ диска (1 файл в формате **ISO**). Именно с образами диска и работает этот эмулятор.

Еще один работающий эмулятор называется **Dreamemu**, к сожалению, он может проигрывать только демки и поддерживает лишь двумерную графику.

В Интернете можно встретить еще один якобы (!) эмулятор **Dreamcast** – **Nightmare Dreamcast Emulator**. Но, как утверждают его создатели, он не будет работать без специального дополнения, программы **ROM Ripper** (<http://go.to/romripper>), которая способна считывать и преобразовывать информацию с диска. Создатель предлагает купить ее за \$15. И, по всей видимости, это халтура. Да и покупателей, готовых отдать деньги за сомнительную программу, так и не нашлось. А сам эмулятор является, скорее всего, подделкой, хорошо еще что вирусов там нет, по крайней мере в той версии, что скачал я.

Вывод: эмуляторы для **DC** существуют, но выбор пока невелик. Улучшенный эмулятор **DC** должен выйти в ближайшем будущем. 



DOWNLOAD: ПРОВЕРКА СКОРОСТИ!



HD Speed – маленькая, но очень функциональная программа, созданная лишь с одной целью – оценить скорость работы приводов. Утилита тестирует жесткие, оптические и гибкие диски.

HD Speed «оформлена» в виде единого исполняемого файла и не требует установки. Настройки немногочисленны – можно задать измерение пиковой и текущей скорости считывания/записи (мой **Caviar** показал 16

Жизнь не настолько длинна, чтобы попусту растрачивать ее в ожидании загрузки игры, программы или окончания «заливки» файла из Интернета. Давайте немного поработаем с программным обеспечением и «железом» персонального компьютера, чтобы понять, где у него «узкое горлышко».

ля, какие адреса его интересуют (если их больше одного), пропингует их и выдаст подробный отчет о статистике загрузки с этих серверов. Лучший URL можно скопировать и затем передать в любой **download manager**.

Dipstick имеет гибкие настройки, не требует инсталляции, работает очень быстро и... к нему сразу привыкаешь. Полезная штучка!

Fraps ver. 1.8
Интернет: <http://www.fraps.com/FRAPS18.EXE>
Размер: 50 KB
Оценка: 9
Статус: Freeware

Крохотная утилита выведет вам реальное число кадров в секунду (**FPS**), достигае-

CPU-Z ver. 1.13
Интернет: <http://www.cpuid.com/download/cpu-z-113.zip>
Размер: 112 KB
Оценка: 9
Статус: Freeware

Теряете время из-за сбоев компьютера и зависаний программ? Проверьте машину с помощью **CPU-Z**. Это отличная утилита, дающая почти исчерпывающую информацию о центральном процессоре и не только. Кроме общих данных, пользователь узнает о степпинге, технологии изготовления (13, 15 или 18 микрон), конструктивном исполнении и т.п.

А поскольку **CPU-Z** сообщает о реальном множителе и текущей частоте процессора и указывает их номинальные значения, вы можете узнать, разогнан ли «виснуший»

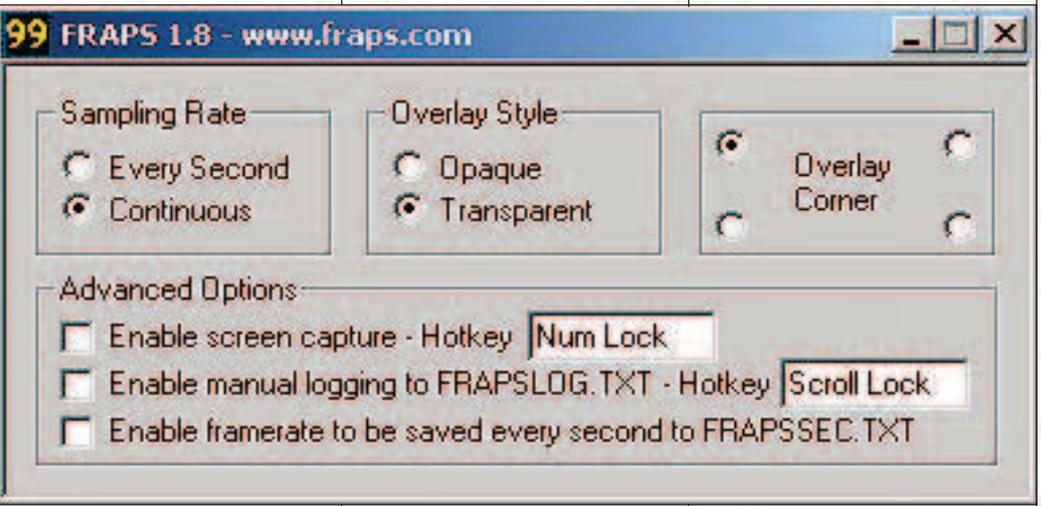
Иван Петрович
 petrovich_ivan@mail.ru

Отнеситесь к тестам своей машины серьезно! Ведь если на ускорении работы **PC** сэкономить хотя бы пару часов в неделю, это даст около 110 часов свободного времени в год. А человек в среднем живет всего около 700 тысяч часов. Так что пользователь, ускоряя работу компьютера, экономит до 2-3% собственной жизни. Вот он – самый веский аргумент в пользу регулярных апгрейдов. Кстати, мы тоже немного продлили вашу жизнь, включив в этот обзор самые маленькие программы и утилиты в своем классе!

Dipstick ver. 2.52
Интернет: <http://www.klever.net/kin/static/dipstick.zip>
Размер: 227 KB
Оценка: 10
Статус: Freeware

Dipstick пошел всего второй год, но это уже весьма популярная утилита. При загрузке из Сети какой-либо программы, размещенной на различных серверах, она позволяет сравнивать скорости различных «зеркал» (**Mirror server**). И пользователю не приходится гадать, откуда качать программу, – с помощью **Dipstick** он точно знает, какой сервер обеспечит наивысшую скорость загрузки.

URL скачиваемых файлов можно брать (копировать в буфер) прямо с веб-страничек и перетаскивать их на окошко **Dipstick**. Утилита уточнит у пользовате-

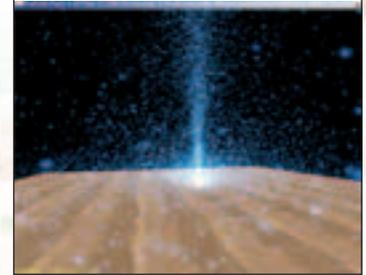


мое **PC** в программах и играх, использующих технологии **DirectX** или **OpenGL**. Поскольку **Fraps** создана независимым разработчиком, никакого интереса завышать результаты у нее нет. Так что многие из вас будут неприятно удивлены, сравнивая цифры, выводимые внутренним счетчиком игры и этой утилитой.

Помимо измерения скорости, **Fraps** снимает сриншоты в играх и меряет **FPS** в заданном интервале.

компьютер, и насколько сильно (например, программа подтвердила, что мой процессор разогнан...). Аналогичная информация выводится и о системной памяти.

HD Speed ver. 1.1.0.25
Интернет: http://www.steelbytes.com/download/hd_speed.exe
Размер: 13 KB
Оценка: 9
Статус: Freeware



и **33 MB/c** соответственно). Программа также выдает отчет об ошибках.

Particle Fury ver. 1.45
Интернет: <http://videocarddrivers.com/particle-fury/ParticleFury145.zip>
Размер: 209 KB
Оценка: 8
Статус: Freeware

Particle Fury тестирует эффективность системной памяти, используя интерфейс **OpenGL**. По результатам тестирования показывается количество кадров в секунду (у меня было 26), текущее, среднее и пиковое значение скорости в **KB/c** (800-900). Да и сама картинка теста – весьма красивая!



ОНЛАЙН/ВИДЕОИГРЫ

Wren

wren@gameland.ru

ТЫ ЛЮБИШЬ СВОЙ DREAMCAST?

Поклонники **Sega** покуче футбольных болельщиков будут. Речь идет, разумеется, не об агрессивности, а о преданности. В Сети немало фанатских ресурсов об играх для **MasterSystem**, **Mega Drive**, **Saturn**... и, разумеется, **Dreamcast**. За последний год вся шелуха отсеялась, а проекты настоящих поклонников живут и развиваются. Интересно, что случай с **DC** заметно отличается даже от ситуации, сложившейся после смерти Saturn. С идеологией фанатов **Sega**, оставшихся таковыми даже

точные игры и гонки. Сейчас же местные гуру занялись написанием своей **RPG**. Присоединяйтесь!

Более серьезный (читай: менее понятный непосвященному) проект – <http://www.boob.co.uk>. Здесь уже лежат средства разработки для **DC**, самодельные и полуофициальные операционные системы и компиляторы, ссылки на документацию по программированию и странички известных разработчиков. Еще один известный ресурс, посвященный программированию для **DC**, располагается по адресу <http://mc.pp.se/dc/>. Здесь только файлы для профессионалов: библиотеки подпрограмм, примеры кода и готовых программ, утилиты для отладки и перекачки кода в память **Dreamcast**. Интересно, что компо-

программиста и дизайнера, то на лобом из вышеуказанных сайтов можно обрести будущих коллег. Наличие ностальгии по **DC** в России наглядно демонстрируется многочисленными письмами и сообщениями на форумах. Продемонстрируем миру, на что способны российские фанаты **Dreamcast** в деле?

БРАТЬЯ ПО РАЗУМУ В СЕТИ

*«Нашим – на нашем!»
(Лозунг российских флибустьеров XXI века)*

В обзоре игровых форумов из одного из предыдущих номеров «СИ», к сожалению, не были даны ссылки на места обитания фанатов консолей. Что ж, теперь мы расскажем не только о форумах, но еще и о том, как поживает русскоязычный приставочный Рунет в целом. Ведь это – почти одно и то же.

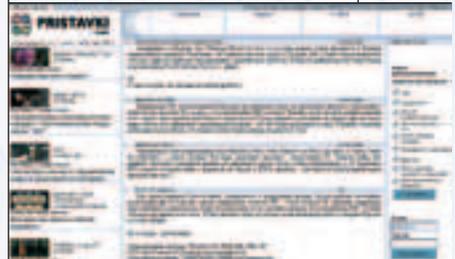
Начнем с самого молодого и по годам амбициозного проекта – <http://www.cgn.ru>, **Console Game Network**. Изначально он существовал в виде сайта <http://www.ps2.ru>, внешне – вполне коммерческого, но по сути мало отличающегося от фэнских страничек с еле-еле вымученными пятью обзорами. Тем не менее, сайт развивался, его форум обзавелся устойчивой группой посетителей, а прошлым летом появилась и идея создания полноценного портала с разделением по платформам (**GameCube**, **Xbox** и т.п.). Ничего действительно нового это не принесло, но объем контента увеличился, вполне приличные новости публикуются на постоянной основе, а это уже немало. Проблема проекта в том, что задумывали его люди, от игровой журналистики далекие, отсюда и отсутствие известных авторов, и странный дизайн – если бы не текст, то тематику сайта было бы сложно определить. Но, имея небольшую финансовую подпитку и стабильно работающую команду, **CGN** выделяется хотя бы жизнеспособностью. Форум же его интересен в первую очередь фанатам **PS2**.

Вторым номером идет мой любимый <http://www.gameland.ru> – пока что



единственное место, где русскоязычные консольные обзоры и новости публикуются постоянно, а к качеству текстов претензии предъявить сложно. Сразу замечу, что конкуренты (пусть и косвенные) нынешним летом появятся, но это лишь подстегнет наше желание работать и работать. Что касается форума, то лукаво сказать «оцените сами» у меня язык не повернется. Ужасный форум, что тут еще говорить. Зато вы всегда можете рассчитывать на ответы сотрудников редакции.

Далее в нашей программе местечко, о котором мне стоит говорить лишь с трепетом. Проект **Pristavki.Net** после множества технических проблем осел на адресе <http://www.pristavki.com>, после чего был заморожен. Перед этим, правда, совместно с сай-



том **Ultimate Final Fantasy** (<http://www.uff.ru>) был создан Большой Приставочный Форум <http://forum.pristavki.com> – он-то как раз живет и развивается. Сюда стоит заглянуть всем людям консольно-анимешной направленности, благо здесь бывают и игровые журналисты,



сейчас, можно ознакомиться на <http://dreamalive.dcemulation.com>. Главное же отличие – то, что теперь они не только ностальгируют, но и что-то делают!

Сделай свою Shenmue!

Проект <http://www.dcemulation.com> изначально задумывался как ресурс об эмуляторах других приставок на **Dreamcast**, сейчас же он превратился в портал обо всех любительских программах для **DC**. Эмуляторы **Dreamcast** для **PC** здесь тоже можно найти (естественно, настоящие – никаких фальшивок), но вряд ли кому-то, кроме специалистов, они пока интересны. А вот среди программ есть такие полезные штуки, как проигрыватели **MPEG**, **MP3** и (внимание!) **DivX**, дистрибутивы **Linux** и **NetBSD**, а также игры... Да-да, существует такое понятие, как самопальные игры для **Dreamcast**, благо пока эта приставка остается самой удобной для написания и тестирования программ любителями. Кроме портов **Quake**, **Doom** и **Wolf3D**, есть самодельные файтинги и паззлы, кар-

ненты **DC** (в отличие от **PS2**) хорошо документированы. Помнится, я сдавал в родном СПбГУ в качестве домашнего чтения по английскому официальное техническое описание **Hitachi SH4**...

Ну и наконец еще раз напомним о существовании сайта <http://www.gamefaqs.com>. Конечно, самопальный порт **Final Fantasy X** для **DC** там найти не получится, но вот интересные сейвы – вполне. И тут есть партонкостей. У **VMU** существует два формата скачиваемых файлов: **VMS/VMI** (для прямого доступа из броузера для **DC**) и **DCI** (для скачивания на **PC**, а потом через линк-кабель перекидывания на карты **Nexus**). А если же вы захотите скачать **VMS** с **PC** и выложить на своей странице, то нужно своим **PC** выкачать **VMI**-файл плюс прилагающийся ему **VMS** (ссылки на который в явном виде на странице нет).

А что ты сделал для Dreamcast?

Сайт www.gamefaqs.com также полезен и тем, что если вы захотите внести свой вклад путем, скажем, перевода **Sakura Taisen 3** напрямую с японского на русский, то лучшего места для распространения своего детища просто не найти. Если же есть желание проявить свои способности



Маленький белый брат

Не забывайте о том, что у DC есть такая штука, как VMU, а туда можно закачивать не только сейвы, но еще и игры с иконками. Конечно же, и эту область программисты-энтузиасты давно освоили, достаточно взглянуть хотя бы на <http://virtuamunstaz.de/>. Вряд ли для VMU напишут что-то серьезное, скорее — это аналог



написания демок для PC и Амиги. Задачи вроде «вывести на крошечном экранчике что-то очень клевое и уместить программу в 500 байт» всегда были занятными.

и известные атаку, и руководители интернет-магазинов, и разработчики приставочных игр, и просто интересные люди. Модераторы, правда, зверствуют. Кстати, на «Приставках» можно публиковать собственные статьи и при этом рассчитывать на объективную и профессиональную критику. Кузница кадров.

А вот <http://www.gamefan.ru> — пример проекта, который тянут энтузиасты, но делают это за десятерых каждый. Новости — типичный подстрочный перевод, однако, скорость обновления и количество поражают. Обзоры не отличаются высоким стилем, но зато темы подбираются — в самое яблочко,

да и авторы всегда имеют представление, о чем пишут. Замечу также, что как CGN вырос из сайта о PS2, так и Gamefan.ru — наследник сайта о Dreamcast. Отсюда и специфическая публика на форуме, и (главное!) большой процент посетителей, использующих для доступа в сеть Dreamcast! В сообщениях много мусора, порассуждать о тенденциях в развитии индустрии не получится, но вот спросить о способе прохождения сложного места в игре — вполне.

Наконец, еще одно место, где собираются любители консолей, находится на Главном Писшином Сайте — <http://forums.ag.ru/?board=con->



soles. Как ни странно, флейма по поводу сравнения приставок и PC здесь почти не бывает — вместо этого адепты PC робко интересуются тем, что же такое консоли и какие игрушки на них стоит покупать, да ностальгируют по временам Mega Drive и NES. Без поисков эмулятора PS2 дело не обходится, но за всеми серьезными темами следит лично Zombiek (!), опровергая глупости и отвечая на интересные вопросы. Все-таки в душе он — консольщик. :)

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 PS, 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

Создание оружия с помощью 3D Studio Max

MaXX
http://www.GameDale.com

Хотели ли бы вы, уничтожая сотни фрицев своим любимым ржавым «Томпсоном» в *Medal of Honor*, путешествуя по опасной постядерной пустоши *Fallout* с верным «Узи» или, наконец, шинкуя друзей по локалке из *RailGun*, создать *свое*, пусть и виртуальное, но все же оружие. Оружие, которое было бы не грех показать как и своей бабушке, так и друзьям из далекого Техаса.

Нет ничего невозможного! В этой статье мы создадим настоящий всеми любимый (вспомним тот же **DOOM** или **Duke Nukem 3D**) шотган. За основу я возьму пример из онлайн-игрового проекта с рабочим названием **CHAOS Online** нашей студии (подробности на сайте: <http://www.GameDale.com>).

Для этого нам понадобится:

- **3D Studio Max** версии 4.0. Внимание! Различные версии **3DS Max** достаточно *сильно* отличаются по части интерфейса, поэтому я рекомендую использовать именно данную версию. Однако если вы уже достаточно хорошо владеете **3D Max**, воссоздать описанное в данном материале не составит труда, к примеру, в **3D Studio Max 1.0**. 97-года выпуска. Поверьте, это тоже возможно.
- Голова и хорошие руки, способные осуществить указанные ниже действия.
- Терпение, трудолюбие и желание добиться цели, не смотря ни на что — это вам обязательно понадобится. Приступим к делу. Вначале хочу показать вам то, что должно у вас в итоге получиться — шотган, созданный в **3Ds Max** всего за несколько минут (и это сущая правда — следуя моим инструкциям, вы убедитесь насколько просто и увлекательно создавать объекты в **3Ds Max**).

Моделирование приклада шотгана

- Создадим новую сцену и перейдем в левую проекцию (**Left**), **рис. 1**.

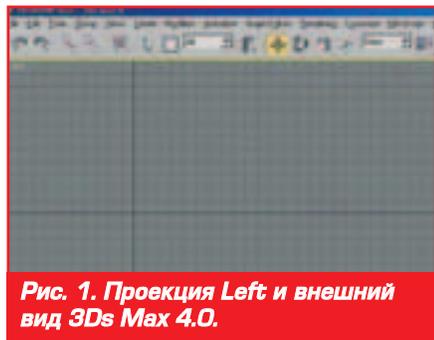


Рис. 1. Проекция Left и внешний вид 3Ds Max 4.0.

- Выберем в правой панели линии, из которых мы и будем впоследствии «лепить» приклад шотгана:

Create -> Shapes -> Splines -> Line

- Теперь проведем мышкой, создав кривую линию, показанную на рисунке (белая линия), **рис. 2**.
- Заменим линии (**Lines**) на эллипс (**Ellipse**) и проведем небольшой круг, который и будет являться сечением приклада (на рисунке — желтый круг).

Общая заготовка к моделированию приклада готова, осталось теперь только соединить обе формы в одну геометрическую модель посредством лофтинга (**Loft**):



Рис. 2. Создание кривой линии и сечения.

- Выберем контур детали (щелкнем левой кнопкой мыши на первую созданную нами линию — объект должен выделиться белой рамкой).
- Перейдем к лофтингу:

Create -> Geometry -> Compound Objects -> Loft

- В разделе щелкнем на кнопку «Взять форму» (**Get Shape**) и укажем сменившемся курсором на сечение приклада — эллипс. Получилось наше первое геометрическое тело — приклад шотгана (**рис. 3**).



Рис. 3. Применение метода лофтинга.

Пока созданный объект лишь очень грубо напоминает нечто похожее на аккуратный приклад настоящего оружия. Его нужно серьезно доработать посредством дополнительных возможностей лофтинга.

