

СТРАНА ИГР

#21
(126)
НОЯБРЬ
2002



UNREAL TOURNAMENT 2003!!!

PC • PS ONE • PS2 • XBOX • GAMECUBE • XBOX • GBA



HITMAN 2

ТВОЙ ПОРЯДКОВЫЙ
НОМЕР!

NOLF 2

С БАНАНОМ
НАПЕРЕВЕС!

СТРАНИЦЫ В
НОМЕРЕ
144

PANZER DRAGOON ORTA

ХВОХ ОПРАВДЫВАЕТ СВОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ?

ИГРЫ НОМЕРА:

Unreal Tournament 2003 / StarFox Adventures / No One Lives Forever 2 / Kingdom Hearts / Hitman 2: Silent Assassin / HoMM IV: The Gathering Storm / Panzer Dragoon Orta / Harry Potter 2 / StarCraft: Ghost / Creed / Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения / NHL 2003 / Mortal Kombat: Deadly Alliance / День Победы / Post Mortem / Raze the Roof / Ikaruga / FIFA 2003 / Minority Report / Gast / Ghost Recon: Island Thunder / Beam Breakers / Turok: Evolution / Затерянный Мир 4 / Prisoner of War / Icewind Dale II

Банзау!

НОВАЯ РУБРИКА:
АНИМЕ И МАНГА!

10 ЛЕТ 2002
(game)land

ISSN 1609-1035
9 771609 103003 21 >

SAMSUNG

**с 1 октября
по 1 декабря**

Покупателям МОНИТОРОВ SyncMaster

Microsoft



Microsoft
Windows xp

-5%

APC
легендарная надежность



-\$ 20

**С 1 октября по 1 декабря компания Самсунг проводит уникальную акцию
«Новые возможности для покупателей мониторов SyncMaster»**

Участником акции может стать каждый розничный покупатель который приобретет в этот период монитор Самсунг Синкмастер одной из следующих моделей:

- модели с электронно-лучевой трубкой с диагональю экрана от 17 дюймов и выше
- модели с жидкокристаллическим экраном всех размеров диагонали

При покупке монитора вы получаете специальный купон который дает Вам право получить следующие скидки при приобретении одного из продуктов на выбор:

- скидка эквивалентная **20 долларам США** на источник бесперебойного питания Back-UPS 475 производства компании APC (только одна модель) или
- **5%** на русские OEM версии операционных систем Microsoft для настольных компьютеров (одну операционную систему на выбор: Windows 98 Russian, Windows XP Home Russian, Windows Millennium Russian, Windows 2000 Professional Russian, Windows XP Professional Russian) + специальный подарок – мышь.

Списки торговых организаций принимающих купоны и предоставляющих скидки на источник бесперебойного питания APC Back-UPS 475 и программное обеспечение Microsoft приведены в купоне.

Скидки предоставляются только в срок до **7 декабря 2002** года включительно.

Более подробно правила проведения данной акции приведены на Интернет страницах
www.samsungelectronics.ru, www.mdgroup.ru, www.apc.ru, www.apclub.ru

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.

№21 (126) ноябрь 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 valkov@gameland.ru | редактор раздела видеоигр |
| Михаил Разумкин razum@gameland.ru | бильярдактор |
| 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, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
 E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE

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

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

| | |
|--|---------------------|
| Игорь Пискунов igor@gameland.ru | руководитель отдела |
| Ольга Емельянцева olgaeml@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,
 Kouvolaa, 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. Принесим 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.



Алярма!

Осталось два дня. Работы – непочатый край: правой рукой махаюсь с Разумкиным – «Ну, не лезут сюда подписи, не лезут», левой нажимаю заветные F1–4–1–F2–F2–F2–F4–2–F4–4. Работа кипит. На телефоне Б.Б.: – «Сколько сделано на данный момент?». «35 фрагов», – без промедления отвечаю я. «Что-что?» – слышу в трубке недоумевающий голос. «35 полос», – отвечаю я – «Уже 36». Ох уж эти выходные – на работе всего двое. В таких условиях работаешь лишь на энтузиазме – обеда нет, народу мало, за каждой полосой приходится гоняться по 10 минут. Миша, теперь уже по левую руку, жалуется, что ему не нравится ни одна статья в номере, кроме Гарри Поттера – хочет, чтобы переделал. «Миша, никаких «переделаем» – если хочешь, бери реванш в следующем номере»...

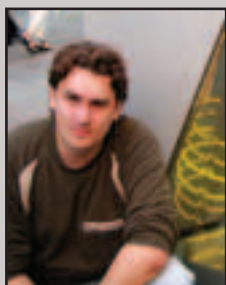
АЛИК ВАЙНЕР АКА JMURIK



Наше вам с...

Вот так и работаем. В «Стране» на одного человека прибавилось (это я о себе), но и журнал заметно распух. 144 страницы дважды в месяц – это вам не в куличики играть. Тут уже F1–4–1 не отделаешься, за всем глаз да глаз нужен. То Алик все скрины в статье поставит одного цвета – они, видите ли, так лучше смотрятся, то Перес подписи не сделает – ведь еще целых ДВА дня есть. Может F1–4–6 подойдет? Нет, уж лучше 5–1 и гори все синим пламенем. Так и гоняешься между отделом верстки и редакцией, пытаешься предотвратить очередную конфронтацию и князя мышь за неповоротливость. Но самое страшное – это выбрать скрины для верстки, места на них всегда не хватает. А о «горячем» желании верстальщиков что-либо переделывать я вообще не говорю. Ладно, Алик, реванш – так реванш.

МИХАИЛ РАЗУМКИН АКА SMILEBIT



Общий привет!

Ну ладно – рвемся в WTO, пробиваемся аки лоси к цивилизованной экономике, наживаем головную боль в попытках следовать букве предписаний... Значит, оно того стоит, и не будем это обсуждать. Но ведь что интересно – дабы нас признали годными к вступлению, необходимо, в том числе, все-речь позаботиться и о защите интеллектуальной собственности. Задавать пиратство, проще говоря. Американские наблюдатели справедливо замечают – о каком легальном компьютерном рынке может идти речь, если в сотне-другой метров от здания Думы можно прикупить россыпь пиратских дисков? И почему-то обиженно добавляют – по три доллара за штуку...

Специально перед началом рабочего дня прогулялся по Тверской – ага, лежат, родимые. С гордыми пиратскими лейблами, чувствуя себя ничуть не хуже, чем легальные собратья от «1С», «Руссобита-М» или «Буки». В эту же копилку – по бумагам, то бишь формально, заводы по производству CD должны быть загружены (внимание!) примерно на 15%. Естественно, этого не происходит, и конвейеры штампуют болванки на полную мощь – а значит, 85% тиражей уходят в пиратскую тень. Не менее интересна и ситуация с DVD – здесь для покрытия потребностей легального рынка необходима загрузка существующего завода на 80–85%. А тем временем подходит к концу производство еще двух заводов – не хватает мощностей, уважаемые.

А в WTO все равно хочется. И с пиратством решили бороться на правительственном уровне (то, что комиссию по защите авторских прав возглавил сам премьер-министр Касьянов, о чем-то да говорит). Точнее, на сей раз наметился новый виток этой борьбы – ведь она не прекращалась и ранее, по крайней мере, формально. Во что это выльется – в торжество легального рынка или же в новую победу бужаьеров? Что предпринимается для сокращения контрафактной продукции, которая бурно течет по торговым жилам России? Почему до сих пор этого не было сделано? Это вопросы навскидку. В серии репортажей в ближайших номерах мы собираемся получить на них и многие другие животрепещущие вопросы однозначные и ясные ответы. Параспрашивать экспертов, поговорить с партнерами-издателями, отправить анонимного корреспондента в сердце пиратского бизнеса... Короче, мы объявляем собственное расследование.

Truth is out of there...

ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

На обложке: «Мальчик, который выжил» Vs. Unreal Tournament 2003!



ХИТ?

ОДНА ИЗ САМЫХ УДАЧНЫХ СЕРИЙ ОТ SEGA ПОЛУЧАЕТ ПРОДОЛЖЕНИЕ. ПОСЛЕ ПЯТИЛЕТНЕГО ПЕРЕРЫВА ВОШЕДШИЕ В СОСТАВ SMILEBIT КЛЮЧЕВЫЕ СОТРУДНИКИ TEAM ANDROMEDA ЯВЛЯЮТ НАМ PANZER DRAGON ORTA! /26



ТЕМА НОМЕРА

ХИТРАЯ ИГРУШКА? ПОЛЕЗНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ? ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПИРАТОВ? У НАС В РУКАХ FLASH LINKER ДЛЯ GBA! /22



ХИТ?

РОССИЙСКИЙ ОТВЕТ НА DOOM III ПРИХОДИТ ИЗ ВОРОНЕЖА. ВСЕ О ПОТРЯСАЮЩЕ КРАСИВОЙ KREED С ПРОСТОРОВ ЧЕРНОЗЕМЬЯ /32



В РАЗРАБОТКЕ

КЛАССИЧЕСКАЯ RTS ДЛЯ PC МУТИРУЕТ В ПРИСТАВОЧНЫЙ БОЕВИК! НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ ПРОЕКТА STARCRAFT: GHOST /36



ОБЗОР

КЕЙТ АРЧЕР ПЛАВНО ПРИЗЕМЛИЛАСЬ НА НАШИ ВИНЧЕСТЕРЫ. ВЕРДИКТ С. ТОРИКА NO ONE LIVES FOREVER 2 /56

НОВОСТИ

- 04 Шумиха вокруг BMX XXX
- 06 Nintendo пытается расширить аудиторию
- 06 Blizzard выпустит на GBA свои классические игры
- 08 Activision приобрела создателей Vigilante 8
- 08 Xbox комплектуется играми от Sega
- 10 Платиновый хит от Capcom?
- 11 Презентация «Недетских гонок»

COVER STORY

- 16 Harry Potter and the Chamber of Secrets

ТЕМА НОМЕРА

- 22 Flash Linker

ХИТ?

- 26 Panzer Dragoon Orta
- 32 Kreed

В РАЗРАБОТКЕ

- 36 StarCraft: Ghost
- 38 Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
- 40 Minority Report
- 42 День Победы
- 44 Super Puzzle Fighter II Turbo
- 44 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 44 Worms Blast
- 45 Post Mortem
- 45 Raze the Roof
- 45 Провинциальный игрок 2

ОБЗОР

- 46 Unreal Tournament 2003
- 52 StarFox Adventures: Dinosaur Planet
- 56 No One Lives Forever 2: A Spy in a H.A.R.M.'s Way
- 60 Kingdom Hearts
- 66 Hitman 2: Silent Assassin
- 70 HoMM IV: The Gathering Storm
- 74 Ikaruga
- 76 Gast
- 78 FIFA Football 2003
- 80 Ghost Recon: Island Thunder
- 82 Turok: Evolution
- 84 Beam Breakers
- 86 NHL 2003
- 87 Некромания
- 88 Ларго Винч: империя под угрозой
- 90 Затерянный Мир 4
- 92 Мисс Лето. Клуб «Солярис»
- 92 Готика
- 93 Азартный игрок II. Планета Zero
- 93 Xtreme Air Racing

СОДЕРЖАНИЕ CD

- ДЕМО-ВЕРСИИ**
 FIFA 2003
 Robin Hood: The Legend of Sherwood
 The Need For Speed: Hot Pursuit 2
- ВИДЕО**
 Hitman 2: Silent Assassin
 Kingdom Hearts
 Mortal Kombat: Deadly Alliance
 Primal
 Rocky
 Postal 2
 Splinter Cell
 Ikaruga

- Ghost in the Shell
 Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
- БОИУСЫ**
 Aliens vs Predator 2 (карта Ivan Mission)
 Counter-Strike (набор Fusion Pack 3.0)
 Ghost Recon (мод «Спецгруппа Вьмплет»)
 Half-Life (мод Dragonball Z)
 Medal of Honor (мод Bishop's Sounds)
 «Казак. Последний дров

- королей» (новая кампания) «Враг короны»
 Новый флэш-мультик
 Max Payne (мод Blade Runner: Evolution)
- ПАТЧИ**
 America's Army Operations
 Grand Theft Auto III
 Heroes of Might & Magic IV
 WarCraft III
 «Казак. Новая война»
- СТАТЬИ ЧИТАТЕЛЕЙ**
 AVP Lite

- BS Player
 Hot Keyboard Free
 ICG Lite
 Intel Indeo
 miFC
 Quick Time 6
 Punto Switcher
 The Bat!
 WinAmp 3
 Windows Commander
- ГАЛЕРЕЯ**
 Картинки к рубрике «Банзей»
 Новейшие обои и скриншоты из игр

ПОСТЕРЫ

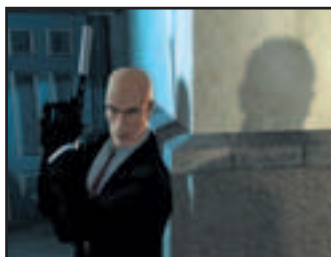
1. UT 2003 2. NO ONE LIVES FOREVER 2
 ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА A2 В ЖУРНАЛЕ С CD!

СПИСОК ИГР

| | |
|----------------------------------|------------|
| PC | |
| AquaZots | 10 |
| Beam Breakers | 84, 120 |
| Delta Force: Black Hawk Down | 10 |
| EVE Online: | |
| The Second Genesis | 14 |
| FIFA 2003 | 76 |
| Final Fantasy XI | 8 |
| Fo | 14 |
| Gast | 74 |
| Ghost Recon | 121 |
| Ghost Recon: | |
| Island Thunder | 78, 120 |
| Harry Potter 2 | 16 |
| Hitman 2: | |
| Silent Assassin | 9, 66, 120 |
| HoMM IV: | |
| The Gathering Storm | 70 |
| Icewind Dale II | 112 |
| Judge Dredd: | |
| Dredd Versus Death | 6 |
| Kreed | 32 |
| Mafia | 121 |
| NHL 2003 | 86 |
| No One Lives Forever 2 | 56, 120 |
| Post Mortem | 45 |
| Prisoner of War | 108 |
| Pro Race Driver | 15 |
| Raze the Roof | 45 |
| Snowboard Park Tycoon | 120 |
| Syberia 2 | 10 |
| TerraQuest | 10 |
| Unreal | |
| Tournament 2003 | 46, 120 |
| Xtreme Air Racing | 93 |
| Азартный игрок II | |
| Планета Zero | 93 |
| Готика | 42 |
| День Победы | 90 |
| Затерянный Мир 4 | 90 |
| Ил-2 Штурмовик: | |
| Забывшие сражения | 38 |
| Ларго Винч: | |
| империя под угрозой | 88 |
| Лорды войны | 14 |
| Магнат Юрского периода | 10, 118 |
| Микрокоммандос | 92 |
| Мисс Плето. Клуб "Солярис" | 11 |
| Недетские гонки | 87 |
| Некромания | 10 |
| От винта | 10 |
| Позывной: Охотник | 10 |
| Полуночный драйв | 10 |
| Провинциальный игрок 2 | 45 |
| PlayStation 2 | |
| FIFA 2003 | 76 |
| BMX XXX | 4 |
| Chaos Legion | 10 |
| Final Fantasy XI | 8 |
| Harry Potter 2 | 16 |
| Hitman 2: Silent Assassin | 9, 66 |
| Judge Dredd: | |
| Dredd Versus Death | 6 |
| Kingdom Hearts | 60 |
| Minority Report | 40 |
| Need For Speed: | |
| Hot Pursuit 2 | 120 |
| Network Biohazard | 86 |
| NHL 2003 | 86 |
| Pro Race Driver | 15 |
| Star Ocean: | |
| Till the End of Time | 8 |
| StarCraft: Ghost | 36 |
| True Crime: Streets of LA | 8 |
| Turok: Evolution | 80 |
| Virtua Fighter 4 | 120 |
| Xbox | |
| BMX XXX | 4 |
| FIFA 2003 | 76 |
| Harry Potter 2 | 16 |
| Hitman 2: Silent Assassin | 66 |
| Jet Set Radio Future | 40 |
| Minority Report | 40 |
| NHL 2003 | 86 |
| Panzer Dragon Orta | 26 |
| Raze the Roof | 45 |
| Sega GT 2002 | 8 |
| StarCraft: Ghost | 36 |
| True Crime: Streets of LA | 8 |
| Turok: Evolution | 80 |
| GameCube | |
| BMX XXX | 4 |
| Eternal Arcadia Legend | 6 |
| FIFA 2003 | 76 |
| Harry Potter 2 | 16 |
| Minority Report | 40 |
| Ikaruga | 70 |
| NHL 2003 | 86 |
| StarCraft: Ghost | 36 |
| StarFox Adventures | 52 |
| Legend of Zelda: Winds of Takuto | 6 |
| True Crime: Streets of LA | 8 |
| Turok: Evolution | 80 |
| Game Boy Advance | |
| Blackthorne | 6 |
| Harry Potter 2 | 16 |
| Jazz Jackrabbit | 4 |
| Minority Report | 40 |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance | 44 |
| Rock N' Roll Racing | 6 |
| Super Puzzle Fighter II Turbo | 44 |
| The Lost Vikings | 6 |
| Turok: Evolution | 80 |
| Worms Blast | 44 |
| PS one | |
| Harry Potter 2 | 16 |
| FIFA 2003 | 76 |
| Dreamcast | |
| Ikaruga | 72 |



ОБЗОР
ЛУЧШАЯ АКЦИОН-RPG ГОДА? ВПОЛНЕ ВОЗМОЖНО, ЧТО KINGDOM HEARTS ПОЛУЧИТ ЭТОТ ТИТУЛ БЕЗ ОСОБЫХ УСИЛИЙ /60



ОБЗОР
ПРИКЛЮЧЕНИЯ «ЛЫСОГО» ВЫХОДЯТ НА НОВЫЙ ВИТОК. В HITMAN 2: SILENT ASSASSIN НАМ ПРЕДСТОИТ ПУТЕШЕСТВИЕ В ПЕТЕРБУРГ /66

ОНЛАЙН

- 94 Осенний урожай – горькие итоги
- 95 Солюшен по-русски!
- 96 В Интернет по почте
- 98 Плодитесь и размножайтесь...

КИБЕРСПОРТ

- 102 WCG: национальные отборочные завершены
- 103 Warcraft III 1.03 в действии
- 104 EuroCup VI в самом разгаре

ТАКТИКА & КОДЫ

- 106 Prisoner of War
- 112 Icewind Dale II
- 118 Микрокоммандос
- 120 Коды

ЖЕЛЕЗО

- 124 «Железные» новости
- 126 Пишущие DVD-приводы

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- 130 Банзай!
- 133 Bookscreen
- 136 Widescreen
- 138 Обратная связь
- 142 Анонс следующего номера «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

| | | | | | | | |
|--------------------|--------------|-----------------------------|-------------------------|--------------------------|------------------|----------|-----------------------|
| 02 ОБЛОЖКА | SAMSUNG | 21 | «МЕГАФОН» | 77, 85, 91, 99, 111, 117 | «ТС» | 122-123 | E-SHOP |
| 03 ОБЛОЖКА | «ДИНА | 25, 31, 35, 63, 69, 75, 81, | 79 | ЖУРНАЛ CGW RUSSIA | 129 | «НЕВАДА» | |
| | ВИКТОРИЯ» | 83, 93, 97, 105 | 89 | «БУКА» | 133 | «АЗБУКА» | |
| 04 ОБЛОЖКА | «ТС» | 39 | СПЕЦВЫПУСК «СТРАНА ИГР» | 95 | PSYSERVICE.RU | 135 | РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА |
| 05 | «ТЕХНОТРЕЙД» | 41, 55, 71 | «РУССОБИТ-М» | 100 | МДМ-КИНО | 137 | ULTRA |
| 07 | DELL | 49 | «ПОЛИГОН» | 103 | ЖУРНАЛ «ХАКЕР» | 139 | DVD MULTIMEDIA |
| 09, 11, 13, 14, 15 | «АКЕЛЛА» | 51 | ZENON | 119 | YANDEX | 143 | MAXIMUM |
| 19 | LEGO | 59, 65, 72-73 | SOFT CLUB | 121 | ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН» | 144 | ПОДПИСКА ОБЫЧНАЯ |

ШУМИХА ВОКРУГ BMX XXX

Acclaim Entertainment испытывает некоторые проблемы со своим скандальным проектом BMX XXX, о котором мы уже сообщали в новостях. Ряд крупных американских сетей магазинов, в частности, Wal-Mart, Toys R Us and KB Toys отказался продавать эту весьма своеобразную игру. Неизвестно, как отреагируют на нее Microsoft и Sony, которые вполне могут потребовать внести в BMX XXX определенные изменения, и только тогда предоставят лицензию. Что касается Nintendo, то она сообщила о том, что никаких действий по отношению проекта не предпринимала и ни о чем Acclaim не просила. Следовательно, есть все шансы увидеть на GameCube полную версию BMX XXX.

Традиционно самый большой шум подняли в Австралии, известной достаточно странным отношением к игровой (не говоря уже о музыкальной) продукции. BMX XXX не присвоен никакой рейтинг, то есть в нынешнем своем виде игра не



может продаваться на территории страны. Аналогичная история ранее произошла с Grand Theft Auto III. По всей вероятности, Acclaim придется изготовить «цензурированную» версию BMX XXX, тем более что компания не раз заявляла о готовности вносить изменения в игру, если того потребуют, например, производители приставок. В целом Acclaim заявляет о том, что BMX XXX позиционируется как пародийная игра, а потому немного удивляет, насколько

серьезно за нее взялись. Напомним, что это ответвление популярного x-treme-сериала предлагает пользователю, помимо выполнения трюков на BMX-велосипедах, еще и провокационный облик игры. В частности, в проекте фигурируют тоглесс-велосипедистки и спаривающиеся собаки на заднем плане. Также Acclaim подчеркивает, что 60% покупателей игровой продукции — лица старше 18 лет, а потому действия некоторых распространителей выглядят спорно. ■

КОРОТКО

► **ХИДЕО КОДЗИМА** сообщил, что в данный момент он работает над проектом для Game Boy Advance. Существует вероятность, что это продолжение портативного Metal Gear Solid, вышедшего на Game Boy Color.

► **VIRTUA COP 3**, созданная на основе Xbox-совместимого аркадного чипсета Chibiho, вошла в стадию тестирования. Самым заметным нововведением является наличие педали, позволяющей прятаться от выстрелов противника — идея позаимствована из Time Crisis.

► **ДИСТРИБУЦИЕЙ ИГРЫ** America's Army: Operations будет заниматься сама армия США. Сейчас, после серии расширений и обновлений тактический шутер готов к тому, чтобы в полной мере способствовать пополнению рядов американских вооруженных сил, и наконец вышел на компактном диске. Вторая игра из серии America's Army — RPG под названием Soldiers — заявлена к выходу в конце текущего года.



КОРОТКО

► **В 2003 ГОДУ ДОП-ЖЕН** увидеть свет фильм по мотивам Resident Evil: Nemesis. Режиссер все тот же — Пол Андерсон. Главную роль вновь исполнит Мила Йовович.

► **JAZZ JACKRABBIT** стараниями реформированной Jaleco Entertainment выйдет на Game Boy Advance! Разработчики обещают наличие многопользовательского турнирного режима для четырех игроков. Дата выхода игры не известна.

ВЫЗОВИТЕ НА БОЙ ПОРДОВ ВОЙНЫ

24 октября свет увидела новая стратегическая игра — «Лорды войны» (Warrior Kings). Вам предстоит попасть в мир коварных интриг и жестоких сражений. В вашем распоряжении — огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. Все события разворачиваются в реальном времени. Вести свои войска к победе можно, играя по выбору в однопользовательском режиме либо в локальной сети (до 9 игроков). Для уточнения подробностей заходите на сайт компании по адресу <http://www.media2000.ru>. ■



НА ПИКЕ ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ



FL 577LN

15'' ЖК-монитор –
совершенный дизайн, воплощение
передовых технологий



FT 775FT

абсолютно плоский 17'' экран,
идеальное соотношение
цена/качество

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

Тел.: 291-2686, 291-5769, 291-5870; Факс: 291-5794
E-mail: technotrade@technotrade.ru

МАГАЗИНЫ РОЗНИЧНОЙ ТОРГОВЛИ:

М.видео: 777-777-5

пр. Мира, д.91, к.1
Измайловский вал ул., д. 3
Пятницкая ул., д. 3
Маросейка ул., д. 6/8, стр.1
Большая Черкизовская ул., д. 1

Автозаводская ул., д. 11

Ленинградское ш., д.16, стр.1-2

ул. Люблинская, д. 169

Чонгарский бул., д. 3, к. 2

Никольская ул., д. 8/1

Столешников пер., д. 13/15

ISM: 785-5701, 787-7781, 280-5144, 210-8340

Нахимовский пр-т, д. 24

Протопоповский пер., д. 6

Университетский пр-т, д. 6 корп. 3

Яблочкова ул., д. 12

Ф Центр: 472-6401, 205-3666, 785-1785

Сухонская ул., д. 7а Выставочно-деловой центр на «ВВЦ»,

пав. 71, 1 этаж, Мантулинская ул., д. 2

Сеть компьютерных центров POLARIS

Единая справочная служба: 7555557

Радиокомплект-компьютер: 953-8178, 424-7157

Ул. Бахрушина д. 17, стр. 2

Старт-Мастер: 935-3852, 784-6383, 231-4911

м-н. Электроника Ленинский пр-т. д. 99,

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ:

ELSIE - Варшавское ш., д.125, тел. 777-9779

ELST - Рязанский пр-т, д. 59, тел. 728-4060

CITILINK - Народного ополчения ул., д. 34, тел. 745-2999

ISM - Нахимовский пр-т, д. 24, тел. 785-5701

ДЕНИКИН - Огородный пр., д.8, тел. 787-4999

ИНЛАЙН - г. Долгопрудный Московской области,

Первомайская ул., д. 3/Ц, тел. 941-6161

ИНТАНТ - г. Томск, тел. (3822) 420-224, (3822) 420-234

Никс - Звездный бульвар, д. 19, тел. 216-7001

NT Computer - Волоколамское ш., д. 2, тел. 755-5824

Олди - Трифоновская ул., д. 45 тел. 284-0238

Сетевая лаборатория - ул. Тимирязевская д.1/4 тел. 784-6490

FLATRON®
freedom of mind



ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.



NINTENDO ПЫТАЕТСЯ РАСШИРИТЬ АУДИТОРИЮ

Nintendo объявила об увеличении своего маркетингового бюджета на четвертый квартал 2002 года. По сравнению с предыдущим годом он вырос на 25% и составил \$140 миллионов. При этом Nintendo планирует сделать еще больший упор на так называемые «взрослые» проекты, дабы охватить тинейджерскую аудиторию и лиц старше 20 лет. Как известно, за компанией (и, соответственно, за ее игровыми системами) закрепились репутация производителя дет-



ской продукции. С выходом GameCube Nintendo попыталась несколько сместить акценты, но результат был далек от ожидаемого. А главные «детские» проекты, такие как Super Mario Sunshine, хоть и разошлись относительно неплохим тиражом, но не стали играми «продающими консоли». Теперь все надежды Nintendo обращены на «взрослые» Metroid Prime и Resident Evil O. На «детском» же секторе серьезным подспорьем должна стать Legend of Zelda. ■

КОРОТКО

► **THE LEGEND OF ZELDA** для GameCube сменила рабочее название на более-менее окончательное. Теперь официально игра



называется The Legend of Zelda: Winds of Takuto (Zelda no Densetsu: Kaze no Takuto). Японский релиз игры запланирован на 13 декабря.

► **VIVENDI UNIVERSAL** выпустит Judge Dredd: Dredd Versus Death в конце 2003 года, причем (что неудивительно) не только на PC, но и на PlayStation 2. Разработкой занимается Rebellion.



КОРОТКО

► **SEGA ПЕРЕНЕСЛА** японскую дату выхода Eternal Arcadia Legend для GameCube с 28 ноября на 26 декабря.

► **ELECTRONIC ARTS** объявила о том, что Aliens: Colonial Marines, создававшаяся (как понятно из названия) по мотивам Aliens, официально отменена.

► **ИЗВЕСТНЫЙ САЙТ LIKSANG**, не действовавший почти месяц (что было результатом судебных преследований со стороны Microsoft, Sony и Nintendo), снова доступен. Но теперь все мод-чипы и подобного рода продукция на сайте отсутствует.



BLIZZARD ВЫПУСТИТ НА GBA СВОИ КЛАССИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Blizzard и Vivendi Universal основали новый лейбл Blizzard Classic Arcade. Под этой маркой в 2003 году должны выйти три римейка классических игр от Blizzard для Game Boy Advance. Сообщение о таком решении компании серьезно удивило игровую общественность, хотя после анонса StarCraft: Ghost мы и привыкаем к неожиданностям и запоздалому возвращению Blizzard на консольный рынок. Сначала состоялся анонс GBA-версии The Lost Vikings, гремевшей в начале 90-х, когда ее разработчики еще были известны под именем

Silicon & Synapse. Чуть позже были объявлены и еще два проекта для Game Boy Advance: Blackthorne и Rock N' Roll Racing. Как утверждают представители компании, все три проекта портируются с максимальной аккуратностью, чтобы сохранилась близость к оригиналам. Rock N' Roll Racing (которую не грех считать лучшей игрой Blizzard после Warcraft II) также обещает сохранить поддержку многопользовательского режима. Точные даты релизов вышеперечисленных игр не объявлены, но, по всей вероятности, состоятся они уже весной 2003 года. ■





Арек Universal

Процессор - Intel® Pentium® 4 2.8 ГГц
Материнская плата - Intel® D845GB
Память - 512MB DDR
Жесткий диск - 120GB
DVD/CD-RW
Видео - GeForce 4 Ti4600
Звук - SB Audigy Platinum
Форм-фактор - ATX



Центр Вашей Цифровой Вселенной

Компьютеры Арек Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4

Компьютеры **Арек Universal** на базе процессоров Intel® Pentium® 4, созданные с использованием современных технологий позволяют по-новому взглянуть на окружающий мир. Последние технологии обработки видео, звука и графики позволяют использовать новый **Арек Universal** как универсальное средство для создания профессиональных и домашних музыкальных студий, фотостудий, станций видео-монтажа и многого другого.

Удивительные возможности **Арек Universal** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 помогут полностью раскрыть Ваш творческий потенциал. Используя средства коммуникаций нового **Арек Universal** Вы получаете возможность живого общения со всем миром не выходя из дома в сети Интернет. **Арек Universal** можно использовать как средство обучения и развлечения, так как его возможности отвечают требованиям самых различных приложений.



м. "Белорусская" пл. Тверская застава, 3
тел./факс (095) 250-46-57,
250-44-76, 250-55-36
<http://www.del.ru> e-mail: info@del.ru

м. "Савеловская"
Сущевский вал, 5, стр.1А
тел./факс (095) 788-00-38
e-mail: savel@del.ru

м. "Шоссе энтузиастов"
пр. Буденного, 53
тел./факс (095) 788-19-65
e-mail: budenovsky@del.ru

КОРОТКО

► **ЙОИТИ ВАДА (YOUICHI WADA)** — президент Square — сообщил о планах компании по выпуску во второй половине 2003 года новой MMORPG для PlayStation 2 и PC, которая, само собой, будет обслуживаться PlayOnline.

► **КОМПАНИЯ SIGIL GAMES**, основанная в начале этого года одним из дизайнеров EverQuest Брайаном МакКуэйдом и бывшим сотрудником Verant Джеффом Батлером, переманила к себе Стива Кловера, ведущего программиста и соавтора EverQuest в его первоначальном варианте. В настоящее время Sigil Games работает над некой онлайн-овой RPG, издателем которой будет Microsoft.

► **САРСОМ СООБЩИЛА** первые подробности о проекте Network Biohazard (он же Biohazard Online). Действие разворачивается практически одновременно с Biohazard 1 & 2 в Raccoon City. На выбор предоставляется один из восьми жителей города. Network Biohazard поддерживает до четырех игроков одновременно.

ACTIVISION ПРИОБРЕПА СОЗДАТЕЛЕЙ VIGILANTE 8

Activision купила компанию Luxoflux, с которой тесно сотрудничает уже без малого шесть лет. Топ-менеджмент компании, а также ключевые сотрудники, остались на своих местах и подписали долгосрочные контракты с Activision. Luxoflux известна как разработчик высоко оцененной прессой и игроками Vigilante 8, небезуспешно развивавшего идеи Twisted Metal. Также на счету команды из Санта-Моники комичная и маловразумительная Star Wars: Demolition, веселившая жестоким совмещением антуража Star Wars с игровым процессом Vigilante 8. В данный момент Luxoflux работает над проектом True Crime: Streets of LA, а также над игрой по мотивам сиквела Shrek. ■



У INTERPLAY ПРОБЛЕМЫ?

Акции Interplay были выведены из обращения NASDAQ (рынок SmallCap Market — для ценных бумаг компаний с низкой капитализацией) по причине несоответствия одному из требований фондовой биржи — цена акции должна превышать один доллар. Стоимость же бумаг Interplay в

последнее время колебалась от пяти до десяти центов (например, 10 октября — 6.9 центов). На момент написания этой заметки у Interplay еще остаются теоретические шансы оспорить решение руководства нью-йоркской биржи — сейчас всерьез рассматривается отмена или смягчение огра-

ничения в виду глобального кризиса на американском фондовом рынке. Однако шансов на это не много — взять хотя бы тот факт, что в апреле Interplay продала за \$47 миллионов команду разработчиков Shiny, а это лишний раз говорит, что в финансовом плане компания отнюдь не на высоте. ■

КОРОТКО

► **SQUARE ПОДТВЕРДИЛА**, что Final Fantasy XI все-таки выйдет на Западе. По крайней мере в своей PC-ипостаси. О версии PlayStation 2 с уверенностью ничего сказать нельзя (напомним, что игра требует жесткий диск, который ни в Европе, ни в Америке не выпущен).

► **ENIX ОБЪЯВИЛА**, что потенциально самая значимая RPG текущего года — Star Ocean: Till the

ХВОХ КОМПЛЕКТУЕТСЯ ИГРАМИ ОТ SEGA

Microsoft запустила новую разновидность комплекта Xbox, снабженного играми от Sega. Bundle, помимо самой приставки, включает в себя Sega GT 2002 и Jet Set Radio Future. Стоит все это удовольствие \$199. Пока что такой комплект продается только в Америке. Интересен тот факт, что в данном bundle заменен контроллер. Теперь это не стандартный «геймплад

для лесорубов», а Controller-S, то есть уменьшенная его версия, которая, по всей вероятности, в скором времени окончательно заменит старую модификацию. Из новостей, касающихся Xbox, стоит обратить внимание и еще на одну небезынтересную вещь. Через три недели после того, как Microsoft переделала начинку приставки, чтобы оградить себя от

пиратства, Xbox снова был взломан и новые модификации чипов функционируют вполне успешно. ■



End of Time — отложена до марта 2003 года. По всей вероятности, игра еще попросту не готова.

► **UBI SOFT ЗАКЛЮЧИЛА** соглашение с Cyan Worlds, по которому до 2008 года она получает права на создание игр под маркой Myst.

ЛАРГО ВИНЧ

ИМПЕРИЯ ПОД УГРОЗОЙ



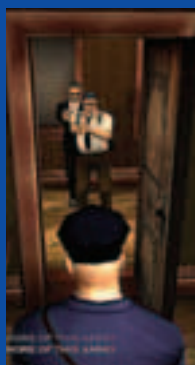
ВСЕМ-ВСЕМ-ВСЕМ!

Внимание! «Страна Игр» объявляет новый конкурс. Вы знаете хитрые приемы в любимой игре? Владеете суперхинтами? Отловили баг, который позволяет без проблем дать хорошего пинка главному злодею? Тогда у вас есть шикарная возможность помочь десяткам тысяч читателей «СИ», а также отличный шанс получить классный приз от редакции. В каждом номере мы будем публиковать лучшие хинты, а весной вручим награды.

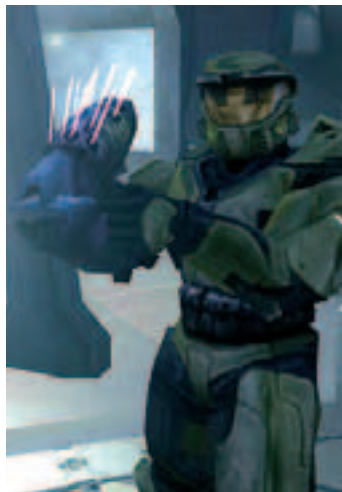
Вам нужно собраться духом и законспектировать свой игровой опыт в письме (e-mail или обычное). Будьте кратки, точны и аккуратны – желательно уложиться в 8–10 предложений. Работы направляйте по адресу spoiler@gameland.ru, указав в теме «Хинты/советы от читателя» или обычным письмом на адрес редакции (101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»). Море славы и горы призов – все для вас! ■

МУЗЫКА ДЛЯ HITMAN 2

Саундтреки к фильмам – дело обычное, а вот к играм – нечто новое, по крайней мере, пока... В светлый праздник Хэллоуин (он же Самайн) на лейбле LynneMusic Productions выйдет 65-минутный саундтрек к Hitman 2: Silent Assassin. Сочинено это все Йеспером Кидом (Jesper Kyd), а исполнено Будапештским симфоническим оркестром и Будапештским хором. Стоит произведение музыкального искусства \$14,99, а первые сто экземпляров (уже распроданные по предзаказу) будут с автографом автора. ■



ИГРОВЫЕ НАГРАДЫ ВАФТА



Призеры в среде интерактивных развлечений таковы:

- Приставочные игры
Halo: Combat Evolved
- PC-игры
Neverwinter Nights
- Мультиплеер в играх
Halo: Combat Evolved
- Спортивные игры
Grand Prix 4
- Интерактивность
Pikmin
- Звук
Luigi's Mansion ■



The British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) объявила победителей за 2002 год. Среди прочих присутствуют номинации, имеющие непосредственное отношение к игровой индустрии.

pc cdrom

Ларго Винч в России! Виртуальный трехмерный мир, работающий в режиме реального времени. Драки и убийства, загадки и головоломки, оккультное и мистика, легкий флирт и брутальная эротика – первая в мире игра, сделанная по всем канонам Голливуда! Не смотреть – нельзя! Не играть – невозможно!!



- Захватывающие детективные приложения по всему миру
- Сюжет, основанный на популярном телевизионном сериале и серии комиксов
- Дюжины часов непрерывного действия
- Игра, выполненная в стиле лучших Голливудских блокбастеров

www.akella.com

© 2002 "Акелла"
© 2002 "UbiSoft Entertainment", © 2002 "Dupuis"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
отдел продаж: (095)728-2328 тех.поддержка: support@akella.com



ИГРОВОЕ РАЗНООБРАЗИЕ ОТ МЕДИА-СЕРВИС 2000

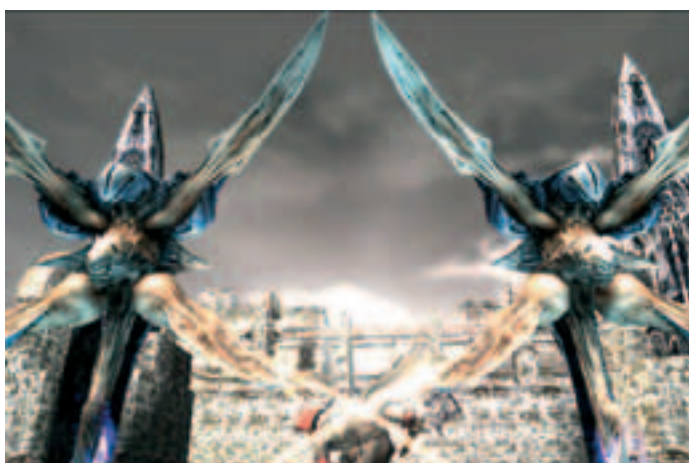
Компания «Медиа-Сервис 2000» предлагает целый ряд игр различного жанра. Любителям стратегий обязательно понравятся забавные маленькие, но от этого не менее опасные бойцы из «Микрокомандос» (MicroCommandos), если же

ваша стезя не битва, а бизнес, то милости просим на далекий остров динозавров в игре «Магнат Юрского периода» (Dino Island). Экстремалам наверняка придется по душе симулятор «Полуночный драйв» (Midnight GT) с гонками на безумной скорости по улицам

ночных городов. Не забыты и любители полетать. За штурвалом самолета (на выбор любого из трех) в авиасимуляторе «От винта» (RC Daredevil) вам придется сразиться за превосходство в воздухе. И, наконец, вы оказываетесь в открытом космосе, где на боевом

космическом корабле в аркаде «Позывной: Охотник» уничтожаете одного за другим коварных космических пиратов. Осталось только добавить, что все перечисленные продукты уже в продаже. Все подробности – на сайте <http://www.media2000.ru>. ■

ПАТИНОВЫЙ ХИТ ОТ САРСОМ?



Весной 2003 года в Японии должна появиться RPG от Сарсом, которая, по мнению разработчиков, должна собрать серьезную кассу. Называется она Chaos Legion, выйдет на PlayStation 2, и Сарсом всерьез планирует продать в Стране восходящего солнца миллион копий игры. Хотя планы компании и кажутся чересчур оптимистичными, Chaos Legion имеет реальные шансы стать

одной из самых заметных RPG следующего года. Основывается игра на популярной в Японии фэнтези-книжке и вообще позиционируется как некая «фэнтези-опера». Главный герой – Seig Wahrheit – обладает силой «темной эмблемы» и может призывать себе на помощь Легионы – существ, чем-то напоминающих summon'ы из Final Fantasy. Легионы, кроме того, еще и могут быть прокачаны. Противником

Seig'a будет Victor Delacroix, хранитель «святой эмблемы», переметнувшийся на «темную сторону». С точки зрения игрового процесса Chaos Legion представляет из себя скорее action/RPG, а, значит, система боев будет четко real-time. Для озвучки проекта привлечены известные в этой области японские профессионалы. По поводу англоязычной версии потенциального хита пока что ничего не сообщается. ■

КОРОТКО

► **MICROIDS РАБОТАЮТ** над сиквелом к весьма успешной приключенческой игре Syberia, который выйдет предположительно в октябре следующего года. Кроме того, что над игрой в числе прочих работает арт-директор первой Syberia Бенуа Сокаль, про Syberia 2 не известно ничего.

► **MAUIGAMES ПОПУЧИПИ** лицензию Team Unlimited на соревнования серии Xterra, и теперь собираются порадовать общественность массой самых разнообразных спортивных игр, одной из которых совершенно точно станет симулятор триатлона.

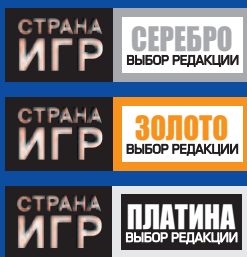
► **DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN** от Novalogic выйдет не в октябре, а только 19 ноября. Причины банальны – надо довести до кондиции ключевые аспекты игры, как то: искусственный интеллект, баланс миссий и мультиплеер в режиме cooperative.

► **ANARCHY ENTERPRISES** переименовали свое детище: игра, ранее известная как Deep Sea Tuscoo, теперь называется AquaZots.

ИГРАЙТЕ И ВЫИГРЫВАЙТЕ

В не самом отдаленном будущем успехи в онлайн-играх смогут приносить не только моральное, но и материальное удовлетворение. Первая ласточка – TerraQuest от компании MindQuest Entertainment, интерактивный квест, действие которого будет продолжаться шесть месяцев, а сюжетные интриги потребуют от игроков «ума, изобретательности и терпения». Первый прошедший игру получит денежный приз, размер которого пока не объявлен. Правда, чтобы сыграть в TerraQuest и получить шанс разбогатеть, необходимо быть старше восемнадцати лет. ■

УСПОВНЫЕ 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 БЕЗРЫБИЕ.
- 6 и 6,5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
- 7 и 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (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.

ПОПЕТЫ ПО РОДНЫМ МЕСТАМ

Результатом сотрудничества между Just Flight, разработчиком Visual Flight и компанией Getmapping, занимающейся аэрофотографией, стало VFR Photographic Scenery – дополнение для Flight Simulator 2002. Новый сценарий позволяет летать над фотореалистичными просторами Англии и Уэльса. «Это просто самое невероятное дополнение к Flight Simulator, которое я когда-либо видел, – говорит Мьюнго Амьятт-Лейр, директор Just Flight по менеджменту, – а реакция людей, которые видят в



Жители Англии в экстазе – пролететь над собственным домом, пусть даже и в игре, можно не каждый день.

игре свои родные дома и улицы, просто нездоровая!». На момент выхода этого номера «СИ» VFR Photographic Scenery уже должен поступить в продажу. Также уже выпущен еще один add-on к Flight Simulator под названием World Airliners, который представляет собой набор из обновленных старых add-on'ов Phoenix Simulations' 777-200 Professional и 747-400 Professional. ■



ПРЕЗЕНТАЦИЯ «НЕДЕТСКИХ ГОНОК»

18 октября в клубе «10 дюймов» состоялась презентация игры «Недетские гонки» от фирмы «1С» и Creat Studio. В программе вечера присутствовали заезды на радиоуправляемых машинках, при поддержке энтузиастов данного вида спорта. Читайте в следующем номере «СИ» наш обзор игры от профессионала RC-гонок. ■



ДОИГРАПСЯ...

В южнокорейском интернет-кафе умер 24-летний безработный, имя которого обществу названо не было. Непосредственно до этого он

провел за играми восемьдесят шесть часов без перерыва, забыв про сон и еду, что, по всей видимости, и привело к столь печальным последствиям. ■

NO PRESENTS FOR CHRISTMAS?

Девятого октября порты западного побережья США возобновили работу после десятидневной забастовки, и на то, чтобы разобраться с простаивавшими все это время грузами, потребуется как минимум два с половиной месяца. Какое отношение это имеет к миру игр? Самое прямое: в первую очередь от такой задержки пострадают производители приставок, спрос на которые, как известно, возрастает с приближением рождественских празднеств... ■

pc cdrom

Ранчо на Диком Западе! В новой ринг-ап-тайм стратегии нет никаких идилий! Индейцы и бандиты – вот суровые будни честного ксебая. Стройте ранчо, нанимайте работников, развивайте бизнес, обороняйтесь от нападений извне и пытайтесь справиться с внутренними конфликтами. Народ на Диком Западе дикий, а потому стрельбы не избежать. Удачи, Ковбой!

- ▶ Взрывоопасная смесь торгового симулятора и военной стратегии
- ▶ Множество прекрасных анимированных персонажей
- ▶ Возможность изменить масштаб изображения в игре со свободным вращением камеры
- ▶ Поддержка многопользовательского режима

www.ahella.com

© 2002 "Ахелла"
 © 2002 "JoWood Productions", © 2002 "Greenwood Entertainment"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 отловом. Продажа: (095)725-2328, тех.поддержка - support@ahella.com

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 НОЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

- 1 ▶ TIGER WOODS PGA TOUR 2003
- 5 ▶ WWII PANZER CLAWS
- 5 ▶ DARKSPACE
- 5 ▶ PROJECT NOMADS
- 5 ▶ BOMBERMAN COLLECTION 1
- 5 ▶ SILENT HILL 2
- 5 ▶ TOTAL IMMERSION RACING
- 5 ▶ PLATOON
- 5 ▶ STAR TREK STARFLEET COMMAND III
- 5 ▶ DISNEY'S TREASURE PLANET: BATTLE AT PROCYON
- 5 ▶ SURVIVOR MARQUESAS
- 7 ▶ MECHWARRIOR 4: MERCENARIES
- 7 ▶ RALLISPORT CHALLENGE
- 7 ▶ ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL
- 12 ▶ HEARTS OF IRON
- 12 ▶ NBA LIVE 2003
- 12 ▶ NEOCRON
- 12 ▶ DROME RACERS
- 12 ▶ ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
- 14 ▶ ASHERON'S CALL 2: FALLEN KINGS
- 14 ▶ HEGEMONIA
- 14 ▶ 1914: THE GREAT WAR
- 14 ▶ ARCHANGEL
- 15 ▶ HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
- 15 ▶ AQUANOX: REVELATION

PLAYSTATION 2

- 1 ▶ E.T.: RETURN TO THE GREEN PLANET
- 5 ▶ SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
- 5 ▶ RAD: ROBOT ALCHEMIC DRIVE
- 5 ▶ TOTAL IMMERSION RACING
- 5 ▶ MONOPOLY PARTY!
- 5 ▶ ZAPPER 5 CHESSMASTER
- 5 ▶ FIFA SOCCER 2003
- 5 ▶ MARVEL VS CAPCOM 2
- 6 ▶ SPONGEBOB SQUAREPANTS REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN
- 6 ▶ NHL FACE OFF 2003
- 7 ▶ STAR WARS: BOUNTY HUNTER
- 10 ▶ RUGRATS ROYAL RANSOM
- 11 ▶ DR. MUTO
- 11 ▶ WWE SMACKDOWN: SHUT YOUR MOUTH
- 12 ▶ ATV OFFROAD FURY 2
- 12 ▶ EVOLUTION SNOXCROSS
- 12 ▶ NASCAR DIRT TO DAYTONA
- 12 ▶ ROCKY
- 12 ▶ SUM OF ALL FEARS
- 12 ▶ WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
- 12 ▶ MINORITY REPORT
- 12 ▶ NHL 2K3
- 12 ▶ SHINOBI
- 12 ▶ MARYKATE AND ASHLEY SWEET 16: LICENSED TO DRIVE
- 12 ▶ HYPERSONIC XTREME
- 12 ▶ THE POWERPUFF GIRLS: RELISH RAMPAGE
- 13 ▶ PRO RACE DRIVER
- 13 ▶ LEGO ISLAND XTREME STUNTS
- 14 ▶ HOT WHEELS VELOCITY X
- 15 ▶ MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
- 15 ▶ TREASURE PLANET
- 15 ▶ RATCHET & CLANK
- 15 ▶ RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE
- 15 ▶ SHREK: SUPER PARTY
- 15 ▶ HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

GAMECUBE

- 4 ▶ DEFENDER
- 4 ▶ LEGENDS OF WRESTLING II

- 5 ▶ DISNEY SPORTS: SOCCER
- 5 ▶ FIFA SOCCER 2003
- 5 ▶ SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
- 5 ▶ BLOOD OMEN 2
- 12 ▶ RESIDENT EVIL 0
- 12 ▶ NASCAR DIRT TO DAYTONA
- 12 ▶ NHL 2K3
- 12 ▶ ZAPPER
- 12 ▶ EVOLUTION SKATEBOARDING
- 12 ▶ DISNEY SKATEBOARDING
- 12 ▶ STREET HOOPS
- 12 ▶ MINORITY REPORT
- 12 ▶ ROCKY
- 12 ▶ DARKENED SKYE
- 12 ▶ SHOX
- 12 ▶ MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE
- 12 ▶ SONIC MEGA COLLECTION
- 12 ▶ CUBIVORE
- 12 ▶ WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
- 13 ▶ HOT WHEELS VELOCITY X
- 14 ▶ RUGRATS ROYAL RANSOM
- 15 ▶ HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

XBOX

- 1 ▶ FREAKY FLYERS
- 1 ▶ STAKE
- 4 ▶ DEFENDER
- 5 ▶ MONOPOLY PARTY
- 5 ▶ ZAPPER
- 5 ▶ METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
- 5 ▶ TOTAL IMMERSION RACING
- 5 ▶ FIFA SOCCER 2003
- 6 ▶ REIGN OF FIRE
- 11 ▶ DR. MUTO
- 11 ▶ MX SUPERFLY FEATURING RICKY CARMICHAEL
- 11 ▶ STAR WARS JEDI KNIGHT II: OUTCAST
- 11 ▶ PHANTOM CRASH
- 12 ▶ SUPERMAN: THE MAN OF STEEL
- 12 ▶ MECHASSAULT
- 12 ▶ KAKUTO CHOJIN
- 12 ▶ NHL 2K3
- 12 ▶ TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
- 12 ▶ ROCKY
- 12 ▶ MINORITY REPORT: EVERYBODY RUNS
- 12 ▶ MEDAL OF HONOR FRONTLINE
- 12 ▶ SERIOUS SAM
- 12 ▶ UNREAL CHAMPIONSHIP
- 14 ▶ LEGENDS OF WRESTLING II
- 15 ▶ SHREK: SUPER PARTY
- 15 ▶ HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 НОЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

- 1 ▶ ARX FATALIS
- 1 ▶ FIFA FOOTBALL 2003
- 1 ▶ ICEWIND DALE II
- 1 ▶ PROJECT NOMADS
- 1 ▶ SWAT URBAN JUSTICE
- 1 ▶ TOTAL IMMERSION RACING
- 1 ▶ ZAPPER
- 8 ▶ AGE OF MYTHOLOGY
- 8 ▶ FAR WEST
- 8 ▶ KNIGHT RIDER
- 8 ▶ NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
- 8 ▶ OBJECT FACTORY
- 8 ▶ PLATOON
- 8 ▶ SKI RESORT TYCOON 2
- 8 ▶ THAT'S LIFE 2
- 8 ▶ THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING
- 8 ▶ WWE RAW
- 15 ▶ CHASER
- 15 ▶ COMBAT FLIGHT SIM 3
- 15 ▶ DRAGON THRONE
- 15 ▶ GHOST MASTER
- 15 ▶ GHOST RECON: ISLAND THUNDER
- 15 ▶ HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON
- 15 ▶ HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
- 15 ▶ K HAWK SURVIVAL INSTINCT

- 15 ▶ MECH WARRIOR 4: MECANARIES
- 15 ▶ NASTY NEIGHBOURS
- 15 ▶ PINK PANTHER
- 15 ▶ RALLISPORT CHALLENGE
- 15 ▶ ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
- 15 ▶ THE GLADIATORS
- 15 ▶ TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
- 15 ▶ WAR AND PEACE
- 15 ▶ ZOO TYCOON MARINE MANIA

PLAYSTATION 2

- 1 ▶ BEN HUR 1: DOWNFORCE
- 1 ▶ FIFA FOOTBALL 2003
- 1 ▶ FORMULA ONE 2002
- 1 ▶ NHL HITZ COMBO
- 1 ▶ SUMMONER 2
- 1 ▶ THE SCORPION KING: RISE OF AN AKKADIAN
- 1 ▶ THE SUM OF ALL FEARS
- 1 ▶ TOTAL IMMERSION RACING
- 1 ▶ TWIN CALIBER
- 8 ▶ GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
- 8 ▶ GUNDAM: FEDERATION VERSUS ZEON
- 8 ▶ INQUISITION
- 8 ▶ KNIGHT RIDER
- 8 ▶ MICRO MACHINES
- 8 ▶ RATCHET & CLANK
- 8 ▶ THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
- 8 ▶ THE SIMPSON'S SKATEBOARDING
- 15 ▶ BARBARIAN
- 15 ▶ HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
- 15 ▶ MONOPOLY PARTY
- 15 ▶ RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS
- 15 ▶ RED FACTION II
- 15 ▶ REIGN OF FIRE
- 15 ▶ ROCKY
- 15 ▶ RUN LIKE HELL
- 15 ▶ SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS
- 15 ▶ THE POWERPUFF GIRLS
- 15 ▶ TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
- 15 ▶ WHITE FEAR
- 15 ▶ WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
- 15 ▶ WWE SMACKDOWN! 4 - SHUT YOUR MOUTH
- 15 ▶ YU-GI-OH

GAMECUBE

- 1 ▶ FIFA FOOTBALL 2003
- 1 ▶ NHL HITZ 2003
- 1 ▶ TIMESPLITTERS 2
- 8 ▶ ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM
- 8 ▶ GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE
- 8 ▶ TOP GUN: COMBAT ZONE
- 15 ▶ ACE GOLF
- 15 ▶ BARBARIAN
- 15 ▶ BIG AIR FREESTYLE
- 15 ▶ CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

XBOX

- 1 ▶ BARBARIAN
- 1 ▶ FIFA FOOTBALL 2003
- 1 ▶ NHL HITZ COMBO
- 1 ▶ TENNIS MASTER SERIES
- 8 ▶ BLINX: THE TIME SWEEPER
- 8 ▶ MICRO MACHINES
- 8 ▶ SEGA GT 2002
- 8 ▶ THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING
- 8 ▶ TOTAL IMMERSION RACING
- 8 ▶ TOXIC GRIND
- 8 ▶ TRANSWORLD SNOWBOARDING
- 15 ▶ HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
- 15 ▶ MONOPOLY PARTY
- 15 ▶ NBA INSIDE DRIVE 2003
- 15 ▶ NICKELODEON PARTY BLAST
- 15 ▶ REIGN OF FIRE
- 15 ▶ SUPERMAN: MAN OF STEEL
- 15 ▶ UNREAL CHAMPIONSHIP

СИЛА ТЬМЫ Некромантис



pc cdrom

...и тогда орды темных воинов заполнили горы и долины. Смерть была их матерью, боль была их сестрой. Бесконечная тьма поглотила землю, дабы спасти ее будущих сынов!
(Книга Билла Нерковитца, XX-3)

Устали играть в бесконечные компьютерные игры, выполняя роль добролюбивых 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 Diablo и им подобных. В каждом из нас живет темная сила, готовая в любой момент сбросить оковы и подняться над мелкими проблемами человечества, указав вам свое единственное предназначение. Перед вами семь созданий Сатаны. Всех их объединяет одно - безумие, но сравнимое ни с чем эгоистичное желание преисполнить пред собой мир, став единственным правителем вселенной на долгие века. Зеон стал для вас музыкой, каждая капля крови словно дурманящее вино... Перед вами простираются четыре обширных мира с десятками уровней, полных ловушек и хитроумных противников, которые только и ждут, когда им представится возможность уничтожить тащущийся в вас зло.



