

СТРАНА ИГР



NO ONE LIVES FOREVER 2

#19 (124) ОКТЯБРЬ 2002

ONIMUSHA 2

СУДЬБА САМУРАЯ!

PC ● PS ONE ● PS2 ● DREAMCAST ● GAMECUBE ● XBOX ● GBA

NEED 4 SPEED HOT PURSUIT 2

ELECTRONIC ARTS ВЫКАТЫВАЕТ ГОНОЧНУЮ СЕНСАЦИЮ!

DOOM III



MAFIA

ЧЕШСКАЯ «КОЗА НОСТРА»



ECTS 2002

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ВЫСТАВКЕ, ДОПРОС РАЗРАБОТЧИКОВ С ПРИСТРАСТИЕМ

ИГРЫ НОМЕРА:

Age of Mythology / Doom III / James Bond 007: NightFire / No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way / Ядерный Титбит / Robin Hood: The Legend of Sherwood / «Безумный Маркс» / Four Horsemen of the Apocalypse / Hannibal / Mistmare / Star Wars: Episode II: New Droid Army / Crash Bandicoot 2: N-tranced / Doom II (GBA) / Icewind Dale II / Mafia / The Thing / Onimusha 2 / Super Shot Soccer / Drakan: The Ancients' Gate / Hover Ace / Bhagat Singh / RC Daredevil 3D / Muscle Car 2: American Spirit

ICEWIND DALE II & THE THING С ПРЕТЕНЗИЕЙ НА ХИТ

10 ЛЕТ 2002 (game)land

ISSN 1609-1035 9 771609 103003 19>

SAMSUNG

IT-компания №1 в мире
по рейтингу "Business Week"

Ощути престиж! SyncMaster

- TFT мониторы Samsung SyncMaster 151P / 171P
- дизайн корпуса разработан знаменитой студией F.A.Porsche
 - исключительное качество изображения - двойной видеовход
 - увеличенный угол обзора, яркость и контрастность
 - соответствие самым строгим стандартам безопасности



Москва: Олди 232 3009; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Партия 787 7007; Формоза 234 2164; Лязара 799 5398; Белый ветер 730 3030; Делникс 787 4999; НИКС 216 7001; СТИЛІNK 745 2999; Ф.Центр 472 6401; R&K 230 6350; Вайта 299 5756; Согитта 369 0694; Іnel 742 6436; Техмаркет Компьютерс 363 9333; SMS 956 1225; М. Видео 777 7775; Desten Computers 195 0239; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кил 181 3539; Элис 777 9279; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт Петербург (812) Алладик 290 5565; АЛЬФА-Компьютерс 320 8080; АСКОд 326 8245; АУРА 325 6920; Компьютерный Мир 325 0835; 327 2060; Компьютер Центр "КЕН" 325 3215/16; SNC 346 8635; CONCOM 320 9080; Мир Техники 327 5828; Компаре 303 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Алкор 542 5440; Ладога 325 8202; ІVС СНS 346 8636; Амур Computers 248 8390; Партия Балтика 296 8094; Dörbyu Group 273 2263; Новосибирск (3832) Нита 54 1010; Кваста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШерс 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов на Дону (8632) ТехноЛинкс 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6365; 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) Алрель-Сервис 34 3635; ЗВМ-Спецстр 39 0169; Бытовые автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Класс 59 9821; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Медком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анжон 51 0510; Коштек 25 8338; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Іntel 56 0056; ЭлексКом 65 7260; Ивановск (3412) Элис 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Коинс 24 1070; Казань (8432) Абак 74 9559; Магт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прогма 16 3287; Ламберг 32 6104; Такт-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфаПола 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Коштек 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империя 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СахИнфа 33 605; Хабаровск (4212) Амур 376587; Комком 32 7580; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Влад-техно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфа 77 7777; Владимир (0922) Кант 32 6080; Орел (0862) Триа 42 5004; Пенза (8412) РКЦ 66 4121; Пермь (3422) ИМС 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) Регард Тур 48 5285

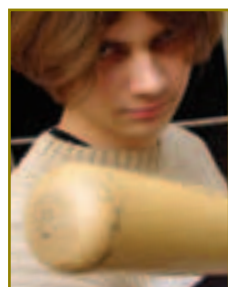
Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru



Доброго!

Летом мы тихой сапой зондировали почву относительно того, как вы, друзья, относитесь к стремительно набирающей популярность японской анимации. Выяснилось, что большинство читателей могут отличить аниме от манги, более того – многие активно приветствуют появление на страницах «СИ» рубрики, рассказывающей о японской поп-культуре во всех ее проявлениях. Не скрою, статья про хентай в позапрошлом номере стала пробным шаром, и судя по тому, как вы ее приняли, постоянной рубрике – быть. Правда, не раньше ноября, когда «СИ» еще потолстеет. А там появится и аниме-раздел на диске, будут объявлены конкурсы с ценными призами... И не говорите потом, что я вас не предупреждал! (^_^).

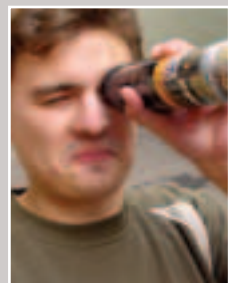
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



Всем!

Часть редакции «СИ» совершенно непостижимым образом помешалась на Mafia, и это начинает потихоньку угнетать. Когда господа Перестукин и Воронов начинают в голос обсуждать тонкости прохождения определенных миссий и рассуждать о величии этой кошмарной игры, возникает навязчивое желание пристрелить обоих. Впрочем, у меня есть секретное оружие под названием «дебютный альбом Avril Lavigne», которым полторы недели я мучаю всех, кто заходит комнату под кодовым названием «сердце Страны Игр». Виктор Викторович плачет и в скором времени ему придется оставить свои попытки внушить нам всем, что вот она – та самая пресловутая «игра года».

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ



Общий привет!

Редакция пребывала в волнении... Да что там скрывать – редакцию определенно лихорадило. Голоса – громкие, тихие, наглые, вкрадчивые, веселые и скрашенные светлой печалью – раздавались отовсюду. Справа витал в образе демона герр Перестукин и сладким искусом шептал, что Mafia, де, – игра года. После пары контрольных заходов демон спикировал и неспешной походкой удалился в сторону игроклуба, небрежно вертя в лапах диск Medieval: Total War. Справа примостился великий и ужасный обожатель G-Surfers Щербаков, выводящий с просветленным ликом дзен-буддиста каллиграфическими буквами плакат «Drakan: The Ancients' Gates – игра года»... Не многовато ли «игр года» для одной редакции?

Володя Карпов ушел в без малого недельный киберспортивный запой – российский этап отборочных игр WCG'02 требовал жертв. Главный судья, Dilvish, украдкой отсчитывая капли валерьянки, рассказывал о том, что отец LeXeR вылетел чуть ли не на первом круге... Вчерашние лузеры дружно делили лавры и без тени смущения принимали символические чеки на вполне несимволические суммы. А тут еще Даня, который Шеповалов, который Величайший Гуманист Всех Времен и Народов... Выкатил preview своего безбашенного «Ядерного Титбита». Правда, исключительная скромность, подкрепленная большим кулаком редакционной цензуры, не дала Дане развернуться на полную... Но в обзоре он обещал оторваться. С душой, фирменно, знакового. By Danyu for Danyas. А еще The Thing. А еще No One Lives Forever 2. А еще Onimusha 2. А еще Icewind Dale II... Выбора нет – хотя мы и отложили до ноября прибавку в объеме, правдами и неправдами решили добавить еще 16 страниц (тетрадку по-научному). Ну не пропускать же такую красоту, в самом деле, раз уж поперло!..

Cheers,
Юрий Поморцев

На обложке: головокружительная скорость, азарт погони... NFS: HP 2 – хит сезона!

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

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

№19 (124) октябрь 2002
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

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

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	дизайнер
Алик Вайнер alik@gameland.ru	дизайн обложки

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главлотчамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

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

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

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

PUBLISHER

Game Land Company	publisher
Dmitri Agarov dmitri@gameland.ru	director
Boris Skvortsov boris@gameland.ru	financial director
Serge Lange serge@gameland.ru	technical director
Phone:	(095)292-4728; fax: (095)924-9694

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

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

Тираж 55 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

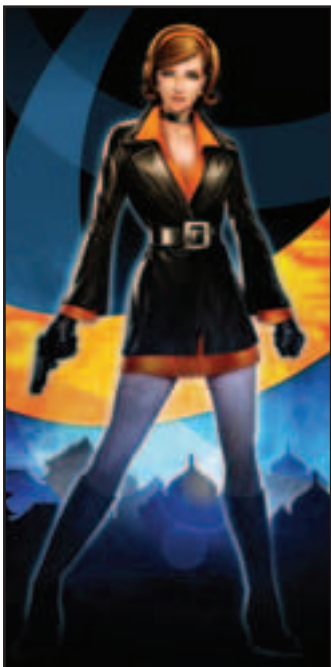
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

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.



ОБЗОР

ДА, ОНА БЕССМЕРТНА! РС-ВЕРСИЯ MAFIA – ИГРЫ, ЗАПРЕЩЕННОЙ ИТАЛЬЯНСКИМ ПРАВОСУДИЕМ, – ПРОИЗВЕЛА В НАШЕЙ РЕДАКЦИИ ЭФФЕКТ РАЗОРВАВШЕЙСЯ БОМБЫ. ЧУТЬ ОПРАВИВШИСЬ, МЫ РАССКАЗЫВАЕМ О ПОСЛЕДСТВИЯХ. /74



ХИТ?

СУПЕРАГЕНТ КЕЙТ АРЧЕР ИЗ NO ONE LIVES FOREVER 2 ИГРАЮЧИ ПЛЕНЯЕТ БЕССТРАШНОГО РЕЗИДЕНТА ВИКТОРА ПЕРЕСТУКИНА. /56



ХИТ?

ДЖОН КАРМАК СТРОИТ DOOM III. НА ЧТО БУДЕТ ПОХОЖА ИГРА, ОБЕЩАЮЩАЯ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПЕРЕВЕРНУТЬ УСТОИ ЖАНРА? /48



ТЕМА НОМЕРА

НА ЧЕМ ЗИЖДЕТСЯ БЕШЕНЫЙ УСПЕХ THE SIMS? КАКОЕ БУДУЩЕЕ ЖДЕТ СЕРИАЛ? ПОДРОБНО О ГРЯДУЩИХ ЧАСТЯХ – НА СТРАНИЦАХ «СИ». /30

НОВОСТИ

Microsoft близка к покупке Rare	4
Встроенные PlayStation 3	4
PlayStation 2: официальная премьера	6
Игры вне закона?	6
Black & White – вторая из пяти	8
Breaking the Law	8
Черепашки-ниндзя возвращаются!	9
Новые онлайн-проекты для Xbox	12
Нет хакерству! часть вторая	12

COVER STORY

Need for Speed: Hot Pursuit 2	16
-------------------------------	----

ТЕМА НОМЕРА

ECTS 2002	22
The Sims	30
WCG 2002 Russia Preliminary	36

ХИТ?

Age of Mythology	42
Doom III	48
James Bond 007: NightFire	52
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	56

В РАЗРАБОТКЕ

Ядерный Титбит	60
Robin Hood: The Legend of Sherwood	64
Безумный Маркс	66
Star Wars: Episode II: New Droid Army	68
Crash Bandicoot 2: N-Tranced	68
Doom II (GBA)	68
Four Horsemen Of The Apocalypse	69
Hannibal	69
Mistmare	69

ОБЗОР

Icewind Dale II	70
Mafia	74
The Thing	78
Onimusha 2	82
Super Shot Soccer	84
Drakan: The Ancients' Gate	86

СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ

Unreal Tournament 2003;
 Project Nomads;
 Virtual Resort: Spring Break

ВИДЕО

Broken Sword: The Sleeping Dragon;
 Burnout 2: Point of Impact;
 Breath of Fire V: Dragon Quarter;
 Grand Theft Auto: Vice City;
 Tekki;

The Lord of the Rings: The Two Towers;
 «Блицкриг»

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;

DivX 5;
 Vopt XP ver. 7.13;
 Reg Organizer ver. 1.39;
 Win Cleaner ver. 1.50;
 FastExit ver. 3.1

SPECIAL

Слово редактора;
 Macromedia Flash;
 Обои к 2 играм;
 Скриншоты ко всем review;
 Скриншоты ко всем preview;
 База данных кодов «СИ»;

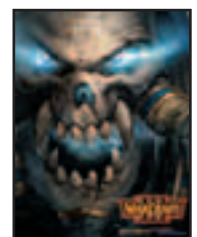
Музыка к игре Mafia;
 Save от игры Mafia

ПРИМОЧКИ

Quake III Demos;
 Unreal Tournament Demos;
 StarCraft: Brood War Demos;
 Counter-Strike Demos;
 Age of Empires 2 Demos;
 Карты к Age of Wonders II

ПАТЧИ

«Ил-2 Штурмовик» ver. 1.2



2 ПОСТЕРА

1. ONIMUSHA 2 2. WARCRAFT III
 ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА A2 В ЖУРНАЛЕ С CD!

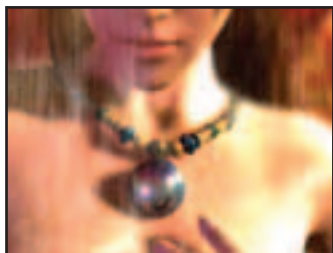


СПИСОК ИГР

PC	
«Безумный Маркс»	66
«Ядерный Титбит»	62
Age of Mythology	42
Arthur's Quest:	
Battle for The Kingdom	106
Bhagat Singh	90
Black & White	8
Celtic Kings	106
Civilization III	10
Doom III	48
Final Score	8
Four Horsemen of the Apocalypse	69
Front Line Attack: War Over Europe	106
Hannibal	69
Hover Ace	88
Icewind Dale II	70, 106
James Bond 007: NightFire	52
Karpov Chess	6
Mafia: The City of Lost Heaven	74
Medal of Honor:	
Allied Assault Spearhead	4
Medieval: Total War	106
Mistmare	69
Muscle Car 2: American Spirit	91
Need For Speed: Hot Pursuit 2	16
No One Lives Forever 2: A Spy in	
H.A.R.M.'s Way	56
Postal 2	6
Race Tracks Unlimited	9
RC Daredevil 3D	90
realMYST	107
Rabin Hood:	
The Legend of Sherwood	64
Shadowsbane	6
Splinter Cell	10
The Sims	30
The Thing	78, 106
Tom Clancy's Raven Shield	12
Total Club Manager 2003	6
WarCraft III: Reign of Chaos	12, 107
PlayStation 2	
Blade 2	106
Drakan: The Ancients' Gate	86
Dynasty Warriors 3	106
Final Score	8
Four Horsemen of the Apocalypse	69
James Bond 007: NightFire	52
Kingdom Hearts: Final Mix	14
Mafia	74
Need For Speed: Hot Pursuit 2	16
Onimusha 2	82
Primal	6
Rayman Arena	106
Silent Hill 3	14
Splinter Cell	10
The Thing	78
Tom Clancy's Raven Shield	12
Turok: Evolution	106
GameCube	
Four Horsemen of the Apocalypse	69
Need For Speed: Hot Pursuit 2	16
Sonic Mega Collection	14
Splinter Cell	10
The Legend of Zelda	8
Tom Clancy's Raven Shield	12
Xbox	
Brute Force	8
Final Score	8
Fishing Live Online	12
Four Horsemen of the Apocalypse	69
Mafia	74
Need For Speed: Hot Pursuit 2	16
Panzer Dragoon Orta	8
Phantom Crash	14
Splinter Cell	10
The Thing	78
Tom Clancy's Raven Shield	12
True Fantasy Live Online	12
PSone	
Super Shot Soccer	84
GBA	
Crash Bandicoot 2: N-Tranced	68
Doom II	68
Sega Rally	14
Sonic Advance 2	14
Space Channel 5	14
Star Wars: Episode II:	
New Droid Army	68



ОБЗОР
БЕЗНАДЕЖНО ЛИ ОТСТАЛА ОТ
СОВРЕМЕННОСТИ ICEWIND DALE II?
ЧИТАЙТЕ ЧЕСТНОЕ МНЕНИЕ НАШЕГО
ЭКСПЕРТА. /70



ОБЗОР
САРСОМ МОЖЕТ ПРАЗДНОВАТЬ
ПОБЕДУ! ONIMUSHA 2: SAMURAI'S
DESTINY – УДАЧА ПОЧТИ ПО ВСЕМ
СТАТЬЯМ! /82

Hover Ace	88
Эмуляторы	89
Bhagat Singh	90
RC Daredevil 3D	90
Muscle Car 2: American Spirit (RIP)	91

ОНЛАЙН

Новости	94
Как убить свободное время?	95
Download: прочистка системы?	96
Вопросы и ответы	97
Сам себе переводчик	98

ЖЕЛЕЗО

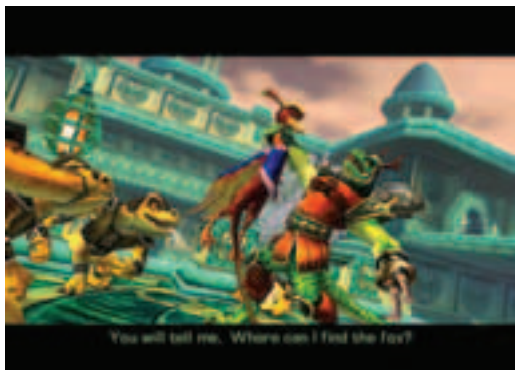
Тестирование джойстиков	100
-------------------------	-----

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Free Play	103
Widescreen	104
Bookscreen	105
Codes	106
Обратная связь	108
Анонс следующего номера «СИ»	110

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 ОБЛОЖКА, 35	SAMSUNG	21, 55	SOFT CLUB	71	ЖУРНАЛ «СВОЙ БИЗНЕС»	94	РАДИОРЫНОК
3 ОБЛОЖКА	«ДИНА	29	VALGA	73	ЖУРНАЛ CGW RUSSIA		«САВЕЛОВСКИЙ»
	ВИКТОРИЯ»	35	ALION	75	МДМ-КИНО	95	РАДИО «ULTRA»
4 ОБЛОЖКА	«1С»	41, 51, 63, 67, 77, 81	«1С»	79	«ПОЛИГОН»	97	PSYSERVICE.RU
5	ISM	45	СПЕЦВЫПУСК «СТРАНЫ ИГР»	85	МЕДИАХАУС	101	НЕВАДА
7, 9, 11, 15	«АКЕЛЛА»	47, 59, 65	«РУССОБИТ-М»	91	«МАГНАМЕДИА»	105	«АЗБУКА»
13	SPRITE	61	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»	92-93	E-SHOP	111	РАДИО «МАКСИМУМ»



MICROSOFT

БЛИЗКА К ПОКУПКЕ RARE

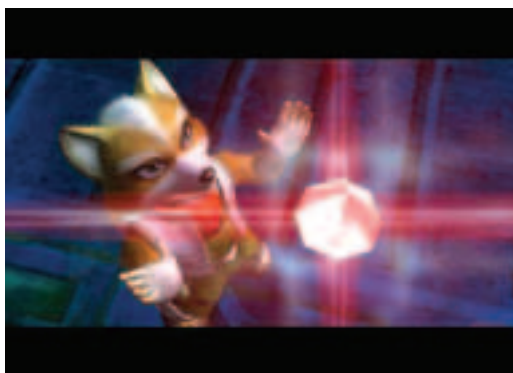
Microsoft, по всем прогнозам, в скором времени приобретет известного английского разработчика Rare, хорошо известного игрокам по Snake Rattle n' Roll, Donkey Kong Country, Killer Instinct, GoldenEye 007, Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie, Perfect Dark. Rare долгое время выпускала игры эксклюзивно для приставок Nintendo. На данный момент японский гигант владеет 49% акций английской компании, а оставшаяся часть принадлежит частным лицам, которые в скором времени продадут их Microsoft. По слухам, в случае приобретения корпорацией Билла Гейтса контрольного пакета акций Rare Nintendo также продаст свою часть компании.

Отметим, что если ранее Rare была на хорошем

счету у Nintendo, то нынче ситуация несколько изменилась, так как полупрофессиональный разработчик суперхитов сбавил обороты, выпускает мало игр и общая доля прибыли, приносимой компанией, резко снизилась. Для Microsoft же Rare является лакомым куском, так как Xbox постоянно нуждается в мощной поддержке и эксклюзивных хитовых проектах. К тому же остается открытым вопрос о перспективах Microsoft на рынке игровых приставок. Ведь если верить заявлениям представителям компании, в 2006 должен появиться преемник Xbox, и он просто обязан быть успешным. В свете происходящих событий Microsoft (как, впрочем, и раньше) выглядит главным претендентом на покупку игрового подразделения Vivendi Universal. ■



StarFox Adventures должна стать последней эксклюзивной игрой Rare для платформы от Nintendo.



КОРОТКО

► **BLIZZARD ДОПЖНА** анонсировать некий новый проект на Tokyo Game Show. Не исключено, что это будет приставочная версия Warcraft III. Ждите следующего номера с подробностями.

► **НА ВСЕХ АМЕРИКАНСКИХ** подводных лодках теперь должны появиться игровые приставки для того, что военные могли как-то разнообразить свой досуг. Поставляя новейшие консоли морякам-подводникам, Interactive Digital Software Association хочет выразить свою благодарность американским войскам за их нелегкую работу.

► **NVIDIA И MICROSOFT** затеяли судебную тяжбу касающуюся поставки графических чипов для Xbox. Microsoft обвиняет nVidia в том, что она не поставляет ей столько чипов, сколько требуется.

► **INFOGRADES ЗАКРЫПА** британскую студию MicroProse, только недавно выпустившую Grand Prix 4. Возможно, это ни-



как не скажется на людях, работавших там, и они продолжают создание игр, которые будут выпускаться под торговой маркой Atari.

► **ELECTRONIC ARTS** определилась с названием для expansion pack к Medal of Honor. В конце осени он поступит в продажу как Medal of Honor: Allied Assault Spearhead.

ВСТРОЕННЫЕ PLAYSTATION 3

Многочисленные (как стародавние, так и новые) заявления Sony о том, что чип Cell будет использоваться для самых разнообразных целей и в самых разнообразных приборах (хоть даже и в бытовых) недавно породил целый ряд достаточно странных, но в чем-то верных пересудов. Одним из ключевых стал вопрос о том, что PlayStation 3, возможно, будет не приставкой, а чем-то вроде игровой платформы, вмонтированной в какое-либо другое устрой-

ство (телевизор, DVD-плеер, кофеварку). Sony заявляет, что Cell, появление которого ожидается в 2005 году, — настолько мощный, что на его основе без проблем можно собрать чуть ли ни все что угодно. Тем не менее, мы склоняемся ко мнению, что проблема с PlayStation 3 надумана. Sony вполне может решить встраивать платформу в различную технику, следуя заветам Panasonic, но наверняка выпустит и отдельную игровую консоль. ■



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



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

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



**Живи
в современном
мире**

Наши магазины:

Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99

Ст.м. «Простпект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66

Ст.м. «Наховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77

Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:

(095) 210-83-40, 979-02-40

corporate@ism.ru

WWW.ISM.RU



КОРОТКО

► **РЕПИЗ POSTAL 2** перенесен на первый квартал 2003 года. «Мы все стремимся к тому, чтобы сделать Postal 2 как можно лучше. Точка!» – суть краткого заявления Винса Деэи.

► **СЭР БОББИ РОБСОН** стал лицом Total Club Manager 2003 от EA Sports, и, соответственно, будет смотреть на покупателей с обложки бокса с игрой.

► **LUCASARTS** запустила веб-сайт, посвященный двадцатилетнему юбилею компании. Пока на сайте – отсортированные в хронологическом порядке данные об играх, выпущенных компанией с 1984 по 1990 гг., а также видеоролики из игр, данные о наиболее значимых и долго проработавших в LucasArts сотрудниках. Сайт расположен по адресу: <http://www.lucasarts.com/20th/>



PLAYSTATION 2: ОФИЦИАЛЬНАЯ ПРЕМЬЕРА

Несмотря на то что PlayStation 2 и игры для нее уже достаточно давно присутствуют на полках российских магазинов, официально система в России еще не запущена, а все ввозимые в страну приставки являются так называемым «серым импортом». На них не распространяется официальная гарантия и они не поддерживают родную российскую пятую зону DVD-фильмов.

Совсем скоро ситуация в корне изменится. Ориентировочно 1 ноября состоится официальная премьера PlayStation 2 на российском рынке. Приставка, которая будет продаваться как в традиционных точках торговли видеоиграми, так и в крупных магазинах бытовой электроники, несколько отличается от своего европейского аналога. Прежде всего, конечно, поддержка 5-ой зоны DVD. Кроме того, российская модификация PlayStation 2 предоставляет возможность выбора русского языка в меню и настройках и снабжена официальной гарантией Sony. Что касается игр, то к российской PlayStation 2 подойдут любые лицензионные диски, выпущенные для PAL-территорий, то есть английские, немецкие, французские и прочие европейские игры. Ну а компания «Софт Клуб», которая является российским издателем игр таких грандов, как Electronic Arts, Sony, Vivendi и Konami, со временем обеспечит рынок высоко-

качественными локализациями лучших игровых проектов. Первой игрой, полностью переведенной на русский, станет новый суперхит от Sony Cambridge Studios (создателей MediEvil и C-12) – проект под названием Primal, выход которого состоится уже этой зимой. ■



ИГРЫ ВНЕ ЗАКОНА?

Греческий парламент принял новый закон – запретить в стране все электронные игры, причем как в общественных местах, так и за пределами оных. Под запретом оказались не только компьютерные (включая поставляющиеся в комплекте с Windows) и консольные игры, но и игрушки для мобильных телефонов. Первоначально планировалось вести таким образом борьбу с азартными играми, но то ли из-за неточности в формулировке

закона, то ли из-за того, что греческие парламентарии что-то недопоняли, под удар попали и вполне безобидные формы развлечений. Любой (даже турист с Game Boy Advance), пойманный «на месте преступления», должен был уплатить штраф в пять тысяч евро и мог провести три месяца в тюрьме. Рецидивистов ждал год тюремного заключения и гораздо более крупный штраф.

О результатах первого же судебного процесса, прошедшего над нарушителями этого закона, вы можете прочесть в колонке Free Play А.Купера на стр. 103.

Остается напомнить, что не только в Греции власти предпринимают схожие по «продуктивности» действия: летом губернатор Белгородской области Евгений Савченко запретил продажу на территории области «военизированных и так называемых аркадных игр». Понятно, что под это определение можно подвести большинство существующих игрушек – было бы желание. ■



КОРОТКО

► **ОНЛАЙНОВАЯ РОПЕВАЯ** игра Shadowsbane выйдет в лучшем случае в феврале следующего года.

► **В ПРОДАЖУ ПОСТУПИЛА** игра Karov Chess, в боксе которой, помимо стандартных вещей вроде руководства и коробки с диском, находятся... простенькие стереоскопические очки. Единственное, чего теперь не хватает игровой общности – Minesweeper'a с поддержкой этих самых стереоскопических очков.



СИЛА ТЬМЫ Некромантия

THE DARK SOFT
CINEMA MAX



DARKSOFT CINEMA MAX

pc cdrom

...и тогда орды темных воинов заполнили горы и доли. Смерть была их матерью, боль была их сестрой, бесконечная тьма потопила землю, дабы спасти ее блудных сынов!
(Книга Билла Некроманта, XXX-3)

Устали играть в бесконечные компьютерные игры, выполняя роль добродетельных героев, у которых одна-единственная тупая задача - мочить орды врагов во имя любви и процветания? Ну что ж, теперь для вас уготована роль опытного Некроманта. Новая ролевая фэнтезийная игра - прямой антипод Дьябло и им подобных. В каждом из нас живет темная сила, готовая в любой момент обрести оковы и поддаться над мелкими проблемами человечества, указав вам свое единственное предназначение. Перед вами семь созданий Сатаны. Всех их объединяет одно - безумие, не сравнимое ни с чем эгзистенциальное желание преклонить перед собой мир, став единственным правителем вселенной на долгие века. Зеон стали стал для вас музыкой, каждая капля крови словно дурманящее вино... Перед вами простираются четыре обширных мира с десятками уровней, лютых ловушек и хитроумных противников, которые только и ждут, когда им представится возможность умножить тащущуюся в вас зло.



Используя сотни разнообразнейших оружия и собственные специальные навыки, вам предстоит отстоять свое право на существование... в этом добром и милым мире!

- Семь мрачных героев с разнообразными способностями
- Четыре фантазийных мира с многочисленными уровнями
- Несметное количество смертельных противников
- Множество предметов, секретов, ловушек
- Мистическая атмосфера с огромным количеством визуальных эффектов



www.akella.com

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Medieval: Total War
- 2 Mafia
- 3 The Sims: On Holiday
- 4 Sudden Strike II
- 5 The Sims
- 6 The Sims: Hot Date
- 7 WarCraft III: Reign of Chaos
- 8 Grand Theft Auto 3
- 9 Medal of Honor: Allied Assault
- 10 Return to Castle Wolfenstein S.E.

► ИЗДАТЕЛЬ

- Activision
- Take-Two
- Electronic Arts
- CDV
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Blizzard
- Take-Two
- Electronic Arts
- Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Stuntman
- 2 Turok Evolution
- 3 TOCA Race Driver
- 4 Medal of Honor: Frontline
- 5 Grand Theft Auto 3
- 6 Commandos 2: Men Of Courage
- 7 Spider-Man: The Movie
- 8 Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva
- 9 Scooby-Doo: Night of 100 Frights
- 10 Pro Evolution Soccer

► ИЗДАТЕЛЬ

- Atari
- Acclaim
- Codemasters
- Electronic Arts
- Take-Two
- Eidos
- Activision
- SCEE
- THQ
- Konami

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Super Smash Bros: Melee
- 2 Pikmin
- 3 Luigi's Mansion
- 4 Super Monkey Ball
- 5 Star Wars: Rogue Leader
- 6 Sonic Adventure 2: Battle
- 7 007: Agent Under Fire
- 8 Capcom vs SNK 2 EO
- 9 Spider-Man: The Movie
- 10 Aggressive Inline

► ИЗДАТЕЛЬ

- Nintendo
- Nintendo
- Nintendo
- Sega
- LucasArts
- Sega
- Electronic Arts
- Capcom
- Activision
- Acclaim

X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Turok Evolution
- 2 Halo: Combat Evolved
- 3 Bruce Lee: Quest Of The Dragon
- 4 Project Gotham Racing
- 5 Dead or Alive 3
- 6 Prisoner of War
- 7 Max Payne
- 8 Championship Manager: Season 01/02
- 9 007: Agent Under Fire
- 10 Hunter: The Reckoning

► ИЗДАТЕЛЬ

- Acclaim
- Microsoft
- Universal
- Microsoft
- Microsoft
- Codemasters
- Take-Two
- Eidos
- Electronic Arts
- Interplay

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 Shin Sangoku Musou 2 Mushoden
- 2 Legend of Staffi
- 3 Zoids VS
- 4 Jikkyou Powerful Pro Baseball 9
- 5 Project Minerva
- 6 Ikaruga
- 7 Super Mario Sunshine
- 8 Let's Make a J. League Pro Soccer Club Advance
- 9 Auto Modellista
- 10 Mobile Suit Gundam: Lost Wars Chronicles

► ИЗДАТЕЛЬ

- Koei
- Nintendo
- Tomy
- Konami
- D3 Publisher
- Treasure
- Nintendo
- Sega
- Capcom
- Bandai

► ПЛАТФОРМА

- PS2
- GBA
- GC
- PS2
- PS2
- DC
- GC
- GBA
- PS2
- PS2

КОМЕНТАРИИ

В это сложно поверить, но Ikaruga за одну неделю продана тиражом в 13 тысяч копий и забрала на шестую строчку японского хит-парада. Вроде, результат и не ахти какой, но нельзя забывать, что это игра для полукокойного Dreamcast!



В&W - ВТОРАЯ ИЗ ПЯТИ



Если villager'ам не понравится что-то в поведении даже «своего» зверя, они без раздумий нападут на него.

Питер Молине поведал журналистам сайта Gamespot о своих грандиозных планах по поводу серии Black & White. Самый-самый из них – выпуск в будущем Lionhead минимум пяти игр, мир каждой из которых будет заметно отличаться от мира предыдущей. Что же касается конкретно второй части, то крестьяне (villagers) смогут производить (и, естественно, использовать по назначению) оружие и доспехи, строить стены с башнями и даже драться с созданиями (creatures) своего же бога. Последнее возможно, если они посчитают, что зверюга обходится с ними недружелюбно или пытается злобно развлекаться, расшвыривая их по сторонам. В битвах смогут принимать участие до нескольких тысяч крестьян одновременно, а биться они могут при помощи мечей, копий, луков со стрелами как обыкновенными, так и горящими. Что касается внешнего вида игры, то все стало гораздо более красиво, выразительно и драматично, а взаимоотношения игрока с созданиями – более четкими и ясными. Дата выхода не объявлена, но раньше конца следующего года ждать Black & White 2 бессмысленно. ■



КОРОТКО

► **SEGA ПЕРЕНЕСПА** японский релиз Panzer Dragoon Orta для Xbox с ноября на январь 2003 года, мотивировав это желанием внести в игру больше инновационных черт.

► **THE LEGEND OF ZELDA** для GameCube должна появиться в Японии 13 декабря 2002 года. Релиз в Америке предварительно запланирован на начало 2003 года.

► **ВЫХОД BRUTE FORCE** перенесен на начало 2003. Многообещающий squad-based shooter от Digital Anvil должен



был появиться на прилавках в ноябре, но теперь Microsoft заявила, что она хочет довести режимы игры до совершенства.

► **В НАЧАПЕ СПЕДУЮЩЕГО** года выйдет онлайн-вариант карточной игры Lord of the Rings Arise, ранее занимавшаяся разработкой MUD'ов.

BREAKING THE LAW

Новый проект от авторов Deer Hunter и Duke Nukem: Manhattan Project – компании Sunstorm Interactive. Игра называется Final Score, а главный герой (он же – alter ego игрока) – криминальный гений и в перспективе авторитет Дэн Хокинс. Соответственно, заниматься придется деятельностью, далекой от законной – кражами в ювелирных магазинах, налетами на банки, ограблениями инкассаторских машин, и все это в компании с профессиональными медвежатниками, специалистами по отключению сигнализаций, бойцами и шоферами. В игре будет присутствовать некоторое количество миссий вроде атаки на полицейский участок с целью умыкнуть вещественное доказательство с предыдущего дела или освобождение своего человека из-за решетки. Выйдет этот весьма многообещающий экшен не скоро – предположительно в третьем квартале 2004 года, а издатель для игры пока не нашелся. ■



СТАДИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР

Немцы из Westka Interactive анонсировали Race Tracks Unlimited – весьма своеобразную менеджерскую игру, запланированную к выходу в конце следующего года. Игрок будет строить и управлять автотрассами, на которых будут проходить гонки в классах Формула-1, NASCAR и прочие, менее престижные соревнования. Задачей игрока станет не только строительство автодрома, но и привлечение туда гонщиков и зрителей. Игра делается полностью трехмерной и более всего напоминает RollerCoaster Tycoon. ■



ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

Konami подписала соглашение с 4Kids Entertainment и Mirage Licensing, получив эксклюзивные права на создание игр по мотивам нового мультипликационного сериала со старыми знакомыми Teenage Mutant Ninja Turtles, стартующего в марте 2003 года. Первые проекты от Konami должны увидеть свет в конце следующего года с неслучайной демонстрацией результатов на крупнейших игровых выставках. Редакция «Страны Игр» ждет

подробностей свеженьких игр по Teenage Mutant Ninja Turtles. Не стоит недооценивать данную новость – это великое событие, ибо черепашки-ниндзя всегда были для нас всем. А создатели этих великолепных персонажей достойны поклонения, ибо придумать ТАКОЕ мог только или исключительно пылливый, или невероятно глумливый ум. Кроме того, в прошлом TMNT-продукция держала хорошую планку качества и была как минимум забавна. ■



Акелла

ПЛАСТИПУС

пластилиновая угроза

pc cdrom

Пластилиновый хит в России!
 Как жить дальше обреченному Мунгольскому народу? Куда деваться, когда даже миллиарды гутриков не способны заткнуть дыру в военном бюджете? Ответ один - положиться на такого героя, как вы! Скорее одевайте гермошлем и садитесь за штурвал мощного, маневренного, сверхсовременного мунгольского истребителя F-27 по прозвищу "Утконос". Иначе пластилиновые враги из соседнего Коллосатрополиса захватят ваши родные степи. А может быть, даже, и озера!

Самая прикольная и самая необычная аркада на русском языке. Вам не придется разбираться с управлением, вам не надо изучать задания и выслушивать многочасовые брифинги. Все, что вам потребуется - это отличная реакция и удача. Сотни пластилиновых монстров ежедневно будут атаковать ваш маленький истребитель, а вы, подбирая многочисленные бонусы, апгрейды и новое оружие, должны в кратчайшие сроки уничтожить всех врагов.

19 004.1355 0000000

0003915 0000000

По многообразию миров, монстров и возможностей этой игре нет равных. Как не будет равных и вам, если вы сможете пройти игру до конца!

- Более 20 сверхсложных уровней
- Абсолютно пластилиновая игра
- Невероятные спецэффекты
- Сотни врагов, бонусов и апгрейдов
- Десятки видов оружия

www.akella.com

© 2002 "Akella"
 © 2002 "CoolDog Maxx", © 2002 "idigicon"
 Все права защищены. Непозволено копирование/распространение
 без явного разрешения: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.ru



В ОДИНОЧКУ ПРОТИВ ВСЕХ

СОДЕРЖАНИЕ «ИГРЫ ГОДА»

Объявлена комплектация, в которой поступит в продажу Civilization III Game of the Year Edition от Infogrames. Вдобавок к самой последней версии игры (1.29f) покупатели получают три новые карты, схему расположения «горячих клавиш», видеоролик о создании игры и отрывок из официального стратегического руководства. Также в октябре одновременно со специальным изданием в магазинах появится и expansion pack Civilization III: Play the World. ■



Уже упоминавшимся журналистам Gamespot удалось посмотреть эксклюзивную демо-версию игры Tom Clancy's Splinter Cell, о которой в весьма восторженных тонах высказывался Хидео Кодзима (Hideo Kojima) – создатель Metal Gear Solid. По версии Ubi Soft, в не самом отдаленном будущем Грузия объявит войну США, и начнет атаковать Штаты через Интернет, внося беспорядок в инфраструктуру страны и работу как правительства, так и крупнейших американских корпораций. Вместо того чтобы разбомбить гордых хакеров, американское правительство посылает в одиночку решать проблему с Грузией Сэма Фишера, сотрудника Национальной Службы Безопасности, одного из особых агентов, обученных работать там, куда по тем или иным причинам невозможно послать даже небольшой отряд спецназа. Богатство игрового процесса обещает поразить даже видавших виды геймеров. Просто-напросто завалить бродящего по коридору охранника из снайперской винтовки не получится – на звук падающего тела тут же прибегают его товарищи. Куда изящней – аккуратно побить все лампочки в коридоре, после чего под покровом темноты тихо прирезать вражину, воспользовавшись отсутствием у него очков ночного видения. Которых в игре

два вида – обычные и температурные. Группы рекомендуется прятать, так как противник глазаст и сообразителен – завидев мертвого товарища, сразу поднимает тревогу. Дабы не нарваться на противника, а совсем наоборот, заставить его врасплох, необходимо умело пользоваться обширным арсеналом штатовских спецназовцев. Мини-камеры, которые можно подсовывать под двери, камеры на липучках, которыми можно стрелять из специального ружья, и шумящие камеры на липучках, наполненные ядовитым газом – все это поможет достойно встретить приближающихся охранников. Среди прочих интересных features: ровное дыхание Сэма – залог меткой стрельбы. Точнее – на вдохе оружие дергается, поэтому при стрельбе придется задерживать дыхание. Отлично проработанные тени – даже мошки, летающие вокруг уличных фонарей, отбрасывают реалистичные тени, не говоря уже о фигурах вражеских солдат... Выходит игра в декабре, так что увидеть все это великолепие в действии можно будет совсем скоро. ■



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ПЛАТФОРМА	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	PS2	50
2 C-12 Final Resistance	PS one	40
3 Final Fantasy X	PS2	35
4 Harry Potter and the Philosopher's Stone	PS one	30
5 Virtua Fighter 4	PS2	25
6 Drakan: the Ancients' Gates	PS2	18
7 The World is Not Enough (Platinum)	PS one	15
8 Stuart Little 2	PS one	15
9 Medal of Honor: Frontline	PS2	10
10 Smash Court Tennis Pro Tournament	PS2	10

PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Warcraft III: Reign of Chaos (Русская версия)	67
2 Противостояние 4	28
3 Harry Potter and the Philosopher's Stone	26
4 Empire Earth (Русская версия)	24
5 LEGO Creator Гарри Поттер	21
6 Half-Life Generation 3	15
7 The Sims: On Holiday	15
8 Phantasmagoria (Русская версия)	11
9 Medal of Honor: Allied Assault	10
10 Grand Theft Auto 3	10

PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Противостояние 4	17.1
2 Танковая гвардия	16.5
3 Операция Flashpoint: Холодная война	13.7
4 Лучшее для Counter-Strike	12.9
5 Grand Theft Auto 3	12.4
6 Доходный дом	12
7 Team Factor	11.5
8 Heroes of Might and Magic IV (Русская версия)	11
9 Угнать за 40 секунд	10.5
10 Hover Ace	10

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

SEGA И MICROSOFT ВЫПУСТЯТ ARCADE BOARD

Sega в сотрудничестве с Microsoft начнут производство аркадной игровой платформы, совместимой с Xbox. Система получила название Chihiro и, вероятно, уже в этом году (или же в начале следующего) на ней будут появляться игры. Одной из первых, кстати, должна стать третья часть культового lightgun shooter'a The House of the Dead. ■



pc cdrom

Другая Война - совершенно новый взгляд на события Второй Мировой глазами непосредственного участника событий. Игра сделана в традициях лучших мировых шутеров: ролевых игр, таких как Diablo и Fallout, однако, вместо надоевших фантазийных миров действие происходит в реальности. Интереснейший сценарий и тонкий юмор долго не отпустят вас от монитора, заставляя переживать невероятные приключения и попадать в рискованные перепалки.

Главный герой игры - наемник и авантюрист, должен выволочь своего друга из немецкого застенка. Его приключения начнутся в небольшой французской деревушке, где единственными признаками войны будут редкие германские патрули да солдаты Вермахта, выпивающие в местном баре. А завершатся... в блокадном Ленинграде, где вам предстоит узнать тайны самых секретных проектов Германии и Советского Союза. Прибавьте к такому сногшибательным приключениям великолепную графику, и вы получите незабываемую игру - "Другая Война".



www.akella.com



НОВЫЕ ОНПАЙНОВЫЕ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ХВОХ



С 9 сентября по 22 октября Microsoft принимает заявки на бета-тестирование Xbox Live в Японии. Подписавшиеся на эту акцию должны заплатить 6500 иен (около \$54), после чего им будет позволено приступить к своим обязанностям. В эту сумму также входит и подписка на Xbox Live сроком на год. Для поддержания стартующего в скором времени онлайн-сервиса в должной форме Microsoft анонсирует и новые проекты. В 2003 году на прилавках должна по-

явиться фэнтезийная MMORPG под любопытным названием True Fantasy Live Online. Разработкой занимается Level 5, ранее занимавшаяся Dark Cloud. Но нас больше привлекает монструозная (и в чем-то даже беспрецедентная) игра Fishing Live Online – многопользовательский проект, посвященный, как нетрудно догадаться, рыбалке. Самое страшное, что данный мегапроект поддерживает аж до 10.000 игроков одновременно. Пугающее зрелище, господа. ■



КОРОТКО

► **ГЛАВА SONIC TEAM** Юдзи Нака (Yuji Naka) заявил, что команда работает на новой игре для PlayStation 2, которая будет официально анонсирована на Tokyo Game Show 2002.

► **ВЫХОД TOM CLANCY'S RAVEN SHIELD** перенесен на пятнадцатое февраля 2003 года.

► **ROCKSTAR GAMES** объявила, что Grand Theft Auto: Vice City выйдет не 22 октября, а на неделю позже – то есть 29. Чи-

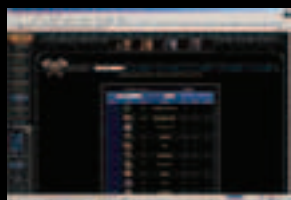


тайте в следующем номере preview грядущего хита.

► **НОВЫЙ ТРЕХМЕРНЫЙ ФАЙТИНГ** от Sarcasm, о котором мы писали в прошлом номере «Страны Игр», получил название. Впрочем, не исключено что предварительное. Зовется игра Sarcasm Fighting All Stars, что несколько смущает, учитывая наличие в проекте нескольких абсолютно новых персонажей, которых к «звездам» ну никак не причислишь.

► **GAMEARTS ОБЪЯВИЛА** о разработке новой части легендарного Gun Griffon, которая выйдет на PlayStation 2 и Xbox.

НЕТ ХАКЕРСТВУ ЧАСТЬ ВТОРАЯ



История с хакерством игроков в Warcraft III на Battle.net получила, наконец, развитие: Blizzard закрыла 200.000 аккаунтов, на которых было замечено использование map hack'a, отключающего fog of war (что, как нетрудно догадаться, дает существенное преимущество перед тем, кто играет чест-

но). Вдобавок к этому хозяева закрытых аккаунтов не смогут пользоваться услугами Battle.net в течение двух недель (используя один CD-key, на Battle.net можно открыть более одного аккаунта). Компания просит игроков сообщать обо всех замеченных случаях нечестной игры. ■

ВТОРАЯ МИРОВАЯ:

СТАЛЬНОЙ
КУЛАК

Frontline Attack: War Over Europe / World War II Panzer Claws



pc cdrom

ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG

Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) - игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения. Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзными войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах.

Еще одна особенность игры - простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии. Дополнит картину интуитивный интерфейс, ультрареалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешение экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения максимального реализма
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инверсионный след ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно



© 2002 "Akella"
© 2002 "Zuxxez"
© 2002 "Reality Pump"
© 2002 "IN images"
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оттловая продажа: (095)728-2328

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ОКТЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

01	GLADIATORS OF ROME
01	REVOLUTION
01	REAL WAR: ROGUE STATES
01	ZAPPER
01	K-HAWK: SILENT ESCAPE
01	EUROPA 1400: THE GUILD
01	NHL 2003
01	SEARCH & RESCUE: VIETNAM MED+EVAC
01	SEARCH & RESCUE: COASTAL HEROES
01	AIRLINES 2
01	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
01	NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY
01	UNREAL TOURNAMENT 2003
07	STAR WARS GALACTIC BATTLEFIELDS SAGA
08	OPERATION TIGER HUNT
08	BIRD HUNTER 2003
08	STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1
08	BOMBERMAN COLLECTION 1
08	ICEWIND DALE: ARC OF THE WARRIOR
08	BATMAN VENGEANCE
08	S.O.A.: SOLDIERS OF ANARCHY
08	STAR TREK ACTION PACK
10	BEAM BREAKERS
14	ROLLERCOASTER TYCOON 2
14	WWE RAW
15	DEER HUNTER 2003
15	LEGENDARY HUNTING
15	KONAMI COLLECTOR'S SERIES: CASTLEVANIA AND CONTRA
15	SHADOW OF DESTINY
15	DONALD TRUMP'S REAL-ESTATE TYCOON
15	CASINO EXPRESS
15	FOR MS TRAIN SIMULATOR
15	G.I. COMBAT

PLAYSTATION 2

01	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
01	NHL 2003
01	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
01	LEGAIA 2: DUEL SAGA
03	ROAD TRIP
04	ULTIMATE CODES TEKKEN 4
08	TIMESPLITTERS 2
08	NBA STARTING FIVE
08	TY THE TASMANIAN TIGER
08	SEGA SPORTS NBA 2K3
09	DISNEY GOLF
09	BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
15	DRAGON'S LAIR 3D
15	NBA BALLERS
15	E.T.: RETURN TO THE GREEN PLANET
15	BLACK AND BRUISED
15	SILENT SCOPE 3
15	NBA LIVE 2003
15	SUB REBELLION
15	SIMPSONS SKATEBOARDING
15	.HACK

GAMECUBE

01	NHL 2003
01	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
01	NASCAR THUNDER 2003
07	ROBOTECH: BATTLECRY
08	TAZ: WANTED
08	NAMCO MUSEUM
08	BACKYARD FOOTBALL
08	AIRFLOW CONTROLLER
08	KNOCKOUT KINGS 2003
14	SUPER MARIO SUNSHINE BUNDLE PAK
15	X-MEN: NEXT DIMENSION
15	GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE
15	DRAGON'S LAIR 3D
15	SEGA SPORTS NBA 2K3
15	NICKELODEON PARTY BLAST!
15	TIMESPLITTERS 2
15	SWINGERZ GOLF
15	NBA LIVE 2003

XBOX

01	NAMCO MUSEUM
01	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
01	NHL 2003

01	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
08	TIMESPLITTERS 2
08	BLINX: THE TIME SWEEPER
08	NBA 2K3
10	FATAL FRAME
15	PAC-MAN WORLD 2
15	NBA INSIDE DRIVE 2003
15	LEGENDS OF WRESTLING II
15	NBA LIVE 2003

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ОКТЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

01	▶ PROJECT NOMADS
04	▶ CASINO EMPIRE
04	▶ FOUR FOUR TWO
04	▶ THE SIMS DELUXE
04	▶ THE SIMS UNLEASHED
04	▶ UNREAL TOURNAMENT 2003
11	▶ AIRLINES 2
11	▶ HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
11	▶ LINKS 2003
11	▶ LINKS 2003 COURSE PAK
11	▶ NHL 2003

PLAYSTATION 2

04	▶ BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
04	▶ DISNEY'S DONALD DUCK PK
04	▶ MADDEN NFL 2003
04	▶ MYST III: EXILE
04	▶ NINJA ASSAULT
04	▶ ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY
04	▶ SHOX
04	▶ THE SUM OF ALL FEARS
04	▶ THIS IS FOOTBALL 2003
04	▶ WIZARDRY: TALES OF THE FORSAKEN LAND
11	▶ COLIN MCRAE RALLY 3
11	▶ LEGAIA 2: DUEL SAGA
11	▶ NHL 2003

GAMECUBE

04	▶ EGGO MANIA
04	▶ KELLY SLATER'S PRO SURFER
04	▶ PRO RALLY
04	▶ SUPER MARIO SUNSHINE
11	▶ SOCCER SLAM

XBOX

04	▶ DEATHROW
04	▶ MYST III: EXILE
04	▶ QUANTUM REDSHIFT
04	▶ SILENT HILL 2
04	▶ THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING
11	▶ COLIN MCRAE RALLY 3
11	▶ SOCCER SLAM
11	▶ TIMESPLITTERS 2

КОРОТКО

▶ **SEGA RALLY** для Game Boy Advance разрабатывает Sega Rosso и уже появились первые скриншоты. Выход игры в Японии запланирован на 19 декабря.