- Выделим объект.
- Перейдем в правой панели в раздел «Деформации размера» (**Scale Deformation**):

Modify -> Deformations -> Scale

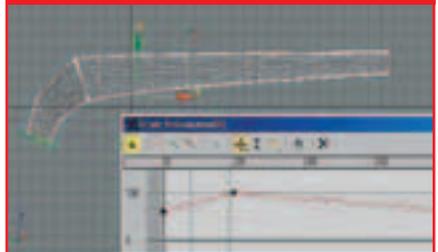
- В появившемся новом окне **Scale Deformation** произведем деформацию формы заготовки:
 - а) Выберем в панели управления данного окна «Вставить управляющую точку» (**Insert Corner Point**).
 - б) Подведем курсор мыши к середине линии объекта (курсор примет вид перекрестия) и, щелкнув левой кнопкой мыши, привяжем к линии новую точку. Редактируя данную линию (меняя ее кривизну в различных участках), мы сможем наблюдать в окне проекции, как меняется и сама форма заготовки — теперь она более-менее приближается к реальной (**рис. 4**).

Моделирование стволов шотгана

Этому также можно было бы отвести немало места в статье, но в связи с ограниченностью ее размера, мы создадим стволы посредством простых примитивов в **3D Max**.

- для этой цели подойдет пара цилиндров:

Рис. 4. Деформация созданного объекта.



Create -> Geometry -> Standard Primitives -> Cylinder

Создадим их в окне проекции и разместим примерно так, как показано на рисунке (**рис. 5**).

Рис. 5. Правильное размещение стволов в сцене.



Моделирование спускового крючка

Последнее, что осталось для придания нашей заготовке нормального вида — это спусковой крючок. Его мы сделаем посредством «Выдавливания» (**Extrude**).

Для этого:

- Нарисуем линиями крючок (надеюсь, вы уже поняли, как это делается, когда создавали приклад).
- Выдавим нашу плоскую форму в **3D-объект**:

Modify -> Extrude (подраздел MeshEditing)

- Настроим параметры выдавливания — «Глубину» (**Ammount**) поставим равной 10, а «Количество сегментов» (**Segments**) — 12. Это позволит нам создать замечательный крючок всего лишь с помощью пары простых линий! (**рис. 6**)

Наложение текстур

Наложение текстур (материалов) является одним из важнейших дел при создании трехмерных объектов.

Рис. 6. Моделирование курка посредством «Выдавливания» (Extrude).





Рис. 7. Расстановка источников света в сцене.

Ничто не может так преобразить геометрическую модель, как правильно подобранные и наложенные текстуры (кстати, многие об этом почему-то забывают).

● Нажмем на кнопку [M] и вызовем «Редактор материалов» (**Material Editor**) – наш проводник в мир качественных материалов и текстур **3D Max**.

Создадим текстуру для приклада шотгана. Пусть она будет деревянной (хотя никто не мешает нам сделать ее, к примеру, металлической или вовсе раскрасить в цвет хаки), следовательно, необходима текстура дерева. В **3D Max** можно достаточно просто создать эффектную текстуру, не прибегая к услугам того же Photoshop, однако, рамки данной статьи не позволяют более подробно написать об этом, и поэтому мы будем использовать стандартные материалы, поставляемые вместе с **3D Max**.



Готовая версия шотгана.

● Выберем любой из доступных нам чистых материалов (сфер) и нажмем на самую левую кнопку в окне **Material Editor** – «Взять материал» (**Get Material**).

● Появится **Material/Map Browser**, а вместе с ним и несколько десятков уже готовых текстур.

● Среди всего разнообразия материалов нам нужно пока лишь дерево – немного поисков, мы обнаруживаем **Wood_Burloak** и щелкаем на него два раза левой кнопкой мыши.

Все, первая текстура для шотгана создана. Осталось только наложить ее – для этого выделим приклад и щелкнем на кнопку «Применить материал к выделенному объекту» (**Assign Material to Selection**). Материал наложен на основу.

Таким же способом вы сможете наложить материалы и на все другие объек-

ты: на пару цилиндрических стволов и на спусковой крючок.

Освещение

Освещение – это еще одна огромная область **3D Max**, на изучение которой требуется уйма времени и сил.

Мы же ограничимся лишь созданием и установкой пары источников света.

● Создадим два простых источника света:

Create -> Lights -> Omni

● Расположим их так, как показано на рис. 7.

Визуализация

Наша работа почти закончена. Модель создана, текстуры наложены, освещение проработано (пусть и довольно простенькое, но для первого раза вполне

достаточно). Осталось только отрендерить объект в окне визуализации.

● Нажмем Shift + R, чтобы вызвать «Окно визуализации» (**Render Scene**).

● Выберем разрешение картинки (скажем, 320x240) и смело щелкаем на кнопке «Визуализировать» (**Render**).

Отсчет пошел... После нескольких секунд (или минут – зависит от производительности компьютера) на экране монитора появится оружие – шотган. Пусть пока он и не столь похож на реальный, пусть это и не совсем то, что вы хотели увидеть, но именно вы сделали это. *сами*.

На этом данный материал завершен. Если у вас появятся предложения, пишите на e-mail: **BeyondDark@Mail.Ru**. Да, и не забудьте заходить на сайт нашей группы (<http://www.GameDale.com>).

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3.000 ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ

ТОЛЬКО ДО 31 ИЮЛЯ!!!
GAME CUBE
US version +
1 любая игра =
Memory Card 59
БЕСПЛАТНО

Вы ЭКОНОМИТЕ \$37.99



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*		\$87.95*		\$87.95/83.95*		\$87.95/79.75*	
	Cel Damage		James Bond 007: Agent Under Fire		Sonic Adventure 2: Battle		Super Smash Bros. Melee
\$74.99/83.95*		\$83.95/83.95*		\$74.99/83.95*		\$83.95*	
	Tony Hawk's Pro Skater 3		Wave Race: Blue Storm		Luigi's Mansion		Spy Hunter
\$53.99		\$37.99		\$55.99		\$29.95	
	Super Pad Controller		Memory Card 59		Controller		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



Кто сильнее: КИТ или СЛОН?

Не так давно при покупке монитора у пользователя возникал один-единственный вопрос — что лучше приобрести: дешевый монитор с большей диагональю или маленький, но навороченный? Теперь же, в результате развития технического прогресса, выбор стал значительно шире. Перед нами все острее стоит вопрос, что брать: LCD или CRT. Еще совсем недавно LCD-мониторы стоили огромных денег и многим были не по карману. Но острейшая конкурентная борьба производителей привела к серьезному снижению цен. И сейчас хороший семнадцатидюймовый CRT-монитор стоит столько же, сколько и LCD-«пятнашка» SOHO-класса. Естественно, пользователи манят новейшие технологии, которые не подрывают семейный бюджет. О противостоянии двух технологий и пойдет речь в этом материале.

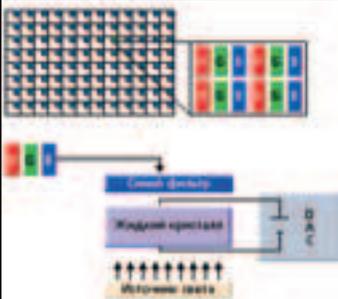
Вячеслав Мясников

hard@gameland.ru

Обе технологии отличаются друг от друга кардинальным образом. У каждой есть свои преимущества и недостатки, и к выбору конкретной модели можно приступать, только сложив их воедино. Дабы не забивать вам голову всевозможными терминами, вкратце разъясню принципы работы обеих.

LCD (Liquid Crystal Display, жидкокристаллические мониторы)

Дисплеи сделаны из жидкого вещества со свойствами кристаллов. Если через жидкие кристаллы пропустить ток, то проходящий через них свет может изменять свойства, а точнее, величину пропускаемого света. Изначально подобная технология нашла применение в бытовой электронике: часы, портативные электронные игры и так далее.



Позже она стала широко использоваться в телевизорах и мониторах.

Дисплей LCD-монитора состоит из нескольких панелей, две из которых сделаны из стеклоподобного материала и содержат между собой слой жидких кристаллов. На обеих панелях нанесены канавки, призванные направлять их, тем самым передавая информацию, исходящую от источника. На одной пластине канавки строго параллельны друг другу, при этом они перпендикулярны относительно канавок, находящихся на другой пластине. Обе панели расположены максимально близко друг к другу, чтобы обеспечить хорошее светопропускание. Цветное изображение получается в результате трех фильтров, способные выделить из белого (подсветки) желтый, зеленый и красный цвета. Соответственно, в результате их комбинации для каждого пикселя в отдельности можно добиться желаемого цвета.

«Пассивная матрица» DSTN (dual-scan twisted nematic — кристаллические экраны с двойным сканированием)

Экран состоит из точек, при этом каждая может быть подсвечена индивидуально для создания изображения в целом. Матрица получила название «пассивной» благодаря слишком медленному обновлению экрана. Это происходит из-за большой электроемкости точек, не позволяющей быстро изменять напряжение. «Пассивная матрица» просуществовала недолго, потому что количество ее недостатков значительно превышало количество достоинств.

«Активная матрица» TFT (thin film transistor — на тонкопленочных транзисторах)

Для уменьшения электроемкости ячеек придумали специальные компенсаторы. Их применение помогло в несколько раз снизить время реакции. На этом преимущества активной матрицы не заканчиваются — стали доступны большие углы обзора, возросли показатели по яркости и контрастности. Поэтому все современные мониторы основаны на базе «активной матрицы».

Многие производители не указывают время реакции пикселей той или иной модели. Другие, наоборот, указывают либо время включения, либо выключения пикселей. То есть если время включения пикселей составляет 20 мс, а время выключения 30 мс, то время реакции равно: 20+30=50мс. Но и здесь не стоит доверять производителям. Самым лучшим способом будет, если вы попросите продавца включить какой-нибудь 3D-шутер. Если в динамичных сценах вы заметите послесвечение пикселей, то время реакции составляет более 40 мс.

Разрешение

Практически все производители указывают для своих CRT-мониторов рекомендуемое разрешение. Для каждой диагонали существует некий стандарт, которого можно придерживаться, а можно пренебречь, установив меньшее или большее разрешение (15" 800x600, 17" 1024x768, 19" 1280x1024, 21" 1600x1200). У LCD-мониторов правила гораздо жестче. Экран должен иметь такое же разрешение, сколько у него пикселей. Низкое разрешение может понадобиться в приложениях, не способных работать с рекомендуемым разрешением вашего монитора. Понизить же его на LCD-мониторах мож-

но двумя способами. Первый способ заключается в уменьшении площади изображения. То есть «картинка» сжимается, а вокруг нее образуется черная рамка недействующих пикселей. Второй, более сложный способ, основан на использовании метода интерполяции. То есть, чтобы картинка занимала не часть экрана, а всю его поверхность, для обеспечения перехода между несуществующими пикселями растянутого изображения будут применяться усредненные значения пикселей. Поэтому, покупая LCD-монитор с большой диагональю, а соответственно с большим разрешением, не забудьте позаботиться о качественной высокопроизводительной видеокарте.

Частота — залог здоровья

Если для CRT-мониторов есть своеобразный порог в 85 Hz, ниже которого опускаться не стоит, то в случае с LCD все по-другому. В трубке есть электронный луч, сканирующий изображение на экране. От скорости прохождения этого луча и зависит частота регенерации. В LCD-панели нет электронного луча, сканирующего изображение, эту работу берут на себя пиксели. А потому, чтобы ваши глаза не уставали, вполне достаточно и 60 Hz. Но с играми вопрос особый. Если обычному пользователю больше и не нужно, то для профессиональных игроков, выжимающих каждый FPS из видеокарты и процессора, столь малая частота может стать тулковой.

Контрастность, яркость и цветопередача

На сегодняшний момент контрастность лучших LCD-мониторов составляет порядка 450:1, а CRT-мониторы средней ценовой категории имеют 600:1. Низкая контрастность приводит к тому, что различные градации темных тонов сливаются в черный цвет. С яркостью дело обстоит примерно так же. Но если с CRT-монитором работать днем при ярком солнце бывает сложно из-за паразитных бликов (не спасает даже лучшее антибликовое покрытие), то с экраном LCD-монитора таких проблем не возникает. Помните, что антибликовое покрытие лучшего ЭЛТ не способно справиться в полной мере с возложенной на него задачей, и оно уступает по этому показателю худшему ЖК. Но с цветопередачей дело обстоит не так просто. Вместо того, чтобы из одного цвета плавно переходить в другой, изображение на экране LCD-монитора выглядит шероховатым. Многие модели имеют 24-битный дисплей, но, на самом деле в полной

мере они не могут претендовать даже на 16 бит. В этом случае лучшим тестером являются ваши глаза.

Как мы тестировали

Как и в предыдущем случае, на тестовом стенде была установлена видеокарта Matrox Millennium II G550 32 MB DDR Dual Head, которая является лидером по отображению двумерной графики. Она позволяет подключать два монитора одновременно — только поставив мониторы рядом, можно оценить преимущества или недостатки той или иной модели.

Также мне помогала программа Nokia Monitor Test. С ее помощью я проверял запасы яркости и контрастности, скорость переключения между светлым и темным фоном. Для отсмотра «игровых» качеств мониторов запускались Quake III и StarCraft. Также устройства тестировались в офисных приложениях. На всех перечисленных ниже моделях просматривались самые динамичные, насыщенные всевозможными эффектами моменты из фильма «Матрица».

Samsung SyncMaster 150MP+, Samsung SyncMaster 151MP

Когда я в первый раз увидел эти мониторы, то сразу же захотел приобрести себе домой экземплярчик. С виду Samsung SyncMaster 150MP+ и Samsung SyncMaster 151MP напоминают скорее современные телевизоры. Но не только с виду. Теперь вам еще и не придется тратить на отдельный ТВ-тонер.

Обе модели практически идентичны друг другу, присутствуют лишь небольшие различия в дизайне и электронной начинке. У обоих мониторов преобладают синие цвета. Поначалу может сложиться впечатление, что эта проблема только данных моделей. Но вообще им грешит большинство панелей производства Samsung. Как это ни странно, но на обоих экземплярах различные градации синего были не различимы. Впрочем, это ни в коем случае не испортило общего впечатления.

Особенно хорошо монитор проявил себя в офисных приложениях, Интернете и стратегиях. В слишком уж динамичных играх было заметно небольшое послесвечение. ТВ-тонер работал просто прекрасно, никаких претензий к качеству не было. Многие дорогие внутренние тонеры не могут похвастаться столь хорошим приемом. Удачный пульт дистанционного управления отлично дополняет общую сбалансированность мониторов. При просмотре DVD-фильмов обе модели оставили самые благоприятные впечатления. Хотя встроенные динамики обеспечивают звучание Virtual 3D Surround, все равно лучше прикупить приличную акустику, например Solo1 или Solo2 от Microlab. Функция «картинка в картинке» (PIP), на мой взгляд, не очень нужна, но она очередной раз

напоминает о многофункциональности устройства.

Управление экранным меню осуществляется при помощи 11 сенсорных кнопок. Цифровая система масштабирования дает возможность увеличения выбранного элемента изображения до 64 раз! Ну а меню заслуживает особого упоминания. Оно разделено на три части, что позволяет быстро найти ту или иную функцию. Приятно порадовало сохранение настроек для каждого режима просмотра. Проблем совместимости также не должно быть, ведь обе модели имеют все необходимое разъемы для подключения видеомонитора, DVD-проигрывателя, видеокамеры, аудиосистемы, кабельного или спутникового ТВ и наушников.

Достоинства:

- универсальность
- возможность просмотра телепередач
- продуманное экранное меню
- домашний дизайн
- хорошая цветопередача



ражение (если не сравнивать с **CRT-мониторами**). Сразу скажу, что по сравнению с предыдущими моделями качество цветопередачи достаточно сильно возросло. Углы обзора также несколько увеличились. Запасы по яркости и контрастности заслуживают всяческих похвал – 350cd и 450:1 соответственно!

Достоинства:

- «быстрая» матрица
- продуманный дизайн
- отличная цветопередача
- приличные запасы яркости и контрастности
- хорошие углы обзора

Недостатки:

- не обнаружено

Итого:

Обе модели прекрасно подойдут для домашнего использования, да и цена у них приемлемая.

SyncMaster 151P

Технически этот монитор практически ничем не отличается от предыдущих двух моделей. Поэтому качество изображения осталось на прежнем уровне. То есть на высоком. Я специально отделил **SyncMaster 151P** от остальных представителей модельного ряда, благо для этого есть повод, да еще какой! Английская буква P в названии модели присутствует не случайно. Она означает, что над дизайном этой модели пора-

Недостатки:

- «неспешность» матрицы не позволяет рекомендовать эти модели любителям динамичных игр
- высокая цена

Итого:

Эти мониторы – отличный выбор для дома. Обе модели могут стать прекрасными мобильными телевизорами, которые можно возить на дачу, тем более при столь малых габаритах это не составит труда. Однако большое время реакции пикселей не позволяет рекомендовать **Samsung SyncMaster 150MP+** и **Samsung SyncMaster 151MP** любителям слишком уж «шустрых» игр.

SyncMaster 152T, 152B

Данные модели я объединил в одну группу, потому что отличия заключаются лишь в наличии у **152T DVI**, тогда как **152B** подключается к компьютеру только по аналоговому интерфейсу.

Начнем с того, что подставка у этих мониторов – просто шедевр! На задней ее части расположен сигнальный кабель и кабель питания. Благодаря подставке можно изменять угол наклона и высоты. Запасы по яркости и контрастности несколько выше, чем у предыдущей модели. После свечения в динамичных играх исчезло, поэтому эти модели можно смело рекомендовать для любителей поиграть. Цвета насыщенные, многообразие красок просто поражает вооб-



ботал не кто-нибудь, а студия **F.A.Porsche!** Дизайн **151P** описать невозможно – настолько он хорош. Пословица «лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать» здесь подходит как нельзя лучше.

Достоинства:

- «быстрая» матрица
- дизайн – «шедевр»
- отличная цветопередача
- приличные запасы яркости и контрастности
- хорошие углы обзора

Недостатки:

- высокая цена



послушай,
зацени,
купи!

M-620



M-560K/2.1



Мультимедийная система M-620

Выходная мощность: 520 P.M.P.O (26 Вт RMS)
Материал корпуса: дерево
Блок питания: 220 В 50/60 Гц
Цвета: Серебристый
Усиление частот: 40Hz-18KHz;
Регулировка: громкость, басы

Мультимедийная система M-560K/2.1

Магнитный экран
Выходная мощность: 480 P.M.P.O (30 Вт RMS)
Материал корпуса: дерево
Блок питания: 220 В 50/60 Гц
Цвета: серебристый
Усиление частот: 40Hz-18KHz
Регулировка: громкость, басы, сателлиты



Подробнее информацию о полном ассортименте мультимедийных колонок Microlab и где их приобрести, можно получить на сайте www.microlab-speaker.ru

Итого:

Наверное, многие читатели подумали, что мы слишком много уделяем внимания продукции компании **Samsung**, но это совсем не так. Такие шедевры (не побоюсь этого слова), как **151P** нельзя упускать из вида! **151P** относится к имиджевым моделям. Лучшим для нее местом будет директорский стол. Для дома можно найти что-нибудь подешевле, пускай и не с таким дизайном.

RoverScan Slim Flat

Модель обладает рекордным временем отклика пикселей — 13мс! Поэтому даже в динамичных играх вы не увидите послесвечения. Запасы яркости и контрастности также на уровне **Hi-End** моделей 300cd и 450:1. Навигация по экранному меню осуществляется быстро, благодаря использованию всего трех кнопок. К сожалению, оно не изобилует настройками, как представленные выше мониторы от **Samsung**, но непривередливому пользователю понравится. Порадовала функция «сделать меню прозрачным».



Из настроек «в одно касание» имеется только регулировка яркости, но этого достаточно, так как уровень контрастности регулируется автоматически вместе с яркостью. Матрица «быстрая», поэтому даже в **Quake** разводов не оставалось. Цветопередача удовлетворительная и уступает лишь мониторам **Samsung Slim Flat** имеет самые малые габариты из всех участников сегодняшнего обзора. Но изысканным дизайном эта модель похвастаться явно не может.

Достоинства:

- компактный дизайн
- «быстрая» матрица
- приличные запасы яркости и контрастности
- хорошие углы обзора

Недостатки:

- излишняя консервативность
- неестественная цветопередача

Итого:

Мы получаем за небольшие деньги добротный LCD-монитор. Его можно поставить как на стол секретарши, так и дома. Любителям поиграть монитор также придется по душе.

RoverScan SlimPro

Этот монитор занимает промежуточное звено между 15" и 17". Видимая область экрана имеет диагональ 15,7", а рабочим разрешением является 1280x1024. Такое разрешение обычно имеют мониторы с диагональю 17" и 18".