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

- Семь иранных героев с разнообразными способностями
- Четыре фэнтезийных мира с многочисленными уровнями
- Несметное количество сверх-редких противников
- Множество предметов, секретов, ловушек
- Мистическая атмосфера с огромным количеством визуальных эффектов

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "DarkSoft", © 2002 "Cinemax"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
отдел продаж: (095)728-2328 тел.редакция - support@akella.com



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 The Sims: Unleashed
- 2 Unreal Tournament 2003
- 3 Hitman 2: Silent Assassin
- 4 The Sims: Deluxe Edition
- 5 Total Club Manager 2003
- 6 Battlefield 1942
- 7 Medieval: Total War
- 8 The Sims: On Holiday
- 9 Mafia
- 10 Grand Theft Auto 3

► ИЗДАТЕЛЬ

- Electronic Arts
Atari
Eidos
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Activision
Electronic Arts
Take-Two
Take-Two

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Hitman 2: Silent Assassin
- 2 This Is Football 2003
- 3 Burnout 2: Point of Impact
- 4 Onimusha 2: Samurai's Destiny
- 5 Grand Theft Auto 3
- 6 Tekken 4
- 7 Stuntman
- 8 Conflict: Desert Storm
- 9 Medal of Honor: Frontline
- 10 Blade II

► ИЗДАТЕЛЬ

- Eidos
SCEE
Acclaim
Capcom
Take-Two
Namco
Atari
SCI
Electronic Arts
Activision

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Super Mario Sunshine
- 2 Resident Evil
- 3 WWE Wrestlemania X8
- 4 Super Smash Bros: Melee
- 5 Turok Evolution
- 6 Star Wars: Rogue Leader
- 7 Luigi's Mansion
- 8 Sonic Adventure 2: Battle
- 9 Super Monkey Ball
- 10 Pikmin

► ИЗДАТЕЛЬ

- Nintendo
Capcom
THQ
Nintendo
Acclaim
LucasArts
Nintendo
Sega
Sega
Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Hitman 2: Silent Assassin
- 2 Conflict: Desert Storm
- 3 Halo: Combat Evolved
- 4 Quantum Redshift
- 5 The Thing
- 6 WWE Raw
- 7 Silent Hill 2
- 8 Project Gotham Racing
- 9 Blade II
- 10 Turok Evolution

► ИЗДАТЕЛЬ

- Eidos
SCI
Microsoft
Microsoft
Black Label
Games
THQ
Konami
Microsoft
Activision
Acclaim

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 Simple Character 2000 Series Vol. 13: Mobile Suit Gundam Wing Battle
- 2 Simple Character 2000 Series Vol. 12: Mobile Suit Gundam Battle
- 3 Legend of Starfi
- 4 Dynasty Warriors 3: Moushouden
- 5 Star Fox Adventures
- 6 Super Mario Advance 3
- 7 Energy Air Force
- 8 Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes
- 9 Yamasa Digi World SP
- 10 Simple 2000 Series Ultimate Vol. 3: Highspeed King

► ИЗДАТЕЛЬ

► ПЛАТФОРМА

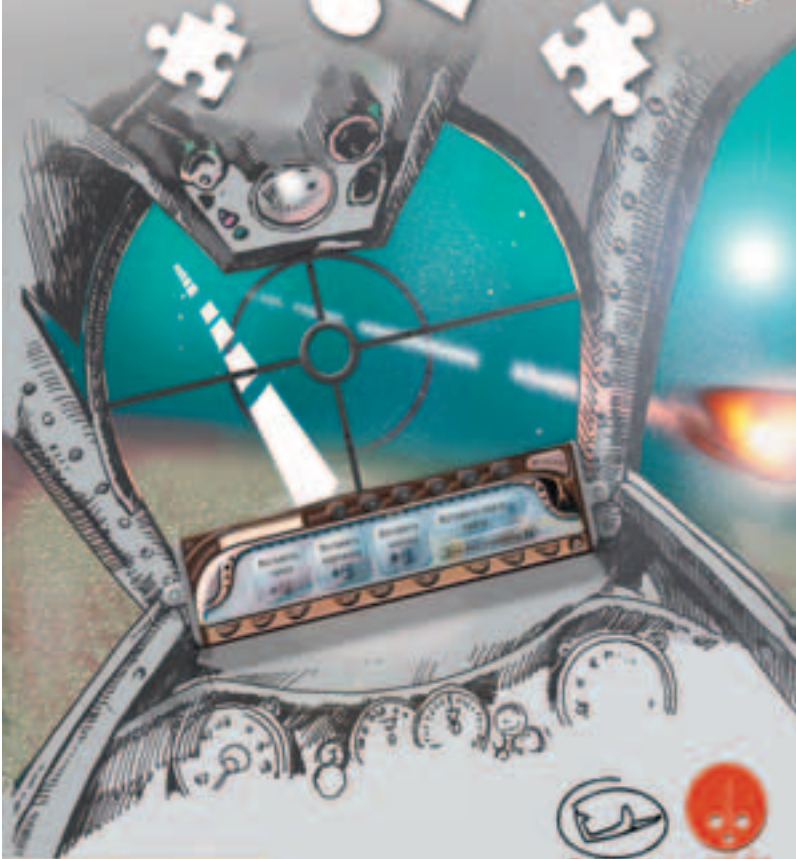
- | | |
|--------------|--------|
| Bandai | PS one |
| Bandai | PS one |
| Nintendo | GBA |
| Koei | PS2 |
| Nintendo | GC |
| Nintendo | GBA |
| Taito | PS2 |
| Capcom | PS2 |
| Yamasa | PS2 |
| D3 Publisher | PS2 |

КОММЕНТАРИЙ

Злобные переиздания разнообразных Mobile Suit Gundam оккупировали первые две строчки японского хит-парада. Пусть это и PS one, но для обитателей Страны восходящего солнца сей факт не имеет ровным счетом никакого значения.

Сайткрафт

Конструктор простых сайтов



pc cdrom

Сайт – это инструмент, который в нашем новом мире необходим всем, кто еще хоть что-то хочет. Особенно молодым бизнесменам. Количество сайтов растет взрывообразно, и они теперь определяют бизнес и общение.

Это значит, растет потребность в изготовлении сайтов, а вместе с ней растет и утомление от сложностей WEB-программирования. Сегодня, когда Интернет уже не экзотика, большинству людей хочется делать сайты самому, делать быстро, просто и надежно, забыв о технических сложностях.



Сайткрафт – это профессиональный инструмент создания сайтов для непрофессионалов. Не надо знать программирования, HTML, сетевых протоколов и прочее. Даже регистрацию в сети он сделает почти автоматически. Никаких сложностей при работе с ним не должно возникнуть вообще. Но в крайних случаях поищите в магазинах учебник «Сайткрафт. Как создать сайт самому».

www.akella.com

© 2002 "Akella" © 2002 "Selfboat" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется по закону. Контактный центр: (096)728-2328



ВОРУЮТ...

Шведская компания Idol FX в поте лица трудится над проектом со странным для русского уха названием Foo, каковой проект будет выпущен в начале следующего года стараниями компании Singularity Software. Жанр – stealth-action в духе, очевидно, незабвенного Thief – только действие происходит в Древнем Китае. Задача игрока – проникнуть во дворец, собрать там все представляющие ценность предметы и незаметно скрыться до восхода солнца – и так из миссии в миссию. Причем разработчики отмечают, что одинаковых миссий не будет – все они каждый раз создаются случайным образом. Перед походом на дело – выбор экипировки,



Зяц в роли китайского взломщика – это, по меньшей мере, комично...

то есть разнообразных ловушек, которые будут призваны не только затруднить работу конкурентам, но и снизить скорость передвижения персонажа. А вот личности уголовников слегка удивляют – дракон, тигр, обезьяна, панда и крыса, зато каждый с собственным набором навыков и умений. ■

ВЫЙДЕТ, КОГДА БУДЕТ ГОТОВА



Релиз онлайн-космической игры EVE Online: The Second Genesis от CCP и Simon & Schuster Interactive перенесен на март 2003 года. Игрок – капитан космического корабля, который добывает ресурсы, занимается рыночными операциями и отбивается от космических же пиратов, попутно зарабатывая деньги и славу. Проект в данный момент находится на чет-

вертом этапе бета-тестирования, а по словам продюсера EVE Online Майка Уоллиса «отлаживание всех особенностей во время бета-тестирования – неотъемлемая часть создания потрясающей игры». Дабы сделать EVE Online: The Second Genesis еще более потрясающей, разработчики привлекли к процессу тюнинга игры еще десять тысяч бета-тестеров. ■

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

| ▶ НАЗВАНИЕ | ▶ ПЛАТФОРМА | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|--|-------------|--------------------------------|
| 1 Medal of Honor: Frontline | PS2 | 67 |
| 2 Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva | PS2 | 63 |
| 3 Final Fantasy X | PS2 | 33 |
| 4 Virtua Fighter 4 | PS2 | 27 |
| 5 Smash Court Tennis Pro Tournament | PS2 | 23 |
| 6 FIFA Football 2002 | PS2 | 20 |
| 7 Drakan: The Ancients' Gates | PS2 | 13 |
| 8 Onimusha: Warlords | PS2 | 10 |
| 9 Jak and Daxter: The Precursor Legacy | PS2 | 10 |
| 10 MotoGP2 | PS2 | 10 |

PC (BOX)

| ▶ НАЗВАНИЕ | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|---|--------------------------------|
| 1 Warcraft 3: Reign of Chaos (Русская версия) | 51,6 |
| 2 Empire Earth (Русская версия) | 24,9 |
| 3 Grand Theft Auto 3 | 23,6 |
| 4 Monsters | 23,3 |
| 5 Цена страха | 18,9 |
| 6 Half-Life Generation 3 | 17,6 |
| 7 Казаки: Снова война | 15,3 |
| 8 Harry Potter & the Philosopher's Stone | 13,1 |
| 9 Противостояние 4 | 12,4 |
| 10 The Sims: On Holiday | 10 |

PC (JEWEL)

| ▶ НАЗВАНИЕ | ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ |
|--|--------------------------------|
| 1 Grand Theft Auto 3 | 58 |
| 2 Промышленный гигант | 17 |
| 3 Операция Flashpoint: Холодная война | 14,4 |
| 4 Противостояние 4 | 14,3 |
| 5 Team Factor | 13,3 |
| 6 Танковая гвардия | 12,6 |
| 7 Стальной кулак | 11,6 |
| 8 Форсаж | 11,1 |
| 9 Доходный дом | 10 |
| 10 Heroes of Might and Magic IV (Русская версия) | 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.

PRO RACE DRIVER НА PC

В преддверии ноябрьского релиза PC-версии Pro Race Driver его издатель и разработчик Codemasters рассказали, чем же она отличается от консольных — количеством доступных машин (двадцать против четырнадцати в версии для PS2), наличием квалификационных заездов перед гонками и режима multiplayer. В заездах сможет принять участие до двадцати человек одновременно. Последнее, однако, будет до-



ступно не сразу, а только с начала 2003 года, по не названным пока причинам. Примерно в это же время ожидается и релиз версии для Xbox. ■

Эротическая пародия на известную телепрограмму

ЗАСТЕНОЙ

ИДИ ТЫ... В АРМИЮ



ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭРОТИЧЕСКИЙ КВЕСТ

Тысячи участников «За стеной» добровольно служат в диске «Синий-Монгольские воины». Проводя начальники — самые тупые командиры и прапорщики. Но за услуги в состязании тебя готовы безвозмездно вознаградить три красивые и опасные участницы. Проявись истинный солдат, очаруй соперниц, и они без стеснения отдадут тебе руку, сердце и кое-что еще...



- За стеной тебя ожидают:
- Более двух с половиной часов полноэкранного видео
 - Свыше десятка эротических видеоклипов
 - Армейский юмор, приколы и анекдоты
 - Комические сцены в исполнении профессиональных актеров
 - Встроенная игра в карты на раздевание

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



www.machostudio.ru

ГАРРИ ПОТТЕР И ТАЙНАЯ КОМНАТА

(HARRY POTTER
AND THE CHAMBER
OF SECRETS)

PS ONE: БЕШЕНЫЙ МЯЧ

Жанр: Action
Несмотря на переход всего прогрессивного человечества на платформы нового поколения, EA не забывает и о старенькой PS one, выпуская на ней чуть ли не единственный приличный игровой продукт в этом году. В результате игра наверняка будет пользоваться бешеной популярностью, хотя бы потому, что играть людям на старенькой PS one просто больше не во что. Игра при этом весьма симпатична. Более ориентированная на детскую аудиторию, она представляет собой набор всевозможных аркадных заданий по мотивам событий книги. Яркая графика, несколько интересных технических решений – и перед нами настоящий маленький шедевр. И если в вашем доме PS one уже начала покрываться ровным слоем пыли, немедленно приводите консоль в боевую готовность. Поттер уже почти здесь.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, GC, Xbox, PS one, GBA, GBC ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Soft Club
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Harry Potter Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.harrypotter.ea.com> ■ ДАТА ВЫХОДА: середина ноября 2002

PS2



В next-gen версиях удалось достичь отличной детализации, в том числе и главного героя. Теперь можно утверждать, что игровой Гарри не очень-то похож на кинопрототип.

–Удав мне сказал, что никогда не был в родной Бразилии. И я, непонятно как, выпустил его на волю. Я тогда еще не знал, что я волшебник.
 –Удав тебе сказал, что никогда не был в Бразилии? – вытаращил глаза Рон. – И ты его понял?
 – А что тут такого? Каждый волшебник понял бы.
 – Ничего не каждый. Понимать змей – очень плохо.

Дж. К. Ролинг

GC



GC



СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
 AMIR@SOFTCLUB.RU

В этом году Electronic Arts выпускает пять версий абсолютно новой игры, посвященной второй книге (и фильму) из сериала о Гарри Поттере Harry Potter and the Chamber of Secrets. Исследовав практически завершенные версии будущего бестселлера на всех платформах, «Страна игр» может с уверенностью сказать, что EA отменно проделала свою работу.

НЕ БОИШЬСЯ ВОЗВРАЩАТЬСЯ В ХОГВАРТС?

Вторая книга о приключениях Гарри Поттера была выпущена в 1998 году, на волне все возрастающего успеха первой части сериала. Куда более мрачная и насыщенная действием, она считается более интересным и оригинальным произведением, нежели достаточно простенькая первая часть. Здесь в полную силу раскрываются детективные нотки сюжета, появляются элементы ужасика, – соответственно, кинематографистам открывается невиданный простор для фантазии. Еще большие возможности получила команда разработчиков, создающая видеоигры по мотивам приключений Гарри Поттера. Кроме того, в их распоряжении было куда больше времени и ресурсов, поэтому вместо четырех версий игры, как в прошлом году (PC, PS one, Xbox, GBC), в этом ноябре выйдут сразу пять вариантов Chamber of Secrets на семи различных игровых

GBA: ДОББИ

ВОЗНАГРАЖДЕН!

Жанр: Action/Adventure
 Из всех платформ, которые получают в этом году уже вторую по счету игру про Гарри Поттера, именно GBA-версия подверглась максимальному числу изменений. Перво-наперво полностью переделана графика. Вместо неудобного вида сверху на наш суд представлена весьма симпатичная изометрическая перспектива на манер портативной версии Tony Hawk's Pro Skater. Вместо размытых пикселей – отличные рендеры, которым бы позавидовала SNES. Вместо долгих часов скучного блуждания по коридорам – масса действия и отличный сценарий. Плюс, внимание, не падать со стула! – настоящий трехмерный Квиддич, использующий возможности знаменитого графического режима Mode7. В общем – красота да и только.

PS2



Хогвартс с высоты птичьего полета. Схема постройки и фирменная метла прилагаются. Осмотреть не желаете?

GC



GC



GC



Ни шагу без игры в Квиддич. Гарри вдохновенно ловит снитч. Малфой закономерно злится. Все в полном порядке.

GBA



GBA



ГВС: ЮБИЛЕЙ СМЕРТИ

Electronic Arts умудрилась не забыть и уже давно отпавший в долгий путь к свалке истории GameBoy Color. На этой платформе, как и в прошлом году, нас ждет полноценная RPG. Что-то от Pokemon, что-то от Legend of Zelda – результат вполне интересный. Реальных изменений в новой версии маловато – разве что неременный новый сюжет по второй книге, новые монстры и заклинания. Графическое оформление осталось прежним, разве что весьма впечатляюще (в который раз) выглядит Квиддич в 56 цветах. Иногда минимализм – это хорошая штука, как не крути.

платформах. Основной упор в этом году сделан на три почти одинаковые (но все же несколько отличные друг от друга) версии для приставок нового поколения – PlayStation2, GameCube и Xbox. Кроме того, выходят отдельные варианты для PC, PS one, GBA и GBC, причем каждый из них выполнен в своем собственном жанровом решении, наиболее соответствующем возможностям той или иной системы и составу ее основной аудитории. Прежде чем мы детально обратимся к каждой из представленных версий, несколько слов о создателях игры и процессе разработки.

Команда Harry Potter Studios является, наверное, самой «внутренней» из всех принадлежащих EA компаний-разработчиков. Базируется она в центральном европейском офисе компании в Чертси, пригороде Лондона и состоит в основном из сотрудников расформированной несколько лет тому назад студии Bullfrog. С момента исчезновения некогда знаменитой компании Питера Молине (Peter Moulineaux) программисты и дизайнеры студии кочевали

из одного проекта в другой, попутно помогая в разработке таких проектов, как Need for Speed, Black & White, Sims, часть из них даже осела в Westwood, где они сейчас доводят до ума грядущий суперхит Command & Conquer: Generals. Однако основному костяку команды суждено было вновь собраться лишь два года тому назад, когда Electronic Arts купила у Warner Bros. (за восьмизначную сумму) лицензию на производство игр по мотивам книг о Гарри Поттере Джоан Ролинг (кстати, писательница недавно зарегистрировала для себя стильный брэнд JKR, под которым теперь будут выходить все ее новые произведения). Именно тогда перед разработчиками встала непростая задача – за год смастерить аж четыре различные игры, отвечающие всем стандартам качества. Учитывая непродолжительный цикл разработки, можно сказать, что команда сделала максимум возможного. Выжала из движка Unreal весьма симпатичное отображение виртуального Хогвартса, а что касается PS one – то Philosopher's Stone стал, пожалуй, самым интересным на этой

платформе проектом прошлого года. Когда процесс создания первой части был еще в самом разгаре, на Harry Potter Studios уже началась подготовка к выпуску игр по второй серии фильма и игры...

PLAYSTATION 2, GAMECUBE, XBOX – ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ

Жанр: 3D Action/Adventure
Самой громкой премьерой этого года, конечно же, станут next-gen версии Chamber of Secrets, созданные специально для трех новых консолей. Каждая из трех версий создавалась независимо, но на базе одного и того же дизайна, поэтому финальные варианты могут несколько отличаться по графике, но в целом игра будет совершенно одинаковой на каждой из систем. Тем не менее, уже сейчас можно сказать, что PS2-версия вышла самой яркой, Xbox-версия самой детализованной, но немного бледноватой, а на GameCube при прочих равных имеется еще и специальный режим общения с GBA-версией игры, позволяющий игрокам открыть более никому не доступный уровень, где

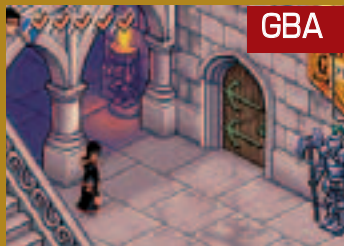
GBC



Xbox



GBA



Xbox



PS2



Кабинет гербологии. Самое удивительное то, что ничего общего с гербами этот предмет явно не имеет

Невиданное доселе качество картинки будет обеспечивать проверенный временем движок Unreal Warfare, который вообще-то изначально был рассчитан на обработку открытых пространств.

Гарри сможет исследовать в деталях помещение банка Гринготтс. Правда, чтобы открыть этот секретный уровень, придется как следует потрудиться, сначала скачав и успешно пройдя на GBA особую мини-игру. Harry Potter and the Chamber of Secrets в деталях воссоздает все основные события книги и даже кое в чем дополняет и расширяет их, предлагая собственное прочтение тех или иных сцен. Разумеется, все это с благословения и полного согласия автора книг. Кстати, сама Джоан Ролинг, являющаяся большой поклонницей интерактивных развлечений, собственноручно создала более сотни описаний для карточек от шоколадных лягушек, которые Гарри сможет собирать на протяжении всей игры. В карточках, соответственно, даются краткие жизнеописания ведущих магов и волшебников современности. Игра полностью оправдывает свой главный рекламный лозунг «будь Гарри Поттером», позволяя вам самолично принимать участия во всех событиях книги. При этом количество использованных разработчиками приемов, направленных на внесение в действие максимального разнообразия, по меньшей мере, впечатляет. Итак, купив версию на PS2/GC/Xbox вы сможете поочередно поиграть в платформер, stealth action наподобие Metal Gear Solid, своеобразный «магический» файтинг, гонку и спортивный симулятор – все это в пределах одной игры! Не стоит также забывать об авантурных и квестовых элементах, которых в игре более чем достаточно. А еще имеются мини-игры, такие, как, например, дегномизация огорода семейства Уизли, отчасти напоминающая симулятор метания ядра, отчасти – стрельбу по мишеням из рогатки. Весело, в общем. Жизнь в Хогвартсе четко распределена: днем Гарри учится, встречается с друзьями и участвует в тренировках и играх чемпионата школы по Квиддичу, а по ночам, в основном, шныряет по

школе, скрываясь от учителей, исследует территорию Хогвартса и пытается вести собственное расследование относительно мистической Тайной комнаты. Кроме того, в игре будут доступны и другие локации, в том числе Косой переулок, главный торговый центр магического мира, с уже упомянутым банком Гринготтс. Многие ночные уровни в Chamber of Secrets явно были вдохновлены великолепным Metal Gear Solid. Подобно заправскому Солиду Снейку, Гарри аккуратно ступает в темноте, почти сливаясь с неровной стеной (стоит ли говорить, что в Хогвартсе даже стены, как правило, обладают магическими качествами или хотя бы необычным внешним видом), избегает попадаться на глаза и умело использует для этого находящиеся в его распоряжении заклинания. В библиотеке Гарри придется увертываться от сошедших с ума книг, которые вдруг решили напасть на нашего героя. По прилете в Хогвартс на знаменитом уже на весь мир голубом Ford Anglia (еще одна отличная игровая сцена) вам предстоит нешуточное сражение с Гремучей Ивой, а в главном зале непременно будет проведено заседание Дуэльного клуба. Разумеется, будет и возможность поиграть в Квиддич, причем в совершенно новый его вариант, точно такой же, как и во второй серии фильма, где игру серьезным образом переработали. Что же касается более детального симулятора, то, наверное, стоит подождать соответствующего релиза от EA Sports – согласно сведениям наших шпионов в EA, разработка такого проекта уже ведется. Графическое оформление игры на всех трех платформах просто отменное. Специально для этой игры EA создала новый движок, позволивший отобразить мир Хогвартс с максимальной детализацией. Отдельные особенно удачные локации выглядят, пожалуй, лучше, чем в фильме, а неповторимый графический стиль, созданный разработчиками для игры, позволяет нам с лег-



Держи все под контролем!

Собери своего LEGO Гонщика и пройди испытания по разным трассам...

Гоночные автомобили LEGO приходится все время перестраивать и адаптировать сначала к условиям скалистого вулканического плато, затем песков пустыни и непроходимых тропических лесов, и, наконец, магистралям городских джунглей.

Шесть мощных моторов, супер подвеска на всех четырех колесах, скоростные дополнительные шины и совместимость запчастей моделей дают возможность неограниченных комбинаций и увеличивают ваш шанс выиграть гонки. Гонки начинаются!

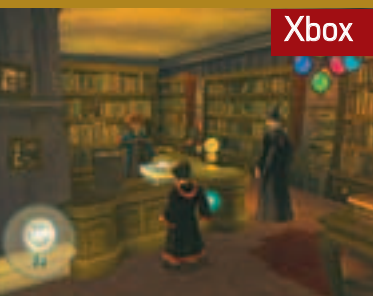
Гоночные автомобили с инфракрасным дистанционным управлением. Ты можешь легко превратить автомобиль для пустыни во внедорожник багги для джунглей или в гоночную машину для скалистых каньонов. Три частотных канала позволяют устраивать соревнования с друзьями.

Восторг: хотите увидеть и поиграть Lego Гонщик?

Ответы высылайте до 31 Декабря 2002, по адресу: Lego@gameland.ru

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Итак, второй фильм о Гарри Поттере выходит на экраны по всему миру 15 ноября, российская же версия появится в кинотеатрах в последних числах декабря. Фильм с бюджетом в 120 миллионов долларов является одним из главных претендентов в лидеры по кассовым сборам (первая часть собрала в прокате почти миллиард долларов). По мнению критиков, вторая часть снята куда интереснее первой, и режиссер Крис Коламбус наконец-то оправдал возложенное на него доверие. Что же касается третьей части, «Гарри Поттер и узник Азкабана», то съемки начнутся лишь в начале будущего года, а сам фильм выйдет летом 2004-го. Уставший от «ночных» темпов работы Коламбус будет фильм продюсировать, а режиссером станет перспективный мексиканский мастер Альфонсо Куарон, известный скандальной лентой «И твою маму тоже». Посмотрим, что получится из лучшей на сегодняшний день, по всеобщему мнению, книги сериала...



Xbox



PSX

костью узнать, как бы выглядел компьютерный мультфильм Harry Potter от какого-нибудь Pixar. Отдельно стоит отметить отличные световые эффекты и чрезвычайно разнообразный набор текстур. Конечно же, без незначительных недостатков не обошлось и здесь – так, например, PS2-версия, по крайней мере, ранний вариант кода, периодически подтормаживала, что, в общем-то, простительно, поскольку именно она выглядит из всех трех версий наиболее симпатично. В то же время GameCube и Xbox-варианты навряд ли будут выглядеть и управляться столь же цельно, как на PS2, поскольку у их разработчиков было меньше времени на тестирование.

Chamber of Secrets на next-gen-консолях играет новыми красками и предлагает нашему вниманию максимально интересную, разнообразную и оригинальную игру о приключениях Гарри Поттера. Если вы являетесь владельцем одной из вышеупомянутых консо-



PS2

Крошечные паучки в Запретном лесу. Вы еще ничего не видели! Скоро появится их родитель...

лей – тогда именно эта версия является однозначным выбором. Впрочем, стоит обратить внимание и на другие игры, ведь они совсем отличные. В хорошем смысле, между прочим.

РС: НАСЛЕДНИК СЛИЗЕРИНА

Жанр: 3D Action/Adventure
PC-версия игры «Гарри Поттер и Тайная комната» выйдет в нашей стране на русском языке, локализованная известной командой компании «Софт Клуб», которая является эксклюзивным партнером Electronic Arts в России. Сама же игра является прямым

продолжением чрезвычайно успешной первой части, создана на том же графическом движке теми же самыми дизайнерами и программистами. Однако за целый год разработки они сумели придумать достаточное число новых игровых элементов, чтобы увлечь даже тех игроков, которые называют Philosopher's Stone. Новые уроки, новые заклинания, новая система построения сюжетных сцен (специально для них разработчики создали высокодетализованные модели героев) и, разумеется, новые уровни, связанные воедино захватывающей историей. В сравнении с великолепными консольными версиями PC-вариант выглядит чуть проще, но за счет более высокого разрешения и улучшившейся детализации сцен оказывается вполне конкурентоспособным. Здесь вы также сможете поучаствовать в сражениях в Дуэльном клубе и погонять снитч в Квиддич-матче, который теперь графически выглядит весьма и весьма солидно. Для коллекционеров также приготовлены новые карты от шоколадных лягушек, описания к которым, как уже говорилось, созданы на этот раз самой Джоан Ролинг. Музыкальное оформление игры отличается от киноварианта (потому как EA купила лицензию на книги, а не на фильм), однако выполнено на высочайшем уровне, а многие мелодии даже превосходят созданную Джоном Уильямсом музыку к фильму. Благодаря русской локализации, которая четко следует названиям всех имен и терминов, официальному книжному и киношному вариантам перевода, Гарри Поттер на PC станет еще доступнее и увлекательнее. К тому же теперь сыграть в долгожданную игру с легкостью смогут даже дети, не знающие иностранного языка. Выйдет же игра одновременно со всемирной премьерой второго фильма (которая, правда, в нашей стране задержится до декабря). Впрочем, на расписание игрового варианта это никак не повлияет – так что ищите на полках магазинов в середине ноября! ■



PC

Дуэльный клуб в версии для PC выглядит еще более атмосферно. Вообще, во всем, что касается мрачных ландшафтов, PC-версия явно впереди

HARRY POTTER AND THE ORDER OF PHOENIX

На данный момент это название – единственная достоверно известная деталь пятой книги о приключениях Гарри Поттера. Джоан Ролинг пишет очередное продолжение вот уже почти три года, а релиз пятого тома все откладывается и откладывается. Слухов относительно содержания ходит масса, а объем книги, как говорит сама Ролинг, будет несколько меньшим, чем 650-страничный «Кубок огня». На данный момент дата выхода книги назначена на июнь будущего года, – надо полагать, что российские издатели на сей раз подсуеются и выпустят пятый том одновременно со всем миром. Если Ролинг, конечно, не захочется вновь перенести релиз.

Счастливые часы переключают!

Говори в 2 раза дешевле в любое время суток!

Выбери сам время
50% скидки*
в SIM-меню
своего телефона!

Утро с 10:00 до 14:29

День с 14:30 до 17:59

Вечер с 18:00 до 21:59

Ночь с 22:00 до 09:59

* скидка предоставляется на все исходящие и входящие локальные звонки

ЗВОНИТЕ
500-5483
500-LITE



WWW.GSMLITE.RU

ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002

Центры обслуживания абонентов: Москва, ул. Новослободская, д. 23; ул. Бахрушина, д. 32, стр. 1.

Фирменный салон МегаФон (ООО «Мобитель»): Москва, пл. Малая Сухаревская, д. 1; тел. 564-8877.

Наши дилеры: Евросеть 777-7710, Техмаркет 723-3333, Мобильные Советы 729-5710, Анарион 974-2323, Мегасот 247-2000, Связной 784-7686, Элмос-Лайн 254-4880, Мобитель 243-3243, MAXIMUS 721-3366, DIXIS 722-2222, Маранд АЕ 290-6555, Бета Линк 725-6005, Мобаил Информ 954-7061, Компания Дэллайн 737-4693, VOBIS 796-9228, Гран-При 243-2355, М.Видео 777-7775, Маквик Коммьюникейшн 799-7099, ABC-Telecom 258-2255, ZOOM 928-9009, АНИГ Холдинг 785-4748, АЛАН Связь 745-2390, Астра Телеком 787-9224, Мемфис Телеком 728-7160, Адмирал+ 797-4747, МИР 152-4001, Прейс-центр 214-2762.

FLASH LINKER



Ортодоксальные поклонники PC-игр часто говорят, что любой геймер, владеющий основами программирования, может сострять для PC что-то свое — от клон-тетриса до модификации современной коммерческой игры. А консольщики, дескать, могут только играть. Но если человек действительно что-то умеет делать, то написать программу он сможет для чего угодно. Вопрос заключается в том, как ее запустить на приставке.

WREN
WREN@GAMELAND.RU

Предметом рассмотрения будут GBA и Flash Linker, успевший уже стать предметом многочисленных слухов среди продвинутых любителей консолей. Нет, я не буду утверждать, что «он позволил осуществить мечту, которую лелеяли поколения видеоигмеров...» и прочая, и прочая. Устройства, позволяющие сбрасывать на жесткий диск (а когда-то — на дискеты) информацию с картриджа, а также считывать ее (ROM-файлы) с компьютера и выдавать приставке за картридж существовали давно. А для CD-приставок они и вовсе не нужны. Более того, для того же GBA существует немало типов флэш-карт, в том числе и самодельных (см. <http://www.gbadev.org>, а также ассортимент на <http://www.lik-sang.com>). Разница в том, что фирма Visoly (<http://www.visoly.com>) умудрилась поставить производство своих Flash Linker на поток, ориентируясь не только на хакеров-эмуляторщиков-разработчиков и прочих странных личностей, но и на массового покупателя. От вас не потребуется что-то паять, управлять записью флэша через командную строку в Линуксе или разбирать свой GBA для подключения карты. Все очень просто.

ПРЕДМЕТ ЭКСПЕРИМЕНТА

Посылка из Гонконга дополнила без проблем, а в ней меня ждал Flash Advance Linker Xtreme с картой на 256 Mbit. Сразу уточню терминологию, тем более что слово «флэшлинкер» употребляется не вполне пра-



USB-линкер, парадный вход.



В комплект входит все, что только может понадобиться для работы.

вильно. Итак, Flash Card — это собственно перезаписываемый картридж. Flash Linker — устройство для записи картриджа (или, если угодно, пере-прошивки флэша), соединяющееся с PC. Добавка «Xtreme» указывает на новую, продвинутую версию. Все вместе Visoly называет «что-то-там Ready to Go Set» (в народе — «флэш-линкер»), причем перед покупкой лучше всегда уточнить, какие версии обоих устройств входят в комплект. Линкер встречается двух типов: старый, с LPT-интерфейсом, и новый, где есть и USB, и LPT. Если думаете, что вам лениво переплачивать только за USB, то глубоко ошибаетесь: новая версия имеет более серьезные отличия — игры читаются и пишутся надежнее и быстрее. А именно последние два качества — и есть основное достоинство Flash Linker. Карты также отличаются не только размерами: по мере увеличения объема (от 64 Mbit до 512 Mbit) совершенствовались и технологии. Назову хотя бы две решенные проблемы: скорость доступа (она сначала была меньше, чем у настоящих картриджей) и сейвы с помощью EEPROM (у старых моделей не поддерживались). Это не означает, что игры поддерживались не все,



Альтернативные флэш-картриджи. Отличаются в том числе и физическими размерами.

просто их приходилось патчить; к слову, прилагаемый к моему комплекту софт умеет делать это автоматически. Запомните, что полная поддержка всех фиш игр для GBA начинается только с 256 Mbit (512 Mbit отличается только размером); старые версии карт на 64Mbit сейчас вообще распродают за копейки. Дешевое и сердитое решение — карты на 128 Mbit, идущие в Xtreme-комплекте. Есть, кстати, и более дешевые флэш-картриджи производства других компаний, причем линкер годится для любых. Теоретически.

ПОСЛЕ СБОРКИ ОБРАБОТАТЬ НАПИЛЬНИКОМ

Возвращаемся от теории к практике. В комплект, к счастью, входит все — вплоть до ненужных мне блока питания (только для режима LPT, при

АЛЬТЕРНАТИВА

Кроме официального софта для Flash Linker вам могут пригодиться альтернативные клиенты, самый известный из которых — SmallWriter. Главное достоинство — то, что он умеет определять реальный размер игр и записывать только значимые части ROM-файлов, существенно экономя место, у официального XtremeLink такое обещают только в следующей версии. Тем, у кого стоит DOS или Linux, придется использовать GBA Flinker. Если вы возьмете старую карту, то пригодится и ПО для исправления функции сейва. Патчей для конкретных игр нет, программа заранее знает, как может выглядеть искомый кусок кода и что в нем следует поменять. Если использовано что-то нестандартное, программа не сработает и нужно применить альтернативную. Владельцам всех карт будут интересны утилиты, экономящие место под сейв. Игра часто резервирует себе объем памяти под сохранения больше, чем это может реально понадобиться. Все это можно скачать с <http://www.gbaemu.com/> (раздел Tools).

FLASH LINKER

подключении через USB не требуется) и кабеля LPT 2 LPT (впрочем, он как раз в хозяйстве пригодится). Втыкаем шлейф в USB, ставим драйвера и софт, читаем мануал (PDF). Оформленный не без претензий на дизайн линкер подмигивает зеленой лампочкой. Все замечательно?

Берем карту, и тут нас постигает легкое разочарование. Неужели стоило \$100+ вещь облекать в мягкий полупрозрачный пластик, через который просвечивают микросхемы и нелепая батарейка? Хорошо лишь, что ее частично закрывают наклейки с логотипом. Сравнения с обычным картриджем флэшка не выдерживает еще и потому, что она... больше, точнее, выше сантиметра на полтора. Минус несколько процентов портативности. Но через полминуты оцениваем преимуще-



Внимание, идет экзамен. То есть, тьфу, картридж читается.

ство дешевой пластмассы – ведь карта просто не втыкается ни в GBA, ни в линкер, хотя вроде бы размер совпадает. Все, приехали? И где же ориентированность на простого юзера? Опытный консольщик сразу попытается разобрать картридж и посмотреть, что там внутри. Ну и заодно воткнуть его без корпуса. Но смотреть там особенно не на что (в далекие 90-е так приходилось перед покупкой выяснять, есть ли в картридже флэш и батарейка, обеспечивающая его работу), а слот в линкере не может удерживать карту без корпуса. Мне оставалось только одно – взять попавшийся под руку Batman Vengeance для GBA и выточить по его образцу в корпусе картриджа флэшки лишний желобок, да сделать правую стенку тоньше раза в два. Не напильником, правда, а пилочкой для ногтей. Сработало!

ЧТО ЖЕ ЭТО ЗА ЗВЕРЬ?

Разумно сравнивать Flash Linker с MP3-плеерами, работающими на флэше. В тех разве что объединены устройства записи и воспроизведения, вот и вся принципиальная разница. Плюс к функциям записи информации на флэш-картридж и считывания информации с любого картриджа (к слову, аналогичный процесс в большинстве MP3-плееров запрещен из соображений защиты их производителей от служителей закона) добавляются считывание сейвов и запись оных. Записываем игры (и сейвы) на картридж, втыкаем его в GBA и запускаем все это.

Функцию считывания игр я протестировал в первую очередь – полученный с обычного картриджа ROM-файл без проблем запустился на эмуляторе. Если вдруг у вас с этим возникнут проблемы, рекомендую уменьшить скорость чтения (см. настройки программы), а также попробовать опознать результат утилитой GoodGBA.

Теперь о записи. На карту в моем случае влезают 256 Mbit игр – это могут быть четыре игры по 64 Mbit, восемь игр на 32 Mbit или что-то иное – в любых сочетаниях! Игр размером в 128 Mbit в природе существует лишь несколько – редкие и непонятные японские релизы. Учтите, что место под сейвы (гарантируется работа сохранения для четырех игр одновременно, у меня работало и шесть сразу) зарезервировано заранее и в объеме карты не учитывается. Но если игр несколько, то нужно дописать еще и примитивную программу с менюшкой (вспомните древние пиратские картриджи для NES aka Dendy), а она то как раз использует общий объем карты! Чтобы не занимать зря место, она дописывается вместо последних данных одной из игр, а вам сообщается о возможных глюках. Проблемы действительно могут быть – к примеру, Sonic Advance у меня вдруг завис в середине уровня. Поэтому рекомендую либо не забивать карту целиком, либо заранее смотреть, заполнен ли конец ROM-файла нулями или же там находятся осмысленные данные. Ну или, к слову, появляются потому, что размер картриджа всегда выравнивается под один из стандартных. Особенно сильно это проявляется у демо и самописных программ.

Дальше все просто: втыкаете карту в GBA, включаете, выбираете в менюшке игру и наслаждаетесь ей. Наверное, самая ценная для меня вещь – то, что теперь не нужно та-



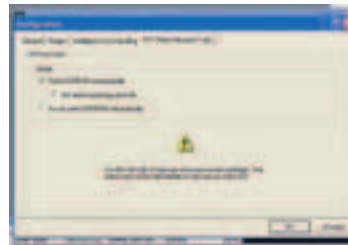
Перезаписываемый картридж стоит дороже, чем все остальное, вместе взятое.

«УМНЫЙ» SAVE

В софт встроена система Intelligence Save Handling, позволяющая полностью отказаться от ручного управления сейвами. Вставляете картридж – все сейвы автоматически считываются, если найдены новые – сохраняются. Записываете игру на картридж – софт одновременно ищет самый свежий сейв для нее и загружает его без вашего участия. Впрочем, никто не мешает вам заниматься всем этим вручную.



Чувства – как после покупки нового винчестера! Что бы еще такое записать?



Если что – можно и пропатчить...

сказать с собой кучу мелких картриджей, боясь их потерять; подборки из Sonic Advance, Golden Sun, Megaman Battle Network EXE и эмулятора NES вполне достаточно для сколь угодно медленно ползущей электрички.

ОПЯТЬ ЭМУЛЯТОРЫ?

Действительно, нельзя забывать и о втором крайне важном достоинстве Flash Linker. Ведь только с его помощью можно запускать эмуляторы NES, Sega Master System, ZX Spectrum и GBC. Последний нужен потому, что просто закачивать ROM-файлы на Flash Linker для GBA нельзя – они не запустятся (точнее, нужно докупать отдельное устройство – переходник GB Bridge).

Как их использовать? Не буду трогать Spectrum, но с тремя остальными системами дело обстоит одинаково: надо с помощью особой утилиты приписать ROM-файлы к эмулятору, в результате чего получается ROM-файл для GBA. С ним уже можно обращаться как с обычной игрой, в том числе и запускать на эмуляторе GBA для PC. Это, к слову, тоже полезно, т.к. появляется возможность использовать сглаживание 2D-графики для NES-игр.

И важная вещь: в отличие от эмуляторов для PC, здесь мы имеем дело не просто с предметом ностальгии. Игры для Sega Master System и NES от-

ФАКТЫ РОССЫПЬЮ

■ Перепрошивается флэш довольно долго, в моем случае игры на 64 Mbit записывались примерно за четыре минуты. Если процесс вдруг прервется, картридж не испортится (все-таки, не CD-R/RW болванка), но лучше его сразу после этого отформатировать.

■ Опасения насчет того, что флэш-картридж сокращает срок службы батареек у GBA, не подтвердились, существенных изменений я не заметил. Но у карт на 64Mbit такая проблема действительно есть, учтите это.

■ Теоретически флэш допускает ограниченное количество перезаписей, но, как и в случае с MP3-плеерами, на это внимание обращать не обязательно.

■ Если вдруг какая-то игра на GBA не заработала, попробуйте снизить скорость записи да заодно проверить, как она ведет себя на эмуляторе.

■ В картриджах на 256Mbit физически есть четыре банка для сейвов. Первые три игры на картридже используют по одному банку, все остальные сохраняются в четвертый.

■ Ценную информацию можно найти на <http://fafaq.gbaemu.com/>, а также в FAQ на <http://www.liksang.com>



Линкер таскать с собой не надо, поэтому его размеры не так важны.

NES НА GBA

Очень приятно удивил PocketNES (<http://nes.pocketheaven.com/>), лучший из эмуляторов NES на GBA. Процесс установки подробно описан на официальном сайте, там же можно скачать дополнительные утилиты. И функции эмулятора не ограничиваются банальным запуском ROM-файлов. Меню со списком игр висит на фоне... превью того, что подсвечено курсором. В любой момент можно нажать на оба шифта, чтобы выйти в список сервисных функций (где есть и сейв). Эмулятор также умеет соединяться по линк-кабелю с другим GBA и записывать себя в его внутреннюю память, чтобы потом можно было играть вдвоем! При изменении размеров изображения (на NES другое разрешение) он не добавляет черные полосы и не искажает картинку, а заставляя игру выводить на экран именно в разрешении 240x160, причем есть несколько разных методов.



Metal Gear: Snake's Revenge на GBA. Неплохо, правда?

стают по графике лишь на одно поколение от оригинальных проектов для GBA, а в плане геймплея легко могут дать фору низкобюджетным уродцам, заполонившим в последнее время списки релизов. В Battle Toads или TMNT 3 глупо играть на PC, но очень даже интересно – на GBA, особенно если вспомнить о возможности сохраняться в любой момент времени.

Еще лучше дело обстоит с разнообразием. Самые тяжеловесные игры (а их единицы!) для 8-битных систем занимают всего 4 Mbit, типичные – 1-2 Mbit. В результате два десятка лучших игр из моей коллекции для NES уместились в 32 Mbit! Не оправдались и опасения насчет работоспособности эмулятора – он прекрасно справился со всеми, без тормозов и глюков. Таскать в кармане сотню хороших игр – отнюдь не мечта бесплодная, тем более что флэш-картриджей (без линкера) можно купить и два. Так как Sega с распространением ROM-файлов не борется и скорее даже поощряет его, то позволю себе заметить, что вы задно получаете бесплатный доступ сразу ко всей библиотеке игр, никогда не портировавшихся на GBC, да еще и приспособленных для портативной системы (Sega Game Gear – фактически то же, что и Sega Master System).

ХОТИМ ROM'ОВ!

Предвижу (да что там – просто разгребая уже имеющуюся почту) возгласы в духе: хотим ссылки на архивы ROM-файлов для GBA. А легко: загляните на <http://www.pdroms.de>. Ждете подставы? Все правильно, она заключается в слове «legal» в названии сайта. Да-да, здесь лежат только легальные (то есть написанные любителями

и распространяющиеся бесплатно) игры, демки и программы для приставок. Статистика наглядно показывает, что GBA на пару с GBC уверенно держат пальму первенства. Почему? Представьте себя на месте человека, который хочет сделать игру для приставки. Да, для Dreamcast можно сделать какой-нибудь трехмерный террис или портировать писишную игрушку с открытым кодом, но вот в чем штука: продукция любителей никогда не сравнится с тем, что делают профессионалы. Делать игры для NES и Mega Drive можно, но глупо: поезд уже давно ушел, и продукция такая будет интересна лишь пиратам (к примеру, некие умельцы умудрились портировать Commandos (!) на Mega Drive). А вот GBA – приставка живая, и вместе с тем не настолько



Классика! Добавить бы мультиплеер сюда...

сложная. Каких же результатов добились любители?

Работники Visoly, по-видимому, фанатично верят в Санта Клауса – полсотни демок, лежащих на диске с драйверами, целиком и полностью посвящены ему. Ничего интересного – лишь демонстрация работы со спрайтами. Исходные тексты программ для GBA не прилагаются, хотя SDK для работы с Flash Linker имеется. Так



Трудно отличить от коммерческого проекта, правда?

что желающим ваять свою нетленку рекомендую сразу идти на <http://www.gbadev.org>, там есть и готовый софт, и документация, и утилиты (в том числе ассемблер для GBA), и самые свежие новости GBA-сцены.

Местные обитатели пока своего Golden Sun не написали, но среди моря демок есть отличные движки для платформенных игр, несколько готовых и постоянно совершенствующихся 2D-шутеров, куча тетрисов и логических игр. Пока, конечно, особой угрозы коммерческим проектам их работы не представляют, но в потенциале – могут. Скажем, в стрелял-



К сожалению, флэш-карта больше обычного картриджа для GBA.

ку M-Type (очевидно, ссылка на сериал R-Type) я играл с удовольствием, ведь на GBA ничего подобного пока не наблюдается. Интересно, что хотя сама Nintendo потихоньку свернула работу над играми, где GBA соединялся бы с сотовым телефоном, любители освоили и эту область! Рискну предположить, что рано или поздно появится связка «GBA+доступ в Интернет+эмуляторы NES/SMS», работающая по тому же принципу, что и Kaillera (<http://www.kaillera.com>). А это уже серьезно.

НАПОСЛЕДОК...

Забыл ответить на самый главный вопрос. Не рискну рекомендовать Flash Linker к покупке (всем подряд, дорогой он все-таки (\$70-\$250)). Но так как сам GBA очень дешев, то в сумме как раз получится стоимость обычной «большой» приставки (к которой тоже, кстати, нужно еще докупать карты памяти и джойстики). Остаётся добавить Afterburner (встроенная подсветка), и можно считать, что супернавороченный (но на язык почему-то просится слово «полноценный») GBA готов. Хардкорным геймерам он обязательно понравится.

P.S.

Странно, но сайты Visoly и популярного магазина Lik Sang перешли в нерабочее состояние примерно в одно время. Microsoft с Nintendo дремать и не думают... ■



МИКРО

КОММАНДОС



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

Monte Cristo

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Developed by Monte Cristo. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

ХИТ?

PANZER DRAGOON ORTA



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: shooter ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Smilebit
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.panzer-dragoon.com/>
■ ДАТА ВЫХОДА: 1 февраля 2003 года ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12653



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

Рanzer Dragoon стала первой игрой, позволившей полностью проявить потенциал приставки Sega Saturn, тогда еще только вступившей в соревнование с первой PlayStation. Сейчас, по прошествии многих лет, особенно хорошо видно, что вовсе не переносы аркадных хитов Virtua Fighter и Daytona USA, а именно необычный и крайне привлекательный трехмерный шутер от Team Andromeda впервые показал, на что способна сеговская 32-битная консоль. Прямолинейная по части геймплея, Panzer Dragoon принадлежала к категории стрелялок «на рельсах»: персонаж (наездник

на спине дракона) передвигался по уровню автоматически, игрок же контролировал только перекрестье прицела, не забывая жать на спусковой крючок. Благодаря возможности мгновенно разворачивать камеру вбок или назад простреливалось почти все окружающее пространство. Мощный по тем временам 3D-движок и удобное управление уже были залогом успеха проекта, однако главная прелесть его состояла в изумительном облике игрового мира и интересном сюжете, изложенном посредством CG-роликов.

АРТХАУС

По признанию художников Team Andromeda, создавая визуальный ряд игры, они развивали концепции, заложенные



Творения Sega пользуются всеобщим признанием, а уж по количеству активных фэнов они могут поспорить разве что с продукцией вчерашней соперницы Nintendo. И хотя большинство подразделений компании обласканы любовью народных масс, легендарная Team Andromeda – единственная внутренняя команда Sega, вокруг которой развилось явление, более всего напоминающее религиозный культ.

ХИТ?



▲ Поражающий воображение босс: сплав древних утерянных технологий и живой органики.

в творчестве известного французского иллюстратора и комиксиста Мебиуса. О слепом копировании стиля мастера, конечно же речи быть не могло – скорее работы Мебиуса послужили крепким фундаментом для разработки уникальной вселенной, не имеющей аналогов в мире видеоигр. Экзотические ландшафты, вычурная архитектура, невероятные костюмы, невиданные животные, загадочные механизмы, непривычные звуковые находки в саундтреке – каждая черточка была новой, свежей, неожиданной. Игра буквально лучилась оригинальностью. Возможно, продукция других компаний была ничуть не менее техничной, но в плане атмосферности, в тонких вопросах подачи игрового мира Panzer Dragoon обставила всех, наглядно продемонстрировав, что должны представлять собой электронные развлечения следующего поколения.

КУЛЬМИНАЦИЯ?

Каким бы ни был великолепным оригинал, вторая игра серии Panzer Dragoon Zwei превзошла его по всем статьям. Досконально изучившие двухпроцессорную архитектуру Saturn программисты Team Andromeda смогли реализовать гораздо более продвинутую графику, а геймплей был заметно разнообразнее введением аль-

ЛУЧШЕ ПОЗЖЕ, ДА ЛУЧШЕ

13 сентября Sega выступила с неожиданным заявлением о том, что дата выхода игры переносится с ноября на 1 февраля 2003 года. Выпадение PDO из обоймы предновогодних блокбастеров вице-президент по маркетингу Sega of America Майк Фишер (Mike Fischer) прокомментировал так: «Sega дорожит своей репутацией, и решение компании продиктовано нашей преданностью идеям производства сверхкачественных игр».

К тому моменту, когда была проанонсирована третья часть, Panzer Dragoon имел огромную армию лояльных фэнов, которые следили за каждым шагом создателей, затаив дыхание.