Ожидается возможность игры вчетвером, несколько положений камеры и адаптированные варианты трасс из Sega Rally и Sega Rally 2. Также 19 декабря в продажу поступят Sonic Advance 2 (GBA) и Sonic Mega Collection для GameCube.

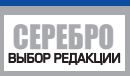
▶ **THQ РЕШИПА** преподнесит небольшой сюрприз, анонсируя Game Boy Advance-вариант популярной танцевальной игры Space Channel 5 от Sega.

▶ **KINGDOM HEARTS: FINAL MIX** – дополненная версия Kingdom Hearts с новыми героями и квестами – выйдет в Японии 26 декабря.

▶ **PHANTAGRAM И ENCORE** будут совместными усилиями издавать в Америке пять игр для Xbox, первой из которых станет Phantom Crash.

▶ **KONAMI СООБЩИЛА**, что Silent Hill 3 будет, помимо всего прочего, включать в себя необычные элементы action и файтингов, никогда не встречавшиеся в первых двух частях серии.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



ВЫБОР РЕДАКЦИИ

- 1 и 1,5 – БЕГИТЕ, КАК ОТ ЧУМЫ!
- 2 и 2,5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
- 3 и 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
- 4 и 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
- 5 и 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
- 6 и 6,5 – НЕППОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
- 7 и 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУЧЕ. (СЕРЕБРО)
- 8 и 8,5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
- 9 и 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
- 10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!



СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА



- 1 – ПАТЧ,
- 2 – БОНУС, 3 – ФАЙЛ,
- 4 – ВИДЕО, 5 – СКРИНШОТЫ.

SAMSUNG

ELECTRONICS

**ВЫСОКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ**

IVR

У ВАС НА СЛУЖБЕ

267549 675433
 654890 55577893
 345907 89554463
 750438 56730116
 548709 44664194

267549
 654890
 345907
 750438
 548709

267549
 654890
 345907
 750438
 548709

267549
 654890



SyncMaster

С давних времен появился на Земле "Круг избранных". Им одним были доступны тайны "Высоких технологий". "Избранные" проникали в Космос и глубины Земли, являясь главными хранителями Человеческого разума.

Компания "Самсунг" входит в "Круг избранных". Ее техника является вершиной качества, комфорта и безопасности. Цифровые технологии в сочетании с компьютерами, выпускаемыми компанией "Валга", подарят вам "космические" возможности.

Сеть компьютерных салонов "Валга" рада предложить Вам лучшие образцы компьютерной техники. Теперь и Вы можете воспользоваться "высокими технологиями" человечества. Не упустите свой шанс...

Ст. м. Сокол
 Ст. м. Маяковская
 Ст. м. Аэропорт

Волоколамское шоссе, д.1
 Старопименовский пер., д.12/6
 ул. Черняховского, д. 4
 ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3
 ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3

Тел./факс: 158-9821, 158-0633, 158-9743
 Тел./факс: 299-5756, 299-7658, 299-4734
 Тел./факс: 151-6763, 782-2337
 Тел./факс: 415-6068, 415-6069
 Тел./факс: 415-3866, 415-2922, 415-4724



Интернет-магазин: www.valga.ru

СТРАНА
ИГРПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Два с половиной года без нее. Тридцать месяцев, полных смутных ожиданий и затаенного предвкушения. Нет, слишком сложно было провести это время в одиночестве... в памяти оживают увлечения бесчисленными раллийными гонками, чьи имена затерты от частого употребления, мимолетные измены с футуристичными клонами WipEout, забавный адюльтер с Metropolis Street Racer (и ее двоюродной сестричкой Project Gotham Racing), трогательные свидания с обхаживаемой по старой памяти GT Concept, упоительные мгновения в объятиях Wave Race: Blue Storm, романтическое приключение с Shox и даже тот мимолетный и противоестественный роман со Stuntman... Но – прочь, прочь! Она возвращается – как всегда неповторимая и великолепная!



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

■ Платформа: PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC ■ Жанр: racing ■ Издатель: Electronic Arts
 ■ Разработчик: Black Box (PS2), EA Seattle (GC, Xbox, PC) ■ Количество игроков: до 2, в PC-версии до 8
 ■ Онлайн: http://www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/ ■ Индекс на сайте: COF10338

Неудивительно, что Hot Pursuit – по общему мнению, лучшая часть прославленного сериала Need for Speed – удостоилась чести заполнить в этом году полноцветный сиквел. Оригинал, выкатившийся из ворот сборочных цехов Electronic Arts в 1998 году, обладал всеми каче-

ствами заведомого лидера: динамичная, красивая игра в лучших традициях классической Road Rash позволяла уходить на дорожных спорткарах от полицейского преследования или наоборот, пересев за руль оборудованного сверкающей «люстрой» крейсера, пытаться настигнуть вероломных наруши-

телей скоростных лимитов. Из всех тогдашних приставочных гонок NFS: HP уступала разве что Ridge Racer Type 4 – исключительно в вопросах стиля. Daytona и Sega Rally к тому моменту заметно устарели, японцы не очень-то спешили выставлять достойных преемниц, а про американских разработчи-



MILLION DOLLAR GARAGE

Автопарк игры представляет собой внушительное скопление машин - стоимость каждой примерно равна годовому бюджету какой-нибудь банановой республики; а все вместе они потянут на сумму, которую подданные этой республики не смогут скопить, даже если займутся продажей внутренних органов.

- Aston Martin Vanquish
- BMW M5
- BMW Z8
- Chevrolet Corvette Z06
- Dodge Viper GTS
- Ferrari F50
- Ford Mustang Cobra
- Ford TS-50
- Ferrari 360 Spider
- HSV Coupe GTS
- Jaguar XKR
- Lamborghini Diablo VT 6.0
- Lamborghini Murcielago
- Lotus Elise
- McLaren F1 LM
- Mercedes CL55
- Mercedes CLK
- Opel Speedster
- Porsche 911 Turbo
- Porsche Carrera GT
- Vauxhall VX220



ков вообще лучше умолчать. Hot Pursuit натурально рулила, причем так, как и не снилось ее старшей товарке Porsche Unleashed. И вот долгожданное продолжение в виде review-версии для PS2 набирает обороты в приводе нашей консоли. При первом же заезде с повестки дня решительно снима-

ется вопрос «оправдает или нет» — основной проблемой для рецензента становится выбор балла: девятки достаточно или все-таки маловато?

ЗАХВАТ ДОСКИ ПОЧЕТА

Прожженные скептики дальше могут спокойно переворачивать страницы и

переключаться на чтение, скажем, обзора ECTS: до самого конца этой статьи пойдет целенаправленное восхваление NFS:HP2, причем в самом что ни на есть низкопоклонническом ключе. Слушайте: горячо любимая и с сегодняшнего дня еще более глубокоуважаемая нами компания Electronic

▲ Версия для PlayStation 2 может похвастаться трассами, отсутствующими в других вариантах игры, да и графический движок у нее несколько иной.

ДОРОЖНАЯ ПАНТОМИМА

При первом же взгляде на коротенькие сценки задержания нарушителя мгновенно приходят на ум похожие по смыслу ролики из старых Road Rash – те же полицейские грубо выволакивают незадачливого гонщика, заставляя покорно распластаться на капоте собственной машины. И хотя модели персонажей грешат излишней угловатостью, такие мини-ролики становятся желанной наградой для любого, кто играет на стороне служителей закона, принадлежность же к стану лихачей, наоборот, вызывает при созерцании этих сценок диаметрально противоположные чувства – вплоть до желания запустить джойстиком в телевизионный, простите, приемник.



▲ Примерно так выглядит экран выбора автомобилей во всех версиях игры. Хотите Lamborghini зеленого цвета или все же желтого?

Arts создала блестящую аркадную гоночную игру, заметно превосходящую все те аналоги, что на данный момент может предложить домашняя индустрия видеоразвлечений. Звучит? Или вот так: алхимикам из Black Isle удалось замесить на основе проверенного рецепта и нескольких спец-приправ взрывоопасный коктейль, который бодрит почище ушата ледяной водицы, прочищает мозги, возвращает вкус к жизни, не приедается, однако же вызывает стойкую зависимость, признанную квалифицированными специалистами сугубо доброкачественной! Каково? Можно еще присовокупить сюда существенную экономию средств при виртуальном уничтожении дорогостоящего автотранспорта и непередаваемое эстетически-садистическое удовольствие, получаемое при наблюдении за про-

цессом этого самого уничтожения. Как, вы ни разу не разносили в хлам Lamborghini Murcielago? Да жизнь проходит мимо вас! Извольте пожаловать на тест-драйв.

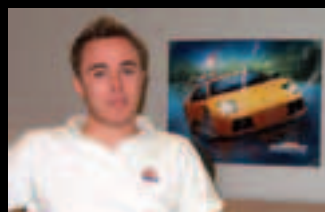
РЕВЕРАНС ВРЕМЕНАМ

Итак, автомобилями более двадцати, со списком можно познакомиться на врезке. По мере приобретения игрового опыта начинают открываться NFS-версии всех авто, снабженные новой цветовой схемой и апгрейдами вроде форсированных движков и дополнительных спойлеров. Удовлетворить детский интерес «а что там внутри» легче легкого: все эти холеные машинки бьются, мнут друг дружке крылья, царапают борта, лопают шины, сыплют стеклами и зеркалами, отчаянно дымят и исправно теряют все, что у них недостаточно крепко



ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

Находясь под впечатлением от демо-версии NFS:HP2, мы обратились к вопросам к Джеймсу МакДермотту (James McDermott), ведающему продвижением игры менеджеру EA. Изначально планировалось пустить это интервью в предыдущем номере «СИ», но из-за нехватки свободного места ему пришлось перекочевать аккурат в материал об игре, написанный уже на основе изучения ее полного варианта. Ответы Джеймса помогают понять, с каким отношением разработчики подошли к созданию NFS:HP2.



«СИ»: В чем, по мнению команды-разработчика, заключаются основные отличия между NFS:HP2 и ее предшественницами? Насколько они соответствуют традиционным ощущениям игры в NFS, «духу» сериала? Как они обогащают игру?

ДМ: Hot Pursuit 2 – прямое продолжение Hot Pursuit, пока что наиболее успешной части NFS. Из оригинала в сиквел перекечало поразительное чувство скорости, а усилия команды

были сфокусированы на элементах дизайна трасс, эффектах камеры и улучшении, подгонке игровой «физики». Физическая модель у нас здесь лучше, чем когда-либо: она уверенно балансирует между настоящим реализмом и аркадной доступностью, позволяя получить ощущение потрясающей скоростной езды, не слезая с дивана. Конечно же, вернулся режим полицейского преследования, ошеломительный марафон наперегонки с патрульными машинами, и все это – на 12-ти потрясающе красивых трассах в четырех локациях.

«СИ»: В летней демо-версии для PS2 и вправду была изумительная графика, но работало это великолепно достаточно медленно. Удастся ли добиться ста-

бильных 60 кадров в секунду в финальном релизе?

ДМ: Чувству скорости мы уделили очень много внимания. В первую очередь команда много работала с освещением – зачастую восприятие трассы зависит именно от него. Мы усилили контраст света и тени, создали новые погодные эффекты, улучшили освещение самих автомобилей. Таким образом, ощущение высоких скоростей, интенсивности происходящего, не покинет игрока даже на тех участках, где при обычной световой схеме езда не казалась бы чем-то сногшибательным. Действительно, в ранней версии игры порог в 60 fps не был достигнут, но многое предпринято, чтобы это исправить в финальном ва-



приделано для плотного «бортования» на скорости 200 км/ч. Пусть это вас волнует лишь постольку поскольку: как и в недавней Shox, внешние повреждения существуют только для виду и никак не влияют на характеристики и поведение машины на трассе. Аркадность сквозит во всем, от работы камеры а la «Матрица» (стоп-кадры и рапид на каждом маломальском пригорке, специальная кнопка для облета камерой машины) до специальных extreme-установок, заставляющих вполне послушное в обычном режиме classic handling авто ходить юзом и метаться в ошалелые заносы при легчайшем дуновении ветерка в сторону джойстика.

ОБСКАКАТЬ ВСЕХ!

Два основных режима, World Racing и Hot Pursuit, построены как череда миссий в духе Gran Turismo, порою предусматривающих использование конкретной машины (названия Ferrari 360 Sprint и V10 Hill Climb говорят сами за себя). Второй режим усложняет задачу тем, что у вас на хвосте зависнет незванный полицейский эскорт на проворных «бимерах» или чем-нибудь пострашнее. Single Race существует для обкатки приобретенных трофеев, Challenge дает возможность сойтись нос к носу с живым соперником на split-screen (PC-версия благодаря Интернету или локалке позволяет соревноваться ажно восьмерым хвостам). Трассы – чистая песня. Тут у нас и курортное взморье с маячком, и горный серпантин, и городские кварталы, и памятный по прошлой части осенний лесок, где на этот раз неустрасимые борцы с огнем тушат два актуально дымящих кустика! PS2-версия содержит на целых три этапа (включая уди-

АВАТАР-ГОСАВ-ТОИНСПЕКТОР!

Не всем стражам порядка дано прочувствовать нюансы вождения проржавелой «шахи» или «Космича-2141». Некоторые отщепенцы еще пользуются в служебных целях Ford Crown Victoria, BMW M5 и даже Lamborghini Diablo. Сыграть за этих тихоходов можно в режиме Be the Cop, где основной задачей является спихивание с трассы максимального числа нарушителей за определенный отрезок времени. Погоня и номерная бляха позволяют вам устанавливать дорожные блоки и вызывать вертолет, теоретически замедляющий передвижение оппонента, методично сбрасывая тому на голову взрывающиеся канистры с топливом. Дашь дорожный беспредел во имя закона!



рианте HP2. Вы увидите, что высокие скорости вместе с продуманным дизайном трасс, эффектами камеры и продвинутой «физикой» вместе составляют захватывающую аркадную игру.

СИ: А не слишком ли режим погони сложен для игроков-казуалов? В демо-версии практически невозможно оторваться от патрульных машин...

ДМ: Мы получили множество откликов об излишне завышенной сложности режима HP в летнем билде, и игровой процесс был подвергнут сильной переработке. В финальной версии присутствие полиции по-прежнему значительно (мы ведь не хотим, чтобы игрок забыл о том, что это погоня), однако слегка упро-

щен AI полицейских, сменилась их модель поведения, изменен способ блокирования дороги. Теперь все сбалансировано гораздо лучше. Также не следует забывать, что для тех игроков, кому по душе «чистые» гонки без всяких препонов и преград, существует простой режим Racing.

СИ: Джеймс, поведаете о секретных играх – ведь их немало?

ДМ: Основное средоточие скрытых бонусов заложено в «дерево событий» режимов Hot Pursuit и Championship. HP – первый из двух карьерных режимов, состоит из 33-х событий (миссий) – от доставки предметов из одной точки в другую до насыщенных адреналином гонок по патрулируемым усиленными

нарядами сил правопорядка трассам. В Championship игрок продвигается по схожему «дереву», только в фокусе на этот раз традиционные гонки. В любом заезде можно взять бронзовую, серебряную или золотую медаль, каждая из них увеличивает сумму очков. Их-то и тратят на покупку машин и открытие новых трасс для Single Challenge. Оба карьерных режима замечательны тем, что полностью подчинены устремлениям играющего: он сам выбирает последовательность событий и наиболее подходящие для случая награды. Такая система поможет геймерам-казуалам быстро включиться в игру, а хардкорным игрокам – со временем досконально разведать все секретные бонусы. К примеру, чтобы открыть

McLaren F1, понадобится сначала разобраться, какие именно задания требуется выполнить.

СИ: Какие особенности игры позволят ей держаться впереди соперников?

ДМ: Мне кажется, первым ключиком к успеху игр сериала NFS стала верность традициям – наши «конюшни» всегда были полны эксклюзивной автоэкзотики от самых роскошных лицензиатов: McLaren, Porsche, Lamborghini, Mercedes, BMW и Ferrari. Далее, мы предоставляем игроку возможность водить эти машины так, как им никогда не удастся в жизни. NFS за последние несколько лет стал идеальным способом воплотить свои мечты для энтузиастов автогонок по всему миру. ■

ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ:

- The Need for Speed (NFS) – 3DO (1994), PC (1995), Saturn (1996), PSX (1996)
- NFS II – PC (1996), PSX (1997)
- NFS II SE – PC (1997)
 - NFS: V-Rally – PSX (1997), американская версия V-Rally
- NFS III: Hot Pursuit – PSX (1998), PC (1998)
- NFS: V-Rally 2 – PSX (1999), американская версия V-Rally 2
 - NFS: High Stakes (NFS 4: Road Challenge в Европе) – PSX (1999), PC (1999)
 - NFS: Porsche Unleashed – PS one (2000), PC (2000)
- NFS: Hot Pursuit 2 – PS2, GC, Xbox, PC (2002)
 - NFS: Porsche Unleashed – GBA (2002, в разработке)

В некоторых странах к названию первой части игры добавлялось Road & Track Presents – NFS разрабатывалась при участии специалистов из популярного журнала для автолюбителей. Не всегда сохранялось и оригинальное название: игра, известная в Европе как The Need for Speed, в Японии продавалась под именем Road & Track Presents: Over Drivin'.



вительно выглядящую пустыню с настоящей песчаной бурей) больше, чем остальные реализации – объясняется это тем, что Black Box уже вовсю колдовали над дополнительными трассами, тогда как команды в Сиэтле еще только пытались завести движки версии для Xbox, GC и PC.

МАШИНА ДЛЯ УДОВОЛЬСТВИЙ

Перечисление достоинств вряд ли способно дать впечатление, насколько приятно играть в новую Need for Speed. На ECTS все разработчики, с кем довелось общаться, как заговоренные, твердили о том, что близкая

мы с вами не испытывали дискомфорта, не отвлекались на досадные мелочи. Обманчивая аркадная простота и броскость оформления, яркие цвета и сочный звук — все они заочены в единое целое, и настоящее восхищение игрой приходит только тогда, когда понимаешь, насколько кропотливой была работа по шлифовке, подгонке всех деталей. По сравнению с NFS:HP2 выходящие по пятнице в месяц «проходные» гоночки смотрятся типовой продукцией отечественного автопрома, случайно, по недоразумению оказавшейся рядом со сверкающим концепт-каром. Проезжайте, не задерживайтесь, не портите вид – Hot Pursuit 2, в отличие от всякой мелюзги, достойна занимать наилучшее место под солнцем. Почему же красавица в итоге получает от

◀ Настоящие недетские гонки – еще мгновение, и будет двести по встречной!



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Удобство езды, добротная физическая модель, лакомый список машин, приятное графическое исполнение, отличный дизайн трасс. Сплошные плюсы, одним словом.

■ МИНУСЫ

Разве что отсутствие в игре машин от японских производителей и вступительного ролика с девушкой, случайно ломающей каблучок...

/9,0/

Подставьте сюда любой витиеватый комплимент из третьего абзаца. Феноменально удачная гоночная игра, настоятельно рекомендуется к покупке и последующему смакованию.

СТРАНА ИГР



▲ Солнышко, на консолях впервые качественно реализованное в Gran Turismo, получается у разработчиков все удачнее!

к идеалу игра обязана иметь как можно меньше преград между собственным миром и геймером, доставлять удовольствие и приносить ощущение счастья. Что ж, перед нами именно случай полной гармонии – ни один элемент игрового дизайна тут не выбивается из общей структуры, не противостоит остальным. Все плотно подогнано с одной целью: чтобы

нас девятку? Как парадоксально это бы ни звучало – за доскональное следование традициям. Ведь чтобы удостоиться более высокого балла, помимо способности приносить игроющему целый букет положительных эмоций, нужно еще и... удивлять.

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



www.ea.com

PlayStation 2



PC CD-ROM

СКОРОСТЬ
ДРАЙВ
NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2

АДРЕНАЛИН



ОБГОНЯЙ ПО ВСТРЕЧНОЙ

СКОРО В МАГАЗИНАХ СЕТИ «СОЮЗ»

ЦУМ, «ВсеСОЮЗный», ул. Петровка, д. 2, 6 этаж; тел. 924-85-42, 292-59-02

ГУМ, Красная пл., д.3, 3 эт., 3 линия; тел. 929-33-44

ТЦ «Рамстор 1», м. Молодежная, ул. Ярцевская, д. 19; тел. 937-04-36

ТЦ «Рамстор 2», м. Рижская, ул. Шереметьевская, д. 60 А; тел. 937-26-29

ТЦ «Рамстор 3», м. Каширская, Каширское шоссе; тел. 933-89-00

ТЦ «Магнит», ул. Удальцова, д. 42; тел. 784-72-79

ТД «Мир», м. Кузьминки, Волгоградский проспект, д. 133
тел. 172-79-34, 172-46-79, 175-25-31 (132)

м. Арбатская, ул. Старый Арбат, д. 6/2
тел. 202-79-97, 291-25-98

«Жулебино», Хвальныйский бульвар, д. 7/11
тел.: 700-83-13, 700-83-14

«Крокус», Строгино, 62 км МКАД
тел. 754 9453

«Всесоюзный центр музыки и кино», Ленинский пр-т, д.11
тел. 237-82-30, 237-56-96

ECTS 2002:

ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ!

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



Положа руку на сердце, вряд ли внешнее сходство с «Горбушкой» стало решающим фактором, заставившим вернуться на ECTS Electronic Arts, Activision, Eidos и все ос-

тальные компании, что проигнорировали шоу в прошлом году. Причиной возвращения «блудных экспозиторов» стали более выгодные условия, удобное расположение, грамотная работа организаторов – сейчас выставка определенно находится в хороших руках.

ECTS, как известно, инсайдерская тусовка, куда вход сторонней публике запрещен – на этом фоне радикальное решение SCEE провести в рамках выставки свое шоу PlayStation Experience смотрится чуть ли не как сокрушение устоев. Sony подошла к делу с разма-

Казалось, только-только отшумела безумная лос-анджелесская ЕЗ, как приходит черед для европейской игровой индустрии показать себя на специализированной выставке в Лондоне. Аэропорт Хитроу принимает делегации разработчиков, дистрибуторов и игровых журналистов из Западной и Восточной Европы, арабских стран. Прошлогодняя ECTS, главное игровое шоу континента, всех откровенно разочаровала: проходившая в сверхсовременном комплексе ExCel, как на беду расположенном в крайне невыгодном месте – районе Docklands, выставка была проигнорирована крупными компаниями. Домом ECTS 2002 на период с 29 по 31 августа был объявлен выставочный комплекс Earls Court в центральной части Лондона – внушительное просторное здание, чем-то неувлимо напоминающее легендарное ДК Горбунова.



хом, окрасив в светло-синие тона половину павильонов Earls Court и открыв туда доступ (конечно, не бесплатный) всем желающим. В результате такой локальной революции около одного торца выставочного комплекса чинно прогуливались девелоперы, в то

время как пятачок перед другим, соседствующим с одноименной станцией подземки, был заполнен бесчисленными толпами игроков обоих полов и всех возрастов, терпеливо стоящими в очереди на PS Experience и созерцающими соревнование роллеров, ус-

троенное тут же. Кто-то назвал PS Experience последней попыткой сохранить ECTS на плаву. Скорее, это струя свежего воздуха, ворвавшаяся в застоявшийся мирок специализированной выставки и обогатившая его, приблизив к простым геймерам.

ОНИ НАШЛИ ГЕРОЕВ

Церемония ECTS Awards, прошедшая на второй день выставки, не выделялась ничем примечательным – кроме того, что еле-еле работавшая Breed была выбрана «ПК-игрой выставки». Лучшая игра Восточной Европы определялась почему-то по результатам голосования читателей украинского журнала «Домашний ПК», а лучшей приставкой была, естественно, выбрана PS2. Больше всего наград нахватала Grand Theft Auto 3, а божественную ICO специальным призом отметил лишь журнал Edge. С полным списком победителей можно ознакомиться на сайте ECTS по адресу <http://www.ects.com/pressmore.html?ypr=1&articleID=91/>.



ДИСКОТЕКА

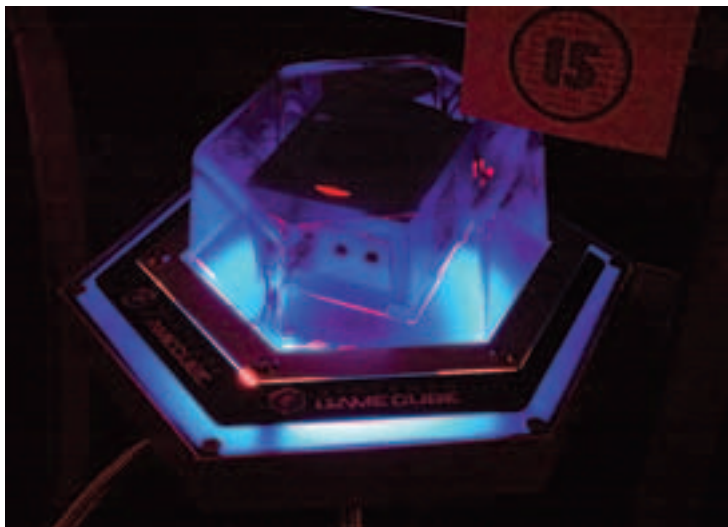
Так как нас в первую очередь интересуют хорошие игры вне зависимости от платформы, а уж потом все остальное, начать придется опять же с гремящего диджейскими сетями и располосованного лучами голубых лазеров PlayStation Experience, где свою продукцию представляли SCEI, Eidos, Acclaim, Codemasters, EA, Activision UK, Capcom, Konami, THQ, Midway, Rage, Atari и Ubi Soft. Помимо колоссов от EA, из увиденных игр больше других понравились претендующий на российскую локализацию Primal, залихватская намковская стрелялка для светового пистолета Ninja Assault и сверхкачественный раллийный сим WRC II Extreme. The Getway по-прежнему остается тем-



ной лошадкой (неудобное управление, слабая проработка геймплея), надежду вселяет лишь то, что все в SCEI абсолютно уверены в его безоговорочном успехе. Наконец-то мне удалось самому погонять Mortal Kombat: Deadly Alliance – вещь оказалась и вправду занятная. Яркое, броско, задорно – как ни верти, прямой конкурент Tekken 4.

ДЕТСКИЙ МИР

Скучноватая онлайн-версия Auto Modellista как-то не приглянулась – впоследствии выяснилось, что не только мне одному: на некоторых сайтах игру назвали одним из разочарований шоу. Зато приятно, что после долгих раздумий SCEE решила-таки издать в Европе Space Channel 5 Part 2 с нашей любимцей Упалой. Англоязычная



Kingdom Hearts присутствовала в варианте, на основе которого мы делали превью в прошлом номере. Интерес посетителей завоевала Eye Toy, новая технология от Sony, позволяющая посредством подключаемой к PS2 USB-камеры снимать движения геймера и переносить их в простенькие игрушки на реакцию. Показанная летом на E3, Eye Toy впервые добралась до Евро-



Решительно нельзя было упустить возможность провести эксклюзивное интервью с авторами Tekken 4 – главным аниматором Кадзую Такахаси (Kazuo Takahashi, на фото слева) и продюсером Юити Йонемори (Yuichi Yonemori). Мы уединились в конференц-комнатке с обоими «виновниками» и Такаси Эбиике (Takashi Ebiike) из европейского отделения Namco Ltd, согласившимся поработать переводчиком.

ЖЕЛЕЗНЫЕ КУЛАКИ

«СИ»: Расскажите о себе, как вы попали на работу в Namco?

КТ: Я с раннего детства был поклонником видеоигр. У нас в Японии детишкам до десяти лет запрещен вход в залы игровых автоматов, однако я всегда умудрялся туда пробраться. Когда исполнилось 20, настало время искать работу, которая пришлась бы мне по душе. Листая журналы с объявлениями о найме, я наткнулся на рекламу Namco и решил попытать счастья у них. Сначала это была сдельная работа – меня приняли на должность тестировщика игр. Со временем они стали доверять серьезные проекты (смеется).

Юй: Вы удивитесь, но я тоже очень любил видеоигры! И точно так же, как Такахаси-сан, нелегально пробирался в аркады и просиживал там с утра до ночи. Окончив университет и озаботившись поисками заработка...

«СИ»: Какой был факультет?

Юй: Экономический (дружный хохот). По специальности работать было скучно, поэтому я разослал резюме в

несколько игровых компаний, и когда из Namco пришел ответ, очень обрадовался. Теперь, будучи продюсером Tekken 4, оглядываюсь назад и не верю, что все это случилось со мной.

«СИ»: Над какими проектами вы работали до Tekken 4?

КТ: Я участвовал в создании всех частей сериала: Tekken Tag Tournament, Tekken 3, Tekken 2... Вдобавок вы найдете мое имя в списке разработчиков Soul Calibur и Soul Edge.

Юй: В отличие от коллеги, я работал не только над аркадными версиями предыдущих частей Tekken, но и над их приставочными вариантами.

«СИ»: А Tekken Advance?

Юй: Мы проводили пару «мозговых штурмов» по ней, но создание самой игры было в итоге поручено сторонней команде.

«СИ»: У каждого файтинга есть своя завуалированная философия – набор идей, которые авторы хотят донести до геймера в процессе игры. В чем заключается философия Tekken?

ECTS 2002: ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ!

пы, и, судя по положительной реакции публики, будет иметь определенный успех в Старом Свете. Что касается игр для PS one, то разве что раллийная WRC Arcade способна как-то заинтриговать игроков со стажем: Stuart Little 2, Klonoa Beach Volleyball, Jinx и Disney's Treasure Planet направлены на самых маленьких и вряд ли привлекут внимание тинэйджеров.



РУССКИЕ ИДУТ!

Сам же павильон ECTS был похож на Kentia Hall с ЕЗ – то же обширное пространство, поделенное на маленькие будочки, теснящиеся вокруг нескольких более-менее крупных стендов. Никаких прогрессивных ритмов, полуодетых девиц, лазеров и носящихся гурьбой подростков – в отличие от праздника Sony, люди из 86 компаний и десятков изданий приехали сюда работать, и успешная демонстрация игр являлась лишь одной из преследуемых целей. Неожиданно стенд российской компании «1С» оказался одним из самых интересных и запоминающихся – причиной тому сочный желтый цвет, удачное расположение, а главное – отличная подборка игр, среди которых красовался «Периметр» от «КД-Лаб»,



EA PLAY - РАНЬШЕ ВСЕХ, КРУЧЕ ВСЕХ?

Не дожидаясь начала ECTS, 28-го августа Electronic Arts собрала журналистов в своей штаб-квартире в лондонском пригороде Чертси и с помпой продемонстрировала всю линейку своих текущих проектов разной степени завершенности. Перед нашими глазами предстали крупнейшие тайтлы года: C&C: Generals (PC), Sims Online (PC), SimCity 4 (PC), 007 NightFire (PC, Xbox, PS2, GC), сильно улучшенная с прошлого раза (см. «СИ» No 16) PS2-версия The Lord of the Rings: The Two Towers (в игре дебютировал новый герой – Исильдур). Продюсер сериала Medal of Honor Рик Джолито (Rick Gioioto) был особенно рад встрече с представителями русской игровой прессы и поведал нам о том, что в ад-оне MoH Allied Assault: Spearhead (PC) наконец-то появятся советские войска, участвующие в битве за Берлин. Правда, повоювать за «наших» удастся только в сетевой игре, где в распоряжении геймеров окажется широкий выбор советского оружия – наганы, ППШ, гранаты. А гремевшая на PS2 MoH Frontline этой осенью появится на GameCube и Xbox, где обзаведется мультиплеер-режимом. Показаны были и игры Sarcom, чьим распространителем на территории Европы является EA – среди них заслуженно выделялась играбельная демо-версия Resident Evil 0.



КТ: Сложный вопрос. Команда Tekken пытается создавать проекты, при игре в которые геймер чувствовал бы себя хорошо – ощущал душевный подъем, удовлетворение. Вот наша основная цель.

«СИ»: Но ведь такая задача стоит, пожалуй, перед любым разработчиком, правда? Есть ли какой-то уникальный месседж, который создатели Tekken хотят донести до играющего?

КТ: Попробую объяснить... В идеале то, что видит на экране геймер – все движения, атаки, приемы – все это должно ощущаться, восприниматься не только на визуальном уровне... без преград...

«СИ»: Ваша цель – устранить все преграды?

КТ: Да, чтобы все выглядело натурально и... как бы это сказать по-английски?

«СИ»: Естественно?

КТ: Точно! Хотя мы немножко преувеличиваем реакцию персонажей, чтобы легче было вызвать у игрока

боевой азарт. У Пола Финикса есть такой удар, после которого оппоненты очень картинно и красиво отлетают – речь идет как раз о таких преувеличениях. Мы никогда не хотели делать игру слишком серьезной, поэтому в Tekken вы найдете и смешные моменты, какие-то забавные движения, карикатурных персонажей. Принимать Tekken всерьез слишком скучно! Вот и вся философия, наверное.

«СИ»: Как вы позиционируете Tekken 4 относительно других файтингов?

ЮЙ: Вся команда уверена, что наша игра – лучшая. Но мы не собираемся доказывать это людям и, тем более, поливать грязью творения коллег-конкурентов. Всегда есть вещи, которые можно исправить, улучшить – мы многое переделываем в каждой новой игре, а игроки порой этого впоследствии даже не замечают. В Tekken 4, например, заново проведен motion capture большинства героев: упор делался на более динамичные, быстрые движения. Если раньше удар кулаком выглядел вот так (тыкает рукой в воздух), то теперь он смотрится го-

раздо круче (самозабвенно врезает по челюсти невидимого противника)! Мы всегда в поиске, постоянно ищем, что можно улучшить.

«СИ»: Одно из нововведений Tekken 4 – большие многоуровневые арены со стенами и сложной геометрией – несколько лет назад уже применялось Sega в Virtua Fighter 3. Реакция игроков тогда была скорее отрицательная, и впоследствии Ю Судзуки отказался от использования рельефных неровностей пола в VF4. Почему решено ввести их в Tekken 4?

КТ: Действительно, такие фоны впервые появились в VF3, а теперь остались только в Tekken 4. Дело в том, что нам очень хотелось попробовать сделать что-то подобное, заставить сериал эволюционировать.

«СИ»: Есть мнение, что добавленные в Tekken 4 многоуровневые арены и стены служат своеобразной маскировкой, отвлекая нас от почти нетронутого геймплея третьей части. Планируете ли вы в следующей серии более драматическую «перетряску» игрового процесса? Речь идет не об окружающей среде, а о пове-



На EA PLAY нам со Львом Емельяновым, редактором CGW Russian Edition, удалось пообщаться с Марком Скаггсом (Mark Skaggs), «отцом» C&C: Generals. Интервью превратилось в монолог Марка, который мы и представляем вашему вниманию:

МОНОЛОГ ДЕМИУРГА



О, журналисты из России? Я был в вашей стране в 1993 году – приезжал на несколько дней в Петербург, удалось посмотреть Эрмитаж. Непростые, говорите, были времена? Ну, нас тогда встретили очень радушно. Еще я на один день ездил в Москву, ночным поездом – было чуть-чуть страшновато, если честно. Мы искали бизнес-партнеров, русских программистов, и в результате наняли одного очень талантливого парня.

Так вот, о «Генералах». Мы стараемся сделать тактику игры за каждую из трех сторон (США, Китай, GLA – Глобальная освободительная армия) максимально разнящейся с остальными. Первым делом юниты. Знаете, в других RTS бывают «зеркальные юниты» – это когда у одной стороны есть танк, и у другой танк, но выглядящий чуточку иначе. Но все равно это танк. У нас такого нет. Мы фокусируемся на нуждах игрока, каждый новый юнит обсуждается на специальных собраниях. Помните о «боевых цепочках»? «Камень, ножницы, бумага» – один юнит легко бьет другой, в свою очередь легко поддаваясь натиску третьего. Это правило неплохо работает с тремя юнитами – а когда у вас в распоряжении двенадцать? И все «боевые цепочки» должны коррелировать, учитывать особенности юнитов каждой стороны. Мы создаем эти «цепочки», кропотливо выстраивая баланс игровых сил. Например, сильная сторона США – это продвинутая техника. Танки, ракеты, бомбы – но не люди. А вот Китай целиком полагается на че-

ловеческий ресурс! Если отряд американских рейнджеров наткнется на группу китайских пехотинцев – те сотрут рейнджеров в порошок. Собираясь в отряд, китайцы поднимают маленький флажок, это так называемый human wave attack bonus. Что касается GLA, то у них есть такие пикапы со станковым пулеметом, и попробуйте их только выпустить против штатовских танков – бабах! – нет пикапов. Но! В гаражах GLA кучкуются ракетные багги – легкие, слабозащищенные скоростные машинки с противотанковыми гранатометами, вот они-то и могут составить некоторую угрозу американской бронетехнике. Тем не менее, при игре за GLA все-таки невозможно противостоять США на техническом уровне – в ход должны пойти иные ресурсы. Три стороны, три совершенно разных игровых философии. Как вы могли видеть, все сюжетные ролики у нас выполнены на движке. Помню, на Е3 со стенда EA уходили люди, говорившие: «Это видеоролики, они опять вставили видео!». Да нет же, это все игровой движок. Чем мы



дени бойцов. Со времен первого Tekken у нас в распоряжении два удара руками, два – ногами, блок, отскок в сторону и броски. С 1995 года все изменения касаются только атак конкретных персонажей и модели окружающего мира. Вы планируете оставить эту схему нетронутой или все-таки решитесь внести серьезные изменения?

Юй: Если мы в будущем соберемся делать Tekken, то это будет симулятор карточной игры (смеется).

«СИ»: А такой уже был на WonderSwan!

Юй: И правда... Я к тому, что все эти жанровые заигрывания порой противоречат сути Tekken. Мы всегда воспринимали Tekken в первую очередь как файтинг, а уж потом как все остальное. Драматически менять геймплей нет смысла, равно как делать пазл или карточную игрушку.

«СИ»: То есть Tekken Beach Volleyball можно не ждать?

КТ: Вряд ли мы на такое решимся (хохочет)! Если когда-нибудь со-

беремся запустить игру другого жанра, то, скорее всего, она не будет использовать персонажей Tekken, ведь они являются неотъемлемой частью вселенной файтинга. Кинг-волейболист смотрелся бы абсурдно!

«СИ»: Некоторое время назад в сети циркулировали слухи о том, что Namco собирается снимать полнометражный фильм на основе Tekken, выполненный в компьютерной графике, наподобие Final Fantasy: The Spirits Within. Проект существует на самом деле?

Юй: Действительно, Namco занимается фильмом. Никаких деталей мы не знаем, потому что непосредственно в процесс создания картины не вовлечены. Жаль, но здесь мы действительно не можем ничего прокомментировать.

«СИ»: Что думаете насчет других файтингов, в настоящий момент находящихся на рынке? Играете ли в них?

КТ: Из всех творений конкурентов предпочитаю сериал Virtua Fighter. Очень много играл в аркадный

VF2, но и четвертой частью не пренебрегаю.

«СИ»: Персонаж-фаворит?

КТ: Акира Юки.

Юй: Разделяю пристрастия коллеги – Virtua Fighter. Играю за Вольфа. Что касается сравнения Tekken с другими драками... Как я уже сказал, мы уверены в своей игре. Внимание к деталям, игровой процесс, визуальная часть – мы стараемся, чтобы все составляющие были высочайшего качества. Нельзя сказать, что команда Tekken кому-то проигрывает в этой области. Хотя все мы делаем игры одного жанра, файтинги, какой-то особой конкуренции нет – никто из нас не считает авторов Virtua Fighter личными врагами, и наоборот. Да, присутствует дух здорового соперничества, но не более. Всегда интересно, что получилось у твоих коллег, всегда приятно их поздравить с удачей.

«СИ»: И последний вопрос: ваши любимые герои Tekken?

КТ: Стив Фокс.

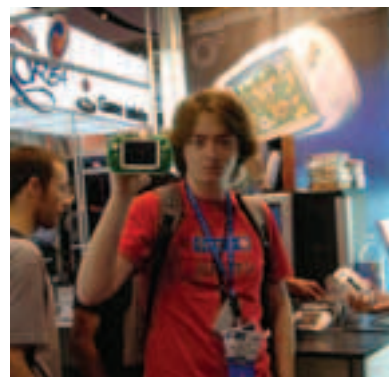
Юй: Кадзуя Мисима. ■

ECTS 2002: ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ!

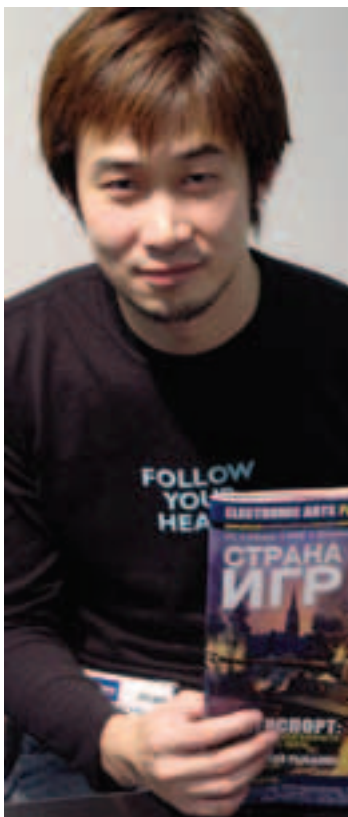
оправдаем название *Command & Conquer*, если мы выбросили столь любимые геймерами ролики с актерами? Базовым игровым процессом, философией. Честно говоря, многие задают этот вопрос... У игры новый сюжет, интерфейс и движок – что же здесь осталось от *Command & Conquer*? В *Red Alert* и *Red Alert 2* был новый сюжет, интерфейс немного отличался, но они все равно игрались, как С&С. С «Генералами» мы делаем шаг вперед, делаем игру глубже, интереснее. Боковая колонка интерфейса перенесена вниз, это позволило ввести дополнительные «умения» для юнитов. Например, американский вертолет «чинук» способен не только собирать припасы, но и подбирать и транспортировать рейнджеров. А рейнджеры в свою очередь могут десантироваться двумя разными способами: на парашютах или, если сброс происходит на поле боя, по веревкам. Пусть те геймеры, кому жалко старой боковой панели, поиграют в демо-версию и увидят, насколько удобнее, функциональнее и шире стало управление

юнитами с опустившимся на дно экрана интерфейсом. В других RTS при условии того, что у вас достаточно времени и денег вы можете настроить парк юнитов, стирающих в порошок все и вся – зачастую игра при этом будет идти с частотой 1 кадр в секунду, обсчитывая тысячу единиц вашего вундерваффе. Настоящие боевые действия всегда определяются ресурсами. Помните «Бурю в пустыне»? Это же tank rush! США и НАТО нападают на Ирак и давят его превосходящими силами. Мы стараемся сбалансировать игру, устраняя возможность массовой атаки сверхюнитами. У США есть танки, но у GLA есть отряды моджахедов, стреляющих бронебойными фугасами из одноразовых картонных гранатометов! Многие игроки наверняка уже заметили, что в С&С: *Generals* появилась возможность вращать камеру. В одиночной игре это не такое уж большое подспорье: мы стараемся создавать карты, где вам придется гадать, что находится за тем или иным холмом. Зато в режиме многопользовательских сражений

вращение и масштабирование камеры наверняка не раз пригодится при игре против тех, кто любит прятать юнитов за стенами зданий или деревьями. Системные требования... Точно понадобится G-Force 2, что касается процессора, то мы стараемся опустить планку ниже 1 GHz. Прямо сейчас в студии идет оптимизация. Наша цель – выжать все из G-Force 4 и двухгигагерцовой машины и одновременно позволить ощутить геймплей С&С: *Generals* владельцам гораздо более слабых компьютеров. Пусть взрывы не будут выглядеть так красиво, вода избавится от отражений и бликов – но люди точно так же смогут строить танки, наслаждаться игрой. По объему текста игра не слишком отличается от предыдущих частей, процесс локализации обещаем очень простой. Сейчас мы можем выслать текстовые и Excel-файлы местным переводчикам, а полученные от них материалы легко вставить в игру за пару дней. Осталось добавить, что ожидаемая дата релиза С&С: *Generals* – 22 января 2003 года. ■



Со мной любезно согласился побеседовать Такэси Хираи (Takeshi Hirai) из United Game Artists, представлявший на ECTS европейскую PS2-версию *Space Channel 5 Part 2*. Руководитель компании, Тэцую Мидзугути (Tetsuya Mizuguchi), не смог прилететь в Лондон, но в ходе беседы выяснилось, что Хираи-сан имеет к играм UGA самое непосредственное отношение. Спасибо Акико Коутстаал (Akiko Koutstaal) из Sega Europe, бывшей нашей переводчицей.



УЛАЛА, БАНЗАЙ!

«СИ»: Хираи-сан, чем вы занимаетесь в UGA?

ТХ: У меня много обязанностей, официальное название моей должности звучит как «главный технический менеджер», хотя с таким же успехом меня можно назвать и «главным игровым дизайнером», и «начальником отдела программирования».

«СИ»: А чем же тогда занимается Мидзугути-сан?

ТХ: Пользуясь терминами киноиндустрии, Мидзугути-сан - продюсер, а я режиссер. Я занимаюсь непосредственно играми, Мицугути-сан - их раскруткой и продвижением.

«СИ»: Кому пришла в голову идея создать такую героиню, как Улала?

ТХ: Улалу придумала талантливая сотрудница UGA, Миябэ-сан. Она не очень любит появляться на публике, предпочитая, чтобы ее творения говорили за нее.

«СИ»: Нам в редакции показалось, что

Space Channel 5 Part 2 заметно сложнее первой части. Увеличение сложности - осознанное решение разработчиков?

ТХ: Странно, мы в UGA считали, что сиквел получился гораздо проще оригинальной игры (смеется)! Может, у вас что-то не так с джойпадом? На самом деле мы немного изменили время реакции героини на команды играющего - наверное, вы просто слишком привыкли к первой части. Постарайтесь забыть все, чему научились во время игры в старый SC, и у вас все получится!

«СИ»: Кто придумал включить Улалу в список персонажей *Beach Spikers*?

ТХ: Сотрудники Sega AM2, создававшие этот симулятор пляжного волейбола, попросили UGA разрешить им использовать Улалу в качестве секретного персонажа. По-моему, просто замечательная мысль!

«СИ»: Готовы ли United Game Artists порадовать нас в будущем какими-то суперпроектами, которые не обязательно приходились бы сиквелами *Space Channel* или *Rez*? Не секрет, что сейчас UGA в глазах геймеров



Sword: The Sleeping Dragon (PC, PS2), начинающуюся помпезным заявлением режиссера Чарльза Сесила (Charles Cecil) о том, что «point'n'click-adventures мертвы». Пока про очередной Broken Sword мало что можно сказать – еще слишком рано, однако 3D-графика вместо ручной анимации уже может отпугнуть давних фэнов сериала. На стенде Ubi Soft можно было поиграть в шутеры с различным содержанием

на броневичке – представьте себе экшн, построенный вокруг юрких, вооруженных до зубов машин и поддерживающий игру на трех мониторах!

ЧИСТО ПО-ЕВРОПЕЙСКИ

Чего не было на выставке? За исключением экспозиции Ubi Soft, не было представлено компьютерных суперхитов, способных остаться буквально у всех на слуху после окончания шоу, как это было с Doom III после Е3. Конечно, «Периметр» или Bandits уготована неплохая судьба, но это не те вещи, что заставляют нас менять стереотипы. Не было по-настоящему громких мировых премьер – новый Broken Sword это, согласитесь, не Super Mario Sunshine. Сильные проекты все традиционно представляются в Лос-Анджелесе, и лондонская ECTS скорее является предложением



уникальная RTS с возможностью терраформинга в реальном времени. Вы бы видели, как сменился искренним восхищением первоначальный скепсис на лица редакторов американского Computer Gaming World, которым Андрей «Кранк» Кузьмин устраивал персональный показ своего нового детища!

ХОРОШО, НО МАЛО

На стенде Nvidia тем временем вовсю шли показы Unreal Tournament 2003, Tomb Raider: Angel of Darkness, Delta Force: Black Hawk Down, Battlefield 1943 и отчаянно тормозившей Breed. Revolution Software провела премьеру трехмерного приключения Broken

тактических элементов: молниеносную Rainbow Six: Raven Shield (PC), захватывающую Splinter Cell (Xbox) или мультяшную XIII (Xbox).

ПРИСТАНИЩЕ ЭКЗОТИКИ

Приятное впечатление оставил крупный корейский стенд, где было все – от MMORPG с непроизносимыми названиями до аркадного пинг-понга с настоящими ракетками и портативной чудо-приставочки GP32 (на которой через собственный медиапроигрыватель крутились ролики из Final Fantasy X). А совсем рядом Grip представляла своих Bandits, словно выросших из миссий Halo, где приходилось гонять

плотно поработать, нежели удивить коллег чем-то доселе невиданным. Отрадно, что в этом году присутствовала полная линейка игр, выходящих осенью-зимой на PlayStation 2, и что к ним допустили рядовых игроков – ECTS становится демократичнее, поворачивается лицом к народу, пускай только в рамках PS Experience. Какой будет главная европейская игровая выставка в следующем году? Это сейчас не предсказать сложно. Надежд на то, что шоу станет успешно развиваться, гораздо больше, чем оставалось после прошлогодней ECTS. А раз есть надежда, значит шансы уже неплохие! ■



является «компанией двух игр» - планируется ли расширить ассортимент наименований?

ТХ: UGA всегда были готовы создавать игры, которые удивляли бы всех вокруг. Конечно, рано или поздно мы откроем завесу тайны над новыми проектами.

«СИ»: Каковы, по вашему мнению, особенности игр от UGA, отличающие их от работ других компаний? Можно ли как-то охарактеризовать дух ваших игр?

ТХ: Мы хотим сделать игроков счастливыми. Все игры нашей компании делаются для того, чтобы приносить людям счастье и радость. Даже если мы возьмемся за военную стратегию, она обязана будет соответствовать канонам и отвечать нашей главной цели.

«СИ»: И Rez, и обе части SC основаны на относительно примитивной игровой механике. Здесь вам необходимо стрелять по мишеням, там - вовремя нажимать на кнопки. Простота геймплея - еще одна черточка "стиля UGA"?

ТХ: Да, игра должна быть доступной, интуитивной: так легче вызвать сильные положительные эмоции.