Так же, как и в случае с предыдущей моделью, дизайн не отличается оригинальностью. На передней панели белого цвета располагаются четыре круглые кнопки для управления экранным меню. Функция автоматической настройки **Auto-adjust** сработала безупречно.

При покупке этого монитора необходимо учесть, что при возросшем разрешении нужно иметь соответствующую видеокарту, способную обеспечить приемлемую играбельность



в современных играх. Небольшая неравномерность яркости присутствовала, но она не портила общее впечатление. В динамичных играх послесвечение все же было заметно, хотя и небольшое. После просмотра **DVD** монитор оставил двойственное впечатление. С одной стороны, цветопередача «не фонтан». С другой стороны, большая по сравнению с остальными участниками тестирования диагональ погружала в просмотр кино с головой.

Достоинства:

- 15,7 дюймов по цене «пятнашки»
- возможность работы в разрешении 1280x1024
- компактный дизайн

Недостатки:

- излишняя консервативность

Итого:

Монитор идеально подойдет для офиса, а высокое разрешение позволяет комфортно работать со всеми офисными приложениями.

Sony Multiscan N50

Ультратонкий монитор (толщина всего 1,2 см!) черного цвета от именитого производителя. Дизайн выше всяких похвал — с одной стороны может показаться, что он излишне строг, но **Sony** не выпускает несерьезных вещей. Управление экранным меню производится маленькими кнопками, расположенными справа от дисплея. Изюминкой модели является инфракрасный датчик, который может определять ваше при-



сутствие на рабочем месте. Если вы улучшились, то монитор автоматически переходит в режим ожидания. Но на этом изюминки не заканчиваются. Также имеется датчик, который в зависимости от освещенности корректирует контрастность и яркость. Модель имеет самые высокие показатели по яркости и контрастности из всех протестированных в этой статье мониторов. Насыщенные краски просто радовали глаз. Углов обзора вполне хватает. Единственное, что не понравилось, так это экранное меню, которое имело слишком мало настроек, кроме того, управление им нельзя назвать удачным. Встроенные динамики обеспечивают неплохое звучание. По крайней мере, несколько лучше, чем у мониторов **Samsung**. И настроек для улучшения качества звука хватает. Благодаря прекрасной цветопередаче **DVD** смотреть одно удовольствие, а послесвечения в играх не было.

Достоинства:

- ультратонкий дизайн
- прекрасная электронная начинка
- естественная цветопередача
- хорошие углы обзора

Недостатки:

- неудобная навигация по экранному меню
- высокая цена

Итого:

Монитор просто напичкан всевозможными наворотами, которые многим пользователям будут ни к чему. Так зачем же платить за то, чем вы никогда не будете пользоваться? Но тем, кто жить не может без дополнительных удобств и технических ухищрений, он придется по вкусу.

HP L1520

Дизайн вполне строг, лишь большая неуклюжая подставка вносит дисгар-



монию. Не могу сказать, что меню изобилует настройками, но все необходимое в нем есть. На панель вынесены кнопки быстрой регулировки яркости и контрастности. От игр и просмотра фильмов монитор оставил самые благоприятные впечатления.

Достоинства:

- хорошая цветопередача
- «быстрая» матрица
- удобная навигация по экранному меню

Недостатки:

- неуклюжая подставка

Итого:

Монитор может стать отличным выбором для человека обожающего порубиться в динамичные игры.

LG L1510S

Новинка, которая не оставила меня равнодушным. Во-первых, дизайн у нее ничуть не хуже, чем у **151P**. Во-вторых, качество изображения на высоте.

Поговорим поподробнее. Как обычно, **LG** не стала изменять себе и выпустила сильнейший продукт. Удачно расположенные семь кнопок позволяют настроить монитор «под себя». Настроек хотя и не много, но рядовому пользователю их хватит с избытком. Запасы по яркости и контрастности достаточно велики. Заявленное время реакции матрицы 25мс позволяет комфортно играть в игры и смотреть кино. Цветопередача отменная, собственно, как и не-



равномерность яркости. Антибликовое покрытие позволяет работать вблизи окна и глаза при этом не устают.

Достоинства:

- отменная цветопередача
- устройство как будто с другой планеты, настолько эффектно оно смотрится
- «быстрая» матрица
- прекрасный выбор с отличным соотношением цена/качество

Недостатки:

- не обнаружено

Итого:

Отличный выбор для тех, кто желает получить монитор, сделанный по последнему слову техники, за вполне приемлемую цену.

Выводы

Все протестированные модели нам понравились. Было тяжело определить явного лидера или аутсайдера, но, слив все многочисленные плюсы, выбор редакции получили **SyncMaster 151P** и **LG L1510S**. Для первого в этом отчасти заслуга дизайнерской студии **F.A. Porsche**, но самым главным, конечно же, является качество изображения. Многих может отпугнуть достаточно высокая цена, но примененные технологические новшества с лихвой ее покрывают. Вторым монитором удостоился нашего выбора, поскольку за относительно небольшие деньги вы получаете новейшие технологические решения. Третье место получает **SyncMaster 150MP+**. За свою универсальность. Этот монитор-телевизор можно взять на дачу, командировку или отпуск. Но и дома этот мультимедиа-комбайн будет незаменим. Разве что любителям поиграть может не понравиться небольшое послесвечение.

ISSN 1680-1326



9 771680 132008 >

#7/8 [17] июль/авг 2002 года

E-photo

Цифровое фото

тема номера

Тайны струйной печати

субъективная оценка

Полупрофи

Лицом к «Джентльменам»

интернет

Мистер Ивс и мистер Дейл

технологии

Растяжка

софт

Спецсофт

школа

Главное –

чтобы размерчик был тот

Тайны струйной печати

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО КАТАЛОГУ ОАО АГЕНТСТВА "РОСПЕЧАТЬ" 80828
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО «ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ ПРЕССА РОССИИ» 45820

World Cyber Games 2002

НАЧИНАЮТСЯ

Владимир Карпов а.к.а S.A.D.J

sadj@gameland.ru

В преддверии вторых киберолимпийских игр (**World Cyber Games 2002**) мы решили собрать всю имеющуюся на сегодняшний день информацию о них и представить оную на всеобщее обозрение. Как вы, наверное, знаете, национальные отборочные игры на **WCG2002** в некоторых странах уже начались. Они должны закончиться не позднее сентября текущего года. Таким образом, во всех странах-участниках в начале осени определяются игроки, которые отправятся на суперфинал в Южную Корею.



Главный организатор турнира, компания **International Cyber Marketing (ICM)**, объявила, что суперфинал пройдет с 29 октября по 3 ноября в выставочном комплексе города Тэджон. На играх будут представлены шесть дисциплин:

StarCraft: Brood War
Unreal Tournament
Quake III: Arena
Half-Life: Counter-Strike
Age of Empires II: The Conquerors
2002 FIFA World Cup

Выбор игр проходил на удивление долго. Исследования начались еще в январе 2002 года. Были опрошены многие специалисты в сфере игровой индустрии, а на официальном сайте **WCG** в течение месяца проводился социологический опрос игроков. Интересно, что **StarCraft: Brood War** была признана главной дисциплиной чемпионата. Что касается игры **Return to Castle Wolfenstein**, она, как видите, на турнире представлена не будет. По словам организаторов, такое решение было принято потому, что на данный момент по **RtCW** проводится очень мало чемпионатов, а значит, нет опыта организации турниров и четких правил.

Призовой фонд каждой номинации составит \$50.000, что по киберспортивным меркам очень много. Также будут организованы специальные соревнования наподобие прошлогодних **Nations vs Nations** (турнир между сборными стран-участниц) по отдельным играм с отдельными призовыми фондами.

В середине июня были опубликованы официальные правила проведения **World Cyber Games 2002**. Некоторые положения правил вызвали бурную реакцию со стороны киберспортсменов,

Новая концепция проведения **WCG** сильно отличается от предшественницы. Если целью первых киберолимпийских игр была задача сделать **WCG** лучшим в мире киберспортивным турниром, то целью вторых – организация культурно-развлекательного фестиваля не только для игроков, но и для более широкой публики. Можно лишь гадать, что готовят нам организаторы сего действа.

От России в этом году в Корею поедут 15 игроков: одна команда по **Counter-Strike** (пять человек), по три победителя в дисциплинах **Quake III Duel** и **StarCraft: Brood War**, еще четыре путевки достанутся лучшим игрокам в **UT Duel**, **FIFA 2002** и **Age of Empires**. Таким образом, Россия будет представлена во всех шести номинациях. Нельзя не отметить, что также по пятнадцать игроков поедут от Украины и Казахстана. Прошлогодние победители отправятся на чемпионат, не проходя отборочные игры.

Обратим ваше внимание на то, что изменился логотип **World Cyber Games**. Теперь он выглядит заметно более футуристичным.

Вместе с логотипом изменился и официальный сайт – новый адрес <http://www.worldcybergames.com>. На нем можно найти намного больше информации о предстоящих иг-

Welcome to "WCG 2002 Beyond the Game?"

после чего буквально через несколько дней в правила были внесены поправки, которые сразу же успокоили игровую общественность. Они касались карт в **Quake III Arena**, **Unreal Tournament** и **Counter-Strike**. Кстати, карты в **Quake III** в этом году будут такими же, как и в прошлом: **q3tourney2**, **pro-q3tourney4**, **pro-q3dm6**, **ztn3tourney1**. Полный список правил можно найти на сайте <http://www.cyberfight.ru>.

рах, а также о первых, проходивших в прошлом году, состязаниях.

Итак, игровой мир готовится ко второму мировому киберолимпийскому соревнованию. С 19 по 22 апреля в Италии уже прошли отборочные игры, в России же все еще только начинается. Кто поедет в Корею защищать честь нашей Родины? Об этом вы узнаете в следующих номерах «СИ».

C58 расформировали

18 июня c58.dimonn, менеджер и глава клана c58 (**Quake III TDM** состав), объявил о расформировании команды, куда входили такие именитые игроки, как **Polosatiy**, **noBar**, **ShadZy**, **Elvira**, **Morfei** и **sooKkie**. Это решение далось руководством **Cyberfight** нелегко, но, как сказал Dimonn, «если рубить, так все сразу». Таким образом, команда, стабильно занимающая второе-третье места на российских чемпионатах, канула в небытие.

Владимир Карпов а.к.а S.A.D.J

sadj@gameland.ru

Причиной роспуска стало известие о том, что **noBar** и **ShadZy** пожелали выйти из команды. Замену им искать не стали. «**Team c58** обескровлена, и мы не видим никакого смысла собирать новую команду

Q3 TDM», – сообщил Dimonn. Похоже, что на этом **Cyberfight** поставила точку на поддержке команд, изъявив желание помогать лишь некоторым отдельным игрокам в **Quake III Arena**.

Позже стало известно, что **noBar** и **ShadZy** перешли в команду **ForZe**. Так что на московской **Quake III TDM** сцене остались всего лишь две сильные коман-



ды – **ForZe** и **Tempramental**. Теперь «форзы» значительно укрепили свои позиции. Они собираются организовать второй состав, куда, по предварительным данным, войдут **ShadZy**, **noBar**, **Unkid**

и **Iguana**. У первого состава **ForZe** появился сильный спарринг-партнер, который поможет в тренировках и подготовках к турнирам.

Подводя итог, можно предположить, что эра **Quake III Arena** подходит к логическому финалу. Интерес у киберспортсменов и организаторов турниров к этой игре постепенно падает: расформирована c58, закрыт один из ведущих германских **Q3-кланов** **Schroet Kommando**, **CPL** вычеркнула **Quake III Arena** из своей турнирной сетки в пользу новой **Unreal Tournament 2003**. Но, как бы то ни было, **Quake III** навсегда останется в сердцах отечественных и западных прогеймеров.

История c58. Нет, мы не умрем...

Polosatij, ShadZy, noBar, noBar, ShadZy, Polosatij... Столько споров, обсуждений, слухов – с ума сойти можно! Давайте разберемся и поставим точку в этой вакханалии.

Polosatij

polosatij@cyberfight.ru

Для начала немного предыстории. После развала первоначального состава **c58** в команде остались только я и **noBar**. Особых амбиций мы не испытывали и объединяла нас только дружба. Тогда **noBar** еще не был хорошим игроком. Шло время, и мы начали думать, как собрать новый состав. Вскоре в команду вступили **Red-white** и **Hanzo**. Общественность долго смеялась над нашим составом. Потом **Red-white** сменил **Morfei**, а вместо **Hanzo** пришел **ShadZy**. Играли мы тогда слабо и только смешили народ. Первые серьезные тренировки начались перед турниром в **MC3**, где мы проиграли клану **TMP**. Я много работал над игрой команды, ее тактикой, и что-то у нас уже получалось.

Затем начался **Euro Cup 5**. Ни у кого из игроков не было большого опыта сражений по Интернету, и мы сыграли наши первые матчи очень плохо. Я старался передать как можно больше своего опыта игрокам, и с каждым матчем мы играли все стабильнее. Начал расти уровень командной игры у **ShadZy** и дуэльной

у **noBar**. Доиграв **Euro Cup**, мы уже чувствовали себя хорошей командой, общественность уже не так громко смеялась. В турнирах и лигах началось затишье, поэтому перестали тренироваться. К тому времени **ShadZy** уже превратился в классного командного игрока, а **noBar** – в очень хорошего дуэлянта. **Morfei** же из-за неуверенной игры и сильного давления со стороны партнеров реализовать себя так и не смог. Все свое внимание я уделяю игре **ShadZy** и **noBar**.

На турнире **MC3** вместо **Morfei** за нас играл **Elvira**, но никакой разницы практически не было. У нас было три состоявшихся игрока и, держась друг за дружку, мы успешно сыграли на турнире (2-ое место). Параллельно с этим мы закончили матчи в лиге **TNIQL**.

После этого команда в данном составе себя изжила, а уход **ShadZy** и **noBar** лишь подтвердил это. Виноватых здесь нет, просто так сложилась ситуация. Скоро будут новые турниры, новые лиги, и я, наверное, попробую сделать еще одну команду. Наверняка все опять будут смеяться над ее составом, и даже, возможно, будут смеяться **noBar** и **ShadZy**. А может и не будет никакой команды, хотя мне лично хотелось, чтобы у **c58** всегда были четыре игрока, защищающих честь клана на турнирах.

Сам я отдыхал от **Quake III** почти месяц, как раз после турнира в **MC3**. Сейчас хочу начать тренировать дуэльную игру. Особых амбиций по поводу «обыграть



всех» не испытываю. Просто есть намерение серьезно потренироваться перед **WCG2002**. В 2001 году к дуэльным играм я подготовиться не смог, так как полностью сосредоточил свое внимание на тогдашней команде **c58** (**noBar**, **lord**, **ShadZy**, я) для подготовки к **WCG 4x4**. В итоге в дуэльных играх проиграл.

Насчет моего отношения ко всему и всем. Обиды ни на кого не держу, так как мне же стало намного проще. Буду думать, как приносить себе больше пользы от того, что приношу пользу другим игрокам. Идея создания команды из новых игроков всегда со мной, так что это не конец **c58**.

Новости с киберспортивной арены

Владимир Карпов a.k.a S.A.D.J

sadj@gameland.ru

CPL полюбила Intel

Сотрудничество между компаниями **CPL** и **Intel** вышло на качественно новый уровень. После того как **Intel** помогла игровой лиге организовать турнир на всемирной выставке **E3**, **CPL** объявила о смене названия своего летнего чемпионата с **CPL Summer Championship** на **Pentium 4 Summer Championship Event**.

CPL разрешила пользоваться прозвищами

CPL не смогла устоять под возмущенными возгласами игровой общественности и все-таки разрешила использовать на своих турнирах прозвища, но с одним условием. Вместе с прозвищем обязательно должна быть написана настоящая фамилия игрока и по необходимости аббревиатура ко-



Трансферы

Panicore в преддверии **Lan Arena 7** вернулся в команду **Ice Climbers**.

Fatality покинул американский **Counter-Strike** клан **3D** и вернулся к тренировкам **Quake III**.

HeatoN, **Potti** и **XeqtR** ушли из клана **NiP** и вступили в ряды **SK.Scandinavia**.

noBar и **ShadZy** вышли из состава **c58**, приспав к своим именам **ForZe**.

манды. Нынешняя схема игрового имени выглядит следующим образом – [Команда]Фамилия<Прозвище>.

Фотографии женского состава TMP

На сайте команды **Tempramental** (<http://www.tempramental.ru>) появилась финальная галерея женского состава клана. Экспозиция включает в себя 24 высококачественные фотографии. Всем советуем!

Fatality надоело играть в Counter-Strike

Широко известный **Q3**-игрок **Джонатан Вэндел** (он же **Fatal1ty**), который

недавно серьезно увлекся **Counter-Strike** и даже вступил в американский клан **3D**, решил оставить свою затею. Недавно легенда **Quake III** был замечен в регистрационном листе на **QuakeCon 2002**. С возвращением, **Fatal1ty!**

С днем рождения, Counter-Strike!

В июне исполнилось три года со дня выхода популярнейшей игры **Counter-Strike**. Что и говорить, за это время **CS** удалось завоевать миллионы сердец по всему миру. Пожелаем же **CS** долгих лет жизни, а ее поклонникам – удачной игры!

WarCraft III: Reign Of Chaos

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11379

Сергей Овчинников

amir@gameland.ru
(I и II кампании)

Александр Лашин

lashin@gameland.ru,
(III кампания)

Глеб Соколов

sokolov@gameland.ru
(IV кампания)

Пролог: Исход Орды

Пролог WarCraft III предназначен в первую очередь для разъяснения основ игрового процесса. Любый человек, хотя бы раз сыгравший в WarCraft II, StarCraft или Command & Conquer, найдет образовательную часть совершенно бесполезной. Тем не менее, пройти две вступительные главы я вам настоятельно рекомендую, поскольку они, помимо всего прочего, закладывают основы на редкость интересной и оригинальной сюжетной линии игры и знакомят вас с несколькими главными героями предстоящего действия. Кроме того, за Орков поиграть вам удастся лишь после прохождения кампании Альянса и Нежити, то есть нескоро...

Кампания Альянса: Падение Лордерона

Глава первая: Оборона Странбарда

Основное задание: Защищайте Стратхольм. Вступительная миссия, как можно догадаться, несложна. Основное задание обязывает вас отправиться в северо-восточную часть карты, в деревню под назва-



нием Странбард, попутно разговаривая с местными жителями и совершая добрые поступки. Также вам представляют главного героя – молодого принца Артеса, паладина ордена Серебряной Длани. Артес (как и все остальные герои) изначально располагает лишь одним заклинанием «Благодать», позволяющим мгновенно восстанавливать здоровье дружественных воинов. Рекомендую в процессе дальнейшей прокачки героя сделать основной упор именно на развитие этого навыка. Отправляйтесь на юг – там вас ждет подкрепление в виде двух крестьян, переодетых пехотинцами, и первый квест.

Дополнительное задание: Спасите Тимми. Найти ребенка совсем несложно. Идите на восток по небольшой тропинке и буквально через несколько секунд вы попадете в лагерь гноллов. Перебейте злодеев, и Тимми будет освобожден. В знак признательности Алиса даст вам кольцо защиты +1. Возвращайтесь к перекрестку в середине деревни

и отправляйтесь на восток. Если хотите получить бесплатный «Свиток исцеления», перебейте бандитов на опушке леса рядом с перекрестком. Примерно в этот момент герой вырастет до второго уровня и получит первое бонус-очко. Оба доступных заклинания – «Божественный Щит» и «Доспехи Веры» приблизительно равноценны. Первое позволяет делать героя неуязвимым на короткий промежуток времени. Второе – незначительно повысить защиту воинов, окружающих героя, причем без каких бы то ни было расходов и на постоянной основе.

Дополнительное задание: Атаман разбойников. Разбойники ограбили честного крестьянина и отобрали у него учетную книгу. Выполнить квест легче легкого – проследуйте за бандитами в их лагерь и перебейте всех до единого. Верните книгу Герарду и получите подарок – книгу силы, повышающую одну из ваших основных характеристик. Перейдите через мост и сразитесь с орками в Странбарде. Заглянув в западный квартал города, вы найдете еще трех бойцов, которые с радостью к вам присоединятся. После этого вы можете смело отправляться на встречу с Надсмотрщиком за рабами. Убейте злодея и его охрану.