тернативных вариантов прохождения и особой системы развития дракона (животное мутировало и обзаводилось новыми способностями в зависимости от сложности выбранного пути и проявленного в бою мастерства). К тому моменту, когда была проанонсирована третья часть, Panzer Dragoon имел огромную армию лояльных фэнов, которые следили за каждым шагом создателей, затаив дыхание – и это был тот самый случай полного единения простых геймеров и профессиональных обозревателей (пресса единодушно восхищалась сериалом). Team Andromeda лишь раз подтвердила, что по-прежнему готова удивлять по-

ттенную публику, резко сменив направление развития в сторону кардинально отличного от шутеров жанра: блистательная Azel: Panzer Dragoon RPG (Panzer Dragoon Saga в США) стала достойным ответом Sega на царствующую в стане конкурентов Final Fantasy VII и, как считают многие, завоевала право называться лучшей приставочной RPG 1998 года. Фэны ликовали...

КОЛЛАПС

Тогда-то и произошло, казалось бы, немыслимое: находящаяся в зените славы Team Andromeda внезапно объявила о прекращении работы над сериалом и своем расформировании. Сложно сказать, что послужило причиной для столь радикального шага. По сей день появляются новые гипотезы, но все они обычно не выдерживают проверки здравым смыслом, а бывшие сотрудники команды предпочитают не комментировать загадочный распад на пике своей популярности. Волнительная атмосфера тайны вокруг этого события бережно культивируется фэнами, и история Team Andromeda получила статус своеобразной легенды, пересказываемой поклонниками Sega на сотнях сетевых форумов и постепенно обрастающей все более захватывающими детективными и мистическими подробностями. Вскоре после этого Saturn сошла со сцены, уступив место Dreamcast – прекрасной приставке с непростой судьбой, чья жизнь на этом свете была яр-

▼ Орте помогают отряды повстанцев, время от времени встречающиеся на ее пути.



кой, но незаслуженно короткой. Несмотря на обе Shenmue, Soul Calibur и десятки других отличных игр, Dreamcast отчаянно не хватало своего Panzer Dragoon. Поклонники серии могли только мечтать о том, как бы выглядела их любимая игра на мощной 128-битной платформе...

РЕНЕССАНС

К счастью, справедливость восторжествовала. Оказалось, что ни закрытие Team Andromeda, ни даже отказ Sega от дальнейшего продолжения борьбы на рынке приставочного железа так и не смогли похоронить любимый всеми сериал. Panzer Dragoon, по-

▼ Спорим, что ни в одной игре для Xbox не было еще таких зеленых шаров? Кра-со-та!

добно фениксу, возрождается на мощнейшей современной приставке, Xbox. Коммерческие интересы Microsoft вступили во взаимодействие с желанием Sega вернуть на рынок одну из своих самых удачных торговых марок, и все говорит о том, что выходящая этой зимой Panzer Dragoon Orta станет достойной наследницей ранних игр сериала. Созданием ее занимается Smilebit, куда после скандального распада перешли ключевые фигуры Team Andromeda – новую часть делают люди, отнюдь не чуждые сериалу. Работы над PDO стартовали весной 2001 года, изначально ей занималась группа из восьми человек. Начальником проекта стал Акихико Мукайяма (Akihiko Mukaiyama), главным продюсером – Такаюки Кавагоэ (Takayuki

ДОПРОС С ПРИСТРАСТИЕМ

Продюсер PDO Такаюки Кавагоэ отвечает на вопросы журналистов:

В.: Как вы относитесь к жанру шутеров?

О.: В Японии он скорее считается нишевым жанром, хотя сам включает в себя множество подтипов. Лично мне кажется, что это очень важный жанр. Посмотрите, с появлением на рынке все новых поколений приставок шутеры не исчезают за ненадобностью, а наоборот, позволяют испытать технические возможности консолей.

В.: Какие игры вас впечатлили сильнее всего?

О.: Оригинальная Panzer Dragoon и ее сиквел Zwei, потому что они стали первыми ласточками в стане приставочных 3D-шутеров. Еще я люблю Xevious – немало денег потратил на нее в аркадах.

В.: Какие свежие элементы Panzer Dragoon Orta вносят в жанр?
О.: Создавая игру, мы не собирались вершить революцию или выступать с какими-то принципиально новыми эволюционными задумками. Нам просто кажется, что данный жанр лучше всего подходит для выражения сущности сериала. Что касается внутреннего мира игры, то мы уверены, что выводим его на качественно новый уровень.

В.: Игра получается такой, как задумывалась первоначально?

О.: По большей части.

В.: Каковы, на ваш взгляд, ключевые элементы игр сериала Panzer Dragoon?

О.: Возможность отбивать вражеские выстрелы, превращения дракона. Ну и сам дракон вещь уникальная, согласитесь.

В.: Какая из игр серии ваша любимая?

О.: Сложно выбрать одну игру. Пожалуй, все же первая часть – она произвела наибольший эффект. Но если бы я подбирал игру с точки зрения того, насколько хорошо в ней показан мир Panzer Dragoon, то назвал бы вторую часть. Если бы меня спросили, какая игра сильнее всего впечатляет своим подходом к жанру RPG, то выбрал бы третью. А самая последняя часть нравится мне из-за своего подхода к визуальной части. Видите, они все – мои любимые.

В.: Вы задумывались над тем, почему сериал так сильно нравится поклонниками?

О.: Существуют несколько причин. Конечно же, необходимо упомянуть неоспоримый талант Team Andromeda и тягу всех ее сотрудников к постоянным улучшениям собственных результатов. Вдобавок каждая игра была исключительно оригинальна и представляла передовые для своего времени технологии.

В.: Касательно системы ветвящихся миссий в PDO: она работает так же, как в Zwei?

О.: В общем и целом – да, но теперь игрок может сразу определить место сюжетной развилки.

В.: Можете ли вы что-либо прояснить относительно сюжета?

О.: Мир, где происходит действие PDO, опустошен войной. Археологи Империи наткнулись на захоронение выращенных древней цивилизацией искусственных воинов-клонов, создали из них армию и пытались завоевать соседей – но клоны подняли восстание и стали нападать на имперские города. Как раз во время такой атаки и начинается игра.

В.: Будет ли игра поддерживать режим высокого разрешения стандарта HDTV?

О.: Нет.

В.: Почему вы решили перенести дату выхода PDO?

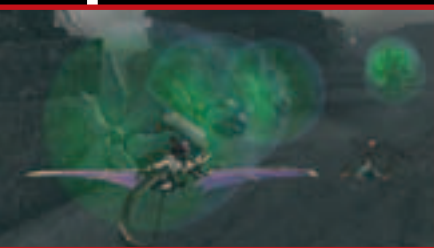
О.: Необходимо больше времени, чтобы улучшить игру.

В.: Насколько тяжело далось вам это решение?

О.: Я потерял 50 килограмм. (смеется)

В.: Чем вы больше всего гордитесь в Panzer Dragoon Orta?

О.: Дело не столько в ней... Я горжусь тем, что наша компания смогла выпустить в этом году два хитовых, непохожих друг на друга проекта для Xbox. Бесценный опыт, полученный нами при работе над этими играми, помогает нам создавать Panzer Dragoon Orta.



АНИМАЦИОННАЯ ВЕРСИЯ



Нет ничего удивительно в том, что по Panzer Dragoon снято аниме. Странно другое: получасовой фильм (в Штатах и Европе его выпускала на VHS ADV Films, переиздания на DVD пока не было) безысходно плох. На неинтерактивном экране PD не повезло: казалось бы, игры с увлекательными историями должны были только подхлестнуть сценаристов – но в итоге получился набор постыдных штампов. Полюбоваться тут тоже особенно нечем: «ручная» анимация от корейских субконтракторов откровенно слаба, а коряво выполненные в 3D драконы позорят гордое имя сериала.

ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ

Panzer Dragoon (Saturn – 10 марта 1995 г., PC – 1996 г.)
 Panzer Dragoon Zwei (Saturn – 22 марта 1996 г.)
 Panzer Dragoon Mini (Game Gear – 22 ноября 1996 г.)
 Panzer Dragoon I & II (Saturn – 13 декабря 1996 г.)
 Azel: Panzer Dragoon RPG (Saturn – 29 января 1998 г.)
 Указаны даты релизов в Японии. Azel: PD RPG в Штатах была переименована в Panzer Dragoon Saga.



▲ ПВО летающей крепости открывает огонь по приближающему дракону Орты.

Kawagoe), а за внешний вид игры взялся художник Сигэрю Курихара (Shigeru Kurihara). Постепенно, по мере того как другие сотрудники Smilebit перебазировались под крыло Мукайямы, заканчивая работать над Jet Set Radio Future и Gunvalkyrie, коллектив разросся до тридцати человек – причем туда вошли все выходцы из Team Andromeda, фактически весь «первый состав» Smilebit. После долгих обсуждений жанровой концепции сиквела было решено все-таки придерживаться экшн-корней серии и делать шутер, а не ролевою игру. По мнению Такаюки Кавагоэ, возвращение к оригинальной концепции – наиболее удачный способ заново представить Panzer Dragoon геймерской аудитории.

▼ Если вы знаете, что это такое, и зачем из него торчит огурец, просветите нашу редакцию.



БОНУСНЫЙ ДИСК

Японский релиз PDO традиционно будет состоять из обычного и коллекционного изданий. В последнее, помимо игры, войдет компакт-диск с попурри из лучших музыкальных треков оригинальной игры, Panzer Dragoon Zwei и Azel: Panzer Dragoon RPG. Пока неизвестно, планируют ли американское и европейское подразделения Sega распространять подобный подарочный набор.



▲ Desperation-атака дракона расщепляет весь экран смертоносными зарницами.

ЭПИК

Smilebit пока держит сюжет в секрете. Известно только, что действие PDO происходит примерно через 20-30 лет после событий трилогии с Saturn, а главный персонаж игры – беловолосяя девушка по имени Орта. Судя по отрывкам из начального ролика, ее содержали под охраной, и во время атаки на тюремный комплекс узницу освободил дракон, на спине которого Орта и предстоит путешествовать по дюжине гигантских, замысловатых уровней. Похоже, PDO в сюжетном плане все-таки



ПРОВЕРКА СЛУХА

Музыкальное сопровождение всегда играло в Panzer Dragoon далеко не последнюю роль. Любителям сериала приятно будет узнать, что саундтрек PDO пишет композитор Еситака Адзума (Yoshitaka Azuma), работавший над музыкой всех предыдущих частей, а ценителей качественного звука наверняка порадует реализованная в игре поддержка стандарта Dolby 5.1.

связана с предыдущими частями: в другом видеоролике многообещающе фигурирует силуэт Азель, ключевого персонажа ролевой игры. Так или иначе, вряд ли нам дадут оценить большинство сценарных изысков до непосредственного релиза PDO — а уж в том, что этих изысков подготовлено немало, сомневаться не приходится.

БРАЗДЫ

Демо-версии, представленные на весенней выставке E3 и осеннем Tokyo Game Show 2002, состояли из разных частей двух уровней. Этап под названием City in the Storm служит прологом к игре и начинается сразу после вступительной заставки, когда Орта вскарабкивается на спину дракона и уносится из своей темницы. Во втором эпизоде The Fallen Ground к игроку и его дракону на время присоединяются еще несколько персонажей, и вместе они вступают в воздушное сражение над опустошенными землями, покрытыми какими-то разрушенными постройками и толстым слоем пепла. Основы игровой механики повторяют Panzer Dragoon Zwei с ее ветвящейся структурой миссий и поединками с огромными боссами, управление тоже принципиально не изменилось. Аналоговая рукоятка позволяет корректировать направление полета дракона (в рамках «тоннельной» структуры этапа, конечно), кнопка X отвечает за стрельбу из бластера Орты. Зажав

▲ На нескольких уровнях дракон не парит в воздухе, а несется по земле наподобие кенгуру.

X, можно автоматически навестись на группу противников и расстрелять их излучаемыми драконом энергетическими импульсами. В ситуации, когда начинает сказываться численный перевес врагов, на помощь придет драконья берсерк-атака, взрывающаяся экран фейерверком смертоносных разрядов. Левый и правый шифты джойпада вращают панораму на 45 градусов, позволяя расстреливать неприятелей, летящих по бокам и сзади. Зажав оба шифта, можно развернуть дракона на 180 градусов и двинуться в обратном направлении. Кнопки Y и A контролируют разгон и торможение — контроль над скоростью особенно важен в поединках с противниками, прикрывающимися от выстрелов щитами. В боях с боссами, почти как в Panzer Dragoon RPG, придется постоянно корректировать направление, с которого удобнее всего атаковать. На кнопке B «висят» превращения драко-



на: каждая из мутаций позволяет нарастить скорость, защиту или силу атаки. Игровой баланс зависит от разумного переключения из одной формы дракона в другую в зависимости от ситуации.

КОЛОСС

Переход на новую платформу ознаменовался поразительным улучшением качества графики. Наблюдая игру в действии, понимаешь, что PlayStation 2, например, это великолепие реализовать без упрощений было бы невозможно. Как и раньше с Saturn, авторы PDO демонстрируют нам все, на что способна Xbox. Эффектным образом реализована сцена побега из лагеря, расположенного в горной долине: Орта несется по воздуху, вцепившись в седло на спине своего спасителя, а по земле внизу разбегаются другие узники вперемешку с запаниковавшей охраной, и все это — во время сильнейшей грозы, под косыми струями дождя и в отблесках полыхающих зарниц. Другие уровни впечатляют ничуть не меньше, подкупая как масштабностью, так

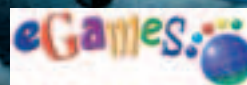
и проработкой незаметных с первого взгляда деталей вроде рассыпающихся в облака пепла противников или вскипающей от выстрелов воды. Плавная анимация и стабильно высокая частота кадров свидетельствуют о том, что железо мейкрософтовской консоли изучено специалистами Smilebit вдоль и поперек. Плавная анимация и стабильно высокая частота кадров свидетельствуют о том, что железо мейкрософтовской консоли изучено специалистами Smilebit вдоль и поперек. Плавная анимация и стабильно высокая частота кадров свидетельствуют о том, что железо мейкрософтовской консоли изучено специалистами Smilebit вдоль и поперек. Плавная анимация и стабильно высокая частота кадров свидетельствуют о том, что железо мейкрософтовской консоли изучено специалистами Smilebit вдоль и поперек.



ОТ ВИНТА!

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-ci@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2001 eGames, Inc. © 2001 Sunstorm Interactive, Inc. © 2001 ARUSH Entertainment. All rights reserved.

ХИТ?

KREED



ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

Объединив два рассказа, получаем наиболее полную картину.

Можете хоть тысячу раз говорить, что лучше один раз увидеть. Не всегда. ВВП, не отвлеченный на мониторы, узнал больше о сюжете. Торик — о геймплее. В конце концов, это тоже интересно — узнать, что наговорили Перестукину разработчики, а затем почитать, что же видел Торик на самом деле.

ПЕРЕСТУКИН СЛУШАЕТ

Есть Kreed. Галактический Солярис. Или, скорее, космическая аномальная Зона. Со слов Владимира становится понятно, Kreed — зло. Некий участок вселенной затаен — этим... да, наверное, существом. Разумным, что главное. И, как следует из названия, герою игры не избежать прямого противостояния со злым Солярисом. Но не Kreed'ом единым. Данный FPS отличается родством с масштабной RPG. Именно в таком жанре задумывался проект. А это значит, что мир буратовской игры будет не совсем стандартным для шутеров. В массе своей имеющих примитивную сюжетную проработку. «Рельсу» в руки — и вперед. В чем выражен ролевой момент? Разработчики создадут (создали; кто знает?) иллюзию, что мир героя не ограничивается узкими коридорами и рисованными бэкгранндами. Существует много достаточно незамысловатых приемов, раздвигающих границы изображенного на экране. Достаточно одного NPC с новостями других планет, и игрок уже с интересом смотрит на рисованные звезды. Способов подхлестнуть нашу фантазию полно. Замечательно, что «Бурат» обращает внимание на эти немаловажные детали. Так вот, помимо Kreed, во вселенной живет огромное количество цивилизаций. Данные на 2944 год: объединенное человечество со «столицей» на Земле уверенно прессовало своих га-

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ РАЗРАБОТЧИК: Бурат
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.burut.ru/htmlrus/kreed.php>
■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2003 года

«Страна Игр» – ваши глаза и уши в этом непостоянном мире. Один слышал, другой видел. Торик гостевал в славном граде Воронеже и видел Kreed aka «Наш ДУМ III» собственными зенками. ВВП поймал Владимира Николаева, руководителя проекта в Москве и выяснил много интересного.

ХИТ?

лактических конкурентов на протяжении многих лет. Пока не появились Тиглаари. Инсектоидная раса с жесткой иерархией, напоминающей муравейник. Тиглаари живут экспансией. Параллели со Starship Troopers и StarCraft были неуместны. Оказывается, тараканы — высокоразвитые существа! Имеют свою культуру, язык, и, что более важно, технологию. Наверное, они и марши с факелами устраивают. «А размножаются как? Неужели моногамно?», — последовал мой вопрос. Здесь все в порядке. Природа взяла свое. Дикобразу дикобразово. Слово «любовь» для жуков неведомо, ибо, аки «чужие», порождаются на свет матками. В игре будет возможность (как в зоопарке прямо) взглянуть на сие безобразия. Для защиты от насекомых Земля создала «Легион». Воины, тренируемые с детства, в постоянных трудах и молитвах. Рыцарский орден будущего. «Сила, организующая дух», — восхищенно сказал Владимир. Один и два легионера в состоянии обеспечить безопасность целого корабля. Несложно сообразить, что именно такого борца за спра-

ведливость предложат игроку в качестве Альтер-эго. Как противоположность «Легиону», существует организация джекридов, поклоняющаяся нашему старому знакомому, Kreed'у. Благочестивый джекрид обязан посетить это священное место. Хотя «посетить» — не совсем точное определение. Оттуда еще никто не возвращался. И завязка игры начинается именно с сообщения — из аномальной области только что вылетел джекридский корабль! Roger that!

ТОРИК ВСЕ ВИДЕЛ

С самого начала разработки Владимир Михайлов, директор «Бурута», обещал, что Kreed будет ориентирован на синглплеер, чем на развлечение для масс. Поэтому упор домкратом был сделан именно на баланс между мощностью оружия и сообразительностью искусственного интеллекта. Точно известно, что в игре будет десять видов оружия: от пистолета и шотгана до «энергического штурмового ружья» — пушки, стреляющей огромными ядрами. Для раз-

ДЕМОМАСТЕР

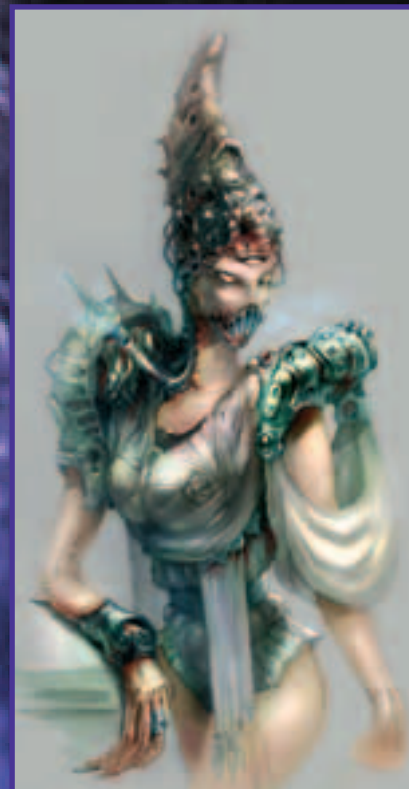
На международном фестивале компьютерного искусства Assembly'02, проводившегося с 1 по 4 августа в Хельсинки, Финляндия, работа Squish Дмитрия 'And' Андреева заняла первое место в номинации Combined 64k intro с практически двойным отрывом (5863 против 3105 голов). Дмитрий стал первым среди наших соотечественников победителем этого конкурса. Всего в мире 11 счастливых обладателей золотого кубка в данной номинации. Работа доступна для скачивания с главного сценевого портала ftp.scene.org или напрямую с домашней странички Дмитрия "AND" Андреева www.intercon.ru/~and/squish.zip.



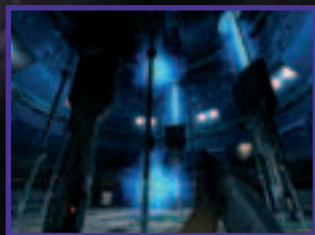
▲ Вот возьми и напиши здесь: «новый скрин из Doom III». Поверили бы?



■ Внимание к деталям игрового мира — обязательное условие для «Бурута».



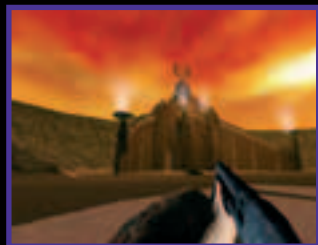
По-моему, это Тиглаари. Смертельные твари.



вития ловкости и меткости предлагается три вида гранат: дефрагментационные (т.е. осколочные), дымовые и энергоподавляющие. Ну а что касается AI, то его разработка ведется уже длительное время, за которое создатели научили своих маленьких монстриков системе триггеров-шаблонов. Упомянутая система означает, что враги будут принимать решения, основанные на том, что они видят. К примеру, если игрок, истекающий кровью, вооружен пистолетом и выходит в комнату, где кучкуется с десятком монстров, те немедленно на него набросятся. А если вражина, бегущий по своим делам по коридору, столкнется с сияющим от радости героем, во-



оруженным большим лазерным ружьем, первый тут же рванет в ближайшую известную ему комнату, в которой наверняка есть его сородичи. Впрочем, в игре будет три уровня сложности, от которых и будет зависеть интеллектуальное развитие врагов. Движок игры, именуемый XTend, способен на такие неоднозначные фишки, как поддержку рассеивающегося тумана, тени, отображающиеся в реальном времени. Помимо этого, лопасти вентиляторов будут вертеться, мониторы будут светиться веселым Windows (или чего туда запишут разработчик), контрольные панели загадочно гудеть, а все, что может хоть как-то подавать при-



СТИМУЛЯТОРЫ

Спросите разработчиков, чем они вдохновлялись, работая над проектом, и вы узнаете об игре все. «Бурут» рекомендует: «Чужие», сериал Wing Commander, произведения Стерлинга, Гибсона, Дика. И так, в списке – кино, книги и компьютерные игры. А вы ожидали чего-то еще?

знаки жизни – именно этим и занимается. Из дополнительно интерактива можно упомянуть источники освещения типа «лампочка обыкновенная», которые можно уничтожить. Причем порой это даже влияет на игру – например, как вам, так и врагу будет довольно трудно ориентироваться в неосвещенном помещении с разбитыми лампочками. Вот список технологий, которые поддерживает XTend: пиксельные и вертексные шейдеры, динамический свет и тени, реалистичная физика, интенсивно используемый бамп-маппинг, модульность движка, модульность графической части движка (о, да! – прим. ред.).

Отдельно хочется отметить главное свойство жидкостей в Kreed. Да, они умеют течь, переливаться и менять форму. Это хорошо заметно на примере из игры: предположим, вы застрелили монстра, он упал в воду, но не целиком. Движок обработает модель таким образом, что вода будет плавно обтекать ее, а не скроет в своих пучинах. Сами же модели будут использовать текстуры с функцией bump-mapping. Это когда вы приближаетесь к объекту, а он не ухудшается в качестве, а наоборот,

◀ Культовое сооружение джекридов.



▲ Темные коридоры с кровожадными Тиглаари.

улучшается за счет быстро подгружаемой текстурой более высокого качества. В последнее время эта технология вплетается в дизайн-документы многих проектов с мировыми именами. А что же, скажете вы, будет с нами? К чему готовиться бедным геймерам, какую конфигурацию заказывать? Разработчики сказали нам очень четкие и вполне понятные сведения о требуемых железках: процессор с тактовой частотой не ниже 1.5 ГГц, 256 мегабайт оперативной памяти, видеоакселератор не хуже GeForce 3 или Radeon 8500. Увы, но карточки классом ниже просто-напросто не потянут игру даже в минимальной конфигурации. (Всем оставаться на местах! У меня другая информация о минимальных требованиях: PIII 700, 256 MB RAM, 32 MB Video – прим. ВВГ). ■

ПОЛУНОЧНЫЙ ДРАЙВ

midnight^{真夜中}GT

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



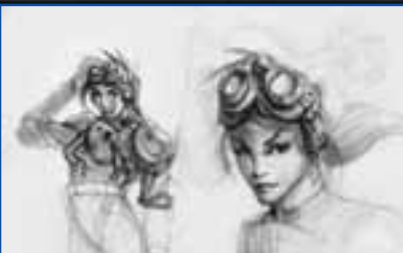
www.nd.ru

Rage

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

В РАЗРАБОТКЕ

■ ПЛАТФОРМА: PS2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi-Universal
■ РАЗРАБОТЧИК: Nihilistic Software/Blizzard ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ОНЛАЙН: <http://www.blizzard.com/ghost/> ■ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2003 года
■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12526 года



Су-blade в действии — против такой «косы Смерти» никто не устоит. Вторым оружием выбраны смертоносные энергетические сюрикены.



Светящиеся элементы костюма Новы могут легко заметить враги!



ВОЗВРАТ К КОРНЯМ

Билл Ропер о том, почему SC:G разрабатывается исключительно для приставок: «Когда мы определились с концепцией проекта, стало понятно, что требующуюся для его реализации свободу нам способны предоставить только консоли. Насколько же здесь все отличается от PC! Меньше управляющих кнопок, совершенно иной подход к интерфейсу, другая структура этапов, экранное разрешение — для нас работа над SCG стала захватывающей проверкой сил».

STARCRAFT: GHOST

Blizzard снова дружит с приставками. Компания, создавшая в прошлом веке The Lost Vikings, Blackthorne и Rock'n'roll Racing, готовит консольную игру под своей самой известной торговой маркой, лейблом StarCraft. С момента громкого анонса игры на Tokyo Game Show 2002 журналистам стали доступны некоторые подробности проекта. Спешим ими поделиться.

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

StarCraft: Ghost — это тактический боевик с видом от третьего лица, чье действие происходит во вселенной StarCraft, со всеми далеко идущими последствиями. Лицо игры — вооруженная и очень опасная рыжеволосая Нова, диверсант-ghost. Почему именно призрак, а не любой другой персонаж из обширной копилки юнитов StarCraft? Несмотря на то что игроки порой не придают большого внимания призракам в PC-версиях StarCraft, эти юниты играют огромную роль в развитии сюжета. Кер-

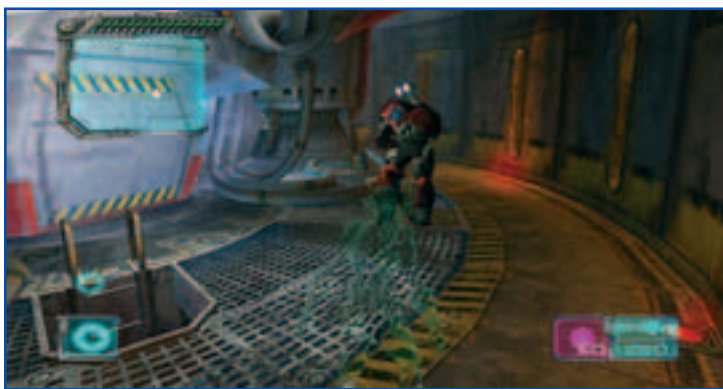
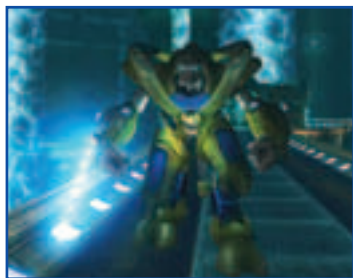
риган, ключевая фигура для вселенной игры, до своего заражения была призраком — таинственной фигурой, выполняющей задания правительства Конфедерации. Убийство Ангуса Менска на Корхале, когда обезглавленные трупы предводителя повстанцев и всей его семьи были вывешены на балконе их резиденции — дело рук команды ghost'ов. Далекий родственник японских ниндзя, призрак в совершенстве владеет боевыми искусствами, пользуется маскирующим термокамуфляжем, развивает паранормальные способности — иными словами, это идеальный кандидат на роль главного героя приставочного экшна по StarCraft.

ВЫЗЫВАЮ ОГОНЬ НА СЕБЯ

Небогатый начальный арсенал Новы состоит из стандартной 25mm C-10 Canister Rifle, и по ходу игры нам не раз представится возможность пополнить его более экзотическими видами оружия вроде, миль пардон, Perdition Flame Thrower (излюбленная игрушка Firebat troops) или специально придуманного для SC:G гибридного протосо-терранского клинка Су-blade. Система автонаведения на цель дает возможность чуть сдвинуть акцент на передвижение в бою, превращая сражения с некогда вселявшими ужас Goliath в изящную пляску вокруг неповоротливых ходунов — сопровождаемую, естественно, методичным отстрелом секций их брони. Прямо на по-

ВЕЯНИЯ МОДЫ

Бронекостюм Новы на ранних набросках одновременно напоминает самурайские доспехи, скафандр космонавта и обмундирование водителя бронетехники. Хотя функциональность финального дизайна героини можно оспорить (убийца-невидимка скорее спрячет волосы под маской и постарается не выдавать свое присутствие мерцанием лампочек), художникам Nihilistic удалось создать весьма запоминающийся образ.



Если вы приглядитесь к скрину, то на переднем плане заметите полупрозрачный силуэт Новы в деле знаменитая способность терранских Ghost'ов.



ле боя можно будет обращаться за помощью к своим покровителям: находящиеся на орбите звездолеты Конфедерации в любой момент готовы нанести точечные ядерные удары по указанным мишеням. Правда, между отсылкой Новой координат и бомбардировкой существует объяснимая задержка, поэтому от выделенного района стоит держаться подальше – термоядерные заряды «своих» и «чужих» не разбирают.

ДО ЗУБОВ

Экипирована наша девица почетно: предохраняющий тренированное тело Hostile Environmental Suit даст фору скафандрам Самус из Metroid Prime; камуфлирующее устройство Personal Cloaking Device делает из Новы почти полную невидимку на непродолжительный период времени (сопровождается этот процесс знакомым еще по «Хищнику» характерным спецэффектом, а срока работы генератора хватит для того, чтобы прокрасться за спинами врагов в искомое место или незаметно перебазироваться в точку ведения прицельного огня); особые усовершенствования костюма позволяют призраку развивать невероятную скорость, настолько высокую, что течение времени в окружающем

мире замедлится – привет bullet time из Max Payne и Dead to Rights. Нова сможет видеть сквозь стены и «читать» ауры врагов, взбираться по канатам и отвесным стенам, прятаться от камер наблюдения, плавать, лазать по трубам на потолке и перерезать колючую проволоку.

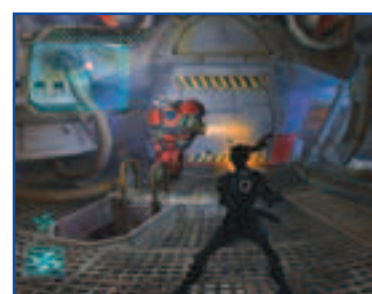
ТРЕХМЕРНЫЙ STARCRAFT!

Blizzard надеется включить в игру всех (!) юнитов из StarCraft и Brood War – если не в качестве противников, то хотя бы в виде участников сюжетных сценок. На скриншотах уже засветились и терране, и зерги с протоссами. Авторы говорят, что для каждого юнита прорабатывается своя система поведения: к примеру, земные морпехи могут поднимать тревогу, по положению щитка их визора удастся определить, насколько встревожен боец; при малейшей опасности зерги закопаются в землю и т. д. Рассказывая об игре, вице-президент компании Билл Ропер (Bill Roper) упомянул, что существует небольшой шанс появления в SC:G представителей расы Xel'Naga в качестве секретного бонуса. Объявлено, что Нова сможет управлять различными средствами передвижения, среди которых ховерцикл Vulture, хо-

дун Goliath, Siege Tank, Wraith и Dropship. На протяжении нескольких миссий нам придется сражаться бок о бок с терранскими морпехами, сдерживая атаку сотен яростных зерлингов на десантную базу. В своих интервью Билл Ропер не раз упоминал, что Blizzard внимательно наблюдает за ростом популярности мультиплеер-режима Halo, и многие обозреватели расценивают это как намек на возможность реализации versus-режима для двух или четырех игроков в SC:G.

РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА

Работы над проектом ведутся параллельно: в Blizzard прописывают сюжет, характеры персонажей и рекомендации по поведению героев, а Nihilistic Software (Vampire: The Masquerade – Redemption) занимается графической стороной и непосредственно кодированием. Один из основателей Nihilistic Роб Хюбнер (Rob Huebner) в свое время был в команде создателей оригинальной StarCraft, и в Blizzard уверены, что проект находится в хороших руках. В Японии изданием StarCraft: Ghost займется Carcom, которую с Blizzard связывает многолетнее сотрудничество. ■



Обратите внимание на детальную проработку интерьеров – StarCraft наконец-то шагнул в 3D!

■ ПЛАТФОРМА: simulation ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ РАЗРАБОТЧИК: 1С:Maddox Games
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 256 MB RAM, GeForce2
 ■ ОНЛАЙН: <http://games.1c.ru/il2/fb.htm> ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002 года



НОВЫЕ САМОЛЕТЫ:

- Ju-87D-3
- Ju-87G-1
- Bf-109G-14
- Bf-109G-10
- Bf-109K-4
- FW-190D-9
- He-111H-2
- He-111H-6
- Me-262A-1a
- Me-262A-2a
- Brewster Buffalo F2A
- Hurricane Mk I
- Ла-5
- Ла-5F
- Ла-7 (2x20mm ШВАК)
- Ла-7 (3x20mm Б-20)
- И-153 М-62
- И-153Р
- Hurricane Mk IIB
- Hurricane Mk IIC
- Hurricane Mk II с советским вооружением
- P-47D-10
- P-47D-27
- P-40E
- P-40M
- P-40 с M-105П
- ТБ-3
- Новые самолеты под управлением AI:**
- Bristol Blenheim MK I
- Bristol Blenheim MK IV
- Fiat G-50
- Morane MS.406
- Morane MS.410
- Morko Morane с M-105П
- Ил-4
- СБ-2М-100
- СБ-2М-103
- Bf-110C
- Bf-110G
- Me-210Ca-1
- Me-210Ca-1 Zerstorер
- 1х40mm, 2х3 150mm ракеты

«ИЛ-2 ШТУРМОВИК: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ»

У вас уже есть отличные джойстик, педали и сектор газа? Купите вентилятор. Большой и мощный. Поставьте за монитором и нацепите летные очки – «консервы». Готовы? Включайте! Вентилятор – последний штрих, и вы в открытой кабине гигантского небесного тихохода ТБ-3. Скорость 150, высота 300, прожектора шарят по небу, бьют зенитки. Доворот на цель... Бомбы пошли!



«Рабочее место» бомбардир He-111, и отрывающийся из него вид.



Советский Ленинград, выдержавший 900 дней блокады, смотрится на удивление чистым и ухоженным. Вам же предстоит защищать его небо.

АЛЕКСЕЙ ДУБИНСКИЙ ALEX@OTAKU.RU

*«Яки» пошли наперерез. Завязался бой. На брюхе вражеских истребителей мы увидели финские опознавательные знаки.
 - Да это же «Фиаты»!
 - А. Ф. Калининченко, 12-й ГвАПЛБ.*

Столкнуться с финнами придется теперь и нам. Помимо машин немецкого производства, «горячие парни» оседлают американские «Буффало», итальянские «Фиаты», французские «Мораны» и английские «Бленхеймы» с «Харрикейнами». Возможно, придется столкнуться в воздухе и с попавшими в руки финнов «чайками» И-153 и бомбардировщиками СБ. «Фиаты», «Мораны» и «Бленхеймы» пока недоступны для пилотирования, на остальных самолетах можно полетать, превратившись на время в виртуального финна. Балтийская кампания будет проходить во время Великой Отечественной, но уверен, что кампании для «финской» войны 1939-40 годов ждать долго не придется – карта есть, практически все самолеты тоже. Кампания за финнов может быть

очень интересна, ведь им довелось летать буквально на всех типах самолетов, воевать сначала против СССР, а потом Германии, так что пылкому кампанистроителю воистину есть, где развернуться.

Карта вообще многообещающая. Тут и Ленинград, и Ладога с «Дорогой жизни», и Таллин, и несгибаемый Кронштадт, и Хельсинки, бывший заманчивой целью для советских дальних бомбардировщиков вплоть до самого выхода Финляндии из войны – именно на него кидали пятитонные бомбы сверхтяжелые «Петляковы». Я, например, очень надеюсь на кампанию по мотивам знаменитого романа Чаковского «Балтийское небо», который считаю лучшей нашей книгой о летчиках.

Если Финляндия стремилась максимально ограничить свои отношения с Германией и при первой же возможности умыла руки, то Венгрия была с фашистами до самого конца – последний вылет венгерские ВВС совершили 30 апреля 1945 года. В отличие от финнов, венграм пришлось сражаться как против советской фронтовой авиации, так и против американских стратегических бомбардировщиков и их прикрытия. В «Забывтых сражениях», очевидно, акцент будет сделан имен-

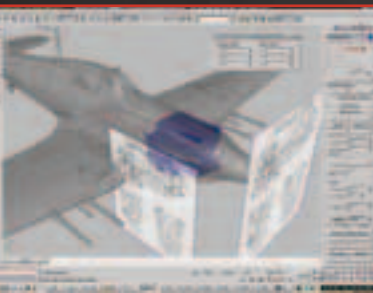
но на противостоянии ВВС СССР и МКНЛ (венгерских ВВС) в районе озера Балатон, где развернулись одни из самых жарких боев завершающего этапа войны.

Кампания за венгров будет проходить на стандартных немецких машинах, а вот венгры как противники будут представлены также и достаточно интересными тяжелыми истребителями Me-210Ca-1 двух модификаций. Третья новая карта – Западная Украина. Кампаний для нее пока нет.

ВЕСТИ КРУГОВОЕ НАБЛЮДЕНИЕ!

«В этот момент нас схватили прожекторы, один за другим моментально в светящийся купол спаялись и повели по огромному темному небу. В кабине все осветилось, как днем. Даже болтики на приборной доске засверкали. Тут же разрывы снарядов машину подбрасывать начали».
 – Герой Советского Союза А. В. Пресняков, 1-й ГвМТАП

В «Забывтых сражениях» ПВО превратилось из обычного для других симуляторов статистического неудобства в настоящего противника. Зенит-



Так готовятся новые модели поврежденных двигателей.



ИЛ-2 ШТУРМОВИК: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ



ТБ-3 воевали с первого до последнего дня войны.



В горах воздушные бои станут интереснее и зрелищнее.

ADD-ON ИЛИ НЕТ?

Ubi Soft издает «Забывшие сражения» на Западе под названием *Il-2 Sturmovik: Forgotten battles* как чистый add-on, то есть для игры будет необходим диск с оригинальной игрой *Il-2 Sturmovik*. В России же после некоторых колебаний решили выпустить «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения» как полностью самостоятельным и самодостаточным симулятором, не требующим наличия первого диска.



Сейчас его поймут прожекторы, и «Юнкерс» — не жилец.

ные орудия, аэростаты заграждения и прожекторы, работающие в связке, призваны оградить защищаемый объект от атаки. Сент-Экзюпери вспоминал, как его бортстрелок восхищался феерической картиной «храма света», сотканного лучами прожекторов. Это действительно нечеловечески красиво — и смертельно опасно. Прожектора не просто слепят, их свет — только цветочки. Ягодки разного калибра последуют тут же, в достаточных для летального отравления свинцом количествах. Да и стальной трос под невидимым в темноте аэростатом заграждения — не подарок.

Раз уж зашла речь о красоте, нельзя не упомянуть о новинках в графике. Вода теперь отражает то, что должна отражать, а волны ласково плещутся, накачиваясь на песчаные пляжи. В такой воде и фрица утопить приятно... К уже имеющимся моделям кораблей будут добавлены немецкий крейсер ПВО «Ниобе» и торговый сухогруз. С

советской стороны представлены линкор «Марат» (о, сколько виртуальных Руделей породит эта модель!), легендарная «Аврора», крейсер «Киров» и, опять-таки, сухогруз. Заявлены новые образцы бронетехники, прежде всего, венгерской. Появились красивые горы. Большое внимание уделено городам, особенно Ленинграду и Хельсинки. В них смоделированы многие исторические здания и памятники, а сами города «спроектированы» в соответствии со своими планами сороковых годов. Питерцы вполне смогут ориентироваться над городом, даже не заглядывая в карту.

БОЕВАЯ РАБОТА

«Через полчаса полета на флагманском самолете стал давать перебои левый мотор. Обороты винта иногда падали до минимальных».

- Герой Советского Союза П. И. Хохлов, 1-й ГвМТАП

Теперь кратко об изменениях внутри самого симулятора. Управление двигателем стало более реалистичным и сложным, надо будет постоянно следить за качеством смеси, радиатором и нагнетателем, делая поправки на скорость и высоту полета. Развита модель повреждения, теперь двигатель имеет 20 различных зон, попадания в которые будут приводить к разным последствиям. Можно изменять окраску любой машины и лица пилотов и — не для «всех Ла-5 в игре», а именно для конкретного самолета! Улучшен редактор миссий с динамической кампанией, добавлена онлайн-овая трекописалка. Появится видимая линия фронта. Усовершенствованы искусственный интеллект противника и физика флайт-модели.

От винта! И не забудьте про вентиляторы. ■

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 19 ноября

(game)land

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Treyarch ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.treyarch.com/ourgames/minorityreport/>
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 12 ноября 2002 года ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12651



Наш герой сможет покупать новые удары и комбо на черном рынке.

Возможность побывать в знакомых по фильму декорациях – один из главных козырей игры.



Судя по скриншотам, рукопашные бои в Minority Report будут занимать большую часть времени.



ТОМ КРУЗ СТАЛ БЛОНДИНОМ?

Видимо, из соображений экономии денег разработчики не стали просить разрешения сделать главного героя игры визуально похожим на Тома Круза, исполнителя главной роли в фильме. Поэтому вместо красавчика-коротышки мы увидим высокого, мужественного блондина с изрядным количеством интеллекта на лице. При этом зовут его по-прежнему Джон Андертон. Да, с Пауком все было проще...



MINORITY REPORT

Minority Report просто обречена стать хитом. При этом творение Treyarch, как и в случае со Spider-Man: The Movie, видимо, будет одним из тех проектов, которые хвалят за то, что в них есть нечто помимо раскрученного лэйбла. Это «нечто» в народе зовется играбельностью. Будем надеяться, ожидания нас не обманывают.

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

Внушительных размеров бюджет, научно-фантастический антураж, ориентация на «продвинутую» молодежь, суперзвезда в главной роли – вот и все, что нужно фильму, чтобы он был обречен на инкарнацию в качестве видеоигры. Все, что требовалось от Activision, – это выбрать правильного разработчика для создания нового хита Minority Report. Treyarch, недавно сваявшая очень приличного Spider-Man, стала вполне логичным выбором. Если кто не смотрел фильм, поясню, в чем там все дело: в недалеком будущем изобретен способ предсказывать преступления задолго до их со-

вершения и арестовывать преступников до того, как они нарушат закон. Джон Андертон (John Anderton) – сотрудник подразделения по предотвращению преступлений. И вот в один средней паршивости день его самого по ошибке обвинили в будущем убийстве. Новость дня в том, что игра не будет в точности следовать сюжету фильма. Если верить разработчикам, они лишь взяли созданную Стивеном Спилбергом (ну и Филипом К. Диком, конечно) вселенную за основу, позволив себе немало вольностей по отношению к сюжету. В то же время самые значимые события из фильма в Minority Report все-таки произойдут. Приходится признать, что, кроме антуража, Minority Report мало чем отличается от Spider-Man: The Movie с

точки зрения игрового процесса. Наш герой умело машет кулаками, ломает телами противников мебель и разбивает окна. Разве что перемещается в основном пешком. Хотя будут уровни, где мы сможем полетать, используя реактивный рюкзак. Арсенал оружия в основном повторяет набор из фильма, включая незабвенную «палку-блевалку» (sick stick). От пресловутого Spider-Man новой игре Treyarch достался и движок. Это, конечно, позволило выпустить проект поскорее, но вот красивее от этого он станет вряд ли. Скриншоты пока тянут на сдержанное «неплохо». Одним словом, ничего принципиально нового в игре мы не увидим. Но разработчики свое дело знают. И в том, что Minority Report станет как минимум достойным воплощением фильма, можете не сомневаться. ■

3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!

СОЛДАТЫ АНАРХИИ



- Тактические действия в трехмерном мире
- захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
- удобный редактор карт
- ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
- реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
- потрясающая музыка и трехмерный звук
- десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО
ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...

...все богатство...

...и всю гордость...

...осталась только вера –
ВЕРА В БУДУЩЕЕ!



©2002 "Руссобит Паблишинг". ©2002 "Silver Style". Издатель "Руссобит Паблишинг".

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

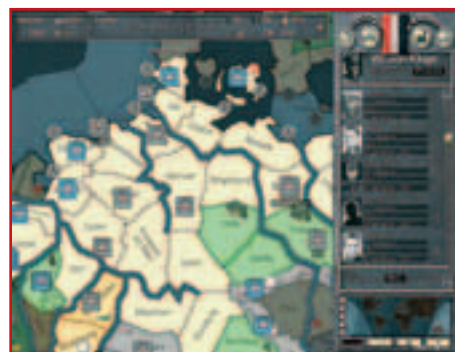
■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1C/snowball.ru ■ РАЗРАБОТЧИК: Paradox Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300, 64 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.paradoxplaza.com/hearts.asp> ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002 года



На 1 января 1936 года обстановка в Европе остается напряженной. Германия мобилизуется и требует от союзников того же самого.



Контурная карта Европы.



ДЕНЬ ПОБЕДЫ (HEARTS OF IRON)



РЕАЛИЗМ И ПОЛИТКОР- РЕКТНОСТЬ

«Делая фашистскую Германию, в погоне за реализмом мы хотели даже ввести такую опцию как *enslave*. Завоевал территорию, шлепнул по кнопке – раз, дешевая рабочая сила. Но нет, нет и нет! У нас, если вы заметили, нет ни одного нацистского символа в игре. Нет СС! Даже флаг у Германии тот, что был до пришествия Гитлера к власти», – секретничает с нами Йоаким. Правильно, товарищ! Нечего потакать фашистским гадам!



ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН PERESTUKIN@GAMELAND.RU

Компания Snowball (локализатор «Дня Победы») всегда ценит форму выше содержания. Вопросы, наказанные читателями: «Где Gothic?» и «Где, наконец, Всеслав?» улетучиваются по мере приближения к офису именитого разработчика. Сергей Климов по-дружески расскажет вам все и в то же время ничего. Удаляясь от станции метро «Динамо», автомобиль ныряет в лесной оазис посреди индустриального пейзажа. Звездные врата, телепортация. Москва остается в другом измерении. И бог с ней. Перед нами деревянные постройки, сады, огороды. Архаика. Привет, «Всеслав!» Но забудем Севку, потому как про него не спрашивал, был слегка ошарашен – от зейтиников XXI века, работающих с высокотехнологичным материалом, ожидал чего-нибудь в ином духе... и вре-

мени. Распахнувшиеся врата отправили нас и вовсе в музей советской скульптуры. Оказалось, «поместье» принадлежало известному скульптуру ушедшей эпохи. И оно сплошь заставлено копиями творений мастера. Вы почувствуете творческий подход Snowball'a, да? Вот и я проникся каким-то тургеневским духом: практически античные скульптуры, обвитые плющом беседки, небольшие тополиные аллеи. Короче, в усадьбу святейших князей я вошел умиленный и одухотворенный. Внутри меня встретил вечно улыбающийся Назаров и шведский гость, игровой дизайнер Paradox Йоаким Бергквист (Joakim Bergqvist).

ШВЕДСКИЙ СТОЛ

На матовом экране ноутбука запылало изображение. В России — «День Победы», на Западе — Hearts of Iron, среди журналюг — «вместо сердца – пламенный мотор». Очень прост в представлении — от создателей «Европы I, II» и на ее же

движке. Фэны, исходившие средневековую Европу вдоль и поперек, с этого момента не пропускают ни строчки. Э, ребята, волноваться не стоит. Это ж Paradox, елы-палы. Мои преподы по отечественной истории рублились в Panzer General, теперь я знаю, что подарить им перед сессией. Точное расположение войск на разные периоды войны, имена генералов (не Chort Yaroslavovich из «исторической» стратегии M: Total War), экономическое положение. Наглядная интерактивная История. Период с 1935 года до 1949 не предполагает крепких дружеских отношений и мирного урегулирования, но дипломатию не стоит скидывать со счетов. Есть три, так скажем, идеологии (как религии в «Европе»): коммунизм, нацизм, демократия. Есть страны, поддерживающие режимы по дефолту, есть страны, которые мы назовем колеблющимися. В превращении «неопределившихся» в своих сателлитов – сакральный смысл по-

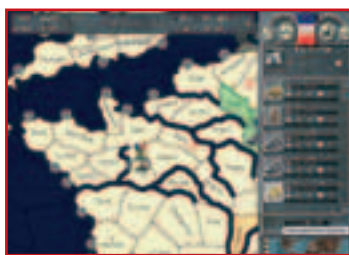




Красная Армия спешит в Севастополь – надо беречь порт, ведь Советы вместе с Монголией объявили войну США, Португалии, Германии, Италии.



Создание атомной бомбы идет полным ходом. Советскому Союзу необходимо научиться контролировать ядерную реакцию. Иначе всем будет очень грустно.



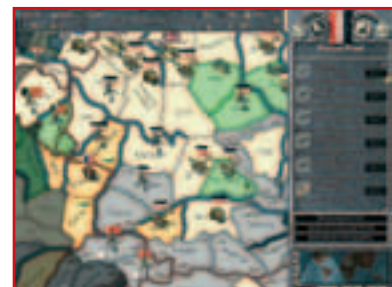
Британия будет оставлять свою Индию до последнего сепая.



Армия под командованием генерала Долгорукого выдвигается в Псков.



Выигрывает сторона, набравшая большее количество очков.



литического доминирования. Или играя за Германию, помня наказ Бисмарка, не тратит силы на Drang Nach Osten, а, наоборот, умалив Сталина, поддержать авиаудары по Британии наземным вторжением. Если Советы могут контактировать как с нацистами, так и демократами, то непримиримые демократы на переговоры с Германией не идут. Молчат без слов.

Экономика в игре как в стандартной задачке финансового вуза: будете производить максимум пушек, закончится масло для их обслуживания. «Соблюдайте баланс», – как говорили герои нашего времени Томи Анджело и Эйприл Райан. Есть четыре ресурса: железо, нефть, резина, уголь, продукты снабжения. Выделить главный, универсальный не получится. Все для фронта, для победы.

АТЫ БАТЫ

Отлебнув кофе, Йоаким небрежным «клик-клик» объявляет войну Чехии:

«Можно и вероломно, но это повлияет на мою репутацию среди союзников». У нее есть шанс? В 1935 – да. Германия испытывает острый недостаток в железе и танковых армда клепать не может. К тому же автоматы, известные в России как «шмайсеры» – чешского производства. Парада не будет. При столкновении учитывается: время года, опыт войск, род войск, опыт главнокомандующего и даже время суток. К ресурсам я бы отнес еще бы и военные кадры. А кадры, как известно, решают. У каждой страны существует своеобразный «геройский пул», откуда можно брать известных исторических персоналий. Если на дворе 1939 год, внешней политикой в Германии и в Союзе ведают Риббентроп и Молотов соответственно. Обоих можно снять с должности (при советском и фашистском режимах смещенные исчезают из «пула» — расстреливаются, наверное). У каждого, безусловно, есть характеристики – что-то он

хорошо делает, что-то плохо. Некоторые личности в биографии имеют эпитеты — Prince of terror, например. Такого только в армию, однозначно! У Советов на 1935 год крайне интересная ситуация. Paradox вынуждает «великий могучий» к постоянной агрессии. Малоопытные генералы, непрокачанные войска... А это, знаете ли, повод для хорошенькой войны! Иначе чем будем встречать фашистских крестоносцев? Финляндия – хороший плацдарм для тренировки. Не повторяйте Сталинского шапкозакидательства, и по окончании кампании обретете костяк непобедимой Красной Армии. Закономерный вопрос: «Отсидка на американском материке и развитие до ядерной бомбы не являются ли абсолютной победной тактикой?». Йоаким успокоил: «Бомбу еще надо доставить до цели. Это же не баллистическая ракета. Да и мощность у них не та, что сейчас. Землю с орбиты не свернете!». ■



- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** puzzle
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ОНЛАЙН:** <http://www.capcom.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2002 года

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Capcom официально анонсировала GBA-версию культового Super Puzzle Fighter II Turbo, релиз которого состоится уже этой зимой.

Игра — это своего рода небезызвестная Lines, только с некоторыми оригинальными нововведениями. Как и полагается, сверху падает парочка разноцветных алмазов, и от вас требуется, вращая и перемещая камушки, образовывать группы. Однотонный набор уничтожается с помощью деструктивного Crash. Алмаз же с лейблом Rainbow служит для истребления всех камушков одного цвета, находящихся на экране.

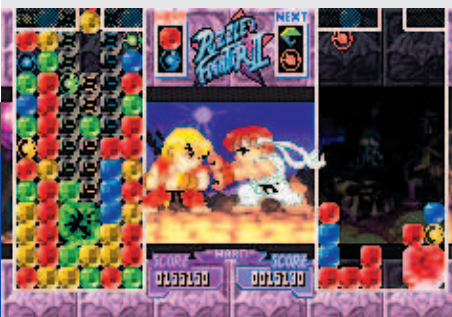
Как только играющий производит чистку своего поля, на соперника обрушивается Counter-блок, который только через пять ходов превратится в обычный алмаз.



К дизайну персонажей создатели явно подошли с юмором.

В игре представлено восемь персонажей, знакомых нам по сериям Street Fighter и Darkstalkers. Встречайте: мастера карате Ryu и Ken, всеми любимая Chun Li, охотник на вампиров Donovan, женщина-кошка Felicia, суккуб Morrigan, девочка-привидение Hsien-Ko и тинэйджер Sakura. Кроме того, обещается присутствие ряда секретных персонажей. Во время игры герои атакуют друг друга, демонстрируют самые невероятные спецприемы и призваны всячески развлекать играющих.

Задники и музыкальное сопровождение пародируют другие игры от Capcom. Что же, ждем с нетерпением! ■



- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** fighting
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway
- **РАЗРАБОТЧИК:** Midway
- **ОНЛАЙН:** <http://www.midway.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2002 года

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Наряду с версиями MK: Deadly Alliance, готовящихся для next-gen консолей, в недрах Midway ведется разработка одноименного проекта и для GBA.