«СИ»: Правильно ли я понимаю, что будущее UGA - это уникальные по дизайну, простые по части геймплея игры; или у вас есть желание рискнуть и сделать ставку на чуть более сложный игровой процесс?

ТХ: Главное, чтобы у игры была душа. И чтобы геймеры могли стереть грань между реальностью и игровой вселен-

ной, становясь чуть-чуть счастливее. В каждом конкретном случае надо решать, каким образом, какими средствами достигнуть такого эффекта.

«СИ»: Напоследок личный вопрос, Хираи-сан. Как вы решили стать создателем игр?

ТХ: До перехода под крыло Мидзугути-сана я работал в сеговском подразделении AM2. Почему стал делать игры? Мне кажется, современная Япония вряд ли способна занять лидирующие позиции в области промышленности, литературы или кинематографа (если не считать анимацию), и единственное поле, где Япония сейчас может стать страной номер один - игровая индустрия. Мне очень хочется этому способствовать. Да, такой вот я патриот (смеется). ■

Собери их срочно!
Это Rulez
Точно!

Sprite®



САМОВЫРАЖЕНИЕ
ДОСТОЙНО УВАЖЕНИЯ!



THE SIMS:

Честно признаться, после просмотра нашумевшего в свое время фильма про то, что все — обман, и нас всех имеет Матрица, стало несколько жутковато. По крайней мере, блокбастер заставил задуматься, а вдруг и правда жизнь — не есть жизнь, а всего лишь сон. Бирюльки сильных мира сего...

КАК ЭТО БЫЛО И КАК ЭТО БУДЕТ

Примерно то же ощущение у меня возникло после первых нескольких суток, которые я зверски убил на игру The Sims. Вот уж где был настоящий прорыв в сознании молодежи, Барби и Кены отправились на пыльные полки оплакивать свой горький удел и слать проклятия компании Maxis. Ведь теперь, чтобы изобразить усердную хозяйку, колдующую над плитой, не нужно было засовывать руку по локоть в игрушечный домик, круша всю обстановку. Заурядная бытовая комбинация грозила обернуться стихийным бедствием. Куклы, а вместе с ними и хозяйка, повергались

в глубокую депрессию на определенное время, требующееся на восстановительные работы. А если сравнить с экранной версией? Одно удовольствие! Мало того, что движения и речь исходят от самого персонажа, так еще и конечности у них начали двигаться более чем в одной плоскости.

ШОУ МАСТ ГОУ ОН

На благодатной почве народного уважения, словно грибы после дождя, начали плодиться и размножаться add-on'ы. Каждый привносил в кукольный быт кучу апдейтов и радостных повизгиваний юных строителей. С каждым

последующим выпуском снежный ком усовершенствований, обрушивавшихся на головы несчастных игроков, нарастал с геометрической прогрессией. Давайте разберемся.

Livin' Large был обычным дополнением. Несколько новых форм обустройства домика, львиная доля которых была разработана фанатами, скачана из Интернета и выложена на диске. Новые способы вербального общения и поведения персонажей. Парочка новых профессий, которые стоили того, чтобы на них обратили внимание (как, например, хакер или журналист). Соответственно, претерпели

минимальное усовершенствование способы «прокачки» героев.

D.I.S.C.O.

Следом появился House Party, который ко всему вышеизложенному добавил такой наворот, как диджейский пульт и пол с подсветкой. Да и сама идея о проведении глобальной городской дискотеки у себя дома завораживала. Наверное, хочется этого каждому нормальному тинэйджеру, а игра совмещала желания с возможностями. Во многом обновился музыкальный репертуар – сами понимаете, под кантри сейчас (к сожалению) не танцуют. А какая дискотека обходится без парочки стремительных, как ураган, жарких, как ночи в августе и быстрых, как вода в кране романов?

КАК БУДТО ПО ШЕКСПИРУ

Роман-то завязался, а всего-то ухаживаний – щекотка и подарок за \$20? Не серьезно! Тогда родился Hot Date. Вот уж где было раздолье для виртуальных ловеласов и Дон Жуанов. Свидание проходило по полной программе. Для начала – встреча у фонтана в 18:00 (для нас, парни; девушкам читать «18-40»). Прогулка по парку, плавно перетекающему в Проспект Удовольствий. Кафе, рестораны, магазины. Привешишь умоляющий взгляд подруги при появлении коле за \$20.000 (это притом,

что получаете вы только 100). При помощи 40 различных ужимок, прыжков, фраз и словосочетаний непереводаемого итальянского фольклора пытаетесь объяснить, что это вам не по карману, и в конечном итоге все равно покупаете. Заполночь возвращаетесь в свои хоромы и окончательно влюбляете девушку в себя утонченной спальней с канделябрами и тахтой, усеянной лепестками роз... Практическое пособие на тему «Как перестать беспокоиться и начать жить с...»

АЛОХА, ГАВАЙИ

Но и на этом Maxis не остановились. По всей видимости, вспомнив все, о чем обычно канючат лучшие половинки, особое место решено было отдать совместному отдыху, то есть Vacation. То есть, получив вожделенную норку на плечи и по карату камешков на пальцы, дамы решают, что просить все эти мелочи – слишком утомительное занятие и им просто необходимо побывать на Канарах. Или Багамах. Или, на крайний случай, на солнечных пляжах близ Майами. Отпуск ей, конечно, можно устроить. На выбор предоставляется почти полный спектр локаций, куда можно отправиться, дабы унять зуд благоверной. Любите горные лыжи – милости просим в Альпы. Понежиться на солнышке – проследуйте на те самые пресловутые пляжи Фло-

риды. Даже любителям непроходимых дебрей Канадских лесов отведена отдельная территория. А какие возможности открывает отпуск? Это просто сон какой-то! Во-первых, на работу не ходить. А это – ни много, ни мало, а целых лишних восемь, а то и десять часов, которые можно разделить с любимой. Выбрали Альпы – никуда не деться от горных лыж и сноубордов. Хотя можно выразить свою любовь к ближнему крепким снежком, запущенным меткой рукой в затылок. На пляжах практикуется волейбол, благотворно влияющий на коллективную деятельность – до восьми игроков одновременно. В лесопарковой зоне при наличии навыков картографии можно найти речушку и испытать себя в роли рыбакова-спортсмена. Кроме того, есть возможность купить, выиграть в лотерею или попросту найти сувенирчик, который займет почетное место в коллекции по возвращению домой. Одним словом, скучать не придется.

КЫС-КЫС, ГУЛИ-ГУЛИ И ЦЫПА-ЦЫПА

И вот теперь ждем еще одного новорожденного – Unleashed. Уж не знаю,

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Первый же add-on позволил серьезно расширить навыки игроков, как архитекторов. На выбор были предоставлены стили средневекового замка, несколько светильников в стиле игровой империи Вегаса и даже что-то из до сих пор не изобретенного фантастического стиля. Комбинируя эти детали, можно было построить хоромы, которые обеспечивали госпитализацию в «Кашенко» каждому, вошедшему внутрь без соответствующей подготовки.

Заурядная бытовая комбинация грозила обернуться стихийным бедствием. Теперь, чтобы изобразить усердную хозяйку, колдующую над плитой, не нужно засовывать руку по локоть в игрушечный домик, круша всю обстановку.



▲ Основное визуальное отличие The Sims Online от The Sims Unleashed – многочисленные балоны с «живой» речью над головами симов.



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Не дискотекой единой жив сим и его вечеринка. В House Party существенно обновился арсенал коллективных видов занятий – от скаутского костра, разведенного в гостиной из только что снятого паркета, до массовых головоломок и шарад, идеальных спутников мигрени. Социальному статусу Maxis вообще отводят особое место. То есть новшества для улучшения других показателей разрабатывают все, кому не лень. А для улучшения соцстатуса выпускают add-on'ы.



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Наличие рядом живого существа из разряда «братьев наших меньших» подразумевает и то, что с ними нужно говорить, ласкать, гулять, мыть, кормить, а иногда и подчищать продукты переработки, незатейливо оставленные по всему дому. Соответственно, добавятся возможности по улучшению социального статуса – животные, хоть и не говорят, но, тем не менее, все понимают. И в меню выбора фраз обещают добавиться такие, как «Ко мне!», «Служить», «Место», «Фу!» и «Хочешь косточку?».

то ли большого босса компании Maxis в этот день укусил его любимый бультерьер, то ли кошка главного дизайнера отбилась на персидском ковре стоимостью несколько тысяч вечнозеленых купюр... Не знаю. Но решено было, что не все симам масленица – пускай помучаются с домашними животными. Засылаете любимца в зоомагазин (читать «Птичий Рынок») и там любимец выбирает любимца себе. По вашему вкусу. Хотите – бультерьера, хотите – кошку. А может, у вас тайная страсть к попугаям какаду или морским черепахам? Да на здоровье! Какая разница, кто из них испортит вам тот самый ковер?! Дабы совладать с этими монстриками, у вас появится возможность устроиться на работу в местный зоопарк и овладеть всеми прелестями профессии укро-

ПОДКЛЮЧИТЕ МЕНЯ К МАТРИЦЕ!

Стоп! Это все шуточки. Игрушки. Анимированные Барби и Кены. То, что мы действительно ждем с нетерпением (ваш покорный слуга уж во всяком случае), так это The Sims Online. Те же самые симы, только в глобальной сети. Это значит, что если на улице погода – дрянь, а на свиданку все-таки нужно идти, то можно совершенно свободно позвонить своей лучшей половине (виртуально) и устроить не

и одежды дополнится выбором лица и даже собственных скинов. То есть любой уважающий себя сим обязан будет попросить у хозяина шесть фотографий 50x50 пикселей для собственной идентификации. Также несколько изменится и расширится выбор линии поведения альтер эго. Придя с работы уставшим, сим уже не будет нести абракадабру, выражающую его усталость и неудовлетворенность окружающим миром. Напротив, он сможет все это высказать нормальным человеческим

Да и сама идея о проведении глобальной общегородской дискотеки у себя дома заворачивала. Наверное, хочется этого каждому нормальному тинэйджеру, а игра совмещала желания с возможностями.



▲ Вот примерно так выглядит кошмарный магазин домашних животных. Обратите внимание на обилие специализированных примочек: домиков, валиков для заточки когтей и прочих зверячьих радостей. Страшный и ужасный птичий рынок в миниатюре.



тителя. Также на выбор предоставляются профессии шеф-повара, модельера и учителя. Не говоря уже о 125 новых объектах для размещения в доме. Можно даже садик насадить, чтобы домашние любимцы могли попортить не только новый ковер, но и весь урожай отборных помидоров, который должен был спасти всю семью от голода в период длительной зимовки.

детскую вечеринку (не менее виртуальную) с пуншем, танцами, обжиманцами и всем прилагающимся, не отходя от монитора. Однако все по порядку. Что же будет нового, кроме того, что игра сама по себе неуклонно приближается к статусу революционной? Начать с персонажей. Обещают представить усовершенствованный интерфейс выбора персонажа – цвет волос

языком, дополнив соответствующими жестами, движениями и даже мимикой. Всего в игре насчитывается 64 поведенческие линии, такие, как: «Ух, как я зол!», «Упс, сглюпил...», «Скукота – зубы ломит!», «Все в кайф!», «Фу, какая гадость!», «Есть в жизни счастье!», «Yessssssss!» и «Оставь меня, старушка, я в печали...». Поэтому, скорее всего, что-нибудь из подхо-



▲ До знаменитой FIFA еще далеко. Не та графика, движения угловаты... Зато это симы, да еще и в Сети!

▼ Диапазон эмоций значительно расширился. Кроме обычных «злость», «глупость» и т.д. появилась пока непонятная «ГИПЕР»!



станет еще одной головной болью игрока. И не потому, что неприятно. Напротив, потому что глаза будут разбегаться в разные стороны, не обещая вернуться на место. Кроме использованных в предыдущих сериях обоев, ковровых покрытий и объектов, игра обещает добавить несколько новшеств и от себя. Кроме того, периодически будут устраиваться аукционы редких вещей. Некоторые – с подачи самой Maxis, другие – из частных коллекций игроков. Кстати, аукционы станут дополнительным источником дохода. Отстроив свой домик (в который сим возвращается после работы), можно пригласить друзей и устроить то, что у буржуев называется игрой «Выживание», а у нас в стране – «За стеклом». То есть когда несколько независимых индивидуумов живут под одной крышей и изо всех сил стараются не перегрызть друг другу глотки. Но если один все-таки достанет всех, можно собрать совет и вынести ему «черную метку». После чего не удив-

▼ «Кому тут нужно дать по голове, чтобы меня таки обслужили??». «Дорогой, я уже спешу! Наше фирменное блюдо сегодня...»



дящего для симы в настоящий момент выбрать будет не трудно. И так, сим возвращается домой с работы. Типа home, sweet home. Что же из себя представляет этот sweet home? Для начала будут доступны 20 городов по 50.000 слотов для строительства в каждом. Причем города будут «специализированы», то есть в каждом – свой лейтмотив. Один полностью и всецело настроен на жанр вестернов, второй – на научную фантастику, третий – на мир фэнтези. Так (по задумке разработчиков) люди смогут выбирать себе город по интересам. Закрывая глаза и вижу город, отстроенный в лучших традициях Дикого Запада, где вольготно разгуливают ковбои с пугачами в кобурах, а первейшим местом отдыха является

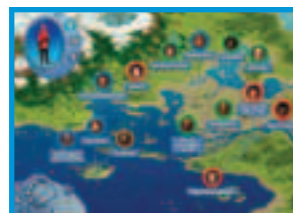
Посадите садик, чтобы домашние любимцы могли попортить не только новый ковер, но и весь урожай отборных помидоров, который должен был спасти всю семью от голода в период длительной зимовки.

салун «У Гарри». Не удивлюсь, если мир научной фантастики населяет инопланетяне. Города будут находиться в разных географических и климатических условиях. Один – у берега моря, второй – высоко в горах, третий – в пустыне Сахара. Учитывая ландшафт, строительство будет тем или иным способом варьироваться. Да, так, где это я? Ах, да! Сим домой с работы возвращается. А тут – home, обустройство которого, надо отметить,

летворивший команду с позором выгоняется. Однако это не единственная мини-игра, которую предоставляет программа. Наконец-то стало возможным сразиться с оппонентом в реально-виртуальные шахматы (если помните, исход сражения в первых The Sims выбирал компьютер), перекинуться в карточки и даже открыть свое казино! Вы когда-нибудь управляли казино? Я, конечно, понимаю, что после выхода Casino Tycoon этот

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Неприятности, не зависящие от вас (как ночные воры), тоже не остаются в стороне. Так, в качестве дополнительных развлечений на отдыхе вам представляется возможность остаться без денег при помощи карманных воришек, которых обычно среди отдыхающих пруд пруди или стать объектом зловерных выходов беззаботных детишек, которым явно нечем заняться.



НЕ КАЖЕТСЯ ЛИ ВАМ, ЧТО...

Сетевой проект компании Maxis должен не по-детски потряхнуть игровую общественность. Представьте сами, сколько человек по всему миру ежедневно садится за симов? Сколько из этого числа захочет прописаться в симовском городе онлайн? Да практически все! А мест всего миллион. Одним словом, скоро откроется новый бизнес – риэлторская контора по продаже мест в симсвилле. Причем не исключено, что стоимость участка не будет слишком отличаться от реальной в жизни.

ЭКСПАНСИЯ

Версия The Sims для PlayStation 2, выход которой ожидается 5 ноября, щеголяет трехмерным игровым движком, позволяющим игроку активно масштабировать изображение, специально придуманным для консоли облегченным интерфейсом с панелью команд, распределенных по стрелкам джойпада, а также структурой четких миссий, напоминающей Roommania от Sega. Стоит ли напоминать, что сами симы обзавелись здесь свежими прическами, костюмами, новой мебелью, и один только Уилл Райт знает, чем еще!



▲ PlayStation 2-версия The Sims перешла к помиссионной структуре, упростилась и при этом заметно похорошела.

вопрос становится несколько неуместным. Так тем более! Значит, для вас не впервой будет устанавливать плату за вход, новые автоматы и столы для игры. А на досуге можно даже разок перекинуться с VIP-клиентом в покер и ободрать его, как липку.

Но это уже работа и отдельная хвалебная песня. То время, которое

▼ Генерация симов несколько продвинулась по сравнению с PC-вариантом игры, и лица персонажей теперь не приводят нас в ужас. Жаль нельзя импортировать собственные скины.



▲ The Sims для PlayStation 2 обещают жестоко обставить PC-собрата по части графического исполнения. Но вот что касается интерфейса...

сим проводил на службе (и которое, к сожалению, было недоступно для игрока), теперь будет доступно. Можно будет контролировать своего подопечного и за рабочим столом. Или, например, открыть свое дело. Отбивая хлеб у разработчиков Тусооп-ов, Maxis предложит стать хозяином дискотеки, бара и даже музея изобразительных искусств. Вот где можно будет опустошить карманы тянущихся к прекрасному соседей.

Многие рабочие функции необходимо будет выполнять коллективно, в тесном контакте со своими коллегами. Вообще, коллективности отдается особая роль. Уже изначально в The Sims социальный статус имел не по-

У буржуев это называется «Выживание», а у нас – «За стеклом». То есть когда несколько независимых индивидуумов живут под одной крышей и изо всех сил стараются не перегрызть друг другу глотки.



▲ Игровая комната. Чем-то эта игра отдаленно напоминает крикет, совмещенный с гольфом. А в соседней установлен непонятный агрегат, похожий на ЭКГ по полам с игровым автоматом «Звездные войны».

но я пойду вразрез с принципами и все это пушу побоку. Поскольку много говорить, вообще-то, не о чем. Графика практически та же, звуки практически те же, про интерфейс вообще промолчу. Maxis не разрабатывала новый движок с расчетом на то, что заноза в пальце должна быть видна без бинокля. Да и не главное это!

Главное, что чаты себя переживают и отмирают как вид. По крайней мере, у меня складывается ощущение, что все виртуальные комнаты общения очень скоро будут напоминать The Sims Online. Ведь в них будет не только чат, но и своего рода видеоконференция. Это не считая того, что можно виртуально вторгнуться в чужую жизнь и попрактиковаться в роли папарацци. Одним словом – полный алез капут! Беспокоит один вопрос, а что если это очередные происки агентов Матрицы, пытающихся выйти на серверы Зеона?...



следнее значение. А может быть, одно из первых (следом за голодом, усталостью и объемом мочевого пузыря). Теперь же этот показатель становится главенствующим. То, насколько тесно будете контактировать с соседями и коллегами определит, насколько успешной и безоблачной будет жизнь в городе.

Вот, вроде, и все анонсы, предлагаемые виртуальными джунглями относительно геймплея. По давно сложившейся традиции необходимо упомянуть об интерфейсе, графике, звуках,

СЕРГЕЙ АБЕРИН АКА ИНДЕКС
DJ_INDEX@STARNET.RU

Код доступа: РАЙ

КОД ДОСТУПА: РАЙ ОТНОСИТСЯ К ИГРАМ, НАХОДЯЩИМСЯ НА СТЫКЕ ЖАНРОВ ПОШАГОВОЙ СТРАТЕГИИ И RPG. ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ РАЗВРАЧИВАЕТСЯ В МИРЕ КИБЕРПАНКА И HI-TECH



МИР ТЕХНИЧЕСКОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ БУДУЩЕГО, НАСЕЛЕНИЕ ПЛАНЕТЫ КОНТРОЛИРУЕТСЯ ЦЕНТРАЛЬНЫМ КОМПЬЮТЕРОМ: ЛЮДИ СЧАСТЛИВЫ, ОНИ ПОЛУЧИЛИ ВСЕ, О ЧЕМ МЕЧАЛИ. ТЕПЕРЬ ИХ ЖИЗНЬ - ЭТО ЧЕРЕДА ВИРТУАЛЬНЫХ УДОВОЛЬСТВИЙ, КОТОРЫЕ ПОЛНОСТЬЮ ЗАМЕНЯЮТ РЕАЛЬНУЮ ЖИЗНЬ.

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ - МОЛОДОЙ ХАКЕР, ОДНАЖДЫ, ПУТЕШЕСТВУЯ ПО КИБЕРПРОСТРАНСТВУ, ОН ПРОНИКАЕТ В СЕКРЕТНУЮ ЗОНУ И ПЕРЕХВАТЫВАЕТ СЕРИЮ СТРАННЫХ ПАКЕТОВ ДАННЫХ. ХАКЕР УСПЕВАЕТ СКОПИРОВАТЬ ПОЛУЧЕННУЮ ИНФОРМАЦИЮ, НО СРАБАТЫВАЕТ СИСТЕМА ЗАЩИТЫ. УЖЕ ЧЕРЕЗ НЕКОЛЬКО МИНУТ РАЗДАЕТСЯ ВОЙ ПОЛИЦЕЙСКИХ СИРЕН, ЗА НИМ СЛЕДУЕТ УДАР В ДВЕРЬ И НАСТОЯЩЕЕ ТРЕБОВАНИЕ ЕЕ ОТКРЫТЬ.

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА

ULTRA



Бука
MIST land
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (995)111 5156, 11 5440, e-mail: sales@buka.ru



WORLD CYBER GAMES



8 сентября было объявлено о завершении главного события киберспортивного сезона России – финальных игр World Cyber Games 2002 Russia Preliminary. Победители соревнования разделили между собой \$50.000, предоставленных компанией Samsung. О том, что происходило на турнире в каждой из номинаций, читайте далее.



День открытия WCG Russia.

FIFA WORLD CUP 2002

В первый день соревнований сразу же после церемонии открытия московского финала WCG были проведены игры в номинации FIFA 2002 World Cup. Что и говорить, эта игра не пользуется большой популярностью у киберспортсменов. Всего в соревнованиях по FIFA 2002 приняли участие 33 игрока из 9 регионов России. Уже долгое время лидерами в этой дисциплине являются члены питерской команды M19. Практически все специалисты предсказывали им уверенную победу и в особенности M19*Alex. По итогам дня лучшим киберфутболистом стал M19*Chilavert из Санкт-Петербурга. Он автоматически обеспечил себе как минимум второе место. Но устроить его это не могло, так как для поездки в Корею нужно было занять только первое место. Его соперником должен был стать победитель игры между M19*Alex'ом и Рексом. Как и ожидалось, M19*Alex абсолютно спокойно расправился с Рексом со

счетом 8:1 и вышел в суперфинале на своего соклановца. M19*Chilavert, долгое время не тренировавшийся (суперфинала ему пришлось ждать 5 дней), не смог выстоять под натиском опытного Alex'a, проиграв ему в двух играх подряд (1:8 и 2:6). Таким образом, M19*Alex был признан самым достойным российским игроком FIFA 2002.

1. M19*Alex (\$2000)
2. M19*Chilavert (\$1200)
3. Pекс (\$800)

COUNTER-STRIKE

Второй день турнира был ознаменован началом соревнований в дисциплине Counter-Strike 1.5. На стадионе «Дружба» в тот день собрались 29 команд по пять человек в каждой. Еще две команды должны были прибыть из Владивостока и Новосибирска, но они не доехали до столицы, а клан AllStars был дисквалифицирован за нарушение регламента.

В самом начале у команды ForZe, которая в прошлом году заняла второе место, неожиданно появились проблемы в игре, а может, клан XС6 ока-



Парадный вход в спортивный зал «Дружба».

зался крепким орешком. Только в добавленное время «Форзы» вырвали победу. В это время M19 уверенно шли вперед, выбивая в группу побежденных всех своих соперников, в том числе и второй состав ForZe. Вскоре и первый состав не выдержал напряжения и после проигрыша с58 отправился в нижнюю сетку. Все это действо проходило 12 часов, поэтому организаторам пришлось перенести игры на другой день.

Следующий день начался с поражения с58 от M19. Таким образом, M19 прошла в суперфинал, где осталась ждать противника. Оным стала малоизвестная команда ArcticA*Queen из Санкт-Петербурга. Ей удалось сломить и ForZe, и с58. Но в суперфинале удача покинула новоявленных звезд.

1. M19 (\$13.000)
2. ArcticA*Queen (\$7800)
3. с58 (\$5200)

Подводя итоги, можно сказать, что первую проверку M19, ArcticA*Queen и с58 прошли. Пройдут ли они вторую, корейскую, покажет время.

AGE OF EMPIRES II

Игры по Age of Empires II начались в самый разгар WCG. Здесь конкуренция была еще меньше, чем в FIFA 2002 – в «Дружбу» пожаловали всего 26 человек.

Главным претендентом на получение заветной путевки в Корею был небезызвестный (orky)~Soul~. Он долгое время был признанным корифеем StarCraft, но теперь решил переориентироваться на Age of Empires II – конкуренция в данной номинации невелика, поэтому есть больше шансов выиграть хорошие деньги.

Уровень подготовки (orky)~Soul~ оказался достаточным, чтобы без особых проблем пробиться в финал и занять первое место, обойдя именитых конкурентов Рус-Ziptr и PostHuman.

Пожелаем же (orky)~Soul~ удачи и плодотворных тренировок, ведь у него есть все шансы стать национальным героем России, если, конечно,



Большинство матчей транслировались на экранах.

GAMES 2002

ВЛАДИМИР КАРЛОВ
A.K.A S.A.D.J
SAD@GAMELAND.RU

он займет призовое место в Корее. Тем более, по неофициальной информации, отборочные WCG в США по Age of Empires II были отменены.

1. (orky)Soul (\$2000)
2. Pyc_Ziptr (\$1200)
3. Posthuman (\$800)

UNREAL TOURNAMENT

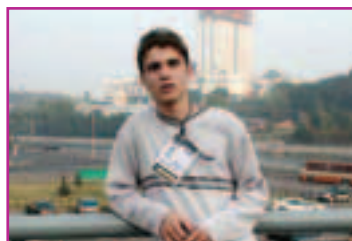
Турнир по этой долголетней игре проходил в один день с соревнованиями в дисциплине Quake III. Именно поэтому все 38 UT-игроков оставались в тени коллег по Quake III. Хотя UT-игроками многих из них назвать трудно. Например, такие фавориты турнира, как forZe.Dev1l и c4-Dookie все еще являются ведущими Q3-игроками. Интересно тот факт, что эти два киберспортсмена встретились в финале группы победивших.

В напряженной борьбе forZe.Dev1l все-таки вырвал победу и отправил в группу побежденных c4-Dookie. В это время в нижней сетке блистал 34s.Askold. c4-Dookie пришлось уступить и на этот раз, проиграв 34s.Askold со счетом 17:5. За игрой члена команды 34s следили все зрители, обступившие со всех сторон большой экран, на котором транслировались матчи.

Свое победное шествие 34s.Askold продолжил и в суперфинале. Он сделал невозможное – победил в двух играх подряд forZe.Dev1l'a (6:5, 17:15). Можно с уверенностью сказать, что если это герой будет и дальше показывать такой же уровень игры, ему есть на что претендовать в Корее.

1. 34s.Askold (\$2000)
2. forZe.Dev1l (\$1200)
3. c4-Dookie (\$800)

Кстати, на турнире участвовал и лучший WC3-игрок России forZe.Katma. Но, к сожалению, хороших результатов он не показал, обойдя лишь пару соперников. ■



34.Askold – новый чемпион по Unreal Tournament.

ПОЛОСАТЫЙ О WCG QUAKE III

ПОЛОСАТЫЙ
(POLOSATY@CYBERFIGHT.RU)

Вот и завершилось событие, которое ожидали в течение года все геймеры Российской Федерации. Конечно же, я говорю о World Cyber Games Russia Preliminary или, как их называют в народе, отборочные на WCG 2002. Это событие является кульминацией игрового сезона, поэтому многие игроки задолго до турнира стали выработать специальные системы подготовки, следуя лишь одной цели – стать первыми. Помимо денежных призов, победителям предоставлялась уникальная возможность принять участие в мировых кибериграх, которые пройдут в конце октября (точнее, с 29 октября по 3 ноября – прим. ред.) в Корее. 8 игроков из различных номинаций, а также одна команда по Counter-Strike будут представлять Россию на международном турнире и отстаивать честь родины. В прошлом году Алексей «LeXeR» Нестеров занял второе место на турнире по Quake III Arena, выиграв солидный чек с четырьмя нулями. Что и говорить, в этом году все будет по-другому: новые игроки, новые таланты.

Особое место среди всех остальных занимают Q3-игроки, так как специалисты окрестили эту дисциплину самой интересной на WCG 2002.

В турнире по Quake III Arena приняло участие 64 игрока из различных городов России: Ростова, Нижнего Новгорода, Екатеринбурга, Астрахани, Тюмени и многих других. Наибольшее количество участников было от Москвы и Санкт-Петербурга. На победу игроков из этих регионов ставили многие болельщики. Но была одна персона, которая пользовалась особым авторитетом и всеобщим признанием, и этому была своя причина. Уроженец Санкт-Петербурга LeXeR незадолго до начала соревнования вернулся из Америки, где он побе-

дил на турнире QuakeCon 2002 и заработал \$20.000. Также LeXeR являлся прошлогодним чемпионом WCG Россия. От Москвы ему особую угрозу представляли игроки из клана ForZe – noVar и uNkind, а также игрок команды Cyberfight – Cooler. Также фаворитами считались b100.Death из Екатеринбурга, PELE из Санкт-Петербурга, Demon из Воронежа и еще несколько талантливых парней.

Уже в первом туре LeXeR встретился с ForZe.noVar, и многие назвали эту игру лучшим матчем турнира. И к удивлению многих (только не московских) болельщиков, LeXeR ничего не смог противопоставить талантливому москвичу и проиграл с крупным счетом (2:13 на zn3tourney1).

Во втором туре я (Polosatiy) встретился с b100.Kik'ом из Екатеринбурга. Из-за того, что противник, с которым я должен был встречаться в первом туре, не приехал, я подошел к игре с «Киком» совершенно не разогретым, что вылилось в поражение с крупным счетом (9:20 на q3tourney2), хотя Kik сыграл очень здорово, и, скорее, это его заслуга. Также можно отметить победы Death'a над Korresh [PK] и IDL.Hornet над b100.Dracula. В третьем туре была запланирована битва московских фаворитов uNkind и noVar, но напряженной битвы между ними не получилось. noVar пропустил своего партнера по команде в следующий тур без игры (точнее, игра была, но несерьезная). b100.Kik в третьем туре проиграл очень талантливому игро-

ку из Нижнего Новгорода – Fortune. Питерец PELE без труда разобрался с IDL.Hornet (30:6 на pro-q3dm6). В этот момент в лузерах (сетка игроков, проигравших один матч) произошла настоящая сенсация – LeXeR, так и не сумевший оправиться после поражения в первом туре, практически без боя проиграл b100.Dracul'e и вылетел из соревнований (счет 3:16 на zn3tourney1).

Тур четвертый. c58-Cooler «загнал в минус» жителя Воронежа IDL.Demon'a, PELE обыграл Hammer'a из клана b100, а uNkind и Death выиграла свои матчи без особых проблем.

Пятый тур – полуфиналы в группе победивших. Именно в этом туре определялись два игрока, получающих место на финалах WCG 2002 и оплачиваемую поездку в Корею. Встречались uNkind против Death'a и Cooler против PELE.

Первый матч выдался на редкость напряженным. Death, заработав два очка в начале игры, придерживался оборонительной тактики, что и позволило ему победить с футбольным счетом (3:1 на zn3tourney1). Cooler же встречался с PELE на zn3tourney1, и питерцу даже удалось взять инициативу в свои руки в начале игры. Cooler проигрывал со счетом 0:4, но сумел победить. Финальный счет этой игры 13:7, и игроки Death и Cooler автоматически попадали в первую тройку. Последняя же путевка была отдана победителю финала группы проигравших. uNkind и PELE попали в лузерские полуфиналы.

В лузерах же в этот момент ра-



c58-Cooler – сенсация чемпионата.

зыгралась нешуточная борьба, ведь LeXeR вылетел с турнира, и у игроков появилось больше шансов на победу. В 1/4 лузеров снова произошла сенсация. Молодой b100. Hammer встречался с noBap'ом на ztn3tourney1. noBap был так расстроен поражением uNkind'a от Death'a, что не смог собраться на свой матч и проиграл в дополнительное время, тем самым вылетев с турнира. В это время Demon вышел с турнира Kik'a, а я – IDL.Horner'a.

Следующий тур лузеров. Demon обыгрывает Hammer'a, а я с огромным трудом выигрываю у Fortune (13:12 на pro-q3dm6).

Полуфинал лузеров. Demon против uNkind'a, а я – против PELE. В первом матче мало кто сомневался в победе uNkind'a, и он закономерно победил (12:5 на ztn3tourney1), а в моем матче против PELE борьба шла до самого конца. Играли на pro-q3dm6, и я проиграл со счетом 8:14, заняв тем самым 5:6 место с IDL.Demon. Ну а PELE и uNkind'у представилась возможность разыграть последнюю путевку на WCG 2002.



Завтрак для чемпионов (Полосатый).

uNkind vs PELE, карта pro-q3dm6. Начало было обескураживающим для питерца. uNkind повел со счетом 12:1, и мало кто верил, что PELE сможет что-то противопоставить разгромившему москвичу. Но не тут-то было. PELE сначала убил своего оппонента первый раз, затем перехватил инициативу и довел разрыв по очкам до двух. В последние минуты матча uNkind просто исчез с экранов, что и принесло ему победу. В финале группы победивших Death обыграл Cooler'a на pro-q3dm6 со



Триумф (orky)~Soul~.



Лексер проигрывает свой первый матч.

счетом 6:4, и игры в первый день закончились.

Во второй, финальный день турнира, сначала был сыгран матч финала группы проигравших. Cooler переиграл uNkind'a (13:9 на ztn3tourney1), тем самым выйдя в суперфинал, где его уже ждал Death. Москвичу необходимо было выиграть два матча, так как на его счету было одно поражение, но это его не остановило. Описывать финальные игры не стоит, так как они прошли под полным преимуществом Cooler'a, и он выиграл оба раза на pro-q3dm6 (13:5, 19:4). Cooler получил за победу \$3000, Death – \$1800, а uNkind – \$1200.

В рамках WCG Russia также состоялся турнир по Quake III 2x2. В нем приняли участие все сильнейшие игроки. Такие команды, как M19 (LeXeR + DanT), PK (PELE + KorresH), c4 (Zlo + Inside), b100 (Death + Hammer) сделали турнир по-настоящему зрелищным, ну а первая тройка мест полностью за Москвой:

1. c58 (Cooler + Polosatyi)
2. ForZe (uNkind + noBap)
3. ForZe-2 (ShadZy + Mikes) ■

РАЗБОР ПОЛЕТОВ ОТ FORZE.KARMA

FORZE.KARMA
KARMA_RUS@YAHOO.COM

5 сентября в «Лужниках» собралось 40 игроков из 18 регионов, специализирующихся по StarCraft. В результате ожесточенной борьбы из гонки за первое место были выбиты такие игроки, как Flash и Ghost. До финальных игр дошли лишь Asmodey, Ranger и молодое дарование TerraNiBesT, широко известное под прозвищем Android. В итоговой таблице первые места выглядели так:

1. Ranger (\$3000)
2. TerraNiBesT (\$1800)
3. Asmodey (\$1200)

Результаты налицо – все первые 8 мест приходятся на жителей обеих столиц. Но не стоит отчаиваться. Когда-то я тоже сидел далеко от ведущих игровых арен и думал, почему в столице играют лучше. Давайте попытаемся немного проана-

лизировать ситуацию.

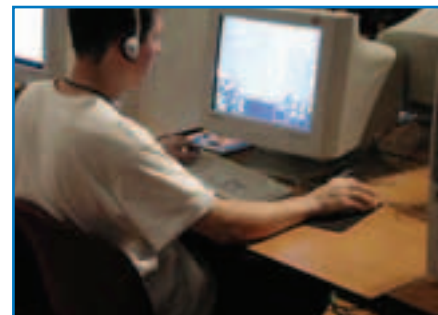
В чем же причины доминирования центральных городов?

На мой взгляд, их три:

- 1) Качество связи. Ни для кого не секрет, что в Москве и Санкт-Петербурге Интернет развит гораздо лучше, чем в остальной России. А для тренировок в стратегии нужен практически только Интернет.
- 2) Количество жителей. В густонаселенных местах проще найти единомышленников и спарринг-партнеров. Жесткая конкуренция способствует быстрому повышению уровня игрового мастерства.
- 3) Мотивация. Чем дальше от столиц, тем люди живут более приземленной жизнью. Жителям маленьких городов не до компьютерных игр, они больше заботятся о том, чтобы прокормиться и содержать домашнее хозяйство. Естественно причин гораздо больше, однако эти три, на мой взгляд – ос-

Самым интересным в дисциплине StarCraft: Broodwar было, безусловно, давно ожидавшееся противостояние связки Москва – Санкт-Петербург против регионов всей остальной России. Уже очень давно регионы грозились поставить на место «наглых и выпендривающихся столичных». Однако жители Москвы и Санкт-Петербурга были уверены в своих силах.

новные. Еще одним интересным событием на WCG стало всего лишь третье место Asmodey'a – звезды российского StarCraft'a. На деле причины очень просты. Спортсменам необходимы тренировки, как бы талантливы они не были. Чем ответственнее турнир, тем ответственнее надо подходить к тренингу. Расслабляться ни на минуту нельзя. Люди, которые достаточно сильно тренировались, показали хорошие результаты. Поэтому проигрыш Asmodey сразу двум игрокам видится мне не таким уж и сенсационным. Тем же, кто недооценивал игрока Androide, могу посочувствовать. Этот парень показал, на что он способен в условиях жесткой игровой, а также еще более жесткой психологической конкуренции. И, наконец, о победителе, Ranger'e. Усиленных тренировок он не проводил, поэтому в играх за первое



Победное шествие Ranger'a.

место ему пришлось напрячься. На тот момент он был лучше/удачливее/умнее/быстрее/подготовленнее, за что и награжден достойным и самым большим в своей жизни призом – \$3000 долларов и путевкой в Корею. От себя хочу пожелать нашим ребятам удачной поездки на Восток! ■

Итак, с чего начать? В общем, праздник удался. Все присутствовавшие игроки и журналисты видели красочную сцену, несколько экранов, на которых транслировались матчи, церемонию открытия и закрытия, но большинство моментов было пропущено зрителями и объективами камер. Вот об этом — то я и напишу.

**DILVISH,
DILVISH@PISEM.NET
(главный судья WCG в Москве)**

Из особенно приятного хотелось бы выделить следующее:

Во-первых, было очень много новых лиц. Молодые ребята, которым только исполнилось по 16 лет, смогли показать весьма красивую и интересную игру. Было много новых тактик и просто финтов. Кибератлеты наконец-то почувствовали себя настоящими людьми. Вот, к примеру, в прошлом году игрок, едва подойдя к компьютеру, сразу же начинал подключать мышку. А в этом — геймер садился на стул и сходу говорил «техник, вот девайсы — подключите». Обстановка в игровой зоне хоть и была напряженной, но все же не выходила за рамки приличий. После игры соперники пожимали друг другу руки и с улыбками шли обсуждать подробности игры. В этом году игроки с удовольствием давали интервью и позволяли снимать себя на видео и фото. Было множество факультативных игр: Heroes of might and magic III, Counter-Strike вслепую (игрокам завязывают глаза, а зрители кричат, куда идти и когда стрелять — очень весело, особенно когда играют профи). Настольный теннис, стритбол и пэйнбол подчеркивали связь с традиционными видами спорта. Были выступления актеров из клуба «Варяг». Они представляют собой бородатых мужиков в доспехах и с мечами собственного изготовления (по старинным рецептам). Актеры демонстрировали крайне красочные приемы

ЗАПИСКИ ГЛАВНОГО СУДЬИ

боя на мечах, прямо как в заставках в Age of Empires или Warcraft III. И прочее, прочее и прочее... Не будем скрывать, проблем было много. Многие игроки, пользуясь «добротой» региональных организаторов, всячески пытались нарушить правила. Некоторые участвовали сразу в нескольких номинациях. Все эти нарушения, впрочем, были выявлены на финале в Москве и привели к дисквалификации нарушителей. К примеру, команда по CS AllStars из Москвы сперва приняла участие в местных отборочных, но проиграла. Затем она отправилась в Санкт-Петербург. Там, введя в заблуждение организаторов, снова участвовала в отборочных играх. В результате они приехали на финал и были там сняты с соревнований моей судейской бригадой. Более того, они получили волчий билет на все последующие турниры WCG. Ведь по их вине пятеро ребят из Санкт-Петербурга не смогли принять участие в финале. Далее проблемы возникли при проведении жеребьевки. Многие игроки требовали «посева». Однако организаторы были непоколебимы, и «посева» в новых номинациях (тех, что не было в прошлом году) не проводилось. Это и дало кибератлетам лишнее оправдание своего проигрыша: «Я бы всех порвал, не повстречайся мне Ranger». Также в этом году спортсмены проявили жуткую неорганизованность: многие забывали в номерах паспорта, некоторые просто проспали свои игры. Апогеем стал случай, когда парень, придя в гостиницу, попросил разбудить его в 8 утра. В ответ на что услышал: «Молодой человек, а ведь сейчас уже без 10 минут восемь». Ну и, конечно же, не обошлось без различных обвинений и претензий. Причем их львиная доля была просто абсурдна. К примеру, подходит ко мне игрок и говорит, что он отказывается подписывать судейский протокол. Я спрашиваю его, в чем причина отказа. Он мне в ответ: «У меня на 7 минуте игры стали падать FPS. Я поставил паузу и написал своему противнику, чтобы он позвал судью. Подождал полминуты. FPS пришел в норму, и мы продолжили игру. А судья так и не подошел». Его противник по игре, стоящий рядом, сильно удивился и сказал: «Ну, ты даешь. Я думал, что ты шутишь.

С какой стати я должен тебе звать судью, когда он в двух шагах позади тебя стоит». Естественно, я не принял подобных претензий. Кроме того, было несколько инцидентов с охраной. Дело в том, что при входе в игровую зону все игроки предъявляли девайсы: коврики, мышки, клавиатуры и джойстики. На каждый из них выдавался талончик. Только с этим талончиком и позволяли потом выносить свои вещи обратно. И сколько я не просил игроков не пытаться передавать мышки через заграждение, они все равно это делали. Вернее, пытались, надеясь сэкономить время или же просто ленились. Охрана не дремала — задерживала нарушителей и изымала вещи. В результате ко мне подходила масса народа с просьбами/требованиями вернуть их девайсы. Плюс к этому потерянные талончики и переданные другу по привычке наушники. Мне приходилось постоянно конфликтовать с охраной, пытаться отстоять интересы игроков. Зачастую обстановка в игре накалялась и спортсмены выражали свои чувства крепкими словечками. Учитывая присутствие огромного числа телевизионщиков, корейцев и прочих VIP-гостей, это было крайне не к месту. Я даже получил несколько замечаний от организаторов. Приходилось выносить кибератлетам административное предупреждение, что в свою очередь еще больше их нервировало. Что же до самих телевизионщиков, то обычно они весьма смутно представляли, куда они попали и что тут происходит. Судейской бригаде пришлось неоднократно убеждать операторов не светить прожектором игрокам в глаза во время игры. Впрочем, это удавалось не всегда. Одна группа телевизионщиков, едва войдя в игровую зону, сразу разделилась. Их оператор с ведущей направились в мою сторону. А еще один человек (как потом выяснилось, автор программы) бросился в игровой зал. Никто из судей не ожидал от него такой прыти — не успели они оглянуться, как телевизионщик уже тормозил Flash'a: «Парень, а ну-ка повернись. Ты — то, что нам нужно! Какие эмоции! Какой взгляд!». Тут его оттащили, а ничего не понявший геймер вернулся к игре. Далее были долгие объяснения того, что человек играет напряженную игру, что он сосредоточен и его нельзя отвлекать,



Судейский состав работал без перерывов (слева — Dilvish).

что он может теперь в случае проигрыша предъявить претензии и прочее, прочее, прочее. Но никакого эффекта это не произвело. Журналист просто не понимал, по какому праву на него наорали. Точку в споре поставила произнесенная кем-то фраза: «Они играют на 3000 баксов». Вот тут-то телевизионщик все понял и принялся извиняться. В общем, все разрешилось. Но этот случай наглядно продемонстрировал, как далеко еще киберспорту до всеобщего восприятия. Также оставалась желать лучшего подготовка девушек, занимающихся аккредитацией. Игроки, как известно, народ умный и на халяву падкий. Так вот подметил кто-то из них, что на рецепции, где аккредитуются журналисты, достаточно просто представиться и сказать, откуда ты, и тебе выдадут бэджик и пакет с подарками. При этом не спрашивают никаких документов у тех, кто представляет интернет-издания. Шелнул этот кто-то пару слов приятелю, тот — другому, и понеслось. 30 человек с Cyberfight, 40 — с Progame. Да там столько народу отродясь не было! А девушкам-то невдомек. Они выдают подарочные наборы да улыбаются. Зато народу на пресс-конференции было полным-полно. Представители Samsung и Intel в восторге. Да и на банкете потом весело было. Однако, как всегда, не обошлось без интриг и слухов, основная масса которых развернулась в номинации StarCraft около игрока TerraniBest, более известного как Android. Дело в том, что этот кибератлет показал ошеломляющие результаты. Он занял второе место, обыграв в финале группы проигравших Asmodey'a. При этом он постоянно, после каждой игры, просил перерыв на 5-7 минут и убежал из игрового зала. Это странное поведение (хотя как бы вы себя чувствовали, когда приз за первое место ровнялся \$3000?) плюс выигрывать у фаворита турнира



привели к тому, что народ стал меня спрашивать о допинг-контроле. Поползли слухи о дисквалификации и прочем. Мой ответ был всем одинаковым: «Меня не интересует, принимает ли кто-либо из участников допинг или нет. По той причине, что это не запрещается правилами. И как судью меня этот вопрос совер-

шенно не касается». В общем, несмотря на то что я не подтверждал, но и не опровергал слухов о допинге, меня до сих пор преследуют негодующие крики обеих сторон. Одни обвиняют в намеренной клевете на честного игрока, другие – в халатном отношении. Вот такая она, судейская доля! ■

ВЗГЛЯД РЕДАКЦИИ

ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

Пока мы дружной толпой топали в «Дружбу» (машины были предусмотрительно оставлены в гаражах – фурышет и личный транспорт совмещаются плохо), во мне неожиданно проснулись отголоски давно похороненного высшего технического. Больше всего интересовало, как оно будет обставлено технически. В смысле, как будут транслироваться дуэли асов. Оказалось, все просто и очень практично.

Игроки сидели в глубине сцены, подсвеченные матовым светом – два ярких пятна посреди крошечного мрака. Впрочем, на них никто особо и не смотрел – внимание зрителей с трибун и партера было приковано к двум парам экранов. Каждая пара (огромный дисплей, примерно 5 на 5 метров, и его меньший собрат, где-то около 1 на 1 метра) демонстрировала вид с мониторов игроков – левая, соответственно, того игрока, что расположился слева, а правая – того, что справа. Разумное и правильное решение.

Зрителей/болельщиков было достаточно много. Злые языки уверяли, что чуть ли не половина из них – представители пишущей братии, но я бы поостерегся такой смелой оценки. Да, бэджи с сакраментальным «ПРЕССА» мелькали тут и там, но и рядовых посетителей хватало. Большая часть трибун во время нашей разведывалки была занята (места напротив сцены – так сплошняком), оно и понятно – финал да еще не какой-нибудь, а Q3. Как признался Divish, давний друг «СИ» и Главный судья Российского этапа, на финальные бои FIFA 2002 и AoE2 народу собиралось поменьше, чем на UT или CS. Ага, не сюрприз. Охрана мероприятия потрясающая. Потенциальные контры были бы убиты еще на дальних подступах, а джихад-самолеты сбиты на безопасных рубежах – от тяжелых подозрительных взглядов василисков-секьюрити едва спасали бэджи. Порой хотелось осенить себя крестным знаменем и суеверно пробормотать «чур меня!»... Но зато за жизни наших молодых



Клан M19 стал лучшим в номинации Counter-Strike.

спортсменов можно было не опасаться. До Кореи доберутся в целости и сохранности!..

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Честно говоря, сначала я думал исчезнуть с церемонии закрытия WCG еще до появления «специальных гостей». Таковыми значились «Мультфильмы» и «Би-2», о статусе которых на российской эстраде можно и не рассказывать. И если «шоу-программа», предварявшая награждение победителей была откровенно скучна, под занавес зрителям (среди которых большинство было журналистами, причем порой изрядно раздобревшими после фуршета) действительно должны были продемонстрировать нечто, условно говоря, угарное. Проблема в том, что лично у

меня к упомянутым «звездам» больших и малых площадок уже давно сложилось достаточно специфическое отношение.

Впрочем, все последовавшее далее светопреставление пришлось досмотреть до конца, хотя бы даже ради щелканья фотографий и ожидания небезызвестного обозревателя Кирилла Кутырева, которому приспичило на все это полюбоваться. Публика на выступления групп реагировала достаточно тепло. Под песни «Би-2» так вообще периодически отплясывала. При этом выступление как первых, так и (в особенности) последних представляло собой зрелище весьма жалкое. Я, например, получил огромный заряд положительных эмоций, наблюдая за гитаристом «Би-2», откровенно издававшимся над публикой и игравшим на своем инструменте такую космическую дичь, что просто диву даешься. Ну а какая ему разница, ведь основная часть гитарных партий все равно идет под фонограмму? Впрочем, все это, к счастью, имеет косвенное отношение к самому мероприятию и многопользовательским баталиям. Но впечатление все же портит. Как ни прискорбно. ■

ТЕТ-А-ТЕТ С SAMSUNG'OM

Интервью с Людмилой Масиной, организатором турнира

«СИ»: Российский этап отборочных WCG закончился. Довольна ли компания Samsung его результатами?

ЛЮДМИЛА МАСИНА: В общем и целом мы довольны организацией. Конечно же, были небольшие задержки в играх, иногда отказывало оборудование, но это все мелочи...

«СИ»: Поделитесь планами на будущее. Думали ли вы уже о World Cyber Games 2003?

ЛМ: Сейчас трудно что-либо говорить о будущем, так как многое зависит от того, как пройдет Гранд Финал в Корее и от всемирного организационного фонда. 70% наших действий зависит от них. К тому же, если

в этом году российские отборочные будут признаны лучшими, то, возможно, следующий мировой финал будет проходить в России. Сейчас мы движемся в правильном направлении, всячески способствуя развитию киберспорта во всей нашей стране. С каждым годом чемпионат будет приобретать все большие масштабы – еще больше городов будут проводить у себя отборочные игры. Лично я мечтаю провести финал не в Москве, а в каком-нибудь другом городе.

«СИ»: Тяжело ли работать с геймерами? Видите ли вы в них отличия от других представителей молодежи?