Глава вторая: Заварушка у Черного Камня

Основное задание: Обустройте лагерь. Первая миссия Альянса, где от вас потребуются кое-какие строительные навыки. Все очень просто – работники добывают золото и древесину (если Ратуша находится рядом с рудником, посылать на него более пяти работников не имеет смысла – они будут толкаться и мешать друг другу, не увеличивая, а снижая скорость добычи золота) и возводят сооружения. Для начала вам потребуется построить две фермы и казармы, а также нанять пять пехотинцев. Утер (Паладин 10 уровня) способен справиться с любым противником самостоятельно, однако на всякий случай стоит провести модернизацию смотровых башен в сторожевые. Вдобавок к этому, Артесу стоит все время находиться в непосредственной близости от Утера, зарабатывая ровно половину очков опыта, которые герои получают после уничтожения противников. Но это, разумеется, требуется лишь до тех пор, пока вы отстраиваете лагерь. Как только последний из пехотинцев будет нанят, выступайте в поход. Сразу же по выходу из лагеря вы увидите отряд гномов и кузницу. Гномы



предложат Артесу поохотиться на черного дракона Сиринокса.

Дополнительное задание: Сиринокс. Гномы предоставят в ваше распоряжение четырех стрелков. Прежде чем отправляться на схватку с драконом, проведите все доступные исследования в кузнице. Пехотинцев можно оставить у входа в пещеру Сиринокса, поскольку пользы от них не будет ника-



кой – только под ногами мешаются. Исследуйте пещеру (благо, она совсем небольшая) и убейте Сиринокса. Поскольку Артес не может атаковать Сиринокса, ему лучше отвести роль врачавателя и истребителя скелетов. Возвращайтесь к лагерю гномов, отдайте сердце Сиринокса Феранору и получите «Сферу Огня», серьезно улучшающую боевые характеристики вашего героя. Вы также можете наведаться в лагери гноллов и морлоков, расположенные к северу от вашей базы – там вас ждут полезные очки опыта и несколько артефактов. Далеко на севере находится лагерь огров, но добраться до него чуть сложнее – сначала необходимо срубить деревья на возвышенности, расположенной за лагерем морлоков. Зато наградой будет весьма ценные «рукавицы огра +3».

Основное задание: Мастер Клинка. Сам Мастер находится (традиционно) в северо-восточном углу карты. Однако дизайнеры игры предполагают, что сначала вы должны уничтожить базу орков, расположенную на севере и сравнять с землей несколько их форпостов. В принципе, делать это необязательно. Я настоятельно рекомендую разделиться с орками, поскольку: а) это весело, б) герой получает возможность заработать еще больше опыта. Концовка тривиальна. Убейте Мастера Клинка – и победа у вас в кармане. Мастер Клинка владеет хитрым заклинанием, которое позволяет произвести на свет нескольких иллюзорных бойцов, способных весьма неплохо сражаться. Настоящим Мастером среди одинаковых воинов является тот, чье здоровье при атаке уменьшается не столь быстро, как у его друзей. Убейте настоящего Мастера, и его двойники тоже исчезнут.

Глава третья: Приход Чумы

Основное задание: Окрестные деревни. Если вы хотите получить лечебное зелье, наведитесь к сбежавшему от Джайны огру. После чего двигайтесь по Королевскому Тракту на север, к разрушенному мосту. Поверните на восток и двигайтесь вдоль реки. Перебейте бандитов, напавших на деревню. Подойдите к крестьянину, стоящему у берега реки, и получите квест. Теперь переправитесь «болотами» на другой берег, попутно истребив морлоков. Не забудьте также разрушить их ветхую хижину – в ней припрятан «Молот силы». Чуть дальше на западе расположен лагерь бандитов. Перебив их и разрушив постройку, вы получите «Свиток защиты». Помогите гарнизону, сражающемуся со скелетами.

Дополнительное задание: Священный источник. Двигайтесь дальше на запад, истребите еще одну группу скелетов и почти на самом краю карты вы обнаружите искомый источник. Находясь рядом с ним, раненые бойцы восстанавливают здоровье. Возвращайтесь к полюне первой схватки со скелетами и теперь идите



на юг. Джайна к этому моменту должна получить достаточно опыта, чтобы перейти на второй уровень. Рекомендуемое заклинание – «Буря», знаменитый Blizzard, хотя и серьезно упрощенный. Своей предполагаемой мощи заклинание достигнет лишь к третьему уровню. Вообще же, приоритетным spellом для Джайны является скорее «Дух Воды», практически аналогичный «Духу Волка» у Тралла. После очередной битвы вы получите подкрепление – эльфов-целителей. Целители чрезвычайно полезны в бою, поскольку дублируют функции Артеса по излечению раненых бойцов, причем могут делать это автоматически. В каждом уважающем себя отряде должно быть не меньше двух целителей. А держать их нужно в отдельной группе, поскольку после приказа атаковать врага о своих лечебных функциях они начисто забывают. Еще одно полезное приобретение – оруднейный расчет, доставшийся людям вместо катапульта.

Основное задание: Амбар. Разрушение амбара с зараженным зерном – дело само собой разумеющееся. Отправляйтесь на север и готовьтесь к встрече с Кел-Тузедом, еще одним центральным персонажем игры. Дальнейшее – дело техники.

Глава четвертая: Культ Проклятых

Основное задание: Андорал. На первых порах ваша главная задача – как можно быстрее построить базу и нанять побольше войск, чтобы вынести базу Нежити к северу от лагеря. Чем сильнее вы будете задерживать атаку, тем больше золота враги успеют выкачать из рудника и тем больше войск смогут построить.



У вас в запасе, помимо основного, имеется и резервный рудник, находящийся в восточной части карты, охраняемый некоторым количеством големов. Со вражескими башнями идеально расправятся оруднейные расчеты, а с остальными войсками – пехотинцы и стрелки. После успешного уничтожения базы Нежити можно отправляться дальше, в Андорал.

Основное задание: Кел-Тузед. Злодей ожидает вас неподалеку от северного выхода из города. Единственная проблема, связанная с некромантом – обилие мясников, охраняющих хозяина. Советую посмотреть на этот момент с другой стороны – это сколько же экспы! В общем, соберитесь с силами (возможно, в этом поможет лавка гоблина, в которой можно приобрести пару дельных эликсиров) — и вперед!

Глава пятая: Наступление Плет

Основное задание: Защищайте Харглен. Обстановка начинает накаляться. Миссия начинается прямо

с боя, правда, совсем небольшого. Вы практически окружены. Рядом расположены две гигантские базы Нежити – одна на западе, вторая – на северо-западе. Открыта лишь единственная дорога на север (чуть позже она вам очень пригодится). В нижнем



правом углу карты (рядом с лагерем) вас ждут три пехотинца. Противник в основном атакует западный и северо-западный входы в город, однако наиболее эффективно оставить у входов небольшие отряды, а между ними разместить оперативную группу, которая будет реагировать на атаки Нежити. Кроме того, вы должны сформировать еще один



отряд (Артес плюс шесть-семь воинов) для выполнения очередного квеста.

Дополнительное задание: Караван с зерном. Чтобы вовремя перехватить караван, вы должны действовать быстро и уверенно. К моменту получения задания у вас уже должен быть сформирован необходимый отряд – выступать нужно немедленно. Пройти на другой конец карты через гигантские базы Нежити почти невозможно. Куда разумнее обойти их по северной дороге. В результате вы обогнете карту против часовой стрелки по аккуратной тропинке, уберете по пути нескольких монстров (точнее, банду огров в северо-западном углу карты) и поспеете к каравану как раз к тому моменту, когда он будет приближаться к первой деревне. После успешного выполнения задания можете возвращаться той же дорогой в лагерь и развлекаться по собственному усмотрению в ожидании рыцарей Утера.

Глава шестая: Очищение Стратхольма

Основное задание: Очищение Стратхольма. Достаточно необычная миссия. Малганус, Повелитель Ужаса армии Нежити, собрался превратить мегаполис местного значения Стратхольм в бастион тьмы.



Он собирается пополнить ряды своей армии за счет населения города, обращая зараженных крестьян в зомби. Вы должны опередить злодея, разрушив дома местных жителей и убив их до того, как Малганус перенесет новоявленных зомби в свой лагерь. Тот, кто первым «соберет» 100 крестьян, выигрывает. Разумеется, это будете вы. Успех выполнения этого задания зависит от скорости и сноровки, и только от них. В городе (он занимает большую часть карты) имеется пять районов, каждый из которых Малганус со своей все более воинственной свитой будет посещать по очереди. Сначала он наведается в поселение, расположенное прямо



в центре карты, затем его следует ждать на юге, далее на юго-западе, на северо-западе и, наконец, на юго-востоке Стратхольма. Основная идея – не пытайтесь обогнать Малгануса, гораздо эффективнее сразу же убивать Повелителя Ужаса после появления на улицах города. Для этого потребуются отряд, состоящий, помимо Артеса, из 8-10 воинов, желательны рыцарей и стрелков, предварительно прокачанных при помощи upgrade'ов в кузнице. На первых порах сойдут и пехотинцы. После того как враг будет уничтожен, у вас появляется две с небольшим минуты на «жатву душ». Уничтожьте здание и постарайтесь мгновенно убить крестьян (для этого приходится специально отдавать приказ, нажимая клавишу [A]), прежде чем они превратятся в зомби, дабы избежать сопротивления. Не стоит также забывать об обороне собственной базы – постройте на юге лагеря одну или две дополнительные башни и снабдите их охраной из двух-трех рыцарей. Этого будет вполне достаточно, чтобы сдерживать напор отрядов Нежити. Злодеи могут атаковать и с северной стороны, но происходит это значительно реже, соответственно, и оборона там может быть попроще. Любимое заклинание Малгануса – погружение ваших воинов в сон, когда они не могут ни двигаться, ни атаковать. Вывести воина из этого состояния весьма просто – достаточно лишь его ударить.

В данной миссии важно набрать темп и быстро разделиться с горожанами, отвлекаясь лишь на то, чтобы выследить и уничтожить очередной отряд Малгануса... В качестве особого развлечения можете попробовать разделить войска, представив, например, Артесу с 6-7 рыцарями разбираться с Малганусом, а полудюжине стрелков – уничтожать строения и отправлять жителей в мир иной.

Глава седьмая: Берега Нортренда

Основное задание: Лагерь. Корабли Артеса причалили к ледяным берегам Нортренда. Куда идти, что делать – совершенно непонятно. Первым делом (и в этом я с Артесом совершенно согласен) необходимо основать лагерь и как следует его укрепить. А самая главная задача – найти золотой рудник. Который, разумеется, предусмотрительно спрятан совсем рядом. Дорогу к поляне с рудником сторожат монстры: волки и ледяные тролли. Как следует разобраться с ними вы сможете позже, а пока лучше поберегите силы. Воспользуйтесь северным ущельем, которое патрулируют два белых волка (к счастью, не вместе, а порознь) и двигайтесь на юг, пока не наткнетесь на двух ледяных



троллей. Разберитесь с ними и идите на север, прямо до искомой поляны.

Дополнительное задание: Освободите воинов Мурадина. Неожиданная встреча с Горным королем Мурадином чрезвычайно удачна. Во-первых, вы получили в распоряжение сильного героя. Ну, а во-вторых, наконец-то появилось новое задание. Обитель гномов Мурадина находится в правом верхнем углу карты, путь к нему лежит через базу Нежити. Периодически на ваш лагерь будут совершать налет горгульи – достаточно мерзкие крылатые твари, с которыми, правда, без проблем справляются стрелки, вертолеты и сторожевые башни. Соберитесь с силами (не забыв как следует укрепить лагерь – враг не дремлет и частенько напоминает о себе солидными атаками) и отправляйтесь на север. Базу противника можно (пока) не разрушать – достаточно лишь прорваться к людям Мурадина. С этого момента у вас будет не один, а целых два хороших лагеря, а значит, и доход будет повыше, и войска можно клепать вдвое быстрее.

Основное задание: Уничтожьте цитадель Малгануса. Дальше все пойдет легче легкого. База Малгануса расположена в северо-западном углу карты и солидно укреплена, что, правда, не делает ее неприступной. Новый веселый вид войск, вертолеты гномов, снабженные авиабомбами, при хорошей поддержке с земли, быстро сравняет ее с землей. Не стоит забывать и о боевых расчетах – милые гномы запросто снимают башни противника с большого расстояния. Еще одна новинка – самоходная мортира, чрезвычайно эффективна против зданий и снабжена, в отличие от гномьих расчетов, солидной броней.

Глава восьмая: Предательство

Основное задание: Корабли. Вы должны уничтожить флот Лордерона – пять кораблей, пришвартованных к берегам бухты. Миссия достаточно прямолинейна – основные проблемы – нехватка войск и времени – достаточно легко решаются при должной сноровке. Следуйте на запад и зайдите на горную тропку, с которой вы можете достаточно легко уничтожить войска и башни противника без всяких потерь. Самые ценные структуры – лагеря наемников, где вы можете пополнить свои войска ограми и троллями. После уничтожения третьего корабля следуйте на север. Препятствующий путь лес уничтожается боевыми расчетами или подрывными бригадами, которых можно нанять в лагере чуть севернее. Когда перед вами предстанет длинное



ущелье, уставленное башнями Нежити, настанет пора проявить смекалку. Один из героев должен купить в лавке гоблинов, что находится прямо под рукой, артефакт под названием «Амулет портала». Вместе с ним он один (без войск) должен быстро пробежаться вдоль «ущелья смерти», и, достигнув его конца, призвать к себе всех остальных воинов. Лишь герои обладают достаточным количеством здоровья, чтобы относительно безболезненно пробежаться сквозь ущелье. Башни также можно уничтожать боевыми расчетами, но этот процесс отнимает массу драгоценного времени. Еще несколько несущественных сражений – и задание вы-



полнено. Корабли уничтожены, и Артеc может в полной мере насладиться местью. Эй, Малганус! Мы тебя не боимся!

Глава девятая: Фростморн

Основное задание: Фростморн. Последняя глава представляет собой фактически две независимых миссии, втиснутых на одну карту. Прежде всего Артеc должен отыскать рунный клинок Фростморн (разумеется, проклятый). В этом ему помогает небольшой отряд, которого, впрочем, вполне хватит, чтобы вынести всех встретившихся на пути монстров: две стаи белых волков, стаю вендиго, шайку скелетов и духов и, наконец, стражей Фростморна. Будьте особенно осторожны с духами на кладбище – они очень любят вселяться в ваших воинов, что означает потерю очередного рыцаря или стрелка (героев духи не любят, поскольку им запрещено в них вселяться). Чтобы избежать потерь, отправьте на кладбище только героев, подведя остальные войска лишь когда духи будут уничтожены. Во время выполнения миссии ведите исследования в кузнице, чтобы потом не тратить на них время. Также не стоит забывать об обороне основной базы. Мурадину стоит почаще использовать преображающее заклинание «Мощь гор». Страж – весьма сильный противник (10 уровня), владеющий заклинанием «Буран». Его свиту можно не атаковать – она исчезнет сразу же после гибели предводителя.

Основное задание: Малганус. По возвращению в лагерь вы найдете все предметы, собранные Му-



радином, лежащие на земле аккуратной горкой. Впрочем, толку от них немного – у Артеcа к этому моменту должно накопиться достаточно собственных артефактов.

У Нежити на карте имеются две большие базы и одна совсем крошечная – предназначенная для добычи золота. Лагерь Малгануса расположен на севе-

ро-востоке. Еще одна база нежити находится справа от вашего лагеря. Дополнительные рудники (15.000 и 25.000 ед. золота) – севернее вашего местоположения. Как всегда, лучше всего действовать быстро и нагло. Отбейте у Нежити северный рудник и немедленно начинайте добычу золота. Чем раньше вы это сделаете, тем больше «презренного металла» вам достанется. Собирайте хорошую армию из полутора-двух дюжин воинов (рыцари, стрелки, боевые расчеты и грифоны) и отправляйтесь на пирушку. Наполпути к «фиолетовой» базе Нежити имеется лагерь наемников, в котором вы можете нанять несколько ледяных рыцарей (стражи из прошлой миссии) и воинов Неруба. Не пройдет и получаса, как все будет кончено и обезумевший Артеc отправится в гости к любимому папочке.



Кампания Нежити: Путь Проклятых

Глава первая: Возрождение Проклятых

Одна из самых интересных и оригинальных миссий игры. Новоиспеченный Рыцарь смерти Артеc должен собрать послушников культа Проклятых, скрывающихся среди обычных деревенских жителей. Проблема в том, что людское поселение также снабжено достаточно серьезной охраной, причем войска зачастую не стоят на месте, а патрулируют улицы. Вы же, несмотря на всю свою силу, навряд ли сможете сразиться со всеми сразу. Придется научиться некоторым шпионским приемам. Все вражеские войска, патрулирующие местность, под-



чинены определенному алгоритму, который несложно вычислить при помощи ценного помощника – Тени, которую вы получите в распоряжение почти сразу после начала миссии. Тень не может атаковать, но зато является прекрасным разведчиком, который поможет вам беспрепятственно проникать на городские улицы. Главная проблема заключается в том, что многочисленные мирные жители при виде Артеcа немедленно поднимают тревогу и мчатся к ближайшему расположению войск. Таких «крикунов» придется безжалостно убивать. Будьте особенно осторожны в местах большого скопления народа. Всего на карте 24 послушника (отмечаются красными точками), причем на нормальном уровне сложности от вас потребуется спасти лишь 20.

На кладбище вы сможете получить весьма нелишнее подкрепление в лице нескольких скелетов и вурдалаков. Расположено оно у выхода из первого города и никем не охраняется. Вам надо лишь привести Артеcа к могилам.

Глава вторая: Прах Кел-Тузед

Миссия состоит из двух эпизодов. Сначала вы с ограниченным набором войск должны пробиться к склепу, в котором хранится прах доблестного некроманта. От стартовой точки путь лежит точно на восток. На пути не должно встретиться каких-либо серьезных препятствий. Труповозки хорошо справляются с постройками противника, в то время как остальные войска должны взять на себя задачу уничтожения его подразделений. Как только вы достигнете цели, отправьте Артеса к склепу и готовьтесь ко встрече со своим новым повелителем.



Во второй серии от вас потребуется добыть у паладинов особую урну, в которой можно будет довести останки некроманта до Кель-Таласа. В этой миссии вам противостоят не слишком значительные силы противника, так что всерьез развивать лагерь не имеет особого смысла. Постройте некрополь, склеп, кладбище и три зиккурата на северной границе лагеря, — после соответствующего исследования они становятся неплохими оборонительными



сооружениями. Карта весьма богата на полезные артефакты — не поленитесь ее хорошенько исследовать (можно также наткнуться на Тикондруса, лениво забавляющегося с местным населением), особенно юго-восточную ее часть. После завершения всех приготовлений отправляйтесь в город и начните сеять хаос и разрушение. Старайтесь всегда первым делом убивать героев-паладинов, поскольку они в процессе боя чрезвычайно любят лечить собственные войска (вы в прошлой кампании занимались ровно тем же самым делом). Цель номер два — казармы. Под конец вам придется сразиться с самим Утером Светоносным, из поверженного тела которого и появится искомым сундучок.

Глава третья: Королевство эльфов

Добро пожаловать в Кель-Талас! События ближайших глав будут происходить именно здесь. Основная идея, посещавшая дизайнеров игры при создании эльфийских карт — желание как следует запутать игроков. Масса секретных проходов, непонятных дорожек, неизвестно откуда идущих и совершенно непонятно, куда ведущих, и так далее. На деле же все относительно просто — нужно лишь как следует разведать местность и срубить деревья (это могут легко делать труповозки) в тех местах, где они мешают движению. На этой карте от вас потребуется уже достаточно капитально укрепленная база — эльфы, бывает, пошаливают. Башни-зиккураты стройте как у места первой встречи с Сильваной, так и на востоке вашего лагеря — с этой



стороны вас тоже могут атаковать. Постарайтесь как можно скорее разделаться с южной базой эльфов — там имеется весьма богатый золотой рудник. Два отряда (Артес + вурдалаки и труповозки) должны быстро справиться с задачей. Синий лагерь эльфов на юго-востоке укреплен куда лучше, хотя тоже не является неприступным. Основной ключ к победе — скорейшее уничтожение построек, производящих войска. После выполнения задачи подходите к воротам и ждите продолжения — оно не заставит себя долго ждать.