Над созданием игры трудится внутренняя студия компании, на счету которой портативный и, кстати, небезуспешный SpyHunter. И это вселяет надежду, ибо выпущенный в прошлом году Mortal Kombat Advance от Virtucraft был настоящей пародией на легендарную серию.



Арена, покрытая льдом, — наглядный пример псевдоотражающих поверхностей.

В Deadly Alliance набор персонажей и локаций напрямую переключается из «взрослых» версий. В таких целях используется опыт Namco, перетавившей Tekken на GBA: полигональные персонажи применяются для создания двумерных спрайтов с сотнями кадров анимации. Кроме того, мощности портативной консоли позволяют встроить динамическую камеру,



способную совершать наезды и описывать круги вокруг арены. Не обошлось и без новомодных эффектов, как пример, в ряде локаций заметно отражение на поверхностях. Одним из недостатков точно станет ограничение в управлении, ведь используются всего четыре кнопки. Зато насилия никто не отменял, и кровь будет литься ручьями. Кроме того, можно будет изувечить персонажей своего друга при игре по link-cable. Окончательный список героев пока находится под секретом, но, как мы все знаем, без любимых народом Sub-Zero и Scorpion дело не обойдется. ■

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** puzzle
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubi Soft
- **ОНЛАЙН:** <http://www.ubisoft.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2002 года

WORMS BLAST

Worms Blast — пазловая вариация ненаглядных червячков — уже в декабре переключается с PC на Game Boy Advance. Где ей, в общем-то, самое место.

В этой puzzle-игре совмещены физика и оружие из оригинальных игр серии, а также заставляющие пораскинуть мозгами элементы Bust-A-Move.

Вверху экрана расположены разноцветные шарики, которые с течением времени опускаются все ниже и, как нежелательный результат, могут раздавить нашего героя. Как видите, построение игрового процесса очень схоже с таковым из BAM. Однако вы можете и даже должны использовать все подручные средства, чтобы уничтожать объекты. Конечно же,



речь идет о различном оружии, которое, кстати, предназначено для шариков строго определенного цвета.

Стандартная базака производит взрыв установленного радиуса, а шотган поражает объекты, находящиеся в непосредственной близости. Лазер способен проходить сквозь препятствия и отражаться от особых блоков. Не забыли и о резво отскакивающих гранатах и мощной связке динамита.

Помимо всего, обещается несколько многопользовательских режимов, которые будут осуществляться с помощью link-cable. ■

Самое главное в серии Worms — юмор. Здесь без него тоже не обойдется.



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure
- ИЗДАТЕЛЬ: Microids
- РАЗРАБОТЧИК: Microids
- ОНЛАЙН: <http://www.microids.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002 года

POST MORTEM

Мicroids, недавно отличившаяся выпуском великолепной Syberia, готовит новый сюрприз – мистический триллер Post Mortem. Действие игры разворачивается в Париже 20-х годов прошлого века. Это было время, когда XX век начал оказывать свое индустриальное влияние на сознание человечества.



Обратите внимание: у героев отдельно прорисованы и анимированы пальцы.

Главный герой игры – американский детектив Gus Macpherson, который зачем-то решил переселиться в Париж. Тут-то его и наняла одна загадочная (ну а какая же еще?!) особа для расследования ритуального убийства ее родственников. За время расследования нам предстоит пообщаться с более чем 20 персонажами. При этом далеко не все из них станут нам помогать. Microids разработала новую технологию ведения диалогов: от наших реплик будет зависеть поведение собеседника. Кроме



того, разработчики обещают, что в Post Mortem игроком будет двигать в первую очередь желание распутать тайну убийств, а не банальное стремление посмотреть, что же там будет в следующей локации. Понадеемся на лучшее. В Syberia все получилось как надо. ■

- ПЛАТФОРМА: Xbox, PC
- ЖАНР: action
- ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Gorilla
- ОНЛАЙН: <http://www.gorilla.com>
- ДАТА ВЫХОДА: лето 2003 года

RAZE THE ROOF

Ребята из Gorilla больше года работали над движком Mayhem Engine, на котором будет основана их будущая игра Raze the Roof. И хотя скриншоты пока не поражают воображение своей красотой, все равно можно смело говорить, что разработчики не зря едят свой хлеб. Все дело в том, что главной особенностью Raze the Roof станет полная разрушаемость всего и всех. Мы управляем боевым роботом и сражаемся против таких же железных парней прямо посреди огромного мегаполиса. Иг-



Надеюсь, разрушение домов не будет выглядеть как отщепление от них заранее заготовленных блоков.

рок, как слон в посудной лавке – любой неосторожный шаг приведет к самым серьезным разрушениям. Вы заметили, что вас кто-то преследует по лестнице? Один выстрел и за вами образовался непреодолимый завал. А пяток взрывов вообще обрушит дом. При этом оружие по-разному действует на различные материалы. Скажем, лазер легко проходит сквозь стекло, но не прожигает каменную стену.

Такие возможности движка открывают широчайшие перспективы для multiplayer'a. Возможно, так оно и будет. Но главное сейчас, по словам самих же разработчиков – это найти издателя. ■

В отличие от большинства подобных игр, в Raze the Roof мы управляем роботом, сопоставимым по размеру с человеком.



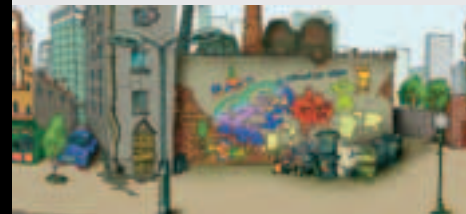
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: quest
- ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
- РАЗРАБОТЧИК: Гершвин
- ОНЛАЙН: <http://www.akella.com>
- ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002

ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК – 2: ВОЗВРАЩЕНИЕ ИГРОКА

Героями не рождаются – героями умирают. Хотя некоторым везет, и они не умирают, а превращаются в обаятельных шалопаяв, которые снимаются в кинофильмах, мультиках, а иногда участвуют в компьютерных играх. Таким исключением и стал Билл Арт – человек с лицом бандита, душой Деда Мороза и бутылкой виски под мышкой, а по совместительству – главный герой квеста «Провинциальный игрок – 2».

Стоит сразу признаться, что лицом Билли Арт похож не только на бандита, но и на последнего бойскаута Брюса Уиллиса. Помимо него в игре появятся герои, как две капли пива «Жигулевское» похожие на других знаменитостей: сексуальная, как Валерия Новодворская, вахтерша; мускулистый, как Борис Березовский, продавец сигарет; и многие другие. Очевидно, что общаться с такими персонажами господину Арту будет непросто. Но в «Провинциальном игроке #1» он не зря набивал себе шишки, а противникам – физиономии. У него появился бесценный опыт. Еще недавно казалось, что это – та самая вещь, которая появляется сразу после того, как была нужна. Но теперь-то ясно, что без дела она не останется – в новой серии «Игрока» без опыта никуда. Разве что на кладбище.

Однако даже наличие огромного опыта не сможет гарантировать, что, например, отношения с дамами, которых в игре будет предостаточно, будут складываться легко и гладко. Конечно, существуют два безотказных способа командовать женщинами. Но



их никто не знает. Даже я. А уж тем более Билли Арт. Видимо, поэтому у нас и нет жен. Зато есть брюки, которые для Арта явно важнее жены, поскольку в Нью-Козюках, где разворачивается действие «Игрока-2», существует масса мест, куда можно пойти без жены. И нельзя без брюк. Но все это, конечно, мелочи по сравнению с главной целью Билла – получить приз в соревнованиях по бильярду. Это несложно. Просто помните, что счастье игрока – когда партнеры его понимают, а несчастье – когда они его раскусили. Будьте крепким орешком! Как Брюс Уиллис. То есть как Билли Арт. ■



ПОЕДИНОК С ПРОШЛЫМ

UNREAL TOURNAMENT 2003



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Extremes ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
 до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600, 128 MB RAM,
 3D-ускоритель (16 MB) ■ ОНЛАЙН: <http://www.unreal-tournament2003.com> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF11253

ШЭЙН ТРЕЙСИ
 SOMMONEL@HOTBOX.RU

Н акал страстей, с которым игровая общественность ждала выхода Unreal Tournament 2003, может сравниться разве что с ожиданием сиквела десяти заповедей. Свой пророк Моисей и у нас имелся – господин Марк Рейн, с завидной регулярностью снисходящий на форумы Infogrames. Но вместо заветных круглых золотых скрижалей он держал в руке очередной зуб, который грозился отдать, если UT2003 не появится в ближайшую неделю. Публика не хотела зуб, она хотела UT и рисовала на виртуальных заборах обидные картинки с участием Рейна. Запасу зубов последнего можно подивиться, ибо число раз, когда он открывал рот и вместо фразы «UT ушел на золото» произносил: «Ну... этого, самого... товарищ директор... ишло недельку погодите, и усе вам будет» – давно перевалило за 32. Однако ж вот оно. «Раз, два, три – елочка, гори!» – сказал Марк Рейн. «Гори, гори, ясно, чтобы не погасло!» – подхватили радостные геймеры.

КУСЬ-КУСЬ

Пресс-релиз к елочке любезно сообщает: «Сиквел-блокбастер! Все, что сделало оригинальный UT незабываемым, возвращается вместе с новыми режимами игры... новыми персонажа-



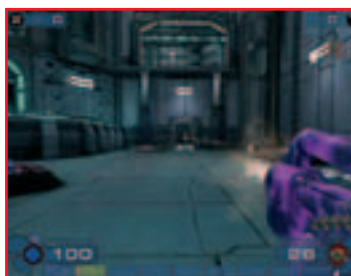
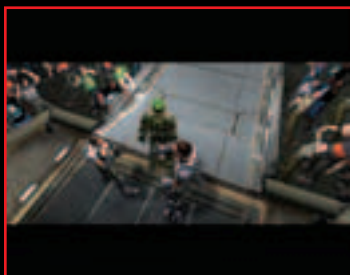
▲ Летим. Уровень с пониженной гравитацией – раздолье для практикующих Double Jump.

ми и разнообразными картами, в том числе детализированными закрытыми аренами и впечатляющими просторами открытых пространств... несравненная графика...» и так далее. Как человек, повидавший немало всяческих пресс-релизов, могу сказать, что в каждом из них есть доля правды, размеры которой разнятся. В случае с UT2003 доля большая. Теперь о ней. Вкусняшка номер один, она же гвоздь программы, он же ее слабое звено – графика. Красота по-анрильски – это вам не в квачок с пятым рiстiр'ом гонять, на здешней Дерibasовской гуляют постепенно и любят переливами 256 оттенков зеленого в луче Lightning Gun'a. Карты в UT2003 про-

дизайнены до последнего листика на дереве, до последнего проводка в многожильном кабеле, свисающем по стене. Добавлена масса деталей. Следует сразу отметить, что: а) включенная полностью, вся эта красота сносно бегают не на самых навороченных машинах; б) вид игры с выключенными графическими изысками не сильно испортит вам настроение, ибо останется еще много всего, чтобы полюбоваться. Другой вопрос, когда и зачем любоваться. Предположим, в ходе сингл-кампании вы еще сможете оценить художественную резьбу по полигонам, но в жанре deathmatch, изящно и красноречиво именуемом «мясо», вам будет не до вышеупомянутых ше-



Мощный косметический ремонт в многопользовательском режиме несколько не способствует улучшению эргономики игры. Недаром же народ почти сразу кинулся клепать новые версии старых карт, той же Curse.



▲ А так выглядит Double Damage, если вам удастся его заполучить.

девров изобразительного искусства, напротив, обилие деталей может даже помешать. Мощный косметический ремонт в многопользовательском режиме несколько не способствует улучшению эргономики игры. Недаром же народ почти сразу кинулся клепать новые версии старых карт, той же Curse.

А LA CARTE

Больше усилий на ниве сочетания приятного с полезным Digital Extremes приложили в области режимов игры. Прощай, Assault, здравствуй, Bombing Rip. Последний западные критики сравнивают то с футболом, то с регби, только что не с пляжным волейболом. Суть BR такова: есть «бомба» (ее почему-то все упорно называют мячом), которую надо найти и забросить в ворота врагу (либо запрыгнуть туда с ней самому). Еще одно новшество – Double Domination: команда игроков должна захватить две контрольные точки на карте и удерживать их в течение 8 секунд. И тому, и другому режиму пророчат большое стратегическое будущее, но сами пророки не отрицают, что на картах почти всегда найдутся



места, сбивающие баланс напрочь, а следовательно, убивающие и весь интерес. Остальные режимы – DM, TDM и CTF остались без изменений. Что еще у нас под елкой? Adrenaline. Субстанция, гревшая сердца и тельца игравших в Max Payne, в UT2003 оказалась похолоднее. Вы собираете на уровне капсулы с адреналином (при респауне после гибели их количество сохраняется) и, набрав 100, можете выполнять комбо-трюки вроде ускорения, частичной невидимости и других. Проблема в том, что воспользоваться адреналином в полной мере смогут только опытные игроки – собирать капсулы довольно долго, а время их действия очень ограничено. Впрочем, трюки присутствуют и без адреналина. Добавлен Rocket, хм, простите, Double Jump и прыжки от стен. Да, это про-

творечит понятию «физика», но авторы посчитали, что слово Unreal главнее. Зато они оторвались по полной на моделях игроков. Физическая модель «тряпичной куклы» – это нечто. Смерть на миру красна, в миру UT2003 она прекрасна. Горечь от того, что на вас сделали фразг, подслащивается конфеткой в виде изящно летящей (падающей, скатывающейся) тушки или ее фрагментов. Признаюсь, в паре таких моментов мне хотелось аплодировать. Бранные останки не проваливаются в абстрактную преисподнюю, а превращаются в подобие зеленых призраков, развеивающихся в воздухе (я, правда, хотела бы, чтобы это были упитанные ангелочки с арфами, поющие Die Another Day). Новое в оружии: начну с плохого. Отняли снайперку и всучили шафт.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

Послушав многоуважаемого Трейси, почтенных отцов, решили тоже вклиниться. Мы не кибератлеты. Порвать кого-нибудь в Soul Calibur можем, а на равных рубиться в WCG-дисциплины в соседнем Netland'e – никак (хотя есть Jedi Outcast – прим. ВВП). Расскажем ситуацию со своей юзерской колокольни. Смотрим на UT2003 как на развлечение для хорошей компании. Не все же кругом киберы! И так, не совсем понятны опасения Полоса. Играем уже в клубах. Играем во всю! Не с максимальным разрешением, да. Но терпимо, друзья. Хотя это, как смотреть футбол в секторе за воротами. Пророчить UT2003 судьбу популярной программы для работы в офисе пока затруднимся. Потенциал есть. «Bombing Rip – отдел на отдел» может оказаться серьезным конкурентом фрицам из финансового отдела против красноармейцев из производственного в Battlefield 1942! И высокие требования здесь не причем. Пес с ними. Г-н Wolf прав.



▲ Тело, брошенное в воду... В данном случае мы можем наблюдать вполне реалистичную картину гибели врага.

ЛИДЕР

Как бы то ни было, на данный момент среди шутеров UT2003 вырвался вперед и уверенно лидирует в общем зачете. DOOM III будет ориентирован в первую очередь на однопользовательскую игру, Quake IV – пока что больше достояние слухов. Единственным конкурентом UT2003 может стать только его предшественник, оригинальный UT.

Судя по увиденному на серверах, шафтиться народ не хочет. И правильно, ведь в целом в ружьях навели баланс, и дали такую веселую штуку, как Ion Painter, на открытых пространствах наводящую на врага бомбардировку со спутника, добавили прыгучести пулям Flak Cannon и прочих кулдевайсов.

Статистика в мультиплеере теперь выдается со специального сервера. К сожалению, система пока не налажена, и он практически бесполезен. Несчастное существо, почти в каждом игровом обзоре получающее пинка разной степени увесистости, AI, в UT2003 тоже его не избежит. Сделан на совесть, но в синглплеере ваши товарищи-электронники будут думать в первую очередь о себе, а боты-враги, наоборот, о вас, даже тогда, когда вам это покажется невозможным.

Учитывая, что почти вся сингл-кампания проходит в командном режиме, оптимизма это нам поубавит.

КОГДА ГОВОРЯТ «ГУРЫ», ПУШКИ МОЛЧАТ

В рамках начертания этого текста мной было произведено легкое воздействие на умы весьма известных персонажей из игрового мира, а именно 34s|Volf'a (planetunreal.ru) и c58ld1monn'a (cyberfight.ru). Мнения этих любезнейших господ об UT2003 читайте ниже.

34S|VOLF

«Нацелился, поймал, и – смерть пройдохам!». Гете, «Фауст».

UT2003 претендует на звание самого сбалансированного шутера за все время существования такого класса

игр. Абсолютно очевидно, что разработчики пытались одним выстрелом убить двух зайцев сразу – UT и Quake III. Сложно прогнозировать насколько успешным будет такой шаг, но рациональное зерно в этом есть.

Интерфейс: Видно, что игра затачивалась под Xbox. И это вызовет у MOD-мейкеров большое количество претензий, связанных с отсутствием привычного UWindows-интерфейса. Собственно, нынешний «экстерьер» понравится квакерам, поскольку явно прослеживается дань традициям, заложенным командой iD Software.

Движок: Unreal engine, возможно, является сегодня самым жизнеспособным движком. По сути, в игре используются модифицированные классы UT, что сильно облегчает жизнь разработчикам и радует фанатов Unreal. Так-



«Раз, два, три – елочка, гори!» – сказал Марк Рейн. «Гори, гори ясно, чтобы не погасло!» – подхватили радостные геймеры.



▲ Дизайн модели, к сожалению, буйством фантазии не отличается. Те же человечки в тяжеловесных скафандрах плюс нелюбимые ящеры и какой-то черт из Халлоуина.



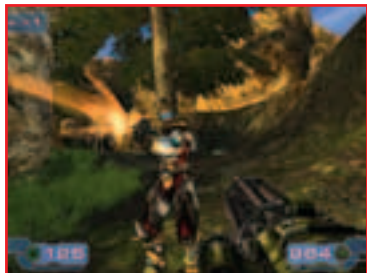
же следует отметить увеличившуюся по сравнению с UT гибкость графических настроек: теперь и в самом деле можно приблизиться к уровню «graphics OFF», что просто вводит в восторг любителей «квадратных ракет» и отсутствия текстур.

Геймплей: Уникален. Что-то взято из UT (ASMD, Dodge, Lift Jump), что-то – из Quake III (распрыжка, даблджампы, «рельса»). В результате получилась гремячая смесь, обещающая новые трюки, красивые фраги и хорошую динамику. Внешне игра стала медленнее (по сравнению с UT). Однако ситуация в корне изменяется, когда начинаешь





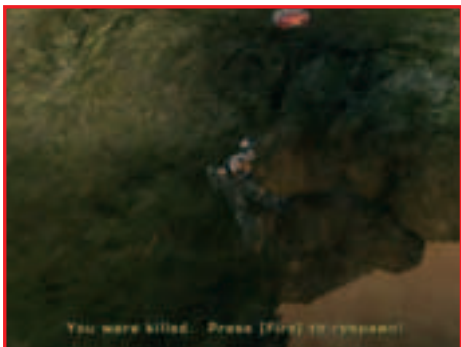
использовать Dodge Jump, преодолевая достаточно большие расстояния одним быстрым и эффектным прыжком. Подстать прыжкам и оружие: Rocket Launcher теперь позволяет «ловить чешку в полете», шарик ASMD стал больше и делать сферы теперь проще, хотя знающие люди возразят, что шарик вылетает не по центру, а «справа-снизу». Lighting Gun (она же «рельса» и «снайпа») стреляет редко, что вынуждает более осмотрительно пользоваться этим оружием. Зато стало возможным одним выстрелом сделать 2 фрага. Link Gun – наследник Pulse Gun и Shaft'a – имеет одно очень правильное свойство: когда попадаешь во врага, то луч выпрямля-



ется, позволяя более точно отслеживать перемещения соперника. Как только прицел «уходит» в сторону, луч становится извивающимся и, естественно, бесполезным.

Конечно же, разработчики в погоне за красотой поналегили ОГРОМНОЕ количество спецэффектов: вспышек, блесков, теней. Выглядит все великолепно, но через 10 минут графика ручками доводится до состояния графики первого Quake. Настоящему игроку нужно, что-

▼ Та самая динамика «тряпичной куклы» – погнуб, мой герой не без изящества плавно сполз в воду.

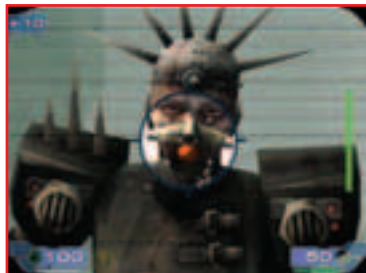


бы было видно врага и его кровь, а не вспышки ракет, тряску пулемета и т.д. Поэтому прогеймеры вряд ли оценят потуги дизайнеров.

Боты: Зажигают. Не стоят тупо за углом, могут ранить и победить отжираться. Грамотно стреляют из ракеты, а потом при отступлении лупят из снайпы. В общем, из 10 дуэлей на dm-antalus с годлайком мне удалось выиграть всего 6 раз.

Звук: Отменный. Далеко слышно шаги, поэтому в дуэли можно практически всегда подловить человека за углом.

Несколько слов о картах/уровнях. Это является единственным ностраживающим моментом. Дело в том, что из заявленных 1x1 карт только одна, ну в лучшем случае 2 являются подходящими для дуэлей в понимании философии UT, хотя каждый камешек на них положен не просто так, а с глубоким умыслом, понять который можно, поиграв день-два. Разработчики с самого начала позиционируют UT2003 как игру, ориентированную на командные сражения, поэтому ясно, почему дуэлям уделено меньше внимания. Но согласиться с таким подходом вряд ли возможно, поскольку все крупные международные соревнования без дуэльных турниров не обходятся. Вывод: UT2003 rules!



У МИКРОФОНА C58|D1MONN

Уже зимой состоится первый дуэльный турнир от CPL по UT2k3 в рамках The CPL® Pentium® 4 Processor Winter 2002 Event. Регистрация на чмп начнется с 15 октября, турнир рассчитан на 128 участников. Но дело в том, что для соревнований нужны специальный мод (по аналогии с Quake OSP) и правила. UT2003 будет задействован в большинстве крупных турниров, так что игра заслуживает самого пристального внимания. Первое впечатление: очень красиво, динамично, просто обалденный вступительный ролик, толковые боты. Немного непривычно, но я, думаю, привыкнем. Уверен, не за горами разработка OSP или TTM2003 специально для UT2k3. Так, американская команда clan Capitol уже работает над этим. cK-Bloodshot, прославленный тимплейный игрок, запустил проект UT2k3 Map Project по созданию TMP-карт для UT 2003. Сейчас они занимаются адаптацией DM-Antalus, двигая оружие и предметы по карте в целях улучшения баланса. Его второй проект по этой же теме – переработка DM-Asbestos.

Ну а что касается антипиратской политики, здесь Epic Games пошли по следам Westwood и Blizzard – для игры в

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 Щукинская.
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: Щукинская
тел. 193-3858

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

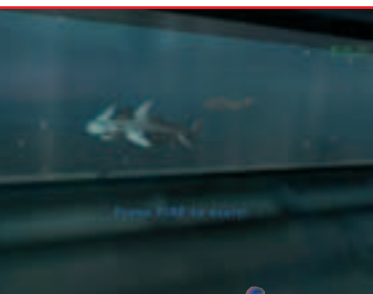
Тел. 777-0505

ФАНАТСКИЕ СТРАСТИ

Пока Марк Рейн ходил туда-сюда со своими заявлениями, алчущие фанаты развлекались как могли. Лично мне весьма понравился сайт с несколькими десятками картинок – от карикатур до кадров из фильмов, так или иначе интерпретирующих фразу Рейна: «Демо UT2003 выйдет через 2 недели».



▲ Мирный ландшафт выглядит живописно даже при минимальной детализации.



UT2003 по Интернету требуется специальный код, найти который можно, разумеется, только в лицензионных боксах. Понятно, что долго это не продлится, оперативность пиратов хорошо известна, но все же радует, что еще одна компания движется в правильном направлении.

C58|POLOSATIY СКАЗАЛ

Unreal Tournament 2003 была одной из самых ожидаемых игр этого года. Ее выход стал ключевым событием для многих киберспортсменов, специализирующихся на 3d-шутерах. Но не многие рискуют предсказать, насколько игра будет популярна, и будут ли

по ней проводиться турниры. Немного о самой игре. На мой взгляд, UT 2003 является некой смесью Quake III и первой части Unreal Tournament, только с более красивой графикой, но той же идеей – убей всех или все убьют тебя, и не раз. К сожалению, UT 2003 получился настолько красивым, что не любой компьютер потянет эту игру. У меня на работе Pentium 4 с GeForce 3, и игра все равно притормаживает, причем значительно. Также смущает то, сколько места она занимает на вашем жестком диске после установки – почти 3 гигабайта. Вряд ли в России в скором времени у домашних пользователей будут стоять подобные компьютеры, по крайней мере, не у большинства.

Про компьютерные клубы я вообще молчу. Хотя если вспомнить, то самая первая нормальная версия Quake III Test также ужасно притормаживала, выдавая около 20-30 кадров в секунду,



и только спустя несколько патчей Quake III стал быстрым настолько, что в него можно было играть без проблем. Кстати, как раз после этого и начался поголовный фанатизм Quake III, который продолжается до сих пор, хотя настоящих любителей этой игры осталось не так много.

Что же до UT 2003, то в Америке на данный момент она начинает набирать некоторую популярность, например, организация CPL анонсировала дуэльный турнир по UT 2003, который пройдет в декабре этого года в США. Его призовой фонд составляет \$30.000. Такого фонда давно не было на турнирах по Quake III. Несомненно, это дело рук разработчиков UT 2003, которые, скорее всего, заплатили CPL эти деньги с целью раскрутки игры. Такое уже было с игрой Alien vs Predator 2. Тогда CPL устроили турнир, и главным призом стал автомобиль Ford, который достался американцу Fatality. Но турнир прошел, а Alien vs Predator популярным не стал. Вполне возможно, что UT 2003 ожи-



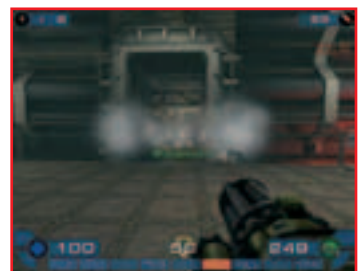
дает та же участь, хотя все зависит от европейских игроков. На данный момент только один известный клан полностью переключился на UT 2003, и этому есть своя причина – именно они стали чемпионами мира по Quake III, цель была выполнена. Как мне кажется, выход новой игры стал для клана QPO удобной



▲ Еще один пример графических красот UT2003. В установках выключено практически все, что можно.

причиной ухода из Quake III. Они уходят из него, не теряя свой титул чемпионов, ссылаясь на появление UT2003. Обвинять их в трусости не буду, да и кому какое дело. Остальные игроки и кланы пока только присматриваются к UT 2003, как бы выжидая, как поведет себя европейское отделение CPL. Ведь судьба игры во многом зависит от того, будет ли она востребована на турнирах CPL, CPL Europe и World Cyber Games. Но WCG бывает лишь раз в году, и UT2003 мы сможем увидеть лишь на WCG 2003 (недаром UT2003). Поэтому все внимание сейчас сконцентрировано на CPL Europe. Вполне возможно,

▼ Dodge this!



что разработчики UT2003 поймут это и начнут сотрудничать с Европой. Но пока что рано говорить об этом, сейчас еще идут турниры по Quake III и Counter-Strike. Но уже в ближайшем будущем UT2003 может стать игрой мирового масштаба. Если так будет, то я перейду на UT2003, хотя в данный момент я в ожидании Doom III. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Это продолжение UT! Роскошная графика, движок стал лучше, оставаясь гуманным к владельцам небыстрых машин, внесен баланс в оружие.

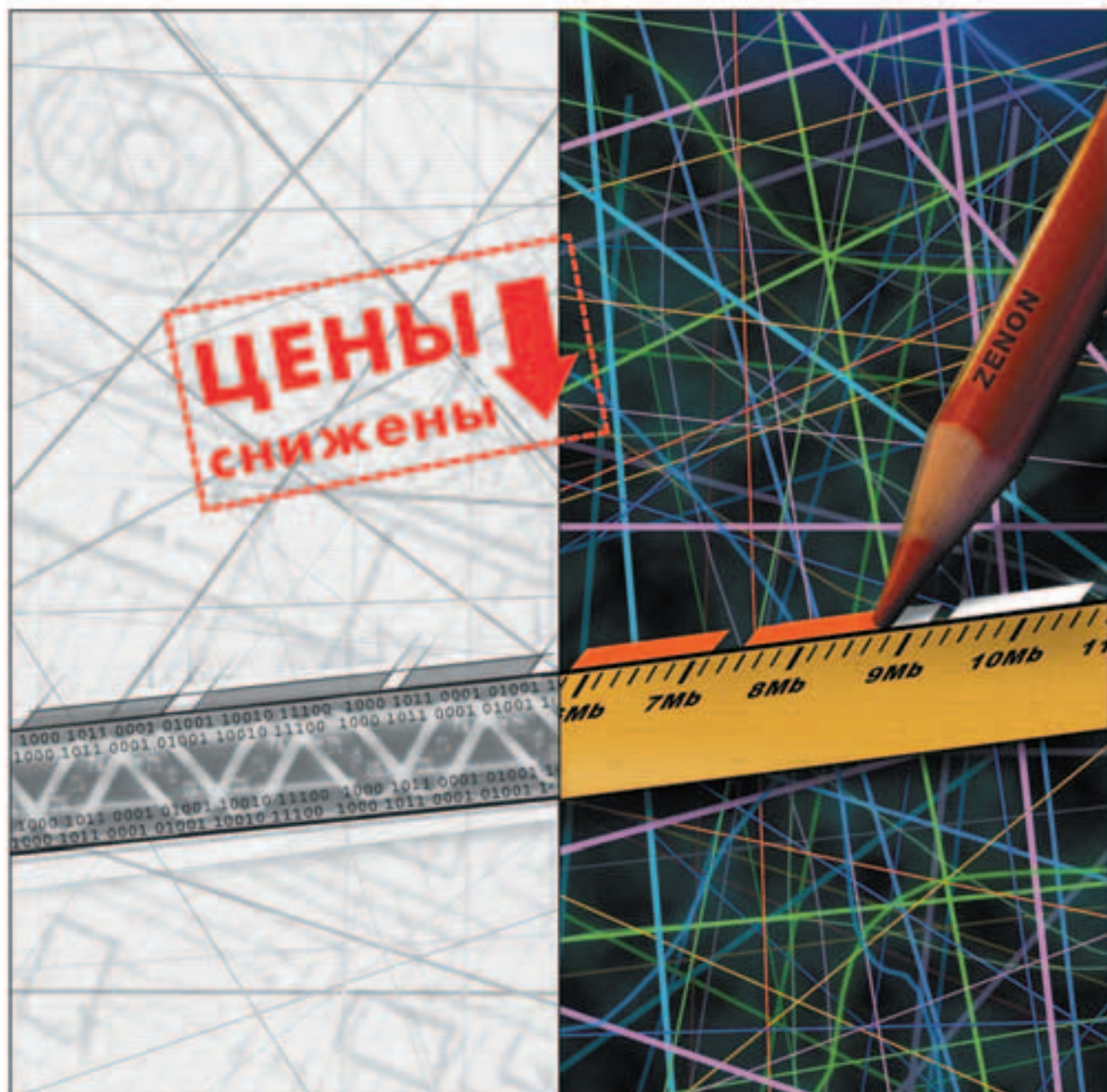
СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Ремонт был скорее косметический, чем капитальный. Глобальных перемен к лучшему не случилось, что подпортило эйфорию.

Одни называют UT2003 шедевром, другие – одноразовой забавой. Как бы то ни было, в него будут играть и любители «блесточек», и киберспортсмены. Возможно, игра переманит к себе часть квейкеров. Короче, будет жить.

9,0



ШИРОКОПОЛОСНЫМ

ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ

абонентская плата

от **\$100** /мес.

(оборудование, канал, интернет)

все цены включают НДС

Сетевое оборудование
Cisco Systems



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

(095) 232-3797
access@zenon.net

российский трафик

..\$0,006/Мб

международный трафик

..\$0,06/Мб

общий трафик

..\$0,04/Мб



НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

ЗЕЛЬДА С ЛИСЬИМ ХВОСТОМ



■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Rare
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН:
<http://www.rareware.com> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF9479

СКОЛЬКО ВЕШАТЬ В ГРАММАХ?

В связи с участвовавшими случаями выпуска компанией Nintendo игр, которые проходят за пару-тройку вечеров (Luigi Mansion, Pikmin), «Страна Игр» уполномочена заявить о том, что на протяжении StarFox Adventures рядовой игрок затратит никак не менее 30 часов. Причем данная сумма вытекает не из высочайшего уровня сложности, а из обилия представленных в игре миров и разнообразия возможных занятий. Если добавить всевозможные секреты и подквесты, то игра с легкостью вырастет до объемов Ocarina of Time, на которую ваш покорный слуга некогда с огромным удовольствием убил порядка 60 часов не вполне свободного времени.

Спустя всего несколько дней после официального анонса о переходе студии Rare под теплое крылышко корпорации Microsoft в свет вышла последняя ее игра, сделанная для старых партнеров из Nintendo. В этом финальном релизе как никогда четко просматривается все то хорошее и плохое, что происходило между двумя компаниями за почти пятнадцать лет их тесных взаимоотношений.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU

В итеватую историю создания StarFox Adventures вновь пересказывать нет никакого смысла — за долгие годы ожидания проекта сначала на N64, а потом и на GameCube все заинтересованные лица уже успели на зубок выучить, почему StarFox, откуда взялась Dinosaur Planet и отчего это вдруг в зельдообразной аванчуре про динозавриков появился мохнатый лис из знаменитого шутер-сериала вместе со своими друзьями. Студия Rare, которая в своих новых проектах частенько брала за основу концептуальные наработки японских коллег из Nintendo EAD, никогда не пыталась создать игру, подобную Legend of Zelda. При этом клонов Mario, с тем или иным



успехом повторявших основные идеи шедевра Miyamoto, было выпущено превеликое множество. Именно такой Legend of Zelda, Rare-style и должна была стать Dinosaur Planet. Учитывая тот факт, что работа над собственной Zelda следующего поколения в Nintendo пока еще не завершена, у StarFox Adventures были хорошие шансы обогатить

жанр новыми идеями. Впрочем, шансом этим компания предпочла не воспользоваться. Поскольку концепция игры в процессе разработки несколько раз менялась, финальная версия в результате выглядит не как единый продукт, а скорее, как набор слегка взаимосвязанных, но все же совершенно отличных друг от друга игр.

ИГРЫ С ГОЛЛИВУДОМ

После Perfect Dark и Conker's Bad Fur Day стало совершенно очевидно, что Rare стремится уйти от примитивных образов, навеянных «нинтендовским образом жизни», сделать свои игры кинематографичными. Не исключение в данном случае и StarFox Adventures. Вместо рассказа о доблестном Фоксе МакКлауде, первые тридцать минут игрового процесса отданы интерактивному вступлению, посвященному некой принцессе планеты динозавров по имени Crystal, которую Фоксу, разумеется, впоследствии придется спасать. Здесь же нас знакомят с основными частями игрового процесса – веселой стрелялкой, вдохновленной предыдущими сериями StarFox и исследованию пещер и подземелий. Соответственно, первый простенький уровень придется пройти еще до того, как нам позволят обратиться к главному герою. Девушка, разумеется, попадает в ловушку, мы знакомимся со страшным злодеем и полные решимости рвемся к штурвалу R-wing'a. Сразу же стоит

роен уже по законам Rare. Перво-наперво, вы непременно заблудитесь. Все потому, что игра не дает никаких четких указаний относительно того, куда нужно идти и что делать. А открытое с самого начала пространство для исследований слишком уж огромно. Когда-нибудь попадали в комнату с двадцатью дверями, точно зная, что пройти вам надо только в одну, только неизвест-

▼ В наземных игровых мирах StarFox Adventures потрясающе красиво реализована смена дня и ночи.



совсем просто – случайно нажатая кнопка, случайно активированный переключатель, – и дело в шляпе. Относительно предметов, доступных для собирания и коллекционирования, Rare, как всегда, немного перестаралась. Собирать требуется такое количество всевозможных «ценностей», что поначалу даже невозможно сообразить, что для чего нужно. Разумеется, тем игрокам, для которых лишней орешек в вещевом мешке – это огромная радость, данное обстоятельство будет чрезвычайно приятно. Остальных же, скорее всего, будет несколько раздражать. Второй совершенно традиционный момент – стремление выжать максимум из каждого квадратного миллиметра полезной площади. В любой из игр компании всегда можно увидеть подобное нагромождение объектов, провоцирующее легкие приступы клаустрофобии. В StarFox Adventures, несмотря на гигантские площади, занимаемые мирами, в игровом процессе задействован любой, даже са-

ТАМАГОЧИ В ДОВЕСОК

Помимо приключенческого аспекта, StarFox Adventures предоставляет нам и воспитательный. В процессе прохождения игры вам придется взять на себя заботу о маленьком динозаврике, естественно, тоже королевских кровей, по имени принц Трики. Веселая часть заключается в том, что вы можете не только заботиться о нем, но и управлять его действиями. При должном умении он должен помочь вам в решении массы задач, а кое-какие задания выполнить без его участия попросту невозможно. В общем, лис с динозавром – братья навек!



отметить нелепейшую вещь. Иноземные персонажи в игре говорят на своем собственном, симпатичном и забавном языке, который переводится для игроков субтитрами. Правда, каждый раз, когда речь заходит о каких-либо именах или названиях, иноземцы немедленно переходят на английский, да еще с чистейшим произношением. В общем, выглядит это весьма странно, разом портя все впечатление от неплохой, в общем-то, озвучки.

ИГРОПЛЕЙ ИЛИ ГЕЙМПРОЦЕСС

В тот самый момент, когда герой прыгает на траву планеты динозавров, вы, наконец, ощущаете себя дома. В родной Legend of Zelda: Ocarina of Time. А если выразиться еще точнее, то на просторах Hyrule Field. Игровой процесс, однако, пост-

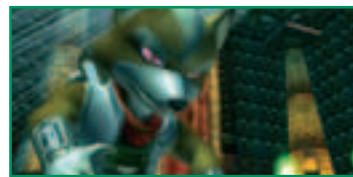


▲ Битвы реализованы просто блестяще – интересно, на редкость красиво (почти Soul Calibur) и, самое главное, очень просто.

но, какую? Тут то же самое. Разумеется, со временем все встает на свои места: игрок соображает, что никуда за пределы первой «комнаты» ему пока что выходить не нужно, что неплохо бы для начала отыскать какое-нибудь оружие, попрыгать по платформам, пособирать разбросанные в диких количествах предметы, уворачиваясь по возможности от мерзких ядовитых грибов, которые, подумав только, этим ядом еще и плюются... Ну а дальше все

► Небольшой лес с осенней золотой листвой чем-то напоминает одну из арен в Dead or Alive 3...

▼ По ходу сюжета темные силы получают возможность немного позабавиться. В глазках героя заиграет нечто не вполне доброжелательное.



ПОСТ-НИНТЕНДОВСКИЙ ПЕРИОД

Перейдя в собственность Microsoft, Rare немедленно заявила о своих будущих проектах, которые выйдут, разумеется, эксклюзивно для Xbox. Первым делом (весной 2003 года) на свет появится объявленный для GameCube еще в мае 2001 года Kameo: Elements of Power, порядком обновленный и переработанный в нарочито диснеевском стиле. Поющие и танцующие тигры, очаровательные монстры и так далее. Как ни удивительно, смотрится этот бардак отлично. К концу 2003 года (если не будет отложен) появится и новый Perfect Dark Zero, в котором нам предстоит лицезреть тотальную смену имиджа стильной агентши Джоанны Дарк, которая резко помолодела, сменила разрез глаз и переделалась в совершенно анимешный прикид. По слухам, даже игровой процесс будет вестись не от первого, а от третьего лица, тоже, видимо, на японский манер.

мый крошечный участок земли. С одной стороны это здорово, потому что дает огромные возможности по исследованию территории, с другой – в такой игре никогда не чувствуешь себя на просторе, как в том же Hyrule Field, да и в большинстве других локаций из Zelda.

Боевая система в StarFox Adventures также весьма похожа на Legend of Zelda, однако Rare удалось ее немного усовершенствовать. В игре Фокс оперирует не традиционным мечом, а магическим жезлом, который, помимо прямого боевого предназначения, также предназначен для генерации заклинаний и поможет в решении массы головоломок. Система автоматического нацеливания на противника работает на редкость хорошо, камера никогда не упускает врага из виду, а Фокс при нажатии клавиши атаки самостоятельно воспроизводит зрелищные комбы. Про-

Zelda. Конечно, ни сногшибательной забавы под названием «Нырки», ни виртуальной рыбалки здесь нет. Но зато есть, например, шикарные гонки, представляющие собой нечто среднее между Mario Kart и 1080 Snowboarding. Кроме того, Фоксу представится возможность вдоволь и пострелять, и побегать и попрыгать. Кстати, как и в Zelda, прыгает наш герой автоматически, и, разумеется, только там, где ему этого захочется, так что будьте осторожны.



▲ Космические сегменты как будто перенесены напрямую из StarFox 64, с необходимой поправкой на современную графику, разумеется.

да (плоская, конечно же, но чрезвычайно красивая), вполне живая и реалистичная трава с полевыми цветами, мрачные каменные подземелья и роскошные дворцы. Но главный спецэффект – это, конечно, мех. Благодаря продвинутой технике затенения Rare удалось достичь невероятных результатов – мех в игре смотрится почти так же реалистично, как, например, в Рихардской «Корпорации монстров».

Финальная оценка игры зависит, как ни странно, от настроения. Можно воспринять StarFox Adventures как интересную, красивую и захватывающую игру, которая практически лишена недостатков. Можно же, вездюливо поко-



О СКИТАНЬЯХ ВЕЧНЫХ И О ЗЕМЛЕ

При всей кажущейся вторичности в том, что касается игрового процесса, StarFox Adventures является весьма впечатляющей игрой. В основном, разумеется, благодаря выдающемуся техническому исполнению. Получив в распоряжение мощную платформу, Rare полностью переделала первоначальный N64-вариант, снабдив воссозданный игровой мир потрясающей детализацией. Отличные яркие и разнообразные текстуры, интересные световые эффекты, великолепная во-



павшись в игровом процессе, выявить, что ничего нового, кроме графики, Rare в этом проекте продемонстрировать не удалось. Да, похоже, не очень-то и хотелось – ведь последние полтора года компания уже всю готовилась к грядущим переменам. В качестве результата мы получили почти по всем параметрам идеальную, выверенную и просчитанную, но все же какую-то вымученную игру. Впрочем, стоит заметить, что даже такой «рядовой» продукт от Rare все равно лучше, чем подавляющее большинство выходящих сегодня игр. ■

тивники, снабженные вполне достойным искусственным интеллектом, умеют парировать удары и защищаться (на манер скелетов из Zelda). Правда, чего они совершенно не умеют, так это пользоваться своим численным преимуществом – нападают они, как правило, по очереди. На редкость хороши многочисленные боссы. Превосходя нашего героя в десятки раз по росту, они, тем не менее, отлично вписываются в кадр, одновременно демонстрируя преимущества графики и не мешая игроку с ними бороться. На протяжении игры, помимо вставок с космическими путешествиями на бравом Arwing, встречаются и мини-игры, которых здесь куда больше, чем в той же

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Симпатичный сюжет, массивные, наполненные действием миры, достойнейшее графическое и музыкальное оформление.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Прослеживается некоторая усталость в дизайне, полностью отсутствуют новаторские решения.

Отличный «псевдосиквел» Legend of Zelda на платформе нового поколения. Теперь есть чем себя занять до февраля, когда появится настоящее продолжение приключений Линка...

8,5



Европа 1400 Гильдия

Погрузитесь в мир интриг, заговоров, богатства и роскоши!

- Начните новую династию, выбирая из **12** возможных: от алхимика до священника, от вора до кузнеца.
- До восьми игроков в сетевой игре.
- Простой в обращении интерфейс.
- Увеличивайте своё влияние путём завоевания новых территорий и областей, интриг и заговоров.

Только помните - никакая тайна не может оставаться таковой всегда.

- Посетите **4** средневековых города, в каждом из которых живёт до **500** жителей.
- Станьте мэром, владельцем сети каменоломен.
- Создайте своего персонажа - будут ли у него задатки вора или же священника - **всё в ваших руках!**



©2002 «Руссобит Паблишинг», ©2002 «JoWood Productions Software AG»,
©2002 «4HEAD Studios», Издатель «Руссобит Паблишинг»,
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

Единственное, чего я боялся, забирая из рук Поморцева NOLF2 – это гнева Перестукина, который за пару дней до выхода игры долго и со вкусом объяснял, что именно он сделает с тем человеком, которому достанется единственный редакционный экземпляр NOLF2. Но я не боюсь, я честный. Виктор! Это я угнал «Испаньолу» и убил Изразля Хэндса. Это я украл карту Билли Бонса и выпросил у Юрика NOLF2. Можешь делать со мной все, что хочешь! (Например, стереть все это к чертовой бабушке – прим. ВВП).



НА ДИСКЕ

ФОРМА: PC ■ ЖАНР: Stealth-Action/FPS
 ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi/SoftClub
 РАЗРАБОТЧИК: Monolith
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель 64 MB ■ ОНЛАЙН: <http://nolf2.siemer.com>
 ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF11335

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
 TORICK@VOXNET.RU

Возможно, вам и непонятно, из-за чего весь редакционный сыр-бор загорелся. Но, уверяю вас, после того как вы увидите NOLF 2 своими собственными глазами, вы сделаете несколько выводов, среди которых будет мысль о том, что Перестукин вовсе не шутил. Даже Толик Норенко, утверждавший, что Кейт Арчер его не особенно возбуждает, через пару дней сказал мне, что из-за новой игры ему пришлось totally апгрейдить свой компьютер. А всего-то делов – показать пару обоев для рабочего стола.

ДОСЬЕ НА АРЧЕР
 Кейт Арчер (Cate Archer) родилась в 1942 году в семье лорда Уильяма Арчера и Кэтрин Энн МакДугал. Мать скончалась при родах, отец же покончил с собой, когда Кейт было двенадцать лет. Оставшись сиротой, девочка сменила несколько приютов и в итоге стала известной воровкой по кличке «Лиса». Была завербована Бруно Лоури, заместителем директора UNITY несколько лет назад. Информация взята из архивов H.A.R.M.

NO ONE LIVES FOREVER:

A SPY IN A H.A.R.M.'S WAY

ГОЛДШУТЕР



СТРАНА ИГР

ПЛАТИНА
 ВЫБОР РЕДАКЦИИ

'CAUSE NO ONE LIVES FOREVER, BUT EVIL NEVER DIES

Сюжет сиквела целиком и полностью координируется с историей, описываемой в оригинальной игре. Прошло несколько лет (произносится гайморитным голосом Володарского). Рыжебородый Армстронг перешел на агентурную работу в UNITY, Кейт Арчер сохранила стройную фигуру и чувство сарказма, а Дмитрий Волков, главный злодей предыдущей части, выжил (однако фрукт!), хотя и сильно пострадал из-за «аварии на лыжной трассе». Ну а форпост всемирного злодейства – организация H.A.R.M. – продолжает работать в прежнем режиме.

На этот раз все начинается с того, что Арчер сильно подставляется под меч воинственной девушки-ниндзя Исако и попадает в больницу. Позже выяснится, что ее хотел убить нынешний главарь H.A.R.M., некто The Director. А пока что Кейт требует от своего начальника послать ее на выяснение того, что там новенького затевает организация, и кто именно пытался ее убить.

Выяснение займет много времени, проведенного в таких интересных местах, как: советская база, зачехленная именуемая по-русски «Сибериан Оутпост», особняк с прилегающей территорией бывшего двойного агента UNITY, индийская штаб-квартира

H.A.R.M., антарктическая база H.A.R.M., где как раз и ведется проект Omega, а также другие, не менее интересные локации, включая офис UNITY. Причем на каждой карте вы будете не просто поочередно валять дураков по земле и по полу из огнестрельного оружия, но и выполнять всякие забавные задания типа «пройди по городу и сорви восемь портретов Кейт с подписью «Их разыскивает милиция» или «сходи в кафетерий и заberi очки доктора Шенкера», не считая «убей Волкова» и «уничтожь неуязвимых суперсолдат». Эти милые квесты вбрасывают щепотку развлечения в однообразный отстрел музыкантов оркестра H.A.R.M. под управлением AI (Искусственного Идиота).

▼ **Недобрые индийские полисмены. Так и норовят дубинками прическу испортить.**



ли, пока я не догадался назад посмотреть. (Торик, ты меня удивляешь! Вокруг стола! – прим. ВВП).

SHE DRAWS HER GUN LIKE A BOW AND ARROW

У нас в рюкзаке есть пять типов аннигиляторов плюс один дополнительный, именуемый Gadgets. О них мы поговорим попозже, а пока ознакомлю с оружием.

Первые три типа – это оружие ближнего боя и неогнестрельное оружие, а также пистолетные девайсы, среди коих есть многозадачное устройство, которое можно зарядить разными штуками. К этим штукам относятся и нейтрализатор видеокamera, и транквилизатор, и эээ... вырубатель роботов, и даже антисуперсолдатская жидкость.

Дальше у нас по списку автоматическое оружие. Представлены различные страны-производители: и США, и СССР (AK-47), и другие. Правда, вы можете только попытаться себе представить, какие пушки были в конце 60-х, так что не надейтесь на футуристические автоматы типа FN2000. Еще есть всякие гранаты и ракетница – но это не для нежных рук британской девушки.

Ага, я обещал про гаджеты рассказать. Это, в общем, всякие штуки, направленные на отвлечение врага

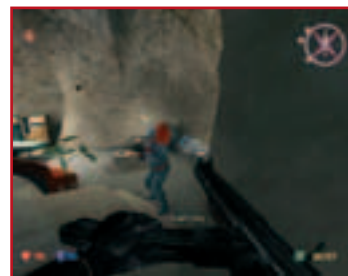
УМЕТЬ ВСЕГДА, УМЕТЬ ВЕЗДЕ

Одна из фишек игры – ролевой оттенок: умение и опыт. Каждый раз, выполняя то или иное задание или даже находя ценную информацию, вы получаете некоторое количество опыта. Этот опыт можно распределить на одну из групп умений. То есть можно прокачать «здоровье» с 50 до 200 единиц или в десять раз улучшить меткость или научиться сверхбыстро обыскивать тела поверженных врагов. Чем не РПГ?

**SHE KNOWS YOUR EVERY MOVE BEFORE YOU MAKE IT**

Кстати, об ИИ. Враг умен и очень хорошо заскриптован. Практически на каждое ваше действие он найдет противодействие. Услышит противник шум – помчится к его источнику выяснять, что там такое. Увидит мертвого соратника – сначала попинает, убеждаясь, что он уже не дышит, а потом либо просигналил тревогу, либо рванет по-геройски на амбразуру арчеровского пулемета.

Но слух и наблюдение – не единственные плюсы среднего оперативника H.A.R.M. В бою противники ведут себя не хуже среднего игрока: отходят от пуль, прячутся в укрытия, зовут на помощь. Один раз даже попалась такая сценка: захожу в какую-то комнату, противник видит меня и тут же укрывается за своим письменным столом. Я сидя обхожу стол, пытаюсь прищучить хитреца, а он, оказалось, с другой стороны на меня идет! Два раунда вокруг стола сдела-



◀ Дизайнеры весьма недаром едят свой биг-мак. Даже захудалую пещерку способны оформить под офис злодейской организации.



▲ А это результат викторины: человек-ящик. В количестве двух штук. Они еще способны огрызаться и наносить непоправимый ущерб психике игрока.

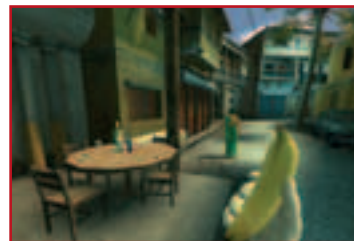
от места несения строевой службы. Грубо говоря, ситуация: стоит советский часовой у ворот с огромной красной звездой и мерзнет. Тут из леса выползает Арчер, бросает монетку куда-то подальше от себя, и солдатик, услышав звон, радостно мчится собирать инвалюту. А Кейт в это время пробегает в ворота. Просто замечательно. Никто, конечно, этим бальванством не пользуется, особенно на сибирских уровнях, но приятно ведь, да? Есть среди гаджетов и штуки, просто необходимые для прохождения – например, декодер, без которого нельзя прочитать шифровки или простая отмычка, являющаяся своеобразным ключом. Понятное дело, что открыть мы можем строго определенные двери.



IF A BULLET DOESN'T KILL YOU, HER BODY SURELY WILL

Ну вот, о геймплее я все рассказал, надо бы теперь описать то, что рассказать текстом практически невозможно. Я о графике. Движок LithTech Jupiter меня не то что поразило – он меня ошеломил. Быстрый, красивый, с поддержкой всяких модных технологий (ах, какая там вода, КАКАЯ ВОДА!) – после грустных тормозов Blood 2 и первой NOLF я как-то не ожидал такого прогресса. Не зря, не зря в свое время Monolith вложила в LithTech кучу денег. На этот раз они пошли впрок.

Дизайнеры тоже оказались не шерстью шиты. Каждый кусочек уровня – практически шедевр. Офисный кабинет – это стол, телефон, бумаги, ящики, горшок с цветочками. Комната – уютное помещение, оформленное со вкусом. Даже подводная лаборатория – это не просто так – подводный амбар – а целый комплекс с жилыми помещениями, рабочими комнатами, суперкомпьютерами и так далее. В таких местах надо не отстреливать всех, кто попадется, а ходить, рассматривать и записывать в блокнот: мол, так вот я обставлю гостиную, а так – свою комнату. Есть, есть чему поучиться у дизайнеров NOLF2.

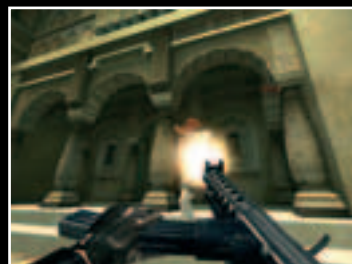


▲ «Слушай, а вдруг этот шпион сейчас к нам подойдет?» – «И что, он будет угрожать нам бананом?» – из переговоров оперативников H.A.R.M.