ЛМ: Никаких существенных отличий нет. Есть особенности, присущие любому подростку мужского пола в возрасте от 16 до 18 лет. Ведь именно они составляют львиную долю участников нашего турнира.

«СИ»: По какому принципу отбиралась арена для проведения российского финала WCG. Почему остановились на спортивном зале «Дружба»?

ЛМ: В этом году у нас была установка на строгое позиционирование нашего проекта как спортивного мероприятия. Все арены, которые не были связаны со спортом, были сразу же исключены. «Дружба» хороша тем, что это средняя спортивная арена закрытого типа. До нее относительно легко добраться и она не такая дорогая, как стадион «Лужники» или «Динамо».



Денис Гуреев и Людмила Масина – организаторы чемпионата.

«СИ»: Хотели ли вы принять участие в WCG в качестве игрока? Если да, то в какой номинации?

ЛМ: Конечно, да! Я человек со спортивным прошлым и при этом довольно азартный. К сожалению, пока мои навыки в киберспорте оставляют желать лучшего, но скоро я этот недочет исправлю. Больше всего мне нравятся номинации Counter-Strike и Quake III. ■



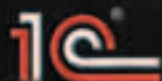
КРЕСТОНОСЦЫ



РОЛЕВАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ
СТРАТЕГИЯ В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ

2 CD, ОСЕНЬ/ЗИМА 2002

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технологии творчества

Совместная разработка
Snowball Interactive (Россия)
и Paradox Entertainment (Швеция)



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

ХИТ?

AGE OF MYTHOLOGY

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ensemble Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ОНЛАЙН: <http://www.ensemblestudios.com/aom>
■ ДАТА ВЫХОДА: 10 октября 2002 года ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF9378



Первые две Age of Empires подвели поклонников игры к мысли, что третья часть просто обязана быть трехмерной. Дождались. На очередной выставке Брюс Шелли объявил: Ensemble Studios готовит проект под рабочим названием Age of Mythology. Полное 3D, отличная графика и геймплей в лучших традициях AoE плюс куча новинок. Со времени анонса прошло много времени. И еще чуть-чуть пройдет, прежде чем вы самолично убедитесь, что Шелли выполняет свои обещания.

ВО ИМЯ БОГОВ

Полагаю, вы в курсе, что у AoE и AoM не может быть внятного сюжета. Описывать сторилاین кампаний настолько неинтересно, что лучше за это и не брать. В стратегиях главное — это фишки. Features по-ихнему. Причем есть мнение, что таких features, какие будут в AoM, мы нигде не увидим еще долго. Если, конечно, сразу же после выхода игры левые компании не подключатся к массово-поточному производству клонов. Со стратегической точки наблюдения AoM — то же, что и Age of Empires. Только трехмерная и с дополнительными интереснос-

тями. Первоочередной и главной интересностью всеми игровыми журналистами мира признана фишка с богами.

Боги. Обычные такие боги, из норвежского, греческого и египетского пантеонов. Правда, Больших Богов будет всего ничего: главарь Один, мой названный папа Тор и хитрец Локи образуют норвежскую коалицию. Громовержец Зевс, водорослебородый Посейдон и мрачноватый паренек Аид представляют греческую сторону. В то время как Амон Ра, жenuшка Осириса Исида и злобный братец Сет составляют египетскую семейку.

Каждый бог занимается в основном тем, что не вмешивается в дела смертных. Он может изменить существующую ситуацию лишь в том случае, если его попросят. Вся эта бодяга с молитвами, придуманная мусульманами и евреями (Коран и Библия, соответственно), в Age of Mythology была переведена в отдельный ресурс, именуемый Favor (о нем см. врезку). По вашему желанию боги дают выбрать одно из Чудес сразу же, как только игрок переходит в очередную Эру (да-да, AoE знатно наследил в офисе Ensemble Studios). Всего чудес, как и Эр, будет четыре и использовать их

У Age of Mythology знатные родственники и родитель – отличник дизайнерской подготовки. Age of Empires заставила поверить в гейм-потенцию Microsoft. Age of Empires 2 была сверхпопулярна еще задолго до выхода – пираты продавали бету за бетой, игроки плакали, кололись, но продолжали есть кактус в ожидании настоящего СыРА. И был сыр, и была всеобщая радость... Потом вышла The Conquerors с отличной тематической кампанией. И понеслась – random missions каждую неделю, карты от дизайнеров, карты от фанатов...

ХИТ?

можно когда угодно. В большинстве своем чудеса привязаны к 27 богам каждого пантеона, но для игрока особой разницы нет, прописан в Чуде Гермес или Посейдон – главное взять и использовать его способность в нужный момент. Что касается самих чудес, то вот вам избранные моменты из дизайн-документа по Age of Mythology.

Норвежские чудеса: установка золотоносной шахты в любом месте карты; целебный неуничтожимый источник, восстанавливающий хит-пойнты ваших юнитов; анимирование нескольких деревьев, которые вырвут корни из земли и пойдут мочить врага; пришествие дракона Нидхога, умеющего жечь дома и деревья, но не умеющего лечиться никоим образом.

Греческие чудеса: молния, убивающая насмерть любого юнита; камень, куда сбегаются животные, которых можно пустить на мясо; портал, переносящий юнитов из одного места карты в другое; превращение некоторых противников

MICROPROSE ИЛИ MICROSOFT?

Брюс Шелли начал работать в игровой индустрии еще в 1980 году. Тогда он работал над настольными ролевыми играми. Через некоторое время, в 1987 году, он начал всерьез увлекаться компьютерными играми. При чем настолько серьезно, что сумел принять участие в создании таких хитов от Microprose, как Civilization и Railroad Tycoon. Как и Брайан Рейнольдс, Брюс многому научился у Сида Мейера и, образовывая компанию Ensemble Studios в далеком 1995 году, он уже знал, над чем будет работать. Конечно же, над Age of Empires, совмещающей в себе каноны RTS и god-sim'ов.

в свиней и многое другое.

Египетские чудеса: ускорение добычи золота из шахт; запуск змей, насмерть вкушающих противника за пятки; превращение городской ратуши в цитадель; переход фараона в статус Сына Осириса – этот сыночек практически неуязвим, да к тому же атакует сверкающей цепной молнией.

Вот такой вот перечень. Это, замечу, лишь треть от того, что будет в игре. Я, конечно, постарал-

ся выбрать кусочки поаппетитнее, но всего аромата по причине ограниченности места передать не смог. Уж простите, коли сможете.

ЭЙ ВЫ, СМАЗОЧНЫЕ СУЩЕСТВА!

Между прочим, на севере холодно. Проамериканская культура утверждает, что там по улицам бродят медведи, в барах бушуют берсерки, а по ночам деревни обегает оголодавший волк Фенрир и



▲ Знакомьтесь: Брюс Шелли. Человек, парход, духовой оркестр и просто дизайнер.



▲ Натуральные греческие руины. И пара греческих отрядов. Потомки-археологи будут недовольны, если от руин совсем ничего не останется.





◀ Команда Ensemble Studios. Практически все они работали над Age of Empires 2 и сейчас доделывают Age of Mythology.



жрет все подряд. Люди живут бок о бок с гномами, выращивают мухоморы, которые продают по дешевке берсеркам и рисуют руны в свободное от выращивания грибов время. Еще там верят в Вальгаллу и Хель и считают, что сами живут в каком-то Мидгарде. И очень хотят погибнуть на поле боя, чтобы валькирии, сошедшие с обложек Пентхауса, унесли их в местный рай на вечный пир с Одним. Еще норвежцы торгуют созданной на основе подземных вод и пшеничного спирта Thor's Hammer Vodka через сайт <http://www.thorshammer-vodka.com>, а мифических существ из местных норвежских лесов отправляют поднимать Рунет.

В это время в Греции выращивают виноград и маслины, придумывают байки про разговаривающих животных и пятки Ахиллеуса, искренне жалеют пострадавшего от Зевского произвола Асклепия, славят Прометея, огонь принесшего, придумывают винты с правой резьбой и демократию, строят гимназии с журфаками, в которых учатся всякие отбросы общества вроде вашего покорного, да и вообще отлично проводят время на местных курортах, будучи окруженными ажно тремя морями. Правда, отдельные народности Греции вроде спартанцев весьма бездарно проводят время, играя в ризлито-шоу «Единственный оставшийся в живых в яме с крокодилами». В те же времена в Египте эбонитовые от загара жители обожают кошек, выращивают на убой носорогов, поклоняются великому и ужасному Амону Ра, восхваляют

того фараона, который правит ими в настоящее время, строят пирамиды и предоставляют политическое убежище евреям, потом этих евреев выгоняют. Еще египтянки таскают на шею кольца, а в качестве смертной казни эти кольца снимают. Из культуры у них процветает папирусная письменность в картинках, рисование на пирамидах неприличных слов, прошумевшее по всему левому берегу Нила театральное представление «Пятьдесят второе сватовство Клеопатры» и дизайн гробниц по последнему слову техники.



Это все так, литературное отступление. Чтобы вы вошли в курс дела относительно тех народностей, за которые потом придется играть. Теперь более конкретно: юниты делятся на простых, мифических и героев. По все той же причине ограниченности журмesta привожу прайс-лист лишь по ми-

МОЛИТВА КАК РЕСУРС

Еда, золото и дерево – это все знакомо и понятно. Методы добычи останутся прежними. А вот четвертый ресурс, именуемый Favor, необходим для создания мифических существ. Его добыча для каждой расы уникальна. Греки обязаны выделять работников для молитвы в храме. Египтяне строят монументы (пять видов), которые потихоньку набирают благосклонность в вашу ресурсодержалку. А вот норвежцы для сбора Favor должны уничтожать противника и его здания. Такие необычные методы сбора нового ресурса.

◀ Фермы — залог здоровья вашей цивилизации. Без грамотной кормежки крестьянин на поле не выйдет и солдат в битву не пойдет.

пинает до смерти. Mountain Giant – самый крутой юнит в AoM, имеющий 1200 хит-поинтов, пинающий противника в небо и имеющий бонусы против зданий. Nidhogg – см. о нем выше в главе про Чудеса. Raven – скауты, после смерти восстанавливаются в храме. Treant – ходячее дерево, см. о нем выше в главе про Чудеса. Troll – кидается камнями. Einherjar – дух воина, попавшего после смерти в Вальгаллу, присутствие которого в армии повышает характеристики юнитов. Valkyrie – вместо того, чтобы тащить погибших викингов в Вальгаллу, предпочитает лечить раненых юнитов. Jormund Elver – свойства неизвестны. Kraken – морской юнит, ненавидящий корабли. Греция. Centaur – стреляющая человеколошадь. Chimera – местный

фическим юнитам:
Норвегия. Battle Boar – пинает врагов в небо. Fenris Wolf – чувствует себя лучше в окружении других волков. Fire Giant – умеет концентрировать энергию и дарить ее окружающим в виде нескольких фэйрболлов. Frost Giant – сначала замораживает дыханием, а потом

Flame Tank. Colossus – недетской силы существо, восстанавливающее силы пожиранием деревьев и золота из шахт. Cyclops – тоже забавный парень, убивающий врагов путем подбрасывания их в воздух. Hydra – многоголова тварь, атакующая нескольких врагов одновременно. Manticore – голова человека плюс тело льва плюс хвост скорпиона равно стрельба взрывающимися шипами. Medusa – не только стреляет из лука, но и заставляет противника в буквальном смысле камень от ужаса. Minotaur – сильно бьет врага головой. Nemean Lion – рев этого зверя демобилизует оппонента на некоторое время. Pegasus – конь, почти педальный, умеет летать и высматривать врага. Shades – слабые существа, которых с тридцатипроцентной вероятностью можно создать из своих умерших юнитов в Храме. Hippocampus – лодка быстро двигается, но не умеет атаковать, при этом после своего уничтожения регенерируется в одном из доков игрока. Carcinus – пока не известный юнит. Scylla – умеет наращивать

НЕМНОГО О РЕЛИКВИЯХ, ЧАСТЬ 1

В AoM будут присутствовать реликвии. Это такие артефакты, разбросанные по карте. Герои и жрецы могут найти такую штуку и отнести ее в Храм, где она и активируется. Но как только реликвия начинает действовать, об этом узнает противник, которому может внезапно возжелаться захватить реликвию в свою пользу. Поэтому артефакты надо охранять как зеницу ока. Зачем? А вы сами почитайте, что они вам дадут: Armor of Achilles – повышает броню пехотинцев; Arrows of the Alfar – все здания, стреляющие стрелами, стреляют ими еще больше; Golden Bridle of Pegasus – дает восстанавливающегося после смерти Пегаса, причем дает независимо от стороны, за которую вы играете.

экспу в боях с противником.

Египет. Anubite – обладает прыжковой атакой, способной переброшить анубиса через препятствия. Avenger – умеет атаковать смерчем из мечей, снимающих нехилое количество здоровья с противника. Scarab – огромный жук-раздолбай, способный в краткие сроки уничтожить любое здание, а в момент смерти распространяющий смертоносные газы. Scorpion – стреляет

отравленными шипами. Sphinx – еще один антипостроечный юнит, способный создавать вокруг себя песчаную бурю, не дающую принести вред себе, но и не дающую ему же возможности атаковать. Wadjet – умеет плеваться ядом в противника. Mummy – подходя к врагу и кладя ему руку на плечо, может отконвертировать означенного оппонента в пользу игрока. Petsuchos – крокодилоподобный



Интересно, почему интерфейс мультиплеерной игры мне напоминает Warcraft III?..



Ты не можешь это пропустить!!!

**Спецвыпуск журнала
«Страна Игр»**

**Супер
ХИТ**

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

**Часть тиража будет укомплектована
полной лицензионной версией игры.**

**Полная информация для новичков
и профессионалов жанра RTS:**

- описание 12 наций
- прохождение 4 кампаний (30 миссий)
- все характеристики более 200 (!) видов подразделений и сооружений
- советы и хиты, тактические и стратегические хитрости
- нюансы многопользовательских баталий
- конкурс с ценными призами

**Вы готовы командовать гигантскими армиями,
где под вашим началом плечом к плечу будут
сражаться до 16 тысяч воинов?**

**Готовы изменить ход 6 известнейших битв,
прогремевших в XV-XIX века? Тогда до встречи
на страницах спецвыпуска «Страны Игр»!**

В продаже в ноябре

(game)land

НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

Движок Age of Mythology умеет удивлять. Первые скриншоты в разрешении 1600x1200 поражали воображение, а уж ролики с режущимися в воде рыбами высокой детализации заставляли всех присутствующих судорожно хватать ртом воздух. Помимо вывода красивой графики, ожидается оптимизация игры настолько, насколько этого хватит, чтобы выдерживать на карте сотни моделей юнитов. Будет и смена времени суток, и осадки типа «дождь унд снег», будет натуральный терраформинг. А что касается камеры, то она будет полностью под контролем игрока – можно вертеть карту как угодно, приближать и удалять местность.

юнит, стреляющий энергией солнца из диска на лбу, причем стреляющий очень аккуратно. Phoenix – летает, атакует какой-то гадостью, а после смерти оставляет после себя яйцо, из которого за отдельную плату можно воспитать еще одного Феникса. Roc – птица Рух способна воздушным макаром перенести до пятнадцати юнитов куда угодно. Leviathan – умеет разламывать вражеские корабли. Turtle – то же, что и Левиафан, только гораздо грамотнее и быстрее. Что касается остальных юнитов, то это стандартные пеоны-пехотинцы-рыцари-кораблики-караваны и вообще все те, кого мы наблюдали в оригинальной AoE. И плюс герои, которых можно занять только одного за миссию – да и то с подачи богов.

Кстати, клиентов мясного отделения местного продмага будет порядка 27 штук – от антилоп и зебр до обезьян и северных медведей.

ИНФРАСТРУКТУРА
РЕШАЕТ ВСЕ

RTS без зданий – это не RTS, а Ground Control какой-то. Но у нас чистокровная реалтаймовая стратегия, так что без инфраструктуры с апгрейдами мы далеко не пройдем. Попробую вкратце обозреть строения каждой из сторон на примере Греции.

Temple – здание, дающее мифических существ, жрецов, а заодно и использующее Реликвии (см. врезку). Academy – создает и улучшает юнитов. Archery – тир, возвращающий стрелковых солдат. Stable – воспитывает наездников всех мастей. Fortress – здесь вы можете заказать (в хорошем смысле)

рыбу с траулеров. Sentry Tower – сюда тоже можно заводить войска, но при этом башня атаковать противника не будет. Watch Tower – уже покруче, потому что этот вариант умеет запускать огненные стрелы. Wall/Gate – не мне вам рассказывать, что это такое. Town Center – ровно то же, что и аналоги из AoE: сюда приносят ресурсы, отсюда выходят работники, отсюда же вылетают огненные стрелы в неосторожно подошедшего оппонента. Settlement – место на карте, где нужно построить Town Center. Armory – заведует апгрейдами брони и орудий всех мастей. Market – здесь обмениваются ре-



▲ Вот эти замечательные парусные лодочки сейчас будут скушаны бережливо относящимися к своей стихии Кракенами. Несмотря на численный перевес.

героя и осадные орудия, а также захлестнуть сюда дружелюбные войска, которые будут отбивать вражескую атаку. Dock – заведует морской обороной и принимает

суды по определенному курсу, отсюда можно выслать караван, занимающийся продажей излишков. Storehouse – содержит в сохранности дерево и золото, а также за



▼ Засада! Наши оказались в яме, и на их крики оббежали враги. Если стрелки оперативно не отобьются от змей, нам будет туговато.

отдельную плату улучшает добычу дерева и золота. Granary – то же самое, только относительно еды. Farm – неиссякаемый источник еды. House – необходим для привлечения в актив живой силы.

Фактически у египтян и норвежцев примерно те же самые здания плюс дополнительные. Это связано с различиями в экономике и оборонной промышленности этих сторон. Например, в Египте отбивающееся здание – это не отдельная крепость, а дополнительная функция «кавалерийских барак». А, скажем, у норвежцев есть Dwarven Foundry – здание, продающее дополнительные апгрейды брони и оружия. Баланс, судя по описаниям в Интернете, будет вылизан до микроскопических трещинок. Да и те будут заделываться оперативно выходящими патчами. На этом, пожалуй, все. За дополнительной информацией обращайтесь ко врезкам, а я с вами прощаюсь.

НЕМНОГО О РЕЛИКВИЯХ, ЧАСТЬ 2

Head of Orpheus – повышает радиус видимости всех юнитов; Ring of the Nibelung – потихоньку добавляет золотишко в вашу копилку; Ship of Fingernails – дает серьезный бонус к броне кораблей; The Wadjet Eye – мифические юниты строятся быстрее; Eye of Horus – городские ратуши дают больше населения; Sistrum of Bast – снижается стоимость работников; The Tusk of the Iron Boar – поднимает максимальное здоровье наездников; Kithara of Apollo – повышает скорость работников; Fetters of Fenrir – работники убивают зверей с одного выстрела. Это все лишь часть артефактов, всего же их будет около сорока.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

БАТМЕН™

НА СТРАЖЕ ГОРОДА

КОВАРНЫЙ **ДЖОКЕР** ПЛАНИРУЕТ НОВЫЕ ЗЛОДЕЙСТВА. ПЕРВЫМ ДЕЛОМ НУЖНО ИЗБАВИТЬСЯ ОТ КРОВНОГО ВРАГА - **БАТМЕНА**.

ЕМУ НЕ ИЗБЕЖАТЬ ЗАПАДНИ. НА СЕЙ РАЗ НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ОСЕЧКИ - НО... СУДЬБА РАСПОРЯЖАЕТСЯ ПО-ДРУГОМУ.

ЛОВУШКА СРАБАТЫВАЕТ ПРОТИВ ДЖОКЕРА. ПРОИСХОДИТ СЛУЧАЙНЫЙ ВЗРЫВ, ЧТО СПАСАЕТ ЖИЗНЬ БАТМЕНУ. ДЖОКЕР ИСЧЕЗАЕТ В ОГНЕ, И, КАЗАЛОСЬ БЫ, СО ЗЛОМ ПОКОНЧЕНО.

НО СКОРО ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЧТО ЕГО СМЕРТЬ БЫЛА ВСЕГО ЛИШЬ ИНСЦЕНИРОВКОЙ. ПРЕСТУПНИК ЖИВ И СБИРАЕТСЯ **УНИЧТОЖИТЬ ВСЕГ ГОРОД...**



© 2002 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved.

DC Bullet Logo, BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. WBIE LOGO: TM & © Warner Bros.

©2002 «Руссобит-Пабблишинг».

Издатель «Руссобит Пабблишинг». г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.2

e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61;

Техническая поддержка : support@russobit-m.ru , т: 212-27-90

ХИТ?

DOOM III



Игровым миром правят старенькие технологии Quake III Arena и Unreal, несколько дополненные и модернизированные за плечами по три-четыре года успешных релизов. Технологии отдельно, игры отдельно. Что еще хуже, проекты, созданные на совершенно новых движках, как правило, не дотягивают до уровня лидеров. Может показаться, что ситуация уже не изменится к лучшему, и мы никогда не сможем испытать того чувства восторга, которое посещало нас при первом взгляде на те же Quake и Unreal.

КУЛЬТ ЗА НОМЕРОМ ТРИ

Да, эволюция несколько замедлилась, рыночные условия изменились, но это не имеет ровным счетом никакого отношения к почтенным студиям Epic Games и id Software. И если первая в данный момент уже завершила создание движка Unreal нового поколения (а на днях выйдет и официальная демо-версия первого проекта, использующего эту технологию, Unreal Tournament 2003), то Джон Кармак и его команда все еще колдуют над своим шедевром, который станет основой для сиквела легендарного Doom. Именно этот проект, по всей видимости, способен основательно перетрясти всю современную методику разработки компьютерных игр. Обилие свежих и оригинальных графических решений, потрясающая реалистичность, невероятная работа с освещением, — все это, как когда-то, будет приводить нас в совершеннейший восторг. «СИ» достаточно долго хранила молчание по поводу этого проекта, что, впрочем, не есть наша вина — id Software до поры до времени предпочитала вообще ничего из игры не показывать. Первые кадры из прототипа Doom III мы могли увидеть на прошлогодней MacWorld, где Кармак демонстрировал сложные модели персонажей и их лицевую анимацию. На прошедшей в мае

этого года выставке E3 фанаты игры, отстоявшие гигантскую очередь, могли взглянуть на десятиминутный ролик, повествующий об истории сериала Doom и демонстрирующий в общей сложности секунд тридцать игрового процесса. В то же время сами id'шники показывали один из уровней игры прессе за крепко закрытыми дверями. Наконец, на ежегодном августовском форуме фанатов FPS QuakeCon настало время для публичной демонстрации некоторых деталей долгожданного шедевра. Собрав воедино все увиденное и услышанное, мы спешим поделиться впечатлениями.

Doom III — это, похоже, самый грандиозный FPS-проект в истории компьютерных игр. Да, пожалуй, более грандиозный, чем Halo. И куда более ожидаемый, чем Unreal II. В случае ошибки игровая общественность попросту отвернется от продукции компании. Учитывая, что в последние годы ряды id покинула масса игровых дизайнеров, в том числе такие знаменитости, как Том Холл (Tom Hall) и Джон Ромеро (John Romero), собственно дизайнерская составляющая в играх компании резко ослабла. Креатива все еще хватает на проекты типа Quake III, от которых, особых художественных изысков и не требуется, но вот масштабную single-player-игру такой команде было явно не потянуть. А Doom III, по замыслу Кармака, будет ориентирован прежде всего на однопользовательскую игру. Именно Doom III отнимает сейчас у серьезно расширившейся команды id 100% рабочего времени. Все остальные проекты отданы сторонним командам. Даже Quake IV, обещающий стать настоящей нирваной для всех фанатов сетевых сражений, создается в дружественной студии Raven Software.

ЗА ПОРУГАНЫХ КРОЛИКОВ!

Игра будет развивать всевозможные марсианские темы, родившие-

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: id Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Pentium 4 1 GHz, 256 MB RAM, 3D-акселератор с поддержкой пиксельных шейдеров (GeForce, Radeon) ■ ОНЛАЙН: <http://www.idsoftware.com>
■ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2003 года ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF8957

Середина девяностых... Золотые денечки игровой индустрии. Стремительный взлет производительности компьютеров, бесконечные эксперименты с новыми технологиями. Революции следовали одна за другой без перерывов. Путь от примитивного Wolfenstein 3D до Doom, а затем и до Quake был проделан за какие-то жалкие четыре года. Каждый новый крупный проект автоматически подразумевал и графическую революцию.

ХИТ?

▼ Сильная сюжетная составляющая превратит Doom из веселого шутера в мрачный апокалиптический НФ-триллер. С отличной анимацией и выразительной мимикой персонажей.



▲ Создаем настроение Doom III. Грязный сортир, труп, лежащий в луже крови, и очаровательная «собачка», решившая перекусить. Освещается все это нервным, прерывистым светом раскачивающейся под потолком лампы.



ся в первых двух сериях. Поскольку сюжета как такового в Doom никогда не было, команде сценаристов пришлось придумать его целиком, заодно захватив и события первых двух частей. Сюжет-

ная линия полностью определяет то направление, в котором было решено развивать сериал. Приготовьтесь к сюрпризу – оно не совсем совпадает с игровой сущностью оригинала. Сюжет, написан-

ный для Doom III, куда больше подошел бы игре типа Resident Evil нежели бездумному веселому шутеру «отправляйся в преисподнюю, салага, и перестреляй там всех чертей». Doom вступил на территорию survival horror. id всерьез собирается перенести атмосферу и некоторые элементы «ужастикового» жанра в игровой процесс шутера от первого лица. Лицо вашего героя вы сможете видеть лишь в сюжетных вставках, а вот с многочисленными монст-

новые трубы. Появятся такие нетипичные для Doom вещи, как манипуляции с предметами, диалоги, головоломки... А вот вопрос о возвращении красно-желто-синих ключей остается открытым. В новую атмосферу веселенькие ключики как-то не вписываются. Полагаю, такой неожиданный поворот в игровом процессе должен привнести множество новых черт в игру. С другой стороны, яростных поборонок быстрого кровавого action'a этот факт наверняка сильно расстроит. Более того, Doom III они могут возненавидеть так же, как ненавидят, например, Mario или Final Fantasy. Впрочем, угодить всем все равно нет никакой возможности.

ДЖОН КАРМАК: ЧЕЛОВЕК И «ФЕРРАРИ»

Нет практически никаких сомнений, что Джон Кармак (John Carmack) в свои тридцать с легким гаком, выглядящий как увлеченный семнадцатилетний подросток, является самым талантливым программистом, работающим в игровой индустрии. В id Software он с самого начала – еще со времен Commander Keen. Первая значительная работа – движок Wolfenstein 3D. Главный прорыв – технология Quake – сырая, мрачная, серая, малоэффективная, но зато трехмерная. Кармак знаменит своим пристрастием к дорогим гоночным автомобилям (которые он с легкостью может себе позволить) и знаменитыми интернетовскими .plap-колонками, в которых он регулярно ругает производителей графических карт. Ни одна мало-мальски серьезная новинка не проходит мимо него, а многие компании-производители графических чипов небезосновательно полагают, что одна только поддержка Кармаком их нового акселератора способна привести к рыночному успеху. И наоборот, соответственно...



рами придется знакомиться куда ближе, чем в аналогах от третьего лица. Монстры не будут появляться где-то на горизонте, а все чаще выскакивать из-за углов, подстергать вас в темных аллеях и переходах, выпрыгивать из люков и прорываться сквозь алюми-

БЛЕСК БЕЗУПРЕЧНОСТИ

Если с игровым процессом ситуация пока темная, то вот по поводу технического исполнения вопросов уже не возникает. Движок Doom III во всех смыслах уникален. В новой работе Кармака сочетаются как свежие технические решения, ставшие возможными благодаря выросшей производительности видеокарт, так и ориги-

нальные уловки, позволяющие добиться высочайшего качества изображения, при этом не слишком перегружая систему. Так, например, модели уровней и персонажей поначалу создавались в максимально возможной детализации (на уровне хорошего CG-ролика). После чего разработчики снимали «маску» с получившейся модели и надевали ее на гораздо менее детализованный каркас. Получившийся результат при правильной анимации практически не отличался от фильмового эталона и при этом состоял не из полумиллиона полигонов, а лишь из пятнадцати-двадцати тысяч. То же самое с игровыми объектами и уровнями – процесс отработан для абсолютно всех графических элементов в игре. Если на моделях id удалось по-хитрому сэкономить, то освещение в Doom III сделано по-честному. Мы можем смело заверить вас, что самые реалистичные световые эффекты в индустрии на данный момент принадлежат именно этому проекту. Дело тут даже не в количестве источников, текстур, прохо-

дов и прочих технических заморочках. Свет в Doom III стал по-настоящему живым. Он отражается и преломляется, он движется по стенам, по лицам и телам монстров, он бывает мягким и жестким, тихо струящимся и резким. А иногда и всем этим вместе и одновременно. Детализация игрового мира, похоже, не поддается описанию. Опять-таки, все здесь кажется реальным



и живым. Монстры не только разбрасывают ящики, но также проламывают и сминают металлические конструкции, с явным удовольствием пережевывают стальные перила и вообще ведут себя крайне вызывающе по отношению к окружающей среде. Впрочем, имеются веские подозрения, что эта вседозволенность является результатом грамотно написанного скриптово-

фанатов в том, что финальная версия игры, в принципе, будет способна идти на куда более простой конфигурации. Тем не менее, полагаем, что минимум хорошим GeForce вам запастись все-таки стоит.

ЛЕГЕНДА АПРИОРИ

Дата выхода игры, как это обычно бывает у id, даже не обсуждается. Первоначально планировалось выпустить проект в декабре 2002 года. Однако так быстро завершить Doom III студии не удастся. Речь пока идет о задержке в 4-6 месяцев. Сам же Джон Кармак заявил о том, что два раза с Doom III на выставку E3 он ездит



DOOM III НА ИГРОВЫХ ПРИСТАВКАХ

Многие из творений id Software выходили не только на PC, но и на игровых приставках, правда, как правило, со значительным опозданием. Причем эти порты при всех своих недостатках пользовались солидной популярностью. Для корпорации Microsoft «поход за эксклюзивным Doom III» стал одним из самых важных шагов на пути к становлению новой приставки Xbox. Предварительные договоренности на этот счет были достигнуты уже давно. В то время Кармаку еще очень нравился чип GeForce 3, на базе которого и создана графическая подсистема Xbox, и, по всей видимости, он был полон решимости создать достойную приставочную версию. Со временем же энтузиазм id начал остывать. Движок получался слишком громоздким и ресурсоемким, чтобы его можно было легко портировать на Xbox, причем основной проблемой стала не графика, а недостаток оперативной памяти (в Xbox ее всего 64 МВ). Последние полгода об Xbox-версии никто даже не говорил, а представители id на E3 утверждали, что Doom III появится только на PC. Тем не менее, уже в конце августа Джон Кармак заявил, что версия игры для Xbox непременно будет создана, и у приставки вполне хватит для нее производительности, чего, увы, нельзя сказать о PlayStation 2. По поводу GameCube также были высказаны некоторые сомнения. Хорошие новости для всех владельцев Xbox. Единственный момент – полномасштабная разработка консольной версии игры начнется лишь после того, как будут полностью завершены работы над PC-вариантом.



го языка, а не гениальной физической модели движка. Впрочем, кому какая разница, если все это будет неотличимо от реальности?

Doom III пока что демонстрировался на публике лишь на видеокартах от ATI Technologies. То есть только на самой последней модели, Radeon 9700. Отсутствие какой-либо поддержки nVidia со стороны id несколько настораживает. Что же касается Radeon 9700, на момент последней демонстрации Doom III шел на ней без каких-либо заметных тормозов в разрешении 800*600 на Pentium 4 2.2 GHz. Кармак уверяет обеспокоенных

не собирается...

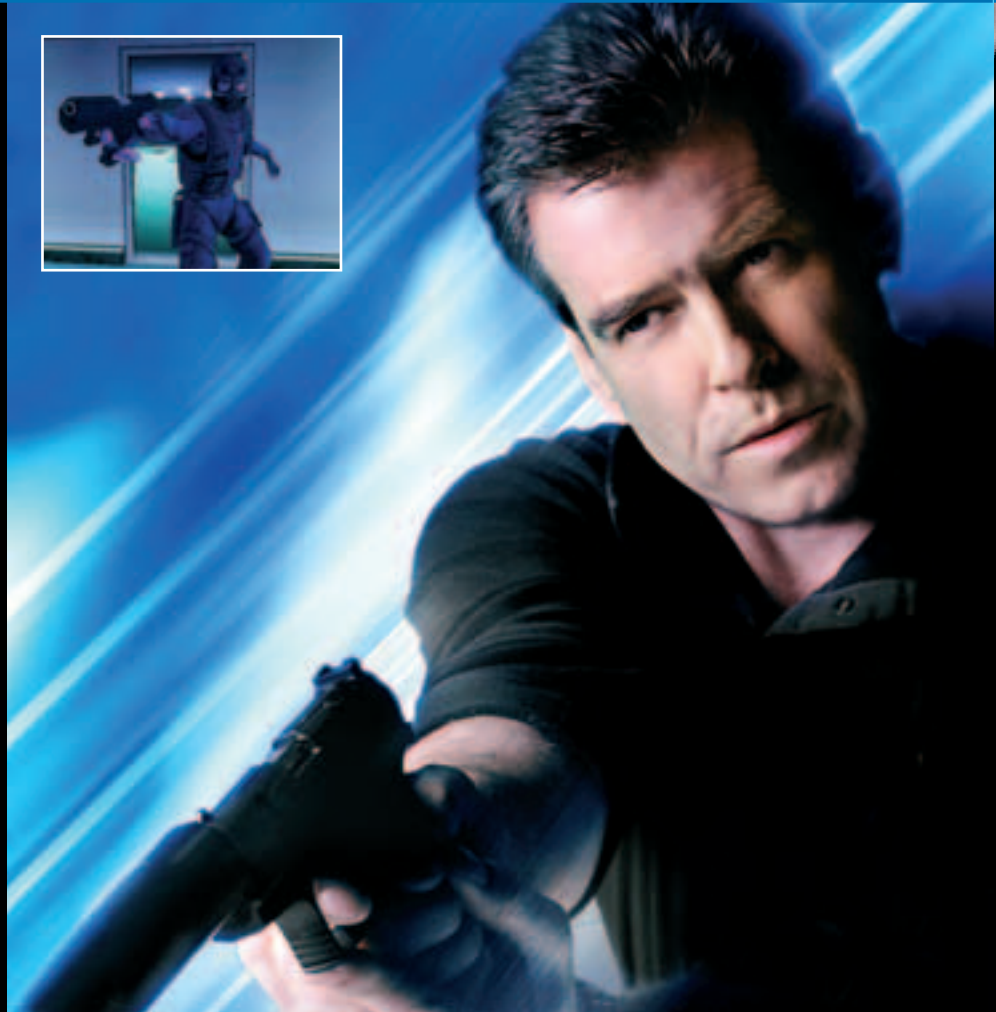
Судя по всем признакам, нас ждет не просто отличная игра. Doom III обещает стать настоящим откровением, причем сразу по всем фронтам – графика, свежий и оригинальный игровой процесс, и... практически полное отсутствие сетевых режимов (пока в игру обещают включить лишь простенький deathmatch на 2-4 игроков, а остальные прелести оставлены для expansion pack'ов). Ждем, да еще как ждем!..

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU

ХИТ?

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

- ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, GameCube
- ЖАНР: FPS
- ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИКИ: Gearbox Software (PC), Eurocom Entertainment Software (PS2, Xbox, GameCube)
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
не объявлены
- ОНЛАЙН: http://www.ea.com/eagames/main/pccd/007_nightfire/home
- ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2002 года (PC)
- ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12334



GC

На этот раз миру противостоит некий Рафаэль Дрейк, президент международной корпорации «Феникс», и бывший гражданин Советского Союза. Вроде бы как медведи с балалайками и в шапках ушанках на горизонте замаячили, но... Дело в том, что Дрейк, несмотря на то, что вроде бы и земляк, — по батюшке африканец, а по матушке бразилец. Говорит негодяй на шести языках, имеет несколько гражданств, множество соратников по всему миру, обладает недюжинной харизмой и еще хочет править миром. Лично от меня — медаль ему, как самому дьявольскому злодею, когда-либо топтавшему старушку-землю. Просто таки квинтэссенция зла, а не дядька, а кто может такому в ме-

ру своих скромных сил, кроме нас, противостоять? Конечно, никто. Естественно, сразу с ним встретиться не дадут, и чтобы свершить над супостатом справедливое возмездие, предстоит пре-

одолеть длинный и тернистый путь, состоящий более чем из десяти уровней. Побывать доведется в Австрии, Токио, зеленых и опасных джунглях, на территории тайной базы в Тихом океане, косми-

ческой станции и в подводном царстве — и сдобрено это кругосветное путешествие множеством скриптовых сценок, населенных четырьмя роковыми феминами из разных стран и еще десятком ха-

ВИД СЗАДИ...

Помимо вида от первого лица, в игре будет реализован и вид от третьего лица. Являть свою мощную спину, на которой возлежала судьба всего свободного и независимого человечества, 007 будет при преодолении некоторых препятствий — таких, например, как переход по узкому канату через пропасть. Кроме этого, *third person view* включается в ключевых сюжетных моментах, и это позволяет предположить, что вид со стороны будет, кроме всего прочего, служить и своего рода полезной подсказкой...



В очередной раз гроза всех красивых женщин и злодеев особо крупного масштаба — агент 007 — порадует нас своим появлением в качестве главного героя игры от Electronic Arts. Новая история из жизни невозмутимого и смертельно опасного шпиона опять предоставит возможность рисковать жизнью, стрелять ракетами из шариковых ручек и, конечно же, разгуливая в строгом черном смокинге, бесплатно распивать «Мартини», аргументируя это тем, что вы Бонд, Джеймс Бонд...

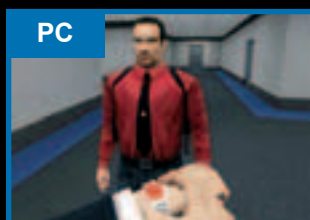
ХИТ?

актерных персонажей. Все это составляет красивую историю и объединяет в себе самые интересные эпизоды из карьеры легендарного служаки агентства MI6 за все сорок лет на службе Ее величества (ровно столько исполняется в этом 2002 году)...

ПУШКИ И ГАДЖЕТЫ (ХИТРЫЕ ШПИОНСКИЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ)...

Само собой, с голыми руками на армию головорезов корпорации «Феникс» никто Бонда посылать не собирается. Дело предстоит жаркое, потому в распоряжении имеются почти все самые совершенные инструменты истребления себе подобных, начиная немецким пистолетом «Вольфрам» 2К со съемным глушителем и заканчи-

вая цилиндрической пушкой «Калипсо» Р-750 с самым большим боезапасом среди автоматов и чудовищной скорострельностью. Известных видов оружия на данный момент более десятка, причем подавляющее большинство имеет функцию альтернативного огня. Скажем «Да!» разнообразию. Помимо предметов прямой дезинтеграции, естественно, будет присутствовать немало приспособлений из лаборатории милого дедушки Кью, без которых истории о 007 просто не обходятся. Например, в оплачиваемом государством Великобритании мобильнике героя скрывается прибор для расшифровки кодов электронных замков и неприятельских компьютерных систем. На случай же желанья полазить по отвесным стенам



PC

этот самый телефон может быть с легкостью превращен в магнитную «кошку», позволяющую, скорчив рожу и сказав «Беее!» любому зарвавшемуся Спайдермену, быстро исполнить задуманное. Как обычно, в любой заповке Бонда что-то да есть... Стандартный джентльменский набор, с которым не страшно выходить на улицу. Для личностей же особо пекущихся о своей безопасности советуется захватить с собой кейс, где непонятно как умещается настоящий портативный пулемет на батарейках с пультом дистанционного управления.

РАЗНЫЕ КОНСОЛИ, РАЗНЫЕ БОНДЫ...

Именно так и будет обстоять дело. Учитывая тот факт, что над разработкой игры на консоли и на PC работали две разные команды, результат вовсе не неожиданный, но, с другой стороны, отличий будет вовсе не так уж много. Чем же нас порадуют разноцветные коробочки с джойстиком? А порадовать есть чем, например, теми же не имеющимися в компьютерном варианте гоночными уровнями на «Астон Мартин V-12», разработанными не хоть бы кем, а людьми, причастными к созданию



Xbox

▲ Великолепная работа освещения, высокая детализация помещений и моделей персонажей. Xbox-версия рулит.

ВЫБОР

Симпатичный зверь Stealth action в этой игре хм... добровольный. Например, проникновение в замок на первом уровне. Вместо прямого уничтожения всего того, что движется, можно сделать так. По дороге вам встретится небольшой заснеженный мост над дорогой в замок. Смело прыгаете на периодически проезжающий грузовик и, прикинувшись куском черного шланга, спокойно попадаете вовнутрь, не запятив руки кровью, и, что куда более важно, не выдав своего присутствия. Изящно, да? И такой выбор есть почти всегда.



Xbox

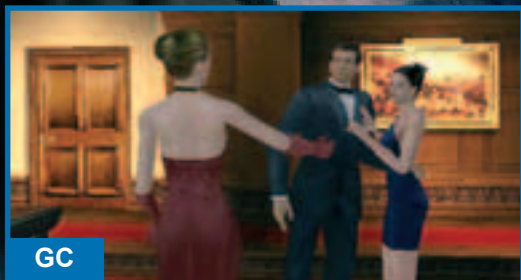
▲ ▼ Знаменитые разработки Q-Lab: лазер в часах, инфракрасные очки и электрошок в брелоке для ключей.



PS2



GC



GC



Xbox

▲ В принципе, разницу между версиями для GC и Xbox заметить сложно, разве что во фреймрейте. Но вот вариант игры для PS2, к сожалению, немного проигрывает конкурентам в графическом плане, что сразу бросается в глаза.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ ИГРЫ



Xbox

▲ «Правильная» анимация последних мгновений жизни врагов всегда хорошо оживляет игровой процесс.

серии Need for Speed. Машина, к слову, будет снаряжена не хуже самого 007 — тут и ракеты, и пулеметы... Кроме того — возможность выбора уровня сложности перед каждым из этапов и режим игры split screen вчетвером.

Что же до PC версии, тут гораздо серьезнее подошли к созданию мультиплеера. Хоть он и есть на приставках, в ком-

пьютерной версии в него вкладывают больше любви, разработческой ласки и желания заработать денег (подробнее см. интервью с Gearbox)...

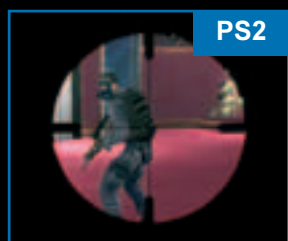


PC

пьютерной версии в него вкладывают больше любви, разработческой ласки и желания заработать денег (подробнее см. интервью с Gearbox)...

TOMORROW NEVER DIES...

Всем известный 007 не стареет, и это уже чувствуется по увидящей свет в конце года игре. Графически она обещает быть просто превосходной. Новый движок, плод работы id Software и Valve Software, устойчивые 60 FPS, реалистич-



PS2

Gearbox Software, добытое Александром Щербаковым и Анатолием Норенко.

АЛЕКСЕЙ САВЧЕНКО
POTRY@UA.FM

На наши вопросы отвечал исполнительный продюсер PC-версии Джон Хорсли (Jon Horsley).

«СИ»: Не все игры с участием Джеймса Бонда можно отнести к разряду по-настоящему шпионских. Акцентируете ли вы внимание на элементах stealth action в 007: NightFire? Так, чтобы было можно без зазрений совести называть проект «шпионским FPS», нежели игрой в стиле Half-Life с лицом Бонда?

GEARBOX SOFTWARE: В 007: NightFire играющий в большинстве случаев сможет выбрать различные пути прохождения миссий и способы достижения целей. Обычно игроки отдадут предпочтение action, но грамотное применение шпионских гаджетов и исследование локаций зачастую приводят к тому, что шпионская сноровка оказывается эффективнее оружия.

«СИ»: Считаете ли вы, что после выходящей и новаторской GoldenEye 007 все попытки создать «правильную» 007-игру были провальными?

GS: Я считаю, что GoldenEye 007 была отличной игрой, однако если сравнивать ее с 007: NightFire, вы найдете последнюю более достоверной по ощущениям к миру 007 — более прикольные шпионские приспособления, stealth-опции, определенно более классные средства передвижения, сексапильность и прочие черты Бонда.

«СИ»: Gearbox Software — признанные кудесники в создании многопользовательских игр. Что нам следует ожидать от мультиплеерных режимов в 007: NightFire? Отряд агентов 007 противостоит группе террористов? :)

GS: В создании мультиплеерной составляющей используется весь багаж опыта Gearbox Software — игроки смогут выходить в онлайн, сражаться по LAN и в Интернет и погружаться в мир агента 007, как никогда прежде. Предлагается широкий выбор многопользовательских режимов и карт, которые базируются как на новых, так и на классических локациях: Форт Нокс из «Голдфингера», икорная фабрика Жуковского, космическая станция из «Мунрейкера», японский особняк Мэйхью и ряд прочих. Помимо устоявшихся режимов, таких, как Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Gearbox готовит пару сюрпризов, сосредотачивая усилия на том, что-

бы игроки смогли почувствовать себя настоящими суперагентами.

Кроме того, разработки Q-lab принесут в мультиплеерный режим уникальный стиль Бонда. Специальные примочки, такие, как турель в виде небольшого чемоданчика, X-Ray очки, мобильный телефон, который можно использовать в качестве «кошки» добавляют новаторские элементы в игровой процесс. Помимо этого, в 007: NightFire предлагается богатый выбор из новых и хорошо всем знакомых союзников и противников: Oddjob, Christmas Jones, Mayday, Electra King, Zoe Nightshade, Jaws и другие. И все они могут обрести жизнь в качестве «умных» ботов, что делает мультиплеерную игру в 007: NightFire весьма привлекательной.

«СИ»: Насколько велика роль шпионского оборудования, и можем ли ожидать чего-то по-настоящему потрясающего?

GS: Прохождение миссий зачастую требует использования шпионских гаджетов, так что их применение является неотъемлемой частью игрового процесса. В этом году в нашем распоряжении имеются очки с инфракрасным видением, настолько мощные, что вы можете разглядывать врагов сквозь стены или заметить выдыхаемый ими воздух! У нас есть и action-приспособления, например, управляемая ракета или небольшой чемоданчик-пулемет, электрические дубинки.

«СИ»: Насколько мы знаем, Пирс Броснан выступит в роли главного героя в 007: NightFire. Что вы думаете по поводу работы с ним, и повлияло ли это на атмосферу игры?

GS: Я считаю, Пирс привнесит свои личные качества и объединяет фильмы с игрой. Как вы знаете, в 007: NightFire совершенно другая сюжетная линия, отличная от той, что присутствует в фильмах. Но здесь и там фигурирует агент 007, и Пирс является настоящим образцом современного Бонда. Я думаю, его участие отлично отразится как на его персонаже, так и на самой игре.

«СИ»: Если на одну арену выйдут Солид Снейк и Джеймс Бонд, кто победит?

GS: Что ж, в этом году битва отменяется — Снейк взял себе отпуск. Пока Снейк где-то расслабляется, агент 007 в очередной раз спасает мир. Где же справедливость?

PlayStation.2



Ралли
по новым правилам*

*(точнее, БЕЗ правил)



СКОРО В МАГАЗИНАХ СЕТИ «СОЮЗ»

ЦУМ, «ВсеСОЮЗный», ул. Петровка, д. 2, 6 этаж; тел. 924-85-42, 292-59-02

ГУМ, Красная пл., д.3, 3 эт., 3 линия; тел. 929-33-44

ТЦ «Рамстор 2», м. Рижская, ул. Шереметьевская, д. 60 А; тел. 937-26-29

ТЦ «Рамстор 3», м. Каширская, Каширское шоссе; тел. 933-89-00

ТЦ «Магнит», ул. Удальцова, д. 42; тел. 784-72-79

ТД «Мир», м. Кузьминки, Волгоградский проспект, д. 133
тел. 172-79-34, 172-46-79, 175-25-31 (132)

«Жулебино», Хвалынский бульвар, д. 7/11
тел.: 700-83-13, 700-83-14

«Крокус», Строгино, 62 км МКАД
тел. 754 9453

«Всесоюзный центр музыки и кино», Ленинский пр-т, д.11
тел. 237-82-30, 237-56-96

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «Софт Клуб». Наш адрес: 1-й Хвостов пер. 11А, офис 211; тел. 232-6952

ХИТ?

NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY



- ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS
- ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal
- РАЗРАБОТЧИК: Monolith Productions
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (64 MB)
- ОНЛАЙН: <http://nolf2.sierra.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002 года
- ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF11335

На двери — «не беспокоить», телефон отключен, плотные шторы задернуты... «Сейчас, сейчас... Ну сколько можно устанавливать, а? Нет, я спраш... Наконец! At last! Свершилось!» — примерно так, с верчением на стуле, происходил мирный процесс инсталляции. Все-таки мне не следовало доверять эту игру! Долгая разлука с Кейт, бесконечная война (RtCW, MoHAA) сделали из меня садиста и убийцу. Я понял, что болен. Я одичал. Кейт вернула мне человеческий облик.

GOODBYE, SPY

Давайте подробнее про первые минуты свидания. Они, как вы знаете, самые важные. Игра напряжена. Разработчики и издатели в холодной испарине. Игрок, разинув рот, водит мышкой по экрану. «Вроде заглотил!» — вопит разработчик — «Дергай, дергай!». По лицу игрока вдруг пробегает недовольство и останавливается где-то посередине лба, укрывшись в обильных складках сдвинутых бровей. Вшу-ух... И нет игрока. Уплыл, распутивая стайки покупателей. Но я крепко сидел на крючке. Уплывать, улетать я не собирал-

ся при любых обстоятельствах. Даже когда был твердо убежден, что человек создан для NOLF2, а не наоборот. NOLF2 настолько отлична от своей жанровой FPS-тусовки, что после стопроцентных action от первого лица последних лет втянуться в stealth-процесс, забытый со времен Thief II, нелегко даже мне, безумному поклоннику. Полутемный японский квартал, редкие бумажные фонари частично видны сквозь цветущие ветки розовой сакуры. Небольшой сладкий водопадик, желание броситься в который тормозится только ответственностью миссии. В руках покачивается взведенный арбалет. Игра насыплет системные ресурсы не зря. Вспоминаю прошлогодний опыт общения с NOLF, пытаюсь одновременно избавиться от жесточайшего стиля последних FPS. Кейт не пристало быть мясником. Да. У нее плохо получается сдерживаться под моим руководством. Я демон внутри Кейт, ей-богу. Она выглядывает из-за угла, достает шокер, тихо-о-о-онечко подкрадывается к девушке-ниндзя, изящно вырубает ее... затем достает меч и начинает рубить в капусту



Слышанное, виденное вами по NOLF 2 забудьте и выбросите. В другом журнале кто-то там что-то? Играл? В макулатуру вралей! Я крутил этот диск на пальце, бережно грел в руках по пути домой, зло озираясь. Всего четыре уровня, зато мои! Все за мной!