Глава четвертая: Ключ Трех Лун

Конечно, Сильвана была слишком самоуверенна — в деталях рассказала нашему Артесу о специальном ключе, необходимом для открытия внутренних врат Сильвергарда. Впрочем, добыть его действительно не слишком легко. Три части ключа хранятся на эльфийских алтарях, находящихся посреди трех достаточно больших баз. Еще хуже то, что местность разделена широкой рекой, и поэтому сообщение между этими базами налажено при помощи системы порталов. Три базы расположены, соответственно, на юго-востоке, севере и северо-западе карты. Начало достаточно традиционное — отбейте у врага рудник при помощи могильщиков и начните отстраивать лагерь. В этой миссии вас



будут много атаковать, причем преимущественно с воздуха. От эльфов будут прилетать дирижабли с войсками, а также мерзкие птички, которых могильщики должны немедленно, но заботливо укутывать в паутину. Постарайтесь как следует защитить северную часть лагеря. Лучшая комбинация — башни-зиккураты плюс три-четыре могильщика. Соберите армию из могильщиков и труповозок и выступайте на восток. Переправьтесь на дирижаблях на соседний берег и уничтожьте первый скромный вражеский лагерь — в придачу к Алтарю



с первым лунным кристаллом вы получите нетронутый рудник. Дальше можно действовать двумя способами. Можно вероломно вторгаться на каждую из вражеских баз, быстро пробиваться к алтарю, разрушать его, забирать кристалл и быстренько сметываться. Можно же по честному разрушать вражеские базы и лишь затем прибираться к рукам кристаллы. Обе тактики, в принципе, вполне приемлемы. После завершения работы отправляйтесь на дирижаблях (аккуратно с вражескими башнями) в северо-восточную часть карты, к воротам Сильвергарда. И напрямик к воротам.

Глава пятая. Падение Сильвергарда

Перед тем, как заниматься выполнением основного задания, постарайтесь как следует укрепить лагерь, причем как с севера, так и с юга. Соберите достойную армию (Артес, могильщики, труповозки) и выступайте к лагерю Сильваны. Не забывайте про гонцов отважной эльфийки — она посылает их каждые несколько минут, и ваши горгульи должны всегда быть на перехвате, в противном случае из Сильвергарда выступит не смертельная, но все же неприятная армия. Лагерь Сильваны разрушить достаточно просто, и ее бойцы навряд ли доставят вам много проблем. При желании вы можете обу-



роиться на новом месте, хотя для победы это и не потребуется. Отправляйтесь по тракту в Сильвергард, чтобы зайти в город с западной стороны — там меньше охраны. Солнечный источник находится прямо в центре города и его охраняют четыре гранитных голема 9 уровня. Правда, в бой одновременно вступают лишь двое (если, конечно, вы не умудритесь потревожить других). Тут вам весьма пригодятся труповозки. Обычным же войскам лучше выступить в роли живого (хммм... точнее, неживого) щита. После завершения боя отправьте Артеса в магический круг.

Глава шестая. Заварушка у Черного Камня II

Свежевоскрешенному Кел-Тузеду необходимо встретиться с лордом Архимондом, чтобы получить дальнейшие инструкции. Поэтому вам придется вернуться в Лордерон к поселениям орочьего клана Черного Камня, который, как известно, также почитает демонов своими повелителями. Динамичная миссия, в которой очень многое зависит от вашей реакции и умения управлять ситуацией. Если вы хотите выполнить лишь основное задание, то вам придется сравнять с землей красный лагерь орков, находящийся к северо-востоку от вашего лагеря. Всего же баз у орков пять, при-



чем соседние с красной также преграждают путь к воротам демонов. Если же проходить миссию от начала и до конца, то первым делом необходимо захватить самую слабую базу – на юго-западе. Там вы найдете достаточно золота, чтобы продолжить кампанию против орков. Поскольку ваш лагерь расположен прямо в центре карты, нападения можно ожидать откуда угодно, но все же наиболее серьезная угроза исходит от оранжевого (север) и красного (северо-восток) лагерей, соответственно, и ваши линии обороны в этих местах должны быть серьезнее. Уничтожайте противников одного за другим, не забывайте подбирать полезные книги у погибших героев противника, и все закончится совсем скоро.

Глава седьмая. Осада Даларана

Еще одна интереснейшая миссия. Верховные маги Даларана возвели защитную ауру, которая негативно воздействует на воинов Нежити, ставя их в неравное положение с многочисленными войсками, находящимися внутри крепости. Чтобы проникнуть в Даларан и добыть книгу заклинаний Медива, вы должны убить каждого из трех магов, поддерживающих ауру. Защитное поле не цельное, поэтому уничтожение каждого из магов снимет его на части территории. Первого мага, который находится почти у входа в город, убить довольно легко. Отправьте туда Артеса (предварительно затовавившегося аптечками в соседней лавке гоблинов) и, игнорируя все атаки, убейте мага. После чего вам откроется дорога на первый город. Сравните его с землей и разбейте там новый лагерь. Не забудьте построить костяной завод – ледяные змеи для этой миссии, пожалуй, будут наиболее оптимальны. Второй маг стоит неподалеку на искусственном полуострове, куда достаточно трудно пройти. Советую поручить его истребление стае из пяти-шести ледяных змеев. В центре карты находится источник жизни, который весьма вам пригодится при осаде еще одного лагеря людей, который укреплен куда лучше первого. Не забывайте разбивать стоящие неподалеку клетки – в них маги Даларана содержат опасных зверей, которых вы можете получить в свое распоряжение. Третий маг охраняется на редкость хорошо и, возможно, для его уничтожения вам потребуются два захода. Опять-таки, наиболее целесообразно использовать для атаки ледяных змеев, но на этот раз будет полезна также и поддержка с земли. Книга Медива хранится у третьего мага, почтенного Лорда Антонидоса. Заберите ее и празднуйте скорую победу!

Глава восьмая: Пылающее небо

В качестве финала кампании Нежити Blizzard приготовила нам еще одно испытание на прочность. Продержитесь 45 минут, пока Кел-Тузед не завершит обряд. Как всегда, проще сказать, чем сделать. Волны атакующих точно дозируются и имеют тенденцию к нарастанию. У людей на этой карте три достаточно большие и великолепно укрепленные базы – все три в северной части карты. Атаковать вас, правда, будут со всех сторон. Не теряйте времени и возведите оборону – башни в два ряда на западе, севере и востоке от вашего расположения, за ними труповозки. У каждого форпоста пара обороняющихся воинов плюс мобильный отряд, предназначенный, чтобы прийти на помощь в любую минуту. Отправьте Артеса в западную часть карты набрать гоблинских мин – их необходимо аккуратно

разложить на пути атакующих. Действует безотказно – только постарайтесь оставить некоторое их количество на финальную часть битвы. Уже имеющиеся в вашем распоряжении тени должны несколько изменить маршруты патрулирования, – отодвиньте их от лагеря, чтобы быть лучше посвященными в планы противника. Время от времени вы будете получать подкрепление от Пылающего легиона – весьма ценных бойцов. При соблюдении всех правил «техники безопасности» уже спустя 45 минут лорд Архимонд ступит на землю, изящные башни Даларана будут повержены, а принц Артес начнет постепенно понимать истинную суть происходящего...

Кампания Орков: Вторжение на Калимдор

Глава первая: Чужие берега

Задание: Отыскать все разбившиеся корабли. Взяв из ящика зелье маны, идите на север, а когда Тралл обнаружит разбившийся корабль – сворачивайте на восток. В потасовки не ввязывайтесь – оно вам ни к чему. Пройдя немного на восток и уничтожив отряд кентавров, вы встретите группу товарищей. Идите на север и там по горной тропинке – дальше на восток мимо фонтана. Тропинка начинается чуть левее ущелья с ящером. Спустившись на юг, встречайте очередное пополнение, а когда расправитесь с отрядом кентавров – Кэрна Единорога.

Задание: Охранять Кэрна и его солдат. Если до этого вы все делали правильно и не теряли войска в ненужных стычках, проблем не возникнет. Кентавры начнут атаковать, как только вы прибудете на базу Кэрна, но ваших войск вполне хватит, чтобы отразить их атаки.

Глава вторая: Долгий поход

Задание: Провести караван через три оазиса. Здесь также нет ничего сверхсложного. Идите впереди каравана и расчищайте дорогу, а отряд Кэрна вполне способен надежно прикрывать тылы. На полпути ко второму оазису к вам присоединятся три Волчьих всадника, которые могут набрасывать на летающих врагов сети и опускать их на землю. Не забудьте про это, когда буд-



дете сражаться с гарпиями.

Глава третья: Боевые топоры

Задание: Уничтожьте всех врагов возле Лавки гоблинов, приведите на базу два дирижабля. В первую очередь стройте Зал вождей, Лесопилку и Казармы (2 шт.). Во вторую – башни и Логова орков, причем последние лучше ставить на передовую и загонять в них крестьян – так у вас будет больше оборонительных сооружений. И не забывайте апгрейдить войска и Зал вождей.



На карте четыре базы людей – центральная, северо-восточная, восточная и западная. Их местонахождение вам откроет Гром Задира, когда будет наведываться в каждую из них по порядку. Все они укреплены примерно в равной степени и будут по очереди посылать на вашу базу небольшие, но сильные отряды.

Тактика борьбы с ними проста – строите дюжины полторы Бугаев, четыре-пять катапульт и ждете, пока Гром не пойдет к людям на верную гибель. Идите вслед за ним и атакуйте базу людей либо одновременно с ним, либо сразу после того, как его убьют. Разобравшись с войсками и разрушив казармы, быстро уведите пехоту и героя на базу, оставив катапульты разбираться со зданиями. Лучше всего, если уже во время атаки ваши казармы будут производить новые войска. Отбив несколько дежурных атак на вашу базу, ждите, когда Гром затеет очередную атаку, и повторите описанные действия.

Разбив пару баз, пошлите на место одной из них несколько рабов, постройте там Зал вождей и начинайте добывать золото, так как своего вам может не хватить. Не беда, если один-два раза туда наведается противник и все разрушит, – прибыль все равно покроет убытки.

Разобравшись с людьми, принимайтесь за местную живность. Три-четыре Кодоя и десяток троллей – и идем на север к гоблинской лавке, уничтожаем летающих тварей... миссия пройдена!

Глава четвертая: Духи Ашенвальского леса

Задание: Собрать 15.000 единиц древесины. Сразу же после старта проходим чуть-чуть на север и находим там шахту. Отвоевать ее не стоит особого труда. Ставим возле нее Зал вождей, вокруг него – пять-шесть башен. Четыре раба добывают золото, как можно больше – древесину. Золото пускаем на найм Кодоев. В самом низу карты, чуть западнее вашей базы располагается небольшой отряд противника, охраняющий Древо Жизни. Срубите это Древо – и получите 3000 единиц древесины. Таких Древ на карте несколько, но,



поверьте, лезть за ними на эльфийские базы – себе дороже. Соответственно, все, что вам придется делать дальше – рубить лес и отбиваться от атак эльфов. Отбиваться лучше всего Кодоями. Со сбором леса все просто – главное, чтобы рабы не шли за ним за тридевять земель, а рубили те деревья, которые располагаются ближе всего к базе. Рабов нужно много, не меньше двадцати. Тогда к тому моменту, когда вам не на что будет нанимать пополнение для обороны (золота в шахте не так много, как хотелось бы), заветные пятнадцать тысяч будут уже у вас. Еще одна шахта располагается западнее того места, где росло Древо Жизни, но я обошелся и без нее.

Дополнительное задание: Уничтожить все Древа Жизни.

Дополнительное задание: Уничтожить вождя Иглогривов. Иглогривы находятся на западе карты, примерно посередине по вертикали. Уничтожьте их лидера – и сможете отовариться в лавке гоблинов.

Глава пятая: Охотник-тень

Задание: Найти Источник Хаоса, уничтожить охраняющих его Сатиров. Действовать надо очень быс-

тро — времени на раздумья нет. Нанимаем пять рабов, четверо из которых добывают золото, а пятый идет строить башни в западной части базы, на побережье. В Зверинце сперва делаете upgrade Волчьих Всадников (умение «Ловчий»), а потому ставите их производство на максимум. Когда враг явится атаковать базу, вы будете к этому готовы. Драконов — в сетку и на землю, на всех прочих у вас хватит войск и башен (только не забудьте применить Громом заклинание «Иллюзия», чтобы его сразу же не убили).

Дальнейшие тактические изыски минимальны. Строим на базе побольше башен, берем Грома, отряд из Кодоев, одну катапульта и идем на север. Катапульта пробивает путь сквозь небольшую рощицу, остальные идут дальше до портала. После телепортации заблудиться невозможно — в любом случае вы выйдете к искомому источнику.

Задание: Убить Кенариуса. Это уже дело техники. Главное — поддерживать обороно-



способность базы (вовремя ремонтировать и строить башни, а также иметь достаточное количество войск), а заняться к Кенариусу и устроить там большое веселье — не так уж сложно.

Глава шестая: Виверны

Основное задание: Уничтожить базу людей.

Дополнительное задание: Найти и освободить виверн.

Дополнительное задание: Убить хана Кентавров и забрать Знак Очищения. Чем быстрее вы будете действовать, тем лучше. Первым делом стоит укрепить оборону, настроив побольше башен. И не только на «входе» — грифоны и десанты с дирижаблей нередко будут появляться на восточной стороне базы. Затем, поднакопив войск (Кодои — наилучший вариант против летающих противников, плюс Бугаи в качестве группы поддержки и катапульты против башен и зданий), расчистите дорогу к базам людей. Попутно можно убить и хана кентавров — он прячется в ответвлении справа. Расчистив дорогу, в два-три захода уничтожьте «серую» базу людшек (отправляясь в атаку, запускайте производство войск, дабы и база была защищена, и не пришлось слишком долго ждать второго захода). Дирижабли доставят ваших героев и войска к «синей» базе, а против огромного количества грифонов пригодятся Волчьи всадники со способностью блокировать летающих врагов. Как альтернативный вариант прохождения — взять людей измором. Поскольку они заперты в ущелье, а у вас



Второй номер в продаже с 25 июня

ЛУЧШИЙ В МИРЕ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Россия

ПОБЕДИТЕЛЬНЫЕ СТРАТЕГИИ И СОВЕТЫ ДЛЯ SIMULOLF, DAY OF DEFEAT, CREATURE ISLE

COMPUTER GAMING WORLD

Star Wars Galaxies

Подробный рассказ о самой масштабной онлайн-игре всех времен и народов

ОБОЗРЫ ОДНОЙ Jedi Knight II & Freedom Force Два претендента на звание Игры Года

Unreal Tournament 2003 Потрясающие скриншоты и новейшие сведения об очередном многопользовательском шутере от компании Epic

Читайте во втором номере: TECH: Записывающие диски CD-ROM Сферам санс, подключая дисконный массив

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-Вселенной 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 сексуальнее, 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. Феи и демоны в сборе — пора начинать.

TECH
 Мы выбираем записывающий дисконд CD-ROM и подключаем к своему компьютеру дисконный 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-овых битвах.

А также новости, слухи, аналитика.

ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

(game)land



есть несколько шахт с золотом, вы можете просто ждать, пока у них не закончатся ресурсы (их грифоны будут прилетать к вам на верную смерть с завидной регулярностью), после чего взять базу практически голыми руками.

Глава седьмая: Оракул

Задание: Найти Оракула. Главное на этой карте — почаще применять заклинания. Основные, разумеется, — «Дух волка» и «Цепь молний». Складок с маной и здоровьем вам будет попадаться более чем достаточно — только не забывайте разбивать все попадающиеся на пути ящики (в одном из них, правда, будет привидение).

Задание: Найти сердце Азуны и вернуть его владельцу. Искомый предмет находится в северо-восточном углу карты и охраняется драконом, которого к моменту вашего появления почти убьют три гарпии. Вам остается убить гарпий («Цепь молний»), забрать сердце и вернуть хозяйке. В благодарность она откроет запертые ворота, но чтобы продвинуться дальше, необходимо выполнить еще один квест.

Задание: Найти Камень Духа и принести к Мосту Духов. Здесь в дело вступает Кэрн. Орда тварей в яме, охраняющих искомым камушек, уничтожается при помощи Магического круга, расположенного чуть севернее. Ведущие к этой яме ворота открываются точно таким же образом (Круг находится в конце близлежащего коридора). Преодолев сопротивление Громовой ящерицы и нескольких оживших статуй, Кэрн соединится с Траллом, и они вместе пройдут по мосту к Оракулу.

Глава восьмая: Воля Демонов

Задание: Захватить душу Грома с помощью Камня Духа и принести Джайне. Главное — правильное начало. Вам надо построить по шесть-семь башен у се-



верного и западного входов на вашу базу и штуки три — у восточного. Нелишними будут вторые Казармы. Перед башнями поставьте по пять-шесть Бураев, а за ними одну-две Катапулты. Как можно раньше уничтожьте всех врагов на востоке от базы и начните разрабатывать рудник, который находится практически в правом нижнем углу карты. Особенно беспокоиться о его обороне не стоит, но обнести Зал вождей башнями надо обязательно. Все. Теперь, когда вашу базу начнут атаковать големы, они ничего не смогут сделать, а вам надо будет лишь готовиться к штурму укреплений Грома Задиры и периодически выводить к башням свежие войска.

Используйте на нем Камень Духа и бегом к Магическому кругу (левая нижняя часть карты). Там к Грому вернется рассудок, и остаток кампании орков вы проведете в качестве зрителя.

Кампания Ночных Эльфов: Конец Вечности

Глава первая: Враг у ворот

Основное задание: Лагерь Ночных эльфов. Ваше первое задание в этой миссии будет заключаться в обустройстве базы. Выделите Древо Жизни и отправьте его захватывать рудник. Когда он перейдет в ваше распоряжение, поручите добычу золота и древесины Светлячкам. Теперь можно построить Лунный колодец и Древо войны. После этого можно смело приступать к тренировке войск. После того как вы соберете отряд из пяти Лучниц, задание считается выполненным.

Дополнительное задание: Лагерь Беорнов. Южнее базы вы обнаружите поселение нейтральных существ — Беорнов, которые попросят о помощи. Задание заключается в том, чтобы отыскать десятерых пропавших соплеменников. Потерявшиеся Беорны разбросаны по всей карте, но учтите, что в здешних



местах встречаются и отряды враждебно настроенных людей и орков. Дабы укрепить свою небольшую армию, отправляйтесь на север, где к вам присоединятся несколько эльфийских Лучниц.

Основное задание: Чужаки. Отправляйтесь на юго-запад. Переходите брод — и вы возле совместного лагеря людей и орков. Атакуйте его. После гибели паладина вы станете свидетелями разрушения вражеской базы Демонами Пылающего Легиона. И все же это — победа.

Глава вторая: Дочери Луны

Основное задание: Доберитесь до лагеря эльфов. Ваша цель — провести эльфийскую героиню Тиренд в город, при этом не попадаясь на глаза Стражей ада, патрулирующих местность. После гибели спутников от рук Демонов Тиренд осталась одна, так что пробиваться к городу с боем не получится. Вспомните Commandos, «Проклятые Земли», Thief — и вперед! Благо эльфийка обладает очень полезной способностью: она может становиться невидимой (клавиша [I]). Но учтите, что враги не заметят героиню, только если она будет неподвижно стоять на месте. Однако во время движения Тиренд становится видимой.

Идите на север к реке. Противоположный берег патрулирует Демон. Подождите пока он уйдет и быстро идите через реку таким образом, чтобы



не оказаться в его поле зрения. Будьте осторожны — чуть севернее находятся еще два демона. Двигайтесь на юг, стараясь не попадаться на глаза Демону, использующему этот же маршрут. Быстро доберитесь до костра и подвешенной клетки, встаньте в углу и сделайте Тиренд невидимой. По дороге ходит еще один демон; когда он уйдет на север, быстро отправляйтесь на восток. Идите на юго-запад к мосту, рядом с которым находится пост людей. На подмогу вам придут эльфы. Разбейте преграду и идите на восток. Старайтесь передвигаться ночью, когда ваш отряд может становиться невидимым. Учтите, что как только вы окажетесь в воде, на берегу разразится битва между людьми и нежитью. Воспользуйтесь этим и избавьтесь сразу от обоих противников. Идите на восток — вы станете свидетелями масштабного сражения между орками и нежитью. Победу в ней одерживают воины Орды, а вы, осторожно обойдя их, отправляйтесь к portalу на востоке. После телепортации к вам присоединятся три охотницы. Если в вашем отряде есть раненые, стоит воспользоваться источником Жизни. Идите через ворота на север. Неподалеку бродит Демон, но теперь ваш отряд легко справится с ним. Чуть западнее прогуливается еще один представитель Пылающего Легиона. Уничтожьте его. Идите на северо-запад. Вскоре вы увидите отряд людей, сражающийся с Демоном. Избавьтесь от врагов и возьмите артефакт, повышающий силу героя на единицу. Идите через ворота на север — здесь к вам присоединятся другие эльфы. Идите на восток и готовьтесь атаковать лагерь, в котором обосновалась Нежить. После победы заходите в городские ворота.