А, чуть не забыл: некоторые места и вещи на уровнях обладают своего рода интерактивностью. Например, если вы вывернете лампочку в кладовке, то сможете затаиться там так, что вас никто не увидит, даже если пройдет мимо. Опрокинув бутылку, вы мгновенно привлечете внимание. Кстати трупы врагов можно перетаскивать – прямо как в Thief.

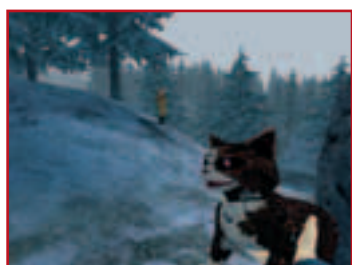
BUT YOU'RE CAPTURED BY THE SPY IN A H.A.R.M.'S WAY

Вот, собственно, я и рассказал об этой замечательной игре. Кейт Арчер ни в коем разе не изменилась, только похорошела, Волков на этот



GREEDY CAPITALISTIC SPY STOLE MY WEAPON!

Если вы не хотите пить кефир стаканами, то, по крайней мере, не пропускайте видеоролики на движке и диалоги врагов. И, конечно, читайте все бумажки, найденные в игре. Я не знаю, сколько текста содержит в себе No One Lives Forever 2, но то, что каждое третье слово вызывает приступ дикого смеха – это факт. Вот ситуация, к примеру. Захожу в лабораторию на советской базе, усыпляю солдат транквилизаторами, обыскиваю их, забирая все, что плохо лежит, потом выполняю задание и сваливаю назад. Уже подхожу к двери, как слышу сзади обиженный на смерть вопль: «Жадный капиталистический шпион украл мое оружие!». После этого пришлось перезагружать последний сейв, потому что меня успели убить, пока я по полу от смеха катался.



раз потоплен в лаве (правда, опять остался жив – см. финальный мультик), зло в очередной раз остановлено. Учитывая, что процесс остановки зла увлекателен, да и главные негодяи опять выжили – разработчики просто обязаны сесть за NOLF3 (а если only for Xbox 2? – прим. ВВП). Иначе, боюсь, Перестукин и до них доберется. Он ведь такой, он может. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Движок LithTech Jupiter, не отдающий обратно нижнюю челюсть. Огромное множество игровых нововведений, включая RPG-элементы.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Мелкие глюки со звуком и видео. Тотальная нелюбовь к Windows XP. Местами сложные задания. На фиг, тут баги исключительно по мелочам!

Пауэрс и Бонд стоят перед офисом Fox с плакатом «Мы любим Кейт Арчер!» и требуют снять кинофильм по приключениям виртуальной шпионки. Иного и требовать нельзя – игра оправдала все наши ожидания.

9,0



НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Kingdom Hearts могла легко стать настоящей катастрофой. Заставить фанатов классических японских RPG презрительно ухмыляться, всякий раз услышав заветное слово Square, а поклонников диснеевской анимации попросту возненавидеть видеоигры. Слава богу, обошлось.



KINGDOM HEARTS

ТАКОГО КАК ГУФИ!

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square (в Европе – SCEE)
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Square/Disney Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.playonline.com>
 ■ ДАТА ВЫХОДА в России: конец ноября 2002 ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF9692



СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
 AMIR@GAMELAND.RU

Компания Square, которую все давным-давно считают некой «фабрикой», на которой четко и аккуратно налажено производство сериала Final Fantasy методом штамповки, в последние несколько лет на самом деле занимается сплошными экспериментами. Даже поговаривают, просчитанная до последнего кадра, линейная, чрезмерно пестрая, снабженная стандартнейшим набором героев и до невозможности предсказуемая Final

Fantasy X, и та представляла собой весьма неординарный сплав современной 3D-графики, оригинальной боевой системы и, в общем-то, не совсем типичной для сериала сюжетной линии. Остальные проекты компании совсем уж необычны. Провалившаяся, но оттого ничуть не менее смелая попытка основать новое, цифровое направление в кинематографе (Final Fantasy: The Spirits Within), еще более смелые и безрассудные решения относительно продвижения онлайн-игр на PS2 – ради, совершенно очевидно, нерентабельного проекта, было пожертвовано оче-

редной серией Final Fantasy и, соответственно, целым годом без соответствующих выходов очередной части FF сверхприбылей. Если копнуть еще глубже, то можно вспомнить о таких играх, как невероятно атмосферная Vagrant Story (ее авторы сейчас работают над Final Fantasy XII) и, конечно же, о самом необычном проекте компании – совместной с Disney разработке под названием Kingdom Hearts.

МЕГАМИКС

Идея о том, чтобы сделать игру для студии Диснея (заметьте, не «вмес-



▲ Автоматическое нацеливание выполнено на манер Zelda: Ocarina of Time. Ну и правильно, все равно ничего более удобного пока не придумано.

те», а «для») родилась у всем известного дизайнера по имени Тецюя Номура (Tetsuya Nomura), автора персонажей из FFVII, FFVIII и FFX. Большая часть игр, созданных игровым подразделением Disney Interactive, не отличалась сколь-либо заметными качествами, и Номура предположил, что по-настоящему хорошая игра с диснеевскими героями непременно должна стать грандиозным успехом. Встретившись с представителями Disney и заручившись их поддержкой, Номура придумал Kingdom Hearts, эпический ролевой мегамикс, где геймер на протяжении всего игрового процесса непременно встречался бы с десятками диснеевских персонажей и путешествовал по интерактивным диснеевским же мирам. Изначально предполагалось, что в игре будут использоваться исключительно диснеевские герои и что главным персонажем станет Гуфи, который благодаря собственной глупости постоянно попадает во всевозможные комические (и не вполне) ситуации. Вытаскивать его из беды, разумеется, должны были игроки. Однако первоначальная концепция была изменена – Номура захотелось, чтобы игрок исследовал магические миры и знакомился с новыми персонажами вместе со своим героем. Пришлось создать еще тройку персонажей – молодого паренька по имени Сора, его закадычного друга и вечного соперника Рикку и девочку Кайри, в которую Сора, разумеется, по уши втрескан. Вся эта троица живет себе на тропическом острове и мечтает о других мирах, безумных приключениях – в общем, обо всем том, о чем положено мечтать детям в их возрасте. И в один прекрасный день их мечта осуществляется, причем, совсем не тем образом, каким

► В подводном царстве «Русалочки» нашим героям придется немного переодеться. У Соры, например, появляется симпатичный дельфиний хвост...

бы им самим хотелось. До очередного безмятежного мирка добирается гигантская тень – монстр, прозванный Бессердечным (Heartless). В разбушевавшейся страшной буре Сора теряет своих товарищей, падает в обморок и приходит в себя в совершенно незнакомом месте...

Вместе с тремя новыми героями и примерно семью десятками диснеевских персонажей Номура взял в игру еще около тридцати героев, позаимствованных из сериала Final Fantasy. Таким образом, Kingdom Hearts действительно стала грандиозным Disney/Square-мегамиксом, что возложило на ее создателей еще пару сотен тонн ответственности за любимые миллионами образы. Цена ошибки в данном случае оказывалась чрезвычайно высока. Проект был впервые анонсирован на специ-



ализированной выставке, устроенной Sony за несколько дней до официального японского запуска PS2. В незатейливой технологической демке трехмерный «бывший будущий главный герой» Гуфи бегал, прыгал и всячески кривлялся. Одновременно с этим прессе разъяснили, что на базе этой демки будет создана совместная игра Disney и Square, продюсером которой выступит сам Номура. Спустя почти год, на выставке E3 2001 в специальном кинотеатре на стенде Square всем желающим взглянуть на ролик из еще не вышедшей FFX были сначала продемонстрированы кадры из новой игры, получившей название Kingdom Hearts (в журналистских кругах ее немедленно обзвали Final Fantasy Lite). К этому моменту все основные решения были уже приняты, оставалось



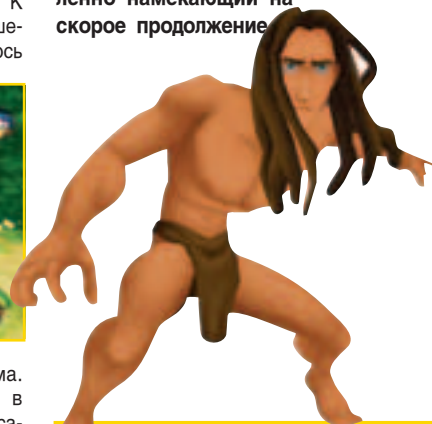
лишь довести продукт до ума. Kingdom Hearts вышла в Японии в марте 2002 года, заменив тем самым очередной релиз Final Fantasy (FFXI, появившаяся на японском рынке в мае, требовала наличия дорогостоящих жесткого диска и broadband-адаптера) и продавшись почти миллионным тиражом. В сентябре вышла американская версия Kingdom Hearts, несколько отличающаяся от своего японского аналога, а в конце ноября ожидается и европейская премьера – скорости локализации для такой компании, как Square, поистине невероятные.

КАРМАШКИ

Главная заслуга создателей Kingdom Hearts в том, что всеми возможными и невозможными способами им удалось собрать из разрозненных кусочков десятков различных вселенных нечто цельное, не противоречащее

KINGDOM HEARTS 2?

Официально, разумеется, ничего не анонсировано. Ну так и Onimusha 3 пока существует лишь в виде рекламного ролика в качестве награды за прохождение второй части... Так вот, если вы пройдете американскую или европейскую версию Kingdom Hearts на высоком уровне сложности, то наградой будет некий бонус-материал, недвусмысленно намекающий на скорое продолжение



МУЛЬТИГРА

Ниже приведен далеко не полный список диснеевских фильмов, в той или иной степени задействованных создателями Kingdom Hearts в игре: «Король-лев», «Аладдин», «Кошмар перед Рождеством», «Русалочка», «Геркулес», «Алиса в стране чудес», «Белоснежка и семь гномов», «Золушка», «Красавица и Чудовище», «Питер Пэн», «Дамбо», «Бэмби», «Винни-пух», «Пинокио», «Тарзан», «Меч в камне», «Мулан»...

► Местный аналог казино далеко небезопасен. Приспешники Heartless шныряют буквально везде.

себе и при всем наличии сотен и тысяч заимствований совершенно самобытное и уникальное. Единственное неразрешенное противоречие продиктовано размытостью аудитории: Square пытается позиционировать КН одновременно и как детский продукт, и как игру для подростков и взрослых, традиционных потребителей продукции Square. От Диснея же, соответственно, достается детская аудитория. В результате разработчикам пришлось пойти на солидный компромисс – исполнив сюжетную линию, характеры, мотивацию персонажей и большую часть диалогов во «взрослом» ключе, собственно игровой процесс и дизайн пришлось сделать совершенно детским, доступным даже дошкольникам. Которым, впрочем, играть в КН будет все равно совершенно неинтересно из-за вполне взрослой сложности и солидной проблематики. При этом говорить о том, что Square удалось сделать игру столь же «универсально доступной» широким возрастным массам, как и большинство диснеевских мультфильмов, все-таки не приходится.

Самое спорное решение в игре – бой в реальном времени и с реальным управлением лишь одним персонажем почти что уничтожают ролевую составляющую Kingdom Hearts, превращая игру в action/adventure с ролевыми элементами. В то же время в игре наличествует достаточно массивный набор предметов, вооружений и прочей атрибутики RPG, герои имеют стандартные ролевые параметры, их способности, как и положено, растут по уровням. Зато сами бои в Kingdom Hearts представляют собой веселую потасовку, в которой главный герой вместе со своими спутниками Гуфи и Дональдом (иногда к ним присоединяются и другие диснеевские герои, Тарзан, например) рубит врагов своим ключом-мечом, не забывая периодически



ски отбегать и лечиться. Некоторое неудобство заключается в том, что действие нельзя остановить. Если вы запутались в менюшках и не успели достать целительное зелье – это исключительно ваша проблема. Разумеется, такой подход серьезно влияет на уровень сложности, а в схватках с многочисленными боссами и просто сильными монстрами подобные «строгости» чрезвычайно сильно мешают жить. Проблему усугубляет и достаточно странная, опять-таки чрезмерно реалистичная система складирования предметов. У всей вашей команды имеется некий общий «склад», где хранятся абсолютно все предметы. Доступен он в любой момент, но только не во время боя. Чтобы затовари-



► Игра наполнена массой мини-игр, легких головоломок и аркадных вставок. Здесь, например, необходимо опередить приятеля в гонке по платформенному участку. Вспомните Crash Bandicoot, Mario 64 и тому подобную классику.



ваться предметами для битвы, отдельные персонажи должны откладывать их к себе в карманы, доступное пространство в которых ограничено несколькими слотами. Если же вдруг предметы во время боя кончились, то ни взять их из общего inventory, ни получить от другого героя никак не получится. Все это особенно напрягает в самом начале игры, когда в вашем распоряжении еще нет сильной магии, и приходится рассчитывать в бою лишь на содержание собственных карманов. Зато на внешне простенькую боевую систему наслаивается небольшой тактический пласт. Ваши контролируемые компьютером боевые товарищи, конечно же, и вылечить могут, и помочь в трудную минуту, но вот стоит ли доверять им драгоценные склянки? После того как ваш герой научится нескольким заклинаниям, чрезвычайно полезной станет возможность назначить тому или иному спеллу «горячую клавишу» на джойпаде. Даже учитывая все вышеописанные



◄ Камера в КН, как правило, устанавливает наилучший вид автоматически, но при случае может контролироваться игроком. На открытом пространстве проблем не бывает, но в подземельях и прочих тесных местах...



ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ В ИСТОРИИ

Особая благодарность американскому подразделению Square Electronic Arts – к локализации японского хита компания подошла с исключительной серьезностью. Перво-наперво, главного героя озвучивает восходящая (да что там, давно уже взошедшая) звезда Голливуда – Хэйли Джоэл Осмент (парнишка, сыгравший в «Шестом чувстве» и «Искусственном разуме»). Надо сказать, что мальчик действительно постарался – его Сора говорит естественно и ровно, причем не просто начитывает тексты, а реально исполняет интересную роль. Кроме того, большинство диснеевских персонажей озвучено теми же актерами, что играли соответствующие роли в фильмах. Там светятся уже такие гиганты, как Джеймс Вудс, Дэнни де Вито и другие. Текст в игре потрясающе легкий, и, несмотря на то что его объемы, как всегда в RPG от Square, весьма значительны, для полного понимания вам будет достаточно даже базовых знаний английского.



как бы не хотелось отправиться в страну любимого мультлика (а полноценно в игре представлена почти дюжина классических произведений, от «Аладдина» до «Русалочки», от «Алисы в стране чудес» до бартоновского шедевра «Кошмар перед Рождеством»), забывать о предвзвешенной прокачке героев никак нельзя. В отличие от FFX, локации в Kingdom Hearts не вытянуты в



▲ Некоторые из героев Final Fantasy представлены в КН детьми. Такая участь, например, постигла почти всех персонажей, взятых из FFX.

неудобства и недостатки, бои в Kingdom Hearts сногсшибательно красивы, кинематографичны и чрезвычайно интересны.

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

Kingdom Hearts, в отличие от Final Fantasy X, игра не совсем линейная – буквально с первых часов игрового процесса вы сможете выбирать дальнейшую точку действий. При этом соваться непрокачанным в те миры, где зло набрало уже весьма солидную силу, разумеется, не стоит. Если над одним миром маячит коэффициент сложности 1, а над другим 2, это значит, что пройти все равно сначала придется первый. Тем же, кто сунется сразу во второй, придется туго. Поэтому,

пространстве, а, как правило, расположены компактно, и от игрока требуется не бегать сквозь них, рассматривая красоты ландшафта, а реально исследовать каждую улочку, каждый дом. Совершенно особое, ни с чем не сравнимое удовольствие игра доставит тем, кто хорошо знает и любит сериал Final Fantasy – персонажи, отдельные предметы, фразы героев, многие виды животных и растений, – все это частенько «процитировано» из какой-нибудь серии FF. И если появление как всегда очаровательной, молоденькой, живой и здоровой Aerith не выдавит из вас мелодраматичную слезу, то знайте, вы – самый черствый человек на планете. Кстате, со своими собственны-

БЕЩЕНЫЙ КЛЕВ



ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2001 eGames, Inc. © 2000 No. 2 Games, Inc. All rights reserved.

СЦЕНАРНЫЕ СУДОРОГИ

Одним из самых сложных элементов в процессе создания Kingdom Hearts было написание сценария игры. Поскольку в этом совместном продукте в общей сложности присутствовало более сотни персонажей, знакомых всему миру по диснеевским мультикам и играм от Square, задача свести их всех воедино в рамках единой, логически выстроенной сюжетной линии, представлялась мало-выполнимой. Еще более серьезным барьером стало нежелание представителей Disney каким бы то ни было образом изменять характеры собственных персонажей. Все они должны были быть должным образом одеты, вести себя и говорить в точности так же, как и в мультфильмах, обладать соответствующей мимикой и анимацией. Согласованию подвергалось буквально все, а самые страшные споры разгорались, например, на предмет того, может ли Дональд владеть магией и носить соответствующую мантию. Также, стараниями Disney из игры было максимально вынесено любое оружие, а главный герой Сора получил вместо меча (который, кстати, можно все-таки увидеть во вступительной части игры) гигантский ключ.



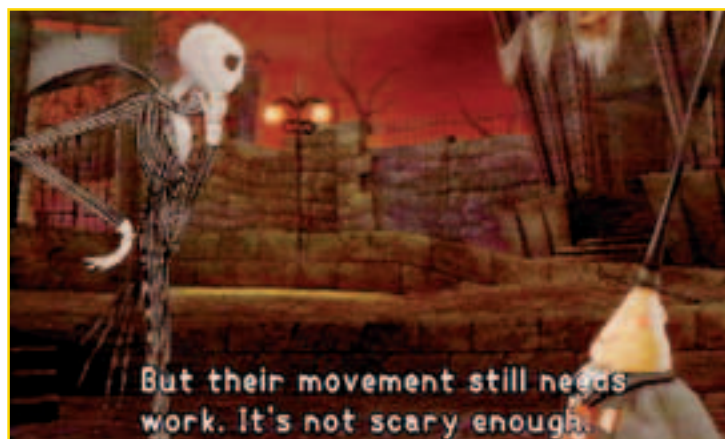
ми персонажами Square в прямом смысле творила, что хотела, смело подвергая самым невероятным метаморфозам образы, характеры, судьбы. При этом у каждого из героев осталась-таки, помимо внешности, какая-то знакомая искорка. Бесспорно, мастерство сценаристов и дизайнеров персонажей в компании достигло высочайших высот.

БОЛЬШЕ СВЕТА

Одним из важнейших параметров серьезного современного игрового проекта, как и хитового киноблокбастера, являются, так называемые, production values. В это понятие входит не только сумма денег, уплаченных за спецэффекты или, в игровом случае, за традиционно потрясающие CG-ролики. Учитывается также и то, какое в целом впечатление оставляет визуальная сторона игры. Так вот, Kingdom Hearts, несмотря на то что бюджет проекта составил лишь половину от той суммы, что обычно тратится



▲ Нашим героям противостоит целая стая злодеев – в Kingdom Hearts благодаря гораздо пригляшены лучшие представители ремесла из доброго десятка мультфильмов. Главный плохиш, правда, свой собственный.



▲ Один из самых интересных миров посвящен уникальному кукольному фильму Тима Бартон «Кошмар перед Рождеством». Сам мультфильм никогда не был особенно популярен, но в Square, похоже, работает немало фанатов творчества этого режиссера.

Square на очередную серию FF, оставляет на редкость благоприятное впечатление. Солидность и высочайшее качество проработки чувствуется во всем. Стоит заострить внимание на анимации героев. Поскольку добрая половина персонажей игры перекочевала напрямую из диснеевских мультфильмов, логично было бы предположить, что созданные разработчиками трехмерные модели должны серьезно уступать киношной анимации. Как ни странно, в движении все диснеевские герои выглядят просто великолепно. Не пропущено ни единой детали, пол-

ностью переданы особенности походки, мимика, жестикация. При этом сами модели не столь сложны, как может показаться. Здесь главная заслуга аниматоров Square. Игровые миры созданы столь же внимательно, хотя некоторые из локаций все же кажутся чуточку пустоватыми. Отчасти это объясняется намеренным высветлением большинства текстур в игре – это сделано для того, чтобы добиться максимального сходства с рисованными фонами оригиналов. К сожалению, в игру не было включено миров, посвященных компьютерным мультфильмам студии Pixar («История игрушек», «Приключения Флика», «Корпорация монстров») – было бы интересно посмотреть на то, как бы Square справилась с имитацией ландшафтов, которые изначально были выполнены в CG. Вероятно, в следующей серии. Kingdom Hearts, несмотря на кое-какие мелкие проблемы – поистине волшебная игра. Пусть она слишком сложна для ребенка, но любой взрослый найдет в ней массу интересного. Не говоря уже о том, что это настоящий подарок для любого коллекционера, любящего JRPG и диснеевскую анимацию. Наконец, это просто большая, хорошая игра, вызывающая тем больший интерес, чем больше в нее погружаешься. У Square, похоже, наконец-то появился второй Большой Серилал... ■



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Оригинальная концепция, захватывающий сюжет с сотнями знакомых персонажей в рамках единой истории, отличная графика.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Отдельные недоработки в боевой системе, не слишком удобная камера, примитивное исполнение нескольких мини-игр.

Невероятная по силе эмоционального воздействия даже на скептически настроенного игрока, Kingdom Hearts имеет полное право надолго поселиться в приставке любого любителя action, adventure или RPG.

9,0



FIFA 2003: СТАНДАРТНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Возглас комментатора «Вне игры!» отсюда не означает, что игра для тебя окончена: теперь ты можешь полностью контролировать ситуацию в стандартных положениях. Регулируй силу ударов, перебрасывая мяч от игрока к игроку в «стенках» и выполняя подработку не хуже самого Роберто Карлоса!



FIFA 2003: ПОЛНАЯ СВОБОДА

В этой игре реализована принципиально новая система управления, позволяющая применять самые неожиданные приемы. Каждый игрок обладает своим неповторимым стилем. Заставь соперника сбить твоего игрока с ног на границе штрафной площадки — и пенальти обеспечен!



FIFA 2003: КОМАНДНАЯ ИГРА

Компьютерные футболисты умело взаимодействуют друг с другом и придерживаются выбранной тактики. Чтобы прорвать оборону соперника, тебе придется отдавать точнейшие пасы и координировать действия своих спортсменов. Не знаешь, что такое командная игра? Посмотри матчи с участием Зэвара Давидса!



FIFA 2003: НА ЭКРАНЕ — КАК В ЖИЗНИ

Неточный удар головой, грубый отбор мяча, пас за линию поля — вот характерные ошибки неопытного виртуального футболиста. С другой стороны, звезды теперь играют именно так, как подают звезды. Видел, как Давидс отнимает мяч у соперника? Как Гитц посылает мяч вперед легким ударом ноги? Как Роберто Карлос пробивает «стенку» у чужих ворот? Теперь ты увидишь это и на экране монитора!



FIFA 2003: РЕАЛИСТИЧНОЕ ВЕДЕНИЕ МЯЧА

Не забудь — мяч к ногам приклеен, за ним надо бегать! Райан Гитц это умеет, а ты?

ИДЕАЛЬНАЯ ТЕХНИКА — КЛЮЧ К ПОБЕДЕ

В игре FIFA 2003 используется революционная физическая модель: мяч ведет себя совсем как настоящий! Даже если ты профессионал — тебе будет чему поучиться!

Вперед, на поле! Твой номер в команде — 12!



fifa2003.ea.com



Официальный лицензированный
продукт FIFA, © 1997 FIFA™ EA SPORTS™
© 1997 EA™

It's in the game

PlayStation 2



© 2002 Electronic Arts, Inc. Название Electronic Arts и EA SPORTS, а также логотип EA SPORTS, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts, Inc. в США и/или в других странах. Все права защищены. Официально лицензированный продукт FIFA, © 1997 FIFA™ EA SPORTS™ принадлежит Electronic Arts™. Название "PlayStation" и логотип "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

ШТРИХИ К ПОРТРЕТУ

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: 3d action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: IO Interactive
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель 32 MB ■ ОНЛАЙН:
<http://www.hitman2.com> ■ ДАТА ВЫХОДА: COF10164

Наш старый знакомый со штрих-кодом на затылке вроде бы отошел от дел. Он заявился в сицилийскую церковь, устроился туда садовником и закопал топорнице войны в подвале своего сарайчика. Но однажды ему пришлось отложить секатор, надеть на за-скорузные руки черные перчатки и достать из подвала любимые двойные «Беретты».



НА ДИСКЕ

СТРАНА
ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВОЙНА КЛОНИЧЕСКАЯ НАЧАЛАСЬ

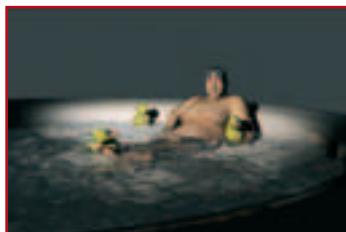
Некий сумасшедший ученый создал лабораторию, в которой он и его подручные создавали идеальных убийц: сильных, ловких и метких клонов. Сорок Седьмой – одна из модификаций. В первой части Хитман уничтожает лабораторию с моделями «Сорок Восемь», но во второй, встретив модификации «Семнадцать», наш герой начинает сомневаться, что он – единственный оставшийся в живых клон...

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

Просто однажды, когда Хитман набрался смелости, он пришел к своему начальнику, отцу Витторио, чтобы по благу признаться ему в своих многочисленных грехах и получить возможное прощение. После нескольких часов выслушивания списка имен убитых, Витторио отвлекся на стук в ворота. А потом и Сорок Седьмой, заподозрив что-то нехорошее, вышел из церкви. И сразу же обнаружил подарок из прошлой жизни – напоминание о том, кем он был, и сколько эта память ему будет стоить.

ВОКРУГ СВЕТА ЗА ВОСЕМЬ ЭПИЗОДОВ

Сорок Седьмой тут же связывается с Агентством и просит на правах старого друга выдать ему информацию по отцу Витторио: кто его украл, с какой целью, чего хотят конкретно от Хитмана, и вообще. Хитрецы из Агентства дают ему координаты местного мафиозо, утверждая, что священника держат в казематах его особняка.



Хитман, не долго думая, заваливается в гости к Дону, выносит всех, кто ему мешают, убеждается, что Витторио там и не пахло, после чего опять связывается с Агентством, где ему ставят ультиматум: либо Сорок Седьмой, о котором среди клиентов Агентства ходит столько легенд и слухов, продолжает на них работать за информацию по священнику, либо увя. Естественно, наш лысый герой соглашается. Старые привычки не умирают. Дальше по ходу игры будет очень много всего: тут и козни Сергея, русского генерала-мафиозо, и подставы (да уж, в предпоследней миссии вы намучаетесь!), и обычные хитросплетения сюжета. Агентство пошвыряет Сорок Седьмого по самым различным уголкам планеты: тут вам и Санкт-П-

тербург, относительно достоверно написанный дизайнерами IO Interactive, и какой-то индийский городок, и арабское поселение, и японский замок – в общем, восьми эпизодов (с общим количеством миссий в 22 единицы) хватит на всех.

НИКТО НЕ ЗНАЛ, А ОН ХИТМАН

Решение задач, бесперебойным потоком поставляемых Агентством, осталось практически неизменным. Если нужно куда-то пробраться и кого-то убить, нет ничего лучше маскировки и





▲ Девочки, девочки, ну что вы? За-чем же стрелять? Я не за вами – я за этим толстячком, что плавает в бассейне из собственной крови.

палочки-выручалочки снайперки. Хотя практически в каждом случае есть альтернатива. Пример из жизни. Мне нужно грохнуть генерала, связанного с мафией, и его связного. Я точно знаю, что они встретятся в парке, который по периметру охраняют менты и ФСБшники. Что я делаю:

подхожу к одинокому милиционеру, патрулирующему вокруг парка Кирова в Питере, стреляю в него, натягиваю на себя его форму, беру в руки автомат, оттаскиваю труп в темный закулок. Затем тихим спокойным шагом иду в парк мимо ничего не подозревающих ментов. Жду, пока на встречу в парк не приедут два будущих трупа, заказанных моим клиентом. Как



только они приезжают, я в упор стреляю обоим в голову, поворачиваюсь и таким же спокойным шагом выхожу на набережную Невы, где меня ждет катер. Сажусь и уезжаю.

При этом были и такие варианты: подложить бомбу в машину генерала, пробраться к часовне и снять гадов из СВД или внезапно расстрелять обоих издали, со стороны ворот, чтобы успеть добежать до катера до того, как меня пристрелят. Но только за первый вариант мне дали ранг «Профессионал».

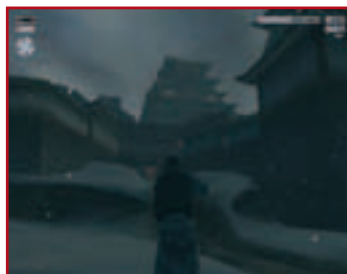
Из хорошего и доброго хочется отметить, что практически ВСЕГДА можно пройти миссию, как с продуманным планом действий, так и с автоматиче-



ским оружием. Разработчики, видимо, прислушались к двери собственного офиса, из-за которого доносились громкие стоны игроков по поводу уровней в джунглях, вследствие чего решили, что чистокровных аркадных эпизодов больше не будет. И это правильно, товарищи.

УБИЙСТВЕННАЯ КРАСОТА

Движок Hitman 2, серьезно улучшенный за счет упрощения технологии отражения моделей и детализированности текстур через компрессию DXTC, ошибается гораздо реже, чем его предшественник. Который, напомню, очень не любил Voodoo 3 и как-то не особо правильно отображал объекты в режиме Glide. Теперь же, когда все текстуры ровно подогнаны друг к другу, здания и комнаты с сопутствующими объектами выглядят чуть ли не лучше, чем в Mafia, игра начинает напоминать Музей Игрового Дизайна – ходи да смотри. А прибавим сюда возможность расстреливать все, что не нравится – и получим тот же матрицеподобный Max Payne (кстати, по слухам есть код, включающий Slo-Mo



в Hitman 2 – ask Spoiler!). Так и будет: хватаем автомат с глушителем, затариваемся патронами под завязку – и идем дербанить окружающие предметы на мелкую каменную и деревянную крошку. Приборы взрываются, стекла бьются, дерево разлетается в щепки (увы, не всегда), металл издает противный скрежет.

Каждая локация выглядит на сто процентов: малазийский небоскреб с подвалами – это и правда деловой центр с девушками в униформе на



ресепшне, строгие охранники на каждом углу и пугливые клиенты, при сигнале пожарной тревоги разбегающиеся как тараканы. Японский замок – секьюрити-ниндзя, мини-музей со статуэтками и личным вертолетом хозяина. Нуристанский поселок – это мрачные арабы с АК-47, нервные мусульмане и молитвы Аллаху на каждом углу. Каждый эпизод игры – это свой стиль, в котором выделяет-

▼ Малазийский рынок. Похож на индийский аналог из NOLF2. Только там трупов было меньше и они были не оранжевые.

ФАКТЫ ИЗ БИОГРАФИИ

Компания IO Interactive была основана в сентябре 1998 года. Кадровой базой стала компания Retro-Moto, чьих игр лично я никогда не видел, а техническую поддержку обеспечивала Nordisk Film & TV A/S. Первой игрой новообразованной компании стал Hitman: Codename 47, который разошелся под патронажем Eidos тиражом аж в 400.000 копий. Через год после выпуска игры был анонсирован сиквел, обзор которого вы сейчас и читаете.



ЦЕНзуРА

В начале октября ведущие кабельные телеканалы США отказали Eidos в принятии в ротацию ролика Hitman 2: Silent Assassin. Утверждается, что не взяли рекламу потому, что якобы «много насилия и секса», хотя, скорее всего, это было сделано из-за так называемого «вашингтонского снайпера» – своего рода Хитмана, отстреливающего мирных жителей Вашингтона. Впрочем, для вас не все потеряно – смотрите запрещенный ролик на нашем компактe!

▼ Арабские злодеи имеют портретное сходство с Хусейном и Усамой бен Ладеном

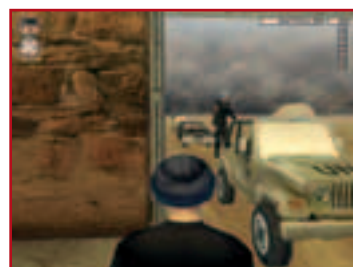


▲ Кстати, в игре, помимо прочего, есть возможность обзирать окрестности и предстоящий массакр от первого лица (кнопка F1).

ся только Хитман в неизменном костюме с галстуком.

ЭТНИЧЕСКИЕ РАЗНОГЛАСИЯ

И отдельно – про Питер. Дизайн зданий в северной столице, как это ни удивительно, действительно во многом совпадает с реально существующими параметрами. Желтая и синяя окраска вперемешку с белыми полами – все, как в жизни. Метро с синими – да! – вагонами, без двойных дверей, центральной станцией без названия, непонятно откуда взявшимися шкафчиками камер хранения, практическим отсутствием народа как на платформе, так и на улице. Внутреннее убранство зданий на Pushkin Plaza, наверное, тоже близко к оригиналу – впрочем, сами все увидите. А voiceover... Как бы это сказать... В общем, когда в игре субтитрами идут реплики на английском, а озвучка



частично на русском – это еще ничего. Но вот когда в игре русские конкретно ругаются матом, который разработчики из Дании отследить не могут в силу недостаточного образования, вот это уже не есть хорошо. Нет, конечно, я не осуждаю мат, идущий в каком-то определенном контексте, но, к сожалению, в нашем с вами мире остались люди, уверенные в том, что брань влияет на психику и вкус тинэйджера, который и является конечным пользователем игры. Так что, дорогие дети, либо иг-

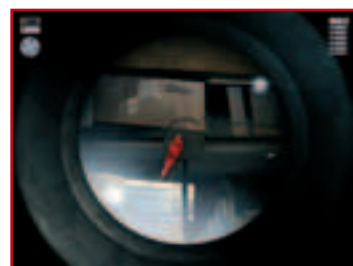


▲ Хорошее название для скриншота: «Смерть в санатории». Прямо Агата Кристи какая-то.

райте с вырубленным звуком, либо в свободное от родителей время.

КОНТРОЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Остается лишь добавить пару вещей. Первая – скорость прохождения игры. Напрягая мозги в половине миссий на уровне сложности Normal, мне удалось проследить за приключениями Сорок Седьмого всего за ночь: от начала и до самого конца. Не то чтобы игра очень легкая, но тот факт, что в половине случаев я выбирал путь пистолета с глушителем, предпочитая его осмысленным действиям типа «отравить жертву» или «подложить бомбу в машину», сыграл свою роль. Если бы каждый уровень я проходил так же, как в миссии про болеющего лидера культа, где я прикинулся доктором и, пройдя в операционную, просто-напросто прирезал «клиента», то нахождение у меня ушло бы го-



раздо больше времени. Вторая вещь – это музыка. Будапештский симфонический оркестр и хор, исполняющий композиции Джеспера Кида – это что-то. Саундтрек, который можно заказать на lynnemusic.com, к сожалению, до нас не доедет – но всем любителям хорошей симфонической музыки и по совместительству обладателям кредитной карточки я очень рекомендую потратить 21 доллар и доставить себе удовольствие на диске с 22 отличными треками. Такими же отличными и безупречными, как и сама игра. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Выдержанный в лучших датских традициях геймплей, по-прежнему энигматичный Сорок Седьмой, отличный быстрый движок.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Подглючивающий звук, пара мелких дырок в геймпле, довольно не-большая по объему игра. В общем, ничего особенного.

Наемные убийцы не выходят в отставку. Они следуют своему пути, своей правде. И еще они очень не любят, когда клиенты их обманывают.

9,0

MOBILE FORCES



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



www.nd.ru

Rage

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



НА ДИСКЕ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV:

GATHERING STORM

НАД ГЕРОЕМ ТУЧИ ХОДЯТ ХМУРО

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG/strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: 3DO
 ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: «Бука» ■ РАЗРАБОТЧИК: New World Computing ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB), Heroes of Might and Magic IV ■ ОНЛАЙН: <http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansions.html> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12135

отдавать в виде патчей или бонус-паков. Впрочем, по порядку.

ПЯТЕРО НА ОДНОГО

Однажды пятеро героев собрались в какой-то малоприметной таверне за кружкой крепкого эля. Эль, похоже, был слишком крепкий, потому что героям почти одновременно пришла в голову такая мысль: каждый из них

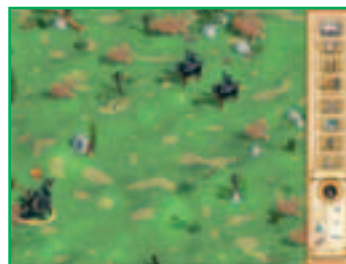
Дополняя название статьи, тучи стали ходить хмуро не столько над отдельно взятым героем, сколько над компанией 3DO и ее подразделением – New World Computing. Финансовый отдел уже не столько спасает компанию, сколько спасается от президента Трипа Хокинса, который уже уволил кучу народу и этим ограничиваться не собирается. Прецедент Electronic Arts – Origin, поразивший все игровое сообщество, похоже, перестает быть прецедентом. NWC под угрозой.

боекомплект и пойдут мочить малоизвестного визарда, лелеющего свои планы где-то на юге.

Таким образом, мы имеем пятерых основных героев, одного злодея и какую-никакую, а таки сюжетную линию. Все вышеперечисленное, сложное в одну кучу, превращается в шесть кампаний одного add-on'a. Пять – на каждого героя и еще одна – герои против колдуна.

ЗАВЕЗЛИ!

В игру добавлено семь Консерваторий (для каждой школы магии), два Колизея (для Силы и для Магии), четыре монстра и ажно шестнадцать новых артефактов, в том числе и составных. Пресловутое зверье, кстати, водится исключительно на картах, в городе таких не купишь. Также имеет место быть свежий саундтрек, по стилю ничем не отличающийся от музыки из оригинальной игры. Ну а самое полезное в The Gathering Storm – это привнесение самого свежего патча и, в частности, поддержка сетевой игры. Плюс четыре руководства по HoMM4 и TGS в формате PDF. Наверное, ради всего этого можно купить то, что обычно раздают бесплатно? ■



▲ Настоящие Dark Champions! Давно ожидаемый юнит с двумя сотнями здоровья, навыками Темной магии и отличной черной броней!

смотается в одну из пяти областей большого континента, возьмет по артефактику, после чего они все снова соберутся в этой таверне, скомпилуют награбленное в один мощный

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

Н у-с, думаете вы, и что будет делать наша любимая империя резиновых солдатиков после неутешительных продаж MMIX и HoMM IV? Наносить ответный удар? Видимо, так. Я практически уверен, что анонс HoMM V не за горами и даже не за Рождеством (на крайняк – не за Днем Св. Валентина). А пока – пока у нас в наличии add-on The Gathering Storm за авторством New World Computing и самого Джона В. Канегема, вел. и уж.

Ни анонс add-on'a, ни его скорый выход никого не удивили: еще со времен HoMM 3 разработчики навострились выпекать add-on'ы к играм быстрее патчей. Но, как говорится, поспешишь – на анекдот.ру загремишь. Все еще надеясь на поддержку фанатов и коллекционеров, NWC выпустила 100 мегабайт таких доверков, которые более самосознательные профессионалы предпочитают



ЗАСИЛЬЕ ГЕРОЕВ

А знаете ли вы, сколько типов коробочек с надписью Heroes of Might & Magic вышло в свет? Попробую ответить на этот вопрос: Heroes of Might & Magic II, Heroes of Might & Magic II: The Price of Loyalty, Heroes of Might & Magic Compendium, Heroes of Might & Magic II Gold, Heroes of Might & Magic 3, HoMM III: Armageddon's Blade, HoMM III: The Shadow of Death, Heroes of Might & Magic Chronicles, Heroes of Might & Magic: The Quest for Dragon Bone для PS2, Heroes of Might & Magic IV – и наш сегодняшний подсудимый, HoMM IV: The Gathering Storm.

► Консерватория. Нет, здесь не консервы хранят и даже не музыку играют. Здесь продают магию.

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Новые кампании, новые монстры, новые артефакты, новые герои и... новый саундтрек! Не считая обновленной по максимуму версии игры.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Отсутствие новых геймплейных фишек, отсутствие улучшенной графики, обязательное требование наличия оригинальной игры.

Add-on для HoMM всегда был add-on'ом для HoMM. Если, конечно, его делала сама New World Computing. Вот, помню, Cyberlore Studios...

6,5

Футбольный Менеджер 2003

Футбольный Менеджер – это уникальная игра для фанатов футбола и для всех тех, кто только собирается присоединиться к футбольной лихорадке!





Мирные дни Средиземья закончатся.

Устоят ли королевства Светлых сил под натиском Зла?
Это зависит только от тебя...

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИГРА ПО КИНОТРИЛОГИИ «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»



СКОРО В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «Софт Клуб»
119180 Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211.; тел. (095) 232-6952.

THE LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS

© 2002 New Line Productions, Inc. Название The Lord of The Rings, а также все персонажи, имена и названия из одноименной книги, являются товарными знаками The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises и используются New Line Productions, Inc. по лицензии. Все права сохранены. Название Electronic Arts и EA GAMES, а также логотип EA GAMES, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts, Inc. в США и/или других странах. Название "PlayStation" и логотип серии "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. EA GAMES™ принадлежит Electronic Arts™.



uk.ea.com

lordsoftherings.ea.com

*Пройди по пути Света с одним из трех великих героев –
Арагорном, Леголасом или Гимли!*

*Истребляй орков, троллей, назгулов и других прислужников Врага
по всему Средиземью – от Мории до Хельмовой Пады!*

*Наслаждайся музыкой и эксклюзивными видеофрагментами
из фильмов «Братство Кольца» и «Две крепости»!*



PlayStation 2

NEW LINE CINEMA



Challenge Everything



Ничего не могу с собой поделывать, но классические шутеры, где маленький кораблик, летя с одной стороны экрана в другой, расстреливает бесконечные полчища врагов, мне нравятся гораздо больше всех навороченных мегапроектов современности. Тем более мне отраден факт, что одной из последних игр для Dreamcast стал именно vertical scrolling shooter, и не от кого-нибудь, а от самой Treasure.

IKARUGA

ДУАЛИЗМ И БОРЬБА ЕДИНСТВ

СТРАНА ИГР
ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

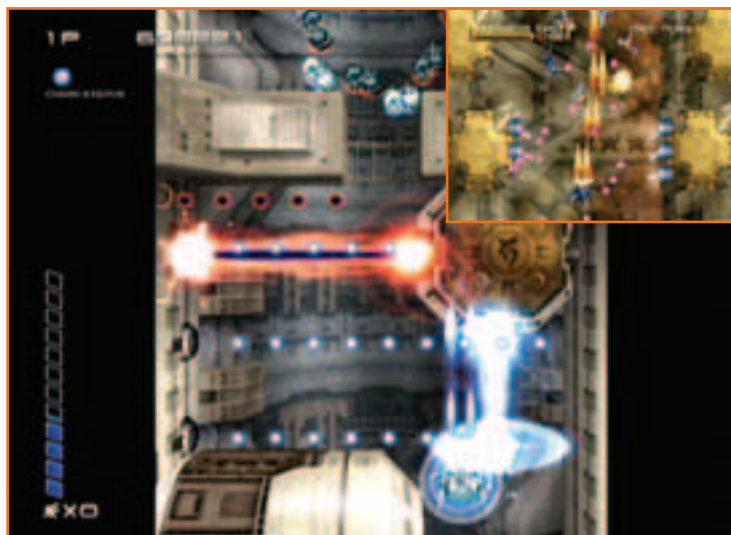
МИХАИЛ РАЗУМКИН
RAZUM@GAMELAND.RU

АККУМУЛЯТОР
Изюминка игры заключается в том, что ваш корабль может поглощать энергию вражеских выстрелов. Для контроля этого процесса служит специальная шкала. Как только она начнет заполняться, вы вольны разрядить свои «аккумуляторы» обратно в виде самонаводящихся сгустков плазмы. Очень помогает, особенно при борьбе с боссами или в окружении.

Вполне допускаю, что имя Treasure многим из вас мало что говорит, хотя такие ее шедевры, как Bangai-O (Dreamcast) или Radiant Silvergun (Saturn) вы должны знать. Второй проект вообще в определенных кругах принято считать лучшим классическим шутером всех времен и народов. Каюсь, сам я этого подтвердить не могу, так как когда обзавелся ключом для проигрывания японских дисков на своем Saturn, игра эта уже стала настоящим раритетом. Но я заговорил о ней не случайно. Ведь в первых анонсах Ikaruga проходила под рабочим названием Project RS 2, многие фанаты даже заговорили о продолжении знаменитого Radiant. На самом деле планы Treasure были несколько иными. Как и в случае с Maximo от Sarcot, который является лишь духовным наследником Ghosts N' Goblins, Project RS 2 лишь перенял традиции, стиль и некоторые дизайнерские решения Radiant Silvergun, так и не став полноценным сиквелом. Но как бы игра не называлась на стадии разработки, теперь она получила малопонятное нам имя Ikaruga, и явно перецеголяла всех своих подлинных и мнимых предков во всех отношениях.



► Только «правильный» цвет экрана спас мой корабль от неожиданно ударивших из стены лучей.



▲ Ikaruga по дизайну уровней сильно напоминает Radiant Silvergun.

СВЕТ И ТЬМА
Если подходить к игровому процессу в Ikaruga банально, то по простоте эту игру можно приравнять к какой-нибудь Galaxian. Судите сами: никакого хитроумного апгрейда оружия, никакого выбора типа корабля, даже враги не могут вас порадовать особым разнообра-

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ
Лучший из виденных мной графических движков, использованных в шутерах, интересная свежая концепция, арт-галерея в качестве бонуса.

МИНУСЫ
Чрезмерно высокая сложность при весьма малом количестве уровней, нет возможности играть на полном экране.

СТРАНА ИГР

8,0

Одна из последних игр в библиотеке Dreamcast оказалась на редкость достойной. Однозначный must buy для всех прогрессивных владельцев сеговской консоли и просто любителей проверить свои рефлекссы...

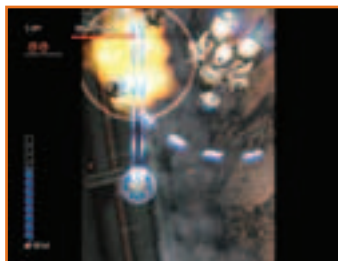
зием. Задумка игры сводится к следующему. Энергетическая установка вашего корабля может работать в двух режимах, назовем их Light (светлый) и Dark (темный). Точно так же делятся и враги: либо темные, либо светлые (подобный дуализм Treasure уже реализовывала в сатурновском Silhouette Mirage). Если ваш корабль прикрыт светлым щитом, то светлые враги не могут причинить ему никакого вреда (за исключением прямого тарана), с темной энергией ситуация аналогичная. С выстрелами немного сложнее. Враги не имеют подобного вам иммунитета к одноцветной энергии и мрут от любого попадания, но большие корабли (в том числе и боссы) значительно быстрее разрушаются от снарядов противоположного цвета.

60 КАДРОВ НА HARD'E

Но все просто только на словах. На самом деле Ikaruga – это одна из самых сложных игр в своем жанре. Даже на самом легком уровне сложности (всего их три) вы не сможете с первого раза пройти дальше второго уровня. Причем если с врагами художественно еще справиться можно (за исключением боссов), то с самими уровнями придется повозиться. То путь перекрывает какой-то лабиринт с множеством пересекающихся черных белых трасс (только успевай переключая энергетические режимы), то



га противоположным цветом, у вас есть все шансы разделить его участь. Другими словами, просто лететь и стрелять в Ikaruga не получится, игра требует предельной внимательности, четкости команд джойстика и изрядной доли тактического планирования. Кто сказал, что в шутерах работают только рефлексы? Игра сложна, но не настолько, чтобы отпугнуть игрока. Кроме того, у нее есть еще один момент, которым пока не может похвастаться ни одна игра этого класса. Это великолепно выполненная графика. Описывать ее достоинства я не буду – посмотрите на скрины, осталось



вдруг из стен начинают расти переборки, грозя раздавить ваш хлипкий кораблик. Да, как уже говорилось выше, уровни сложности не особо помогают. На easy враги хотя бы умирают тихо, но уже на normal на месте уничтоженного противника остается некоторое количество энергетических сгустков. И если вы стреляли во вра-

▶ При игре на easy такая концентрация опасности уже не кажется непреодолимой.

еще включить освещение в реальном времени – и игру смело можно было бы причислять к шедеврам. Консоли по производительности уже достаточно давно идут в одну ногу с PC, а среди шутеров почему-то красивые проекты выходят крайне редко. Ikaruga доказала, что подобные игры могут и должны выглядеть достойно, что 60 кадров в секунду важны не только для first person, но и для vertical (side) scrolling shooter'ов.

КУБИК?

Традиционно для Treasure Ikaruga не разрабатывалась специально для консолей. Ее главной целью были аркады, и если бы там игра прижилась, то ей бы дали путевку на домашний рынок. А поскольку мы с вами можем оценить все прелести Ikaruga дома, то ее успех очевиден. Жаль, что пока проект вышел лишь в Японии и ждать его англоязычного варианта пока не приходится, по крайней мере, для Dreamcast. Но для других консолей надежда все же есть, поскольку на недавно прошедшей выставке TGS 2002 вполне четко было заявлено о планируемом портировании игры для GameCube. Причем за издание Ikaruga вроде как взялась сама Infogrames. Остается надеяться, что ограничиваться только нинтендовской платформой она не собирается. ■



ПОЗЫВНОЙ: ОХОТНИК

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

Разработчик:
Электроникум+
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

Все права защищены. © Media 2000 Copyright.



НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

GAST

ЗАГРОБНЫЙ MYST
ИЛИ ВНУЧАТЫЙ
ПЛЕМЯНИК КАСПЕРА



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: quest ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Idol ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
■ РАЗРАБОТЧИК: Mindscape ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 266, 64 MB RAM, 300 MB HDD, 3D-ускоритель (16 MB) ■ ОНЛАЙН: <http://www.games.1c.ru/gast/>

Помните сюжет American McGee's Alice? Страну чудес поражает злобный вирус, коверкающий все и вся. Завязка игрушки GAST примерно та же. Есть гигантский парк аттракционов, стилизованный под замок с привидениями. В одночасье его захватывает злобный клоун Белисбоб и ломает все механизмы.

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
DJ_INDEX@STARNET.RU

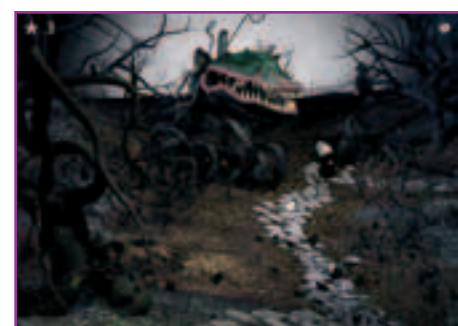
Ломать — не строить. Беда в том, что парк становится зеркальным отображением в кривом зеркале. Смех превращается в слезы, веселье в грусть, друзья во врагов и так далее. Вы — маленькое несчастное привидение, которому предстоит все исправить... Ребята от MindScape сделали квест иногда до боли в сердце напоминающий нетленный остров Мист. По крайней мере, у меня возникали явно нездоровые ассоциации... Но обо всем по порядку. Протискиваетесь через мощные ворота и оказываетесь на главной площади парка, составляющего добрые две трети всего комплекса. За плечами у вас — рюкзачок а-ля «здравствуй-третий-класс», вмещающий по определению только 6 предметов. В этом будет состоять главная загвоздка, потому что для выполнения каждого задания вам потребуется, по меньшей мере,



один предмет. Задания вам выдают «сотрудники» парка, по воле злобного клоуна ставшие демоническими отражениями самих себя. Тут и зловредная летучая мышка, требующая кровушки, и гигантская ромашка, вопящая «Feed me!!!», и привидение, молящее разомкнуть оковы и забрать из подземелья на свободу. Будут еще ворона, чеширский кот, пугало, гигантский паук, безголовый граф, фея с изрядно потрепанными крыльями... Все квесты выдаются персонажами в стихотворной форме, поэтому если не дружите

с английским — срочно за словарь или за анализатор речи. Все квесты могут быть выполнены, так или иначе. Сюжет абсолютно нелинейен! Если вы отчаялись найти еду для паука, сожгите его факелом. Надрел кот, который постоянно вас преследует по замку, подожгите его пушистую голову под гильотину, а затем при помощи черной розы освободите его душу. Главная идея — набрать как можно больше звезд, которые вы зарабатываете за выполнение каждого квеста. Они нужны для финальной решающей битвы с клоуном за владение парком развлечений. Битва тоже весьма специфична — три звезды используются в качестве ключа к веселым горкам. Дальше изображаете из себя Индиану Джонса, пытающегося выбраться из шахт в «Индиана Джонс и Храм Судьбы». Навстречу вам летят ядра, по все видимости, пущенные зловонной пастью клоуна Пеннивайза. Уклониться от всех практически невозможно — тут-то и пригодятся набранные звезды. На выходе — тир с весьма подвижной тушей клоуна в качестве мишени. Это, собственно, и есть то, что с пафосом называют бит-

▼ Мэни Калавера в детстве. Из семейного фотоальбома: в папином кабинете.



▲ Этого представителя флоры явно давно не поливали и не окучивали.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Если зарыть бобовое зернышко в определенном месте парка, то вырастает гигантский стебель, тянущийся прямо до неба. Там, на облачках, тоже растут звезды... Без полутора десятков звезд соваться в логово к клоуну — чистой воды самоубийство! Умереть в игре нельзя. По крайней мере, у меня так и не получилось. Однако изредка стоит «поправлять» здоровье капельками воды, падающими с деревьев.

РЕЗЮМЕ

Плюсы

Оригинальный, нелинейный сюжет с множеством решений. Ласкающая глаз графика и ласкающая слух музыка. Дружелюбная атмосфера.

Минусы

Игрушка настолько хороша, что по прохождении становится жаль, что она так быстро закончилась. И еще... Рюкзак маловат!

В целом очень удачное исполнение, способное привлечь внимание игроков всех возрастных групп. Если, конечно, вы не боитесь рисованных призраков. Рекомендую...