ХИТ?

распростертое тело. Это уже мое прагматичное желание, потому как шокер отрубает врагов на время, а я хочу видеть этих стерв в гробу! Чтобы перестать выскакивать на злодеев при первом их появлении, мне, как собаке Павлова, понадобилось несколько сеансов шокоотерапии в виде экранов save/load. «Дайте мне пистолет!!!» или просто: «Сволочи!!!» – самые распространенные возгласы первых часов игры. Через несколько часов, пугаясь собственной тени, шифруясь по японским подворотням, облизывая иссохшие губы, мне удалось забыть о существовании московской квартиры, насилии, редакционном задании, ужине и завтраке.

Я до сих пор считаю NOLF лучшим FPS. А вторую часть? С ней еще предстоит разобраться.

ТЕМНОТА – ДРУГ, ТОВАРИЩ И БРАТ

Оказавшись в мрачном беспросветном переулке, прелестная девушка Кейт обычно переводит дыхание, расслабляется. Это ее стихия. Показатель видимости угасает и шпионка бесшумно исчезает на зависть ниндзям округи. Даже сидя на крыльце противоположного дома, враг, наблюдая забегающую за угол шпионку, не в состоянии найти ее в этом самом темном углу. Глупо озираясь, недоверчиво ступая, одуроченный bad guy ходит кругами вокруг укрытия Кейт. И уйти бы рад, да AI не дает.



▲ Это френд. Его трогать не моги. Японский связной скрывается в книжной лавке.

ДЕВОЧКА С ПРЕТЕНЗИЕЙ

Для прожиточного минимума Кейт необходим PIII 800, 128 MB RAM, 64 MB VRAM. И все равно кривляется! Вы знаете, играть не на максимуме – это, это, это... К черту компромиссы! Если вы давно мечтали об апгрейде, то время пришло. Вместе с Кейт Арчер – двигателем прогресса.



Местами агента спасало откровенное мародерство. Обдирать трупы стало любимым заданием. За выдираньем из тел жертв арбалетных болтов, пересчетом, прикидкой, насколько этого хватит, я проводил достаточно много игрового времени. Не жалею ничуть. Хрупкая фигурка Кейт мужественно выступила уже на следующем задании. В России. И только предупреждение «избегать жертв» спасло Сов. Союз от

геноцида. Хотя, завладев АК-47, вести себя в рамках шпионского кодекса трудно. Разработчики выжимали из меня разрушителя капля за каплей, болезненно пресекая кровавые пирушки. Стиль NOLF2 – это диверсия, разведка, превосходство разума над первобытными рефлексами. Кейт – скальпель британской разведки, точно вырезающий опухоль зла. А не десантник – мясной нож. За NOLF2 надо усаживаться, отрешившись от былых виртуальных лихостей.

РОЖДЕННАЯ БОНДИАНОЙ

Во всех послебондовских шпионских боевиках обязательно фигурируют хитрые приспособления – мечта идиота: часы-лазер, ручка-бомба, ботинки-ножи. Разве смерть-лампы





А ПОГОВОРИТЬ?

Первая NOLF отличалась дотошной интерактивностью. Враги и NPC болтали без умолку. Бывало, отложишь убийство противника, чтобы дослушать начатый им анекдот. В NOLF2 мне встретился примерно следующий диалог девушек-ниндзя:

- У меня такая тяжелая жизнь. Все время в страхе – а вдруг мой мужик от меня убежит к какой-нибудь красотке?
- Да не переживай ты. По утрам подсыпай ему в кофе яду, а вечером пусть приходит к тебе за противоядием.

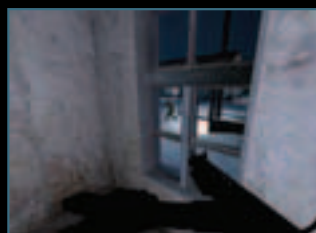
- ▲ Секретная советская разработка: заяц-шпион.
- ▼ Арбалет с оптическим прицелом облегчает жизнь.



не было. Самоирония NOLF божественна. Джеймс, где-то в соседнем превью с невозмутимым видом палящий из зажигалки-базуки – смешон. Кейт, достающая из сумочки помаду-фотоаппарат – великолепно, выразительна и искренна. Пудра-декодер, переводящая шифр в реальном времени у вас на глазах, аэрозоль-газовая горелка, срезающая замки – разве не прелестно? Больше изысканных гаджетов!

Мир NOLF2 пребывает в постоянном движении. Поэтому stealth-миссии динамичны и не нагоняют тоску. Стандартная cutscene – предмиссионный брифинг. Казалось, что может быть скучнее? Не в руках Monolith. Искрометные диалоги и поражающая

динамика тел превращают банальный треп в ожидаемое событие. Кейт, болтая, не стоит на месте. Хлопает ресницами, непринужденно кладет руку на талию, склоняет голову, внимательно слушая собеседника. Как на показе мод. Будто знает, что я оготело жму на PrintScreen: «Ну давай, детка, посмотри на меня. Вот так.



Нежнее. Теперь профиль. Отлично! Снято!». А теперь подумаем, что мешает разработчикам сделать героев статичными истуканами (RiCW), расставить их по комнате и автоматически открывать им каждую секунду рот? Да ничего! Претензий никто не кинул бы. Теперь, с оглядкой на NOLF2, претензии будут. Музыкальное сопровождение не разочаровало. Да и мог ли я сомневаться! Избранные треки первой части слушаю до сих пор. Первая NOLF комплектовалась музыкаль-

ном диском, и по традиции стоит рассчитывать на это дополнение во второй раз. Требуйте у продавцов! Правда, балалаечные трели русской темы немного обескуражили, но, представляя шотландцев, мы ведь слышим звуки волынки, не так ли? Уверен, многие шотландцы и в руках ее не держали.

Кстати, о шотландцах. Легендарного бревнометателя и килтообладателя Drunk'a по пути не встретил. Но не менее родного Volkov'a видел собственными глазами. Жив, курилка трубок. Перебинтованный с головы до ног The Director из Семипалатинска бурвит одним глазом фотку Кейт и хрипит: Kate Archer must die. Die, bitch! Die!!!

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU



FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE™



A BALDUR'S GATE ENGINE ADVENTURE

Icewind Dale™ 2 — продолжение нашумевшей ролевой игры Icewind Dale™, основанной на третьей редакции правил Dungeons & Dragons®.

Действие игры разворачивается в северо-западной части мира Forgotten Realms®, вокруг города Таргос, — одного из Десяти Городов региона Icewind Dale™, спустя тридцать лет после событий, произошедших в первой части. Десяти Городам вновь угрожают коварные враги!

- **Игра основана на 3-ей редакции правил Dungeons & Dragons®**
- **Новые классы персонажей: Варвар, Маг, Монах**
- **Новые расы и специализация персонажей, каждая со своими уникальными особенностями**
- **Более 300 магических заклинаний, десятки новых видов монстров и сотни магических артефактов**
- **Новые портреты персонажей**



Разработчик игр:



В РАЗРАБОТКЕ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: quest ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: VZLab
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400, 128MB RAM, 3D-ускоритель,
100 MB HDD ■ ОНЛАЙН: <http://www.vzlab.ru/> ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002 года
■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12467



ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ



*«В этой песне нет
высоких, громких
слов, но есть в
ней искренность
и простота...»
Пьянству Бойс
«Буду покупать...»*

Был теплый майский вечер. Культовый автор журнала «Хакер» и по совместительству редактор «Хулигана» – Даня Шеповалов – сидел на кухне и пил водку вместе со своим любимым котом по кличке Вертер. Внезапно зазвонил телефон: – Алло, Даня? Это Сергей из компании VZLab. Понимаешь, мы тут хотим сделать величайшую игру всех времен и народов. Чтобы в ней полный беспредел творился: извращения там, галлюцинации, сумасшедшие киборги... Ну, в общем, по твоему сценарию. «Круто!» – подумал Даня. Тогда он еще не знал, сколько лет каторж-

ных работ на урановых рудниках ему дадут за эту игру...

ВЫ ЧЬИХ БУДЕТЕ?

До того как собраться вместе и начать работу над квестом «Ядерный Титбит», ребята из VZLab успели отметить в нескольких крупных зарубежных проектах. Модделеры в свое время разрабатывали трассы для Nascar Racing (Sierra/Papyrus), художники – потели над WarCraft Adventure (квест по «Варкрафту», который умер, не родившись) и над все тем же Nascar'ом. А патриотичные программисты, в отличие от своих продажных коллег, укрепляли оборонный потенциал Родины, автоматизируя все и вся: дорвались даже до проекта «Квантового Стандарта Частоты на Газовой Квантовой Ячейке». Ну и по мелочи там уже: кто-то участвовал в анимационных проектах для

VBC, кто-то писал обучающие программы для упитанных американских детишек. Сами VZLab'овцы говорят, что у них очень темное прошлое, мутное настоящее и светлое будущее... В последнее, если честно, верится с трудом. Хотя бы потому, что на двери офиса VZLab'a висит большой плакат с надписью «Лаборатория концептуального разврата. Вход только со своим...».

ВНУТРЕННОСТИ

Как известно, настоящие джедаи не ищут легких путей... Наверное, именно поэтому квест и сделан на движке от космических гонок (!). Визуально игра представляет собой набор заранее отрендеренных фонов, по которым перемещаются полностью трехмерные высокодетализированные персонажи. Все это дело интегрировано в космический дви-



Что ты сделал для хип-хопа в свои годы?



Знакомый пейзажик?



СООБЩЕНИЕ ИЗ ФОРУМА ИГРЫ

По поводу возможностей героя: мы очень трепетно отнеслись к его простым человеческим потребностям. Поэтому он сможет пить, драться, справлять нужду, танцевать и даже заниматься любовью. Сейчас проходит кастинг моделей, которые будут задействованы в постельных сценах.

Я не знаю, какими чуждыми здоровому человеку принципами руководствовались сотрудники VZLab, когда разрабатывали свою развратную и глубоко асоциальную трэш-игру, проповедующую упаднические, нигилистические настроения.

жок, который обладает множеством модных фиш вроде скелетной анимации, динамического освещения и моделирования физических частиц. «Еще напиши, что мы использовали уникальную технологию трассировки прозрачных поверхностей», – посоветовал мне сидящий рядом ведущий программист VZLab'a и истерически засмеялся. Квест сочетает в себе классическую двухмерную анимацию и трехмерную графику, при этом ориентирован он на высокое разрешение экрана. В данный момент девелоперы работают над «интуитивно-непонятным» и даже «враждебным», по их словам, интерфейсом игры.

ТАК ВОТ ТЫ КАКОЙ, СЕВЕРНЫЙ ОЛЕНЬ!

Как и все творческие люди, Дания беспорядочно пил все время, отведенное на сценарную разработку, а потом в состоянии жуткого похмелья за одну ночь сгенерировал сценарий. Благодаря этому квестовые задачи поражают своим безумием и алогичностью, а циничные до последнего полигона игровые сцены могут ввергнуть в шок даже заслуженного деда Красной Армии. Сам же сюжет игры реалистичен до жути: молодой московский паренек, Антон Творог, отправляется на выходные к своему другу в Питер, чтобы оторваться по полной: клубы, тетки, бухло, мариванна – вот



**Седьмой номер
в воздухе!**

Удав: самый российский пАдонок рассказывает о движении пАдонков

Автодестрой: как нагадить автолюбителю

По ту сторону порнокамеры: репортаж со съемочной площадки порнухи

Харассмент на работе: твой босс – женщина? Отлично! Евробомж, или как путешествовать без бабла. На Берлин!

Конный спорт: под уздцы и рысью!

Карта легального мира: страны, где разрешены наркотики



ЦИФРЫ

Ядерный Титбит выйдет на одном компакт-диске. В процессе создания игры участвовало пятнадцать человек. В квесте будет около пятидесяти локаций и чуть больше сорока персонажей. Игровое время: от шести часов до бесконечности.



Я буду здесь жить!!!

все, что нужно растущему организму, жертве компьютерных технологий. Как водится, в первый же день культурного отдыха он находит себе множество приключений на филейные места: становится объектом нападения сексуальных маньяков, попадает в психиатрическую лечебницу и встает на пути у местных бандосов. Интернет-кафе «Электронный Оргазм», ночной клуб «Сумерки человечества», спальные районы, жуткие подворотни, притоны мрачных неформалов, подпольные хай-тек лаборатории – все это безумным калейдоскопом под жесткий уличный бит проносится перед главным героем в его погоне за Ядерным Титбитом, загадочным радиоактивным наркотиком, захлестнувшим город на Неве. Постепенно Антон понимает, что мир вокруг него не так прост, как кажется, а за случайными на первый взгляд событиями стоят интересы некоего безумного разума, обладающего неограниченной властью и ультрасовременными технологиями. В итоге злодеи побеждают, а влюбленные умирают в объятиях друг друга – в



Так я и думал... Windows – mustdie!!!

рофы и прочая концептуальная ересь (об антисоциальной музыкальной подборке читай чуть ниже). Короче, на десятке-другой статей Уголовного Кодекса РФ материала наберется...

УЛИЧНЫЙ БИТ

В саунд-треке к игре засветились такие отцы отечественного андеграунда как... нет, не Андрюша Губин! Только прожженным электронщикам DEAD-YШКАМ и мега-звезде середины девяностых – Мистеру Малому («Буду по-

это название раньше времени привлечет нежелательное внимание правоохранительных органов), поэтому не будем упоминать его в этом превью. Несколько песен для саунд-трека записывают сейчас московские экстремалы Dooby Jungle, знаменитые своими «маски-шоу» и музыкой в духе ранних The Prodigy. В итоге мы имеем сумрачный индастриал, обильно одобренный прифранкованным хип-хопом, а также разбавленный кое-где интеллигентным электро- и тяжелым брейк-битом. Ну а озвучку диалогов разработчики доверили питерской студии R&K Family, известной своими безобидными детскими кассетами со сказками...

ДИАГНОЗ

Я не знаю, какими чуждыми здоровому человеку принципами руководствовались сотрудники VZLab, когда разрабатывали свою развратную и глубоко асоциальную трэш-игру, проповедующую упаднические, нигилистические настроения. Не надо выпендриваться, господа девелоперы! Будьте как все! Вот сделали бы вы какую-нибудь развивающую игру для детей младшего школьного возраста, замаскировав ее под квест о Карлсоне – был бы вам почет и уважение. А то, над чем вы сейчас работаете – это, простите, полный говнопанк!

ДАНИИЛ ШЕПОВАЛОВ
DAN@REALXAKEP.RU

ЧТО ДУМАЮТ ПО ПОВОДУ ИГРЫ ЕЕ СОЗДАТЕЛИ

Мик, ведущий программист: «Редкая гадость!»
Игорь, аниматор: «Без сомнения — хит!»
Мишель, руководитель проекта: «Нас всех посадят, а если не посадят, то отправят на принудительное лечение!»
Сергеич, генеральный директор: «Все просто замечательно! Меня за день посещают две гениальные идеи и одна эпохальная...»
Константин, звукорежиссер: «По содержанию это, конечно же, высокоинтеллектуальное произведение, а по форме... нда...»
Наташа, ведущий художник: «Даже не спрашивай меня!»
Даня, концепт-прайвдер: «Боже, что мы делаем...»

Понимаешь, мы тут хотим сделать величайшую игру всех времен и народов: с извращениями там, галлюцинациями, сумасшедшими киборгами... Ну, в общем, по твоему сценарию.

общем, все как в жизни... Но и это – всего лишь часть вновь и вновь рассыпающейся в руках главного героя головоломки.

ИХ РАЗЫСКИВАЕТ МИЛИЦИЯ

Фишек, из-за которых «Ядерный Титбит» запретят сразу же после выхода, более чем достаточно: в игре присутствует ненормативная лексика, откровенные сцены насилия и вандализма, виртуальный секс, интерактивные галлюцинации с выносом точки зрения из тела, кадры переживания собственной смерти и общения с Богом, глобальные техногенные катаст-

гибать молодым!») можно было доверить музыкальное сопровождение «Ядерного Титбита». Кроме того, опынев от чувства вседозволенности и безнаказанности, разработчики включили в саунд-трек несколько композиций крайне сомнительной группы «Пьянству Бойс». Для тех, кто в танке: эти гениальные фанк-панк террористы вот уже 7 лет являются ди-джеями-резидентами известного питерского клуба «Грибоводов» и специализируются на читке крутейших маргинальных текстов с кавказским акцентом. Название их последнего альбома может шокировать женщин, детей и многоуважаемых цензоров (а кроме того,

ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ

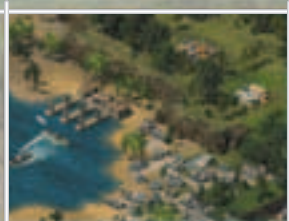
Поймай Американскую мечту
начни с посудомойщика и стань миллионером.

После огромного успеха "INDUSTRY GIANT" (почти 1,600,000 проданных во всем мире единиц) — настало самое время для долгожданного преемника - **INDUSTRY GIANT 2**.

Действие этого экономического симулятора начинается в Америке на смене веков и заканчивается в 1980 году. Игрок — это предприниматель, пытающийся создать предприятие мирового масштаба.

Производите товар и продавайте его дистрибьюторам. Будьте дистрибьютором сами. Загружайте и распоряжайтесь своим товаром при помощи более, чем 50 различных транспортных средств, таких как корабли, паровозы и грузовики.

Взаимодействуйте с вашими соперниками — проводите переговоры, сотрудничайте, покупайте их и станьте настоящим **ПРОМЫШЛЕННЫМ ГИГАНТОМ**.





В лесу застать вражеских солдат врасплох значительно легче, чем в городе.

Нападать на этих солдат отрядом менее чем в десять человек — чистое самоубийство.



Атмосфера в игре весьма серьезная. Это вам не «Мужчины в трико».



В лесу нам придется заботиться даже о том, чтобы не спугнуть птиц и не выдать свое местонахождение.



ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЕРКА И ВРАТАРЬ

Помимо самого Робин Гуда, мы встретим еще немало хорошо знакомых нам персонажей. Малыш Джон, например, вооруженный двухметровым посохом, — незаменимый человек в большой заварушке. Святоша брат Тук не прочь наступать врагам по головам своей палицей. Будет в наших рядах и Леди Мэриан, неплохо владеющая луком. Хотя лучше всего у нее получается попадать в плен, чтобы мы ее затем спасали.

ROBIN HOOD: The Legend of Sherwood

Выпущенная компанией Spellbound стратегия Desperados не имела ошеломляющего успеха, хотя у нее и был необходимый потенциал. Осознав ошибки, разработчики решили создать игру, которая бы заимствовала все лучшее у Desperados, была бы визуально привлекательной и более доступной для народа. Робин Гуд снова входит в моду. Шервудский хулиган, анархист и «левак» Робин в силах оказаться главной фигурой ближайшего времени. Вон и Robin Hood: Defender of the Crown на подходе.

Х II век, Англия. Король Ричард Львиное Сердце (пьянь, разбойник и бездарь — прим. ред.), отправившийся в крестовый поход, не только не вернулся из него, но и оказался в заточении в Австрии. В Англии тем временем правит «нехороший» принц Джон, разоривший народ и ввергнувший его в отчаяние. Робин Гуд, недавно вернувшийся из крестового похода, решает оказать обиженному посильную помощь. А когда узнает, что принц Джон отказывается платить выкуп за короля Ричарда, поднимает открытое восстание.

Игра разделена на миссии. Как в Commandos и Desperados (Каноны). На каждую из них мы набираем команду из семи человек. Убойный отрядец. Но нападать на вражеских солдат в открытую не стоит: шервудский лес просто создан для засад. Завидев приближающийся экипаж, опрокидываем тяжеленным бревном повозку с грузом, растаскиваем добро и наблюдаем за беззащитными стражами, болтающимися на дереве, пойманными в сеть-ловушку. Рано или поздно банде придется делать вылазки на вражескую территорию. Здесь снова придется при-

думывать обходные пути и наиболее эффективно использовать способности каждого из членов нашего отряда. Кроме того, чем меньше людей мы убиваем, тем большую поддержку получим от населения (в виде дополнительных подчиненных). Вдруг Robin Hood: the Legend of Sherwood выведет жанр на новый качественный уровень? У игры есть неплохой шанс покончить с гегемонией Commandos.

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

Gamespot: The Sum of All Fears, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."

"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com

ЦЕНА СТРАХА

СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Клэнси об очередных похождениях спецагента Джэка Райана. Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества. Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придётся затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещения и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.



© 2002 Paramount Pictures Corp. Software © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's The Sum of All Fears is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2002 "Руссобит Пабблишинг"
Локализовано компанией **Revolt Games**. Издатель "Руссобит Пабблишинг" Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в Интернете: www.russobit-m.ru



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1C / PAN Vision ■ РАЗРАБОТЧИК: Snowball Interactive / Grin ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.snowball.ru/marx/> ■ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2002 года ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF 12392



Перед вами лишь начало большой бойни — всего в сражениях могут одновременно принимать участие более 50 машин!



В мирной жизни опрокинуть машину на таких колесах было бы невозможным, но из-за ракетной установки сверху вираж может стать роковым.



БЕЗУМНЫЙ МАРКС

Bandits: Phoenix Rising

«Товарищи! Заседание ячейки объявляю открытым! Председатель товарищ Маркс сегодня не появится — ему еще нужно ограбить караван бензовозов и найти пару цистерн кактусовой настойки. Вы же не хотите отправляться на дело трезвыми?» — произнес чумазый член центрального комитета и уселся в кресло, предварительно согнав с него толстую крысу.

ПОСТАПОКАЛИПСИС

Идея игры во многом навеяна фильмами о веселой судьбе человечества. «В будущем на месте городов раскинутся пустыни, а дороги превратятся в место смертельных схваток» — говорится в титрах культового фильма «Безумный Макс 2: Воин дорог». В «Безумном Марксе» дело обстоит точно так же.

Если вам показалось, что приведенный монолог является бредом закоренелого марксиста, то вы совершенно правы. За исключением того, что это не бред, и Маркс, о котором идет речь, далеко не Карл. Все намного интереснее — примерно так может начаться одна из миссий новой игры Bandits: Phoenix Rising от компании Grin. Ее русская версия, разработкой которой занимается студия Snowball, носит гордое название «Безумный Маркс».

И НИКУДА, НИКУДА ОТ НЕГО НЕ ДЕТЬСЯ...

Без Карла Маркса, хорошо знакомого всем нам, дело, конечно, не обошлось. Именно благодаря ему появился главный персонаж механизированного боевика, которым и является «Безумный Маркс». Действие игры происходит на просторах разрушенного ядерной войной мира, где хозяйничают байкеры и сумасшедшие автомобилисты. За литр бензина и несколько капель горькой настойки они готовы растерзать любого. Но только не Безумного Маркса —

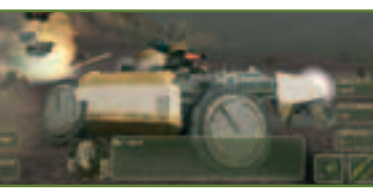
предводителя банды, правящей бал на выжженных огнем пустынных землях. Свое прозвище этот человек получил после того, как прочел и переосмыслил «Капитал», найденный им на месте разрушенной библиотеки. «Нет такой мерзости, на которую капиталист не пойдет ради прибыли», — писал в своей работе бородатый философ. «Нет такой мерзости, на которую не пойду я, чтобы стать хозяином этой пустыни!» — решил начинающий бандит и под псевдонимом Безумный Маркс отправился покорять мир. Вам же предоставляется возможность спрятаться за его личину и пролить немного невинной крови. Или много. Это как повезет.

ГАЗ ДО ОТКАЗА — ОН НЕПОБЕДИМ

Достигнуть вершин бандитского дна в роли гражданина Б. М. будет непросто. Но игра предоставит вам для этого все возможности. В «Безумном Марксе» на просторах мертвых пустынь появится огромное число средств передвижения, обладающих уникальными

характеристиками: огромные и медленные автомонстры, юркие и очень опасные багги, бронетранспортеры-мутанты и еще несколько десятков безумных машин. Появятся все они лишь для того, чтобы уничтожить друг друга. Использоваться для этого станут пулеметы, ракетные установки, огнеметы, минометы и так далее. Видеоряд всего действия «Безумного Маркса» обещает быть красивым до безумия. Разработчики используют движок Grin 3D, который дебютировал в знаменитой Ballistics, названной одним из лучших action-проектов прошлого года. На этот раз движок был значительно доработан, обзавелся новыми возможностями и готовится обеспечить разработчикам славу создателей самой красивой игры 2002 года. Так ли это окажется на самом деле? Будем надеяться, что да. В любом случае заглянуть на заседание ячейки безумных марксистов стоит при первой же возможности.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU



БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, А ТО САМ
ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ
ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я
МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!

А КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ,
ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технологии творчества



PAN VISION



GRIN

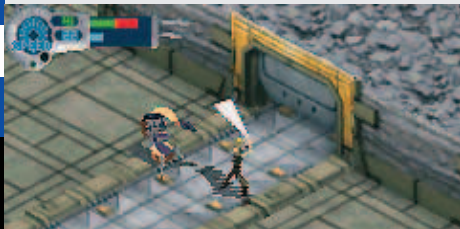


- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Helixe
- **ОНЛАЙН:** <http://www.thq.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** 29 октября 2002 года

STAR WARS: EPISODE II: NEW DROID ARMY

Навскидку, у New Droid Army два однозначных достоинства. Во-первых, в ее основе лежит второй эпизод звездно-военной саги, что обязует всех фэнов Star Wars поневоле обратить на игру внимание. Во-вторых, проект использует достаточно мощный для GBA графический движок, который должен умело совмещать полигональных персонажей с отрендеренными задниками.

Кстати, игра находится в разработке в недрах студии Helixe, известной за перенос на портативные экраны Scooby-Doo the Movie. На модифицированном движке последней как раз и создается «Новая армия дроидов». Что интересно, на экране могут одновременно находиться несколько персонажей, состав-



ленных из порядка сотни полигонов, при этом вовсю используются тени в реальном времени и динамическое освещение.

В игре насчитывается более 20 уровней, действие которых разворачивается на трех планетах вселенной Star Wars и не выходит за рамки action/adventure. Так что готовьтесь демонстративно махать световым мечом (в автобусе, трамвае, метро и так далее) и вершить судьбы противников, не забывая попутно решать головоломки. В конце концов, выход New Droid Army уже не за горами. ■

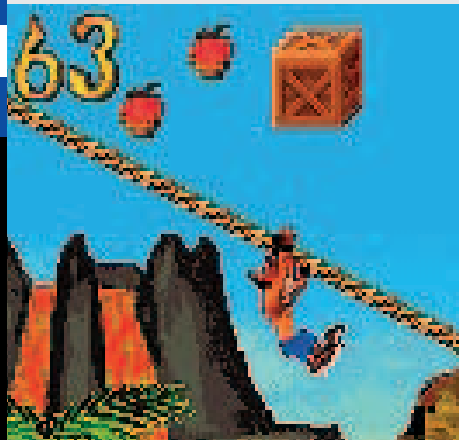


- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Universal Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vicarious Visions
- **ОНЛАЙН:** <http://www.vvisions.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

После удачного портативного дебюта в The Huge Adventure отважный Crash Bandicoot возвращается на просторы GBA. Кстати, первое приключение австралийского зверька вопреки обманчивому названию не было таким уж большим. 20 уровней проходились на одном дыхании за пару дней, оставляя место лишь для сбора секретных алмазов и игре на время.

Созданием N-tranced занимается все та же команда Vicarious Visions, и на сей раз нам обещают заметный скачок во всех аспектах игрового процесса. Любопытно, что действие игры происходит сразу после событий первой части. Гнусный злодей N.Троу, что называется, is back, а это



значит, что у нашего героя большие проблемы. Некий N-Трансе промыл мозги приятелям Крэша и переманил их на свою сторону. Теперь обладатель синих штанов и красных кедов должен столкнуться со своими друзьями aka врагами и вывести их из состояния транса. В N-Tranced нам предлагается более 40 уровней в восьми уникальных локациях. Головоломки и доселе невиданные виды противников прилагаются. Кроме того, в игре найдут применение три новых типа ящиков (Freeze, Copter, Magic Carpet), что отразится в свежих стратегиях при прохождении этапов. ■

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** FPS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Torus Games
- **ОНЛАЙН:** <http://www.activision.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** 29 октября 2002 года

DOOM II

Не сложно догадаться из названия, что проект представляет собой порт одноименного PC-шедевра. По заверениям создателей, от переноса на портативную игровую систему игра почти ничего не потеряла.

Все уровни, монстры и оружие теперь компактно располагаются у вас в кармане. Правда, некоторые особенно кровавые анимации и два музыкальных трека остались за бортом. От сцен насилия пришлось отказаться, чтобы игра получила teen-рейтинг. На жертвы же с музыкальным



сопровождением пошли из-за острой нехватки памяти. По этой же причине некоторые огромные уровни были поделены на несколько частей, что, впрочем, никак не должно отразиться на игровом процессе.

Что интересно, движок игры был усовершенствован с прицелом на выдачу большего количества fps. Кроме того, любители многопользовательских баталлий найдут deathmatch на 4-х игроков и режим cooperative на двоих. И если вы



играли в первый Doom на GBA, схема управления покажется вам знакомой. Разработкой игры занимается австралийская студия Torus Games, в списке заслуг которой числится также шутер от первого лица Duke Nukem Advance. ■

- ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PS2, GC
- ЖАНР: action
- ИЗДАТЕЛЬ: 3DO
- РАЗРАБОТЧИК: 3DO
- ОНЛАЙН: <http://www.3do.com>
- ДАТА ВЫХОДА: 2003 год

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Мрачный шутер на сатанинскую тему. Скажете, банально? А вы посмотрите — ка на разработчика. Те, которых мы знали лишь по сказкам про фей и драконов да по игрушкам про пластиковых солдатиков, взялись за создание кровавого готического action'a. Ух, что-то будет!

Мы играем роль падшего ангела Abaddon'a, посланного на землю (кем?), чтобы спасти загнивающий постапокалиптический мир от пришествия четырех всадников апокалипсиса



(тех самых: войны, чумы, смерти и голода) и их богомерзкого босса. Вместе с сомнительным ангелочком мир будут спасать проститутка, продажный политикан и маньяк-убийца. Попахивает мрачным-мрачным стебом. Каждый из трех наших помощников обладает особыми магическими способностями и весьма непростой судьбой (как и наш герой). Обратите внимание на то, что игра выйдет на всех платформах сразу, в том числе и на GameCube. Судя по представленным скрин-



шотам и арту, FHotA будет мрачнее нулевого Resident'a. Так что выход подобного проекта на «детском» GC должен будет стать заметным событием. В общем, я заинтригован. Ждем подробностей. ■

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: action/adventure
- ИЗДАТЕЛЬ: Arxel Tribe
- РАЗРАБОТЧИК: Arxel Tribe
- ОНЛАЙН: <http://www.arxeltribe.com>
- ДАТА ВЫХОДА: 2003 год

HANNIBAL

Друзья мои, возрадуйтесь! Есть достаточно серьезные основания надеяться на то, что по «Ганнибалу» сделают действительно интересную игру, а не просто шутер от третьего лица, где хорошие герои фильма мочат плохих (как это обычно бывает).

Как и следовало ожидать, мы окажемся в незавидной роли Клариссы, пытающейся отыскать Ганнибала Лектора. Будучи агентом ФБР, Кларисса не может стрелять в людей без основания. Есть определенные правила, которым ей придется



подчиняться. Кроме того, случайные свидетели тех или иных событий дадут ценные показания, если обращаться с ними подобающим образом. В нашем распоряжении будет фонарь, значок агента ФБР и оружие. С помощью этих нехитрых приспособлений можно разговорить мирных жителей, а плохих парней — заставить сдаться. Если же Клариссу рванят или она впадет в панику, то ухудшится ее реакция, зрение, а действия станут неадекватными. Общаться с людьми в таком состоянии не рекомендуется.

Пока не ясно, будет ли игра в точности следовать сюжету фильма. Однако нас явно ждет весьма любопытная инкарнация потрясающего триллера на PC. ■



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: Arxel Tribe
- РАЗРАБОТЧИК: Arxel Tribe
- ОНЛАЙН: <http://www.arxeltribe.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2002 года

MISTMARE

Не очень-то часто попадающая на страницы игровых изданий RPG под названием Mistmare создаст весьма серьезную конкуренцию амбициозной «Готике II». Игры похожи по стилю и выходят примерно в одно время.

По сюжету в средние века служителям католической церкви удалось остановить эпидемию чумы с помощью мощного заклинания. Но у него обнаружился досадный побочный эффект: вся Европа оказалась разделена на две части стеной тумана. В результате одна ее половина по уровню технологического развития застряла в 1296 году, в то время как на дворе давно уже 1996. Наш герой, Isador, родился как раз в этой «отсталой» (зато полной магии) части Европы. Главная особенность Mistmare — полное отсутствие привычных для жанра атрибутов героя, выраженных в цифрах. Вместо этого нам предлагается развивать конкретные умения персонажа. Хотим быть магом — кастуем заклинания. Хотим махать мечом — таскаем тяжести и наращиваем мускулы. Кроме того, Исадор способен заключать монстров в особые магические кристаллы, чтобы те впоследствии сражались на его стороне.



Рекомендую обратить на Mistmare самое пристальное внимание, потому как игра красива и явно не лишена оригинальных идей. А выходит — всего через несколько недель. ■

СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ



НА ДИСКЕ

Уж чего-чего, а недостатка в ролевых играх в этом году мы не испытывали. Работоспособность и самозабвение разработчиков просто не знали границ. Лично я диву давался, с какой скоростью выходили add-on'ы, затем их продолжения, продолжения их продолжений и так далее. Лидером в этой веренице незаконченных образов по праву можно назвать Black Isle со своей серией игр, основанных на вселенной Forgotten Realms. Итак, перед нами совсем свежий, еще пахнущий резиной конвейера Icewind Dale II.

ICEWIND DALE II

БЫЛАЯ РОСКОШЬ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Interplay ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Black Isle Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://icewind2.blackisle.com/> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF10956

У всех сиквелов есть одна и та же болезнь: они всегда на порядок хуже своих оригиналов. продолжение нахуемшей игры за редким исключением становится более удачным, а значит и более покупаемым. И уж тут-то разработчики не заставляют себя ждать. А очередной продукт только подтверждает правило. Ни для кого не секрет, что серия Icewind Dale всегда была на порядок слабее Baldur's Gate. Но если BGII оправдал возложенные на него надежды, то про ICW такого сказать нельзя – советно как-то.

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

К одному из немногочисленных изменений в ICWII по сравнению с первой частью можно отнести сюжет. Прошел почти век после событий, описываемых в ICW. Черная полоса сменилась белой, чтобы через несколько десятилетий сно-

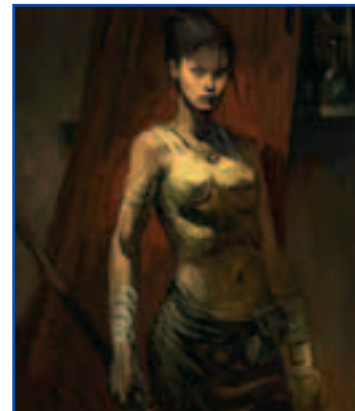


ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Локализацией IWDII в нашей стране занимается небезызвестная фирма «1С». Перевод игры обещает быть на уровне оригинала. Даже самые отъявленные любители английских версий не разочаруются как в переводе, так и в озвучке. Дашь русские версии для русских геймеров!



▲ Смотришь на эти спрайты и понимаешь, что времена 2D давно прошли, очень давно.



ва стать верным спутником забытых королевств. Действие происходит где-то на севере материка Faerun, в области под названием Десятиградье. Полчища орков и гоблинов под предводительством таинственной Химеры сеют панику и ужас в сердцах жителей региона. Сметая все на своем пути, орки прак-

ICEWIND DALE II

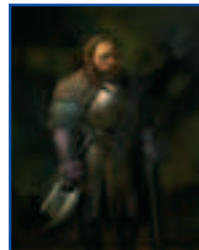
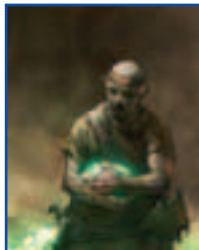
тически вплотную подошли к стенам портового города Таргос. Местные власти, предчувствуя его неминуемую гибель, призывают на помощь всех способных держать в руках оружие. Ну а вы как порядочный герой никак не можете устоять перед столь заманчивым и многообещающим предложением. Таким образом, вся цель игры сводится к разоблачению вашего таинственного врага и последующему его уничтожению.

ВМЕСТЕ МЫ – СИЛА!

Некоторые изменения коснулись системы генерации персонажей. Правда они оказались на-



▲ С введением развернутой системы скиллов вы можете стать профессиональным дипломатом: стоит лишь прокачивать такой параметр, как Persuade.



▼ Обидно, но факт: перебрасывать кубики нельзя. Для каждого класса и расы существует определенное количество распределяемых очков.

столько незначительными, что на первый взгляд их просто невозможно заметить. И так, изначально вам предлагается на выбор пять сбалансированных, заранее заготовленных партий. В принципе, каких-то кардинальных различий между ними нет. Так что если лень – используйте то, что уготовили для вас господа разработчики. Если же у вас выдалась свободные десять минут, советуем начать с генерации новой партии. Не забывайте про баланс магии и физической силы. Оптимальный вариант это: два воина, вор и маг. Если же вы испытываете особую страсть к делам сакральным, берите еще одного мага-специалиста. Генерация самого персонажа строится на давно знакомых, общепринятых принципах AD&D. Хотя с выходом последней (третьей) редакции появилась тенденция как можно детальнее прораба-



Из октябрьского номера журнала «Свой бизнес» вы узнаете:

- можно ли превратить свое увлечение в выгодный бизнес
- как отправить груз по железной дороге
- выгодно ли заниматься электронной коммерцией
- много ли можно заработать на одежде секонд-хэнд
- как уберечь свой офис от воров и хулиганов
- по какому принципу выбирать банк для открытия расчетного счета
- ситуация на рынке торгового оборудования
- зачем хозяева Трехгорной Мануфактуры строили училища и больницы
- новости акции журнала «Открой свой бизнес»

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

Вместе с выходом IWDII Black Isle решила выпустить специальную версию игры для истинных любителей жанра. В упаковку войдут: сам диск с игрой плюс дополнительный диск с музыкой и различными дополнениями к IWDII. Цена этого эксклюзивного набора будет дороже всего на \$10.

РЕЗЮМЕ

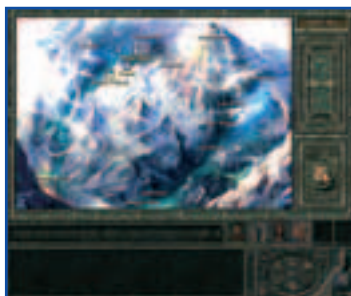
/8,5/

Юрий Поморцев: На правах фаната серии протестую. Да, все устарело и уже давно приелось. Но! За традиции и любим. Вся фишка в знакомом сюжете, и тут IWD II рулит. А графика и анимация — мишура и фантики. Итог — награждаем «Серебром».

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

тивать механику CRPG согласно нововведениям. IWDII не исключение. Появилась возможность выбирать скиллы, напрямую влияющие на игровой процесс. Если вы помните, подобная система была применена в

▼ **Вот они, необъятные просторы поля не паханы, монстры не рублены.**



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Классика жанра... Все, что мы так полюбили в первой части, ждет вас и во втором IWD. Плюс практически полное соответствие последней редакции AD&D.

■ МИНУСЫ

Устаревшая 2D-графика и плохая анимация. Неприязнь продолжает развиваться по мере изучения интерфейса и игрового процесса. Критичное отсутствие новизны.

/6,0/

Изначально обреченная на успех игра вскоре разочаровывает. Если вы фанат серии BG, рекомендую приобрести ICWII хотя бы ради интересного сюжета, если же нет, то и суда нет.

СТРАНА ИГР

Fallout. Изменения коснулись и самого фундаментального момента создания персонажа. Практически все расы будут иметь по два — три подкласса. К примеру, одни только эльфы делятся на лунных (moon), диких (wild) и темных (drow). Каждый подкласс обладает индивидуальными особенностями и способностями.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Если рассматривать игру в контексте все тех же BGII и NWN, то получается грустная картина. Как и любое качественное продолжение, ICWII отличается от своего предшественника большим количеством но-

вых врагов и различных предметов. Среди появившихся монстров есть даже весьма симпатичные. Предметов, особенно уникальных, действительно стало больше. Это выгодно отличает IWDII от того же NWN. Если помните, то в последней, пройдя несколько эпизодов, приходилось довольствоваться мечом +1 и такой же

менения. Разве что поменялся интерфейс, но хорошо ли это или плохо, затрудняюсь сказать. Как в пред- релизной, так и в финальной версии игры отсутствует индикатор дня и ночи. Текстовое окно растянуто на четверть экрана, а свернуть его не представляется возможным. Все события, происходящие с партией, за-



▲ **Одним из существенных плюсов движка Infinitive Engine является возможность качественной прорисовки как открытых, так и закрытых пространств.**



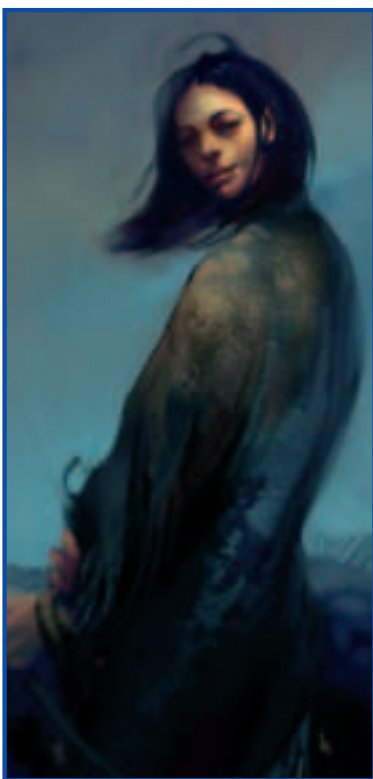
писываются в журнал сплошным потоком. Поэтому уходит куча времени, чтобы найти интересующую вас запись. Я не говорю уже о напрочь отсутствующем делении журнала на текущие и выполненные квесты. Иконки описания предметов также оставляют желать лучшего. Где же те схематично нарисованные картинки предметов, добавляющие изрядную долю антуража? Возможно, это просто светлая меланхолия, навеянная BG, но, согласитесь, идея была хорошей.

В БОЙ, ГОСПОДА, В БОЙ!

Механика боя ничуть не изменилась. Разработчики оправдывают этот факт максимально возможным уплощением последней редакции AD&D в игре. Если не брать во внимание абсолютно не детализированный процесс самого боя (о графике мы поговорим позже), то придумать что-то новое было бы не оправданной необходимостью, а очередной данью игровой эстетике. С магией дела обстоят немного сложнее. К перекочевавшим из первой части прибавилось еще около пятидесяти новых спеллов. В целом суммарный объем заклинаний достигает около трехсот. Из-за существенного увеличения возможности развития персо-



кольчугой. Приятно, но не более. В остальном же IWDII — это набор абсолютно несуразных и противоречивых компонентов. Ну, судите сами, за те 2 года, которые были потрачены на разработку игры, изменению подверглись только мелкие детали. Все самое главное осталось без из-



нажа магия станет на порядок мощнее и работоспособнее. К примеру, ваш spellbook пополнится такими разрушительными спеллами, как Executioner's Eyes и Aegis.

ВСЯ ЖИЗНЬ В 2D...

Как ни удивительно, но вторая IWD основана на все том же пресловутом BioWare

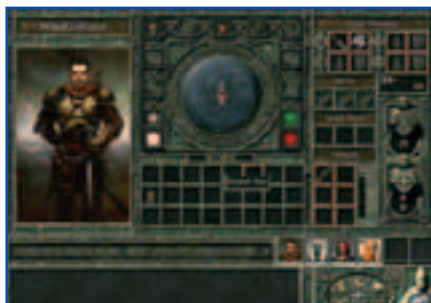
ИМПОРТ?

Разочарование поджидало нас в самом начале игры. Как бы не было обидно, но в IWDII отсутствует возможность импортировать своих персонажей, закаленных в многочисленных боях IWD и BG. Объясняется это нежеланием разработчиков нарушать баланс игры. Страх весьма оправданный, поэтому вспоминайте навыки фехтования сломанным даггером – и вперед.

еся в концепцию IWD, что диву даешься. За это спасибо огромное.

В РЕЗУЛЬТАТЕ...

В конечном итоге получается очень противоречивая картина. Нельзя не считать с тем фактом, что IWD – это классика жанра. Хотя бы за это она заслуживает особого внимания и



▲ По сравнению с первой частью IWD инвентарь увеличен, что просто необходимо с таким количеством уникальных предметов в игре.



▲ Перед вами более развернутая система скиллов. К примеру, Hide in the Shadows теперь состоит из двух компонентов: Hide и Move Silently.

Infinitive Engine, который уже поистаскался в BG и IWD. Движок был подправлен и доработан, но помните ли вы такую поговорку: как свинью ни одень... Перед нами все те же нарисованные ширмы и дергающиеся спрайты. Все это шоу уродцев не идет ни в какое сравнение с тем же NWN, который, кстати, был выпущен немногим ранее IWDII. Прорисовка и анимация персонажей также оставляют желать лучшего. А я-то думал, что прошли те времена, когда на все движения персонажей выделялось по 10–15 кадров. Единственное, что по-настоящему не может не радовать, это музыка. Звуковое оформление игры просто великолепно. Тематический ряд настолько хорошо вписыва-



почтения. Но нельзя вечно выезжать на славе своих «родственников». Сама по себе игра не плохая, не хорошая. Она средняя, причем весьма и весьма. Может, это повод для разработчиков задуматься о целесообразности сиквелов, по крайней мере, таких однообразных.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

В продаже с 3 октября
ЛУЧШИЙ В МИРЕ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



Читайте в номере:

COVER STORY КОРСАРЫ 2

"Корсары 2" - на сегодняшний день главный проект компании "Акелла", именно на него брошены все основные силы. Поэтому дух морских приключений и запах несметных пиратских сокровищ прямо-таки витают здесь в воздухе.

Осенний променаж.
Эксклюзивный репортаж с двух осенних выставок: ECTS2002 и EAPLAY2002.

Блицкриг собственными руками.
Больше, чем просто стратегия в реальном времени. Гораздо больше, чем просто скопления симпатичных трехмерных юнитов на экране, ведущих непримиримые военные действия. Игра, которая у всех на слуху. WWII-проект года, находящийся везде в центре внимания и получающий исключительно восторженные отклики. Дань всемирной истории. "Блицкриг".

The Sims Online.
Эксклюзивный материал об онлайн-суперпроекте. Задайте сотруднику компании Maxis любой вопрос, связанный с The Sims Online, и, скорее всего, независимо от того, о чем конкретно вы спросили, он ответит: "Симы становятся живыми".

Tech.
Шаттл своими руками: набор для сборки пижонского компьютера.
Обзор силовых джойстиков и рулей.

А так же:
preview, review, Loading, советы по прохождению игр, коды, топ 20, Игровой трубопровод, 10 RPG всех времен и народов.

ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

СТРАНА ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Прожитые недели в Потерянном Рае стоят турпутевки в экзотическую страну, сеанса хорошего кино и запойного чтения книги любимого автора вместе взятых. Мой английский теперь отдает итальянским акцентом, я стал употреблять сигары, просматривать каталоги машин 30-х, сидеть на лавочке возле католического храма и, принимая текст в редакции, пускать кольца кубинского дыма со словами: «It's nice to do business with ya!»... Да я на самого себя перестал быть похож!

MAFIA: The City of Lost Heaven



ОСЕНЬ В ЛОСТ-ХЭВЕНЕ

- ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox ■ ЖАНР: 3D action ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Gathering of Developers
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ РАЗРАБОТЧИК: Illusion Softworks ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)
- ОНЛАЙН: <http://www.mafia-game.com/> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF7156

Говорят, влияние «семьи». Далее пойдет повествование о лучшей игре этого года. Хорошо, Шербаков, лучшей игры для PC. Но у мафии длинные руки, Саня. Sapisci? В нашу семью уже входят десятки тысяч поклонников по всему миру. Mafia: The City of Lost Heaven охватывает весь мир, обойдя разве что Италию, где игру попросту запретили.

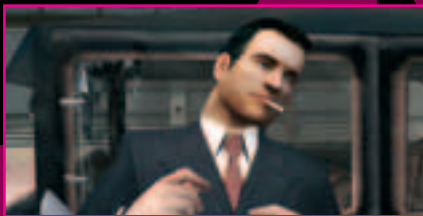
ального слоя 30-х показан во всех деталях. На полке рядом с «Крестным отцом», «Однажды в Америке», «Неприкасаемыми» появляется коробочка с нашей сегодняшней триумфаторшей. Это пример, когда игра не обращается к примитивным человеческим рефлексам, реакции. Она повествует. Жаль что это всего лишь 20 серий. Откинувшись от монитора, получив еще один заряд впечатлений, перебираешь в па-

мяти последние события: «Фрэнк, как ты мог! Бессменный канцлер империи Сальери...». Последний раз я так обогатился жизненным экспириенсом за компьютером, проходя Fallout 2 за работаровца, наркомана и наемного убийцу. Главный герой, который не зря показан от третьего лица – самостоятельная личность. Характер. Игрок не является Тони Анджело ни в какой мере. У Тони своя судьба и изменить ее мы не в силах. Миссии всего лишь флэшбеки почетного члена семьи Сальери, в прошлом беспросветного таксиста, иллюстрирующие его рассказ инспектору полиции. Избранные события, так сказать, хиты из восьми лет работы на мафию пролистываются перед нами с возможностью поучаствовать. Форумы Mafia уже догоняют форумы Morrowind по количеству сообщений. Несмотря на линейность прохождения, каждому есть что рассказать. Если после игры у тебя осталось несколько баек – игра удалась. Ты потратил часы своей жизни не зря, полу-

БЕССОННИЦА

Буффонный GTA3 покинул мой винт и, кажется, навсегда. Да, в Mafia нет той свободы и безбашенности, но есть История таксиста Томми Анджело, живого героя, которого благодаря великолепным текстурам лица хочется иной раз потрепать по щеке. Настолько он родной. Есть дух времени – немного поверхностный, но и мы не в музее, верно? Пласт жизни конкретного соци-





▲ Движение в Mafia гораздо более оживленное, нежели в GTA3.