Глава третья: Пробуждение Фариона

Основное задание: Фарион Свирепый. Вам необходимо разбудить от тысячелетнего сна друида по имени Фарион Свирепый. Для начала соберите войско и отправляйтесь на север. С боем прорывайтесь через лагерь орков. Продолжайте двигаться на север, затем идите на запад. Вскоре вы отыщите артефакт Рог Кенариуса — его звуки разбудят Фариона, и он со своим отрядом сокрушит базу Нежити. Учтите, что все это нужно сделать до того, как Нежить срубит весь лес вокруг хижины Фариона.

Глава четвертая: Друиды

Основное задание: Разбудите друидов-воронов. Понаблюдав за спором между Тиренд и Фарионом о пользе и вреде людей (ну не любят Ночные Эльфы людей, ох как не любят!), можно приступать к вы-





полнению миссии. Для начала отстройте базу. Соберите отряд и двигайтесь на север. В лесу вы отыщете оскверненный Источник Жизни и получите первое дополнительное задание. Теперь идите на восток к воротам в город людей. Через него вам придется пробиваться с боем. Идите на юг – за воротами вас ждут Охотницы и дополнительное задание. Чтобы добраться до Хижин друидов, идите на северо-восток – вы обнаружите охваченный порчей эльфийский город. Вам придется его разрушить. После этого останется только провести Фариона по дороге на север к Стражам.

Дополнительное задание: Обезумевшие Беорны. Вождь Беорнов, которого вам нужно убить, находится к северу от Источника Жизни. Там вы отыщете его в окружении приспешников.

Дополнительное задание: Проклятая равнина. После разговора с Охотницами отправляйтесь на юго-восток. Именно там находится Рыцарь смерти, которого



ХУЛИГАН
ВОДУАРТ

ТЕСТ: ДАНТОНОВ

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.

ХУЛИГАН

(game)land



вам нужно уничтожить. После смерти этого неадекватного нарушителя лесного спокойствия задание будет выполнено.

Глава пятая: Кровные братья

Основное задание: Разбудите друидов-медведей. Вы окажетесь в северной части подземелья. Идите на юг, а потом сворачивайте на запад, затем на восток. По дороге вам встретится группа Беорнов, у которых можно получить дополнительное задание. Идите на юго-восток. По дороге ваш отряд обнаружит запертые ворота. Тиренд откроет их и зайдет внутрь. Под нашим управлением останется только Фаринон. От ворот двигайтесь на восток. Перейдите подземную реку через волшебный мост и идите на север. Вы встретите зачарованных друидов-медведей. Продолжайте идти на север и ни в коем случае не атакуйте патрулирующих пещеру друидов-медведей! Доберитесь до Источника Жиз-



ни и отыщите на месте гибели одного из обитавших рядом врагов артефакт – Жезл ветров. Отправляйтесь на север, пройдите через каменную арку, разрушите ворота – вы обнаружите двух спящих друидов-медведей, преграждающих путь. Воспользуйтесь Жезлом ветров, и с помощью заклинания



«Вихрь» поднимите одного из них в воздух. Путь свободен! Идите на восток. Разбейте ворота и встаньте в Магический круг.

Теперь возвращаемся к приключениям Тиренд. Ваша героиня с отрядом эльфов оказывается перед захлопнувшимися за спиной воротами. Делать нечего – отправляйтесь на восток. Там вы обнаружите запертые двери, которые можно открыть, используя два Магических круга. Возвращайтесь обратно, поворачивайте на юг, а потом на восток и идите до тупика, в котором и обнаружится первый Магический круг. Второй находится напротив него, но на севере. Активируйте их, и ворота откроются. Заходите и двигайтесь по коридору сначала на юг, потом на восток и на север. Здесь вы обнаружите темницы, в которых томятся эльфы. Освободите пленников. Идите на север к порталу и воспользуйтесь им. Отправляйтесь на юг, потом на восток и на север. Здесь вы встретите Стража, после разговора с которым получите задание – уничтожить всю охрану. Ну что же, с него и начнем! После победы в темнице вы обнаружите эльфийского героя Иллидана.

Дополнительное задание: Вождь Беорнов. От Беорнов вы получите пустой флакон, который они попросят наполнить водой из Источника Жизни. Для этой цели подходит источник, расположенный к северо-западу. Отправляйтесь к нему. Наполнив флакон водой (это происходит автоматически) возвращайтесь к Беорну и получите в награду артефакт.

Глава 6: Скорбь и пламя

Основное задание: Череп Гул-дана. Отправляйтесь на северо-запад через каменную арку. По дороге вы встретите нескольких воинов Пылающего Легиона, но серьезной опасности они не представляют.



Возле Врат Демонов вам предстоит битва со стражей – будьте бдительны! После разрушения Врат Демонов и Черепа Гул-дана преобразованный Иллидан получит новое задание.

Основное задание: Убейте Тикондруса. Тикондрус находится в северо-восточном углу карты – отправляйтесь туда. Повелитель Ужаса явно не ожидал увидеть охотника на демонов в таком обличье...

Глава 7: Сумерки богов

Основное задание: Задержите Архимонда. Соберите сильную армию (постоянно пополняйте ее ряды!) и отправляйтесь на юг, к базе людей. Ее регулярно атакуют отряды Нежити и Пылающего Легиона. Помогите союзникам отразить нападения. Ваша задача – сдерживать натиск врага в течение 45 минут и ни в коем случае не допустить, чтобы Архимонд смог добраться до Мирового Древа. Ну а что будет потом – увидите сами! Скажу только, что в создании видеороликов Blizzard, как всегда, на высоте!

P.S. Последняя миссия – чудовищно сложная. Практически читерская. Так что будьте готовы к многократным попыткам... Но осилит путь идущий. Удачи!

BOOKSCREEN

ИЗДАТЕЛЬСТВО «АЗБУКА»
ПРЕДСТАВЛЯЕТ



Деннис МАККИРНАН



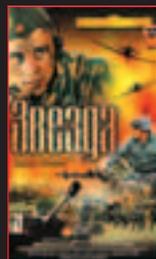
Железная
башня

Впервые на русском языке выходит трилогия Денниса Маккирнана – одного из лучших последователей великого Дж. Р. Р. Толкина. Всем, кто с сожалением закрывал последнюю страницу «Властелина Колец», всем, кто не может дождаться новой части прогретого в этом году фильма, рекомендуем – герои Маккирнана, сменив Фродо и Гэндальфа, вступают в смертельную схватку с силами Тьмы. И не так уж важно, что полем битвы становится на этот раз не Среднеземье, а Митгар. Это все тот же мир Меча и Магии, хроники которого сделали романы Маккирнана мировыми бестселлерами, а имя писателя известным всем ценителям жанра fantasy. В вышедшую в издательстве «Азбука» в серии «Наследники Толкина» книгу вошли все три романа, составляющие трилогию «Железная Башня»: «Черный прилив», «Тени судьбы», «Самый Темный День».

Спрашивайте книгу в магазинах: «Библиоглобус», «Дом Книги на Новом Арбате», «Молодая гвардия», «Москва». Издательство «Азбука» – тел. (812) 327-04-56, (095) 911-99-74 Смотрите в Интернете: Клуб любителей фэнтези и фантастики на www.azbooka.ru

Игры на военную тему (будь то FPS или RTS) и фильмы о войне нельзя сравнивать — в отличие, скажем, от шпионских или исторических опусов. Азарт, присущий любой игре, и переживания людей, оказавшихся в экстремальной ситуации, вырабатывают очень разный адреналин. Фильмы, о которых ниже, тоже очень разные, объединяет их то, что вышли на видео они относительно недавно.

На первое: супчик «Звезда»



Наверное, судьба каждого солдата может стать основой для кинокартины. Тем более, судьба группы разведчиков. Сразу скажу, что своим появлением на страницах «СИ» «Звезда» обязана годовщине вступления Советского Союза во Вторую Мировую войну. Потому что только в таком контексте ее можно с удовольствием посмотреть. Прочувствовать. В любое другое время я бы, если и не отсоветовал вам, то уже точно не стал бы рекомендовать — штамп на штампе сидит и штампом погоняет. И критику можно было бы продолжить, но деликатность темы не позволяет. На это, видимо, и был расчет... Но все равно, на фоне очень похожей по сюжету и ставшей классикой ленты «Спасение рядового Райана» наша «Звезда» выглядит очень блекло.

На второе: жаркое «Война»



Едут русский, англичанин и чеченец в джипе по горной дороге... так мог бы, наверное, начинаться анекдот. Но это не анекдот, а фрагмент фильма. Сомневаюсь, что на его производство был потрачен хотя бы рубль из государственного бюджета РФ. И снимаю шляпу перед его создателями: люди не только посмотрели правду в глаза, но и совершили гражданский поступок. Это вам не фигу в кармане сжимать. Даже несмотря на то что многие из наших читателей еще не знают, где находятся их райвоенкоматы, я советую посмотреть всем. Впечатляет... Если верить режиссеру фильма, Алексею Балабанову, на юге Российской Федерации на территории Чеченской республики еще год назад легко можно было угодить в рабство, а отрезание пальцев, ушей и голов было будничным делом. Сейчас, когда, так сказать, в информационной войне произошел перелом, о таких дикостях мы слышим значительно реже, но значит ли это, что ситуация там изменилась, я не знаю. А когда я не знаю, я сомневаюсь...

На десерт: порошковое капучино «Шарлотта Грей»

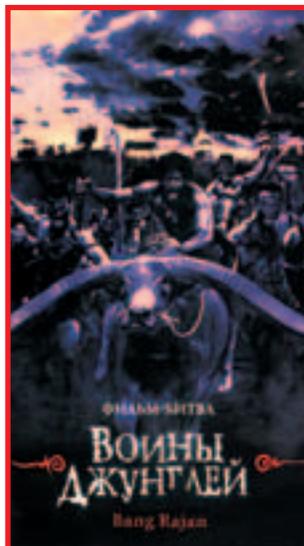


Насколько красивый, настолько и безвкусный фильм. Действие разворачивается на территории Франции во время немецкой оккупации. Молодая англичанка, эдакая Кейт Арчер (No One Lives Forever) в исполнении тоже Кейт, но Бланшетт, отправляется туда на поиски своего бойфренда-летчика. Весь ужас третьего рейха промелькнет перед ее широко раскрытыми, слезоточивыми глазами за два часа экранного времени. Естественно, девушка пару раз повисит на волосок от смерти, совершит пару подвигов и найдет свою любовь. Прямо, как в кино. :) Еще отметим один оксюморон — фильм снят на английском, и когда в присутствии немецких солдат, изъясняющихся на своем родном германском наречии, французики балакают по-англицки, возникает устойчивое ощущение смыслового и лингвистического сюрреализма. То уши дяди Сэма торчат из-за кассового аппарата, аки две Эйфелевы башни.

Между строк: 5-ого июля выходят «Люди в черном 2»

Миша Огородников
michel@gameland.ru

АПОФЕОЗ ВОЙНЫ



WarCraft'y
посвящается

Bang Rajan /
Войны джунглей
Таиланд, 2000
Режиссер:
Танит Йитникул
В ролях:
Винай Крайбутор,
Чумпхорн Теппитак,
Бин Бундуерит



Возможно, это самый кровавый фильм в истории кино. Битых два часа на экране продолжается рубилово и хлещет кровинца. Никакого сюжета! Голяк! Даже не знаю, с чем это сравнить... Unreal! Не ведая сейвов, крестьяне-воины сломя голову несутся навстречу гибели, сея смерть. Горы трупов, поля, усеянные трупами, деревья, увешанные трупами, просто праздник какой-то! :) Хорошо, что сборная Таиланда не пробилась в финальную часть Чемпионата Мира по футболу, а то, наверное, сейчас в Японии было бы введено чрезвычайное положение. Говорят, что каждый показ этого фильма на его родине начинается и заканчивается исполнением национального гимна. Бред какой-то! И после этого Таиланд еще считается «туристическим» направлением...

Но обо всем по порядку. В основу повествования положены реальные исторические события. В 1765 году Бирманская империя предприняла попытку завоевания Сиам (Таиланд). Армия бирманцев шла к столице с двух сторон. С запада они практически не встретили сопротивления, но на севере возникли проблемы — более пяти месяцев половина более чем стотысячной армии не

могла одолеть жителей деревни Банг Раджан, оказавших регулярным войскам отчаянное сопротивление, раз за разом повергая их в бегство. И только когда до высшего руководства бирманской армии дошло, что дело может принять серьезный оборот, в район Банг Раджана были направлены лучшие силы, была проведена тщательно спланированная боевая операция, очаг сопротивления был подавлен и все герои погибли.

Снято это с захватывающим дух размахом. Подозреваю, что создателей фильма вдохновлял успех «Храброго сердца» Мэла Гибсона. Оттуда же, пожалуй, и пристрастие, с которым воссоздан дух эпохи — оружие, одежда, построики и все прочее, что попадает в кадр, было воспроизведено с максимальным вниманием к оригиналам. В результате создается впечатление, что фильм снимали на ручную камеру участники событий, а их наследники не получили сертификат DOGMA только потому, что не смогли доказать подлинность пленки. :) Кстати, это не вполне шутка — на съемках специально не использовалось суперсовременное оборудование, что придало ленте дополнительный «исторический» привкус.



P.S. Кадры из фильма, которые мне удалось найти в Интернете в процессе подготовки материала, или черно-белые, или иллюстрируют промежутки между кульминационными сценами. Скорее всего, это сделано для вдохновившихся посмотреть фильм целиком, да и мы таким образом избежим не свойственной «СИ» натуралистичности в изображении батальных сцен.

Миша Огородников

WarCraft III: Reign of Chaos

Режим читов:

Во время игры нажмите **ENTER** и введите один из нижеследующих кодов. В подтверждение того, что чит активирован, на экране появится сообщение **Cheat enabled**.

- allyourbasearebelongtous** — выиграть сценарий
- somebodysetusupthebomb** — проиграть сценарий
- whosyourdaddy** — неуязвимость и способность убивать с первого удара
- Iseeadeadpeople** — открыть всю карту
- thereisnospoon** — неограниченный запас маны

Бонус:

Пройдите игру на уровне сложности **Hard**, и вам продемонстрируют 20-ти секундный видеоролик **StarCraft 2** на движке **WarCraft III**.



AGE OF WONDERS 2

Нажмите во время игры **CTRL + SHIFT + C**. После того, как вы услышите подтверждающий звуковой сигнал, введите один из нижеприведенных кодов для активации необходимого чита.

- gold** — получить 1000 золотых монет
- mana** — получить 1000 единиц маны
- research** — получить доступ ко всем заклинаниям
- spells** — сделать все заклинания бесплатными
- win** — выиграть текущий сценарий
- lose** — проиграть текущий сценарий
- freemove** — получить способность свободно передвигаться
- towns** — открыть все города на карте
- explore** — открыть/скрыть всю карту
- fog** — откл./вкл. туман
- instantprod** — вкл./откл. мгновенное производство
- instantres** — вкл./откл. мгновенное исследование
- ai** — вкл./откл. искусственный интеллект противников
- cityspy** — вкл./откл. возможность шпионить во вражеских городах
- upgradehero** — апгрейдить героя

MOTO RACER 3

Найдите в директории игры в папке **\data\levels\barcelon\script** файл **level.ini**, откройте его в любом текстовом редакторе и измените два параметра: **NbMaxMotos=12 -> NbMaxMotos=1**
GainSR_0_0_0=10 -> GainSR_0_0_0=100

С этого момента только вы один принимаете участие в соревнованиях, и посему не сложно догадаться, на каком месте вы будете приезжать к финишу. Плюс к этому вы будете получать гораздо больше наличности, чем обычно.



Режим читов:

Во время игры нажмите клавишу **F10** (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный вам код, соблюдая строчные и заглавные буквы:

- mdkNewGame(1,12)** — загрузить 1-ый уровень
- mdkNewGame(2,12)** — загрузить 2-ой уровень
- mdkNewGame(3,12)** — загрузить 3-ий уровень
- mdkNewGame(4,12)** — загрузить 4-ый уровень
- mdkNewGame(5,11)** — загрузить 5-ый уровень
- mdkNewGame(6,8)** — загрузить 6-ой уровень
- mdkNewGame(7,11)** — загрузить 7-ой уровень
- mdkNewGame(8,8)** — загрузить 8-ой уровень
- mdkNewGame(9,13)** — загрузить 9-ый уровень (Курт)
- mdkNewGame(11,1)** — загрузить 10-ый уровень (Макс)
- mdkNewGame(12,1)** — загрузить 10-ый уровень (Док)
- mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(0),0)** — режим Бога
- GodDebugToggle()** — вкл./откл. режим Бога
- KurtGetNaked()** — обнаженный Курт

Режим slow-mo:

Загрузите любой уровень за Макса. Удерживайте нажатой клавишу **[Fire]** и нажмите **[Equip Up]** четыре раза. В подтверждение того, что чит активирован, на экране появится сообщение.



2002 FIFA WORLD CUP

Найдите в директории игры файл **soccer.ini**, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте следующие строки: **CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1** — получить доступ ко всем командам
UNLOCK_TOURNAMENT=1 — получить доступ ко всем чемпионатам
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 CPU — компьютер выбирает команды в произвольном порядке
WINDOWED=1 — играть в окне
DEMO_MODE=1 — демонстрационный режим

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Нажмите клавишу **F10** во время игры, чтобы вызвать консоль, а затем введите код: **urgon_elsa** — получить все оружие
framerate — отобразить на экране количество кадров в секунду
version — отобразить на экране версию игры
taklit_marion on — активировать режим Бога

taklit_marion off — отключить режим Бога
deriver — получить возможность проходить сквозь стены
pop — самоубийство
makemeapirate — превратить Индиану Джонса в Гайбраса Трипвуда из серии Monkey Island
endcredit — посмотреть титры



ULTIMA IX: ASCENSION

Найдите в директории игры файл **default.kmp**, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте нижеприведенные строчки в раздел **[Cheat Commands]**:
[ALT] + [SHIFT] + [A] = toggle_avatar_invulnerable
[ALT] + [SHIFT] + [E] = pass_one_hour
[ALT] + [SHIFT] + [C] = unpass_one_hour
[ALT] + [SHIFT] + [D] = sunrise_sunset
[ALT] + [SHIFT] + [F] = pass_one_minute
[ALT] + [SHIFT] + [F] = unpass_one_minute
[ALT] + [SHIFT] + [G] = toggle_sun
[ALT] + [SHIFT] + [H] = toggle_wind
[ALT] + [SHIFT] + [I] = toggle_storms
[ALT] + [SHIFT] + [J] = toggle_avatar_fast
[ALT] + [SHIFT] + [K] = toggle_avatar_fly
Затем во время игры используйте комбинации клавиш для активации нужного чита: **[ALT] + [SHIFT] + [A]** — режим Бога

- [ALT] + [SHIFT] + [B]** — прибавить к текущему времени 1 час
- [ALT] + [SHIFT] + [C]** — отнять от текущего времени 1 час
- [ALT] + [SHIFT] + [D]** — восход/закат
- [ALT] + [SHIFT] + [E]** — прибавить к текущему времени 1 минуту
- [ALT] + [SHIFT] + [F]** — отнять от текущего времени 1 минуту
- [ALT] + [SHIFT] + [G]** — солнечная погода
- [ALT] + [SHIFT] + [H]** — ветер
- [ALT] + [SHIFT] + [I]** — шторм
- [ALT] + [SHIFT] + [J]** — ускорить передвижение Аватара
- [ALT] + [SHIFT] + [K]** — задействовать режим полета

Коды PS2

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Неуязвимость: Поставьте игру на паузу, а затем нажмите **[P], [T], [O], [R], [A], [Z], Select, [B]**.
Неограниченный боезапас: Поставьте игру на паузу, а затем нажмите **[O], [Z], [P], [T], Select, [B], [A], Select**.