СТРАНА ИГР

8,0

вой с финальным боссом. Выполнена эта феерия в захватывающих красках и с поразительной трехмерностью персонажей, множеством мультяшечных и кинематографических эффектов. Ландшафты мне чем-то напомнили Grim Fandango пополам с Alone in the Dark. А вообще, если подходить к GAST по сути, то это «Кирandia» нового поколения. Вдобавок меня не по-детски порадовал саундтрек. Подводя итог — рекомендую всем, иногда нуждающимся в падении в детство. Идеальное средство! ■

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

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

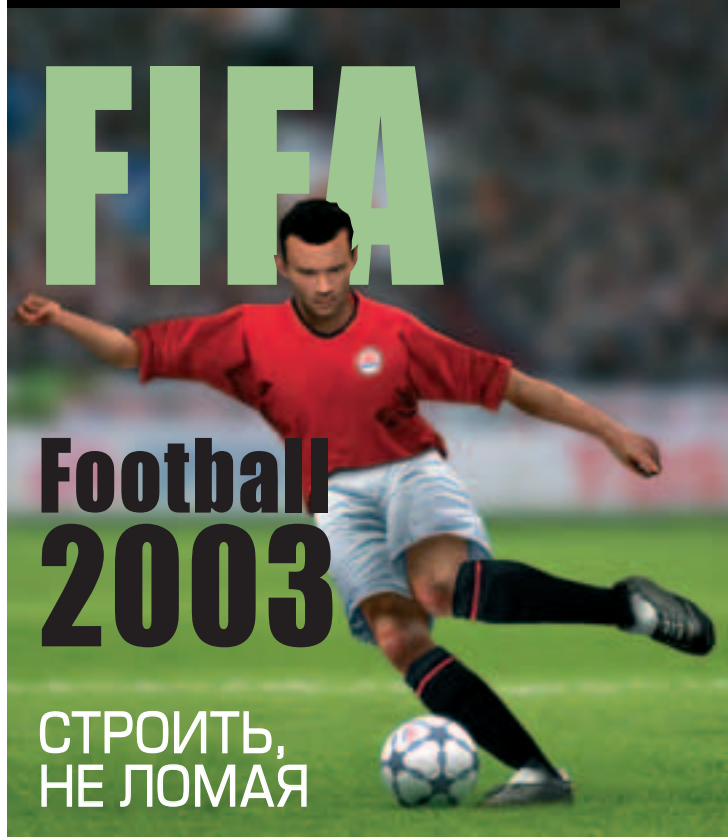
ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

Флагманский футбольный игровой сериал обещал в этом году преподнести небольшой, но сюрприз. Тотальной «смены формата» никто, понятное дело, не обещал, но EA Sports за дело собиралась взяться серьезно. И, представьте себе, взялась.

PS ONE

Electronic Arts не постеснялась выпустить FIFA Football 2003 еще и на PS one. Мы ознакомились с этой версией и поначалу даже ужаснулись – игра производит худшее впечатление, чем FIFA Football 2002. Очень странно. Геймплей изменился, но легкости PS2 версии нет. Кусок игры явно перекочевал из предыдущей версии. К тому же игра тормозит, и все это зрелище напоминает соревнования паралитиков.



СТРОИТЬ,
НЕ ЛОМАЯ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

Удивительно, но текущее положение дел с FIFA не особенно устраивало Electronic Arts. Несмотря на то что серия, наряду с International Superstar Soccer от Konami, с отрывом лидирует от преследователей, компания выразила недовольство и перетряхнула команду разработчиков. Насколько оправданна такая мера, поначалу сказать было трудно. Судите сами. Несмотря на обвинения со стороны определенной части игровой общественности, линейка FIFA непрерывно прогрессировала. Пусть ее «сторонние проекты» и раздражали (но расходились неплохими тиражами), генеральная линия всегда была выстроена верно. Бытует расхожее

мнение, что игры от EA Sports разных годов выпуска друг от дружки не отличаются. Если, конечно, не сравнивать FIFA International Soccer с какой-нибудь FIFA Football 2002. Реально дело обстоит таким образом, что мы вправе говорить лишь о нюансах. По крайней мере, в большинстве случаев. Изменить концепцию, когда двадцать два бугая катают мячик по полю, у вас вряд ли получится. А если и получится, то мы будем играть в Soccer Slam или, как минимум, в Super Shot Soccer: игры, которые с условно «серьезным» отображением футбола имеют мало общего. Ну так вот, с нюансами у FIFA все в порядке. Развитие, хоть подчас и замедленное, было хорошо видно. Пусть и были проколы с маловыразительной FIFA 2001. Зато разлив следующего

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC, GameCube, Xbox, PS one
- ЖАНР: sports
- ИЗДАТЕЛЬ: EA Sports
- РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB)
- ОНЛАЙН: <http://www.ea.com/eas-ports/platforms/games/fifa2003/home.jsp>
- ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF10705

года оказался вполне приятен, блистал даже чем-то напоминающим инновативность и внушающим оптимизм. Трудно было ожидать, что EA Sports впадет в раздумья и решит освежить своему детищу кровь.

КОНКУРЕНЦИЯ?

Существует мнение, что в Electronic Arts заметили наступающую на пятки ISS и решили придать FIFA ускорение. В целом похоже на правду. Но тогда было бы логичным ожидать активных переманиваний фэнов ISS в лагерь FIFA. Ведь, как ни крути, а эти две серии придерживаются каждая своей школы: если FIFA упирает на доступность, то ISS макси-



РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Новая подача, усовершенствованная графика и серьезно улучшенный игровой процесс – простой, отлаженный и эффективный.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Фанаты ISS не найдут здесь той глубины, какую они привыкли видеть в играх от Konami. Но здесь ее искать и не надо.

FIFA Football 2003 не просто лучше FIFA Football 2002. Это фактически переломная игра, серьезно изменившая стиль и некоторые элементы геймплея. Великолепно!

9,0

FIFA FOOTBALL 2003



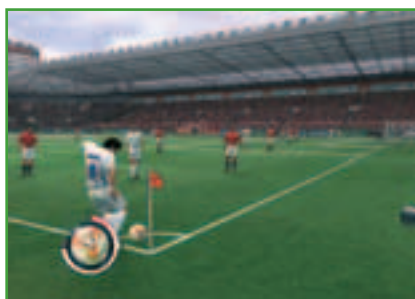
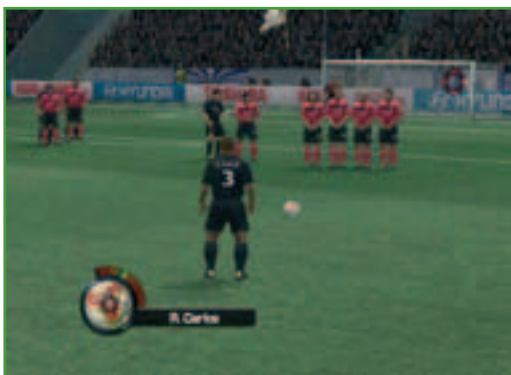
▲ Приятное дополнение, пришедшее из телетрансляций – игровой счет, «проецирующийся» на поле.

мально давит на реализм (или псевдореализм, как вам угодно). При этом по FIFA Football 2003 практически не видно, чтобы кто-то в EA Sports особенно углублялся в sim-дебри, чтобы в итоге согнуть в них насовсем. Игра вполне себе аркадна, интуитивно понятна и придерживается традиций. А изменения затронули несколько иные области. Результат так сразу осмыслить сложно, но похоже, что мы имеем дело с лучшей FIFA за время существования серии. Удивительного здесь мало – почти каждая новая часть демонстрировала улучшения по сравнению с предыдущей. Даже в абсолютно стабильной и предсказуемой NHL все складывается именно таким образом. Поражает другое – создается впечатление, что FIFA повзрослела и вышла на другой уровень исполнения.

НОВОЕ ЛИЦО

Налицо тотальная смена оформления и имиджа FIFA. Предыгровой интерфейс абсолютно не похож на предшественников. TV-стиль поднялся несопоставимо выше.

▼ Система нанесения штрафных и угловых ударов в FIFA Football 2003 поистине уникальна и в корне отличается от виденного нами ранее.



Одни повторы самых интересных моментов тайма/игры добавляют такое количество новых ощущений, что страшно становится от осознания разведения нас на такой простейший трюк.

Графически игра серьезно похорошела по сравнению с далеко не уродливой FIFA Football 2002. И когда я говорю «серьезно», именно это я и имею в виду. Если в прошлом году можно было посетовать на то, что куда как менее интересный This is Football 2002 смотрится лучше FIFA Football



2002, то в данном случае никакой This is Football 2003 (да еще с такими чудовищными физиономиями игроков) не произведет на вас больше впечатления, чем наш сегодняшний пациент. Красота да и только. Отличные модели, хорошая анимация и, что поразительно, удивительно неплохие трибуны – для спортивных игр это редкость. Болельщики – это не размазанная разноцветная масса, из которой торчат флаги, а действительно нечто похожее на зрителей. Которые, кстати, еще и вскакивают со своих мест, когда начинается острая атака.

НАСКВОЗЬ

Не менее интересные вещи творятся и в игровой механике. Когда в такую штуку, как очередная FIFA, добавляют еще одну кнопку паса, причем такую, которой обязательно будут пользоваться – это неожиданно. В данном случае мы получили «сквозной пас» с регулировкой силы нанесения удара по мячу. Не так давно EA Sports экспериментировала с подобного рода вещами. Но не так чтобы очень успешно. В FIFA Football 2003 в этом отношении все практически идеально. Есть стандартный полуавтоматически пас, а есть такая вот новая разновидность. Что характерно, общее управление абсолютно не переусложняется, остается интуитивным и никаких, даже самых мельчайших намеков на «синдром Viva Football» не видно. В итоге, геймплей вполне сбалансирован, прост, понятен и совершенно не напряжен. Это нужно чувствовать. Что я вам и рекомендую сделать, даже если вы считаете, что EA Sports не сможет продемонстрировать ничего нового. Может, и еще как. ■



ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ:

COVER STORY
James Bond 007: Nightfire

Один из главных козырей NightFire – это разнообразие локаций и высочайший уровень их детализации. Например, замок в Австрии проработан буквально до мелочей – картины на стенах, реалистично раскачивающиеся портьеры, изысканные колонны, зеркальные полы, освещение – все это делает игру потрясающе атмосферной и усиливает эффект погружения.

Демииурги 2

Продолжение "Демииургов" является фактически игрой другого жанра. Притом, что все основополагающие элементы остались неизменными, всевозможные мелкие и не очень нововведения и доработки окончательно сдвинули акценты со стратегии в сторону тактики с сильным ролевым уклоном.

Завоевание Америки

Вас ожидает 400 лет истории Америки, пролетающие перед глазами. Вы сможете приложить руку к таким эпохальным баталиям, как кампания Христофора Колумба, кампания Писарро, война Текумсе, Семилетняя война, и победно завершить этот марш-бросок борьбой за независимость США в 1813 году.

Ultima Online

Жанр массовых онлайн-ролевых игр родился ровно пять лет назад, и его олицетворением стали всего две буквы – УО. Детище Лорда Бритиша отмечает свой пятый день рождения.

Tech

Звук: экстрим или профессионализм?

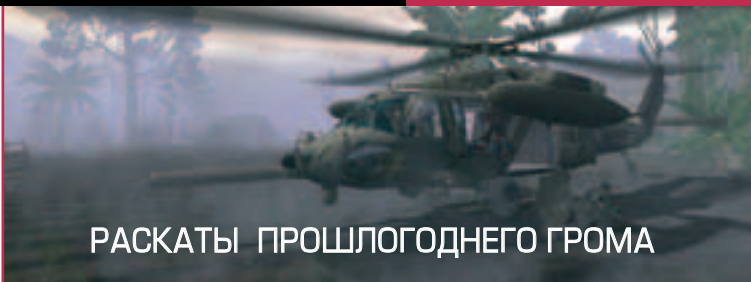
Меняем Duron на Athlon XP

Покупаем звуковую плату

А так же:

preview, review, Loading, советы по прохождению игр, топ 20, Игровой трубопровод, 10 RPG всех времен и народов и т.д.

ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ



РАСКАТЫ ПРОШЛОГОДНЕГО ГРОМА

GHOST RECON: ISLAND THUNDER



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: tactical shooter
- ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft
- РАЗРАБОТЧИК: Red Storm Entertainment
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
- ОНЛАЙН: <http://www.ghostrecon.com/>
- ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12550

DESERT SIEGE

Island Thunder – вовсе не первое дополнение к Ghost Recon. После того, как в оригинальной игре мы навели порядок в России, в наших руках оказался add-on Desert Siege с вложенными билетами в Африку. Дополнение, кстати, также могло похвастаться восьмью новыми миссиями и отсутствием какой-либо оригинальности.



► Карты для многопользовательских игр выглядят куда более жизнерадостно.

Надо признать, проекты с приставкой Tom Clancy's по определению не бывают лишены внимания. К слову, Ghost Recon признан рядом зарубежных изданий лучшей игрой 2001 года. Только вот на своем исконном поприще старик Клэнси стал явно сдавать. Дело в том, что The Bear And The Dragon и Red Rabbit, последние две книги модного писателя, получают от читателей далеко не самые лестные отзывы.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Сегодня у нас на повестке дня Island Thunder или, правильнее сказать, еще немного Ghost Recon. Все те же неизменные командный дух, напряженная атмосфера и продуманный дизайн уровней в одном флаконе. Аромат Клэнси, как-никак. Ну а резкая смена окружений и погодных условий придают игре еще большую привлекательность.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Действие дополнения целиком и полностью происходит на Кубе, которая по замыслу создателей изменится в ближайшем будущем до неузнаваемости. Предвыборная кампания одного из кандидатов шустро набирает обороты, так как его сторонники мутят воду среди населения несколько настойчивее остальных. Принципы агитационной политики скатываются до прямых угроз и насилия. И вот здесь поднимает-



СТРАНА ИГР
СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Сами сценарии, что там говорить, удались на славу. И дело не только в сменившейся обстановке.

А МОЖНО МНЕ ДОБАВКИ?

Миссии не прогибаются под напором безумной сложности и влюбленные в Ghost Recon вообще проскочат дополнение за пару вечеров. Только это вовсе не значит, что Island Thunder не стоит вашего внимания. Представьте, как находящееся в зените светило беспощадно слепит глаза, а чуть позже по лицу будет беспощадно хлестать ливень. Да даже под лунной нам не найдется покоя. Царящая во всех миссиях атмосфера напряженности, не дающая скучать смена локаций, сбивающая с ног непостоянность погодных условий стабильно вырабатывают приличные порции ад-



► Правда жизни. Один в поле не воин.



► Живописные ландшафты представляют природу Кубы в игре во всей красе.

ся занавес, и на сцену выходим мы с нашим бесстрашным отрядом. С этого момента сюжетные перипетии отходят на второй план, и одеяло уверенно стягивает на себя восьмерка представленных в Island Thunder миссий. Забегая вперед, скажу, что концовка смазана, однако большего я, в принципе, и не ожидал.

ренилина. Звуковые эффекты используются даже грамотно, привнося толику реалистичности в игру. Несмотря на небольшую дозу, дополнение скорее удалось, чем нет. Хорошего, как говорится, понемножку. Помимо этого, ситуацию спасает соор-режим – незамедлительно тащите друзей в компьютерные клубы, прихватив с собой Island Thunder. Удовольствие от многопользовательских баталий гарантировано. Напоследок, позволю себе пару слов о наблевшем. Надеюсь, вы мне простите. Последние книги дались Клэнси особенно тяжело, так как, по словам самого писателя, он бросил курить. Читатели незамедлительно среагировали и посоветовали Тому либо бросить уж заодно писать, либо возобновить курение, ибо текущее положение дел совсем никуда не годится. Без комментариев... ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Все тот же Ghost Recon. Посему о достоинствах можно говорить долго. Годовалый движок игры и на сей день смотрится приятно и свежо.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Все камни в огороде жалкого количества однопользовательских уровней. Уж лучше восемь первоклассных сценариев, чем сотня пустышек.

Фанаты Ghost Recon разочарованными вряд ли останутся. Остальные должны сперва ознакомиться с оригиналом, к тому же без него add-on откажется устанавливаться.

7,5

АНГЛИЙСКИЙ ИЗ АНГЛИИ

www.intense.ru



Золотые медали:

"Лучший образовательный продукт 2002 г."
Aspect International Language Academies

"Лучшая методика 2002 г."
King's School Oxford

Bridge to English

Обучающие компьютерные программы

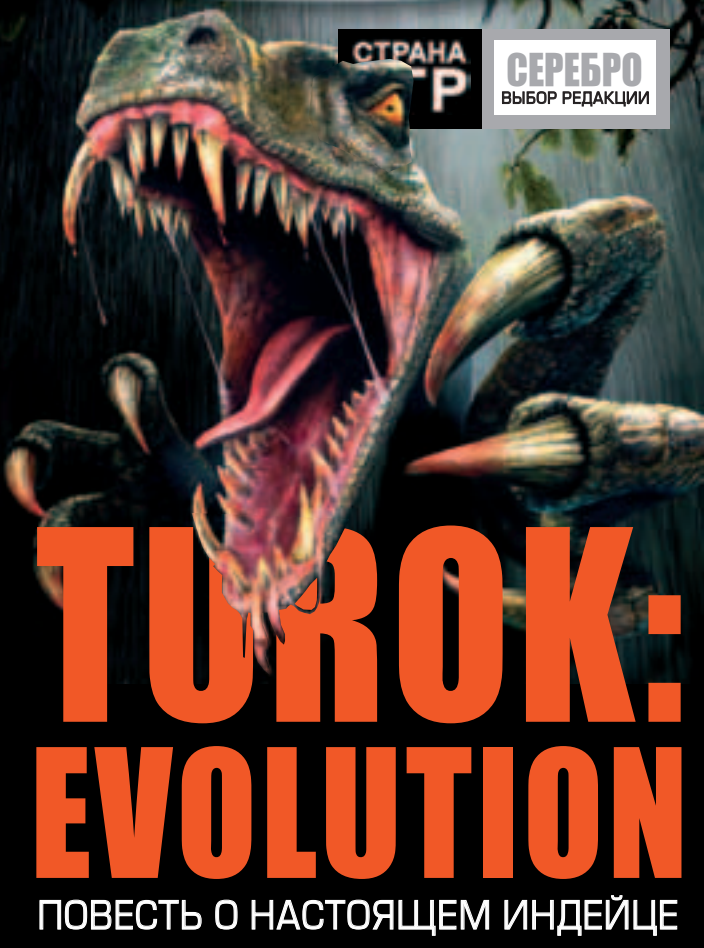


ГАРАНТИРОВАННЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

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

Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс".
Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© Intense Educational Ltd (Великобритания). All rights reserved.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



СТРАНА ИГР
СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

TUROK: EVOLUTION

ПОВЕСТЬ О НАСТОЯЩЕМ ИНДЕЙЦЕ



Нельзя сказать, что все мы дружно сидели и ждали выхода нового Турка. Но некоторые попытки были. В частности, мы отслеживали нестандартные рекламные ходы Acclaim, собирали некоторую информацию об игре, примерно представляли, что там будет нового, даже не представляя себе технического уровня нового Турка. И вот он вышел. Он снова с нами. Что же будет дальше?

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube, GameBoy Advance
- ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim ■ РАЗРАБОТЧИК: Acclaim
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ОНЛАЙН: <http://www.turok.com>
- ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12620

ет в некий альтернативный мир, точно так же изумляется, точно так же поповчее перехватывает топор и точно так же крепко сжимает верный TekBow. И точно так же рвется вперед, сметая всех и вся на своем пути, разыскивая выход из той реальности в эту.

Итак, ТалСет попадает в Lost Land, спасаясь от Тобиаса Брукнера (да-да, того самого). Здесь он встает на сторону людей, сражающихся с весьма агрессивными разумными пресмыкающимися – слегами. И, соответственно, перед ним широким непроходимым морем расстилается 15 эпизодов по несколько уровней в каждом. Причем каждый эпизод – это не обязательно FPS. Некоторые уровни сажают ТалСета на некое подобие птеродактиля и запускает его как бумажный самолетик – ле-



ти, милок, расстреливая слегов с воздуха. Впрочем, и оригинальный режим не подводит. Все, что способно двигаться и издавать звуки, подлежит уничтожению. Все, что кажется неустойчивым – подлежит уничтожению. Все, про что говорят «destroy object» – подлежит уничтожению. С миниганом в рукаве можно творить такой массакр, который некоторым FPS и не снился.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

ТУРОК ПОДАН

Turok: Dinosaur Hunter, Turok 2: Seeds of Evil, Turok 3: Shadows of Oblivion и чисто мультиплеерный Turok: Rage Wars популярны настолько, что первые две части были перенесены на тот самый PC, на котором родитель автора по женской линии до сих пор гоняет индейца с топором по всем закоулкам Lost Lands. Неудивительно, что на гребне популярности серии Acclaim широким дружелюбным жестом предлагает всем страждущим фанатам со всех консолей пятую коробку с подозрительно знакомым словом на лицевой стороне.

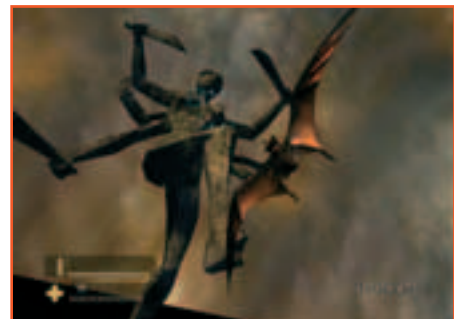
Дальше будет проще. Мы покупаем игру за довольно весомые денежки, идем домой, читая по пути мануал и предвкушая предстоящую развлекуху, приходим, вставляем диск в приставку, берем в руки джойстик и упираемся взглядом в любимый четырнадцатидесяти/семнадцатидесяти/двадцатидесятидюймовый телевизор. Внимательно смотрим заставку, заставляем себя не нервничать от того, что надпись Loading слишком подзадержалась на экране, радуемся новой выдумке разработчиков по поводу очередного убийства невинной игуаны, и попадаем в главное меню. «Наконец-то!» – восклицаем мы. Быстренько настроив опции, перехватываем джойстик поудобнее и нажимаем New Game. Радость переполняет наши сердца.

НАСТОЯЩЕМУ ИНДЕЙЦУ НАДО ТОЛЬКО ОДНОГО

ТалСет, похоже, из одного племени с Турком. Он точно так же попада-



▲ О качестве проработки графики красноречиво свидетельствуют куцые пальмочки-близняшки.



РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Терпимая графика, достаточно разнообразный геймплей, много секретов и чередующийся с основным действием «полетный» режим.

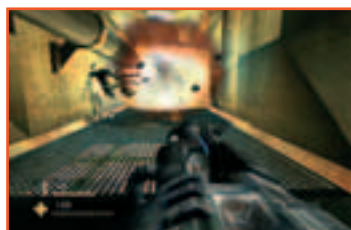
СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Некачественный звук (и это DVD!), грязноватые и плохо перевариваемые текстуры, малопонятный в традициях серии сюжет.

Редкая птица-FPS долетит до пусть даже очень современной приставки. Конечно, был уже и Red Faction, да и RF 2 на подходе, но все-таки Турок – это классика.

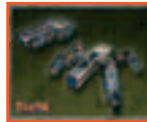
7,5



И, кстати, враги не настолько глупы, как можно было бы подумать. Вместо того, чтобы одиноко скучать, стоя на часах, рептилии прислушиваются и присматриваются ко всему, что происходит вокруг

не на первом месте. Скажите мне, господа приставочники, а что вам дает этот RISC-процессор, если в том же Турке, столь глубоко и смачно нахваливаемом, модели состоят максимум из полутысячи полигонов, а текстуры откровенно размываются при приближении?

▼ Если что и радует нас в Turok: Evolution – то это огнемёт. Теперь я верю, что игру разрабатывали не для NG4.



них и при малейшей тревоге либо сами открывают огонь, либо зовут на помощь засевший рядом отряд, либо делают и то, и другое. И патруль ходит в количестве не меньшем, чем три слега.

ВОЖДЬ КРИВАЯ РУКА

«НУ?! – спросит меня пылливый читатель. – Они таки сделали это? Они воссоздали всю красоту Турка, они не дадут мне стонать от негодования по поводу зряшной покупки?». А вот не знаю. Это кому как. Есть две вещи, которые меня откровенно не восхитили. Первая – это графика. Вы знаете, когда я в очередной раз читаю длинные ветки сообщений в форумах типа «Приставки vs PC», я с интересом замечаю, что довод «а у нас RISC-процессор, весь из себя видео-nvidia» стоит чуть ли

Ну как можно ожидать таких «примочек» от игры, вышедшей на той же платформе, что и Virtua Fighter 4? Не понимаю.

Вторая запятая – это управление. Я никогда не верил, что на приставках вообще можно играть в полностью трехмерный FPS. И дело не в том, что кнопок не хватает, – их вполне хватает – а в том, что РСшник, только что выпустивший из лап клавиатуру и мышь, просто не сможет играть с таким управлением.

И еще одна вещь – давление на ушную раковину. Голоса и звуки в игре записаны в каком-то невообразимом формате. Я не очень разбираюсь в этих технологиях, но качество звука, сопоставимое разве что с 16-битными приставками, это не то, что я требую от игры для PS2. А вот музыка – это да. Этот саундтрек я бы даже прослушивал отдельно, он действительно того стоит.

Такой вот вывод, подходящий скорее для неизбалованных РСшников, чем для нежных консольщиков: если все-таки процесс вам важнее каких-то заморочек с графикой, звуком и управлением – берите «Турка». Во-первых, FPS, во-вторых – легенда. Классика жанра консольных шутеров. Как бы смешно это ни звучало. ■



КРЕЙЗИ ДРЕЙК



ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

eGames

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2001 Greenstreet® Software Limited. © 2001 eGames, Inc. © 1999 One Reality Software. All rights reserved.

– Вы только что попали в аварию!!!
 – Я знаю, что только что попал в аварию, железяка чертова! Что у нас последний штрафной балл. Эй, осторожней! Да нет же!!!
 – Режим автопилота.
 – Это просто невероятно... Кто-нибудь выжил?

Диалог из фильма «Пятый Элемент»



ПОСПЕШАЙ, НЕ ТОРОПЯСЬ

BEAM BREAKERS

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Fishtank Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Similes Software
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB) ■ ОНЛАЙН: <http://www.beambreakers-online.com> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF9561

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Единовременно вместе с вами пространство города будет рассекать до пятисот уникальных авто. По мнению очевидцев, управлять, как это ни парадоксально, легче с клавиатуры, а не с джойстика или геймпада. До Люка Бессона картинку «трехмерного» мегаполиса пытался воссоздать Дэнни Кэннон в своем фильме «Судья Дредд». Полетав по городу достаточно, вы обязательно наткнетесь на пару плакатов советской эпохи. В частности, можно увидеть дядю Володю с газетой «Правда» в руке, призывающего к светлому будущему.



СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС DJ_INDEX@STARNET.RU

Если вы смотрели фильм Люка Бессона – эта игрушка для вас. 2374 год. Нео-Йорк. Под неумолимым влиянием прогресса город до неузнаваемости изменяется. Небоскребы, имевшие до 100 этажей в высоту, остаются далеко внизу, уступая место куда более высоким постройкам. Земля теряется за облаками и путешествие с 688-го этажа на первый грозит обернуться вечностью. В такой ситуации неудивительно появление машин-антигравов. Одной из таких машин является антиграв. Несмотря на то что с виду это кажется просто, на самом деле управлять антигравом не так-то просто. Поначалу обеспечена путаница с третьим измерением (впрочем, не для любителей авиасимуляторов). Да и к тонкостям «вертолетного» поведения тоже нужно привыкнуть – достаточно невысокая скорость, крутые заносы на виражах, мучительно плавное торможение... Для практики разработчики позаботились о создании тренировочных миссий, детально обрисовывая тонкости трехмерной геометрии. Сдав на права, попробуйте себя в уличном движении. Жулиганить разрешается и даже настоятельно рекомендуется. Попробуйте протаранить подвесную оранжерею, одновременно выполняя функции пешеходного перехода, и мирные жители выполнят команду «упал, отжался!» Вклиньтесь



в полосу встречного движения и ошарашенные водители начнут яростно давить на клаксоны и слать вам проклятия на голову, стремясь ускользнуть от неминуемого столкновения. Поднимитесь от шестерки до Дона, выполняя задания мафии. Начните с простого развозчика пиццы. Хотя и для принятия на эту должность вам придется поучаствовать в гонке. Ну а для помпезного завершения карьеры разнесите верным «кенгурятником» фасад кефирного заведения, отказывающегося платить дань местному крестному папе.

Свободу Юрию Деточкину! Под таким девизом может проходить игра под многообещающим названием «Выживание». Вредить не придется – полицейские и без того сидят на хвосте. Периодически пуская в ход мощные электрошоки, менты упорно плавят обшивку вашего верного железного коня. Если бы не бонусы ремонта и турбо-ускорителя, наверное, так бы и канули в вечность на первых трех минутах игры. Писать о Beam Breakers можно долго и не повторяясь. Ни к чему это. Если перед глазами, как сейчас, стоит падение Лилу в машину к Корбену Далласу, вам просто необходимо увидеть все это буйство красок и эмо-



▲ Машины полиции по определению чуть быстрее чем ваш катафалк, поэтому без boost'a побег превращается в медленный суицид на полосе препятствий.

ций. Оговорюсь только, что для прорисовки всех 200.000 полигонов на кар неплохо иметь GeForce 3, хотя по собственному опыту скажу, что и на второй Riva захватывает – будь здоров. Так что не раздумывайте. Встретимся в «Макдональдсе» на четвертой авеню третьего уровня. ■

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Удачно совмещены реальные гонки, аркада и гангстерский сим. Невысокие требования при максимальной расширенной функциональности.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Медленно привыкаешь к динамике, даже бывалые гонщики могут почувствовать себя рыбами, выброшенными на берег приливом.

Очень качественный симулятор, достойный своей эпохи. Как в свое время и GTA, и Descent, может стать чуть ли не революционным. А может кануть в забвение спустя месяц после релиза.

6,5



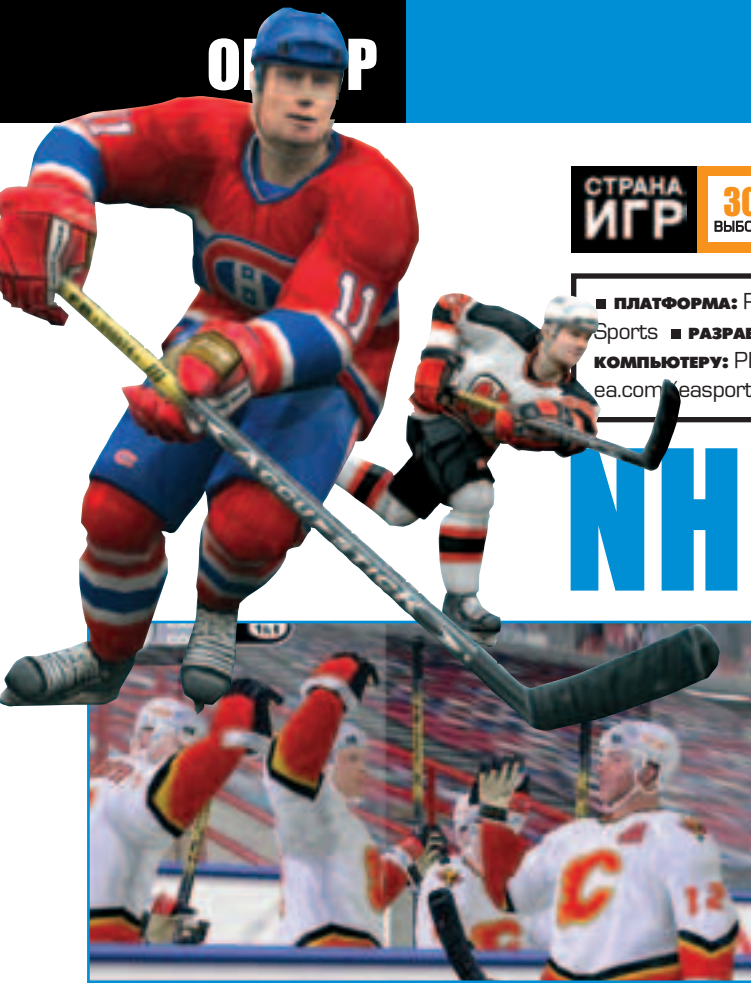
РАРКАН

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

ЧАСТЬ 2

ОСОБЕННОСТИ ВТОРОЙ ЧАСТИ ИГРЫ:

- преобразенная модель главного героя игры: добавлено новое оружие боевого костюма;
- 10 новых видов варботов;
- 3 оригинальные планеты с уникальными погодными условиями;
- новые музыкальные треки;
- новые спецэффекты.



СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: sports ■ ИЗДАТЕЛЬ: EA Sports ■ РАЗРАБОТЧИК: EA Sports ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB) ■ ОНЛАЙН: <http://www.ea.com/eaesports/platforms/games/nhl2003/home.jsp> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12599

NHL 2003 ДРУГОГО НЕ НАДО

Если серия FIFA (вопреки расхожему мнению) хоть и не в самой большей степени, но стремилась к развитию, то с NHL дело всегда обстояло несколько по-иному. Если одна FIFA отличалась от другой, то NHL копировали друг дружку. И, что поразительно, никто особенно не роптал.



▲ Разработчики утверждают, что система рикошетов теперь значительно усовершенствованна. Хотя я и раньше головой забивал шайбы в ворота.

к подобным действиям. Ну так вот. Что-либо новое можно сказать только по двум пунктам. Во-первых, в NHL 2003 тотально проапгрейдились система финтов. То есть та штука, которая на буржуйском языке обозначается как *deke*. Управлять ей теперь можно вручную, причем на PlayStation 2 за выписывание фигур клюшкой отвечает правый аналоговый рычажок. Но это еще не все. Таким образом мы подходим ко второму моменту. Накручивая финты (неважно, вручную или в автоматическом режиме), у нас заполняется шкала *Game Breaker*. Когда вы, собственно, запускаете этот самый брейкер, подлетает камера, время приостанавливается, и вы получаете значительное преимущество над соперниками и, естественно, высокие шансы на результативное завершение атаки.

Примочки в виде режима *Franchise* и развеселых *NHL Cards*, выдаваемых за выполнение различных заданий, остались на месте. По крайней мере, в приставочных версиях. Ну а про обновленные версии составов команд говорить вообще не приходится. В общем, стандартная обязательная к покупке игра, если вы безумный фанат хоккея или же вас по каким-то причинам (возможно, совершенно необъяснимым) перестала устраивать одна из предыдущих версий NHL. ■

САУНДТРЕК

Звуковая дорожка NHL 2003 составлена достаточно грамотно и даже может пощеголять несколькими звездными или околозвездными именами. В первую очередь стоит выделить канадцев *Default*, набравших обороты *Jimmy Eat World* и всем хорошо известных *Papa Roach* (запихнувших в игру свою *She Loves Me Not*).

▼ Модели хоккеистов смотрятся вполне. Не то что отдельные персонажи на трибунах!



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

Серия NHL мало того что является ведущей среди всех хоккейных симуляторов, так еще и отрыв от конкурентов невероятно велик. Фактически конкурентов-то в данной области у EA Sports нет вообще. FIFA, пусть и чуть ли не заочно, соревнуется с ISS, а NHL таких радостей лишена практически напрочь. Самое страшное – NHL иногда производит впечатление такой вещи, в которой не нужно ничего менять. А разработчики и не меняют. Только по мелочи. NHL 2003 отняла у EA Sports значительно меньше усилий, чем FIFA 2003, но претензий к игре при этом достаточно мало. Главное, что смущает в NHL 2003, это некоторые просчеты в визуальной части. Графически игра очень даже сильна, но отдельные элементы серьезно прихрамывают. Например, в очередной раз поднимается мерзкая проблема с людьми на трибунах. Камера периодически любит показывать зрителей, приветствующих игроков, что должно вроде как создавать телевизионный стиль подачи. При этом модели болельщиков как были уродливыми, так и остались. Неприятно, знаете ли. Рассказывать об игровом процессе NHL 2003 – занятие странное и интересное только игровым журналистам. Они таким образом могут продемонстрировать свое умение извергать потоки текстовой информации на ровном месте, не имея никакого повода

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Все те же достоинства, что были у предшественников. Ну еще добавилось продвинутое управление финтами.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Некоторые элементы в графическом оформлении давно пора менять, да и вообще побольше времени уделить игре.

Естественно, лучший хоккейный симулятор. И, конечно же, до тех пор, пока не выйдет NHL 2004. Который, впрочем, вряд ли будет серьезно отличаться от предшественника.

8,0



НЕКРОМАНИЯ

КЛЮЧ К СЕРДЦУ ТЬМЫ

Если спасать мир каждый день, то когда-нибудь это может наскучить. Взяв за аксиому столь нехитрую поговорку, разработчики из DarkSoft заманчиво предлагают нам пополнить ряды темных сил в своем новом проекте «Некромания».

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Смазливые герои, апологеты морали нынче не в моде, их место, в лучшем случае — на задворках цивилизации. В сегодняшних фаворитах семерка потусторонних персонажей, готовых сразиться за господство в фэнтезийной вселенной. Составим одному из приспешников Сатаны компанию? Крово-красная нить сюжета готова провести нас по четырем мирам, каждый из которых густонаселен



опасными тварями. Построение игрового процесса, на первый взгляд, крайне незатейливое: нам необходимо рыскать по лабиринтам в поисках ключей и открывать с их помощью доступ к новым локациям. Ситуация осложняется тем, что мы далеко не одни со своими амбициями на белом свете. Или все-таки черном? Наши конкуренты также жаждут власти. Правда пребывает на стороне того, кто первым соберет из трех частей

◀ **Бутылочки с целебной синей жидкостью представляют особую ценность. Спрашивайте в подземельях города.**



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Оригинальное устройство геймплея, грамотно подобранный саундтрек и мрачное графическое исполнение, работающие на создание атмосферы.

Перед нами довольно неординарная игра, способная увлечь в свой мир на долгие часы. Особой привлекательностью хвастается многопользовательский режим.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Высокая сложность, способная отпугнуть неискушенных игроков. Помимо этого, заметны некоторые огрехи в проработке баланса персонажей.

6,5



НА ДИСКЕ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Cinemax ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Akella ■ РАЗРАБОТЧИК: DarkSoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
■ ОНЛАЙН: <http://www.akella.com/pub-necromania-ru.shtml> ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12652



▲ Основные столкновения происходят возле бассейнов с целебной маной.

ключ с изображением черепа и пройдет через магические врата. Но зачастую в выигрышном положении оказываются герои, готовые для соперников хитроумные ловушки и устраивающие варварские западни. Впрочем, принцип «не рой яму другому, сам в нее...» работает на все сто. Каким образом вести себя на просторах лабиринтов — выбор сугубо индивидуальный для каждого. В любом случае, пройти уровень с первого раза вряд ли удастся. Сначала придется выучить все маршруты, а затем определить самые выгодные места для установки ловушек. А каким еще образом отбирать у противников найденные ими ключи? Не полезешь ведь хиленьким магом на упитанного рыцаря! AI даже на самом простом уровне сложности ведет себя крайне эгоистично, и для того, чтобы заполнить победу, приходится всячески изощряться. Многопользовательская игра открывает новые грани — с живыми противниками играть гораздо интереснее. Нагнетающая атмосфера умело создается за счет погруженных во мрак окружений, отточенной игры света и теней и давящих мелодий. «Некромания» — своего рода вызов. Готовы ли вы его принять? ■

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЕРКА

К выбору персонажа стоит подойти со всей надлежащей ответственностью, ведь в руках вашего героя — дальнейшая судьба всего мира. Сильный, но медлительный Каменный голем. Рыцарь, способный понижать запас маны врагов. Орк-ищейка. Наиболее сбалансированный из всех персонажей Повелитель тварей. Обладающий способностью становиться невидимым Маг. Туманная женщина. Шустрый Воин-скелет. Выбор всегда за вами.

▼ Коридор с огнедышащими скелетами — ловушка для неосторожных противников.



Давно пора уже уяснить, что если игра сделана по комиксу, то последнее, чего стоит там искать — это, собственно, самих комиксов. Если они там и будут, то в лучшем случае в заставке. И вообще, такие игры делаются не для комиксофилов, а совсем для других людей. Тех, кто думает, что комиксы — это покемоны какие-нибудь. Бр-ррр.



ЛАРГО ВИНЧ: ИМПЕРИЯ ПОД УГРОЗОЙ

НЕВЫНОСИМАЯ ЛЕГКОСТЬ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Dupuis ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
 до 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 PII 300, 64 MB RAM
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.largowinch.com>

ШЭЙН ТРЕЙСИ
 SOMMONEL@HOTBOX.RU

Меня зовут Винч, Ларго Винч, — герой с пирс-броснановскими замашками, облаченный в смокинг, вовсе не супер-агент, хотя и регулярно практикует трюки в стиле «завали-их-всех-не-выпускай-из-рук-бокала-с-шампанским». На самом деле он сирота родом из Югославии, усыновленный самым богатым человеком в мире. Нет, не тем, о ком вы подумали, а Нерио Винчем, главой Group W. Мы вступаем в игру в момент, когда Нерио уже отошел в мир иной, и 26-летний Ларго занял его пост. Не проходит и пяти минут, как сексапильная подчиненная-блондинка сообщает Ларго о похищении ученого из мексиканской лаборатории Group W., занимавшейся генной инженерией. Еще минуточку спустя неизвестные злоумышленники похищают у блондинки папку с наисекретнейшей информацией по этому делу, которую дама неосмотрительно прихватила с собой на вечеринку.

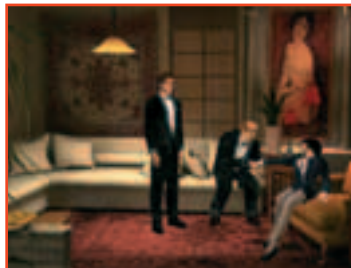
▼ Чувствительная секретарша в обмороке после налета злодеев. Такой родной ковер на стене, видимо, намекает на славянское происхождение героя.



▲ Внешне эффектные драки на самом деле не прибавят адреналина в крови. Гладенькое небо тоже не конфетка для глаза.

тия душа в опасной близости от героя, настраивает на «взрослый» лад. Во-вторых, не ожидайте от игры избытка собственно действия. Largo Winch обещает нам больше экшн-моментов, чем средняя игра в жанре adventure, но на самом деле зачастую от вас потребуется не больше усилий, чем нужно, чтобы перевернуть страницу комикса. Те, кто знаком с жанром, знают, что подобная пассивность игрока — пожалуй, главная проблема adventure. Скриптовыми сценами Largo Winch нашпигован под завязку, зато авторы решили порадовать нас RPG-, с позволения сказать, элементами: количество хит-пойнтов, которые приходятся на персонажа в драках, в ходе игры может расти, так же, как и хакерские навыки героя — используя последние, вам порой придется бороться не только с компьютером, но и с оппонентом-NPC, стремящим-

ся вам помешать. Надо сказать, отсутствие этих элементов вы бы вряд ли заметили, впрочем, кашу маслом не испортишь. Та же история с диалогами — нам предлагают выбирать ход беседы, но на самом деле герои в любом случае обсуждают все имеющиеся в наличии темы — и порой довольно затянута. Пока они это делают, можно полюбоваться окружающей средой. Красиво, да не без халтурки: в целом неплохим ландшафтам и интерьерам не хватает где-то полигонов, где насыщенных текстур, а где и того, и другого сразу. То же можно сказать и о музыкальном сопровождении: его, как правило, не замечаешь, хотя отдельные яркие моменты весьма неплохи. ■



Во-первых, уберите ваших детей от наших голубых экранов. Нет, абсолютно ничего крамольного для них в игре не найдется, однако обилие красоток, склонных к минимализму в одежде и развлечениям вроде приня-

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Харизматический герой, легко одетые красотки, симпатичные картинки... Если не знаешь, чем занять промозглый осенний вечер, рецепт найден.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Излишняя простота игрового процесса. Плюс, точнее, минус неудобное управление.

Оригинальный комикс Largo Winch до нас вряд ли доберется, так что страждущие могут воспользоваться хорошей возможностью «почитать» его игровую версию. Имея в виду, что это все же НЕ комикс.

7,0

Квест от компании "БУКА"

И снова любимые Мэри и рассудительные волосики в золотом пиджаке.
 От пылкого звука голоса Владимира Волосова дожидал чужинка пламя с жаром, доблею и плаксивыми
 степенными глазами.
 И снова острейшая? Вспом, не случилось бы чего?

И. Шварц и С. Петров

Двенадцать



Стульев



...И в пятницу 15 января 1927 года Владимир Могучев, как обычно,
 проснулся в теплой постели и сразу же проснулся от
 старинного шума с золотой дужкой. Очнулся он не сразу...

И. Шварц и С. Петров



Прошло 75 лет и мы хотим Вас поучаствовать в потрясающе
 сюжетной, предельно злободневной, безумно любимой
 истории, рассказанной современными средствами
 изображения и технологий. Возьмите в руки компьютерную
 игру "Двенадцать стульев" и, посмотрев на крохотную Вам
 5, 10, 15, 27 лет назад КИНО, Вы увидите в совокупности
 юмора, изображения, действия... и изрядной нитре...



Игры компании "Бука" почтой:
 (095) 190 97 68 или e-mail: navigat@aha.ru

По вопросам оптовых закупок:
 обращает по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru



Бука
 www.buka.ru



ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 4

ЯРМАРКА ТЩЕСЛАВИЯ (THE NATIONS GOLD EDITION)

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
 ■ ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: JoWood Productions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
 до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (8 MB), 500 MB HDD
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.snowball.ru/mir4/>

Наглядный пример того, что может сделать тщеславие. Жили-были три нации – амазонки дриады, морозоустойчивые увальни эльфы и бесстрашные воины анты, способные существовать в суровых условиях пустыни Сахары. По воле случая этим расам достаются занятные артефакты. Короли строят из себя не пойми чего, плюют на богов, а те в свою очередь насылают на народы семь проклятий Египта. Сможете ли вы справиться с этим бардаком?

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Вас ожидает 21 миссия с тремя совершенно нелогичными поворотами сюжета – своими для каждой нации. Последняя кампания призвана собрать все расы воедино в погоне за Храмом Аиста. Немаловажной постройкой будет служить лаборатория, где нанятые Мерлины будут открывать для вас новшества. Разработан целый пакет увеселительных заведений, а также полиция. Ребята в униформе призваны дубинками усмирять перепивших грибного шнапса.

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС DJ_INDEX@STARNET.RU

А теперь представьте, что эта великолепная замаскирована в компьютерном игровом шедевре. Старые-добрые Settlers вновь возвращаются на мониторы в преображенном до неузнаваемости, обновленном виде. Где-то я все это видел. Та же инфраструктура многочисленных построек, тот же нетленный принцип поселенцев «ты – мне, я – тебе». Только построек стало раз в пять побольше, пропорционально увеличился ассортимент продуктов, требующихся для удовлетворения минимальных прожиточных потребностей. Работники больше не



зависят от средств производства! Все мечты бородача-утолиста Карла Маркса сбылись. Всего-то стоит построить школу и натренировать необходимых юнитов. Кроме обязанностей, у юнитов появилась права. Например, право быть недовольными. Пообедал... Как, вы не знали, что у всех нормальных работяг существует перерыв? Ровно в 12 часов пополудни. Так вот, пообедал – получи 5% удовлетворения. Поспал... Как, вы и об этом не знали? Да, спят, еще как! Так вот, выспался – еще 7% в плюс. Лишился работы – плохо. Нехватка жилплощади –



опять не хорошо. Знай – бегай и делай их довольными. Найдется место и для любителей дипломатии, и для фанатов окропить снежок красненьким. Гуманисты, ведите переговоры. Еще Карл де Валуа, дофин французский, в свое время говорил, что это «более нравственный, дешевый и безопасный метод». Торгуйте с оппонентами, обменивая избыток дерева на недостаток золота. Да что там, даже если воюете со всем миром, есть нейтральные торговцы, которые с радостью продадут вам все и вся. А воевать придется. Обязательно найдется королевская особа, которая на ваш пакт о ненападении плюнет с высокой колокольни. И тогда зазвонят мечи.

Кстати, рыцари будут единственными юнитами, непосредственно вам подконтрольными. Нанимаете одного такого, формируете армию вокруг него в том порядке, каком избрали и выдвигаетесь на неприятеля. Одна поправка – если убили командира, все остальные воины немедленно совершают над собой хакари. Охранять же ваши угодья призваны классические дозорные башни, правда, на сей раз с добавлением стен. Ну и охранники, курсирующие по этим стенам, разумеется. Но не слишком увлекайтесь резней.



Поскольку по легенде Храм Аиста, который может восстановить баланс тщеславия, должен быть построен тремя нациями. По слухам, красота должна спасти мир. Не знаю, спасет ли наш, но Затерянный мир – однозначно. Полностью трехмерный ландшафт, отрисованные до мелочей строения и юниты... Мне казалось, что я вижу, как работают мускулы на руках лесорубов (это так, в поддержку масштабирования). Добавьте сюда музыку, достойную магнитофонов и плееров. Запустив игрушку, я отвлекся и выключил монитор, оставив музыку. Два часа просто слушал. А потом столько же играл, не отрываясь от монитора. Чего и вам желаю! ■

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Очень удачное продолжение сиквела. Идеальное сочетание красоты и быстродействия.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

С натяжкой сюда отношу перебор в инфраструктуре. Признаюсь, по началу запутался. Попытался уследить за всем – глаза разбежались...

Учитывая все нижеизложенное – вам, любители робинзонады с разрешением 1024x768 – MUST HAVE! Поверьте прожженному любителю минимализма – оно того стоит.

7,0

► Тяжело с маленькими двухместными коттеджами. По крайней мере, они никак не справляются с плодовитостью эльфов. А до открытия четырехместных еще плыть и плыть.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

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



MAFIA

mafia-game.com



© 2002 Illusions Softworks a.s. Illusions Softworks и эмблема Illusions Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusions Softworks a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработчик Illusions Softworks. Издатель Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Напечатано в России. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры Mafia в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

МИСС ЛЕТО. КЛУБ «СОЛЯРИС»

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: lovesim ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: ShowGirlsSoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300, 64MB RAM ■ ОНЛАЙН:
<http://www.sgsoft.ru/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

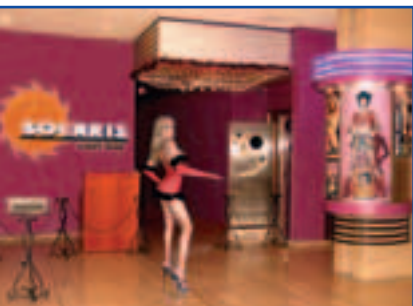
В проекте «Мисс Лето» разработчики из SGSoft предлагают нам, не покидая стены родного дома, посетить ночной клуб «Солярис». Нам предстоит знакомство с тремя очаровательными девушками, а от столь заманчивого предложения отказаться уж очень непросто. Мы созерцаем сцену, на которой появляется белокурая Мисс Июль. Став свидетелем эротического танца, вы можете отреагировать бурными аплодисментами и даже одарить танцовщицу наличностью. Польщенная таким вниманием, девушка будет ждать вас у барной стойки после представления.



▲ Все видеофрагменты можно просмотреть в каком-нибудь WMP.

Кстати, еще сидя в баре с Мисс Июнь, вы можете оценить вышедшую на сцену героиню следующего летнего месяца. И отдать предпочтение ей.

При желании, всю игру вы можете пройти за час. По двадцать ми-



▲ Добро пожаловать в ночной клуб! Так оформлено главное меню игры.

Там вы сможете провести пару минут с ней за содержательной беседой, после чего вам предстоит испытание.

Здесь уже самым невероятным образом свидание резко превращается в мини-игру под названием «Питон». Звезды, оказывается, не любят суеты. Вы управляете космическим кораблем, который должен собрать в пространстве «змейку» из нескольких летающих тарелок и притянуть их в ангар. Хаотично снующие кораблики будут всяческим образом мешать вам разделаться с поставленной задачей. В случае выигрыша девушка исполнит лично для вас танец в VIP-апартаментах.



нут на девушку. Но наличие довольно сложной мини-игры «Питон» и комплекта видеофрагментов легкой эротики вряд ли оставят вас равнодушным. Наверное, стоит заглянуть в «Солярис» на досуге. Уж очень мне приглянулась эта Мисс Июнь. ■

РЕЗЮМЕ

/6,0/

Больше подходит определение интерактивного видео. Только для тех, кому нравятся симпатичные девушки.

СТРАНА ИГР

ГОТИКА (Gothic)

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RPG ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Xicat Interactive ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C ■ ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Piranha Bytes ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P2 400, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://gothic.rpgdot.com/>

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
DJ_INDEX@STARNET.RU

Трепещите, все двоечники, да и просто нерадивые ученики, считающие ворон за окнами на уроках английского. Даже если вы уже давно покинули стены общеобразовательного заведения, но все еще не в ладах с чуждым сердцу иностранным языком – все равно трепещите! Поскольку на вашу улицу пришел праздник! Праздник средневековья, праздник дре-



▲ Взялся я за лук, потянулся к колчану и подумал: «Да... Против этой пташки с одними стрелами не погрешь. Придется еще рубануть пару раз».



▲ Магический купол, отсекающий шахты от внешнего мира, завораживает. Ни дать ни взять – практическое руководство по физике шестого класса.

мучих лесов, населенных ужасными и смертельно опасными тварями. Праздник промозглых пещер, кишящих орками и прочей нечистью, только и ждущих, чтобы оторвать вам голову и сделать из позвоночника трофей. Праздник с запахом сырости, затхлости, антиквариата и тоненьким привкусом крови. Этот праздник обрел русское имя. И имя ему – «ГОТИКА»! Благодаря неутомимым ребятам из

«1C» и SnowBall, теперь все диалоги, реплики, наименования оружия, артефактов и прочей ерунды представлены на чистейшем русском языке. Милые сердцу, заботливые локализаторы! Они, как никто другой, понимают муки геймера, которого не по-детски рубят мерзкие твари, а ему приходится отрываться от экрана на словарь, чтобы в очередной раз посмотреть, что такое sword и чем он отличается от club. Так что даже если вы уже прошли игру до конца, попробуйте повторить этот подвиг в русскоязычной версии. Хотя бы для того, чтобы освежить в памяти лексикон, полученный в кровопролитных схватках. ■

РЕЗЮМЕ

/7,0/

Если вы не дружите с английским языком и познаете интерфейс со словарем – в этой версии ваше спасение!

СТРАНА ИГР



АЗАРТНЫЙ ИГРОК II. Планета Zero

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: gamble ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: ShowGirlsSoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400, 64MB RAM ■ ОНЛАЙН:
<http://www.sgsoft.ru/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Неизвестная галактика, метеоритный дождь, и, как результат, крушение. Вы совершаете вынужденную посадку на планете Zero, только это, надо заметить, вовсе не значит, что пребывание на чужбине сулит неприятности. Заинтригованы?