чив нужный заряд эмоций и нарративного опыта. После Mafia наши каждодневные рассказы: «Еду я, значит, 120, а за мной копы, и тут...», стали традицией. Причем во время прохождения основной части. А впереди еще режимы Freeride и Freeride Extreme.

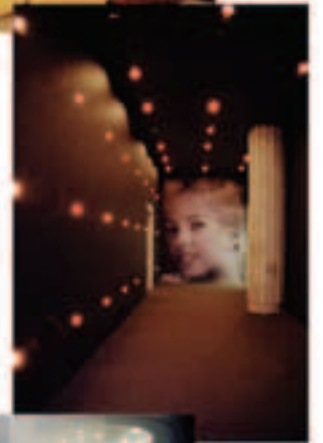
WHEN THE GANSTER GOING ...

Как я всегда утверждал, заимствование идей — не порок. Если они находят достойное воплощение и развитие. Первым достойным 3rd person shooter засверкала лысина Hitman: Codename 47. Ночи, ночи и еще раз ночи. Восторг. Затем Max Payne притащил в индустрию бандитский эпос, поставленный на кинематографичные рельсы. Mafia уже находилась в утробе, впитывая все самое лучшее. Последним отгрохал городской mayhem GTA3, продемонстрировав, что такое возможно, дав привыкнуть к новому стилю игры. Ведь это уже целое направление: GTA Vice City, The Getaway (авторы цитируют «Lock, Stock...»), Mafia. Еще одну мафиозно-автомобильную игру мы увидим, несомненно. Долгий путь экспериментов и новаций привел, на мой взгляд, к совершенному результату. Сюжетные вставки в Mafia можно выпустить отдельным диском. Затем издать саундтрек и уже по мелочи: плакаты, цитатник и проч. Купят. И я один из первых. Мне тут твердят: «У тебя комплекс!». В смысле, убив на игру прорву времени, я стараюсь оправдать себя тем, что она — хит, понимаешь... Вряд ли. В последнее время меня мало что удивляет. Только и помню: находящийся в разработке «Стакер» и ее, проклятую.

ЧЕМ ВЗЯЛА

Белый флаг на второй минуте был выкинут мной после вступительного ролика (влияние музыки — колоссальное) и первого «тра-тра-тра-та» из томмиганов по колесам моего такси с неразлучной парочкой гангстеров Сэмом и Полем. Сладостное

MDM II КИНО



Смотрите : Три Икса
Идентификация Борна
Говорящие с ветром
Формула 51

[только у нас можно смотреть кино лёжа]

[3 новых зала со звуком Dolby Digital EX]

[начало сеансов каждые 30 минут]

[20 новых фильмов в месяц]

м. Фрунзенская
Комсомольский проспект д. 28
Московский Дворец Молодежи

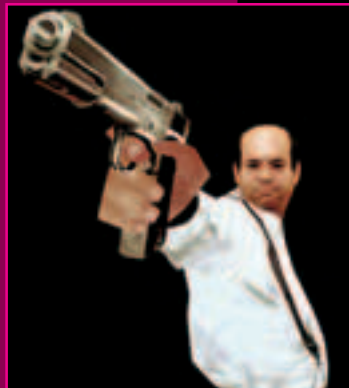
автоответчик 961 0056
бронирование билетов по телефону 782 8833

МАСКА, Я ТЕБЯ ЗНАЮ!

Нам удалось выяснить некоторые оригинальные названия автомобилей Mafia.

- Bolt Ace – Model T Ford
- Bolt Model B – 1930 Model A Ford
- Bolt V8 – 1933 Ford V8
- Schubert Six – Chevrolet
- Crusader Chromium – Pontiac
- Guardian Terraplane – Terraplane от Hudson
- Thor 819-812 – Cord
- Wright – Buick
- Bruno Speedster 851 – 1935 Auburn Speedster 851
- Celeste Marque 500 – Mercedes 500K
- Lassiter – Cadillac
- Silver Fletcher – 1938 Pierce Arrow Silver Arrow
- Trautenberg J и 4WD Racer – Duesenberg
- Carrozella C-Otto 4WD – Bugatti
- Brubaker 4WD – Miller
- Ceaser 8C Mostro и 8C
- 2300 Racing – Alfa Romero
- Bolt Thrower – Thunderbird
- Manta Prototype – 1938 Phantom Corsair от Rust Heinz

ощущение «это – мое». Не прошло и получаса, как начинающий мобстер Тони зло мнет казенной битой авто конкурирующей группировки. За возможность порчи движимого имущества граждан Лост-Хэвена – мой поклон до земли. Как вы расправлялись с нахалами в GTA3? А теперь представьте, какие здесь космические возможности. Чем это не «GTA3, только в 30-х»? Оставим гангстерскую балладу и остановимся на рутине и буднях семьи, то есть непосредственно на геймплее. Жесткая помиссионная структура после GTA3 должна вроде бы возмущать и вызывать протест. С первыми аккордами музыкальной темы Mafia связи с «Автогонщиком» обрываются. Самость произведения ощущается сразу и даже некоторый «шаг назад» воспринимается нормально, без отрицательных эмоций. И вообще – к дьяволу «автора». В Mafia – больше от Hitman, с возможно-



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

А вы не жадничайте и не ленитесь – установите ее у себя дома и взгляните сами. Какие-то увещевания «купите игру года» я считаю неуместными. Пропустите – сами виноваты.

■ МИНУСЫ

Кто-то бесится из-за багов, у кого-то игра не запускается, кому-то подавай less race more action...

/9,5/

И у меня возникали трaблы. Может быть, я неизбалованный приставочным качеством PC-геймер, но я дошел до конца и ни разу не пицал. А может и игра, в самом деле, классная.

СТРАНА ИГР



▲ Фрэнк нервничает. За нарушение омерты – смерть.

◀ Погибнуть от пуль, уткнувшись носом в баранку, – легко.

▼ Довезти «сигары» оказывается не так легко, как рассказывал Сальери.



стью добираться до места «работы» на автомобиле (машинами называть их не хочется). Тони не меняет их, как перчатки. Обычно дефолтная тачка, полученная в начале задания, немного потрепанная, без фар и бампера возвращается в гараж на радость Ральфу. Есть «гэтээшные» удирания от легавых. Кстати, сделаны они намного честнее. Поучив две звезды в GTA3, я опускал руки и терял волю к победе. Еще бы, мне предстояло минут пять скрываться от полиции. В Mafia есть три степени раздраженности копов: штраф – грозит небольшой потерей времени, наручники – поймают и game over, пистолет – поймают и убьют (game over). Избавиться от полиции можно: а) втапив за сотню миль в час, б) сменив машину,

в) замочив преследователей. Безотказно действуют все три и на всех трех стадиях. Разве можно не любить эту игру? Небольшой ликбез – угнав полицейскую машину, вы становитесь форменным неприкасаемым. Я многое прощаю ей. На многое закрываю глаза. Есть серьезные баги, не дающие продвинуться вперед по сюжету. Есть гонки. Вы их проходили? Возможно, только предстоит. Человечество делится на тех, кто прошел эту миссию и кто сдался. Сдавшихся 80%. Специально для вас мы выложили на диск сейвы. Не надо благодарностей.

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU



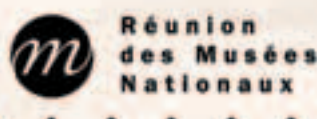
Иерусалим

Иерусалим — вторая игра в романтической трилогии об Адриане Блейке, шотландском археологе, которого разгневанная богиня Иштар трижды обрекает на поиски его возлюбленной Софии в трех разных эпохах. Адриан спас Софию от гибели под пеплом Везувия в Помпеях. Теперь вам вместе с главным героем предстоит перенестись в XVI век, в Иерусалим, чтобы примирить представителей трех враждующих конфессий, спасти дочь паши Иерусалима и вновь чудесным образом обрести Софию.

Особенности:

- захватывающее приключение на стыке различных культур, религий и традиций
- интригующий сюжет
- модель Иерусалима, представленная в игре, создавалась при участии Союза Национальных Музеев Франции
- энциклопедия, включенная в игру, позволяет познакомиться с историей и культурными памятниками Иерусалима
- фантастическая графика — фирменные технологии Arxel Tribe
- оригинальный саундтрек

www.nival.com
games.1c.ru
www.cryo-interactive.com



СТРАНА
ИГРЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

Расстаньтесь навсегда с мыслью о возможности вселения в тело Курта Рассела. Отныне мы – это командир спецотряда Блейк, прибывший через три месяца после событий фильма на Outpost #31 с заданием расследовать причины внезапно возникшего радиозатмения на базе. К нам в подчинение поступают три человека. Из них до конца игры не доживет никто. Да и вообще – в этой игре мало кто выживает...



▲ Если стоять посередине вот этого огненного кольца, то никакая тварь не покусится на нашу жизнь.

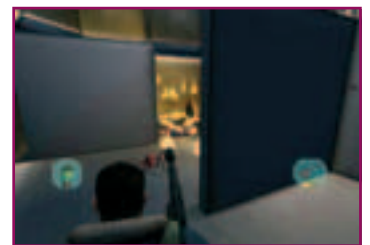
THE THING

Who Goes There?

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: survival horror ■ ИЗДАТЕЛЬ: Black Label Games
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Computer Artworks ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.thethinggames.com> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF10059

Концептуально игры жанра survival horror, как правило, однотипны: путь назад отрезан с самого начала, можно только вперед, через горы трупов и реки крови. В повести Кэмпбелла свихнувшийся биолог Блэр разбил магнето самолета, в фильме он же раздербанил два вертолета и трактор. Наша ситуация почти идентична: попавший в буран вертолет превратился в грудку ненужного железа. А нам остается лишь выяснить, что же произошло на базе #31... И – по возможности – взять ситуацию под контроль.

Игра начинается с того, что Блейк и трое его подчиненных ищут укрытие от холода (да, у всех людей есть параметр «температура тела», при нулевом значении которого начинает быстро уменьшаться здоровье). Первая миссия – чистой воды tutorial, в котором вас научат обращаться с оружием, инвентарем, а также общению с NPC. Ну и заодно немного введут в курс дела. Если вы побегаете по округе и догадаетесь спуститься в расщелину, то найдете упавший НЛО и магнитофонную пленку с записью сообщения от Макреда. А заодно и немалое количество патронов. Впрочем, это только начало.



КТО ВИНОВАТ?

Виновата антарктическая экспедиция в том, что оживила Нечто. Виноват Макред в том, что просто не сжег всех с самого начала. Виноват Блейк, что вообще сунулся в это дело. Но виноватее всех, конечно, Уайтли, который вздумал ставить опыты на Нечто, параллельно вживляя ее в себя...

В связи с таким вот сюжетом, серьезно расширяющим знания человечества о деяниях Твари на Земле, игра просто изобилует различными скриптовыми вставками – сюжетными и локальными. Скажем, идет Блейк по ангару и видит одиноко валяющуюся снайперскую винтовку.

«Ага», – говорит Блейк, – «Эта штука мне нужна». И легкой походкой подходит к бесценному оружию. Тут камера отъезжает далеко наверх и показывает, как множество мелких тварей начинают со всех сторон выпрыгивать на бедного оперативника. Блейк достает свою именную газовую горелку и начинает укрощение взвешенного разума. А еще бывает так: ползет Блейк по вентиляционной шахте и видит, как на него несется две тварюшки. Он быстренько их расстреливает и только начинает ползти дальше, как бац! – его кто-то за задницу укусил. Оказывается сзади уже собрались полчища таких же тварю-

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

К сожалению, автор не располагает сведениями об издании в России повести Джона Кэмпбелла «Who Goes There?». Однако вы можете прочитать ее в Интернете на английском (<http://www.outpost31.com/books/who.txt>) или русском (<http://lib.ru/RAZNOE/whoyou.txt>) языках. Есть также и сайт для фанатов книги/фильма The Thing (<http://www.outpost31.com>), названный по имени полярной базы, на которой и буйствовало Нечто.

шек, желающих снизить здоровье командира до минус 273 по Цельсию. Нет, правда, уж на что Half-Life был Королем Неожиданных Скриптов, но пора бы и менять приоритеты. Le Roi Est Mort, Viva Le Roi!

ОГНЕМ И СТРЕЛЬБОЙ

Используйте их на все сто. Для начала нужно вооружить ребят. Тут решать вам, но помните, что лучше иметь под рукой огнемет: никогда не знаешь, когда Тварь



▲ Хотели увидеть Макреда?



▲ Упс. В борьбе за справедливость и спасение мира случайно поджег солдата. Ну и ладно, в игре их порядка двух десятков, так что не жалко.

овладеет вашим солдатом. Помните также, что вояки независимо от специальности стреляют чертовски метко - по крайней мере, лучше, чем вы. Помимо умения нажимать на спусковой крючок, кое-кто из них умеет лечить раны (медики) или чинить сломанные рубильники (инженеры). Есть еще солдаты, которые ничего не умеют и нужны исключительно как пушечное мясо или группа поддержки. Но мало кто из них пойдет за вами просто так. Они достаточно насмотрелись, как Тварь пожирала одинокого солдата, так что теперь в каждом встречном они подозревают врага. Обрести их доверие можно с помощью лечения, выдачи оружия из необъятных оружейных запасов Блейка или выполнив задание, которое просит осуществить данный NPC.

Средств уничтожения бактериологической заразы у нас в избытке и даже переизбытке. Смотрите сами: ненужный шокер,

маломощный пистолетик, средней эффективности автомат, хороший шотган, неплохая газовая горелка, необходимый для выживания огнемет, редкоиспользуемая снайперка, совсем редкоиспользуемый гранатомет. Следом идут три вида гранат, несколько видов освещения, аптечки, ад-реналиновый стимулятор, Blood Test Kit. Так что тварей можно вычищать любым способом. Главное - не забывать их поджаривать. Кстати, любое оружие имеет некоторого рода зум, позволяющий стрелять точнее, чем обычно.

Большинство солдат превращаются в Нечто исключительно в скриптовом порядке. Предотвратить этот процесс нельзя. Можно лишь предсказать заранее, используя Blood Test Kit (и то не всегда - прим ред.). Да-да, теперь раскаленную проволоку и спиртовку «запахнули» в один большой шприц, который быстрее и качественнее показывает, что в одной комнате с вами находится Тварь, пока еще скрывающаяся под человеческой кожей. Использование



▲ Враги-люди не дураки и умеют расставлять приоритеты. В частности, умеют решать, кого первым убить: Блейка или Тварь.

шприца на себя повышает доверие и снижает у ваших коллег параметр «страх». Полагаю, вы уже догадались, что вам предстоит сражаться с тварями. Они не так просты, как хотелось бы. Маленьких-то можно вырубить чем угодно. А вот с большими придется повозиться. Сначала вы расстреливаете их из автомата до тех пор, пока прицел покраснением не скажет, что тварь при смерти, а затем добиваете их

ПОЛИГОН

сеть интернет клубов

8 и 9 ноября 2002 года
будет проводиться общероссийский
чемпионат по компьютерной игре

DOOM II : Hell on Earth

адрес клуба : г. Москва, ул. Маршала
Василевского, д. 17

станция метро Шукинская.

тел. 193- 3858

сайт чемпионата:

www.doom2x2.narod.ru

E-mail : doom2x2@narod.ru

WWW.POLIGON.RU

На базе клубов производится
подключение к Internet организаций,
домашних сетей и частных клиентов.

Лицензия министерства связи
№ 17124 и №21398

Адреса клубов:

ул. Студенческая, 31
метро Кутузовская или Студенческая
тел. 249-8520

ул. Молодежная, 3
метро: Университет
тел. 777-0505

7-я Парковая, д. 45 стр. 2
метро Первомайская
тел. 164-0560

ул. Маршала Василевского, д. 17
метро: Шукинская
тел. 193-3858

Луговой проезд, д.12, к.1
метро Марьино
тел. 346-7801

Тел. 777-0505

ОБМАНЫВАЯ ТВАРЬ

Признаюсь честно: при прохождении игры мне пришлось один раз воспользоваться чит-кодами. Дело в том, что в процессе игры у меня в доме выключился свет и последние две сейв-вилки оказались убитыми. Пришлось проходить почти заново – с читами. Как их включить? Объясняю.

Жмите в Windows кнопку «Пуск» – выбираете «Выполнить». Набираете regedit. Далее идете по такому пути: HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/The Thing/1.0. Далее в папке 1.0 создаете строковый параметр PlayerInvulnerable и

придаете ему значение 1. Это даст неуязвимость игрока. То же самое можно сделать с FullWeaponEquip (все оружие и боезапас), NPCInvulnerable (неуязвимость NPC) и самую вкусную фишку – DolnGameLoadSave (возможность сохраняться прямо в игре, без треклятого магнитофона). Правда, все возможности (кроме сохранения в игре) включатся лишь при переходе на новый уровень или с начала игры. Учтите, что если вы не умеете обращаться с регистром, то лучше этими кодами не пользоваться – может полететь Windows.



из огнеметов. И только так. С боссом вообще отдельно потанцевать придется. Кому-то нужна добрая доза электричества, перемешанного с огнем, кого-то можно просто жидким пламенем залить. Для Последней же Твари вообще понадобится вертолетный пулемет вкупе со стационарными огнеметами.

А потом появятся люди. Блейк им не понравится, и они будут стрелять из автоматов и шотганов, кидать гранаты и вообще вести себя крайне невежливо по отношению к гостю. Эти парни похуже большинства тварей. Тех хоть

– в игре все время темно и страшно. Настоящая радость наступает лишь когда включаешь очередной рубильник, и люминесцентные лампы через несколько секунд моргания дают перманентный свет.

Помимо этого, атмосферу создает звук. Нет, я не про все эти «бу!» от тварей или звук, производимый Большой Тварью, когда та проламывает стены. Я про музыку. Она пугает. Она приходит в строго обозначенный момент, с маркировкой «интерактивное сопровождение», предлагая игроку бояться. Игрок боится – и правильно де-



▲ Для начала Тварь плюнула в меня какой-то зеленой, но безвредной гадостью. А теперь пристает с помощью огромного сосископодобного органа.



▲ Один из представителей Боссов. Самый первый и самый легкий. Его, по идее, даже убивать не обязательно.

обмануть можно. А с этими все сложнее – они действуют командами, слаженно и грамотно. Гады.

ХОЛОДНАЯ КРАСОТА

Движок игры изумителен. Практически никаких глюков, очень ровные и никуда не вылезающие текстуры. Повсеместная детализация *всего*. Комната в The Thing – это не четыре стены, стол и стул. Это жилое либо рабочее помещение с койками, личными шкафчиками, полотенцами, автоматами с кофе, компьютерами и еще кучей всего. Смотрите скриншоты, в общем.

И самое главное, вся эта холодная красота оказывает наибольшее влияние на атмосферу. Одна из причин, по которой скриншоты из The Thing пришлось подбирать особым образом

лает. Потому что под этот антарктический Реквием начинают выбегать монстры, монстры, монстры. Но как только музыка пропадает, незаметно уходит и страх. Остается лишь желание достать огнемет, заволпить соседу-NPC: «Screw the dogs! Torch it!» – и нарисовать вокруг себя огненное кольцо, за которое враги не могут перейти.

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Игрок, оказавшись на новом уровне, в первую очередь ищет магнитофон. Это такая штука, на которой (и только на которой!) можно сохранить игру. И дело даже не в том, что игра разрабатывалась одновременно для PC и приставок. Просто если бы можно было сейвиться в любой момент, то часть атмосферы потерялась бы. Но вообще – Нечто, конечно, можно счи-



▲ Раздаю приказы. Народ вежливо отзывается, мол, «есть, сэр!». И только Парневик, офицер с русской базы, молчит. Разработчики не научили его английскому языку.

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Отличная атмосфера, невероятное чувство погружения. Графика – прямой наследник Max Payne. Скриптовые ролики в свою очередь показывают кукиш Half-Life.

МИНУСЫ

Очень короткая игра. Некоторые головоломки слишком зубодробительны. NPC туповаты, частенько выбегают на линию огня или бездарно тратят патроны.

/7,5/

The Thing – это новый уровень survival horror. Грамотный движок в сочетании с пугающей музыкой и мутировавшим геймплеем дают невероятный экспириенс.

СТРАНА ИГР

тать новым витком эволюции игровых жанров. Такого Survival Horror еще не было. Тем более, культового еще до рождения.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

АССОЦИАЦИЯ МАГАВИКОВ

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

НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ

«Реализовано все просто
умопомрачительно»

DTF.RU

«Графика и технологии, приме-
ненные в игре, весьма и весьма
«взрослые»

Страна Игр

«У игры отличные шансы завоевать
популярность не только в России, но
и за рубежом»

Навигатор игрового мира

Новая потрясающая игра
от Creat Studio — супер-команды,
принимавшей участие в разработке
блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone,
Civilization: Call to Power, Star Track: Armada II,
Quake II MP, X-Men, и десятка других!

НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!

1С®
ФИРМА «1С»



ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ



НА ДИСКЕ

Успешно штурмовав азиатский рынок (и грациозно прогарцевав в марте по вершинам японских хит-парадов), к сентябрю Onimusha 2 преодолела языковой барьер и оказалась полностью готова к завоеванию штатовского и европейского рынков. Агрессивная экспансия начата, и нет никаких оснований утверждать, что детищу Кэйдзи Инафунэ (Keiji Inafune) не удастся на новых территориях закрепить свой успех. Игра — то хороша. Даже со всеми своими недостатками.



ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

ПО СТОПАМ ПРЕДКОВ

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН:
<http://www.capcom.com> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF9409

Resident Evil в старояпонском сеттинге — настолько выигрышная идея, что первая Onimusha: Warlords, эдакая легенда-страшилка о самурае Саманосукэ, одолевшем inferнального военачальника Оду Нобунагу и его демоническое бандформирование, разошлась нештучным миллионным тиражом — и каждый, кто прошел игру до конца, мог полюбоваться на рекламный ролик сиквела. Onimusha 2, как это ни странно, не старается залатать сюжетные дыры первой части — вместо этого нам предлагают сыграть за легендарного Дзюбэя Ягю Мицусэи, разбирающегося с невмерущим Нобунагой аж через 13 лет после событий оригинальной игры. Дзюбэй, чей облик смоделирован на основе покойного актера Масаду Мацурэ (Masadu Matsura), кажется гораздо более живым протагонистом, нежели Саманосукэ: речь, мимика, реакция, бойкость движений — все говорит в пользу того, что авторы провели немало человеко-часов за «доводкой» главного героя.

РАЗВЕ ЧТО БЕЗ ПОПКОРНА

Роль театральной вешалки, встречающей нас на входе, в современных иг-



рах нередко исполняют вступительные ролики, и исключительное качество CG-заставок Onimusha 2 моментально бросается в глаза. Начальный ролик оригинала взял приз на фестивале компьютерной графики SIGGRAPH 2000, сиквел же умудряется поразить зрителя еще более красочными, детализированными роликами с захватывающими дух хореографией и драматургией. Картина разорения родной деревни Дзюбэя конным авангардом карателей Нобунаги достойна масштабного голливудского киноэпоса, и если Capcom повезет ее на очередной SIGGRAPH, вернутся они триумфаторами. Рецензенты и не думают лукавить, сравнивая ролики игры с видео венценосной Final Fantasy X.

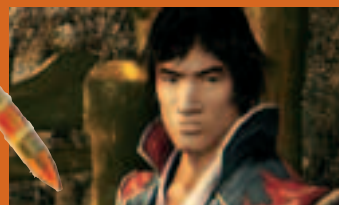
НЕ ПОРЯ БОРОЗДЫ

Ядро геймплея не изменилось ни на йоту: пререндеренные фоновые картинки населяют множество полигональных монстров, о чьи бранные тела приходится тупить верную катану. К чести Onimusha, можно сказать, что от Resident Evil весь процесс выгодно отличается драматически возросшим динамизмом и наличием каких-никаких, а все ж таки RPG-элементов. Отчего бы не сделать трехмерных декораций, позволяющих свободнее работать с камерой? Авторы говорят, что



▲ Конники Нобунаги — вылитые толкиеновские назгулы!

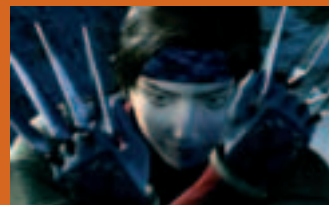
ИГРАТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



Ягю Дзюбэй (Yagyū Jubei) — прославленный самурай, герой народных сказаний.



Ою из Одани (Oyū from Odani), оборотительная фехтовальщица.



Фума Котаро (Fuma Kotaro), юноша с парными боевыми клинками.



ИГРАБЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



Сайга Магоити (Saiga Magoichi), не пренебрегающий огнестрельным оружием ученый.



Экеи (Ekei) – непревзойденный силач-великан.



▲ Дзюбэй в два счета расправляется с засадой лесных тварей.

им важна единообразность, преемственность всех трех (а заявлена именно трилогия) частей Onimusha. Просто с просчитанными заранее фонами чуть сложнее иметь дело – но, применив к ним ряд визуальных эффектов, вполне можно добиться впечатляющей картинки, часто по кропотливости проработки превосходящей трехмерные «задники» других игр. В Onimusha 2 пререндеренные декорации живут, дышат, изменяются благодаря умело вплетенной в кадр анимации, эффектам дождя, водяных брызг, огня, ветра, пыли. Частые сюжетные сценки с участием множества персонажей поставлены настолько кинематографично, что о «плоскости» заднего плана забываешь почти сразу.

СО СТРАННОСТЯМИ

Совсем другое дело – архаичное управление, напоминающее о себе буквально при каждом шаге. В игре не реализована поддержка аналого-



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Атмосфера средневековой Японии, прекрасно воплощенной графически. Непредсказуемая история, харизматичные герои. Со вкусом проработанный боевой процесс.

■ МИНУСЫ

Устаревшая модель управления, недостаточная сбалансированность геймплея, из рук вон плохой подбор актеров озвучки, слабоватое музыкальное сопровождение.

/8,0/

Шаг вперед по сравнению с первой частью. Приключения, сразу же очаровывающее своими положительными сторонами и быстро заставляющее забыть о минусах.

СТРАНА ИГР

вых джойстиков Dual Shock. Нет ее вовсе, и все тут. Извольте водить Дзюбэя при помощи крестовины, как в приснопамятные времена ранних Resident Evil на PSX. Как-то комментировать причину столь оригинального решения, безусловно ставшего главным, вопиющим недостатком Onimusha 2, создатели отказываются. Вторым минусом можно назвать необычную для action/adventure необходимость прокачки характеристик героев: для апгрейда предметов требуется неприлично высокое число захваченных душ противников – что в свою очередь выражается в нудной толкотне в давно исследованных комнатах с целью заполнения соответствующих граф статус-линейки. Редкая ролевка в наше время заставляет прокачивать героя по паре часов кряду, а в Onimusha 2 это – неизбежная необходимость. К счастью, сходство с RPG здесь не ограничивается.

▲ Ни дать ни взять – кадр из фильма Куросавы.

Помимо увлекательной сюжетной линии, существует целая система торговли и обмена ценными предметами, набор логичных загадок, дополнительные квесты со сверхоружием и новыми костюмами в качестве призов.

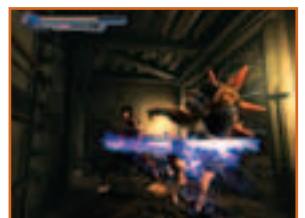
ПАРАДОКС

Последняя раздражающая черточка, подпортившая роскошный общий фон – провальная английская озвучка с наигранными, не подходящими героям голосами. И ладно бы Сарсом, как в первой части, оставила в качестве опции возможность игры с «родными» японскими голосами, так нет! Почему-то геймеры обязаны следить за событиями мистического самурайского романа, чьи действующие лица изъясняются, как герои американских мультиков. Но ведь мы простим? Главное то, что перед нами оказался лучший сиквел – тот, что превосходит оригинал. Несмотря на все ограничения управления, дрянную озвучку и, казалось бы, вышедшее из моды графическое решение, все с лихвой компенсирует азарт схваток, удовольствие от раскрытия сюжетных тайн, запоминающиеся CG-ролики и череда самую малость шаблонных, но от этого ничуть не менее привлекательных героев!

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

ПАРАНОРМАЛЬНЫЙ LEVEL-UP

После смерти врагов их души материализуются в виде разноцветных светящихся шариков разного размера. Чем больше сгусток эктоплазмы – тем сильнее его эффект. Желтые шары восполняют здоровье Дзюбэя, пурпурные служат разменной монетой для приобретения оружия и брони. Синие шарики в достаточном количестве на несколько секунд превращают Дзюбэя в могущественное и смертоносное сверхсущество, примерно так же мутирует Данте в Devil May Cry.



СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ



SUPER SHOT SOCCER

ЗАЖИГАЛКА!

■ ПЛАТФОРМА: PS one ■ ЖАНР: sports ■ ИЗДАТЕЛЬ: Tecmo
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Tecmo ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.tecmogames.com/games/ss.asp>

Представьте себе футбольный симулятор, где игроки замораживают поле, выстраивают на нем Эйфелеву башню, отбивают мяч северным сиянием и раскидывают оппонентов молотом Тора! От создателей прославленной восьмибитной Тесто Bowl – в наши двери стучится футбол, где суперудары и магические summon'ы – столь же обычное дело, как тривиальный угловой или одиннадцатиметровый!



ДЕШЕВО И СЕРДИТО

В Штатах игрушка продается по честной цене в 19 долларов, а чуть подержанные экземпляры и того меньше. Прекрасная демонстрация того, что хороший футбол нельзя испортить слабой графикой и отсутствием лицензии FIFA; а ниша бюджетных проектов, помимо всевозможных итераций Army Men от 3DO, может представить геймеру совсем неплохие вещицы.

По минусам отстреляемся сразу, дабы потом к оним не возвращаться: на вид игра зело страшна. Это не FIFA World Cup 2002 Korea-Japan и уж никак не Pro Evolution Soccer – жутковатые буратинки здесь носятся по режущим глаз своей топорностью стадионам, а спецэффекты, аки воздух необходимые такой оригинальной интерпретации футбола, удручают своей прямолинейной простотой. Мрачная аскеза военного времени сквозит в примитивных дизайнах менюшек, отсутствии голосовых комментариев во время матча и совершенно неудобоваримой midi-музычке. Любителей статистики ждет огорчение: все игроки в командах вымышленные. Мешало бы это наслаждаться геймплеем – была б трагедия. Так ведь мешает! Ну и шут с ними, с минусами.

РЕНЕГАТ

Поговорим лучше о том, чем игра беззастенчиво подкупает. Управление – простое, удобное, приятное. К вашим услугам короткие и длинные пасы (○ и ⊗), сила удара по мячу регулируется продолжительностью нажатия кнопки □, в защите ⊗ отвечает за откидывание мяча в сторону, с кнопкой ○ выполняется подкат. ▢ – турбо-ускорение, а ⊕ в сочетании с тремя «геометрическими» кнопками позволит проводить те самые безбашенные спецприе-



▲ Звезды мирового футбола Зинедин Зидон и Жугдэрдэймидийн Гуррагча вошли в смертельно опасный клинч! Pa-a-awa-a strike!!!



РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

В этой графе прописываются простота, быстрота, оригинальность, напор, задор, легкая шиза, удобство, послушность, честность и верность духу футбола!

МИНУСЫ

Скупость графики и звука, отсутствие любимых многими настроек всего и вся. Хотя зачем последние нужны в аркадной игрушке? И без вагона настроек неплохо.

7,0!

Йо-хо-хо! Латентный диванный бомбардир клянется, что давно не видел ничего подобного! По яркости и прилипчивости эта игра поспорит с горящим ульем!

СТРАНА ИГР



▲ Это не бомбардировка тефтелями! Так в игре выглядит обычная... пыль.

мы, о которых сказано в самом начале статьи. У каждой из тридцати двух команд специальных приемов — от двух до трех, они идейно привязаны к национальным особенностям страны: российская сборная может наколдовать Siberian Freeze и Aurora Wall, бразильцы пользуются Jungle Divide и

SUPER SHOT SOCCER



брать его продолжительность, уровень продвинутости AI (один из пяти), время суток (день или ночь), погоду (ясное небо или дождь), задействовать дополнительное время и настроить уровень вибрации джойпада. В любой момент игры допускается через меню в режиме паузы сменить игрока (до трех за игру), формуцию команды и способ защиты (стандартный Line, глухой тип обороны Sweeper или активный Libero).

ВЫВОД ШЛАКОВ

Пришел, сел, зарядил, отыграл пару матчей – на душе благодать. Чего и добивались в Тесто.



▲ Гишпанцы атакуют!
Каравелла Колумба
переплывает веслами поле!

Canary Shot, в багаже американцев статуя Свободы и космический корабль, а китайцы просто обрушивают на поле Великую стену. Все эти ухищрения позволяют либо вырубить окружающих игроков команды противника, либо прервать полет мяча, а задействуются они в лучших традициях файтингов: по заполнению соответствующей линейки. Такие, с позволения сказать, аркадные элементы игру изрядно разнообразят и заставляют Super Shot Soccer выгодно выделяться из череды «обычных» футбольных симуляторов.

ВСКРЫТИЕ

Предлагаемые авторами режимы состоят из Test Match (показательная игра, единственный режим с поддержкой двух игроков), World Tournament (32 сборных, для продвижения наверх необходимо попасть минимум на вторую позицию в каждой лиге), International League (турнир с участием 8 команд), International Cup (то же, что и предыдущий вариант, только команд 16). Режим опций позволяет провести немудреный процесс кастомизации матча: вы-

ОНИ ПЛОДЯТСЯ!

Помимо дальнего родства со знаменитыми 8-битными спортивными играми от Тесто для NES, Super Star Soccer здорово похожа на Super Dodge Ball Advance (Atius) для GBA. То же простенькое и удобное управление, те же сносящие крышу суператаки, точно такое же пренебрежение к визуальной вычурности и тотальному господству зажигающего геймплея. SSS пришлась по вкусу? Попробуйте растянуть себе удовольствие мобильным вариантом суперфутбола.

Притом, что PS one – та еще доходяга, приставка-ветеран еще не раз порадует нас такими вот копейными игрушками с затягивающим геймплеем. Главное – чтобы игралось, а все остальное – видимость. Так выпьем же за!

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

Хэллоуина НЕ БУДЕТ?

патамушта один хрюндель
слямзил весь
кайф!

Тебе никогда (казалось) не светит реально
и конкретно (горазднее) справиться Хэллоуин
на пять с плюсом, если не поможешь
детективу Тони Крутони распутать это дело.

**БЕШЕЧАЯ
ТЫКВА**

**ТОНИ
КРУ-
ТОНИ**



www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков с бесплатной доставкой по Москве и России:
(096) 931-92-69, step@compulink.ru



СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Признаюсь, к Drakan: The Ancients' Gates я изначально испытывал теплые чувства. Просто в свое время (аж в «СИ» за номером 51) мне пришлось написать обзор первой части этой игры. А затем заняться еще и прохождением. В результате чего я совершенно неожиданно полюбил Drakan: Order of the Flame, который всегда был проектом неординарным, но в то же время не хватающим из открытого космоса каких-то особенных небесных тел.

ДРАКАН: THE ANCIENTS' GATES

ДЕВИЦЫ & ДРАКОНЫ

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: 3D-action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Surreal Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ОНЛАЙН: <http://www.surreal.com/> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF10759

Surreal Software явно затянули с выходом Drakan: The Ancients' Gates. Чем так долго можно было заниматься, не совсем понятно – на самом деле-то игра должна была появиться на прилавках еще эдак с годик назад. Про Drakan: Order of the Flame все уже успели забыть, тем более что суперхитовым тайтлом он никогда и не был. Впрочем, его сиквел рассчитан на владельцев PlayStation 2, и совсем не факт, что кто-то из них когда-либо видел оригинал – для них это просто новая игра.

ВЫ ХОТЕЛИ ПРОДОЛЖЕНИЯ БАНКЕТА?

К моему удивлению, разработчики несколько дистанцировались от оригинального Drakan с точки зрения сюжетной составляющей игры. По идее, начинаться Drakan: The Ancients' Gates должен там же, где закончилась предыдущая часть данной, с позволения сказать, эпопеи. Благо сюжет к этому располагал – фактически он просто обрывался и оставлял нас до-



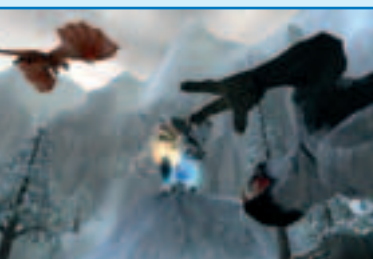
▲ **Разнообразие пейзажей**
Drakan не даст игре быстро вам приесться.

да действия приобрели несколько больший размах. Игра еще немного нарастила RPG-шное мяско, что в первую очередь сказалось на игровой свободе. Конечно, воротить дела, как вам заблагорассудится, вам никто не даст. Но простора добавилось. Вплоть до того, что вам чуть ли не на каждом шагу пытаются впарить побочные квесты...

ЗВОН МОНЕТ

Но с необязательными квестами связана одна интереснейшая вещь. В Drakan: The Ancients' Gates появились деньги. На них вы закупаете оружие, броню, эликсиры и, представьте себе, заклинания. Зашибать монету можно по ходу дела, обирая трупы и копаясь в бочках и сундучках. А можно, скажем, убить какого-нибудь негодяя и получить за его голову вознагражде-

жидаться сиквела. Surreal Software, как оказалось, по этому поводу абсолютно не парились. Даже создается впечатление, что на некоторые вещи им было просто наплевать. В самом начале Drakan: The Ancients' Gates главная героиня Ринн возвращается в свою родную деревушку, разграбленную еще «в прошлой серии» и занимается приятной расслабляющей работой могильщика, закапывая своих изрядно подгнивших родных и близких. Ну а после вместе с драконом Ароком отправляется наводить порядок в мире. Главная цель теперь –



DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES

ние. Или же спасти незадачливую жену фермера.

С вооружением, заклинаниями и прочими полезными штуками связан еще ряд интересных фактов. Теперь у нас растет опыт и с повышением уровня мы получаем skill point (1 штука), который можно начислить на один из параметров: рукопашная, стрельба из лука и магия. Нужно это для того, чтобы потом получить доступ к более мощному оружию. Скажем, чем больше повреждений наносит меч, тем больше умения нужно для того, чтобы взять его в руки. Он требует 2 оч-

образом, но хотя бы сражаться с противником можно без омерзения. Разработчики просто включили функцию lock on, так что нынче вы не изощряетесь изо всех сил, а нацеливаетесь на оппонента. В результате стрельба драконьим пламенем и метание стрел становится не особенно сложным делом. Кроме того, при нацеливании вокруг противника появляются кружочки, меняющие цвет в зависимости от того, сколько у него осталось здоровья.

Вообще супостаты, с которыми вы сражаетесь, способны поразить своим AI.

SURREAL SOFTWARE ПРЕДСТАВЛЯЕТ КЛЮЧЕВЫЕ FEATURES

- Более 40 часов игрового времени
- В три раза больше, чем Drakan для PC
- Пять полноценных трехмерных видов локаций: горы, болота, пустыни, острова и арктические районы
- Более 80 предметов вооружения, 12 видов магических заклинаний и 5 вариантов драконьего «оружия»
- Количество полигонов, потраченных на одного персонажа, приблизительно равно количеству полигонов, задействованных в одной сценке Drakan: Order of the Flame.

ка опыта в соответствующей графе, а у вас только один. Вот и крутись, как знаешь. Правда, это отнюдь не значит, что в конечном итоге балом правит манчкинизм. В Drakan: The Ancients' Gates даже нет намеков на зловую и муторную прокачку.

ВЗЯТЬ НА МУШКУ

Непосредственно игровой процесс, то есть ведение боя и тому сопутствующие вещи особых изменений по сравнению с Drakan: Order of the Flame не претерпели. Все то же взаимодействие главной героини с драконом – тумрейдерообразные пробежки плюс захватывающие дух полеты на крылатой рептилии. Но есть и заметные доработки, устранившие часть проблем с боевой системой, порой немало бесившей ранее. Особенно это касается воздушных схваток. Пусть управление драконом до сих пор исполнено не самым лучшим

▼ Эти «жабы» отличаются не только наличием острых когтей, но еще и непроходимой тупостью.

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Фирменное построение геймплея, основанное как на exploration, так и на полетах на драконе. Весомый прирост RPG-элементов и общее повышение «масштабности» игры.

■ МИНУСЫ

Определенные недоработки в графическом оформлении игры, которые, тем не менее, оттеняются обилием «сочным» визуальным рядом. AI противников до неприличия туп.

/8,0/

Развитие идей первого Drakan. Боевая система стала удобнее, хотя все еще и страдает от ряда недоработок. Но небанальный подход к геймплею заслоняет основную часть недостатков.

СТРАНА ИГР



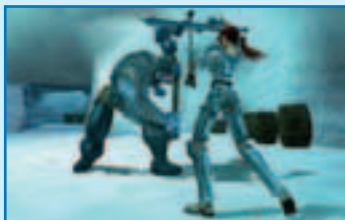
▲ Обратите внимание на красный ободок вокруг зверушки. Это маркер «прицела» и одновременно индикатор здоровья.

Он обычно низок до невероятия. Более того, иногда монстрам не позволено пересекать, скажем, какие-то дверные проемы, что порождает дикий эффект – можно с пары шагов расстреливать гада из лука, а он даже не осмелится сделать шаг вперед. В условиях экономии здоровья игра порой трансформируется чуть ли не в stealth action, когда вы, включив zoom, аккуратно высовываетесь из-за угла и втихаря расстреливаете всех негодяев, находящихся в комнате или пещере. Удивительно, но несмотря на тотальную дикость подобной картины, вышеописанный процесс увлекает. Да и сама игра, пусть и кажется немного муторной, запросто затягивает в себя. Она необычна, она красива (а каковы полеты на драконе!) и она интересна даже людям, плохо переносящим тумрейдеровщину в любом ее проявлении.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

СЕГОДНЯ DRAKAN – ЗАВТРА «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

За плечами Surreal Software на данный момент только два крупных проекта: Drakan: Order of the Flame и Drakan: The Ancients' Gates. Но уже сейчас компания работает ни много ни мало, а над Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring! Как вы, наверное, знаете игра делается по книге, а не по фильму. То есть издавать ее собирается Black Label Games, подразделение Vivendi Universal, а не Electronic Arts, обладающая лицензией на создание игры по экранизации романа Толкиена. Насколько смогут развернуться создатели Drakan, взявшись за The Fellowship of the Ring, мы должны узнать уже зимой.



Прогресс скачет по нашей планете стремительным степным тушканом, снося на своем пути стены былых предствалений о том, как все должно жить и размножаться. Но что заставляет его столь бурно резвиться? Продавцы мороженого говорят, что двигатель прогресса — это торговля. Но вообще — все дело в лени. Если бы не лень, то сапиенсы до сих пор гоняли бы мамонтов палками-копалками и даже не мечтали бы о летающих машинах и страшном оружии из игры Hover Ace.



HOVER ACE



ПРОГРЕСС НА ВОЗДУШНОЙ ПОДУШКЕ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing/action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.russobit-m.ru/rus/games/hoverace/index.shtml> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF6102

Хочется красиво побездельничать, но лень утолять жажду скорости и разрушений, изнуря себя долгим бегом с дубинкой наперевес? Украинские разработчики предлагают нам гораздо более изящный способ! Загружаемся в один из пятнадцати hovercraftов — летающих, словно крокодилы из известного анекдота — низенько-низенько — запускаем мотор, и отправляемся отдыхать. А что же за отдых без стрельбы и стремительных виражей, когда цена ошибки — быстрая смерть в сполухе взрыва? Не зря человечество с давних времен развлекало себя шашками на выживание, хоккеем в траве по поясу и боксом на удержание. Но даже эти развлечения меркнут в сравнении с модным аттракционом Hover Ace. Стремительные гонки по шестнадцати трассам в окружении соперников, жаждущих крови, славы и денег — удовольствие ясное каждому. Лишь мои знакомые пацифисты долго отказывались участвовать в подобной веселой затее. Хотя меняться могут даже животные. Моя кошечка тоже сначала не любила пылесос, а потом ничего — втянулась. А что было бы, если на месте пылесоса оказалась Hover Ace? Тогда животина смогла бы не хуже друзей-пацифистов принять участие в одном из шести типов гонок. Благо управление в игре весьма простое, а буйство красок и соперников способно приковать к экрану даже такое непоседливое котообраз-

▼ Впереди один из самых сложных элементов трассы — одно неверное движение, и гонка проиграна.



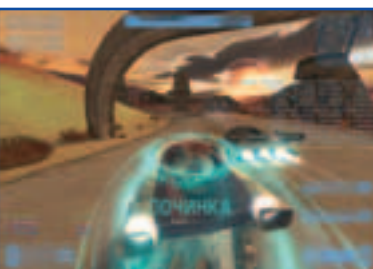
▲ Несмотря на то, что красный малыш старательно не дает обойти себя, преследователь легко задавит его массой.

ное существо. Представляете, что творится на трассах во время «Борьбы за генератор» — режима, в котором игрок должен найти и как можно дольше удерживать — сюрприз! — генератор! А



ТА-ТУ?!

На обложке Hover Ace гордо красуется девиз всего прогрессивного человечества младшего и среднего школьного возраста: «Нас не догонят!» Эта фраза очень неплохо подходит к игре, но лишь в сочетании с другой: «Я сошла с ума!» — которой на обложке почему-то нет. А ведь оторваться от преследователей и выиграть заезд сможет только по-настоящему сумасшедший пилот!



РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Прекрасные пейзажи и только компьютерные конкуренты превращают игру в неплохое средство, чтобы от души полениться. Вот только надолго вас вряд ли хватит.

МИНУСЫ

Полное отсутствие мультиплеера заставляет состязаться только с компьютером. Кроме того, AI игры с трудом выдерживает конкуренцию с естественной глупостью.

/6,5/

Простой игровой процесс притягивает к себе с силой пяти слонов. Оторваться невозможно. По крайней мере, пока не разнесешь все удивительные красоты уровня.

СТРАНА ИГР

▲ Частенько самый простой и самый прямой этап трассы является самым опасным — здесь гораздо проще вести прицельный огонь.

от страстей, полыхающих во время «Гонки на выживание», когда на финише каждого круга погибает участник, идущий последним, может сгореть даже компьютер, на котором парят монстры Hover Ace. Не говоря о само собой разумеющихся чемпионатах, одиночных играх и нескольких вариантах состязаний на время. Разнообразное оружие (лазеры, ракеты, мины и многое другое) превращает их в непрерывный праздник, на котором правит бал королева Скорость, а распорядителем является маэстро Адреналин.

Чтобы почувствовать все это, совершенно не надо куда бежать. Можно спокойно бездельничать и наслаждаться новейшей игрой, которую создали благодаря нашей лени. А вы спрашиваете: «Что такое — двигатель прогресса?»

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
 MASTER@GAMELAND.RU

Beyond Oasis (The Story of Thor)

ПЛАТФОРМА: Mega Drive
ЖАНР: action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РАЗРАБОТЧИК: Ancient
ДАТА ВЫХОДА: 1995
ЭМУЛЯТОР: Gens



Первый босс напоминает такого из Final Fight.

– Landstalker (MD) и, скажем, Elemental Gimmick Gear (DC) заметно слабее. И, наконец, игра под завязку напичкана секретами, логическими загадками и мини-играми; ее мир не делится ни на большую карту и локации, ни на уровни, здесь всегда можно вернуться на самое начало. Хотя бы для того, чтобы открыть ранее недоступный сундук. Все логические загадки элегантны и для решения не требуют обязательного скачивания солюшена, чем страдают современные JRPG. Интересно, что Sword of Berserk (DC) также часто условно записывали в Action/RPG, но уже за счет мощного сюжета. Может быть, кто-нибудь додумается объединить обе концепции?

Случай уникальный: игру с механикой боя в духе beat'em up, простейшим сюжетом и отсутствием характеристик и экспы все дружно записывали в action/RPG. Почему? Ну разве можно было обидеть Beyond Oasis сравнением с банальными боевиками?

Это и одна из самых технически продвинутых игр для MD – графика в сиквеле Legend of Oasis (Saturn) не намного лучше, что есть только комплимент первой части, а также разработчикам железа MD. Это и лидер среди action/RPG по красоте и интересности боев

Langrisser 2

ПЛАТФОРМА: Mega Drive
ЖАНР: strategy/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: NCS
РАЗРАБОТЧИК: Masaya
ДАТА ВЫХОДА: 1994
ЭМУЛЯТОР: Gens

Почему – то хорошие тактические RPG на английский переводятся реже, чем плохие JRPG. На Mega Drive сыграть толком можно было лишь в Shining Force 1,2 и Warsong – самую первую часть серии Langrisser с примитивной серо-коричневой графикой. Вторая же выглядела заметно симпатичнее, но в США выпущена не была.

Главная фишка классических Langrisser'ов – то, что каждый герой дерется не в одиночку, а в окружении отрядов простых солдат. На балансе видов последних (конница, лучники, копейщики, мечники) и строится тактика ведения боя. Кстати, Advance Wars (GBA) – как раз и есть механика Langrisser (конница превратилась в танки и все в таком духе) минус герои и сюжет. Последний в Langrisser, как



Мы ведь не грядку с капустой идем обрабатывать!

и в большинстве TRPG, имеет уклон в нечто эпическо-фэнтезийное, где преобладают военно-политические интриги, а не воспоминания о трудном детстве героев. Неполный перевод игры можно выкачать на <http://www.zophar.net>, а за родственную серию Growlanser (2,3 части, PS2) взялась Working Designs, что внушает оптимизм. Жаль, что сюжет моего любимого Langrisser Millennium (DC) так и останется загадкой...

Star Ocean

ПЛАТФОРМА: SNES
ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Enix
РАЗРАБОТЧИК: tri-Ace
ДАТА ВЫХОДА: 1996
ЭМУЛЯТОР: Zsnes

Серия Star Ocean (на английском вышла сразу вторая часть для PS one) на пару с Saga Frontier серьезно отошла от типичных линейных JRPG, много в ней было и уместных в JRPG элементов PC RPG. Оригинальный Star Ocean также известен как самая сложная для эмуляции игра на SNES – она использует особые чипы для воспроизведения многоканального звука (живой речи). Объем картриджа в 48 мегабит позволил реализовать заодно и очень сильную по тем временам графику.