AGGRESSIVE INLINE

Активировать все читы: Введите **P, L, Z, D, O, M, E** в качестве кода на экране читов.

Активировать все читы: Введите **LOKSMITH** в качестве кода.
Получить доступ ко всем персонажам: Введите **POPULATE** в качестве кода.
Получить доступ ко всем костюмам: Введите **YARDSALE** в качестве кода.
Получить доступ ко всем трассам: Введите **TRAKMEET** в качестве кода.
Режим slow-mo: Введите **WTCHKPRS** в качестве кода.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED (PC)

Запустите игру и создайте нового игрока. Перед тем, как давать ему имя, хорошенько подумайте, ведь «как вы судно назовете, так оно и поплывет». (с)
Gulliver — все автомобили уменьшаются до размера игрушечных радиоуправляемых машинок
Dakar — физика машин и трасс меняется на манер раллийных гонок
Fuzzyfuz — копы теперь появляются в режиме **Quick Race** (не работает на некоторых трассах, например, Монако)



EASTER EGGS

Как вам идея навестить таинственного заключенного в замке Британии и выяснить его реальное происхождение? Обещаю, вас ждут неожиданные открытия, ведь сегодняшний выпуск нашей рубрики посвящен наиболее забавным **easter eggs** в **Ultima IX: Ascension**. Чтобы еще больше подогреть ваш интерес, шепну по секрету, что по пути в темницу мы предпримем отчаянную попытку умертвить самого Лорда Бритиша. Вы считаете, что повелитель Британии неуязвим? Напрасно, скажу я вам, — у каждого Ахиллеса найдется своя пята.

ULTIMA IX: ASCENSION (PC)

1 Что на завтрак, Аватар?
Наши приключения начинаются в доме Аватара на Земле. Спуститесь на первый этаж и пройдите на кухню. Первым делом откройте холодильник и посмотрите, что находится внутри. Обратите особое внимание на банку с непонятным содержимым за правой дверцей. Если не хотите испортить себе аппетит, переходите сразу к следующему пункту. Самые стойкие открывают и закрывают левую дверцу несколько раз подряд. Вашему взору предстанет не самая приятная картина, но зато вы узнаете, чем промышляет в свободное от спасения Британии время благородный Аватар.
2 Философия Ричарда Гэрриотта
Выйдите из дома во двор и держите путь к цыганке. Перед тем, как гово-



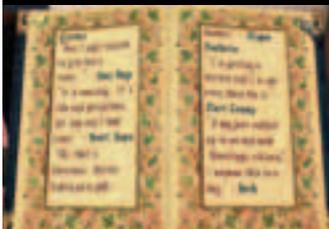
речь с ней, а, стало быть, определять свою дальнейшую судьбу, перелезьте через стол. Вы, конечно же, из самых чистых побуждений можете вскрыть сундук и разжиться золотом, но мы здесь все-таки не за этим. Гораздо большую ценность представляет собой книга, мирно лежащая на полке между лампой и бутылкой.



В ней вы найдете крайне интересные философские размышления Ричарда Гэрриотта (отца-прародителя всей ультимовской вселенной) о смысле жизни и прочих не менее важных вещах.

Цитируем разработчиков

Откройте свой журнал в любой момент игры, нажав клавишу **[F]**. Отыщите самую последнюю страницу раздела **Credits** и пролистните еще пару пустых листов вперед. Вы наткнетесь на **Quotes** — различные забавные фразы, которые разработчики игры то и дело отпускали во вре-



мя создания хита. Вот, к примеру, запись **Seth'a**: «Ко мне подошла собака и произнесла «Приветствую тебя, странник!». Я полагаю, это баг?».

Перепишем диалоги

Найдите в директории игры файл **options.ini** и откройте его в любом текстовом редакторе, например, Блокноте. Отыщите строку **Language=En** и измените параметр **En** на **Ns**, **VI** или **Br**. Таким образом вы в один миг преобразите все субтитры в игре. **Language=Ns** позволит вам наслаждаться **Newspeak**, **Language=VI** обучит вас всем азам **Valspeak**, а **Language=Br** даст вам понять, что представляет собой **Swedish Chef**.

Умертвить Лорда Бритиша

Я больше чем уверен, что многие из вас хоть раз да пытались отобразить жизнь у самого правителя Британии. И вряд ли ошибусь, если предположу, что все попытки оказались безуспешными. Однако хитроумные создатели решили запрятать в игру один способ, который позволяет всем желающим отправить старца на тот свет. Вы до сих пор не верите, что это возможно? К такому важному поступку надо готовить-

ся заранее (читай: еще дома на Земле). Спуститесь на первый этаж и на кухне отыщите машинку, которая печет хлеб. Подберите мешок муки, лежащий рядом, и положите его прямо на агрегат. Включите машинку, и вы получите батон хлеба, который можно благополучно слопать. После этого найдите на холодильнике склянку с ядом и вылейте ее содержимое прямо в агрегат. Теперь пришла пора испечь еще один батон хлеба, который, как не сложно догадаться, будет отравленным. Положите его к себе в котомку и держите путь к цыганке, а затем следуйте к телепортеру в Британию. Доберитесь до замка Лорда Бритиша и пройдите в обеденную.



Внимательно присмотритесь, и вы заметите небольшое углубление в одной из стен. На самом деле, это дверь, ведущая в королевскую кухню. В миске на столе вы увидите кусок хлеба, который вам никто не запретит скушать. Положите на опустошенную тарелку отравленную буханку. Кстати, это единственная вещь, которую можно перенести в Британию.

Как только отравленная булка окажется в тарелке, откуда не возьмись появится проголодавшийся Лорд Бритиш. Не долго думая, старец начнет уплетать хлеб за обе щеки.

Но уже через пару секунд правитель схватится за живот и картинно упадет наземь. Что интересно, после смерти Лорда Бритиша продолжать игру не имеет смысла, так как старец встречается по сюжету в некоторых ключевых местах.

Настоящий Лорд Бритиш

В замке Лорда Бритиша пройдите в оружейную и поболтайте со стражником, который даст вам пару дельных советов. После окончания беседы отыщите в углу за решеткой телепортер и перенеситесь в подземелье. Вы окажетесь в тюрьме. Местный стражник остановит вас и спросит, какого лешего вы ищете в темнице. В итоге в ходе беседы он разрешит вам осмотреться, но предупредит, чтобы вы не связывались с заключенным, который немного не в своем уме, так как мнит себя неизвестно кем. Вопреки всем наставлениям пройдите к тюремной камере и выслушайте бедолагу, который заявляет, что он и есть настоящий Лорд Бритиш, а тот, который заседает в тронном зале (точнее, уже разлагается на кухне), — просто самозванец. Особо любознательные читатели догадаются по голосу и лицу заключенного, что перед нами создатель ультимовской вселенной, Ричард Гэрриотт собственной персоной, а значит, действительно, настоящий Лорд Бритиш! Как всегда, жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть, что сказать, пишите на **spoiler@gameland.ru**, и пусть все тайное станет явным!

Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru

e-shop
http://www.e-shop.ru

интернет-магазин
с доставкой

НАМ 3 ГОДА

У НАС 3 ТЫСЯЧИ
ПОСТОЯННЫХ ПОКУПАТЕЛЕЙ

NEW! WarCraft III: Reign Of Chaos

\$79,95 Star Wars: Galactic Battlegrounds

\$75,99 Dungeon Siege

\$89,95 The Elder Scrolls III: Morrowind

\$79,99 Neverwinter Nights

у нас свыше 1000 игр

\$24,99 Diablo II

\$72,95 Stronghold

\$19,95 Creatures 3

\$19,95 Lord Blackthorn's Revenge

\$9,99 Heroes Of Might & Magic IV

\$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



\$169,99



\$209,99



ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ 100\$ ПОДАРОК ОТ КОМПАНИИ "БУКА"

История Воин

Аэропорт

Войки

Готика Марса

Рыцари подвесься

Крестовосцы меча и магии

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 e-mail: sales@e-shop.ru Заказы по интернету – круглосуточно



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА

АДРЕС ОНЛАЙН-ВЕРСИИ: [HTTP://WWW.COOPER.OTAKU.RU](http://www.cooper.otaku.ru)

ВЫПУСК

07

Крутятся ДИСКИ...

Вопрос, в последнее время часто вентилирующийся на русских игровых форумах в сети: какие преимущества дает выпуск DVD-приложения к журналу? Вон, в комплекте с Total DVD выходит диск, где записаны рекламные ролики фильмов. А как насчет игровых изданий? У нас таковых пока нет – в связи с не особенно широким распространением DVD-приводов по стране. Как на Западе обстоят дела с выпуском «продвинутых» приложений именно к игровой печатной прессе? Сильно ли такие диски отличаются от более привычных компактв?



На деле, все зависит от журнала и подхода, избранного редакцией. Наиболее благодатную почву для выпуска DVD-приложений представляют издания по PlayStation 2: сама приставка, почитай, готовый DVD-проигрыватель. В Англии, например, целых четыре ежемесячных PS2-журнала комплектуют тираж DVD. Предлагаю посмотреть, что представляют из себя их диски.

Одюзный **Official PlayStation 2 Magazine UK** (издательство Future Publishing) традиционно выходит с демо-диском от Sony. Эти DVD составляют ежемесячную серию и идут не только в комплектации с журналом, но и вкладываются в качестве демо в коробки с самой приставкой (практика, прижившаяся еще со времен PS one). Главный плюс официальных дисков тривиален: в них можно играть. На каждом, помимо обязательных видеороликов, обычно присутствует 5-6 игровых демо-версий, урезанных вариантов свежих игрушек. Насколько это полезно? С одной стороны, получится самому оценить геймплей (что, впрочем, можно сделать и в магазине). С другой – подборка игр сильно ограничена и не всегда удачна (всем ведь не угодишь). DVD от Sony больше всего напоминает традиционные CD мультиплатформенных журналов, разве что на нем отсутствует раздел патчей. Следовательно, и проблема та же: баланс составляющих. Характерно, что увеличившийся объем носителя на ее решение не повлиял: SCEI не очень-то балует своих подписчиков, выкладывая спартанский набор демо и около десятка роликов.

PSM2, неофициальное издание от того же Future, не имеет права выпускать на своем

DVD игральные демки, но вполне, на мой взгляд, компенсирует их отсутствие простыми гигантским количеством неинтерактивного контента. Раздел Accelerator состоит из трейлеров новых игр; Coming Soon включает в себя ролики тех новинок, в которые авторам журнала уже удалось сыграть, плюс хорошую подборку интервью с разработчиками (команду создателей FFX журналисты PSM2 весело допрашивали в каком-то полутемном баре); секция Reviews состоит из видеорецензий тех игр, что рецензируются в печатной версии; в ProTips можно найти свежие коды. По сути, получается целый отдельный журнал, благодаря огромному числу видеороликов (в общей сложности продолжительностью около 180 минут) заметно более наглядный, нежели бумажный собрат. Неудивительно, что и

DVD по Mr. Mosquito ожидает спорный удел популярности у микроскопической горстки хардкорных фэнов

позиционируется их диск скорее уже не как приложение, а как равноценная журналу медиатека.

DVD-приложение к **PS World** сильно напоминает диск от PSM2: та же подборка обзоров из журнала (игра идет в записи, женский голос начитывает текст статьи), эксклюзивных материалов (то же самое), секция рецензий на игры серии Platinum и четыре рекламных трейлера готовящихся к выходу кинофильмов. Дизайн здесь победнее, чем в PSM2, но зато уделяется чуть больше внимания импортным (штатовским и японским) играм.

Известный журнал **PLAY** от Paragon Publishing (не путать с нашим музыкально-киношным Play) пошел принципиально иным путем: вместо того, чтобы дублировать на очередном диске контент номера, они в со-

трудничестве с Atari и Infogrames выпустили «коллекционный диск», посвященный новой V-Rally 3. Туда вошла уйма информации о разработке игры: документальный фильм с интервью и съемками с мест тестовых заездов, галерея концептуальных набросков, фотобанком машин, рекламные ролики для телевидения. Короче говоря, получился типичный бонус-диск – из тех, которыми принято комплектовать подрочные издания игр. Такой вариант выпуска DVD предполагает ориентацию на суперхиты: если «коллекционный» диск по Medal of Honor или Tomb Raider подавляющая часть читателей воспримет с определенным интересом, аналогичный DVD по Mr. Mosquito или Guitaroo Man ожидает спорный удел популярности у микроскопической горстки хардкорных фэнов.

У каждого из перечисленных подходов есть свои достоинства и недостатки. Каждый журнал выбирает наиболее удобную для себя (и своей аудитории) модель. Пока что у нас в стране компьютерные DVD-приводы и оснащенные ими приставки не достигли того критического числа, при котором издательствам станет выгодно снабжать игровые журналы соответствующими дисками. Однако это вовсе не означает, что в скором будущем на указанном фронте не произойдет судьбоносных изменений – наоборот, такая вероятность высока. И когда российская игровая пресса дозреет до выпуска DVD, диски эти будут спроектированы как раз по упомянутым сейчас моделям.



**ПИШИТЕ ПИСЬМА:
VALKORN@GAMELAND.RU**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Здоровеньки булы, хлопцы и дивчины! Пишу эти строки буквально на манжетах, так как тороплюсь на поезд (не поверите!) Москва–Киев! Пора брат, пора – покидаю одну столицу, направляясь в другую... Что я там забыл? О, ведь это один из игроделательных оплотов мира, секретная база команды GSC. Еду с ответственным заданием собрать максимум эксклюзива, познакомиться с ребятами, подарившими нам грозу Age of Empires, самобытных «Казачков». Как вернусь, обязательно все расскажу. А пока обратимся к вашим письмам, в которых: критикуем «СИ», обсуждаем CGW, стихами описываем невзгоды армейской службы и вспоминаем Star Wars-номер, ставший уже легендарным. Всем приятного отдыха!

Анонимус

Привет!

Начнем по порядку.

«Страну Игр» нельзя отнести к явлению, определяющему ход истории или хотя бы как-то влияющему на нее. Возможно, она влияет на формирование игрового вкуса у некоторой части играющей братии. Возможно, это лучшее издание в ряду себе подобных. Но, как и все созданное руками человека, имеет кучу недостатков и далеко не совершенно. Многие статьи (перечисление с указанием темы, номера и автора заняло бы слишком много невероятно дорогого времени) малоинтересны, поверхностны, изобилуют журналистскими штампами. Можно понять ситуацию, когда о простых, незатейливых игрушках много не скажешь, но «насилывать» фантазию иногда полезно.

Пять дифирамбы г-ну Назарову не имеет смысла. Человек имеет свой стиль, «оригинальную» манеру изложения материала (кто читал его review, тот знает, что ценной информации о непосредственно игре не найдешь, а только шутки из ударной назаровской обоймы с небольшими вкраплениями содержательного), претендует на оригинальность, но имя master нужно не только заслужить, но и подтвердить, постоянно шлифуя мастерство. Единственный совет – достать подшивку «Крокодила» и поискать новые-старые шутки. Г-н Назаров, если заметили, в сторону Вашей клумбы только что улетел здоровый булыжник. Ваш ход.

По факту нововведений и не только:

– Огромный special по SW скорее рассчитан на фанатов сериала и, соответственно, пихать его в обычный журнал с тиражом свыше 50 тысяч неразумно (для этого существуют спецвыпуски).

– Рубрика «про фильмы» вообще не ваша вотчина и заниматься непрофильными обзорами с претензией на объективность и «экспертность» неуместно.

– Уже кто-то из читателей обращал Ваше внимание на тот прискорбный факт, что тексты, написанные белыми буквами на черном или ином фоне негативно влияют на зрение (любой офтальмолог это подтвердит). Так что же Вы, уважаемые товарищи журналисты, напрягали, напрягаете и будете напрягать ни в чем неповинные глазки (номер со Star Wars изобилует «нехорошими» текстами).

– Многовато откровенно слабых приставочных продуктов (согласен, что шедевры должны присутствовать, но «разное» для GBA и PS one?!). Больше места уделяйте PC-шным играм, все-таки эта платформа самая популярная.

Суммируя вышеизложенное, приходим к неутешительным выводам:

– описания тусклые, лишённые выдумки и изобретательности;

– журнал превращается в иллюстрированный каталог с минимальной информационной составляющей; – про диск здесь не буду ничего говорить, но проблемы с ним также существуют.

Виктор Перестукин: Привет! Полностью согласен, определять ход истории коллективу «СИ» пока не по силам. Да и не ставим мы таких целей. Но посоветовать пару классных вещей на игровые системы – это пожалуйста. У тебя претензии к тому, КАК мы это делаем? Все-все-все статьи тусклые и лишённые выдумки? С каждым разом таких становится все меньше. Штампы и клише раздражают нас не меньше (почитайте, например, полшутливый материал «Торжественный Комплект» в первоапрельском номере – там мы укатали в асфальт невыразительность слога и злоупотребления избитыми приемами) и мы боремся с серостью и безграмотностью в статьях, не щадя ничего и никого.

Мы не претендуем на абсолютное мнение. Боже упаси. Никакого пафоса. Все свои. Мы просто бережем ваше время, деньги и глаза. Зачастую играя в полнейший хлам – дабы предупредить вас. С фильмами та же ситуация. И никакого снобизма! Мы не кинокритики.

А вот белое на черном должно умереть. Согласен – уберем. Новый дизайн «СИ» уже в процессе подготовки – выкатим осенью.

Юрий Поморцев: Огромный special, почти спецвыпуск – разумеется, вещь неоднозначная. Но если 90% читателей (судя по вашим отзывам) он пришелся по вкусу, значит, мы не ошиблись. Кстати, могу раскрыть планы по поводу ближайших спецвыпусков – во второй половине осени выйдет спецвыпуск по American Conquest от «Руссобит-М», а в первом квартале – по «Блицкригу» от Nival Interactive.

Вячеслав Назаров: Дорогой Аноним (тут вставьте, пожалуйста, имя автора письма), вынужден вас разочаровать, но, видимо, у нас разные представления о булыжниках. Впрочем, ваш экземпляр будет прекрасно смотреться в моем саду камней. Спасибо за советы и за высокую оценку моего творчества. Буду стараться радовать вас и впредь. Ура!

Андрей Слущер

Здравствуйте, дорогая редакция моего любимого журнала!

Пишет вам ваш постоянный читатель из первопрестольного града. Читаю журнал уже три года – рулеззз! За последнее время вы сильно изменились, были классными, а стали еще класснее! Короче, хватит вам хвалбы – это делают и другие (я в этом не сомневаюсь). Надо и покритиковать вас маленько:

1. Начну с прошлого выпуска по Star Wars. Ну зачем столько места отдавать этому сериалу? Вы что, «7 дней» или «ТВ-парк»? Или, может, испугались, что никто, кроме вас, о втором эпизоде не напишет? И смешно, и грустно. Особенно, если учесть тот факт, что превьюшки, обзоры и другие ваши разделы из-за этого пострадали. А они значительно интереснее SW. Ладно, главное, чтобы такие промахи с наполнением номера были крайне редкими. Или бы их вообще не было. Согласитесь, в журнале нет ни здорового баланса, ни золотой середины, ни чувства меры. Ничего, авторы у вас еще зеленые, скоро повзрослеют.

2. Июньский номер. Это отдельный разговор. Тут вас ни с того ни с сего понесло на художников. А от Кафарова я вообще не ожидал резкой смены ориентации. Star Express сошел с рельс звезд телевидения и шоу-бизнеса первой величины на непонятных и неизвестных художников. Кому они нужны? Что следующее: озвучка игр или, может, уборщицы в игровых компаниях? Вы ведь игровой журнал, а не журнал японского искусства, так и пишите об играх. A Star Express пусть пишет о настоящих звездах. Каждый должен заниматься тем, что хотел изначально делать. Или вы не согласны?

3. Ложкой меда в журнале были фотки редколлегии. Наконец-то вы открылись миру! Классные истории написали о себе. Особой скромностью отличились Назаров и Зельцер. Кстати, куда подевались из общего снимка Константин Шаврук, Илья Сергей, Star-Кафаров и Илья Илюхин? Места не хватило? Так вы бы художников сократили. Кстати, а я и не знал, что Перестукин – он же Зуев – он же зам. главреда. Будем знать!

4. Кто выиграл призы в конкурсе спецвыпуска по Героям IV?

Опубликуйте список. Плиз!