Вам необходимо раздобыть деньги на билет домой, и единственный верный способ в подобной ситуации – посетить местное казино. Кто бы сомневался! Четырехэтажное здание с футуристичным интерьером радостно примет вас в свои объятия. Среди представленных азартных игр встречаются как хорошо знакомые нам, землянам, так и вполне необычные средства вымогания денег.

Интерес просыпается уже на первом этаже. В расположенном неподалеку от входа магазинчике вы можете прикупить различные устройства. К примеру, с помо-

▲ 850 Астро придется истратить на ботинки на магнитной подошве. Без них вход на третий этаж закрыт.



▲ Местные гуманоиды, также ослепленные азартом, составят вам приятную компанию.

щью антенны вы запросто наладите связь с Землей, откуда транслируют видео исключительно эротического содержания. А вы разве не знали?

На других этажах вам предложат испытать удачу и попробовать себя в карточных играх... Не обошлось и без тотализатора – тараканы бега



пользуются особой популярностью у местных гуманоидов. В холле вы можете просмотреть приобретенные все в том же магазинчике видеокартриджи – виртуальные танцовщицы порадуют вас своими откровенными нарядами.

Также представлены игры, где придется пораскинуть мозгами, такие как реверси или го. Но самое захватывающее вас ждет на последнем этаже, где за неприличную сумму местных буказоидов девушки вживую исполнят не менее неприличные танцы. Здесь же можно приобрести вождельный билет до Земли. И после всего пережитого в стенах казино не удивляйтесь, когда узнаете, что капитаном корабля является победительница конкурса межгалактического стриптиза.

По понятным причинам улететь с планеты удастся не сразу, а кому-то, возможно, просто не захочется ее покидать. ■



РЕЗЮМЕ

/6,0/

Оригинальное казино, в котором удача сопровождается зажигательными выступлениями симпатичных девушек.

СТРАНА ИГР

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

XTREME AIR RACING

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: flying sim ■ ИЗДАТЕЛЬ: Victory Simulation ■ РАЗРАБОТЧИК: Victory Simulation
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
■ ОНЛАЙН: <http://www.xtremeairracing.com/>

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

Вопрос выбора авиасимулятора сродни вопросу о выборе религии – существует масса предложений, еще больше советчиков, но выбор надо делать самому. Сегодня в качестве предложения выступает игра Xtreme Air Racing, в качестве советчика – ваш непокорный слуга, а в качестве модных среди американских военных полигоны для испытания ядерного оружия.

У нового авиасимулятора была непростая судьба. Сначала издавать Xtreme Air Racing отказались в Sierra, затем в Paragius, а в итоге и в SSI. В конце концов, разработчики решили выпустить игру сами. И выпустили. И даже начали продавать на своем сайте. Но назвать это победой все-таки нельзя. Скорее ее бледным подобием. Ведь даже название самой фирмы-разработчика переводится как «Симуляция победы». А если копнуть чуть глубже и взглянуть на все с точки зрения Фрейда, то открывается совсем интересная картина.

Xtreme Air Racing посвящена ежегодному авиашоу в Неваде. В нем принимают участие любители седой старины, которые рассекают раскаленный воздух

▼ Вместо того, чтобы украшать территорию различными объектами, разработчики просто раскрасили ее полосками-границами. Так, говорят, проще.



на небольших самолетиках времен Второй Мировой войны. Причем рассекают они его не хуже заправских каскадеров. Вероятно, атмосфера способствует – не забывайте, что именно в Неваде находились самые модные среди американских военных полигоны для испытания ядерного оружия.



Чтобы не травмировать психику пилотов, пусть и виртуальных, разработчики решили не утомлять их процедурами взлета и посадки – в Xtreme Air Racing все состязания начинаются прямо в воздухе. Однако, даже находясь в столь комфортных условиях, управлять самолетиками непросто – физическая модель явно скопирована не с земной. В такой ситуации отчётливо ощущаешь себя не в своей тарелке. Летаящей, разумеется. Более того, уже после нескольких минут игры, начинаешь понимать, что счастье и благополучие твоих близких зависит только от сбалансированного питания и все той же физической модели, но и от того, в чью пользу ты составил завещание. Но, к сожалению, нотариусов в Xtreme Air Racing не просто так не найдешь. Поэтому приходится зажмурив глаза носится в их поисках вместе с другими несчастными пилотами по весьма унылым и однообразным маршрутам. И мечтать о том, чтобы когда-нибудь удалось выбрать хороший симулятор. Или хотя бы найти нотариуса. ■

ОСЕННИЙ УРОЖАЙ – : ГОРЬКИЕ ИТОГИ

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

DOLSER@GAMELAND.RU

Осень – традиционная пора итогов. Редко когда случается, что все кругом довольны и сыты. Вот и сегодня кто-то радостно потирает руки, подсчитывая заработанные барыши, а кто-то скрежет по сусекам в надежде вернуть затраченные средства...

BUGBEAR – НЕИСТРЕБИМАЯ ЗАРАЗА?

Едва пользователи e-mail успели перевести дух после весенней эпидемии вируса Klez.h и летнего недомогания, вызванного Yaha.E, как осень подкинула новые сюрпризы. На этот раз обострение спровоцировал BugBear – похоже, самый «удачный» вариант почтового вируса.

Особая вредоносность паразита обусловлена необычным алгоритмом работы. Помимо стандартного поиска на зараженной машине e-mail адресов и рассылки по ним собственных копий (файлы размером 50688 байт под различными именами), BugBear также проверяет компьютер на наличие антивирусов (у него собственная база данных!). Если антивирус находится, то BugBear останавливает его работу и пользователь не получает никаких предупреждений от защитной программы. Помимо этого, BugBear может отключать различные программы аудио- и видеопроботки, заставить принтер печатать чистые страницы, открыть порт для удаленной атаки, переслать в Сеть пароли и номера кредиток...

Механизм действия BugBear предусматривает использование ошибки MIME MS01-020 в Microsoft Outlook. Самое поразительное, что «заплата» для этой дырки выпущена «Майкрософтом» еще в марте 2001 года, но, выходит, многие пользователи пренебрегли ее установкой. Так что стоит заглянуть на <http://www.microsoft.com/windows/ie/downloads/default.asp> и скачать оттуда необходимый софт.

Скорость распространения BugBear в Интернете бьет все рекорды. По данным MessageLabs (<http://www.message-labs.com>), он оставил позади не только Klez.h (1 вирус на каждые 169 писем, апрель 2002г.) и Yaha.E (1 на 268, июнь 2001г.), но и даже SirCam (1 на 99, июль 2001г.). В начале октября этого года BugBear было заражено уже каждое 87-ое письмо! Тем не менее, мировой рекорд пока остается за LoveBug (1 на 28, май

2000г.), а серебро у BadTrans.B (1 на 57, ноябрь 2001г.).

«МАЙКРОСОФТ» КРУТО РУПИТ В ИНТЕРНЕТЕ

У альтернативных MSIE браузеров типа Mozilla и Netscape дела идут вроде бы неплохо – за этот год их доля выросла в 1,8-2 раза. Однако если перейти к абсолютным цифрам, то выяснится, что «Майкрософту» опасаться совершенно нечего.

Согласно данным OneStat.com (http://www.onestat.com/html/about-us_pressbox11.html), в сентябре доля Mozilla 1.0 увеличилась до 0,8%, а число поклонников Netscape 7.0 выросло с 0,3% до 0,5%, у Opera – 0,9%. Что касается майкрософтовских браузеров, то на них приходится 94,9%!

При этом даже старые версии IE (такие, как 4.0) более популярны, чем кое-какие современные разработки. Итоговая таблица популярности браузеров выглядит так:

1. Microsoft IE 6.0 – 52.3%
2. Microsoft IE 5.5 – 20.9%
3. Microsoft IE 5.0 – 19.7%
4. Netscape Navigator 4.0 – 1.2%
5. Microsoft IE 4.0 – 1.0%
6. Opera 6.0 – 0.8%
7. Mozilla 1 – 0.8%

Другие интернет-аналитики, например, StatMarket (<http://www.statmarket.com>) также подтверждают успехи «Майкрософта». Исследование более чем 100 тысяч пользователей Интернета показало, что излюбленными операционными системами пользователей Сети остаются различные версии Windows. На первом месте все еще держится Windows 98 – 37% рынка, на втором пока Windows XP – более 20%, и ее доля стремительно растет. Игнорируют Windows XP, как ни странно, в Китае – лишь 8,7% наших соседей порадовали Билла Гейтса...

«ТОЧКА РУ» СТАПА ДОСТУПНЕЕ

«МТУ-Интел» (торговая марка «Точка Ру»), ведущий интернет-оператор России, наконец-то услышал призывы рядовых пользователей Интернета и объявил о существенном удешевлении современного широкополосного доступа.

С 1 октября 2002 года введен тарифный план «Городской» – ежемесячная абонентская плата \$19,9 при стоимости трафика всего 19 центов

за мегабайт. Это оптимальный вариант для замены медленного модемного доступа для среднего игрока или веб-серфингиста. Для крутых геймеров больше подойдет «Кремлевский». Абонентская плата в нем побольше – \$99, однако объем предоплаченного трафика – 650 Мб. Этого вполне хватит на месяц ежедневной игры в UT или Q3. К тому же стоимость дополнительного мегабайта трафика в этом плане очень низкая – всего 10 центов. Также подешевели и другие тарифные планы (на 10-20%) при увеличении объема предоплаченного трафика. Кстати, приведенные расценки, в отличие от предложенных операторов сотовой связи, включают все налоги!

Немного теории для тех, кто не очень хорошо знаком с историей вопроса. ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line – асимметричная цифровая абонентская линия) представляет собой высокоскоростную коммуникационную технологию, разработанную для использования на обычных телефонных линиях. Отличительной особенностью ADSL является то, что скорости передачи к пользователю и обратно не одинаковы (именно поэтому данная цифровая абонентская линия и является асимметричной). При этом скорость передачи к пользователю значительно превышает скорость передачи от пользователя. Такой режим работы ADSL учитывает главную особенность Интернета, в соответствии с которой информационный поток от сети к пользователю, содержащий игровые данные, графику, звук и видео, существенно превышает информационный поток от пользователя к Сети (обычно формируется нажатием клавиши клавиатуры или щелчком мыши). Скорость передачи данных к пользователю составляет от 1,5 Мбит/с до 8 Мбит/с. Скорость передачи данных от пользователя – от 64 Кбит/с до 1,5 Мбит/с. В отличие от коммутируемого доступа, при работе в Интернете телефонная линия не занимается. Недостатки – высокая стоимость оборудования (ADSL-модем в 2-3 раза дороже хорошего внешнего модема от ZyXEL). Подробности на <http://www.tochka.ru>.

SHADOW-WORLDS: ЖИЗНЬ ВСЕ ВЕСЕЛЕЕ И ВЕСЕЛЕЕ!

Наш корреспондент Tony77 (tonny77@ukr.net) сообщил последние

новости о Shadow-Worlds (<http://shadow-worlds.igray.ru>) – бесплатной российской онлайн-ролевой игре. Самая страшная из них – Создатель сотворил Инквизитора!

Случилось этого после того, как ребята из «Добра и Порядка» объявили об образовании гильдии Элитных Pkiller'ов. Реальной силы, которая смогла бы им противостоять, не существовало. Терпение разработчиков иссякло – и в игру пришел Инквизитор. Это искусственно созданный персонаж, призванный выполнять карательные функции по отношению к массовым плейкиллерам.

Из других новостей: самый мощный игрок в SW – это пока Blade, он недавно достиг 80-го уровня. Появился и первый любительский сайт, посвященный проекту, Secrets of SW (<http://www.sws.clan.st>). Рекомендуем знакомство с SW начать с чтения разделов по оружию, магии и монстрам этого ресурса.

MSN MESSENGER – ТЕПЕРЬ ЗА ДЕНЬГИ

Сайт MSN Messenger'a (<http://messenger.msn.com/ru/>) вовсю расписывает полезные функции бесплатного интернет-пейджинга от «Майкрософт»: «Служба .NET Messenger Service – это весело, мощно и стильно! Эта служба бесплатна». Про первую часть слогана ничего не скажем, возможно, это и так. А вот с бесплатностью этого популярного пейджера могут приключиться изменения и уже довольно скоро. По сообщениям сетевых новостных агентств, Microsoft меняет политику предоставления услуги сетевого пейджинга, и в новой версии популярного в США MSN Messenger'a большая часть функций будет доступна лишь платным подписчикам MSN (календари, контакты, «родительский контроль» и многое другое).

Много ли заработает ли на этом «Майкрософт» – неизвестно. MSN Messenger – далеко не самая популярная утилита и ей есть (пока?) альтернативы. Об этом говорят статистические данные. За последние несколько лет число людей, применяющих одновременно несколько систем интернет-пейджинга, постоянно увеличивается – на 5-7% в год. Такая тенденция объясняется простой коллизией: несовместимостью основных интернет-пейджеров между собой и естественным желанием поль-

зователя расширять свой круг общения. В итоге в сентябре 2001-го уже 29% абонентов использовали две различные, конкурирующие программы (в сентябре 2000-го – 24%). Потому вполне возможно, что будущее за универсальными клиентами типа Trillian (<http://www.trillian.cc>), совместимыми со всеми популярными пейджерами (AOL, Yahoo и другими). Как бы гранды не сопротивлялись...

ИНТЕРНЕТ НА УЛИЦАХ СТОПЦИЦЫ

Недалек тот час, когда на улицах Москвы появятся метроной высоты тумбы с экраном в верхней части. Как сообщает Outdoor.ru (<http://www.outdoor.ru>), каждое такое сооружение обеспечит доступ в Интернет всем желающим. Конструкция называется «информационный интернет-киоск», и призвана заменить Мосгор-

справку. Как ни странно, но знакомые многим киоски Мосгорсправки оказались более дорогим удовольствием, чем уличные терминалы, подключенные к Интернету волоконно-оптической линией.

Киоски могут предоставлять доступ как в городскую (локальную) справочную базу данных, так и в Интернет. Какие услуги по доступу к информации окажутся платными или бесплат-

ными, владельцы технологии (Simon Outdoor) будут определять совместно с московскими властями. Возможно, вскоре читать новости на <http://www.gameland.ru> можно будет бесплатно и на каждом перекрестке.

Кстати, подобными интернет-киосками оборудованы пока лишь улицы Стокгольма, Лондона и еще пары европейских городов. Так что Москва – на пике моды. ■

СОПЮШЕН ПО-РУССКИ!

СТАНИСЛАВ «ORION» ПОЛОЗЮК

ORION@GAMELAND.RU

Уверен, нет такой игры, в которой кто-либо из нас ни разу не застревал или не блуждал в поисках выхода. Лечатся эти проблемы одним лекарством – хорошим «солюшеном» (от англ. – solution, то есть «решение»); мы же называем это более понятным словом – «прохождение». Это такие путевые заметки, которые берегут геймерам нервы и указывают верную дорогу в игре. Вот вам рецепт, помогающий сэкономить нервные клетки, которые, как известно, не восстанавливаются...

Предупреждаю, валерьянки в моем списке нет. Зато есть сведения о «местах скопления» в Интернете наиболее полных и достоверных солюшенов, а также о методах охоты на них. Я не думаю, что все читатели в совершенстве владеют английским, поэтому буржуйские охотничьи угодья, содержащие разного рода **Help-зверьков**, в обзор мы включать не станем. Поверьте, и на родных просторах есть немало мест с информацией «в помощь геймеру». Причем самые солидные сетевые издания указывают прямо на главной странице количество кодов (солюшенов, читов, трюнеров и т.п.) в своей базе данных. Более слабые конкуренты эти данные скрывают. Обратите на это внимание!



На AG, помимо прохождения недавних The Thing и Hitman 2, есть новые материалы к старичку Пейну и HoMM III!

пример, недавно появился новый хинт к «Готике» (у игры, кто не в курсе, скоро юбилей: 50 лет). Конечно, даже на Ag.ru через сутки после официального выхода игры солюшен вы к ней не найдете, можете и не надеяться. Но в скором времени он обязательно там появится. В общем, такой солидной базой данных может быть недоволен только пессимист.

ABC FOR HERO

Интернет: <http://www.gamez.ru/>

Help-база: 3196 шт.

Оценка: 10

Пожалуй, gamez.ru – один из немногих реальных конкурентов AG. Огромнейшая база **Help-данных**, которая уступает AG лишь в одном. На gamez.ru ВСЕ **Help** на русском языке, чего не скажешь об AG, где половина солюшенов и кодов не переведена на русский.

Довольно оперативно на gamez.ru появляются прохождения к новинкам. На каждую игру может приходиться до 15 ссылок (т.е. до 15 вариантов РАЗНОГО **Help**). Практически отсутствуют баннеры, что значительно ускоряет загрузку. Получается, сайт работает на общественных началах? Что ж, тем лучше. В любом случае, я начинаю поиск кода именно с gamez.ru, что и вам настоятельно рекомендую.

GAMELAND ONLINE

Интернет: <http://www.gameland.ru/>

Help-база: 2720 шт.

Оценка: 10

Gameland.ru – официальная страничка журнала «Страна Игр» и издательского дома Gameland (для особо одаренных: вы держите в руках и читаете журнал именно этого издательства...). На Gameland.ru море кодов как к PC-играм, так и к приставочным проектам, что заметно выделяет его в ряду конкурентов. Новые поступления всегда оперативны. Что касается поиска, то он, пожалуй, самый толковый, быстрый и точный! Это не лезть, вы можете проверить это сами. Расписывать, насколько хороша база кодов на Gameland.ru и сам сайт, я не буду. Все это и так знают. Придаться можно лишь к скорости загрузки сайта – иногда она бывает не так быстра, как хотелось бы. Всем PC-щикам и особенно консольщикам



Gameland.ru содержит солидную базу кодов и прохождений.

рекомендую посетить сей ресурс, дабы убедиться в правдивости выше сказанного.

A GAME SITE OF RUSSIA

Интернет: <http://www.games.ru/>

Help-база: нет данных

Оценка: 5

Некогда доминирующий, довольно авторитетный сайт сейчас не представляет никакой опасности конкурентам. А ведь я помню, что 1,5-2 года назад на games.ru была самая полная база кодов и солюшенов. Потом мои посещения сайта прервались. И вот, заглянув сейчас на games.ru, я ужаснулся. В самом страшном кошмаре такое не всегда приснится!

ABSOLUTE GAMES

Интернет: <http://www.ag.ru/>

Help-база: 4902 шт.

Оценка: 10

AG – один из самых крупных (если не самый крупный) сайтов, посвященных играм. Помимо солидной базы кодов, солюшенов и хинтов (далее все это будем называть кратко – **Help**), на AG имеются разделы, посвященные любимым играм. Например, **GTA3-страничка** содержит полное прохождение, включая рассказ о размещении секретных вещей; очень много модов к игре; кучу программ для работы с дистрибутивом.

Интересующий нас **Help** содержится в разделе «9 жизней» – крупнейшем в России тематическом портале. Это солидная и постоянно пополняемая база прохождений, утилит, «примочек» и тому подобного софта. Причем не только для новых игр, но и старых. Вот, на-

PS SERVICE.RU

ПСИХОЛОГИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА ПСИХОЛОГИЯ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ ПСИХОЛОГИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

www.psyservice.ru

Вся ПРАКТИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ Москвы



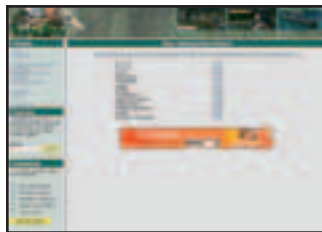
Diablo 2, Midtown Madness 2 – Не кажется ли вам, что на www.games.ru часы немного отстали?

Судите сами: последними поступлениями были **Midtown Madness 2** и **Diablo 2**. Людям, чрезвычайно впечатлительным и нервным, а также беременным женщинам и детям до 5 заходить не советую. Диагноз: смерть проекта!

GAME GURU

Интернет: <http://gameguru.ru/>
Help-база: нет данных
Оценка: 7,5

Game Guru – новичок, набирающий обороты с каждым днем. Но, разгоняется, к сожалению, не та часть портала, которая интересует нас сегодня. **Help-информации** мало, а солюшены – вообще вымирающий вид! Но зато



Game Guru силен по части файлов, видео и новостей. Это, конечно, похвально, но с теми же **AG** или **Gameland.ru**, на которых в равной мере развиваются все разделы (коды, демки, патчи и так далее), тягаться будет сложно. Немного «недоразвитый сайт». Может быть, время поставит все на свои места?

3D FILES

Интернет: <http://www.3dfiles.ru>
Help-база: нет данных
Оценка: 6,0

Неплохой сайт с весьма удобной, а главное понятной системой поиска. Меню навигации по сайту предлагает всем нуждающимся многообещающий раздел **cheats**, однако «свежих» прохождений нам найти не удалось.

Зато, как и обещается в названии, там полно кодов практически ко всем играм для **PC**, причем на русском языке. Кстати, страничка **WarCraft III** содержит кодов в три раза больше, чем на предыдущем сайте.

Все плюсы и минусы, достоинства и недостатки уже разложены по полочкам. Как вы понимаете, пользоваться лучше сайтами, получившими оценку «10». Подводя итог, объясню, почему я включал в обзор только самые популярные сайты: на малоизвестных и небольших сайтах, по большому счету, все коды и прохождения берутся с гигантов типа **AG**. Получать информацию из первых рук всегда приятнее, согласитесь! ■

В ИНТЕРНЕТ ПО ПОЧТЕ: АНОНИМНО, ДЕШЕВО И ДОСТУПНО

ИЛЬЯ ИЛЮХИН

DOLSER@GAMELAND.RU

Многим геймерам от Сети не нужно абсолютно ничего, кроме посещения нескольких новостных сайтов да проверки почты. Если вы с гордостью причисляете себя к их числу, то попробуйте ответить на такой вопрос: «А не проще ли совместить эти два приятных занятия?». При не очень качественной связи вы тем самым избавите себя от долгого поиска файлов и загрузки страниц плюс сэкономите деньги. И, надо сказать, немалые. Ведь в пользу совмещенного варианта просто вопиет тот факт, что доступ к почте обходится в просто «смешные» деньги. К тому же получение материалов из Интернета по почте гарантирует пользователю анонимность. Заинтересовались? Отлично, устраивайтесь удобнее, я расскажу про два способа, как сделать это максимально быстро и дешево. Не говоря уже про «доступно»...

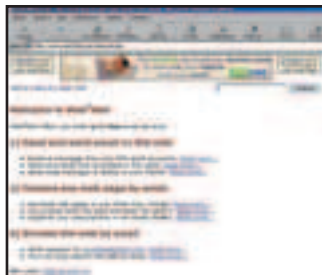
ВАРИАНТ 1: ОТПРАВЛЯЕМ ПИСЬМО – ПОЛУЧАЕМ СТРАНИЧКУ

Первый способ прост донельзя – вы лишь посылаете письмо на определенный адрес, а спустя некоторое время с успехом получаете вожделенную посылку. Кстати, некоторые службы также позволяют заказывать файлы. В разумных объемах, разумеется.

PAGE GETTER

Интернет: <http://www.pagegetter.com>
Адрес запроса: web@pagegetter.com
Старейший сайт, осуществляющий услуги данного рода. Присутствует большое количество форм запроса. Напри-

мер, услуга **File Getter** позволяет получать любые файлы по вашему желанию (с маленькой оговоркой – 40 мегабайт в месяц), а при помощи **Web Scheduler** можно отрегулировать частоту отправки конкретного **URL** (ска-



жем, каждый день). В обмен на свои услуги этот сайт помещает в отправленные страницы дополнительный фрейм, что, несомненно, есть минус. И еще один недостаток: из-за обилия пользователей число месячных запросов не должно превысить сорока.

WEB 2 MAIL

Интернет: <http://www.web2mail.com>
Адрес запроса: www@web2mail.com?subject=URL

Сервис пока молодой, но подающий большие надежды. А где еще, скажите на милость, вы сможете организовать поиск по гигантским базам данных или подписаться на ежедневную (еженедельную, ежемесячную) рассылку? К тому же на момент написания материала НИКАКИХ баннеров в присылаемых материалах замечено не было! Мечта диалапщика, чего уж греха таить.

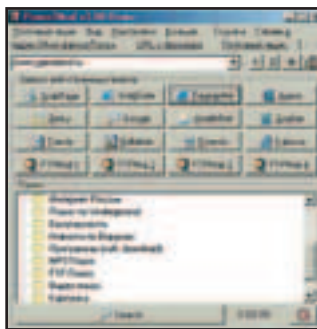
Недоверчивый читатель наверняка принялся искать подвох в заголовке – дескать, где же это такое выдано – чтоб анонимно, дешево и уж тем более доступно? Успокойтесь, господа, подвоха нет и в помине. Пользоваться Интернетом можно не только так, как нам рекомендует «Майкрософт» и другие ведущие разработчики. Сегодня мы рассмотрим альтернативный вариант...

Теперь немного подробностей:

- 1) Чтобы осуществить поиск (какие поисковые службы при этом используются – загадка...), просто напишите на www@web2mail.com, указав в теме желаемый адрес.
 - 2) Если хотите получить страницу с картинками, в строке запроса в конце следует приписать «with images».
 - 3) Ну а для регулярной подписки на определенный **html** добавьте **daily**, **weekly**, **monthly** для подписки на каждый день, неделю, месяц соответственно.
- Все вышеописанное можно с успехом комбинировать.

GRAB PAGE

Интернет: <http://www.grabpage.com>



Строка запроса:

page@grabpage.com?subject=HTML:ht tp://ваш-url.com

Твердый середнячок по всем показателям. Хотя этот сервис и имеет хороший поиск (осуществляемый самым крутым сегодняшним поисковиком Google), однако по другим возможностям значительно отстает от предыдущего. Баннеры есть, но в очень небольшом количестве. Больше о Grab Page сказать нечего, так как на этом его достоинства ограничиваются...

ПРОГРАММНО-ПОЧТОВЫЙ ИНТЕРНЕТ

POWER2MAIL

Интернет: <http://power2mail.narod.ru>
Для экономии на **web-серфинге** можно пользоваться не только **www-сервисами**, но и специальными программами для доставки страниц по почте, что порой значительно удобнее. Такая программа есть, и скрывается она под говорящим названием **Power2mail**. Увы, но по нашим данным, это единственная нормально работающая программа в этом классе, другие аналоги, проверенные нами, оказались обыкновенными троянами, предлагающими ничего не подозревающему юзеру...

РАЛЛИ ГРАН-ПРИ

RAGE RALLY



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

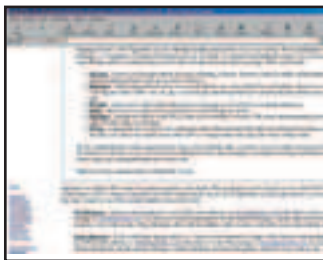
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Rage

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

WREN (WREN@GAMELAND.RU)



Power2mail, разработанная нашим соотечественником Андреем Лана, обладает букетом волшебных возможностей (и при этом – ни одного рекламного окошка). Утилита позволяет полу-

чать веб-страницы (через **Web2Mail** сервисы), загружать файлы (с **Ftp2Mail** сервисов) и, наконец, осуществлять поиск в Сети страниц, музыки (**MP3**), новостей и людей, используя лучшие поисковые сервера. **Power2mail** позволяет настроить себя, как прокси-сервер для браузера.

Но наша бочка меда не без ложки дегтя: полная версия программы платная (правда, всего \$3). Впрочем, оно того стоит, поверьте. И дело не только в маленькой цене. Не забывайте, что, покупая лицензионную версию, мы тем самым поддерживаем отечественного программиста! ■

ПОЧЕМУ ПОЛУЧЕНИЕ ФАЙЛОВ ПО ПОЧТЕ ВЫГОДНЕЕ ИХ ЗАГРУЗКИ?

При обычном приеме файла (**Windows Download**, **ReGet**, **WebZip**, **Go!zilla**) скорость приема ограничивается скоростью всех промежуточных узлов Интернета: от сервера, на котором находится требуемый файл, до вашего провайдера. И, не смотря на то что модем может обеспечить скорость приема до 7 кБ/сек (56000 бит/с) или 4.2 кБ/сек (33600 бит/с), реальная скорость оказывается гораздо ниже (от 0.3 кБ/сек). Получая файл непосредственно из почтового ящика с сервера провайдера, вы исключаете все возможные задержки и достигаете максимальной скорости. А следовательно, экономите!..

WREN

WREN@GAMELAND.RU

ПОПДИТЕСЬ И РАЗМНОЖАЙТЕСЬ

Начнем с проекта www.lastgamer.com, несмотря на адрес, вполне русскоязычного сайта с платным (то есть без всяких халяв а-ля **NameZero.com** и **MyDomain.com**) доменом, что уже подразумевает серьезное отношение к делу. Действительно, не подкачали и дизайн с движком – не претендующие на концептуальность, но для полупрофессионального информационного сайта подходящие идеально. Проблема заключается в том, что автор не озаботился заранее найти столь же продвинутых единомышленников, умеющих складывать буквы в слова, а слова – в... кхм... словосочетания. Отсюда и отчаянная рассылка «всем известным консольщикам» с анонсом проекта, и строка «все права на размещаемые здесь материалы принадлежат **Pristavki.com**» в описании проводимой создателем политики, где авторским материалом можно назвать только название сайта, заменившее – как видите, не везде! – прописанное в оригинале текста. Смех, да и только. Впрочем, воровством статей «Последний Геймер» не балуется – вместо этого в соответствующем разделе сиротливо висит один, но зато свой

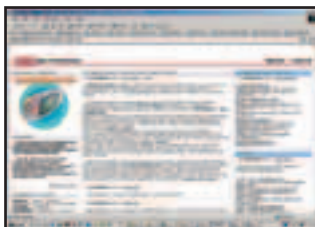
текст. Более-менее стабильно обновляются новости, форум же безнадежно мертв. Все ушли... ушли куда?

Если кто-то куда-то и уходил/уходит, то на <http://grayfantasy.dotnet.lv>.

Нельзя назвать проект новым, просто раньше он кочевал по бесплатным серверам и лишь недавно перешел к жизни оседлой. Основная его изюминка – ориентированность на самую сплоченную и идеологическую подкованную прослойку любителей видеоигр. Японофилов, то бишь. Я лично уже устал доказывать допустимость цепочки «Видеоигры – аниме как идейная база видеоигр – Япония», либо же альтернативной «Видеоигры – Япония как родина приставок – аниме». Лучше просто примите как факт существования личностей, которым надо это доказывать, и посетите их логово. Здесь можно и покачать **ROM-файлы** с **JRPG**, и почитать описания аниме и манги, и оценить работы авторов сайта (переводы той же манги, к примеру), и найти уроки японского языка, и узнать кое-что новое о неанимешной (да-да, а бывает и такая, вы не в курсе?) культуре Японии. А так как структура сайта не лимитирована возможностями отсутствующего здесь как класс движка, то разнообразие выкладываемых материалов будет только возрастать. Что касается форума, то желание охватить все тематики присутствует внешне, но на деле здесь обитает узкая и не стремящаяся увеличиться до 1000+ юзеров тусовка людей креативных и умеющих играть словами. Впрочем, среди наших читателей наверняка есть такие, не так ли?

А вот наиболее ценный для приставочника-западника свежий ресурс – <http://www.gamefan.ru/gbaworld/>,

Естественный отбор безжалостен: широко известные в Рунете еще каких-то года два назад приставочные проекты сейчас не поощаают даже их создатели, а вот более удачливые конкуренты начинают зарабатывать деньги на своих посетителях – помогают нежданно-негаданно размножившиеся российские приставочные интернет-магазины. О последних говорить не буду (к слову, чтобы открыть простейшую торговую точку, достаточно брать полную предоплату, только после этого заказывать товар в буржуиляндиях, а по его прибытии отправлять покупателю; подсчитать необходимый начальный капитал и оценить «удобство» такого сервиса можете сами), гораздо интереснее рассмотреть новое поколение энтузиастов, занимающихся сайтостроительством.



отпочковавшийся от собственно **GameFan** (о нем я уже рассказывал, замечу лишь, что дизайн недавно сменился на нечто очень даже приличное). Ценный – потому что GBA обделен вниманием и бумажной, и сетевой прессы, в то время как система – вторая в России по потенциалу после **PS2**. Пусть без ляпов вроде «**GameBoy Advanced**» (почти так же круто, как «**X-box**») не обошлось, пусть новости – лишь слегка облагороженные редакторской правкой подстрочные переводы с английского, а обзоры наивны и неточны. Ведь если кто-то из авторов/редакторов «больших» изданий и решит накалякать/опубликовать обзор игры для **GBA**, то почти наверняка это будет либо мегахит а-ля **Golden Sun**, либо нечто оригинальное, японское и непонятное вроде **Love Hina**

Advance. А что делать тем, кто не хочет перед сном скользить непонимающим взором по смеси хираганы и катаканы, да и вообще читать что-либо с экрана, где без освещения ничего толком не разглядишь? Где можно узнать о том, что **Batman Vengeance** – есть отстой неимоверный, а вот картридж **Spider-Man: The Movie** очень даже и заслуживает ношения в кармане куртки? Опять же, новости о **GBA** в ленты попадают обычно тогда, когда разработчики игр для «больших» консолей спускаются на анонсы и скриншоты своих мегапроектов. Найти информацию на английском, конечно же, можно, но прежде чем ломать языковой барьер, лучше постараться отыскать ее и по эту его сторону. На **GBA World** хотя бы.

Я не стал затрагивать мелкие эмуляционные сайты – там выложены кучки эмуляторов да **ROM-файлы**, влезшие на халаяный хостинг. Конкуренции с <http://www.romov.net>, <http://emu-russia.km.ru> и все еще живым <http://pristavka.kulichki.net> они никак не выдерживают. Пусть растут потихоньку, а там, глядишь, найдут себе свободную нишу, каких в Рунете еще очень много. ■



ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА



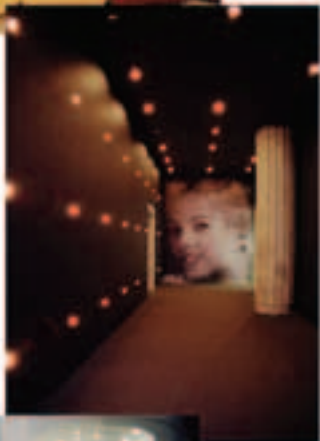
БЛИЦКРИГ

- **Реальные** сражения Второй мировой в трех кампаниях
- **Бесконечное** число миссий любого стиля и сложности
 - **Более 200** образцов военной техники в 3D
 - **Максимум** реализма, минимум условностей
- **Войска** получают опыт и переходят из миссии в миссию
 - **Неограниченная** поддержка с воздуха
- **Редактор** для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- **Многопользовательская** игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».





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

аппоответчик 961 0056

бронирование билетов по телефону 782 8833

ЗДЕСЬ ЖИВЕТ FORREN

WREN WREN@GAMELAND.RU

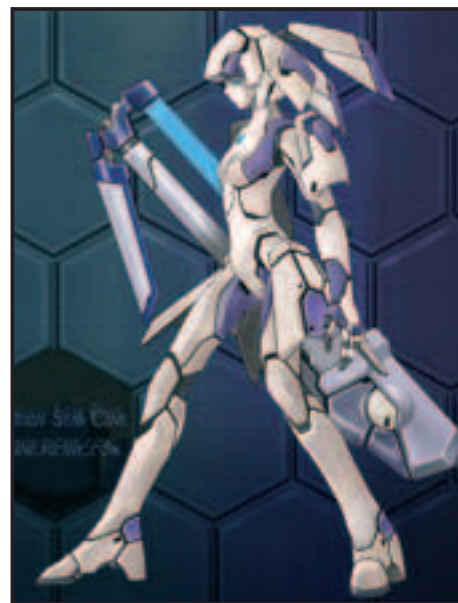
Если быть точным, здесь живет память о серии **Phantasy Star**. Привыкли встречать это название исключительно рядом с заголовком текущей рубрики? Поверьте, что **Phantasy Star Online** – лишь тень хитов времен Mega Drive, которая за счет грамотного программирования сетевого движка и действительно удачной real-time-адаптацией системы боя превратилась в стильную и красивую сетевую action/RPG «по мотивам JRPG». Да, под «здесь» я понимаю **Phantasy Star Cave** (<http://www.pscave.com>), самый известный фанатский сайт на эту тему.

Конечно, можно ехидно заметить, что таких «известных сайтов» о **Final Fantasy, Resident Evil**, да что там – о каком-нибудь игровом воплощении Тони Хока – имеется множество. Но вот в чем штука – все эти <http://www.fonline.com> отличаются излишней коммерческой направленностью. Везде выложены одни и те же материалы в сочетании с однообразными списками того, что каждый фанат **FF** просто обязан купить. Фанарта по **Final Fantasy** существует очень много, но он разбросан по арт-галереям самых разных сайтов, в том числе и не имеющих прямого отношения к **FF**.

Фанатам **Phantasy Star** ничего искать не придется. На **Phantasy Star Cave** собраны все материалы, что только существуют в природе. Разумеется, не только по **PSO** (они, к слову, лежат отдельно, ибо по стилю сильно отличаются), но и по **PS I-IV, Phantasy Star Gaiden** и **Phantasy Star Adventure**. Не забыт и выходящий на GBA сборник римейков **Phantasy Star Collection**; впрочем, с учетом того, что изменений в графике и игровой процесс вводить никто не собирается, желающие ознакомиться с **PSC** перед покупкой могут просто побродить по разделам **PS I-III**.

Да, забыл, если с сериалом кто-то из читателей не знаком, то нужно провести небольшой экскурс в историю. Игра **Phantasy Star (Sega Master System)** стала первой JRPG, изданной в США (!), и выгодно отличалась от **Final Fantasy** на **NES** наличием внятного сюжета и проработанных героев, а также продвинутой графикой. Вторая и третья **Phantasy Star**, напротив, были несколько слабее JRPG, выходящих на **SNES**, но четвертая часть стоит наравне со столпами жанра вроде **Final Fantasy VI**.

Фишек у серии две: пофазовые бои (вместо ущербного **ATB** и прочих делающих реверанс в сторону **Real-Time** систем) и единый игровой мир для всей серии. События каждой новой части, как правило, происходят во все той же системе звезды **Algo** с тремя (на самом деле – четырьмя) обитаемыми планетами, но отделены друг от друга ровно тысячей лет. Последнее обстоятельство позволило избавиться от типичных недостатков сиквелов (вторичности сюжета, например), одновременно внедряя множество легко узнаваемых реалий – от системы оружия до географических локаций... Мир **Phantasy Star**



един, не отличается перепадами в стиле изображения (даже **PSO** соблюдает «заветы предков») и не нуждается в «духе серии» (как в случае с **Final Fantasy**), ведь здесь есть непротиворечивая общая сюжетная линия. Последнее обстоятельство позволяет писать фанфики (от fan fiction – рассказы от фэнов) не по конкретным играм, а по всей серии разом. Более того, настоящие фанаты занимаются своими игровыми проектами во вселенной **PS** – от игр на движке и с использованием спрайтов **Phantasy Star IV** до «своей **Phantasy Star V**» с действительно уместным для пятой части сюжетом! Платформы – самые разнообразные – вплоть до **NEC TG-16**, но большая часть делается все-таки для **PC**, так проще.

Помимо фанарта, прохождений, карт планет, отсканированных обложек, скринов, обоев для десктопа, иконок здесь можно найти такие штуки, как бэкграунды битв (вероятно, вытасченные из **ROM-файлов**), список «правильных» (т.к. японских оригиналов) имен и названий и прочие редкие вкусности. Такое ощущение, что за четыре года существования проекта все игры были разобраны буквально по спрайтам и выложены на сайте. А чего стоит штука под названием **Phantasy Star Hip-Hop Song**? Конечно, поет там далеко не **Eminem**, но текст заслуживает заучивания наизусть. Есть манга по мотивам **Phantasy Star**, проект аниме (к сожалению, заглохший) и многочисленные мелодии для сотовых телефонов. Собрана коллекция фотографий мерчандайза по мотивам **Phantasy Star**, можно полюбоваться и на косплеи. Кажется, что назови любую категорию – обязательно что-нибудь на эту тему на сайте найдется. Идеал. Кстати, где-то там внутри написано и кто такой **Forren**... Хи-хи. ■

Лорды Войны

WARRIOR
KINGS

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

НОВЫЙ
ДИСК



www.nd.ru

developed by published by

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

© Microids. All rights reserved. © Blackcactus. Author and Game designer. Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microids. All Rights Reserved.

ВЛАДИМИР КАРПОВ (SADJ@GAMELAND.RU)

WORLD CYBER GAMES: НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОТБОРОЧНЫЕ ЗАВЕРШЕНЫ

ВЛАДИМИР КАРПОВ А.К.А.S.A.D.J (SADJ@GAMELAND.RU)

WCG АНГИЯ

В Англии завершились национальные отборочные на **World Cyber Games 2002**. Соревнования проводились аж в 7 номинациях. К вполне понятным официальным **Age of Empires II**, **Counter Strike**, **FIFA 2002: World Cup**, **Quake III: Arena**, **StarCraft: Brood War**, **Unreal Tournament** прибавился турнир на приставке **X-Box – Halo**. Мероприятие прошло в Лондоне на площадке **Earls Court**. Призовой фонд отборочных составил 20.000 фунтов, 12 победителей отправилась в Корею защищать британский флаг. Призовое место в номинации

WCG 2002 определилась и лучшая **CS-команда**. Ей стала **InfinityeSports** (на **CPL Summer 2002** она заняла пятое место), которая в суперфинале обыграла команду **ONE**.

WCG АМЕРИКА

В Нью-Йорке прошел финал отборочных на **World Cyber Games 2002**. Как мы писали в предыдущем номере, им предшествовали турниры в трех штатах: Калифорния, Техас и Джорджия. Было решено, что в США пройдут игры только в трех номинациях: **Quake III 1x1**, **Starcraft 1x1** и **Counter-Strike**. Игроки, занявшие первые и вторые



играл практически всем оппонентам в группе. Надеемся, что год плодотворных тренировок не пройдет зря, и честь индийского киберспорта будет восстановлена. Результаты индийской WCG: **Counter-Strike: The Unholy Team (Wile, TopGun, Stormblast, mad_toothbrush, Ricky)** **Quake3: Str3y, Phatchickrule**

WCG ЯПОНИЯ

конца матча случилось невероятное – **Cha0t1cz'y** удалось убить **Fatal1ty** на последней секунде матча, тем самым заработав себе би-



места в каждой дисциплине отправилась в Корею на большой финал. Конечно же, кроме того, в Корею отправился так же **Zero4**, который стал победителем прошлогодних **World Cyber Games**. Итак, представляем вам список игроков и команд, которые приняли участие в нью-йоркском финале:

Quake 3: Fatal1ty, Cha0t1cz, Daler, Habib, Socrates, Clast, Makaveli, Moonshine
Counter-Strike: [3D], [W.E.W], IzExl, nv, [rs], f^, [e-], INUDEI, Rival, VBN
StarCraft: bloodredsky, Artosis, MarshallFaulk, Froz

Главной интригой чемпионата было противостояние ведущих квейкеров страны, которые входят в элиту мирового киберспортивного общества. Игроки **Fatal1ty, Daler, Socrates** и **Makaveli** были настроены играть только до победного конца, чтобы получить путевку в Корею. **if22** сообщил, что **ZeRo4** в середине турнира вышел из него, так как все равно у него есть гарантированная поездка в Корею. Так у **Makaveli**, которому прочили первое место, появился еще один шанс взять призовое место. Но предположения не оправдались, и **Fatal1ty** победил **Makaveli** дважды на **pro-q3dm6**. Интересной выдалась игра в группе побежденных между **Fatal1ty** и **Cha0t1cz**. При равном счете 9:9 за 20 секунд до

лет в Корею. Первое и второе места заняли **Socrates** и **Daler** соответственно.

Таким образом, вот кто отправился от Соединенных Штатов в Корею: **Quake III Arena: ZeRo4** (в качестве победителя прошлого сезона), **Socrates, Daler, Cha0t1cz**
Counter-Strike: 3D (bullseye, kane, ksharp, moto, rambo)
Unreal Tournament: XSPain
Starcraft: Froz, Wizard, Whear
Age of Empires 2: Dante

WCG ИНДИЯ

В Индии завершились отборочные на **WCG 2002** в номинациях **Counter-Strike** и **Quake III 1x1**. Всем запомнилось «отличное» выступление в прошлом году лучшего индийского квейкера, который про-

Известны победители в двух номинациях на **WCG Япония 2002**. На турнире по **Counter-Strike** лучше всех сыграл клан **DeadlyDrive**, а в дуэлях по **Age of Empires** первым стал **Halen**.

ИЗМЕНЕНИЕ РЕГЛАМЕНТА

На официальном сайте российских отборочных **World Cyber Games 2002** появилось сообщение об очередных и на этот раз последних изменениях в правилах большого финала в Корею (27 октября – 3 ноября). Изменения коснулись **Quake III, Counter-Strike** и **FIFA 2002**. Новые правила читайте по адресу <http://www.wcg.ru>.

ВИДЕО С РОССИЙСКИХ ОТБОРОЧНЫХ

Те из вас, кто были на московском финале **WCG Russia** помнят, что во время награждения игроков в той или иной номинации на экранах транслировались красочные видеоролики. Тем кто их не видел, предлагаем скачать все шесть видеоклипов с сайта www.wcg.ru.

Благодарим за предоставленный материал сайт <http://www.cyberfight.ru>



Unreal Tournament разыгрывалось на карте **Deck16** между **SRz^A^Shaggy** и **[4K^Stevo]**. В итоге **SRz^A^Shaggy** выиграл турнир и отправился в Корею на большой финал.

В номинации **Quake III 1x1** игры проходили с большим ожесточением, чем в других дисциплинах. Неожиданно от участия в турнире отказался легендарный **blokey** и основными претендентами на победу стали **Hell** и **Sid**. Как раз **Sid** и выиграл этот турнир. Причем попал он в финал из группы побежденных, обыграв дважды **Dreg'a** в суперфинале с футбольным счетом 2:0.

В **Age of Empires** места распределились следующим образом:

- 1 место – **Geek**
- 2 место – **Trippin**
- 3 место – **Farmer**

В ходе британских отборочных

WARCRAFT III 1.03 В ДЕЙСТВИИ

ЕВГЕНИЙ КОВАЛЕВ А.К.A FORZE.KARMA (KARMA_RUS@YAHOO.COM)

Недавно случилось то, чего игроки WarCraft III ждали уже давно – вышел новый патч версии 1.03. Полный список изменений можно прочитать на сайте <http://www.battle.net>, а мы же расскажем вам о наиболее важных из них. Обычные геймеры, играя против компьютера, могут не заметить всех недостатков и особенностей, но для киберспортсменов важна даже самая меленькая деталь. Итак, обо всем по порядку. В первую очередь было исправлено несколько серьезных ошибок: отныне можно без проблем улучшать башни у людей, **mountain king** больше ни при каких обстоятельствах не становится неуязвимым, а **frost wurm** замораживает воздушных юнитов. Всего было исправлено около 50 ошибок, которые так мешали сражаться на полях сервера Battle.Net. Кроме того, изменен баланс в каждой отдельной расе.

Human:

1. Переделана **brilliance** аура. Теперь она дает меньше маны.
2. **Divine shield** Паладина отныне стоит 25 маны.
3. Радиус магии **blizzard** не растет с увеличением уровня этого заклинания.
4. **Water elementals** теперь могут существовать 60 секунд вместо 75. Если раньше 90% геймеров, играющих за людей, всегда использовали связку **mass footman + water elementals**, то теперь игра за расу людей будет более разнообразной, так как никакой армия не сможет поддерживать четырех водяных монстров постоянно.



Уменьшение цены заклинания **divine shield'a** сразу бросается в глаза, теперь золота на него тратится совсем чуть-чуть. Я думаю, 60% игроков будут брать заклинания **holy light** и

divine shield.

Undead:

1. Горгульи отныне наносят еще больше повреждений по воздуху и чуть больше по земле. Взамен их армор снизили с 5 до 3.
2. Заклинание **death knight'a death pact** теперь требует меньше маны (50 вместо 75) и имеет меньшее время для перезарядки (15 секунд, вместо 30).
3. Герой **Lich** рождается с большим количеством силы (15 вместо 13) и получает ее за каждый уровень чуть больше, а значит и здоровья тоже (2 силы за уровень вместо 1.6 силы за уровень). Заклинание этого героя **frost armor** может быть поставлено на автоматическое использование. Уменьшена стоимость (40 вместо 50).
4. Увеличена цена **upgrade** на **ziggurat** до **spirit tower** (160\40 вместо 120\40).

С выходом патча 1.03 будет еще сложнее победить игрока этой расы, использующего **death knight'a**, так как он может лечить себя гораздо эффективнее, чем раньше. Другое дело, что альтернатива этому – аура. Что лучше – каждый решит сам для себя.

Лича будет убить чуть сложнее, однако число единиц его здоровья очень небольшое, и слава богу, иначе бы все стали играть только за него.

Переключение на автоматическое использование **frost armor** – изменение весьма спорное. С одной стороны, вещь полезная, с другой – **Nova** не хуже, а маны обычно не так много. Оборона **Undead** стала чуть дороже. Наверное, их хотя бы сделать более похожими на расу **Zerg**.

Orc:

1. **Headhunter'am** увеличили количество здоровья: теперь его 350 вместо 280. Но отныне они медленнее стреляют.
2. **Stasis trap** более не оглушает своих юнитов, только чужих. Зато длительность оглушения уменьшена в два раза (6 секунд вместо 12).
3. **Kodo beast** стал еще более здоровым (правильно – туда ему и дорога – теперь у него 1000 здоровья вместо 790). Кроме того, **kodo** теперь атаку-

ет медленнее.

4. Бараки стоят на 20 леса меньше (50 вместо 70).
5. Гранты (**grunts**) стали здоровее (700 здоровья вместо 680).
6. Шаманы стали медленнее атаковать и наносить меньше повреждений (11-12 вместо 14-16).
7. **Stasis trap** и **Sentry ward** более не являются препятствиями для передвижения или постройки зданий.
8. **Watch towers** теперь наносят 16-18 повреждений, ранее было 19-22.

Сразу ясно, что **headhunter'ov** изменили именно таким образом, чтобы они могли противостоять грифонам. Отныне у них это получается лучше. Изменение **Stasis trap** вызвало восторг у многих игроков, однако лично мне кажется, что раньше заклинание было более профессиональным.

Увеличение здоровья у Кода приведет к его всеобщему применению. Ведь теперь его убить сложнее, чем раньше. Очень важный момент – изменили цену на бараки. Поэтому на старте игры можно не посылать рабчюего на лес. В сочетании с ослаблением **tower-creeping'a** (убийства монстров вышками) это привело к тому, что очень многие игроки будут использовать связку «гранты + герой». Раньше же орки были практически единственной расой, которая могла вообще не строить бараки. Сейчас обойтись без этого практически невозможно. Сильно опустили шаманов, теперь это не боевой (ударный) юнит, как раньше. Это более похоже на **sorceress**, в то время как раньше было больше похоже на **dryad**. Если войско из одних только **dryads** может во многих случаях быть очень эффективным, то войско только из **sorceress** – в куда меньшем количестве ситуаций. Опять-таки, данное изменение увеличивает популярность строительства барака в самом начале игры.

Stasis trap и **Sentry ward**. Раньше можно было закидать ими пространство около рудника или окружить вражеского героя; теперь этого сделать нельзя. По-моему, это измене-



WARNING!!!

Все, приехали! Это номер будет последним. Да, именно так - последним номером... с игровым разделом. Мы решили дать тебе максимум объема действительно полезной для хакера инфы, так что со следующего номера в твоём распоряжении будут увеличенные рубрики Взлом, Кодинг и PC Zone.

А в этом месяце мы напоследок выложились в JoySticKе и приготовили для тебя несколько свежих и супер актуальных материалов: читай о том, как поднять выделенный сервер КG, во что играть осенью и как проходили российские отборочные игры всемирной кибер-олимпиады. Кроме этого, мы продолжаем тему моддинга - если ты пропустил первую статью, не наступай на грабли снова! Моддинг решает, и ты увидишь в этом, прочитав нашу статью от самих профи. Вот тебе еще для затравки:

- **Цена Свободы** - Реальный преискуртан взяткок правоохранительным органам по всем видам попадосов
- **Резать! К чертовой матери!** — Полный тюнинг Windows XP на максимум секьюрности и скорости.
- **INSIDE** - Разбираем флопарь.
- **Взлом и защита в локальных сетях** - Как тебя могут поиметь в локалке и что можешь сделать ты.
- **Интернет черви** - Как пишутся черви. Вся технология.
- **Пингвин с вибромассажем** - Полная настройка Линукса под себя.
- **Сервис на N персон** - Стань админом. Админом собственного CS-сервака.
- **Modding: руководство к действию** - Пошаговое руководство, как модить свой комп.
- **Paradox Demo Party** - Как мы ездили в Ростов и что мы там увидели.

ЕВГЕНИЙ КОВАЛЕВ А.К.А FORZE.KARMA (KARMA_RUS@YAHOO.COM)

ние ввели зря.

Меньше застроек вышками как монстров, так и оппонента. Против расы людей они становятся практически бесполезными.

Night Elves:

1. Сову (**Sentinel**) стало возможным убрать с дерева. Кроме того, можно как и раньше атаковать это дерево, но если в прошлых версиях надо было его уничтожить, то сейчас достаточно лишь один раз ударить, сова испугается.

2. Заклинание **mana burn** отныне не может быть использовано против юнитов, в арсенале которых также есть это заклинание.

3. Аура героя **Keeper of The Groove – thorns** – сейчас работает по-другому (раньше было 4-8-12 повреждений, теперь – 10%-20%-30% повреждений вражеского юнита).

4. Радиус зрения **wisp'ов** увеличен до 25%.

5. Умение **wisp'ов detonate** теперь наносит больше повреждений юнитам (225 вместо 150).

6. Все здания, не относящиеся к классу **Ancients**, имеют 5 единиц защиты вместо 2.

7. У Баллисты появилась команда **attack ground** (атака по земле).



8. Заклинание героя **Keeper of the groove – force of nature** – теперь имеет сниженную перезарядку (20 секунд вместо 30).

9. Вместе с этим **Treants**, рождающиеся от данного заклинания, теперь «живут» 60 секунд вместо 75.