Из инноваций можно отметить системы Approval Ratings (каждый герой имеет собственное мнение о каждом из напарников, причем это серьезным образом влияет на концовку, коих здесь множество) и Private Actions (почти в каждом городе



можно отправить героев по их собственным делам, что может вылиться в получение особого предмета, продвижение по сюжету либо повлиять на концовку). Система боя совмещает в себе лучшие черты ATB и предварительного стратегического планирования (вроде управления AI напарников в Fallout на PC). Перевод Star Ocean на английский (пока еще неполный) можно скачать на сайте группы DeJap (<http://www.dejap.com>). Ждем Star Ocean 3!

BHAGAT SINGH

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: 3D-action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Mitashi Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Lumen Phon Multimedia Pvt.
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.lumen-phon.com> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12115

Рассказ о Bhagat Singh наиболее правильно было бы вести на хинди. Дело в том, что игра, целиком и полностью созданная индийцами и для индийцев (*где ты ее нашел?* – прим. ред.), с некоторым трудом общается с пользователями на английском языке. Не говоря уже о русском. Но, к

тив английских оккупантов. Знаете ли вы, как почти сто лет назад злобные изобретатели бокса тиранили несчастных любителей йоги? Еще страшнее, чем каждого из нас учителя в начальной школе! Издевательств над самыми светлыми и прогрессивными головами Индии Сингх стерпеть не мог – навсег-



▲ Все враги падают на землю в одной и той же позе. Но это не страшно — через несколько секунд они все равно исчезают.

сожалению, на хинди я говорю только со словарем – с людьми пока стесняюсь. Поэтому давайте обсудим Bhagat Singh по старинке. Вступление в игре озвучено на родном для индийцев языке, но при этом титров даже на английском не предусмотрено. Почему – становится понятным буквально сразу: в Bhagat Singh речь идет о революционной борьбе огромного, как индийский слон, народа в лице его представителя – Бхагата Сингха – про-

▼ Дуэль закончилась со счетом 1:0. В пользу наших. Сейчас из-за угла появятся враги, чтобы сравнять счет.



РЕЗЮМЕ

/2,5/

Игра рекомендуется в качестве средства для избавления от привязанности к индийской индустрии развлечений пациентов всех категорий.

СТРАНА ИГР



да попрощавшись с родными, он отправился на смертный бой с врагами отечества. К сожалению, собрался он в большой спешке, поэтому успел захватить всего пару револьверов да ружье. Кроме этого, в арсенале героя в Bhagat Singh больше ничего нет. Но для борьбы с коварными англичанами и их прихвостнями больше ничего и не нужно: нарисованы негодяи настолько отвратительными, что хочется душить их голыми руками. Впрочем, руки героя красотой тоже не отличаются. Да и сам Бхагат Сингх далеко не Аполлон. Впрочем, будь он Аполлоном, то на аскетичных и однообразных локациях смотрелся бы достаточно странно – а так остается вполне на уровне. Правда, настолько низком уровне, что понимаешь: таких игр, как Bhagat Singh не было и нет. И не надо.

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
 MASTER@GAMELAND.RU

RC DAREDEVIL

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Arush Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Sunstorm ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.arushgames.com>
 ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12205

Прикосновение к небу с помощью радиоуправляемых самолетов имеет ряд преимуществ. Во-первых, люди, страдающие боязнью высоты, все же могут почувствовать себя пилотами. Во-вторых, взлетно-посадочной полосой может стать что угодно. В-третьих, игрушечные самолетики – крайне мир-



▲ Машину можно смело таранить. Людей в городе авиамodelей не водится — хозяин не придет.



▲ На реактивном самолете важно быстро набрать высоту — скорость для полетов по улицам слишком большая.

ные машинки и могут стать опасными, только превратившись в камикадзе. Хотя сейчас именно направление камикадзе является приоритетным в развитии BBC. Например, американские военные уже свернули все свои программы по созданию авиаружья с элементами искусственного интеллекта. А все дело в том, что во время испытаний опытный образец «ум-

цветные шарики, висающие в небе. Если за отведенное количество времени радиоуправителю удастся собрать



▲ Несмотря на то что дерево выглядит угрожающе, сквозь него можно легко пролететь.

больше круглых объектов, чем его малолетнему конкуренту, можно кричать «ура!» и переходить к следующему этапу. На нем предстоит заниматься бомбардировкой разноцветных мишеней. В качестве оружия используются ранее собранные шарики. Жалко, что только они. Ведь всем известно, что спартанцы учили детей плавать, сбрасывая их со скалы в море. Но с недавних пор мне стало безумно интересно: если начать сбрасывать детей с самолета, то научатся ли летать хотя бы некоторые из них? К сожалению, проверить это даже на примере игры никак не удастся. Ну и ладно.

Впрочем, игрушечные в RC Daredevil не только самолеты. Но и плоские деревья, и неживые дома. Но игрушки эти фальшивые – выглядят, как настоящие, а радости не приносят. И о полетах приходится сказать то же самое. Так что лучше уж в очередной раз заглянуть на аэродром. Вдур угатый страж пропустит?

РЕЗЮМЕ

/4,0/

Игра может стать полигоном для испытаний возможностей радиоуправляемых самолетиков — поковыряться на них в воздухе забавно. Но участвовать в «соревнованиях»? Увольте!

СТРАНА ИГР

ной» бомбы так и не удалось выпихнуть из бомбардировщика. На самом деле новая игра донельзя мирная. На ее уровнях пилотам придется соревноваться с детьми, противными на первый взгляд и гадкими – на второй и все последующие. Для начала им предлагается доказать, чьи же в лесу шишки, то есть разно-

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
 MASTER@GAMELAND.RU

MUSCLE CAR 2: American Spirit

- ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing
- ИЗДАТЕЛЬ: Take-Two Interactive / Global Star Software
- РАЗРАБОТЧИК: 3Romans ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.3romans.com>
- ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF 57231

Здесь американский дух, здесь Америкой пахнет! – так говорил главный редактор, подсовывая мне под нос диск с игрой Muscle Car 2: American Spirit, от чего-то ехидно улыбаясь. Как хорошо воспитанный молодой человек в полном расцвете сил, я решил не обнюхивать диск прямо в редакции, а отнес его домой, где и попытался насладиться ароматом. От этой попытки мое цветение немедленно прекратилось, а сам я чуть было не завял. Хорошо, что было, чем полить себя. Изнутри. Заодно и нервы успокоились.

Вернувшись в себя, я вспомнил о своем Учителе, сохранявшем способность трезво мыслить в любом нетрезвом состоянии, и, зажав нос, про-



▲ Без зеленой стрелки, подсказывающей, куда необходимо двигаться, играть невозможно – карта в правом верхнем углу лишь заплыва-

ет на трассе. объекты на которых представлены простыми геометрическими фигурами. Результаты же столкновений автомобилей с любым предметом никак внешне не проявляются – система повреждений в Muscle Car 2 отсутствует. Отсутствует и какое-либо дорожное движение. В игре на трассах можно встретить разве что соперников да полицейские машины в определенном режиме соревнований. Впрочем, этот факт как раз объясняется очень просто. По моим наблюдениям, дорожные полицейские в Muscle Car 2 пользуются новой тушью для ресниц «Тройной объем», которая придает их взглядам особую выразительность. Поэтому на улице нет других водителей, кроме гонщиков – все стесняются смотреть в глаза таким стражам закона. И правильно делают, надо признаться, – какой-то странный этот американский дух, лучше не рисковать. И вы не рискуйте. Кстати, вы еще не пробовали нового «Туалетного Утенка» с тройным хлором? Лучше не пробуйте, он невкусный. Такой же, как и Muscle Car 2: American Spirit.



▲ После подобного столкновения все участники ДТП спокойно разъедутся по своим делам. Разумеется, без малейших следов аварии на бортах.

должил знакомство с Muscle Car 2. Должен признаться, что американский дух по версии этой игры – совсем не то же самое, что и запах розового сада или хотя бы аромат МКАД. В чем-то он проигрывает даже «Туалетному Утенку». Конечно, у каждой игры запах особый. Но представьте себе, как может благоухать игра, благодаря графическому ядру которой появились модели машин с очень скромной детализацией и пейзажи, основные

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

Что хочется отметить в первую очередь, характеризуя серию дисков «Креативная мультимедиа»? На наш взгляд, издание серии дисков такой направленности, оказывается весьма своевременным и актуальным делом. Почему? Ведь изданий (как книжных, так и мультимедийных) на тему "как сделать на компьютере что-то" довольно много. Однако, одна из особенностей такого рода изданий – их фрагментарность. Как правило, книга или мультимедийный учебный диск, описывает работу с какой-то определённой программой, мало затрагивая вопросы реализации какого-либо проекта в целом.

А ведь любой проект по созданию мультимедиа – диска или игры затрагивает весьма широкий круг вопросов, требует от разработчика (или коллектива разработчиков) владения достаточно широким инструментарием программных средств. Серия дисков «Креативная мультимедиа», как раз и решает задачу освещения широкого круга вопросов, возникающих у разработчиков. Каждый диск серии рассказывает об определённом направлении, но в целом, после изучения учебных курсов всех дисков этой серии, у пользователя складывается целостное представление о всех этапах подготовки игры или презентации. Разработчики серии «Креативная мультимедиа» постарались учесть максимально широкий спектр вопросов, которые могут возникнуть при создании

Каждый диск серии - об определённом направлении современного мультимедийного творчества. А именно:

Создай свою 3D модель в Maya 4.5



Диск по основам работы в таком знаменитом 3D - редакторе, как Maya - позволит разработчику овладеть основными инструментами моделирования и создания анимации в этой программе.

Создай свою игру в Macromedia Director 8.5



Диск по универсальной и сложной программе «Macromedia Director» - можно сказать, - базовый диск этой серии, описывает технологию создания презентаций, медийных шоу и игр, знакомит пользователя с базовыми понятиями мультимедиа-разработок, с основами программирования, с законами организации структуры медийного проекта.

Создай свой фильм в Adobe Premiere 6.0 и Cool Edit Pro 1.2



Диск по программам «Cool Edit» и «Adobe Premier» - обо всём, что касается основ подготовки видео и звукового материала для игр и презентаций.

Создай свою музыку в Cakewalk 10



Диск по музыкальным программам «CakeWalk», «Giga Studio» и др. - обо всём, что касается создания музыки.

Создай свою 3D анимацию в 3ds max 5



Диск для поклонников другого «конкурирующего» пакета трёхмерного моделирования «3Ds Max» - позволит освоить принципы работы в нём, осуществить осмысленный выбор между различными инструментами трёхмерного моделирования.

Все диски подготовлены на основании личного опыта разработчиков, содержат видео-примеры, исходные файлы проектов, много текстов, слайд-шоу со звуковыми комментариями а не сухой материал стандартного «хелпа»

e-shop

Заказы можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных

Телефоны:
(095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574



PC



\$ 89,95

Unreal Tournament 2003



\$ 75,99

EverQuest: Trilogy



\$ 18,99

Half-Life: Generations 3 (Half-Life, Counter-Strike, Opposing Forces, Blue Shift)

\$ 23,99



WarCraft III: Reign of Chaos



\$ 92,95

Icewind Dale II



\$ 79,99

Neverwinter Nights



\$ 19,95

Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge



HOT!

\$ 360\$

Jstck/ Thrustmaster HOTAS Cougar



The Elder Scrolls III: Morrowind



\$ 75,99

Sid Meier's Civilization III



\$ 52,99

The Sims: Unleashed



\$ 69,99

Medieval: Total War

XBOX



\$ 399,99\$ / 399,99*



\$ 87,95/\$ 83,99*

Halo: Combat Evolved

Project Gotham Racing

\$ 87,95/\$ 83,99*



\$ 83,99*

Commandos 2: Men of Courage

\$ 85,99/\$ 89,95*



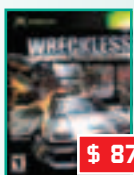
\$ 83,99*

Hitman 2: Silent Assassin



NEW

Bruce Lee: Quest of the Dragon



\$ 87,95/\$ 83,99*

Wreckless: The Yakuza Mission



\$ 55,95

DVD Movie Playback Kit



\$ 49,99

S-Video/AV Cable for Xbox

*-цены для американских версий

\$ 83,99*

NEW

Spider-Man: The Movie

Super Monkey Ball 2

\$ 87,95/\$ 83,95*

\$ 59,99/\$ 75,99*

Super Smash Bros. Melee

\$ 83,95*

NEW

Beach Spikers

\$ 83,95*

NEW

Super Mario Sunshine

\$ 83,99*

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse

NINTENDO GAMECUBE



\$ 229,99\$ / \$ 259,99*



\$ 39,99

Memory Card 251

*-цены для американских версий

Заказы по интернету – круглосуточно

e-mail: sales@e-shop.ru

Мы принимаем заказы на любые американские игры!

e-shop

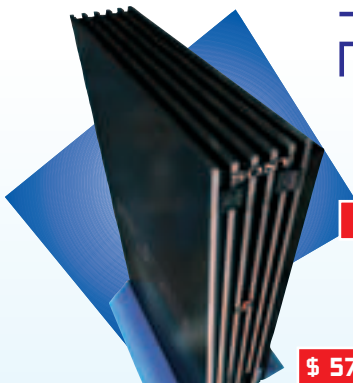
http://www.e-shop.ru

интернет-магазин с доставкой



PlayStation 2

\$ 279.99\$ / 349.99*



NEW

\$ 57.95/\$ 79.99*

Tekken 4

\$ 59.95/\$ 79.99*

СКОПО!

Drakan: The Ancients' Gates

\$ 55.95/\$ 59.99*

Virtua Fighter 4

HOT!

\$ 55.99/\$ 69.99*

\$ 79.99/\$ 79.99*

Tony Hawk's Pro Skater 3

\$ 55.95/\$ 75.99*

Vampire Night

\$ 32.95/\$ 35.99*

Gran Turismo 3 A-spec

\$ 59.95/\$ 79.99*

Final Fantasy X

State of Emergency

\$ 52.99/\$ 65.99*

Grand Theft Auto 3

\$ 37.99

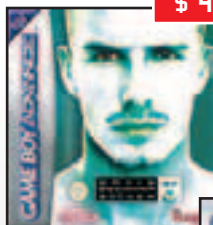
PlayStation 2 Memory Card 8 MB

Network Adapter

\$ 69.99

*цены для американских версий

\$ 49.99



David Beckham Soccer

Scorpion King: Sword of Osiris

\$ 38.99



\$ 55.95

Castlevania: Harmony of Dissonance

NEW

\$ 69.95



Robocop

Doom

NEW

\$ 59.99



Harry Potter & The Chamber of Secrets

Doom

\$ 55.95

HOT!

\$ 59.99



Konami Krazy Racers

Tekken Advance

\$ 63.99

GAME BOY ADVANCE



\$ 99.99

GIFT Shop

\$ 15.00



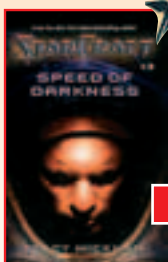
(Sony) Beanie Hat (шапка)



\$ 51.99

Final Fantasy X Kimahri 14-inch Figure

\$ 21.95



(Blizzard) StarCraft: Speed of Darkness

(Blizzard) Warcraft: Lord of the Clans

\$ 19.99



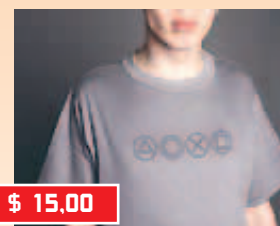
\$ 17.99

(Blizzard) Diablo 2 Action Figure: Diablo



\$ 349.95

Final Fantasy: the Watch



(Sony) Gray T-shirt (серая майка)

\$ 15.00



\$ 49.99

EverQuest: Zippo(R) Lighter - Dragon



ТЕРМОМЕТР

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

DOLSER@GAMELAND.RU

ДЛЯ МОДЕМА И ПРОЧИЕ БЕЗУМСТВА

БЫП ИВАНОМ, СТАП ТУРКОМ

Первые игровые фанаты дошли до того, чтобы менять имена, данные родителями, на прозвища героев компьютерных игр. Все новообращенные стали жертвами **Acclaim Entertainment** и ее хита **Turok Evokution**, выпущенного не так давно для **PlayStation 2, Xbox** и **GameCube**.

Росс, Пол, Мэтью, Андрей и Лейла стали **Turok'ами**, это имя вписано в их паспорта, указано в телефонных счетах, водительских правах и т.д. Все пятеро – совсем не юнцы, и их решение было не спонтанным (они получили по 500 фунтов стерлингов и



Этих «умников», включая даму, отныне зовут **Turok**.

Xbox/Turok). Перемена имен – часть новой маркетинговой стратегии **Acclaim UK** по продвижению своих продуктов. Всего ожидается более 10 тысяч добровольцев, запись осуществляется на <http://www.mynameisturok.com>.

По условиям договора с **Acclaim UK** поменять имя обратно на «человеческое» можно лишь через год. Если, конечно, будет желание это делать...

НАЦИОНАЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА СОБИРАЕТ ИНТЕРНЕТ-ПОРНОГРАФИЮ

Спикер Национальной библиотеки Австралии (<http://www.nla.gov.au>) Маргарет Филипс уверена: «Хоть нас и критикуют, но не дело библиотекарям быть цензорами. Интернет-порнография – это часть австралийской сетевой культуры и мы планируем сохранить этот небольшой сектор как пример использования австралийцами Интернета».

Коллекционирование веб-сайтов Австралии ведется Национальной библиотекой с 1996-го года, но лишь теперь порно-сайты стали ее не главной, но, несомненно, весьма яркой составляющей.

SMS ПОБЕЖДАЮТ E-MAIL И ОБЫЧНЫЕ ПИСЬМА

Согласно опросам и исследованиям в этом году в развитых странах **SMS-сообщения** впервые превзошли по популярности прочие электронные средства межличностной коммуникации: переписку по e-mail и старые добрые бумажные послания. Так, например, в Великобритании на вопрос: «Какие личные послания вы читали на прошлой неделе?» 32% респондентов (от 16-ти и старше) ответили, что **SMS-сообщения**, 31% – e-mail'ы и лишь 29% – обычные письма и записки. Всплеск популярности обмена SMS'ками многие эксперты связывают с широким распространением игр для мобильных телефонов.

ПРОВЕРЬ СКОРОСТЬ СВЯЗИ... ТЕРМОМЕТРОМ!

Высокоскоростное соединение – мечта любого геймера. Однако цифры на модеме (56 Кбод или 33,6 Кбод) отнюдь не гарантируют, что реальный коннект именно таков. Да что там модем! Даже при использовании выделенных линий временами возникают сомнения...

Кстати, высокоскоростной доступ в Интернет (**broadband**) Федеральная Комиссия по связи США определяет как соединение, обеспечивающее на скорости не менее 200 Кбод передачу и прием информации. Цифра весьма неплохая и, наверное, многим бы хотелось бы знать, насколько их канал связи отвечает критериям «высокоскоростного и широкополосного»?

На сайте **Intel** (<http://www.intel.com/home/tech/broadband/speedtest.htm>) такую информацию получают с помощью... термометра. Конечно, «термометр» – это просто наглядный объект, понятный большинству пользователей. На самом деле определяется скорость прохождения пакетов информации между компьютерами пользователя и сайта, а результат выводится на шкалу термометра.

Но вот неувязка... Мой выделенный канал показал на шкале чуть выше 200 Кбод, а цифры ниже, дублирующие шкалу термометра, высветили лишь 22,4 Кбод (на порядок меньше). Что, неужели у **Intel** неверный термометр? Или обычный глюк? ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...12.000 лет назад по Аляске бродили слоны, львы и верблюды.

...В самой ближней точке Америки и России разделяют только 4 км.

...Население Земли в 5000 году до н.э. составляло 5 миллионов человек. Первый миллиард случился в 1804 году, второй – лишь 123 года спустя (в 1927 году), а 6 миллиардов землян насчитали в 1999 году. Прогнозы на дальнейший рост населения Земли таковы – 7 миллиардов в 2013 году, а 8 миллиардов – к 2028 году.

...Покручивание пальцем у виска в Аргентине и Перу означает «я думаю». В других странах этот жест значит «ты сумасшедший».

...Символ #, часто называемый «решеткой» или «знаком номера», на самом деле имеет официальное название – октогортр.



ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ
ЦЕНТР
САВЕЛОВСКИЙ

Тел. 784-7223, 784-72-26

- самый большой крытый рынок компьютеров и бытовой техники!



На 20% дешевле,
чем в магазинах

- ✓ Самые низкие цены.
- ✓ На площади 8000 кв.м.
- ✓ У нас торгуют более 200 фирм
- ✓ Широчайший выбор техники

Мы ждем Вас с 10-00 до 20-00 без выходных
м. «Савеловская», Сущевский Вал, д.5.
(Из метро - направо по подземному переходу).

КАК УБИТЬ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ?

СТАНИСЛАВ ПОЛОЗЮК

ORION@GAMELAND.RU

BOMBERMAN

Интернет:

<http://www.cyberjoueur.com/java.php?id=19&cobr=1>

Минимальные системные требования: DirectX 3, IE 5.0

Оценка: 10

Статус: Freeware

Bomberman – Java-проект, в котором предстоит играть за человечка с телевизором вместо головы, отдаленно напоминающего мутировавшего телепузика. Ему предстоит ставить бомбы (что, собственно, следует из названия игры) для сбора разного рода бонусов и обезвреживания оппонента. Чтобы выиграть партию, нужно сделать именно последнее: наставить бомб, загнать противника в тупик и... будет небольшой «бах». Партия за вами! К тому же в процессе игры предлагаются новые виды бомб (разрывающиеся на большие расстояния, нежели стандартные) и возможность ставить их по несколько штук одновременно.

Игровое поле представляет собой лабиринт, состоящий в основном из... тупиков. Но это только на первый взгляд. Пару бомбочек и путь к славе открыт. На месте уничтоженных кирпичи-



Думаете, я в тупике? Как бы не так, пару бомбочек — и топаем дальше.

чиков (именно из них состоят стены) появляются разного назначения иконки, которые могут навредить игроку или, напротив, дать определенный бонус. Так, например, если по случайности наступить на иконку с черепом, то смерти не миновать. Набрав же определенное количество иконок с бомбами, получим возможность ставить по две одновременно или одну, но более сильную (зависит от цвета иконки).

Графика простенькая, но глаз радует, да и устать не дает. В каждой партии дизайн игрового поля меняется до неузнаваемости: например, при желтом фоне часть кирпичиков заменяется розочками; при замене на бело-фиолетовый цвет кирпичи преобразуются в глыбы снега и т.д.

Управление простое и удобное, тем более в трех вариациях: «5/8-4-6-2», «пробел/стрелки», «A/E-S-D-F» (поставить бомбу/вверх-влево-вправо-вниз соответственно). Мне наиболее симпатична вторая раскладка (пробел – бомба, стрелки – соответствующие направления).

Bomberman бесспорно интересен своими режимами: игра через Интернет (с живыми соперниками), с компьютером и **hotseat** с другом (не забыть указать раскладку для товарища!). Официальный сайт в Рунете – <http://bomberman.by.ru...>

PYROSAURUS VER.2.0

Интернет:

<http://evryware.com/pyrosaurus/pyro20.exe>

Минимальные системные

требования: Win 95, 16 MB RAM

Размер: 1,2 MB

Оценка: 7

Статус: Freeware

Занятая вещь – бои динозавров. Я

не стоит фокусироваться лишь на коммерческих играх.

Даже при огромных бюджетах многие из них так и не находят своего игрока и беславно гибнут. В Сети же можно отыскать немало интересных забав, причем большинство из них – бесплатные. И то, что создателей игры **N** никто не знает, еще ни о чем не свидетельствует. Порой малоизвестный, но незаурядный проект может затянуть на много вечеров подряд...

MURK VER. 1.12

Интернет:

<http://www.murk.on.ca/murk12.exe>

Минимальные системные

требования: Windows

95/98/NT4/ME/2000/XP, 16 MB RAM,

DirectX 3

Размер: 2,4 MB

Оценка: 9

Статус: Freeware

Как это ни банально, но название проекта в полной мере отображает палитру игры. **Murk** переводится с ан-



С первого взгляда и не скажешь, что идет бой между динозаврами. Две ящерицы как-кие-то...

фазе. Как и в боксе, нашего питомца предстоит потренировать перед боями, чтобы после первого удара не уйти в глубокий летаргический сон. Каждое утро по 15 км бегать и молотить грушу не нужно, а вот изучить, как изрыгать огонь и правильно передвигаться, придется. Почувствовали в руках уверенность? Ну теперь коннектимся к **Wsemirnoi Pautine** и начинаем!

И в итоге вроде бы все хорошо и увлекательно, но портит **Pyrosaurus**'а однообразная графика. Первый час даже интересно, но потом порядком устаешь от двухцветного поля битвы (черный фон с «проплывающими» время от времени золотыми языками пламени). Вообще-то я не так представлял Землю 65 миллионов лет назад (именно тогда вымерли все динозавры). Где же папоротники и гигантские секвойи?..

ФИГАРО ЗДЕСЬ...

Вариаций на тему **Bomberman**'а было немало. Одна, со сходным названием (**Bomberman Online**) на почившей **SEGA Dreamcast**, другая – **Bomberman Hero**



для не менее мертвой **Nintendo 64**. Все эти проекты отличаются потрясающе динамичным игровым процессом, к тому же в первой был многопользовательский режим игры через Интернет.



НА НАШЕМ CD

Для поклонников **Claw** дам парочку полезных ссылок. Во-первых, с ftp://ftp.captainclaw.com/claw12_update/CLAW12.ZIP можно взять **Update** до версии 1.2 размером всего 577 KB. С <ftp://ftp.captainclaw.com/clawedit/ClawEdit.zip> берем **Claw Editor** для создания собственных уровней. Файл **Readme** (<ftp://ftp.captainclaw.com/ClawEdit/Readme.txt>) тоже лишним не будет.

Великолепный арт (3 MB) можно взять на <ftp://ftp.captainclaw.com/clawart/ClawArt.zip>. И, наконец, трейлер из игры в формате *.mov (<http://www.captainclaw.com/demos/claw.mov>), в *.avi (<http://www.captainclaw.com/demos/claw.avi>).

НА НАШЕМ CD

Обладателям более старой версии Pyrosaurus (1.0) посоветую зайти на <http://evryware.com/pyrosauri/s/pyropch2.exe> и скачать 351-килобайтный патч до версии 2.0. А на <http://evryware.com/pyrosaurus/manual.zip> лежит отличный FAQ в формате zip/doc. Читать советуем всем – файл содержит много полезной информации.

глийского как темнота, мрак. И действительно, из мрачного и сырого подземелья нам вылезти не придется. Причислить игру к какому-либо определенному жанру рука не поднялась. Судите сами: перед началом игрового процесса предстоит выбрать героя, с которым мы будем проходить уровень за уровнем. Всего представляется четыре персонажа: маг, вор, клерик и боец. Вроде бы все ясно, выбор класса уже указывает всеми пальцами на RPG. Но после первого уровня такое мнение в момент развеивается, так как игровой процесс колеблется между



аркадой и adventure. Хотя опять-таки придется собирать всякие магические spell'ы и предметы. Окончательный вердикт вынести боюсь – не игра, а монстр какой-то получается! В остальном **Murk** стандартен. Имеется несколько вариантов сетевой игры: TCP/IP (коннектиться сможем к официальному серверу **Murk** – <http://server.murk.on.ca>), IPX/SPX, modem-to-modem и direct serial connections.

Murk целиком и полностью выполнен в 2D и от однообразных подземелий вскоре идут круги перед глазами. Очень уж невзрачные тайлы. А вот за звук я бы отдал все! Просто умопомрачительные музыкальные треки!!! Хороший геймплей и суперзвук не дадут заснуть за игрой!

CLAW VER. 1.0

Интернет: <ftp://ftp.captainclaw.com/clawdemo/Cla>

wDins.exe

Минимальные системные требования: Win 9x, DirectX 3, 16 MB RAM

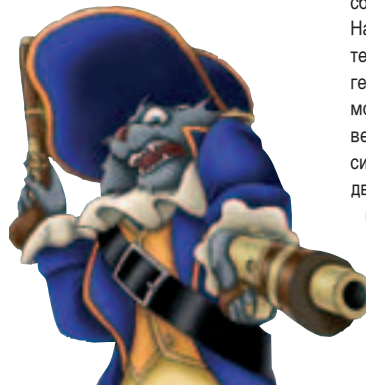
Размер: 10 MB

Оценка: 9

Статус: Freeware demo

Claw – чистойшей воды аркада, выполненная в мультяшной 2D-графике. И, надо отметить, очень симпатичной. Мне сразу вспомнилась старушка PS one, пылящаяся в шкафу. Именно на ней я видел подобные проекты (конечно с **Crash Bandicoot**, который был выполнен в 3D, не сравнить).

Играть предстоит за кота-пирата (а la одноглазый Джо), который скачет по уровням, как одержимый, собирая при этом монетки и драгоценные предме-



ты, приносящие очки. Параллельно этому порыву нумизмата/коллекционера еще придется отбиваться/отстреливаться от надоедливых врагов (как правило, собак) и вовремя пополнять здоровье склянками с лечебной жидкостью и, естественно, мышками! Вот такая веселая прогулка предстоит. Правда всю ее нам увидеть не придется, т.к. данная ссылка – на демку. За полную версию придется вывалить аж 35 вечнозеленых. Кстати, в ней будут присутствовать полноценные анимированные ролики (тоже мультяшные).

В общем, проект интригующий и интересный. После демки, может быть, кто-то из читателей и раскошелится на полную версию. Такой вариант сбрасывать со счетов не стоит...

Напоследок немного статистики. Сетевой **Bomberman** отберет у любого геймера пару свободных вечеров, а может, даже и ночей. **Murk** могу советовать лишь меломанам из-за сильной музыкальной части – один-два вечера. Ну а в «тяжелой весовой категории» обосновался **Claw**.

Меня эта игра затащила ровно на пять вечеров. Думаю, других доводов не нужно. Но все же последнее слово за вами, дорогие читатели... ■

ИВАН ПЕТРОВИЧ, ЕВГЕНИЙ МОРОЗОВ

RETROVICH_IVAN@MAIL.RU

Занудная процедура реанимации изначального быстродействия и дисковых ресурсов PC пока, к сожалению, вещь неизбежная. Чтобы снизить затраты времени на это дело, стоит пользоваться утилитами сторонних разработчиков, а не теми, что предлагает Microsoft в комплекте с ОС. Дело в том, что у многих «неродных» программ есть заметные преимущества, без которых им просто не пробиться на рынок. Конкурируя с софтверным гигантом за потребителя, независимые разработчики вынуждены предлагать пользователю лучшую функциональность, повышать скорость работы своих творений, находить нестандартные решения интерфейса и т.п.

Зададим риторический вопрос – неужели потребитель не заслужил этого? Ответ, полагаем, очевиден. Думается, надо дать шанс «поработать над Windows» утилитами, созданным не империей Билла Гейтса. Хотя бы для того, чтобы по-

нять, как можно делать все то же самое, только быстрее и лучше!

VOPT XP VER. 7.13

Интернет: <http://www.goldenbow.com/VoptXPd.htm>

Размер: 3010 KB

Оценка: 9

Статус: Shareware (30 дней)

Vopt XP – мощный и очень быстрый дефрагментатор диска. Несмотря на приставку **XP**, программа работоспособна под любыми **Windows** – 95, 98, Me, 2000 и, само собой, **XP**.



DOWNLOAD: ПРОЧИСТКА СИСТЕМЫ

Без должного ухода компьютер хиреет – быстродействие падает, свободное место на винчестере катастрофически исчезает. Штатные «лекарства» из арсенала популярной операционной системы Windows – далеко не всегда лучший выбор. Особенно для самых нетерпеливых и продвинутых пользователей...

Главная выгода от утилиты – это высокая скорость работы. **Vopt XP** быстрее и дефрагментатора **Windows**, и аналогичного продукта из **Norton Utilities**, причем последнего – раза в два. К тому же **Vopt XP** безопасен, ведь прежде чем переписать фрагменты файла на новое место, он создает резервные копии всей переносимой информации.

А теперь пара слов о том, чем еще порадует пользователя **Vopt XP** дополнительно к основной функции – дефрагментации HDD. Перечислить все трудно, так что упомянем основное: средства автоматизации (расписание, группы объектов), работа в сети, тесты памяти и быстродействия, проверка на ошибки,

мощные средства личной безопасности. Кроме того – встроенные утилиты тонкой настройки системы, доступа в Интернет и виртуальной памяти...

Единственным недостатком **Vopt XP** можно считать тридцатидневное ограничение на использование. Однако с этим хорошо справится следующая программа из нашего обзора...

REG ORGANIZER VER. 1.39

Интернет: <http://www.chemtable.com/files/regon.zip>

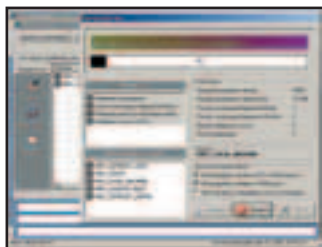
Размер: 1030 KB

Оценка: 10

Статус: Shareware

(Freeware для СНГ)

Reg Organizer создан нашим земляком, Константином Поляковым. Это многофункциональный менеджер реестра и конфигурационных файлов. Утилита работает под **Windows 95 / 98 / NT / 2000 / ME / XP** и позволяет просматривать и редактировать системный реестр, импортируемые **reg-файлы** (в том числе и из Проводника) и поддерживает функции управления различными конфигурационными файлами. Что нам сейчас более интересно, так это возможность **Reg Organizer'a** чистить реестр, производя глубокий поиск и находя все ключи, относящиеся к конкретному приложению.



Для чего нужно чистить системный реестр? Это полезно, например, в случае, если какое-либо приложение не имеет программы деинсталляции и после его удаления в реестре остаются ненужные записи, которые могут приводить к некорректному функционированию других приложений. Что важно, **Reg Organizer** производит более глубокий поиск, чем многие другие программы такого рода, и позволяет зачастую найти даже те ключи, связанные с данным приложением, которые не будут найдены его конкурентами. В итоге пользователь получает более компактный и правильно функционирующий реестр, что не только экономит дисковое пространство, но и повышает скорость загрузки системы. Побочной, но чрезвычайно полезной особенностью **Reg Organizer'a** является осуществление повторного запуска счетчика времени shareware-программ, вроде описанного выше **Vopt XP**. При редактировании реестра вручную «обнулить счетчик» удается далеко не всегда – соответствующий ключ может быть глубоко и хитро скрыт. С **Reg Organizer'ом** все получается легко и просто. По истечении 30 дней вы просто чистите реестр от всех следов нужной утилиты и, при необходимости переустановив ее, плавно входите в новый тридцатидневный цикл... Интерфейс **Reg Organizer'a** можно сделать русским, для чего нужно скачать небольшой самораспаковывающийся архив с <http://www.chemtable.com/files/russian.exe>.

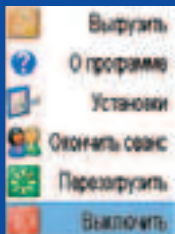
WIN CLEANER VER. 1.50

Интернет:
<http://www.marssoftware.net/files/WinCleaner15.exe>
Размер: 702 KB
Оценка: 10
Статус: Shareware

Программисты из Беларуси создали компактную и при этом весьма полезную утилиту. **Win Cleaner** работает под **Windows 95/98/Me/2000/XP** и главное ее предназначение – восстановление свободного объема жесткого диска. Программа удаляет все типы ненужных файлов: временные, разнообразные **log'i**, установочные, **backup'ы**, «обнуляет» кэш и т.д. При этом очистка **HDD** может быть настроена самым тонким образом – от заданных шаблонов (например, удаление всего, что можно...) до операций с отдельно выбранной папкой. На моей машине первый же запуск **Win Cleaner'a** позволил реанимировать более 250 MB. Неплохой результат, с учетом того, что я самостоятельно и регулярно удаляю ненужные файлы... Другой интересной особенностью **Win Cleaner'a** является акцент на безопасность. Можно задать не только «простое» удаление файлов, но и перезапись каждого случайным образом (до двадцати раз!), с последующим установлением его размера равным 0 и лишь затем – удалением. После такой процедуры восстановить информацию не удастся никому! Упомянем также удобный алгоритм автоматического запуска **Win Cleaner'a** – программа может стартовать вместе с **Windows**, почистить систему и выгрузиться из памяти. «Шароварность» продукта почти не снижает его функциональности (есть некоторые ограничения на собственные шаблоны), пользователя лишь достают просьбами о регистрации (10 долларов). Интерфейс двуязычный – английский и русский. ■

НА НАШЕМ CD

Еще немного экономии времени можно получить, воспользовавшись утилитами быстрого выключения компьютера. Например, **FastExit ver. 3.1** – очень неплохая программа такого рода (http://jenyay.narod.ru/FastExit3_1.exe, 173 KB). Она позволяет быстро пе-



резагружать и выключать компьютер, а также по желанию пользователя извлекать CD, если он забыт в приводе. Поддерживает скины и несколько языков. В последней версии есть поддержка горячих клавиш.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайн» на <http://www.gameland.ru> или прислать Dolser'y (dolser@gameland.ru)

? Прочитал статью про онлайн-вые **RPG'хи**, очень понравилась... Сам я далеко не **RPG'шник**, гоняю **Quake**, причем довольно профессионально... Но есть у меня фаворит и в этом жанре – **Ultima Online** (обожаю, там бы и остался, в том мире...). Но нет, Интернет – не бесплатный. Ребята говорили, что можно играть в **UO** не в Сети, а одному, без игроков, качать скилл, изучать миры... Скучно, зато можно многое узнать, не нервничая, не смотря на время. Так что вопрос – как сделать **UO** офлайновой?

Это совсем несложно. Уже несколько лет, как существуют любительские (пиратские?..) эмуляторы серверов Ультивы. Запускаешь его у себя на машине или в локальной сети (дома, общежития и т. п.) и получаешь полноценный игровой сервер **Ultima Online**. Соответственно, для игрового клиента **UO** в его конфигурационном файле прописываешь новый адрес сервера (IP на своей машине или в ЛВС), запускаешь игру – и вперед.

Программное обеспечение для сервера можно найти тут:

POL <http://ucreation.dax.ru/ultima/servers.html>, **FUSE** <http://custo-muo.scripterz.org/FUSE/>, **Wolfpack** <http://www.wpdev.com/>, **Sphere** <http://www.sphereserver.com/>

Кстати, и клиента для этой популярной игры можно скачать прямо из Интернета, с серверов бесплатных шардов: <http://www.ultima.com.ru>, <http://www.ultima.farlep.net> и т. д.

? Недавно купил модем и вышел в Интернет. Однако связь у меня медленная и часто рвется. Есть ли какие-то программы для настройки модема и ускорения доступа?

Плохая связь очень часто случается как раз не из-за настроек модема или ОС (современные ОС хорошо определяют **PnP-модемы**), а из-за плохой АТС, неудачного провайдера, конфликта с материнской платой, другим «железом» и даже плохо проложенной телефонной ли-

PS SERVICE.RU

Психология для бизнеса | Психология на каждый день | Психология для родителей

www.psyservice.ru

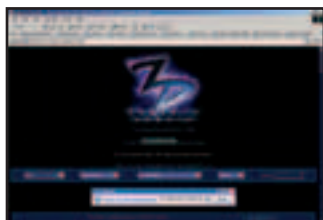
Вся практическая психология Москвы

САМ СЕБЕ ПЕРЕВОДЧИК

WREN

WREN@GAMELAND.RU

Любительские переводы родились в виде робких попыток подрисовать Марио (**Super Mario Bros**, NES) что-нибудь неприличное, сейчас же речь идет о полноценных переводах RPG уровня **Star Ocean** (SNES), работа над которыми длится годами. Собственно говоря, именно последние наиболее сильно востребованы общественностью – ведь SNES-style RPG большей частью не выходили за пределы Японии. **Radical Dreamers** (в **Chrono Cross** играли?), **Bahamut Lagoon**, серии **Dragon Quest** и **Langrisser**, – всем этим мы были обделены. Я уже не говорю о тех, кто по уважительной причине английский язык не знает – им досталась пара игр для PS one и долгое



ожидание российского релиза PS2. Что делать? Допустим, вам взбрела в голову идея перевести игру для какой-нибудь картриджной системы с английского на русский. Для начала нужно добыть ROM-файл и выдрать из него весь текст, найти место, где хранятся шрифты и перерисовать английские буквы на русские. Полученный текст состоит из отдельных фраз, каждую из них надо сопоставить с конкретным диалогом из игры и корректно перевести. Крайне желательно переделать в ROM-файлы ссылки на строки так, чтобы можно было увеличивать их размер. Далее идет долгий и муторный процесс перевода, встраивания текста в ROM и бета-тестирования. Разумеется, есть уже куча готового инструментария (см. <http://www.zophar.net>, <http://www.vg-network.com>), но к некоторым играм нужен особый подход. Последний этап – выпуск патча, который конечный

Знаете, что есть самая серьезная проблема для настоящего любителя видеоигр? Языковой барьер. Нет, я имею в виду не то, что изуродованный российскими пиратами текст невозможно читать, а нормальные версии приходится заказывать через сеть. Проблема заключается в том, что очень многие вещи никогда не были переведены на английский с японского. Но остановит ли это настоящего фаната? Разумеется, нет.

пользователь может скачать и с помощью утилиты (как правило, IPS) применить к ROM-файлу. Подробнее обо всем этом можно прочитать на сайте <http://romhacking.org/>. Если же вас больше интересуют готовые результаты, то посещайте новостные сайты вроде <http://rpgd.emulationworld.com/>.

Чем это отличается от того, что делают пираты-русификаторы? Тем, что авторы любительских переводов работают не ради денег. Им нужно не просто хорошее качество, им нужен идеал,



иначе вся работа теряет смысл. Именно поэтому существуют переводы с японского игр, для которых была издана версия английская – так было с **Final Fantasy IV**. В том числе и поэтому переводчики почти не занимаются играми для PS one, DC и PS2 – там объем работы увеличивается на порядок, и сделать хорошо вряд ли получится. Конечно, пилотные проекты новых групп не всегда удачны, но многие переводчики постепенно дорастают до уровня **DeJap** (<http://www.dejap.com>). Российская сцена переводов зародилась несколько лет назад, тогда группа **2R Team** (<http://2rteam.romov.net>) перевела не что-нибудь, а сразу **Chrono Trigger**. Следующим проектом должна была стать **FF IV**, но ваш покорный слуга успел перелопатить лишь первую треть текста, после чего **2R Team** тихо умерла, передав эстафету проекту **Zelda 64** (<http://zelda64.romov.net/>), фи-

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

► нии. Прежде всего, проверь, нет ли конфликтов в оборудовании («Панель управления» > «Система»), корректно ли установлены драйвера. Если Windows сообщает об ошибках, переустанови модем, скачай и установи новую версию драйвера (<http://www.filesearch.ru/drivers/modem/>, <http://www.modem.od.ua> и т.д.).

Затем уточни, является ли твой модем первым устройством после ввода телефонной линии в квартиру, надежны ли все контакты и «скрутки» проводов, отключи параллельные телефоны. С АТС что-либо поделаться трудно, а вот попробовать другого провайдера можно во многих городах. Воспользуйся этим, возможно, выбранный провайдер перегружен.

Если после проведенных работ связь все-таки окажется неудовлетворительной, попробуй программы настройки модемов. Популярны **Modem Doctor** (<http://www.modemdoctor.com>, около 60 тестов модема, портов и кабелей), **Modem Wizard** (<http://www.kissco.com>, платная...). Много полезного софта описано на <http://www.modem.od.ua/experience.html>, <http://modems.hop.ru>.

МНЕНИЕ «НАШИХ»

Wren: Как ты считаешь, кому действительно нужна ваша работа?
AlexMAN («Шедевр»): Есть люди, которые плохо знают английский язык, но их, мне кажется, меньшинство (парадокс?). Зато есть люди, которые просто хотят еще раз окунуться в старую игру, увидеть знакомую и одновременно чуждую ему версию. Хороший кавер старой песни продлевает ее жизнь. Так и с играми. Когда студия создавалась, то стоял вопрос – нужно ли переводить игры, где мало текста (например, аркады) или же сосредоточиться лишь на «крупных» проектах вроде RPG. Мы решили, что переводить нужно все. Нам самим интересно пробежаться по старой знакомой игре, перечитать все диалоги... может, несколько по-иному взглянуть на сюжет. Ведь мы вносим в текст свое понимание оригинала...

Wren: Иногда, правда, переводчик вносит слишком много своего «понимания». Не боишься тухлых яиц в свой адрес?

AlexMAN: Я хотел бы развеять миф о том, что официальные переводы лучше. Нельзя судить лишь по Теду Вулси (*Squaresoft – прим. ред.*), иногда так игру переведут, что вырежут половину. К тому же многие официальные PC-переводы («Горький-17/18», «Затерянный Мир» и прочие) страдали такой же отсебятиной. И в ней есть смысл – адаптация под российского геймера, ведь прямой перевод зачастую был бы слишком сух и скучен.



лиал **Shedevr**), а также группам **Russian Translation Station** и в особенности **Shedevr** (<http://www.shedevr.ru>). Их переводы на русский выкладываются на солидных сайтах и вот-вот будут включены в стандарт **Goodxxxx**. Надеюсь, доживем и до прямых переводов с японского! ■

ТЕСТИРОВАНИЕ ДЖОЙСТИКОВ

TEST LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

Почему-то многие считают, что с джойстиком играть удобнее. Ничего подобного! Давно уже доказано, что удобнее всего играть с мышкой и клавиатурой. Попробуйте дать прогеймеру Q3 джойстик

вместо мышки, и сразу поймете, что ему так играть некомфортно. И дело тут не в привычках, а в том, что мышшь во много раз точнее и быстрее любого джойстика реагирует на действия игрока.

Не стоит ожидать, что, играя с джойстиком, вы будете крошить врагов в два раза быстрее и щелкать уровни как орехи. Джойстики предназначены совсем для другого. Они не сделают вас прогеймером, зато вы получите в два раза больше удовольствия от проведенного за игрой времени, так как джойстики призваны сделать ощущения игрока более яркими и реалистичными. Отсюда следуют все основные требования, предъявляемые к джойстикам, претендующим на звание качественного продукта.

Мы даже и не пытались тестировать джойстики в каких-либо других играх, кроме симуляторов. А все потому, что джойстик – это штурвал самолета, вертолета или звездолета. На крайний случай – подводной лодки. Один из способов максимально приблизить ощущения во время игры к реальным – обзавестись джойстиком, очень похожим на настоящий штурвал самолета, вертолета и прочей военной техники. Если у вас хороший джойстик, ждите ощущений, как от управления реальным аппаратом.

ЧТО ТАКОЕ СЕКТОР ГАЗА?

Это рычаг (обычно слева от пилота, т.е. под левую руку), который движется в пазу вперед-назад, и отвечает за обороты двигателя самолета. То есть аналог педали газа в автомобиле. Основное отличие сектора газа от педали в том, что педаль фиксировать в определенном положении нельзя (отпускаешь ногу – газ сбрасывается), а сектор газа – можно и нужно (захотел – выставил 70%, захотел – 30%, и держать ничего не нужно). К тому же, в самолете, как известно, педали отвечают за отклонение вертикального руля.

Другой способ – обратная связь (**Force Feedback**), когда джойстик дрожит у вас в руках, вырывается, уводит руку... Для этого в него должна быть встроена специальная электромеханика, которая двигает рукояткой. Важно, чтобы игра поддерживала обратную связь, иначе вы потеряете большую часть столь заманчивых ощущений.

И конечно, джойстик должен быть удобным и послушным. Хорошо, когда рукоятку приятно обхватить ладонью. Хорошо, когда все необходимые кнопки под рукой. Но самое главное, чтобы джойстик точно повторял ваши движения и не халтурил.

нам не разрешили, зато мы получили возможность за все подержаться. Как удобно ложится рука на штурвал! Просто ни с чем не сравнимые ощущения! Кажется, что штурвал специально сделан под вашу ладонь, с учетом мельчайших анатомических деталей.

Так вот, этот набор джойстиков – точная копия боевого штурвала и сектора газа военного истребителя. Оба манипулятора изготовлены из металла, что еще больше усиливает сходство с настоящим штурвалом. По ощущениям оба джойстика крайне удобны. Прямо скажем, что играть на таком устройстве в нехитрые леталки – весьма со-



Мы тестировали все джойстики на высокопроизводительной игровой машине с процессором **Pentium 4, 256 MB RAM**, с мощным графическим ускорителем и большим 19" монитором. Ничто, кроме недочетов в конструкции самих джойстиков, не мешало нам погрузиться в игровую атмосферу.

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

Положительные стороны:

Недавно нам посчастливилось посидеть за штурвалом боевого вертолета МИ-8. Конечно, полетать и пострелять

мнительное удовольствие. Этот штурвал (а его хочется называть именно так) создан специально для фанатов максимально приближенных к реальности авиасимуляторов. Например, в игре от фирмы «1С» «Команч 4» больше половины возможностей **Hotas Cougar** задействовать не удалось! Только в игре «Ил-2 Штурмовик» мы смогли полностью оценить все возможности **Thrustmaster Hotas Cougar**. На джойстике такое невероятное количество удобных кнопок и осей, что управлять самолетом можно без клавиатуры! Приятно то, что с закрылками и

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМЫХ УСТРОЙСТВ

- Thrustmaster Hotas Cougar
- Logitech WingMan Strike Force 3D
- Genius MaxFighter F-33D
- Logic3 Star Fighter
- Logic3 PC Hurrican
- Genius Flight 2000

шагом винта можно работать не с помощью кнопок, а с помощью плавных колесиков.

Что касается проблем с установкой устройства, их просто не было – **Windows XP** мгновенно распознала **Hotas Cougar** через **USB-порт**.

Хорошие новости для самых утонченных гурманов – ручку джойстика можно заменять! То есть можно приобрести копии штурвалов от разных летательных аппаратов и использовать их в зависимости от того, в какую игру играете. Несомненно, это еще один дополнительный плюс в пользу реалистичности ощущений во время игры. И самое последнее: удивительно хорошо работает колесико жесткости на секторе газа: можно ощутимо ослабить и ощутимо зажать!

Отрицательные стороны:

К сожалению, нет педалей. Ни один летающий аппарат не может обойтись без педалей, и их отсутствие в комплекте **Hotas Cougar** – большой минус. Штурвал отвечает за наклон вперед, назад и в стороны, сектор газа отвечает за скорость вращения и шаг винта, а педалями в самолете рулят. То есть с помощью оных стандартный вертолет или самолет можно разворачивать, потому что педали связаны с рулем в самолете или с рулевым винтом в вертолете. Так как нам хотелось получить максимально реалистичные ощущения, мы подключили свои педали и выяснили, что педали к этому набору можно подключить, только докупать их придется отдельно.