Вот и все! Хочется пожелать вам изменений к лучшему и чтобы вас не кидало из стороны в сторону. Удачи!

**Постоянный читатель,
Андрей Слуцкер, Slutzkeronline@mail.ru**

Виктор Перестукин: Привет, Андрей! Отвечу на правах одного из «зеленых авторов».

Итак, считаешь, что номер по SW был сильно перегружен лишней информацией? Возможно, оно и так. Однако мы твердо решили, что такие выпуски будут выходить не чаще, чем раз в три месяца, да и то только тогда, когда происходит событие галактического масштаба. По нашему мнению (и мнению тысяч читателей!) показ SW достоин мега-материала. При этом мы ни на секунду не забывали про игры и показали симбиоз игровой индустрии и звездной саги — как они шли рука об руку. И, судя по лавине позитивных откликов, номер по SW стал настоящим хитом. ;)

Согласиться с отсутствием чувства меры не получится. Пожалуйста, примеров!

Июньский SE вел, между прочим, А. Купер. Там и фотография его, и инициалы... Андрей, уважаемый! В статье четко сказано, прямо во вступлении, Анри — не «непонятный и неизвестный» художник. Он — мэтр, и про это подробно написано в материале. Не буду повторяться.

Результаты конкурса по HoMM IV будут опубликованы в августовском номере.

Юрий Поморцев: Привет! Поехали по пунктам.

1. Тематические выпуски популярны — тому свидетельствуют результаты опроса на сайте. Другой вопрос, что мы не собираемся притягивать за уши темы — будем разбирать вы, выбирая только самое популярное и очень вкусное...

2. Звезды были и будут. В ближайших номерах — Антон Комолов, «Король и Шут»... Надеюсь, нет никаких сомнений в их популярности? ;)

3. На пяти страницах очень сложно разместить весь редакционный и авторский колллективы, поэтому в виде «твердой копии» предстали далеко не все. Ну а что касается Олега Кафарова — его фото уже несколько раз появлялось на страницах журнала. Герой известен в лицо! ;)

4. Список призеров, которые получают лицензионную версию «Героев», обязательно опубликуем, это даже не обсуждается. В первом августовском номере представим счастливых победителей конкурса. Признаться, мы не ожидали такого потока писем с правильными ответами... В следующий раз сделаем конкурс посложнее! ;)



Привет, Страна.

Написал я к вам из далекого темного города Минска, находящегося в далекой стране Беларуси.

Долго я собирался написать к вам, но написал именно сейчас. Причины на это всего две: появился доступ в Интернет и я купил журнал Computer Gaming World Russia. Пишу я вам по поводу так сильно разрекламированного на ваших страницах журнала. С первых минут, когда я увидел его рекламу, то потерял и сон, и спокойствие, мол «самая эксклюзивная информация из самых первых рук, самые авторитетные мнения самых авторитетных игровых издательств и разработчиков». Чуть ли не каждую неделю бегал по разным журнальным латкам, спрашивал

о дате выхода и получал в ответ: «Еще не были в славном граде Москва и ничего не знаем, приходите попозже». Но вот я дождался своего часа и купил вожденное издание. Нет, я не буду расписывать, как не оправдались мои надежды, а просто мое мнение, дабы те, кто прочитает мое письмо, трижды подумали и пролистали журнал перед тем, как купить его. Сначала бросился в глаза его объем: формат меньше, чем у «СИ», да и толщина (96 стр.) оставляет желать лучшего, притом, что выходит CGW раз в месяц. Ну ладно, думаю, может информации будет действительно много? Но и тут я ошибся: огромные пустые разноцветные пространства повергают в шок. А рядышком с ними небольшой опус о той или иной игре. Радуют только юмористические разделы (Greenspeak!, «Знакомимся с играми»). Хотя юмор там чисто американский. «Эксклюзив» и TECH написаны для людей, боящихся тыкнуть мышкой на единственное слово OK, чтобы ничего плохого, вредного для здоровья не случилось. Почти везде чувствуется Америка, во многих фразах и выражениях, даже в том «Эксклюзиве». Да в «Стране Игр» я прочитаю те же самые статьи, только в гораздо более развернутой и понятной для русского человека манере. Меня, например, не устраивают одни слова «лучшая игра года, лучшее то, лучшее се». Мне интересно играть в игры и именно в них понимать, что игра — действительно интересная и заслуживает пристального внимания. Из журнала я узнаю информацию, чтобы определиться: может игра мне понравиться или нет, а может, автор обзора обнаружил в игре такое, что меня заинтересует? Да, в CGW написано о многих хитах, нет, почти о всех хитах, но понемножку, что во многих статьях начинаешь уставать от одних и тех же фраз. Раздел «Игры года» рассчитан на уже поигравших во все описанные игры людей, так как сравнивают одни названия. Но тут возникает вопрос: если все эти игры ты видел и сформировал свое мнение, то на что повлияет вердикт? Одни лишь слова, что это проект года, простого человека не устраивают. Приведенные факты мало чего объясняют. В принципе идея «Итогов года» довольно интересна, но, на мой взгляд, требует более короткого исполнения. В завершение могу сказать, что журнал CGW на любителя. Если интересуют статьи зарубежного автора, который, в принципе, пишет свои мнения. Но и в «Стране Игр» встречаешь те же строки, но более детально и интересно поданные. Так что посмотреть должен каждый, а покупать только на свой страх и риск.

**Ваш древний читатель из Минска.
kopastr@yandex.ru.**

Виктор Перестукин: Привет, дорогой читатель из Минска! Номер CGW, разочаровавший тебя, был первым, пробным, этой сборной солянкой. Чему посвятить премьеру журнала в России, как не подведению итогов года, по мнению ведущих обозревателей этого авторитетного издания? Это не означает, что все последующие выпуски будут исключительно мусолить игры прошедшего года, отнюдь. Другое дело — как вы воспринимаете обозревателей CGW, этих американских ворягов, пришедших на нашу землю. Вам кажется, что они знают и разбираются в играх лучше нашего? Тогда не стоит трижды раздумывать перед покупкой журнала.

Юрий Поморцев: А по оперативности все равно «СИ» впереди на белом коне — и не только по сравнению с CGW... Простите, не удержался! ;)



Hi!

Привет фанатам разъяренным!
Ну и «Стране» большой привет!
И вашей группе обновленной,
Агенту Куперу — ПРИВЕТ!

Удачный номер — сто тринадцать!
На редкость круто! Или нет?
Смешно и грустно — девятнадцать
Уже исполнилось лет...

Кому? КОМУ? Не вам, конечно!
А мне уже... А в чем вопрос?
Играть я думал бесконечно,
Но был в рядах объявлен спрос...

Армейский быт чрез две недели...
Мое последнее письмо...
Увы, дошло и полетели
Минуты чтения его...

«JRPG — все веки жанра»!
Отлично! Очень! И умно!
Совсем не поздно и не рано —
Как раз успел (хотя мечтал давно).

Спасибо всем за столь приятный
И светлый RPG-обзор!
Кому-то, может, непонятный...
«Да я все понял! Полный вздор!»

Ой, извините, Жириновский
Сумел, негодный, влезть в строчку...
Во что играет жир московский?
Как «ни во что» — я не пойму?

Особый thanks за смелый постер,
Где для «финалки» место есть!
А «Дюну» ждет горячий тостер...
Ах, нет! Нельзя же... н-да... не здесь

«Волшебный мир» пришел к нам в гости
Неплохо, браво, «будем есть»!
«Аванса» игры — игры в кости
И жизнь его — всего лишь муть!

А «сонька», «сонька», что PlayStation!
Да со второй ее сестрой
Мы горы сдвинем в мире тесном,
Где игры будут нам звездой!

Но не теперь... Еще два года
Скитаний службы роковой...
Что словом «долг» зовется у народа,
То не назвать никак ИГРОЙ!

Dragonboy

Виктор Перестукин:

И вам привет, наш Dragonboy,
Ну что, не свидишься с игрой
Целых два года? Боже мой!
Как это странно...

Зато какая радость встречи
С разлученною злой судьбой
Твоей приставкой дорогой
В конце концов тебя охватит!

Юрий Поморцев: У Вити первый опыт
рифмоплетства. Пожалуйста, будьте
снисходительны... ;)



Привет, Страна!

Именно так хочется Вас приветствовать, но, к сожалению, в последнее время язык не поворачивается. Так в чем же проблема или парадокс? Попробуем с этим разобраться. (Для справки: читаю ваш журнал с самых первых номеров.) Нет, я не буду вновь кричать о том, что все стало хуже, раньше было лучше, игры отстой, «СИ» тоже, нежели была в 98-ом году, авторы...

А вот об авторах хотелось бы поговорить отдельно, здесь хочется применить такую фразу: «цирк сгорел, клоуны разбежались». В последнее время коллектив авторов «Страны Игр» напоминает, как бы это выразиться, — военкомат, что ли... Куда набрали призывников, для того чтобы они верно служили на благо гейм-родине, интересам читателей «СИ». Ан нет, не получается, опыта маловато, к сожалению. Старики-то ушли, покинули нас, своих верных читателей. Я имею в виду таких авторов, как: Амирджанов (он же Овчинников), Романов, Эстрин, Акиншин (хорошо писали ребята). Хорошо хоть Долинский и Назарофф остались.

К чему эта новая рубрика «Волшебный мир агента Купера», а также «Star Express»? Такое впечатление, что вы хотите сделать из «СИ» винегрет, а читатель пусть сам разгребает. Напихать всего, да побольше, тем самым компенсировав непрофессионализм новобранцев (не в обиду будет сказано), неспособность написать шедевр, что могли сотворить бывшие авторы, ушедшие от нас (предатели). Как я подозреваю, все «свалили» в Computer Gaming World Россия, ведь так?

Ну и ладно, теперь буду думать о «переходе» на CGW. В связи с этим вопрос: много ли я потеряю при «переходе» и потеряю ли вообще?

modern@pont.ru

Виктор Перестукин: Привет! Да уж, наделал комплиментов ушедшим авторам — «клоуны разбежались», «предатели»... Понимаю — от любви до ненависти... У многих читателей за долгие годы наверняка выработалась привычка к определенным обозревателям. Она, эта привычка, и мешает разглядеть в «новичках» талантливых ребят, имеющих за спиной недюжинный игровой и журналистский опыт. К тому же, сколько повторять, Овчинников-Амирджанов появляется на страницах «СИ» с завидной регулярностью. Смотри его обзор WarCraft III, да и добрая половина прохождения оно — его пера дело. Насчет перехода «старой гвардии» в CGW — не угадал. Поэтому на твой вопрос: «Много ли потеряю?», — отвечу кратко: «Все!».

ТЕМА АНА JURGEN

Hi, strana! Хочу признаться, что читаю я Вас уже давно и почти не пропускаю ни одного номера. Пытался переходить на другие журналы (молодой был, несмышленый), но вскоре понял, что это мне незачем.

...так, это я о чем?... А! Так вот, никак не решался вам написать и вот решился (sorry за каламбур). Сейчас, наверное, спросите по какому поводу? По поводу выпуска вашего номера про «Звездные войны». Нет, не волнуйтесь, я не буду ругать его, наоборот, я восхищен им. Это просто... просто... предел моих мечтаний. Только сходил на премьеру второго эпизода, как сразу же появился этот номер. Я поклонник творения Лукаса и мне очень понравился II эпизод... В общем так, долго стоял и глядел на глянцевою обложку журнала лежавшего у продавца, потом достал честно заработанные деньги и купил его. То, что вы сотворили, произвело на меня огромное впечатление.

Правда, вот до специального номера чуть-чуть не дотянули. И плаката нет.

Из статей я узнал много нового о вселенной «Звездных войн».

Особенно понравилась статья про все ляпы, которые упустил Лукас и вырезанные кадры. За это отдельное спасибо Валерию «А.Куперу» Корнееву. Также понравилась статья «Звездный путь», «Филь-



Syberia
Великолепный квест. И голову поломать, и красотой полюбоваться. Игра должна войти в историю жанра как один из ярких представителей — всем кто забыл, что такое квесты и в чем их прелесть, рекомендуем данную демоверсию.



Moto GP
Валентино Росси, Кенни Робертс, Тору Укава — если эти имена хоть что-то вам говорят, эта игра для вас! Лучший на PC на данный момент симулятор серии MotoGP.



Age of Wonders II: The Wizard's Throne
Один из лучших представителей фантазийных TBS, способный подвинуть на рынке засидевшуюся и уже не такую непоколебимую серию HoMM. Все, кто сомневается, могут проверить справедливость это утверждения, попробовав демоверсию.



мы», ну и, конечно же, «Хронология вселенной» (откуда у вас столько материала?)

Ну а диск... Да это же... просто... круче крутого... Thumb wars, Troops, Boba Fett cartoon — это же про-

сто шедевры!

Ну и за статьи про игрушки спасибо. Теперь я жду не дожусь Star Wars: Galaxies. (Привет Льву Емельянову!)

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СТРАНЫ ИГР»:

НАШИ ВЫЛАЗКИ

Украинские разработчики GSC Game World нагружают спецкора «СИ» тоннами информации по American Conquest,



Hover Ace, Firestarter, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost... Спешим поделиться!

НАШ ЭКСКЛЮЗИВ

«Акелла» рассказывает о «Корсарах 2», а главное – показывает! А заодно приоткрывает завесу секретности над новым проектом.

НАШИ ИГРЫ ОТ «1С»

Вся секретная информация по отечественным проектам «Санитары подземелий» и «Пограничье» напрямую от издателей и разработчиков.

НАШ ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Обзор Sarcom vs SNK Pro – игры, завершающей линейку файтингов на PS one.

НАШЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Неожиданные откровения от Blizzard. Вы знали, что действия Warcraft, Diablo, StarCraft происходят в одной вселенной? И это еще цветочки!..

НАША КУКЛА

Безбашенный обзор Britney's Dance Beat с участием разнужданных экспертов журнала «Хулиган»!

СВОЙ ПАРЕНЬ

Во что рубится виджей Антон Комолов? Какие жанры предпочитает? Обо всем узнаете из рубрики Star Express следующего номера!

А также самые яркие и подробные обзоры, коды и прохождения!

ности читателей за SW-выпуск «СИ». Такие отклики питают нас и побуждают на еще большие свершения. Например, сделать постер по SW! Приглядывайте место, куда вы его прилепите! ;)

ДЕМО-ВЕРСИИ

Age of Wonders II;
Moto GP;
Syberia

ВИДЕО

AvP 2: Primal Hunt;
Colin McRae Rally 3;
Crazy Taxi 3;
Earth and Beyond;
Beach Spikers;
Dragon's Lair 3D;
Phantom Crash;
Savage;
Soldier of Anarchy;
Tomb Raider: The Angel of Darkness;
Xrand Rally;
Zettai Zeisumei
Toshi

СТАТЬЯ

Smash Bros. Melee

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;

Kall 2.3;

Kall v.2.4 Patch;

Faldon;

Furcadia;

Graal Online;

Dipstick ver. 2.52;

Faps ver. 1.8;

CRU-Z ver. 1.13;

HD Speed ver. 1.1.0.25;

Patide Fury ver. 1.45;

KaZaA Media
Desktop;

WinRAR 3.0;

Dreamtempu;

Dreamer;

Dreamer patch;

Bleem;

pcsx2;

PlayStation 2
Demos

SPECIAL

Слово редактора;
Mascomedia Flash;
Обои к 4 играм;
Скриншоты ко
всем review;
Скриншоты ко
всем preview;
Quake III - demos;
StarCraft: Brood
War - demos;
WarCraft III -
demos;
База данных кодов
«СИ»;
Статьи, не
вошедшие в
журнал

ПРИМОЧКИ

Max Payne -
Matrixed Reality;
Max Payne -
Gangsta Mod;

GR2 - Sag Edit Tools;
Quake III - Maps

ПАТЧИ

«Демиурги» ver.
106;
Gore ver. 147;
Max Payne ver.
1.05;
Morrowind ver.
1.1.0605;
Neverwinter
Nights ver.
1.18

СД

СОДЕРЖАНИЕ #14 (119)



Рекомендуемые
системные
требования:
PII 300, 64 MB RAM,
8x CD-ROM

Вот вроде бы и все. Побольше бы таких номеров. Еще раз спасибо вам огромное.

С наилучшими пожеланиями,
Тема aka Jurgen tema@kursknet.ru

P.S. Я и все поклонники «Звездных войн» ждем красивого плаката!

Виктор Перестукин: Привет! Вот она – живая иллюстрация трепетной благодар-

 **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; ИВЯКС (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

1С:МУЛЬТИМЕДИА

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

The Elder Scrolls III

MORROWIND



Bethesda
SOFTWARES INC.
a ZeniMax Media company



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.

Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах Ассоциации «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Б;
Сидячая, 24-я;
Б. Ордынка, 19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261, 262;
Кулузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кулузовском»;
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайск»;
Кировоградская ул., д. 15, 11Ц «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пращской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Средтевка ул., д. 28/2/1, Давя переулочек,
«Вобис на Средтевке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на
Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушек»;
Рязанская ул., 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрянский пер., 3/5, корп. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолобители»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к.Высоких
энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ B27;
Ивана Франко, 38, корп. 1,
Тверская, 25/9;
Поланка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги
Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульты»;
ул. Большая Семёновская, д.28, «Мульты»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити»
2 эт., «Мульты»;
Лобнинская, д. 171, «Мульты»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный
магазин Алкемика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мясель»;
«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верная Первомайская, д.71, «Премьер
Дивизион»;
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер
Дивизион»;
Ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер
Дивизион»;
Ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивизион»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;

Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ B13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14,
B21;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, корп. 430, стр. 1
Алматыяков
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47
Астрахань
ул. Саушкина, 43, оф. 221;
ул. Саушкина, 51;
ул. Саушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 4, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Девяцкая, 7;
ул. Ким, 16
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Слав ХХ-век»;
ул. Пискаревская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «АКЕЛОТЕ ir KO»
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. Каунункина, 6
Вологда
ул. Челюскинцев, 3, «Пассажа»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424
Геленджик
ул. Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
Зарубина, 35
Казань
ул. Булмана, 68;
Сибирский тракт, 20
Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61
Кемерово
ул. Тулачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8
Киров
ул. Мещковская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Пашинно
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;

пр-т Чкистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 26;
Пр. Победы, 21-а, «Электрон»
п.Луногорск, Приморский край
«Адонис»
Лысья
ул. Смешляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтегорск
«Роснефть», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Кузнецова, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для
бухгалтера»
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб
«Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311
Новоброск
ул. Киселья, 8, маг. «Мегабайт»;
УДС-121
Октябрьский
пр. Ленина, 26
Омск
ул. Красный Путь, 9
Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевиктская, 96, салон «West Ural»;
ул. Кубышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Мира, 49;
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/р-нок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинск, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривисава 39, т/д «B39», SIA «636»;
ул. Ко. Барона 25, SIA «636»;
ул. Ко. Валдемар 79;
ул. Мокшавас 357, т/д «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гандальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТЦ «Аквариум», секция «АП»,
2 эт.
С.-Петербург
Литовский пр-т, 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Акс»;
Новский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АСКОД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет
«АКЭД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Станке, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр. 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MagiCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MagiCom»;
ул. Нарочная, 16, маг. «MagiCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MagiCom»;
Левашовский пр., 12;
Литовский, 73;

Литовский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Минуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Малышкитале, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 95;
ул. Республическая, 62
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимкина, 7, ТЦ «Фортуна»;
2 этаж, пав №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязинское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 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.blerlo.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домно» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроник» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верная Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солоника, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/111
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;
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 38, корп.1, Авиаторная, 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 «Форум» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОП» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щерметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

WARCRAFT

RETURN OF CHAOS



СТРАНА
ИГР

BILZARD
ENTERTAINMENT

SOFT CLUB

A long time ago in a galaxy far, far away...



**СТРАНА
ИГР**
www.gameland.ru

TWENTIETH CENTURY-FOX Presents
A LUCASFILM LTD PRODUCTION
STAR WARS
Starring **MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER**
PETER CUSHING
and
ALEC GUINNESS
Written and Directed by **GEORGE LUCAS** Produced by **GARY KURTZ** Music by **JOHN WILLIAMS**
PANAVISION® PRINTS BY DE LUXE® TECHNICOLOR®

**STAR
WARS**

PG PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED
Some Material May Be Inappropriate for Children Under 13



Making Films Sound Better
DOLBY SYSTEM
Noise Reduction - High Fidelity

(game)land