Обратной связи в джойстике нет. Но она тут и не нужна: во-первых, в ме-

ДЖОЙСТИКИ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

таллическом корпусе джойстика придется ставить такую электромеханику обратной связи, которая может причинить даже травмы, во-вторых, это сильно повлияет на конечную стоимость джойстика, а реальных ощущений все равно не передаст.

Штурвал жестковат, после него сильно устает рука. Ну а что вы хотели? Боевой самолет!

Рекомендуем:

Набор подойдет любителям серьезных авиасимуляторов, где упор делается на максимальное приближение к реальности. **Hotas Cougar** оценят игроки, которые знают, что даже виртуальный самолет не так-то просто поднять в

воздух. Наслаждайтесь, только не забудьте купить педали, без них ощущения не те!

LOGITECH WINGMAN STRIKE FORCE 3D

Положительные стороны:

Есть обратная связь и хоть какой-то сектор газа. **Logitech** считает свой сектор газа очень точным, но это весьма сомнительно. Удивило то, что джойстик можно не только наклонять, но и вращать. С обратной связью играть, конечно, намного веселее: можно почувствовать отдачу от выстрелов, как вырывается штурвал из рук во время крена или вибрации, когда в вас кто-то стреляет или врезается.

Джойстик легко установился под **Windows XP**, потребовал диск с драйверами. Очень интересно было настраивать **WingMan**, когда он демонстрировал свои способности: вырывался из рук, выписывал воронку, трясся и дрожал, имитировал отдачу выстрела. Лучше всего у него получилось имитировать коробку передач заводающей машины (отечественного автопрома) – довольно забавно.

Удивил датчик наличия руки. Если убрать руку, джойстик сразу делается

мягким и безжизненным, но как только к нему подносят ладонь, он сразу начинает брыкаться и вырываться.

Отрицательные стороны:

Не самая лучшая эргономика. Правая рука не очень удобно ложится на штурвал, вместо одной кнопки под большим пальцем – две, в них можно запутаться. Кроме этого, большой палец должен крутить два миниджойстика и давить еще на одну кнопку. Честно признаемся – упражнение не из легких.

К сожалению, на секторе газа все еще хуже. Вместо привычных кнопок и ручки газа **Logitech** разместила там кнопки (сильно напоминающие своих собратьев на компьютерных мышках), скроллер и сектор газа под большой палец. Ну до этого, знаете ли, еще не сразу додумаешься! Никто из наших коллег в тестовой лаборатории никак не мог понять, зачем же ручка газа такой формы и что ее нужно двигать большим пальцем. Это жутко неудобно, и еще ужасно неудобно одновременно нажимать плоские мышинные кнопки. А скроллер вообще не нужен! Кстати, во время жесткой космической драки с вражескими звездолетами постоянно забываешь, что джойстик умеет вращаться. Поэтому такая интерес-

ная особенность не используется. Хотя, может, это вопрос привычки!

Рекомендуем:

Тем, кто мечтает ощутить обратную связь при игре в леталки, но не очень придирчив к удобству джойстика. Вообще, привыкнуть можно. Осторожно с обратной связью – даже в инструкции написано, что играть с вибрацией дольше десяти минут вредно!

GENIUS MAXFIGHTER F-33D

Положительные стороны:

Обратная связь у этого джойстика раза в несколько раз мощнее, чем у **Logitech WingMan Strike Force 3D**. Об этом косвенно говорит огромный блок питания, который в три раза мощнее блока питания, входящего в комплект устройства от **Logitech**. Мы подозреваем, что в тяжелом массивном корпусе **MaxFighter** скрывается мощная электромеханика. **Force Feedback** настолько силен, джойстик временами просто невозможно удержать в руках – вырывается! Но это только хорошо, так как можно намного острее почувствовать все стандартные эффекты воронки, отдачи выстрелов, вибрации. Все эффекты



MICROLAB SPEAKER.RU



M-560U/2.1



Мультимедийная система M-560U/2.1

- Закругленные линии сабвуфера в сочетании с модным дизайном сателлитов
- 4* улучшенный сабвуфер профессионального класса
- Динамическое усиление низов, малое искажение
- Магнитный экран
- Выходная мощность: 480 P.M.P.O (30 Вт RMS)
- Материал корпуса: дерево
- Блок питания: 220 В 50/60 Гц
- Цвета: синий корпус, серебристая передняя панель
- На передней панели регулировка: звука, басов и сателлитов

HIFI система объемного звучания M-200/4.1

Система объемного звучания HIFI M-200/4.1 предназначена для любителей качественного звука. Благодаря своим характеристикам, она способна воспроизводить все нюансы музыки, создавая эффект присутствия в концертном зале. Система состоит из центрального блока, сабвуфера и четырех сателлитов. Благодаря своей компактности, она идеально подойдет для использования в гостиной или спальне.

- 4* улучшенный сабвуфер профессионального класса
- Компактный дизайн
- Динамическое усиление низов, малое искажение
- Магнитный экран
- Выходная мощность: 480 P.M.P.O (36W RMS)
- Чувствительность: 300 мВ/сателлиты, 25 мВ/сабвуфер
- Материал корпуса: дерево
- Блок питания: 220 В 50/60 Гц
- Размеры: 320x190x488 мм
- Вес: 7 кг
- Цвета: белый (слоновая кость), черный

M-200/4.1



Подробную информацию о полном ассортименте мультимедийных колонок Microlab и где их приобрести, можно получить на сайте www.microlab-speaker.ru



просто на пять баллов, почти как в реальной жизни.

А еще **MaxFighter** порадовал своей эргономичностью. Рука ложится очень удобно, как влитая. Все кнопки расположены так удобно, что в тот же **FreeSpace 2** играется намного удобнее, чем на родном **Logitech**. Сектор газа регулируется на самом штурвале, это тоже оказалось очень удобным решением. А колесиком под левой рукой (там, где на самом деле должен быть сектор газа) вы можете разворачивать летательный аппарат, что позволит заменить педали.

Этих удобств оказалось достаточно, чтобы можно было комфортно поиграть в «Ил-2». Пришлось, конечно, отключить взлет и посадку, но полетать с обратной связью было очень приятно. В связке с джойстиком вас просто трясет во время крена, штопора или мертвой петли. А еще здорово отдавало в руку во время стрельбы...

Нельзя забыть о том, что под большим пальцем удобно умещается кнопка, а под левой рукой их целых шесть. С таким количеством кнопок клавиатура почти не нужна и можно полностью погрузиться в атмосферу игры.

На этом джойстике тоже имеется датчик наличия руки. Он (так же, как и у **Logitech**) встроен в рукоятку.

Отрицательные стороны:

Чтобы настроить этот джойстик нам пришлось потратить очень много времени. **Windows XP** его опознал, но устанавливать через **USB** не хотел. Программа с диска проинсталлировалась, однако от нее толку оказалось очень мало. Проблемы решились только после того, как мы скачали из Интернета драйвер размером в 7 МВ! Причем новая программа тоже установилась и тоже отказывалась работать. Благо, **Windows**

XP сама нашла в файлах этой программы подходящий драйвер.

MaxFighter можно подключить к **COM**-порту, и это можно бы было назвать плюсом, если бы при этом **USB** работал нормально.

Рекомендуем:

Тем, кто любит поиграть в хорошие динамичные леталки, но может для разнообразия полетать и на серьезном симуляторе. Рекомендуем тем, кто любит удобство, эргономичность и яркие тактильные ощущения. Однако вы должны подготовиться к закачке драйверов и проблемам с установкой.

LOGIC3 STAR FIGHTER

Положительные стороны:

Легко определился в **Windows XP**. Никаких проблем – откалибровали и можно сразу играть! Кроме **USB**, джойстик можно подключить к игровому порту. Это будет полезно для тех, кто еще не успел обзавестись **USB**. Но, заметьте, в отличие от **Genius**, совместимость с игровым портом не влияет на корректную работу с **USB!**



На джойстике есть вполне нормальный сектор газа, правда, малосенкий. Но пользоваться можно – лучше, чем вообще без него. Кнопки всего четыре. Плюс один миниджойстик. Нажимаются, конечно, не идеально, но терпимо. Джойстик на удивление послушный и даже достаточно удобно ложится в руку. А еще он очень компактный, имеет приятный «космический» дизайн и в меру устойчив.

Отрицательные стороны:

Очень мало кнопок – приходится пользоваться клавиатурой.

Рекомендуем:

Любителям компактных недорогих джойстиков, которые осознают значимость сектора газа. Правда, такой джойстик – чистое баловство, ни во что серьезное не поиграешь.

LOGIC3 PC HURRICAN

Положительные стороны:

Имеются присоски для устойчивой фиксации на поверхности стола. Легко опознается в **Windows XP**. Джойстик более-менее послушен.

Отрицательные стороны:

Джойстик жутко неудобный с точки зрения эргономики. Очень грубо и угловато сделана рукоять. Особенно не-



удобно нажимать на кнопки, расположенные на ней. Сектора газа нет. Миниджойстик тоже не производит впечатления – после игры от него сильно начинает болеть палец. Джойстик можно подключить только к игровому порту. Конструкция неустойчива.

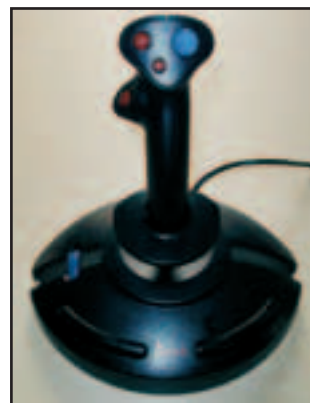
Рекомендуем:

Бюджетный джойстик. Если вы собираетесь использовать джойстик очень редко и не подолгу, может быть, имеет смысл приобрести дешевую, но сносную модель.

GENIUS FLIGHT 2000

Положительные стороны:

Много кнопок, два очень удобных колесика (их можно использовать как газ и руль) под большой и указательный



пальцы. Джойстик был опознан операционной системой через **USB** в течение пяти секунд.

Отрицательные стороны:

Этот джойстик не удалось откалибровать. Он страшно непослушный: вы ему – вперед, а он никак, вы ему – вниз до конца, а он опять никак. Только настроился – и снова сбился. Такой джойстик способен испортить впечатление от любой игры.

Очень тонкая рукоятка штурвала. Из-за этого руке ужасно неудобно, через некоторое время начинает сводить кисть. Эргономичность практически нулевая. Дизайнеры устройства очень неудачно расположили кнопки – четыре кнопки в одну линию. И еще джойстик очень неустойчив. Во время игры основание постоянно отрывается от поверхности стола, поэтому джойстик приходится все время придерживать. После таких упражнений руки будут болеть еще час.

Рекомендуем:

Только в том случае, если джойстик вам по каким-то причинам просто необходим, но при этом вас совершенно не волнует его качество.

ВЫВОД

Итак, после тестирования мы пришли к следующему выводу: покупать дешевый и не очень качественный джойстик нет смысла. Если вы не грезите авиасимуляторами, то, скорее всего, свой неудобный и недорогой джойстик вы скоро забросите. Если же вы все-таки летаете по ночам, лучше сразу купите себе достойный штурвал – не пожалее. И третий вариант: если вам просто нравятся энергичные, быстрые игры, приобретайте джойстик с обратной связью.

Test_lab выражает благодарность за предоставленные на тестирование устройства компании «Остров Формоза» и «Дистрибуторской компании АЛИОН» – эксклюзивному дистрибутору Thrustmaster в России и странах СНГ. ■

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА VALKORN@GAMELAND.RU

Государство, гражданами которого большинство из нас является, стало первой страной в мире, где киберсоревнования официально признаны полноценным видом спорта. Для кого-то (в первую очередь – игроков многочисленных лиг и кланов, владельцев интернет-клубов) это повод для гордости, а кто-то вообще слабо представляет себе, что может стоять за термином «киберспорт», и уж тем более – какое отношение это имеет к тому, как наша страна выглядит в глазах молодежи других стран. А между тем Россия-матушка, как обычно, сама того не осознавая, выскочила в самый авангард прогрессивных настроений. Для сравнения давайте обратим взгляд на страсти, бушевавшие в сентябре в Греции.



ОШИБОЧКА ВЫШПА!

Начиналось все не то чтобы совсем безобидно, но более-менее спокойно. Нечистые на руку владельцы греческих залов игровых автоматов освоили нехитрую технологию дистанционной манипуляции игровым «железом», превращая привычные всем развлекательные машины от Sega, Namco и дюжины других производителей в прожорливые глотки, поглощающие монеты с удвоенной, а то и утроенной частотой. Простой пульт радиуправления позволял проделывать мошенническую операцию, раззадоривающую посетителей аркад и превращающую их в азартных игроков, скармливающих модифицированному автомату монету за монетой. После того, как по национальному телевидению была показана передача, раскрывающая секреты держателей игровых салонов, справедливый народный гнев вынудил греческое правительство взяться за составление закона, регламентирующего деятельность залов игровых автоматов и призванного положить конец азартной игре. Парламентарии охотно принялись обсуждать соответствующий проект.

А дальше случилось нечто совершенно непредвиденное. Закон N3037, ратифицированный парламентом в августе и моментально вступивший в силу, полностью запретил применение «любых электронных игр, использующих для работы электромеханизмы или электромеханизмы и мускульную силу, и имеющих в ка-

честве составляющей вычислительные программы». Использование компьютеров и Интернета «не запрещалось при условии, что они не применяются для запуска перечисленных типов игр». За нарушение закона частными лицами предусматривалась ответственность в виде лишения свободы на срок до трех месяцев и штраф в размере 5000 евро. Штраф для компаний составил 10.000 евро и сопровождался аннулированием лицензии на предпринимательскую деятельность. Проще говоря, на законодательном уровне на территории Греции оказались запрещены любые компьютерные и видеоигры. Мало того, вне закона оказались не только магазины по продаже приставок, аркадные залы и

« Включишь на улице Game Boy – пойдешь в тюрьму! »

клубы сетевой игры, но даже игры, встроенные в мобильные телефоны, не говоря уже о знакомых всем пользователям Microsoft Windows пасьянсах и головоломках! С полным текстом перевода закона на английский язык можно ознакомиться по адресу <http://www4.tpg.com.au/users/pantazis/law.txt> – вообразите себя греческим подданным, и смех сквозь слезы вам гарантирован.

Сложно сказать, почему законодателями был утвержден столь явно противоречащий здравому смыслу

документ. Возможно, дело в отсутствии подходящих экспертов-консультантов или вкравшейся в формулировку роковой неточности (никак не было указано то, что, собственно, подразумевалось – запрет на извлечение нелегально дохода путем недобросовестного использования электронных игр). Так или иначе, греческие блюстители правопорядка взялись рьяно выполнять абсурдное постановление правительства, и за решетку попали первые жертвы: владелец интернет-кафе Interplanet Ианнис Кифонидис (Yiannis Kifonidis) из Каламари, Тессалоники, и сотрудник компании The Web Кростос Иорданидис (Christos Iordanidis), поплатившиеся за

общественности местного союза владельцев интернет-кафе.

10 сентября ситуация благополучно разрешилась: по результатам судебных слушаний с подследственных были сняты все обвинения, оба предпринимателя были признаны невиновными и освобождены из-под стражи. Злополучный закон отправлен на доработку – новая редакция будет регулировать только среду использования игровых автоматов. Страна, ставшая на целый месяц объектом для язвительных шуток, вернулась в цивилизованный мир. Служба BBC, ко всеобщему облегчению, опубликовала материал под шапкой «Геймеры амнистированы!». Владелец сайта [GameLand.gr](http://www.gameland.gr) Коста Сганцос (Costa Sganctos) по прозвищу Wacker в нашей с ним переписке высказался так: «Благодаря поддержке геймеров со всего мира мы смогли устроить массивную кампанию протеста, заставившую власти задуматься о шагах, которые они предпринимают. Греция, страна с одним из самых низких в Европе уровнем компьютеризации, вкладывает большие надежды в распространение интернет-кафе и развитие киберспорта. И слава Богу, что у них не получилось вернуть нас обратно в семидесятые годы».

Хорошо ведь, когда Россия в чем-то оказывается впереди планеты всей, правда?

«БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ», 1982, США

Режиссер: Ридли Скотт



Ветхозаветный шедевр по новелле Филипа Дика, сохранивший местами актуальность в плане визуального решения, что особенно редко случается с фантастическими картинами. По сути похоже на спилберговский «Искусственный интеллект» – рассматривается та

же тема: борьба роботов за свои права. В главных ролях звезды первой величины тех лет: Харрисон Форд, Рутгер Хауэр и Дэрил Ханна. И, вроде, сказать больше нечего... если не хочешь испортить людям удовольствие от просмотра (моя задача привлечь к фильму внимание тех, кто по каким-то причинам его пропустил, заставить запомнить название, а не детально проанализировать). Ленты, подобные данной, ждут, когда технологии кинопроизводства разовьются настолько, что каждый любитель фантастики, возжелавший поглотиться или, наоборот, придать новое дыхание устаревшему материалу, сможет сделать свой сиквел-клип-ремикс по мотивам избранного им антикварного артефакта. Вот тогда я первый прибегу в салон видеопроката за этой кассетой.

«ДЖОННИ-МНЕМОНИК», 1995, США

Режиссер: Роберт Лонго



Как будто сомневаясь в дееспособности не самого известного на голливудских холмах режиссера, продюсеры «Джонни-мнемоник-кастинг-чемпиона» приглашали для участия в проекте всех, до кого смогли дозвониться. Здесь и молодой Киану Ривз в главной роли,

и монструозный Дольф Лундгрэн, и наш старый знакомый Такэси Китано, и лидер одноименной рок-банды Генри Роллинз, и рэппер Айс-Ти – такой, типа, этнический коктейль. Но шедевра всех времен и народов не вышло... А получился добротный киберпанк-боевик, ставший вехой в истории развития жанра. Что уже немало! Впрочем, и смотреть его можно, в отличие от «Нирваны», без оглядки на срок годности. Однако после «Атаки клонов», «Последней фантазии» и других крупнобюджетных фантастических блокбастеров XXI века воспринимать происходящее на экране всерьез не получится.

МИША ОГОРОДНИКОВ
OGORODNIKOV@TVCOM.RU

БЕГИ, АНДЕРТОН, БЕГИ!!



Вольная адаптация рассказа Филипа К. Дика, современный film noir от Стивена Спилберга, оказался одновременно и захватывающим зрелищем, и пищей для ума – редкость среди американской высокобюджетной фантастики последних лет.

«ОСОБОЕ МНЕНИЕ» (MINORITY REPORT)

США, 2002

РЕЖИССЕР: Стивен Спилберг

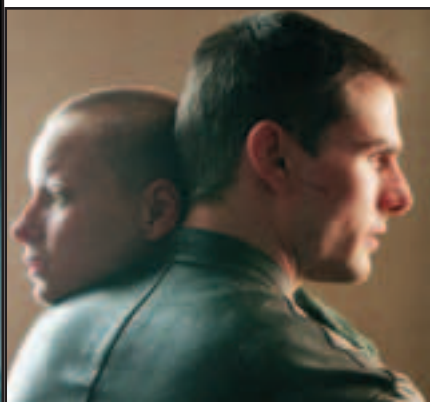
В РОЛЯХ: Том Круз, Саманта Мортон, Макс фон Сюдов

целой чередой принципиальных вопросов, лицом к лицу с непростой моральной дилеммой. Пусть далеко не все вопросы оказываются разрешены, пусть при повторных просмотрах проявляются слабо замаскированные сценар-

Государственная программа Prescrime использует трех экстрасенсов для предсказания предстоящих убийств, а специальный полицейский отряд, основываясь на полученных от провидцев данных, оперативно предотвращает преступления. Том Круз – идеальный исполнитель роли детектива Джона Андертона, офицера Prescrime, на которого провидцы неожиданно указывают как на будущего убийцу. Пускающийся в бега Андертон должен узнать, кто его подставил, могут ли провидцы ошибаться – он, а вместе с ним и зритель, оказываются перед



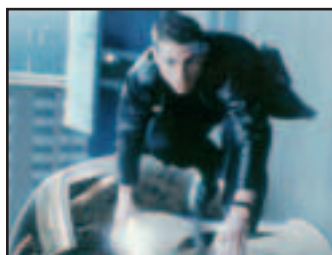
WIDESCREEN



часть картины заставляет зрителя буквально впитывать происходящее на экране – не хочется пропустить ни одной детали — касается ли это событийной стороны фильма, или его впечатляющего визуального ряда. В отличие от Джорджа Лукаса, Спилберг не строит фильм вокруг технологии, обращая последнюю в культ, а спокойно и деловито пользуется доступными режиссеру его уровня достижениями технического прогресса, аккуратно моделируя убедительную реальность 2054 года.

ные нестыковки, а завершающие двадцать минут страдают чрезмерным нагромождением пафосных сюжетных конструкций (почти как в последней спилберговской неудаче, расслаиваемся на эпизоды «Искусственном разуме»), большая

Мир будущего оживает не только благодаря прогнозам приглашенных Спилбергом консультантов-футурологов и мастеров по спецэффектам, но также из-за неожиданно уместного здесь product placement: машины Lexus, часы Bulgari, голопроекторы Nokia и магазины Gap не раз-



дражают, как нарочитая реклама в бондиане, а создают еще одну плоскость узнавания, придают дополнительное измерение реализма городскому ландшафту середины XXI века. Визуальные цитаты из «Соляриса» Тарковского, завуалированное подтрунивание над коллегой Лукасом и его «Эпизодом II», уверенное видение грядущего, берущие за душу эпизоды (вроде потрясающе сильной сцены погони в торговом комплексе, когда провидица Агата предсказывает то, что должно произойти через несколько мгновений, и уводит Андертона от преследующих полицейских) – все это складывается в умный, выдержанный, красиво снятый триллер на добротной литературной основе, лишь изредка скатывающийся в неизбежную полторкорректность – безусловно, лучшее из того, что может предложить поклонникам научной фантастики нынешний Голливуд.

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



BOOKSCREEN

Тэд Уильямс

Цикл романов «Орден манускрипта»

Вышли в свет: **Трон из костей дракона**
Скала прощания
Дорога ветров
Башня Зеленого Ангела



«Эквивалент "Войны и мира" в жанре фэнтези», «произведение масштабов "Поведителя колец" Толкина» – так американские рецензенты оценили выход в свет первого романа Тэда Уильямса «Трон из костей дракона». Громадный читательский успех и масса подражаний свидетельствуют, что столь высокая оценка была продиктована отнюдь не просто рекламными соображениями. Завидный дар повествователя, отменный литературный вкус и тонкий психологизм в соединении с изощренной фантазией – все это позволило Тэду Уильямсу не просто написать бестселлер, но и создать эталон жанра для фэнтези рубежа тысячелетий.

«То, что делает Уильямс, неизмеримо лучше большинства вещей, написанных в этом жанре...»

Cincinnati Post



Заказ книг
через
Интернет:
www.ozon.ru



[PC]: THE THING

Режим читов:

Учтите, что вам предстоит изменить ряд параметров в реестре, и любая ошибка может повлечь за собой сбой в работе Windows. Запустите Regedit и используйте опцию Registry/Export Registry File в главном меню, чтобы создать архивную копию реестра, после чего отыщите запись HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0

Создайте новую строку с помощью опции Edit/New/String Value в главном меню и присвойте ей одно из

нижеследующих значений:

PlayerInvulnerable – для получения неограниченного здоровья

NPCInvulnerable – неограниченное здоровье у NPC

FullWeaponEquip – для получения всего оружия

После этого щелкните правой кнопкой мыши на созданной строке, выберите Modify и введите 1 (единицу) в поле Value Data. Нажмите **[ENTER]**, и вы активируете, таким образом, код. Сохраните изменения в реестре и загрузите игру. Наслаждайтесь.

Задействовать функцию save/load: Запустите Regedit и отыщите запись HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0 С помощью опции Edit/New/String Value в главном меню создайте строку DolnGameLoadSave и нажмите **[ENTER]**. Щелкните правой кнопкой мыши на полученной строке, выберите Modify и введите единицу в поле Value Data. Сохраните изменения в реестре и запустите The Thing. Теперь во время игры нажмите **[ESC]**, и вы увидите новые опции Load Game и Save Game.

[PC]: ARTHUR'S QUEST: BATTLE FOR THE KINGDOM

Нажмите клавишу **[~]** (тильда) во время игры, чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:

- god** – режим Бога
- noclip** – способность проходить сквозь стены
- exitlevel** – пропустить уровень
- kfa** – получить все оружие и полный боекомплект
- heal** – восстановить здоровье
- fragself** – самоубийство
- morph** – действие кода неизвестно

[PC]: CELTIC KINGS

Во время игры нажмите **[ENTER]**, а затем введите один из нижеприведенных кодов для активации соответствующего чита:

- togglefog** – убрать «туман войны»
- _black** – черный экран
- debugselected** – режим отладки выбранного юнита
- usr** – посмотреть описание выбранного юнита
- dumpobj** – посмотреть способности выбранного юнита
- quit** – выйти из игры
- pause** – поставить игру на паузу
- removedescors** – убрать кустарники и деревья
- screenshot** – снять скриншот и сохранить его в формате BMP
- save** – сохранить игру

[PC]: ICEWIND DALE 2

Запустите конфигурационную утилиту и активируйте в Icewind Dale 2 консоль. После этого во время игры нажмите **[CTRL]** + **[TAB]** и введите коды:

- ctrlaldelete:midas()** – получить 500 золотых монет
- ctrlaldelete:addgold(<число>)** – получить заданное количество золотых монет
- ctrlaldelete:exploreaea()** – открыть карту (только для текущей локации)
- ctrlaldelete:setcurrentxp(<число>)** – установить заданное число XP для выбранных персонажей
- ctrlaldelete:setchapter(<0-6>)** – выбрать главу (от 0 до 6)
- ctrlaldelete:createitem(<«название предмета»>,<число>)** – получить определенное количество указанных предметов
- ctrlaldelete:addspell(<«название»>)** – выбранный персонаж получает указанное заклинание

ctrlaldelete:enablecheatkeys() – активировать режим читов

Режим читов:

Используйте во время игры следующие комбинации клавиш для активации нужного чита:

- [CTRL]** + **[Y]** – уничтожить указанный юнит
- [CTRL]** + **[K]** – уничтожить указанного монстра или убрать персонажа из партии
- [CTRL]** + **[R]** – вылечить выбранного персонажа
- [CTRL]** + **[U]** – получить очки опыта
- [CTRL]** + **[2]** – понизить яркость
- [CTRL]** + **[3]** – повысить яркость

[PC]: FRONT LINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Во время игры нажмите **[ENTER]** и введите **itmcheater**, чтобы активировать режим читов. После этого снова нажмите **[ENTER]** и введите нужный код:

- byebye** – уничтожить выбранный объект
- eagleeye** – открыть всю карту
- ups...** – нанести вред зданиям противников
- moneymoney <число>** – получить указанное количество денег
- hastalavistababy** – уничтожить все юниты
- strongman** – вылечить все юниты
- gotohell** – уничтожить все юниты противника
- blitzkrieg** – действие кода неизвестно

[PC]: MEDIEVAL: TOTAL WAR

Коды необходимо вводить на экране кампании:

- .matteosartori.** – открыть всю карту
- .worksundays.** – ускоренное строительство
- .badgerbunny.** – получить доступ ко всем юнитам и строениям
- .conan.** – играть за повстанцев
- .mefoundsomeau.** – все провинции получают золото
- .mefoundsomeag.** – все провинции получают серебро
- .mefoundsomecu.** – все провинции получают медь
- .viagra.** – все провинции получают железо

Режим отладки:

Запустите игру с параметром **-iap**. К примеру, в Свойствах ярлыка к исполняемому файлу игры в поле «Объект» вы можете добавить **-iap**. Тогда у вас должно получиться что-то вроде «<путь к директории игры>medieval_tw.exe -iap После этого запустите игру с модифицированным ярлыком и используйте приведенные ниже клавиши, чтобы активировать соответствующие читы:

- [A]** – передать управление компьютеру
- [G]** – режим Бога, показать все юниты и регионы

[PS2]: BLADE 2

Выбор уровня

В главном меню удерживайте **[L1]** и нажмите **▼, ▲, ◀, ▶, ○, □, △, ×**.

Неограниченное здоровье

Поставьте игру на паузу и, удерживая **[L1]**, нажмите **▲, □, △, ○, ×, △, ○, ×**.

Все оружие

В главном меню удерживайте **[L1]** и нажмите **○, □, ▼, ◀, ○, □, △, ×**.

Неограниченный боезапас

Поставьте игру на паузу и, удерживая **[L1]**, нажмите **◀, ○, ▶, □, ▲, △, ▼, ×**.

[PS2]: TUROK: EVOLUTION

Все коды необходимо вводить в меню читов.

Неуязвимость: EMERPUS

Все оружие: TEXAS

Неограниченный боезапас: MADMAN

Выбор уровня: SELLOUT

Невидимость: SLEWGH

Режим больших голов: HEID

Режим игры «Зоопарк»: ZOO

Демо-режим: HUNTER

[PS2]: DYNASTY WARRIORS 3

Бонусный видеоролик

Выделите опцию Replay на экране Opening Edit, а затем, удерживая **[R1]** + **[L1]** + **[R2]** + **[L2]**, нажмите **×**.

Все генералы

Выделите иконку Free Mode в главном меню, а затем нажмите **[R2]**, **[R2]**, **[R2]**, **[L1]**, **▲**, **[L2]**, **[L2]**, **[L2]**, **[R1]**, **□**.

Все видеоролики

Выделите иконку Free Mode в главном меню, а затем нажмите **▲**, **[L1]**, **▲**, **[R1]**, **▲**, **○**, **[L2]**, **○**, **[R2]**, **○**.

[PS2]: RAYMAN ARENA

Введите нужный код в качестве своего имени, после чего нажмите **[L2]** + **○** + **□**. В подтверждение того, что все было сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал.

Все персонажи: PUPPETS

Все уровни: ALLRAYMANM, ALLFISH, CARNIVAL

Старенький телевизор: OLDTV

EASTER EGGS



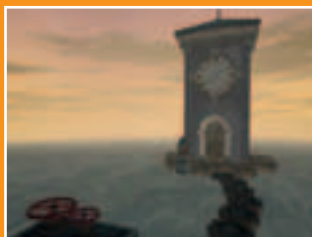
Вчера я весь день провел в библиотеке, где упоенно изучал тома, принадлежащие пару дядюшки Атруса. После этого, довольный полученными знаниями, я еще долго сидел на берегу неподалеку от часовой башни и размышлял. Хотя нет, на самом деле, я любовался прекрасным закатом. Удивительно, я знаю каждый квадратный сантиметр этого острова, но мне никогда не надоело возвращаться на него снова и снова. Мистика? Возможно.

realMYST (PC)

Шедевр. Гениальное творение братьев Миллеров, получившее второе рождение, а вместе с тем и заветную трехмерность. realMYST – иконка, которая никогда не покинет просторы моего рабочего стола. Сегодняшний выпуск нашей рубрики посвящен именно этой игре.

1. Здесь был Дуг

На острове Myst зайдите в часовую башню. Напомню: для того, чтобы проложить к ней мост из шестеренок, вы должны установить стрелки на 2 часа 40 минут. Пройдите внутрь, раз-



вернитесь лицом к выходу и посмотрите на потолок. В левом углу начертано DOUG. Именно таким скромным образом решил увековечить в шедевре свое имя художник Doug McBride.

2. Пинг-понг в планетарии

На острове Myst зайдите в планетарий. Выключите в помещении свет с помо-



щью кнопки у двери, устройтесь поудобнее в кресле и выдвиньте панель, в окошке которой можно наблюдать за созвездиями. Вам предстоит ввести дату: 1 марта 1978 года. Используйте первый ползунок, чтобы установить месяц MARCH, с помощью второго выберите первое число, и, наконец, с помощью третьего укажите 1978 год. После этого вам необходимо ввести время, которое в данный момент показывает часовая башня. Подскажу, что по умолчанию на часах стоит 12:00 AM. Нажмите на зеленую кнопку, и начнется поиск созвездия по заданным координатам. Вам осталось только поменять месяц с марта на ноябрь (NOVEMBER).

Не откажите себе в удовольствии поиграть в пинг-понг прямо в планетарии. Ваша дощечка расположена в



левой части экрана, и управлять ей можно с помощью ползунка, отвечающего за установку времени.

3. Где мои пончики?

На мой взгляд, этот easter egg – самый прикольный во всей игре. На острове Myst загляните в библиотеку, заберитесь в камин и закройте за собой дверцу. Вам предстоит ввести секретный код, который приведен ниже:

—XXXX—
-XXXXXX-
XX——
XX——
-XXXXXX-
—XXXX—

Заметьте, что крестиком обозначены панели, которые необходимо вдавить. В результате у вас должна получиться буква С. После этого откройте дверцу с помощью красной кнопки, а затем заново закройте ее и введите еще один код:

—XXXX—
-XXXXXX-
XX——XX
XX——XX
-XXXXXX-
—XXXX—

Нажмите на красную кнопку, чтобы открыть дверцу. Вы услышите секретное обращение от заточенного в книге Атруса. Приведу пару фраз, завершающих его монолог: «Дайте мне



пончиков!», «Где мои пончики?», «ДУРАК!». Смотрится просто уморительно на общем серьезном фоне игры.

4. Досье на разработчиков

Загляните на диск с игрой и откройте папку Scn/Maps, в которой расположены все видеоролики из игры. Среди них можно найти парочку весьма интересных. Во-первых, это файл с загадочным названием huevo. Если его просмотреть, вы увидите только телеснег. Во-вторых, обратите внимание на файл с говорящим за себя названием suanegg, которой представляет собой нарезку из прикольных фотографий разработчиков. Картинки сменяют друга друга с невероятной скоростью, так что просматривайте видеоролик по кадрам.



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS (PC)

Если помните, в 17 (122) номере нашего журнала мы описывали различные секреты из популярной стратегии в реальном времени Warcraft III: Reign of Chaos. В сегодняшнем выпуске рубрики не без помощи нашего читателя Termi u.c. (termi_uc@mail.ru) мы приводим еще парочку прикольных интересных из игры.

1. Тайное братство

В Digging Up the Dead (Прах Кел-Тузеда), второй миссии кампании Нежи-

ти, на востоке карты вы можете отыскать не только водопад, у которого отдыхают панды, но и тайное братство Йети, расположенное чуть выше. Пройдите туда, прослушайте диалог,



после чего свирепые существа вас атакуют. С их трупов, кстати, можно снять весьма ценный артефакт.

2. Секретная комната

Больше всего секретов содержат карты, на которых не требуется строить базу, а необходимо пользоваться ограниченным количеством юнитов. К примеру, в пятой миссии кампании Ночных Эльфов можно отыскать тайную локацию, в которой хранится достаточно полезный артефакт, повышающий интеллект на 6 ед. Телепорт, ведущий в секретную комнату, расположен прямо перед магическим мостом.

3. И еще немного об овцах

Почти в каждой миссии игры можно найти животных, которых мы вам настоятельно рекомендуем уничтожать, так как некоторые из них содержат различные артефакты. Приведем парочку примеров:

В третьей миссии кампании Альянса (Приход Чумы) вы можете отыскать овцу, которая пасется рядом со сбежавшим от Джайны огром. Убейте несчастное животное, и вы получите «кольцо защиты (+1)», которое является достаточно ценным приобретением на данном этапе.

Во второй миссии кампании Нежити (Прах Кел-Тузеда) в левом нижнем углу карты за базой Альянса находится ферма, на которой пасется стадо овец. Перебейте их всех и вы сможете взять «гоблинский телескоп».

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ,
А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



HEADHUNTER

Приветствую весь коллектив журнала. Читаю ваш журнал уже давно, с далекого 1997 года и по нынешний день. Насторожила меня разворошенная вами тема хентая. Поскольку я причисляю себя (если можно так сказать) к классу отаку, то она просто не может не волновать. Ладно, начнем с вашего мартовского номера. Естественно, коли уж подняли тему эротики в играх, то было бы уж грехом не затронуть тему хентайных игршек. Ладно, думалось, один номер можно. Ан, нет... Дочитываю 16 (121) номер, смотрю превьюшку следующего: «hentai – эротические японские игры». Окончательно же добила фраза с вашего журнального форума. Цитирую Юрия Поморцева: «...в эту же копилку – special'ы по выставкам, хентаю, аналитика...». Теперь еще и special'ы по хентаю. Вам не кажется, господа, что это слишком? Мало того, что большая часть людей считает японскую анимацию и графику исключительно эротической благодаря подавляющему числу соответствующего арта (фэн, оригиналов, додзинси – манг). Только дело пошло на поправку, так нет ведь, теперь еще и СМИ решили покидать камней в наш сад. Я молчу про мелкие статейки, где люди пишут, просто отработывая свое жалование. Почему нельзя просто рассказать про аниме как про жанр. Поверьте,

Задвигают остальные материалы «Обратную связь», планомерно задвигают. Безапелляционно наступают, выталкивая народный форум за пределы «СИ». Ничего. Выстоим. Еще ночь продержаться, еще день простоять... На сегодня отмечу: участвовавшие случаи назаромании. И «плач Ярославны» о судьбе аниме в России. И тех, и других успокоили.

заинтересованные люди все равно встретятся с хентаем, пускай и легким (Ranma 1/2 – чем не пример), но будут знать, что эротика там не главенствует. Никто не отрицает, что она есть. Но аниме все же не является сплошной «китайской рисованной порнухой». Помнится, давно пришло в вашу редакцию письмо, тоже от отаку, так вот были там такие слова: «...У вас солидное издательство – разве нельзя выпустить журнал по аниме и манге, читателю будет хоть отбавляй». Издательство у вас действительно солидное, и журнал новый выпустило, «Хулиган» называется. Интересно, издательство действительно думает, что наше «пепсированное» поколение состоит исключительно из людей, которых интересует исключительно карты пивзаводов и как потом в лифтовую шахту спускаться с минимальными потерями? Ладно, Бог с ним, с журналом. Но ведь, кроме хентайных игр, существует множество других замечательных игр. Почему, например, в разделе «ретро» не сделать обзор одной из самых удачных игр из серии by fans for fans Shogo: MAD? Понимаю, не столь старая (всего-то 4 года). Я думаю, что В. «А.Купер» К. наглядно объяснил бы «непосвященным» приколы типа: CURV – God with us, Battle Angel musical festival. Вот, высказал свою позицию. Прислушиваться аль нет к ней – решите только Вы. Больше сказать вроде нечего. Желаю огромной удачи авторскому коллективу, особую благодарность за прочтение данного письма.

h_hunter@mtu-net.ru

Валерий «А.Купер» Корнеев: Признаюсь: идея обширного материала по хентаю пришла в голову мне. Уверен, что статья Ицки-тя не похожа на чтиво в стиле «Хулигана» – напротив, это полноценное исследование существующего явления, публикация классического для «СИ» стиля и формата. Манга и аниме в массовом сознании чаще всего связаны с хентаем? Ничего, это заблуждение мы вскоре постараемся искоренить.



ROSTIKI@YANDEX.RU

Здравствуйте Вячеслав. Если вы мне напишете, я буду счастлив.

rostiki@yandex.ru

Прет, пупсик! Напиши мне письмо. Обожаю твои статьи! Напиши!

nazaroff89@mail.ru

Привет создателю кабанчиков и пива (которое они придумали)!! Пишет тебе merLINUX из далекого Архангельска. Пожалуйста, пришли мне какую-нибудь шутку на merlinx@list.ru. Все мои друзья тебя обожают. Назарoff Forever!

merlinx@list.ru

Вячеслав Назарофф: Здравствуйте! Право слово, от таких писем я теряюсь. Но, теряясь, преbываю в очень славном расположении духа – ей-богу, читать подобные письма безумно приятно. Хотя и непонятно. Но это не важно. В любом случае, рад, если смогу (смог?) чем-нибудь поднять настроение.

Грудой дел,
суматохой этапов
отошел,
постепенно стемнев.
Двое в комнате.
Я
и Назаров –
фотографией
в «Игр Стране».
Рот открыт
в напряженной речи,
глаз
зрачки
вздернулись ввысь,
в складках лба
зажата
человечья,
в огромный лоб
огромная мысль.
«Товарищ Назаров,
я вам докладываю
не по службе,
а по душе...

/публикуется с сокращениями/

Е.Марковецкий feat. В.Маяковский
fimon1@mail.sochi.ru

Вячеслав Назарофф:
А вот и официальный стихотворный ответ.

Спасибо за рифмованные строки,
Читать их было славно, не совру,
Надеюсь, разработчики учтут уроки,
И сделают когда-нибудь Игру.

Получится до этого дожить? Не знаю.
Пожалуй, надо будет вечно ждать...
Даешь всем жизни без конца и края!
Я буду первым. Все! Не наливать...



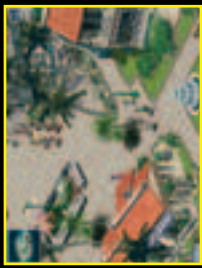
«Страна Игр» и компания «Софт Клуб»

ПРОВОДЯТ КОНКУРС, ПОСВЯЩЕННЫЙ
ВЫХОДУ В ЕВРОПЕ ФУТБОЛЬНОГО СИМУЛЯТОРА
This is Football 2003
для PlayStation 2.
Призы – VIP-билеты на московские
матчи Лиги Чемпионов.

ВОПРОСЫ

1. Когда в Европе вышла игра This is Football 2002?
2. В чем суть конфликта создателей серии This is Football с голландскими футбольными клубами?
3. Что такое FIFPro?
4. Какие команды играли в финале предыдущего розыгрыша Лиги Чемпионов? Кто победил и с каким счетом?
5. Сколько игр насчитывает серия This is Football?

Ответы присылайте на адрес sherb@gameland.ru, в теме пишете «Мы умрем за гандбол». Возрастное ограничение: вам должно быть не менее 16 лет. Первые правильно ответившие и получат причитающиеся призы. Обращаем ваше внимание на тот факт, что разыгрываются только билеты, а до Москвы (в случае, если вы живете в другом городе) и до стадиона вам нужно добираться самостоятельно.



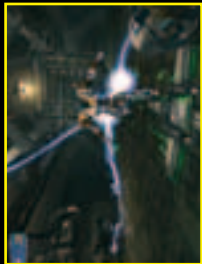
Virtual Resort: Spring Break

Время отпусков - самое замечательное время в году. Для всех, кто хочет его хоть немного продлить, и предназначена эта игра. Симулятор пляжного городка с эффектными барами, фешенебельными отелями, роскошными ночными клубами и неизменными толпами страждущих до отдыха...



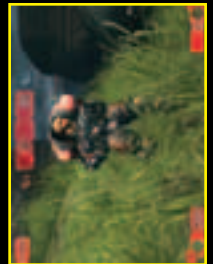
Project Nomads

Уникальный проект, совмещающий в себе черты action'a, RPG и стратегии. Вы - волшебник-инженер. Вам предстоит путешествовать по загадочному Облачному миру, создавая различные артефакты, оружие и захватывать средства передвижения между островами.



Unreal Tournament 2003

Всем-всем-всем!!! Демо-версия самой ожидаемой FPS вышла! Новая графика, новое оружие, новый геймплей – все это уже здесь. 97 мегабайт чистого счастья. Играть всем три раза в день до выхода полной версии. :)



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 22 октября!/
 Copyright © 2002 Gemalady Company

Свершилось!

Новая программная часть в купе с уникальным дизайном для CD – готова! Мы представляем на ваш строгий суд совершенно новый диск – с улучшенным содержанием, а также удобной, красивой и быстрой оболочкой.

Tokyo Game Show 2002

Масштабная игровая выставка, кое в чем оставляющая позади даже Е3. Читайте отчет и аналитические комментарии нашего главного японоведа – А.Купера.



Лучшие прохождения лучших игр

Отныне и навсегда – на страницах «СИ» только полные и детальные прохождения игр: все секреты, хиты, советы и выигрышные приемы. Обновленная рубрика открывается самыми мощными играми осени (а возможно, и года): Mafia и Icewind Dale II – встречайте!

The Lord of the Rings: The Two Towers

В преддверье выхода второй части киноэпопеи и, что не менее важно, одноименной игры от Electronic Arts мы раскрываем все тайны проекта. Эксклюзивный арт, неожиданные факты и самые вкусные скриншоты – все для вас.



ДЕМО- ВЕРСИИ

Unreal Tournament 2003,
 Project Nomads;
 Virtual Resort:
 Spring Break

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;
 Kai 2.3;
 Kai
 v.2.4 Patch;
 DivX 5;
 Vopt XP ver. 7.13;
 Reg Organizer ver. 1.39;
 Win Cleaner ver. 1.50;
 FastExit ver. 3.1

SPECIAL

Слово редактора;
 Macromedia Flash;
 Обои к 2 играм;
 Скриншоты ко всем review';
 Скриншоты ко всем preview';
 База данных кодов «СИ»;
 Музыка к игре Mafia;
 Save от игры Mafia

ПРИМОЧКИ

Quake III Demos;
 Unreal Tournament Demos;

StarCraft: Brood War Demos;
 Counter-Strike Demos;
 Age of Empires 2 Demos;
 Карты к Age of Wonders II

ПАТЧИ

«Ил-2 Штурмовик» ver. 1.2

CD

Рекомендуемые системные требования:
 PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

CONTENT #19 (124)



Демо-версии: Unreal Tournament 2003; Project Nomads; Virtual Resort; Spring Break
 Видео: Broken Sword: The Sleeping Dragon; Burnout 2: Point of Impact;
 Breath of Fire V; Dragon Quarter; Grand Theft Auto; Vice City; Tekki; The Sims Online;
 The Lord of the Rings: The Two Towers

Патчи: «Ил-2 Штурмовик» ver. 1.2

Примочки: WCG 2002 Russian Preliminary - Demos; Карты к Age of Wonders II

+

Программы, статьи и многое другое...

НОВЫЙ

СЛЫШИШЬ ГОРОД – СЛЫШИШЬ MAXIMUM



MAXIMUM
103.7 FM

РИТМ БОЛЬШОГО ГОРОДА

открыта редакционная

ПОДПИСКА!

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

2002г.
 2003г.
 (месяцы)

(отметьте квадраты, соответствующие календарным месяцам выхода журнала, которые вы хотели бы получить)

Ф.И.О. _____
 ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс _____ область/край _____
 Город/село _____ ул. _____
 Дом _____ корп. _____ кв.. _____ код _____ тел. _____
 Сумма оплаты _____
 Подпись _____ Дата _____ e-mail: _____
 Копия платежного поручения прилагается.

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета «Страна Игр» 2 номера в месяц – 140 рублей «Страна Игр» + CD 2 номера в месяц – 190 рублей
3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

БОНУС!
 При оформлении годовой подписки на 2003 год - 2 месяца подписки бесплатно!!!
 При оформлении подписки на 1-е полугодие 2003 года - один подписной месяц бесплатно!!!

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
 ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва
 р/с №40702810700010298407
 к/с №30101810300000000545
 БИК 044525545
 Платательщик _____
 Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за _____ 200_г.	

Подпись плательщика _____

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
 ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва
 р/с №40702810700010298407
 к/с №30101810300000000545
 БИК 044525545
 Платательщик _____
 Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за _____ 200_г.	

Подпись плательщика _____

Кассир

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября. Подписка оформляется на любой срок.

СПРАВКИ

по электронной почте
 subscribe_si@gameland.ru
 или по тел. (095)292-3908,
 292-5463

 **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; ИНИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКОЦ (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:** ИНИКС-Техника (3452) 39-00-36.

Приглашаем к сотрудничеству

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

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

OPERATION FLASHPOINT

СОПРОТИВЛЕНИЕ



© 2002 Bohemia Interactive Studio и The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). Все права защищены. «Codemasters» является охраняемым товарным знаком компании Codemasters. «GENIUS AT PLAY™», «FADE™», «Operation Flashpoint™» и «Operation Flashpoint: Resistance™» являются охраняемыми товарными знаками компании Codemasters. Игра разработана компанией Bohemia Interactive Studio. Издатель игры компания Codemasters. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительные права на издание и распространение игры «Operation Flashpoint: Resistance» («Operation Flashpoint: Сопротивление») на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат фирме «1С».

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

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп. 1106Е;
Смоленск, 24-я;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кузюковский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кузювском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайской»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Среденка ул., д. 26/2/1, Девя переулоч,
«Вобис на Среденке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русоводская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрянский пер., 3/5, корп. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинообитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ B27;
Иваня Франко, 38, корп. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Колхозная шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д.71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;

Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ B13;
Компьютерный центр «Буденновский» 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
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47
Астрахань
ул. Саушкина, 43, оф. 221;
ул. Саушкина, 51;
ул. Саушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деловая, 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, «Сила XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Виннозавод
ул. Альгирдо, 10 «АКЕЛОТЕ иг КО»
Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6
Океанский пр-т, 140, маг. «Академика»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Каваленкова, 6
Вологда
ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул.Ленина, 48
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
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20
Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61
Коммунарка
ул. Туучевского, 22 «а-102»
Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8
Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Пашинно
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;

пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангелас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Комсомольская, 28;
Пр.Победы, 21-в, «Электрон»
п.Луергоск, Приморский край
4 микр., «Адонис»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтегоганск
«Россия», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Кузюватина, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Похловская, 66;
ул. Большая Похловская, 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»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311
Новоярск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УДС-121
Октябрьский
пр. Ленина, 26
Омск
ул. Красный Путь, 9
Оренбург
ул. Володарского, 20

Пenza
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевикская, 36, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушино
Московский пр-т, 5
Ревутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинская, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бривибас 39, т/д «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемарса, 73;
ул. Маскава 367, т/д «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гандальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2
С.-Петербург
Литовский пр-т., 1, оф. 304
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл. 3, маг. «Акс»;
Невский пр-т, 28, СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Канонеростровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 68, «Компьютерный Мир»;
пр. Саваы, 5, маг. «MagCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MagCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MagCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MagCom»;
Левашовский пр., 12;
Литовский, 73;
Литовский пр-т., 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Томск
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменигорск
ул. Кирова, 47
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Шольная, 15
Щеково
1-ый Советский пер. 2
Электросталь
ул. Тимохина, КЦ «Октябрь»;
Фрунзенские ш., 50
Юбилейный
ул. Тихонова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпийск» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солоника, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинский, 36

Юнифер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1; Авиамоторная, дом 57

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГМ; Бол. Черкизовская, д.1; Измайловский вал, д.3

Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Юрис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМОТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всёЮЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;

ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.



ONIMUSHA 2 TM

Samurai's Destiny

CAPCOM®

СТРАНА
ИГР

PlayStation®2



WARCRAFT
III

WARCRAFT III

СТРАНА
ИГР



VIVENDI
UNIVERSAL