10. Изменился процесс «поедания» леса зданиями класса **Ancients**.

11. В два раза уменьшилось количество здоровья и маны, которые

восстанавливаются с помощью **moon well'ов**.

Если раньше с помощью сов можно было видеть всю карту, то теперь это поправили – с совами проще разобраться. Непонятно, зачем ввели ограничение на **mana burn**. Изменение ауры **thorns** свелось к ее ослаблению. Ну что же, по-моему, правильное изменение.

Ура! **Wisp'ами** можно лучше разве-

дывать, лично я бы еще увеличил им радиус обзора.

Теперь хватит двух **wisp'ов**, чтобы уничтожить **water elemental** и всего одного, чтобы ликвидировать волков, вызванных героем **far seer**. Раньше подрыв добычи леса у эльфов осуществлялся **archmage** и **far seer** довольно просто, теперь – сложнее.

Изменение заклинания **force of nature** приведет к увеличению тех, кто его использует, так как в сумме изменений его подняли.

Очень долго свойство **moon well'ов** восстанавливать здоровье и маны в невероятных количествах подвергалось зверской критике со стороны других игроков. Теперь боюсь, что **Night Elf** игроки поднимут шум о неправомерности этого изменения.

К сожалению, мы не можем рассказать вам о всех остальных изменениях в игре. Узнать о них вы можете сами, зайдя на сайт <http://www.battle.net>. Подводя итог нашему исследованию, можно сказать, что на сегодняшний день самой сильной расой являются орки. Как долго это продлится, никто не знает. Возможно, что с выходом патча 1.04 все кардинально изменится. ■

EUROCUP VI В САМОМ РАЗГАРЕ

POLOSATIY (POLOSATIY@CYBERFIGHT.RU)

Многие российские игроки знают о существовании такого популярного **Quake III**-турнира, как **EuroCup**. В этой статье мы расскажем вам о самых последних новостях **EuroCup VI** и о выступлении в этом турнире российских команд. Сначала немного о самом **EuroCup**. Это онлайн-турнир по **Quake III 4x4** для европейских команд, организованный игровым порталом **Clanbase.Com**. Не каждая команда может принять участие в этом соревновании. Организаторы лично приглашают кланы для участия. Все команды делятся на 4 группы, и из каждой группы 3 команды выходят в плей-офф. По его итогам четыре лучшие команды получают путевку в Голландию в финальную часть соревнований. Уже два года подряд организаторы приглашают два лучших российских клана – **ASUSic58** и **ForZe**. К **ASUSic58** в группу попали следующие кланы – **iCE cLIMBERS** (чемпионы Европы на текущий момент), **Vikings**, **Action Ligan**, **Saintz** и **aRCa**. У **ForZe**, кроме них в группе – **QPO** (чемпионы мира),

DarkSouls, **Wutai**, **N4sa**, **Eyeballers** и **Relentless Assault**.

ASUSic58 свой первый матч играла с датским кланом **Vikings** (серебряные призеры **EuroCup IV**). Впервые за **c58** в этом матче сыграл **uNkind**, бронзовый призер **WCG Россия 2002**. Игра на первой карте **q3dm7** была, наверное, наиболее удачная у **c58**. Весь матч преимущество находилось на нашей стороне, и мы победили со счетом 119:96. Вторая карта – **q3dm14**. У нас практически не было шансов, в результате поражение со счетом 63:102. Третьей, решающей картой стала **cpm4**. Датчане сыграли очень хорошо и победили на этой карте и в матче в целом (счет на **cpm4** – 92:128).



ForZe в этот момент встречались с неизвестным норвежским кланом **DarkSouls**. Наши победили довольно уверенно, хотя и проигрывали в счете по ходу матча. 139:124 на **pro-q3dm6** и 131:97 на **q3dm14** принесли **ForZe** первую победу. Сразу после этого матча клан **DarkSouls** снялся с турнира, ссылаясь на внутренние проблемы.

Во время второй недели соревнований **ASUSic58** должны были встречаться с финским кланом **Saintz**, но игра не состоялась, так как **Saintz** также отказались принимать дальнейшее участие в турнире. **ForZe** же вышли на очень сильный клан **Eyeballers**, и это была действительно напряженная игра. К сожалению, **ForZe** проиграли на двух картах (120:183 на **pro-q3dm6** и 102:123 на **q3dm14**).

Третья неделя **EuroCup**. **ForZe** противостоял шведский клан **N4sa**. Я бы не сказал, что это был серьезный соперник для **ForZe**, но потеть им все-таки пришлось. На **pro-q3dm6** россияне выиграли с преимуществом всего в 7 фрагов (148:141), а на **q3dm14** в 15 фрагов (126:111).

ASUSic58 встречались с лучшей командой Европы **iCE cLIMBERS**. Составы команд: **c58** – **Cooler**, **uNkind**, **Polosatiy**, **Jakza**; **iC** – **Toxic**, **Gopher**, **Phantom**, **Belth**. Первая карта – **pro-q3dm6** (выбор **iC**). Это действительно лучшая карта шведов, они владели инициати-



вой в течение всего матча и победили со счетом 196:139. Вторая карта – **q3dm7** (выбор **ASUSic58**). Это была очень красивая игра. На протяжении всего матча обе команды сражались за красный армор, постоянно делая набегги на противника. Нам удалось простоять на красном дольше, чем **iC**, мы сумели обыграть чемпионов Европы – 143:138. Третью карту выбирали **iC**, и ей стала **cpm4**, вероятно, самая слабая карта у **c58**. Тем не менее, мы смогли оказать какое-то сопротивление, но все равно проиграли со счетом 120:155. Но **EuroCup** еще не закончен. **ASUSic58** предстоит еще встретиться с **Action** и **aRCa**, а **ForZe** – с **Wutai** и **Relentless Assault**. Следите за развитием событий в следующих номерах «СИ». ■

МАГНАТ юрского периода



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

НОВЫЙ
ДИСК

MONTE CRISTO

www.nd.ru

©2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. Developed by Monte Cristo. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

PRISONER OF WAR

Индекс на сайте: COF12309

ГЛАВА I. Captured! (Распределительный лагерь)

ЗАДАНИЕ 1

Волею судеб вы оказались в распределительном лагере. Осмотритесь, после чего пообщайтесь со своими собратьями по несчастью. Обязательно поговорите с сержантом О'Брайеном на тему валюты (currency). Он скажет, что в лазарете имеются шикарные залежи всякого бренди и сигарет. Получив необходимую информацию, смело приступайте к первому заданию.

Дождитесь завтрака и следуйте к столовой. Не заходя в нее, обогните здание справа и идите, пока не упрутся в стену. Отойдите влево до двери, повернитесь лицом к стене и посмотрите на



карту-радар. Справа стоит вышка, на которой засел наблюдатель. Также заметьте, что вокруг здания прогуливается охранник. Как только страж порядка пройдет мимо, а наблюдатель отвернется, перелезьте через стену. Зайдите в здание и соберите все подсвеченные предметы. В лазарете имеется еще одна комната, но вход в нее трудно разглядеть. Поэтому переключитесь в режим вида от первого лица и хорошенько осмотритесь. В комнате вы найдете приличную сумму валюты. Вернитесь знакомым путем к столовой. Учтите, что вам нужно успеть проделать всю операцию до завершения утренних тренировок.

Подойдите к О'Брайену и известите его о том, что вы достали нужную сумму валюты.

ЗАДАНИЕ 2

В лагерь привели вашего второго пилота – Джей Ди. Поговорите с ним и с Клэнси о возмож-

ности побега. Вы узнаете, что имеются неплохие шансы сбежать на грузовике. Однако вход на транспортную площадку закрыт. Вам предстоит сбить за-



мок, только вот ломик спрятан на складе. А ключ от складских помещений хранится в бараках охранников. Согласитесь, что ситуация напоминает Кошечку с яйцом?

Дождитесь завтрака и поговорите с Джей Ди. Он станет отвлекать стражей, а вы в это время пройдите к той же стене, через которую перелезали в первом задании, и поверните налево от нее. Вы увидите сетку. Дождитесь, пока патруль пройдет мимо вас, и переберитесь на ту сторону. Теперь прямо перед вами – бараки охранников. Подойдите к дому вплотную и пролезьте под ним к валюте. Все еще находясь под зданием, проползите к крыльцу. Убедившись, что никто вас не видит, вылезайте наружу. Немедленно прокрадитесь к двери и посмотрите в замочную скважину. Если никого не видно, зайдите внутрь и в темпе вальса соберите всю валюту, не забыв прихватить с собой ключ. Известным путем вернитесь к Джей Ди. Сообщите ему, что вы достали ключ.

ЗАДАНИЕ 3

Первое по-настоящему трудное задание. Вам нужно пробраться на склад, и здесь вам уже никто не поможет. Далее указания будут даваться по компасу (левый

нижний угол экрана).

Лучше всего выполнить это задание ночью, ведь в это время суток поле зрения патрулирующих солидно снижается. После вечер-

собрать всю валюту. Учтите, что охранник может заметить вас через окно, что слева от двери. Вернитесь назад знакомым путем – дождитесь, пока охранник в очередной раз пойдет к дыре, и спрячьтесь под поленицей. Когда он вернется к складу, покиньте укрытие, пролезьте через дыру, а чуть далее переберитесь через сетку.

На территории барака вы ни в коем случае не должны попасться на глаза охраннику. Пусть это и ваша территория, но, увидев вас с ломиком в руке, любой фриц обязательно что-нибудь заподозрит. В бараке спрячьте ломик в ящик и сохраните игру.

ЗАДАНИЕ 4

Ну вот, теперь вы готовы к побегу из распределительного лагеря. Вам предстоит добраться до грузовика. Дождитесь окончания вечернего сбора, после чего следуйте в барак, где намажьте ли-



цо кремом для обуви и прихватите ломик.

Покиньте помещение и сверните на восток. Справа находится здание с желтыми вывесками на двери, а слева – нечто, напоминающее душ. Спрячьтесь в душевой кабинке и дождитесь, пока охранник за восточной сеткой не пройдет на север. Выйдите на улицу, перелезьте через ограждение и перебегите дорогу. Вам предстоит преодолеть еще одну сетку. Подбегите к дому и обойдите его с восточной стороны, а затем поверните на север. Дождитесь, пока патруль не уйдет на запад, и перелезьте через сетку. Не теряя времени, взломайте дверь бара-



периодически освещает прожектор. Дождитесь, пока луч света пройдет на юг, после чего шустро спрячьтесь под поленицей.

Когда охранник направится обратно в сторону дыры, покиньте свое укрытие. Следуйте к двери склада, откройте ее и пройдите внутрь. Справа на ящике вы отыщите ломик, не забудьте также

ка водителей ломиком и очень, очень, очень медленно пройдите к задней двери, ведущей к автомобильной площадке.

Дальше – дело техники, прячьтесь под машинами и перебирай-

тесь на запад, к заветному Грузовику Счастья. Забравшись внутрь, подождите немного – явится Джей Ди.

Поздравляю, вы совершили свой первый побег!

ГПАВА II. Prisoner of War (Stalag Luft I)

ЗАДАНИЕ 1

Увы, планы рушатся прямо на ходу. Чертов генерал Стал – если бы не он, все было бы отлично. А теперь, когда мы не только лишились напарника, но и попали в лагерь с куда более жесткими условиями, остается только думать о том, как бы сбежать и отсюда... Первым делом зайдите в барак 4 и поговорите на все представленные темы с командиром крыла Джеймсом Темпл-Смитсоном. Затем пообщайтесь с Николи Ратке по поводу оказания помощи. Он скажет, что может дать совет по прохождению миссии, однако услуга обойдется вам в 25 единиц валюты. Если вы хотите завершить эту главу с рейтингом «А», то не покупайте советы Ратке.

Итак, нам дали тренировочное задание. Необходимо пробраться



в административный корпус и прокрутить там пленку с английскими военными песнями. Для начала зайдите в свой барак (2) и сохраните игру.

На миссию стоит отправиться после вечерней линейки. Заберите из своего ящика пленку и выйдите из барака. Обойдите его и посмотрите на сетку с колючей проволокой. В одном месте вы можете отыскать разрыв, а значит, и перебраться на дорогу. Сразу за сеткой вы увидите небольшое здание с надписью Store. Вдоль строения прогуливается охранник, с севера на юг. Как только он начнет удаляться от вас, перелезьте через сетку и бегите к другой стороне здания, где вас никто не обнаружит.

Держите путь на север, пока не увидите дорогу и фрицев на страже. Большинство из них стоит на

месте, но некоторые патрулируют окрестности, прогуливаясь на запад/восток. Как только образуется проход к северной части дороги, осторожно переберитесь к незащищенному проволокой участку забора и перелезьте через него. Следуйте на север, переберитесь через сетку, обойдите здание и продолжайте двигаться на север. Вы доберетесь до небольшого двора. Перелезьте через очередную сетку на севере, и вы окажетесь неподалеку от административного офиса. Здесь вы заметите охранника, который ходит то туда, то сюда – в здание и из него. Обойдите строение с другой стороны, дождитесь, пока фриз войдет в дом, и подкрадитесь к двери, присев справа от нее. Как только охранник выйдет из офиса, зайдите внутрь, отыщите передатчик и проиграйте пленку.

После этого вам предстоит вернуться назад знакомым путем. Зайдите в барак 4 и сообщите о выполненном задании.

ЗАДАНИЕ 2

На самом деле, ваше предыдущее задание служило прикрытием для другой, более важной миссии по изъятию секретных документов. К сожалению, она была провалена, и теперь именно вы должны пробраться к коменданту и украсть у него нужные бумаги. Это задание лучше всего выполнить в дневное время суток. Главное, чтобы хватило времени.

В этой миссии вы позабавитесь с



одной интересной штуковиной. Я имею в виду солдатскую гимнастерку, надев которую, вам останется лишь изображать из себя отпеготого фрица, свободно разгуливая по территории лагеря. Первым делом возьмите ключ, выйдите из барака и следуйте к памят-

АЗАРТНЫЙ ИГРОК 2 Планета Zero



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

Разработчик:
ShowGirlsSoft

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

ному зданию с надписью Store. Отвлеките охранника с помощью камней и зайдите в домик. Внутри приберитесь к рукам униформу и, не нарываясь на неприятности, покиньте склад. Запомните: дальше вы должны ТОЛЬКО ИДТИ, никакого бега. Следуйте на север, как и в прошлой миссии. Добравшись до поворота, держите путь на восток, пока не увидите большой дом с двумя въездами – на юге и на западе. Нас интересует последний.

Доберитесь до шлагбаума и аккуратно обойдите охранника, чтобы он не распознал в вас шпиона. Чуть дальше вы увидите офицера, который патрулирует двор. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ПОПАДАЙТЕСЬ ЕМУ НА ГЛАЗА! Как только он отойдет, проберитесь под маленькую стенку, перелезьте через нее, а затем сразу же забегите в дом. Следуйте на юг через зал, а затем на восток, на кухню. Подойдите к северной двери и присядьте. Откройте ее, убедитесь, что офицер не смотрит в вашу сторону, и проскользните за книжный шкафчик, что на западе. После того, как фриц в очередной раз приблизится к двери, пройдите к столу, прихватите планы и вернитесь за шкаф. После этого вам останется лишь вернуть-

ся в лагерь и отдать бумаги комитету по организации побегов, что в четвертом бараке.

ЗАДАНИЕ 3

Комитету по организации побегов ни с того ни с сего понадобились меха. Те самые, которыми в кузнице огонь раздувают. Оный предмет имеется исключительно на кухне в столовой, откуда мы и собираемся его изъять. Итак, дождитесь утреннего построения. Подойдите к сержанту Гарри Фоксу и купите у него железный ключ (в противном случае прохождение миссии растянется еще на часик-другой). Перед завтраком откроются во-



рота в столовую. Следуйте к ним, но не заходите внутрь. Дождитесь, пока часовой на вышке слева отвернется, а затем подбегите к задней двери кухни и откройте ее ключом. Вернитесь на исходную позицию и потерпите до окончания завтрака. Как только вы увидите соответ-

ствующий сигнал, вы обнаружите, что повар отправился кормить коменданта. Незамеченным проберитесь на кухню, прихватите там меха и приготовьтесь к самому страшному – возвращению в бараки.

На корточках аккуратно подойдите к откидывающейся стойке и ОЧЕНЬ МЕДЛЕННО, придерживаясь дальней стенки, проползите мимо солдата на посту. Это чересчур опасное место, и любое лишнее движение может стать последним. Пройдите до дальней двери, отожмите ее ключом и выйдите наружу. На юге вы увидите тот самый административный офис, в который вы пробирались в предыдущей миссии. Поверните от него в сторону бараков и спрячьтесь под бревнами. После ужина, аккуратно пробираясь мимо охранников, вернитесь в бараки. Обрадуйте комитет раздобытыми мехами.

ЗАДАНИЕ 4

Все, накуражились вдоволь – пора и честь знать. Комитет по организации побегов предоставляет нам возможность свалить из этого лагеря как можно скорее. Этим мы и займемся. Сразу же после вечерней линейки выйдите из бараков и держите путь на запад к хорошо знакомому скла-

ду. Следуйте на север, а затем на перекрестке сверните на восток. Оттуда перелезьте через сетку, и вы окажетесь неподалеку от столовой. Обойдите ее и дождитесь, пока луч прожектора



не переместится в противоположную сторону. Тут же перелезьте через забор и посмотрите на север. Вы увидите дыру – в нее необходимо забраться, после чего АККУРАТНО, ЛЕЖА прокрасться в западную часть квартала. Как только вы дойдете до двора с авто и патрулирующим офицером, считайте, что миссия пройдена. Перебежками от машины к машине проберитесь в дальний северный угол и отыщите в кустах ломик. Посмотрите на юг, и вы заметите три двери. Вам необходимо подобраться к средней, открыть ее ломиком и войти внутрь. Тоннель находится в углу комнаты. Вот она, долгожданная свобода. А точнее, следующий уровень.

ГЛАВА III. Castle Colditz (замок «Конгц»)

ЗАДАНИЕ 1

История повторяется. Теперь нас поместили в лагерь для отъявленных негодяев. Наше первое задание – найти полковника Хардинга, который, как вы помните, провалил операцию в предыдущем лагере. Оно персонажа держат в отдельной комнате в западных бараках (дверь с надписью Barracks B).



Однако для начала вам понадобится ключ. Во время завтрака зайдите на кухню и прихватите там искомый предмет и немного валюты. Вернитесь к товарищам, избегая охранников и повара. Сразу же после завтрака откройте ключом дверь театра (Theatre),

что на северной стороне западной части двора. Вы заметите рядом с лестницей охранника. Проползите внутрь и сразу же поверните на запад. Теперь вам нужно отвлечь фрица. Для этого бросьте камнем в горшок, стоящий на книжном шкафчике. Когда охранник пойдет посмотреть, что там звякнуло, поднимитесь по лестнице, но не доходите до конца. Присядьте и двигайтесь вдоль северной стены, держась при этом как можно дальше от нее. Чуть дальше вы увидите охранника, сидящего на стуле. Если такового нет, обязательно дождитесь, пока он вернется. Присядьте за стенкой перед ним и проследите, когда он пройдет мимо. После этого вы можете двигаться дальше. Зайдите в театр через дверь на востоке.

Здание патрулирует один солдат – дождитесь, пока он направится на восток, и пройдите у него за спиной к сцене. Следуйте в северную часть, откройте дверь и спуститесь вниз. Теперь вы в нужном месте – в Barracks B. Убедитесь, что капрал Шлиман, который охра-

няет Хардинга, на время отошел. Проберитесь мимо охранника в комнату напротив, а затем – в комнату полковника. Вот мы и встретились.

ЗАДАНИЕ 2

Ну вот, настоящему полковнику понадобилась немецкая униформа, чтобы слиться из лагеря. Придется достать. Прихватите украденный в предыдущей миссии ключ и держите путь в прачечную (дверь с надписью Laundry), что на юге двора. Откройте дверь, подождите, пока охранник внутри не пройдет



по лестнице, и забегите внутрь. На западе вы увидите вход – вам туда. Внутри спрячьтесь за столи-

ком, подождите, пока фриц пройдет на юг, и приберитесь к рукам униформу. Вернитесь назад, дождитесь, пока охранник отправится на север, и быстренько переместитесь к зеркалу на юге. Переоденьтесь и следуйте к Хардингу. Только ни в коем случае не бегите – тогда вас никто не остановит.

ЗАДАНИЕ 3

Теперь Хардингу понадобились документы, чтобы уже со стопроцентной уверенностью свалить из лагеря. Несмотря на все, что нам предлагают, существует очень простой способ. Вместо того, чтобы переться через весь лагерь в администрацию или куда-то там еще, держите путь в юго-западный угол двора. Откройте неприметную дверь и заберитесь по лестнице наверх. Зайдите внутрь, заберите документы и вернитесь к Хардингу. Все просто.

ЗАДАНИЕ 4

Кажется, теперь пора бежать и нам. Хардинг ждет нас в канализации, поэтому для начала нам нуж-



но раздобыть инструмент, с помощью которого можно открыть канализационный люк. Чтобы облегчить себе задачу, переоденьтесь в солдатскую униформу (заведомо ставив ее из прачечной). Направляйтесь в столовую и выйдите из нее через восточную дверь. Если она окажется запертой, откройте ее с помощью отмычек (их можно взять со стола в прихожей Barracks A) и пройдите внутрь. На севере во дворе вы обнаружите ступеньки, рядом с которы-

ОТРАЖЕНИЕ В ЗЕРКАЛЕ

Для удачного прохождения миссий рекомендуется использовать всякого рода маскировку. Ее можно найти на территории лагеря или прикупить у барыги (в каждом лагере найдется такой человек). Все вещи (крем для обуви, гимнастерка) применяются только у зеркала, которое можно найти в бараках и некоторых ключевых местах. Например, во второй миссии второго эпизода, где надо принести гимнастерку полковнику Хардингу, прямо рядом с униформой есть ширма и зеркальце, возле которого можно ее надеть.



ми стоит столик с валютой и так нужным нам инструментом. Вернитесь в кухню и спуститесь через люк в северо-западном углу комнаты. Осталось только найти Хардинга, который скрывается в северо-восточной части канализации. Поздравляю, вам в очередной раз удалось сбежать из лагеря.

восток, перебираясь через трубы центрального отопления. На восточной части строения вы увидите ракету, готовящуюся к взлету. Сфотографируйте ее, после чего спуститесь вниз и зайдите в здание. Пройдите через комнату и следуйте на север, к лестнице. Спуститесь на первый этаж и войдите в помещение с сейфом. Будьте осторожны с канистрами, толкнув которые, вы вызовете подозрение у офицера! Откройте сейф с помощью отмычек, возьмите документы и вернитесь к представителям комитета.

следуйте в юго-восточный угол. Посмотрите в окно – внутри сидит старший офицер, который может распознать в вас шпиона. К счастью, в обеденный перерыв он отойдет, так что просто придется дождаться нужного момента. Зайдите в административный офис – ваш путь лежит прямо в комнату с радиостанцией. Передайте сообщение, после чего выйдите во двор и вернитесь уже знакомым путем.

ГЛАВА IV. Sabotage (Stalag Luft I)

ЗАДАНИЕ 1

Очень многое изменилось в лагере со времени вашего побега. Бараки заключенных теперь находятся в другом месте, добавились новые секции и кварталы. Наше первое задание – добыть посылку из почтового отделения. Лучше всего заняться этим днем.

Следуйте на северо-восток, где можно перелезть через сетку и пробраться в другой квартал. Пройдите через шлагбаумы и дойдите до развилки. Продолжайте следовать на восток. В



восточной части лагеря вы увидите небольшое кирпичное здание – держите путь к нему. Пробравшись мимо охранника, следуйте на восток, и в итоге вы заметите дыру в стене. Пройдите через нее, и вы увидите грузовик. Обойдите его с северной стороны и подберите отмычку.

Вернитесь к кирпичному зданию и следуйте на юг. В западной части квартала находится небольшое здание, это и есть почтовое отделение. Рядом с ним стоит охранник – отвлеките его, бросив камень во что-нибудь металлическое, и пробери-

тесь внутрь. Подберите посылку и выйдите на улицу. Спрячьтесь под грузовиком, чтобы охранник не смог вас заметить. Вернитесь в бараки, найдите комитет по организации побегов и отдайте им посылку.

ЗАДАНИЕ 2

Немцы явно готовят что-то нехорошее. Надо бы выяснить, что именно. Вы еще помните то маленькое здание, в котором вы нашли гимнастерку охранника во втором эпизоде? Даже в новых условиях не представляет собой сложности отыскать его и заполучить новую одежду. Только в ней вы сможете выполнить данную миссию.

После утреннего построения наденьте униформу, возьмите фотоаппарат и отмычки. Перелезьте через сетку на северо-востоке. Далее топайте на север до перекрестка. Сверните на восток и идите по дороге до почтового отделения. Следуйте на юг через квартал с прачечной (здание с надписью Laundry) до следующего шлагбаума. Держите путь на запад мимо охранника во двор с двумя грузовиками. Пройдите к южной стене и, избегая офицера, доберитесь до южной части квартала.

Следуйте на восток, обгибая здание, и проберитесь к коробкам. Вы увидите лестницу. Заберитесь на нее, избегая взглядов офицера и часового на башне, затем шустро бегите на запад, за угол. Поднимитесь по второй лестнице и держите путь на

ЗАДАНИЕ 3



Немецкая ракета скоро взлетит. Стоун не сможет помешать запуску, так что вам придется вызывать по радио британские самолеты, которые и разбомбят чудо-оружие. Наденьте гимнастерку и держите путь во второй барак. Внутри вы увидите часть стены, забросанную тряпками. Под ними – вход в тоннель. Спуститесь вниз и проползите до конца.

Вы находитесь в комнате неподалеку от юго-западной части немецкого квартала. Выйдите во двор и следуйте в его восточную часть. Возьмите со стены ключ и держите путь на север вдоль домов. Вы заметите лестницу, ведущую в офицерские апартаменты. Поднимитесь наверх, откройте дверь отмычкой и заберите валюту и офицерскую униформу. Наденьте гимнастерку (у зеркала на стене). Теперь вас все будут слушаться. Вернитесь во двор и

ЗАДАНИЕ 4

У вас всего пять минут, чтобы успеть взорвать ракету. Нужно найти два ключа и вставить их контрольные панели. Прихватите с собой отмычки и бегите к северо-восточному углу квартала. Перелезьте через сетку, пройдите через шлагбаумы к перекрестку, сверните на восток, и вы окажетесь у почтового отделения. Пройдите на юг, минуя почту и прачечную, к месту действия. Откройте дверь на севере и войдите внутрь.

Здесь уже придется избегать фрицев в любом случае, даже если вы одеты в униформу. Следуйте на юг и поднимитесь по лестнице справа от двери. Первый ключ – в желтой коробке на восточной части стойки, а



контрольная панель для него – на западной. Спуститесь вниз по лестнице. В комнате на востоке вы отыщите еще один ключ и еще одну панель, соответственно. Все, четвертый эпизод пройден. Пора докладывать о проделанной работе полковнику Хардингу, который томится в «Колдце».

ГЛАВА V. Unfinished Business (замок «Конгуц»)

ЗАДАНИЕ 1

Хардинг явно задумал что-то интересное, и комитету по организации побегов очень интересно, что именно. Для начала вам необходимо достать немецкую униформу. Помните прачечную, где вы впервые взяли гимнастерку?



Вам туда.

Переодевшись, направляйтесь в административный офис. Пройти туда можно через столовую. Следуйте в северо-восточный угол помещения и пройдите в немецкую часть заведения. Оттуда держите путь на восток и пройдите через дверь в юго-восточном углу. Вот вы и в административном офисе.

Заберите ключ со стола и вернитесь во двор. Следуйте в юго-восточный угол и войдите в Barrack A. Откройте с помощью приобретенного ключа двери библиотеки. Поднимитесь наверх и следуйте на юг. Войдите в библиотеку и пройдите в северо-восточный угол комнаты к лестнице, ведущей на балкон. Пройдите по нему до конца и зайдите в дверь. Держите путь на запад, к выходу. После этого идите по коридору и зайдите в комнату. В северной части расположены окна, через которые можно выбраться на козырек над двором. Выйдите на него и двигайтесь вокруг двора против часовой стрелки. Чуть далее вы найдете крюк – подберите его, он еще пригодится. Заберитесь в окна и посмотрите на проект Хардинга – планер. Интересно, он, действительно, хотел на нем улететь? Впрочем, вы можете

узнать подробности из обзора игры, опубликованном в прошлом номере нашего журнала. Вернитесь к товарищам из комитета и поведайте им о плане Хардинга.

ЗАДАНИЕ 2

В рядах военнопленных завелся стукач, который каждый день докладывает коменданту о готовящихся побегах. Нужно его вычислить и запечатлеть на пленку. Возьмите камеру, ключ и крюк и держите путь на восток. Подойдите к южной двери и откройте ее. Снаружи полно охранников. Подождите, пока патруль свернет на юг, и проберитесь из барakov на восток, а потом на юг вокруг двора. Так, вы вскоре окажетесь у столовой. Внутри отыщите коридор на юге,



а оттуда следуйте во второй двор, на восток. Со времени вашего прошлого посещения здесь за чем-то появился сеточный забор. Подойдите к самой северной части сетки и перелезьте через нее. Двигайтесь в северо-западный угол. Вы должны заметить балкон. Рядом с ним виднеются металлические кольца – закиньте крюк. Если все получится, вы сможете забраться на балкон. Пройдите мимо охранника и подберите крюк. Бросьте камень в металлический барабан – фриц отойдет посмотреть. Встаньте под окном офиса коменданта и забросьте крюк на кольца. Заберитесь на балкон и включите режим от первого лица. Загляните в окно и сфотографируйте стукача.

ЗАДАНИЕ 3

Самое длинное и нудное задание, в котором придется немало повозиться. Для начала вам необходимо собрать три недостающие части для планера Хардинга: простынь, деревяшку и провода. Причем нужно будет доставить их прямо к полковнику – задача не из легких.

После завтрака наденьте немецкую гимнастерку и возьмите с собой крюк. Выйдите во двор. Под-



нимитесь по лестнице на юге на крышу и прицепите крюк к кольцу на козырьке. Спуститесь вниз. На западной стороне двора расположена колокольня. Отыщите дверь с колоннами и войдите внутрь. На севере вы найдете ящик, на котором лежит ключ. Обойдите охранника и заберите его. Возле восточной стены лежит та самая деревяшка, которой не хватает полковнику Хардингу. Возьмите ее и выбегите на улицу. Избегая патрулирующих, заберитесь по лестнице наверх и оставьте там деревяшку. Снова спуститесь вниз. Теперь вам придется дожидаться утренней линейки. После нее можете снова надеть одежду охранника и забрать все собранные ключи. Пройдите в немецкую столовую уже известным путем. Выйдите во двор и зайдите в административный офис. Откройте дверь в восточной стене и поднимитесь по лестнице. Войдите в восточную дверь, и вы попадете в солдатские бараки. Внутри занимаются своими делами два фрица. Незаметно бросьте камень во что-нибудь звенящее. Солдаты осматриваются вокруг, за-

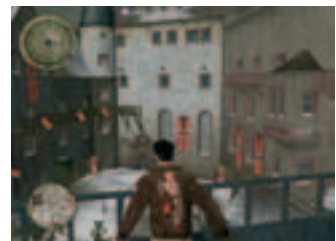
тем расслабятся, и в этот самый момент вы сможете утащить простыню. Держите путь к планеру и прикрепите материю. Вернитесь во двор и заберите деревяшку, которую также необходимо доставить на место.

Остается только найти провода. В комнате с планером следуйте к северо-восточной стене и выйдите в дверь. Идите по коридору на восток, пока не доберетесь до запертой двери. Откройте ее и спуститесь по лестнице. Где-то среди ящиков валяются нужные провода – возьмите их и вернитесь к планеру.

Теперь вам предстоит побывать в канализации. Держите путь в административный офис и зайдите в дверь в восточной стене. Вы попадете в бойлерную. Спуститесь вниз по ступенькам. Вы должны добраться до канализационного люка, который, на самом деле, ведет в лабораторию. В дальнем юго-восточном углу расположена панель управления – то, что нам нужно. Доберитесь до нее, избегая охранника, и миссия пройдена!

ЗАДАНИЕ 4

Заключительное задание. Вам необходимо добраться до планера за пять минут. И, кстати, теперь охрана из-за поднятых волнений стреляет без предупреждения – будьте осторожны. Путь вы уже должны знать к этому времени, и все, что вам остает-



ся – избегать пристального внимания немцев и успеть добраться до планера во время. Успехов!

ПОМНИ, ЧИТ-КОДЫ – ПРОДПЕВАЮТ ГОДЫ!

В Prisoner of War, в пубой ее версии (PC, PS2, Xbox) существует возможность ввода чит-когов в специальном меню:

QUINCY – позволяет менять уровень внимания охранников
MUFFIN – позволяет менять размер

охранников (отличный прикол)
DINO – позволяет получить бесконечное количество валюты
FOXY – позволяет играть с видом сверху (не всегда удобно)
BOSTON – позволяет играть с видом от первого лица (тоже не луч-

шая фишка)
FARLEYMYDOG – открывает гоступ ко всем вышеперечисленным когам
GER1ENG5 – открывает гоступ ко всем главам игры
ALLTIMES – позволяет отключить

нагоепывые сообщения с указанием очередного события (утренняя линейка, завтрак, время после завтрака и так далее)
CORETIMES – позволяет включить только основные предупреждения о происходящих событиях

DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER



DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ КИНЖАЛ



Из Афганистана. На память.

Берём Кабул!

Саза Тора-Бора!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технологии творчества

Если вы знаете, что такое отряд «Дельта», – вы знаете, что такое настоящий спецназ. Это мужественные бойцы, надежное оружие и эффективная тактика. Различаются только враги и места их уничтожения. Если вы знаете, что такое Афганистан – вы знаете, что такое война. Война жестокая и беспощадная. Война против мирных людей. Война, которую экстремисты, сделавшие эту страну своим лагерем, долгое время вели с помощью своего страшного оружия – террора. Возглавьте отряд из лучших спецназцев и лично наведите порядок в многострадальной стране. Горячая точка центрально-азиатского региона должна быть заморожена. Навсегда.

NOVALOGIC
www.novalogic.ru



ICEWIND DALE II

Никто не знает, откуда в редакции появились эти пожелтевшие листы пергамента. Просто в одно осеннее утро, когда на улице меланхолично накрапывал дождик, главный редактор заметил на своем столе аккуратно сложенную стопку рукописей. Учитывая, что эти записки почетного члена Гильдии магов города Neverwinter могут представлять непосредственный интерес для многих читателей, мы публикуем их, пусть и в слегка сокращенном варианте.

Индекс на сайте: COF10956

Прочитайте мои записки...

Меня зовут Ки Йяр. всю свою жизнь я не переставал совершенствоваться в магических искусствах. Еще бы – ведь в наших местах жизнь настолько опасна, а удача настолько переменчива, что учиться приходится постоянно. Наш мир – это мир силы, магии и даже в большей степени – хитрости. Войны не прекращаются ни на секунду, а искатели приключений

все проглотят, посещая наши земли. Некоторые ищут славы. Некоторые – богатства. Но находят все одно и то же – смерть.

Прочитайте мои записки. Если они кому-нибудь помогут, и мне удастся сохранить хоть одну человеческую жизнь, я буду воистину счастлив.

Ки Йяр

ПРОПОГ

DOCKS

В Таргос вы прибудете на корабле. Сойдите с палубы на берег. Не в лучшие времена вы здесь оказались. Орды гоблинов только и ждут того, чтобы сравнять город с землей. На берегу стоят два воина. Один из них, по имени Reid, ранен. На складе 1 вы найдете целебные зелья, которые помогут его вылечить. Впрочем, вы можете обойтись и без снадобий, если кто-нибудь из вашей команды способен наложить заклинание исцеления (400 XP). Jorgin 2 сообщит вам о том, что в его доме (сразу же на юго-запад) можно разжиться кое-какими не нужными ему вещами. Будьте осторожны – на сундуке установлена ловушка.

Зайдите в таверну 3, чтобы пропустить пару рюмочек, а заодно пообщаться с местными жителями. У Guthewulfe Henghelm'a можно приобрести некоторые предметы.

Около склада 4 вы встретите Brogan'a. Из разговора с ним вы узнаете, что внутри помещения заперто несколько десятков гоблинов. Brogan попросит вас сходить в таверну и заручиться помощью наемников Iron Collar. Выполните просьбу и убедитесь в том, что действовать, как все-

гда, придется самостоятельно. Попросите у Brogan'a ключ, зайдите внутрь складских помещений, перебейте всех гоблинов, а затем спуститесь в люк. В пещерах расправьтесь с десятком других зеленых тварей и заберите свиток Charred Vellum Scroll. Выберите на поверхность и поговорите с Brogan'ом. Перед тем, как отправиться дальше, тщательно исследуйте локацию и уничтожьте всех гоблинов.

TARGOS

В доме 1 вы можете пообщаться с полусумасшедшим некромантом Koluhm Vonescutter'ом. Он расскажет вам о призраке, обитающем в гостинице. Отправьтесь туда. Владелец терпящего убытки отеля поведает о привидении и одарит странной бутылкой. Кроме того, вы получите ключ от комнаты на втором этаже. Идентифицируйте бутылку (у жены лорда 1 или с помощью соответствующего заклинания). Ночью посетите второй этаж гостиницы и побеседуйте с призраком. Поговорите о бутылке с привидением (450 XP), а также с хозяином трактира (400 XP). Владелец расскажет о муже бедной женщины.

Держите путь в порт. Зайдите в таверну 1 и пообщайтесь с владельцем заведения. Получите от него кусок носовой части корабля и отнесите его призраку (400 XP). Затем оповестите хозяина гостиницы о том, что привидение больше не будет распугивать постояльцев (600 XP). Полученный от призрака флакон со слезой можно отнести жене лорда, и она либо купит его, либо сделает для вас магический предмет.



В ратуше 1 поговорите с лордом. Расскажите ему об уничтожении гоблинов, а также о подкове на складе. Он поблагодарит вас и отправит защищать Targos от очередных набегов. Держите путь в Palisade через ворота 7.

PALISADE

Попав в Palisade, сразу же отправляйтесь к местному главнокомандующему Shawford Crale 1. Первое задание – вы должны помочь Olap'u 1 починить стену. Поговорите с плотником-бедолагой и выясните, что ему необходимо дерево. Найдите Swift Thomas'a – этот ребенок стоит около дома Shawford Crale. С его помощью вы сможете мгновенно перемещаться по городу.

Идите в Targos. Поговорите с Lumar Gundwall 1. Сломался подъемник, поэтому дерево для стены не может быть доставлено в срок. Вернитесь в Palisade и перекиньтесь парой слов с Olap'ом. Затем следуйте в порт и пообщайтесь с Jorgin Tamewater 7. В Targos 11 установите полученную запчасть в механизм крана (300 XP). Порадуйте Olap'a, а затем самого Shawford Crale (600 XP).

Тут же вы получите второе задание – вам необходимо добыть стрелы для Isherwood

11. Поболтайте с персонажем, а затем держите путь в Targos и поговорите с хозяйкой магазина 11. Купите стрелы либо приобретите уговорить женщину отдать их вам. В последнем случае вы получите 600 единиц опыта. Еще 600 обретете, когда сообщите Shawford Crale об успешном выполнении миссии.

Третье задание – узнать о планах гоблинов. В локации Targos зайдите к некроманту 1. Пообщайтесь с ним и выведайте всю необходимую информацию. В зависимости от того, насколько успешно все пройдет, вы получите 450, 600 или 900 единиц опыта. Еще 600 XP получите, когда расскажете обо всем Shawford Crale. Следующее задание – позвать группу Iron Collar из таверны 1. Не получится их уговорить – не беда. Вернитесь к Shawford Crale, после чего поселение будет тут же атаковано.



Берегите заклинания до последнего. Уничтожив несколько десятков гоблинов, а также троих предводителей, сбегайте в Targos и доложите об успехе лорду 1. После этого отправляйтесь на север в Shaengarne Fort через локацию Palisade. Ваша очередная задача – отбить у врага мост Shaengarne Bridge.



ГЛАВА 1

SHAENGARNE FORT

Вас встретят весьма гостеприимно. Поверьте, визиты перспективных героев незамеченными не останутся. По возможности не уничтожая бочек, атакуйте противников стрелами и заклинаниями. Остальных потом просто добьете – бочки не дадут оппонентам вступить с вами в ближний бой.

В центре карты **1** находится Dereth Springsong. Вызовите его из плена (750 XP), и получите задание – убить орков, облюбовавших заснеженные равнины рядом с домом **1**. Если выполните задачу, получите 500 очков опыта. Поговорите с Dereth'ом, и он откроет для вас ранее недоступную тропинку **1**. Держите путь прямо туда. Предварительно разрубите бревно,



находящееся рядом с местом заточения Dereth'a. Следуйте по тропинке на север, попутно расправляясь с врагами.

В новой локации вас встретит очередной вражеский отряд. Правда, на этот раз сражаться на вашей стороне будет девушка с именем Emma Moonblades **1**.

На перекрестке **1** вас встретит Kaitlin Silver tongue. Орки захватили её односельчан в заложники. Стоит вам только приблизиться к лагерю, как все люди будут мерт-



вы. Воспользуйтесь зельем невидимости (в хижине неподалеку) или способностью Hide одного из героев, проникните на вражескую территорию и откройте ворота с помощью рычага **1**.

Затем покиньте лагерь и следуйте через эти самые ворота в точку **1** на карте. Уничтожьте бочки и выпустите жителей деревни на волю. Вернитесь к Kaitlin – она одарит команду 750 очками опыта. Затем следуйте в лагерь и со спокойной совестью порубите на мелкие кусочки все живое. Не забудьте подобрать ключ с тела Toka'a. В пещере **1** отыщите меч, который необходимо вернуть Emma Moonblades (750 XP). Если вы оставите оружие у себя, навлечете на свой отряд большие неприятности.

В точке 9 находится выход из локации. Через следующую карту просто пробегите – ничего интересного в этой местности нет.

SHAENGARNE BRIDGE

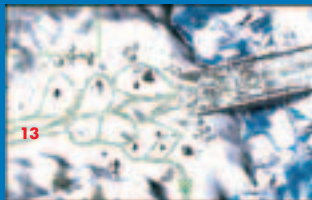
В точках **1** и **1** разрушите опоры дамбы. Полученное дерево примените для починки мостика **1**, после чего следуйте к тому самому Shaengarne Bridge.

Как можно быстрее уничтожьте охрану. Не разговаривайте с вражескими воинами и не тратьте время попусту. Пришел, увидел,



победил и получил опыт. На данном этапе все предельно просто.

Вернитесь **1** обратно в город Targos и в первую очередь забегите к Lord Ulbrec. По-



лучите, как всегда, пару внушительных порций XP и новое задание. Теперь вам необходимо напасть на крепость орков. Берем курс на Horde Fortress.

HORDE FORTRESS

Вылечите Ennella (525 XP), которую можно найти неподалеку от входа в локацию **1**, и она поведает вам, что в лагере находят-

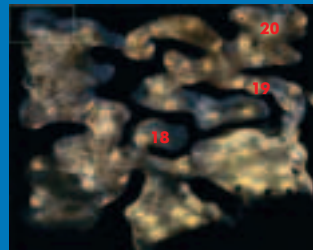


ся несколько барабанов, с помощью которых орки призывают на помощь животных. Запомните: едва завидев такие музыкальные инструменты, уничтожайте их. Стоит промедлить – и против вас будут сражаться несколько неслабых юнитов.

Атакуйте поселение, ворвавшись по верхнему мосту **1**, и следуйте на восток. В точке **1** убейте шамана и возьмите с его тела ключ от ворот **1**. Держите путь на юг, пройдите через ворота и спуститесь в пещеры.

ПЕЩЕРЫ

Странного вида Pondmuck **1** попросит вас принести ему что-нибудь съестное. Например, паука. Следуйте в большой зал на северо-западе, там этих тварей, как грязи. Уничтожьте всех, возьмите труп королевы и отнесите его изголодавшему существу. Вы получите порядка 1500 XP и узнаете



ключевое слово «Chimera», необходимое для того, чтобы пройти через ворота **1**. Следуйте туда, расправьтесь с врагами и перейдите на следующую локацию **1**.

Здесь ваша цель – отыскать выход на по-



верхность **1**. Однако для того, чтобы покинуть пещеры, вам придется найти два wardstones **1** и **1** на трупах врагов.

HORDE FORTRESS, КРЕПОСТЬ

На поверхности рубите в мясо всех и вся, а затем заходите в ворота **1**. Оказавшись внутри, вы станете свидетелем разговора между Sherincal и Guthma. Сражение с Sherincal вам еще предстоит, а вот Guthma можно отправить в мир иной «не отходя от кассы». В камере находится Braston. Отведите его к Ennella, и вы получите 2100 XP.



Больше вам здесь делать нечего. Вернитесь к Lord Ulbrec за наградами и новым заданием. Затем топайте к Oswald Fiddlebender (Targos, 13). После этого загляните в магазин и приобретите обычный меч. Для чего он необходим, вы узнаете чуть позже...

ГЛАВА 2

WESTERN PASS

Что и говорить, неудача преследует вас. Корабль разбит, и Освальду, гениальному пилоту и достойному последователю братьев Райт, для починки необходимы: Fresh Spider Silk, Thym Extract, Belladonna, Iron Ore, Diamonds и Wood. Ничего не поделаешь, придется искать.

Thym Extract и один Diamond можно найти сразу же, непосредственно в разбитом корабле. В качестве железной руды по-

дойдет любое немагическое оружие (вот и пригодился приобретенный в предыдущей главе меч). Дерево в изобилии валяется в первой же локации – с ним проблем возникнуть не должно. По мере обнаружения складывайте предметы на стол в трюме корабля. Паутину можно раздобыть, обыскав труп любого из убитых пауков **1**.

В точке **1** вас встретит небольшой отряд друидов. Пропускать вашу команду они не намерены, но персонаж с развитым навыком дипломатии все же сможет



их уговорить. У лидера, стоящего на скале перед входом в лагерь **1**, можно по-

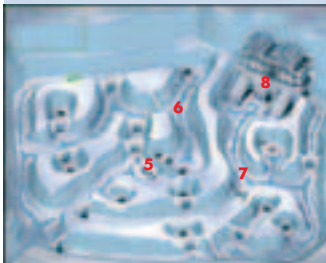
лучить один из искомых предметов – Belladonna. Придется ли для этого сражаться – зависит только от навыков ваших персонажей. Вполне вероятно, что понадобится перебить всех обитателей поселения. Никаких проблем в дальнейшем это вам не принесет, так что можете спокойно устраивать Варфоломеевскую ночь – заодно разживетесь парочкой ценных предметов.

Следуйте к точке **1** и переходите в следующую локацию.

GLACIER

В центре карты ❶ есть небольшая площадка с тремя рычагами. Проберитесь к ним, задействуйте каждый, а затем поройтесь в упавших со склона камнях – среди найденных предметов окажется медальон, позволяющий открыть любую дверь в локации.

По пути к рычагам вы встретите кристалльного голема ❷. Учтите, что убить его



можно только с помощью hammer, mace или любого другого дробящего оружия. Вполне подойдет обычная quarterstaff.

Когда вдоволь набегаетесь по коридорам, двигайтесь по направлению к точке ❸. По пути, кстати, вам предстоит встреча с еще одним големом. Не забывайте – в силе только дробящее оружие!

В северо-восточном углу карты вам предстоит долгожданная встреча со злодейкой

Sherincal. Легче всего справиться с ней при помощи магии. Парочка Fireball'ов, один Flamestrike и несколько ударов мечом – никаких проблем это исчадие ада вызвать не должно. Впрочем, без магии будет куда сложнее.

После сражения сначала отоспитесь, а затем пройдите через дверь ❹. Чтобы лестница «пустила» искателя приключений наверх, выстрелите в рычаг.

ХРАМ AURIL

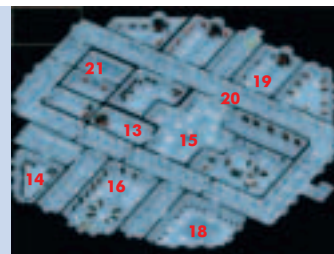
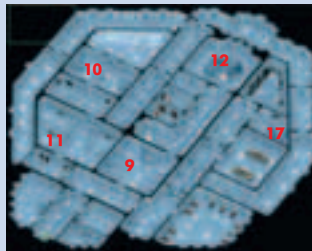
Ваша задача – уничтожить трех жриц и одного духа. Первая жертва, жрица Cathin, находится в точке ❶, вторая, Lysara, – в точке ❷. Убейте обеих. Затем следуйте в тюрьму ❸ – вы встретитесь с Nathaniel. Поведайте ему о разговоре с Lysara, и он попросит вас принести его вещи с первого этажа (сейчас вы находитесь на втором). Учтите, этот квест обязателен для выполнения.

По лестнице ❹ спуститесь на первый этаж. В спальне ❺ вы можете пообщаться с магом, построившим храм. Он сообщит вам настоящее имя духа (того самого, которого необходимо убить) – Caged Fury. Вещи Nathaniel лежат в ящике, который можно обнаружить в сокровищнице ❻. Чтобы попасть туда, откройте дверь в точке ❼, направьте призму в центральной комнате ❽ на юг и выстрелите.

Возвращаясь на этаж выше и посетите комнату с картиной ❿. Как ни удивительно, с произведением искусства можно поговорить. То, куда ведет находящаяся рядом лестница, зависит от фразы, которую вы скажете картине. Произнесите «Auril, shower me with strength!» и спуститесь в комнату испытания ⓫.

Здесь при помощи рычагов можно перевести храм в один из трех режимов: Inner Sanctum, Battle и Temple Maintenance. Выберите режим Battle с помощью двух верхних из трех нижних рычагов, а затем потяните за самый нижний. Теперь укажите на любой квадрат на полу и сразитесь с появившимся существом. Чтобы успешно пройти испытание и получить ключ от комнаты третьей жрицы, необходимо занять «крестиками» любые три квадрата по горизонтали, вертикали или диагонали.

Забегите в комнату к Oriá ⓬. Она превратится в призрака и тут же начнет пре-



следовать вашу команду. Бегите в точку ⓭ и переведите храм в режим Inner Sanctum. Убейте жрицу, а затем верните все в нормальное состояние.

Поднимитесь на второй этаж, подойдите к картине ⓮ и выберите вариант Lysan. Следуйте к лестнице. После телепортации откройте западную дверь и держите путь к призме ⓯. Вам предстоит решить небольшую головоломку. Поверните зеркало ⓰ в западном направлении, а призму – в северном. Затем выстрелите из призмы молнией. Откроется дверь к алтарю (21). Назовите духу его истинное имя (Caged Fury), и вы получите 4725 XP.

Возвращаясь к Nathaniel. Отдайте ему его вещи (3150 XP) и сообщите о смерти жрицы (4725 XP). Если вы уже нашли все предметы, необходимые для починки корабля, он заберет и их. Выходите из храма. Следуйте на север, и вы перенесетесь в третью главу.

ГЛАВА 3

WANDERING VILLAGE

Держите путь в деревню ❶. Один из охотников встретит вас и сообщит, что староста Suoma хочет вас увидеть. Что ж, желание дамы – закон, следуем к ней. Старушка обещает поведать о правильном пути через лес в случае, если ваша команда трижды поможет деревне. Направляйтесь к Venla: она расскажет о постоянных исчезновениях деревенских детей и попросит вас разобраться. Следуйте на восток и перейдите на новую локацию.

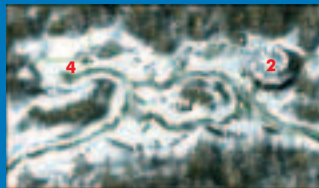
В северо-восточной части карты расположен шатер ❷. Находящаяся внутри Limha скажет, что не знает о похищениях ровным счетом ничего. Если в группе есть паладин, он тут же выведет колдунью на чистую воду. Убейте её и вернитесь к Venla (2100 XP). Если паладина нет, то идите в деревню за вторым заданием, сюда вернетесь позже.

Tahvo the Huntmaster даст вам еще одно поручение: убить Sordirsin the Tusked



❸ или принести призраку столь необходимый ему drinking horn. Возвращаясь в локацию с шатром и следуйте дальше на восток, в Fell Wood.

Чтобы найти drinking horn, идите по лесу на северо-восток, север, восток, вос-



ток. Затем на юго-восток, северо-восток, юго-восток, северо-запад, юго-восток. Возьмите искомый предмет и следуйте на юго-запад, чтобы вернуться в деревню. Отнесите рожок привидению.

Забегите к Tahvo the Huntmaster, после чего следуйте к Suoma за новым заданием. Она пошлет вас к вдове Kurttu. Последняя попросит вас разузнать что-нибудь о пропаже Kyosti – одного из жителей деревни. Пообщайтесь с его женой (Carita) и другом (Leevi).

Держите путь в лес. При входе вас встретит призрак и попросит убить трех will-o-wisps. Возвращаясь на то место, где вы в свое время нашли drinking horn. Оттуда идите на юго-восток, юго-восток, северо-восток, северо-запад, северо-за-

пад, северо-восток, юго-восток. Убейте всю троицу, возьмите Remains Of Fell Wood и следуйте на юго-восток, чтобы вернуться к привидению.

Призрак расскажет о Kyosti. Встретьтесь с его духом в локации с шатром ❹, и вы узнаете, что во всем виновата его жена. Возвращаясь в деревню и сообщите об этом Kurttu (2100 XP).

Попытайтесь заговорить с Suoma. Вас прервут еще двое злодеев из Легиона Химеры. Перебейте врагов, затем еще раз поговорите со старостой деревни. После этого посетите торговцев и приобретете у них 5 веревок.



И снова держите путь в лес. Выйдите на юго-восток из локации, где раньше находилось привидение. Уничтожьте врагов и следуйте на северо-восток, прочь из леса.

В следующей локации, кроме биты и головоломки с камнями ❺, ничего интересного вы не найдете. Следуйте на вос-

ток, затем на север.

Поговорите с Ingrath Mariner, после чего уничтожьте дракона. Сразитесь с солдатами (выяснится, что они тоже на стороне противников). Зайдите в пещеру, избавьте мир еще от одного дракона и спуститесь по веревке вниз.

RIVES CAVES

Следуйте в центральную часть карты, уничтожая всех попадающихся по пути врагов. Спуститесь в южную часть пещер ❶ и направляйтесь на восток, где вы найдете ключ ❷. Помните, что Ochre Jelly уничтожается с помощью огненных заклинаний.

Возвращаясь обратно и пройдите через ворота в северо-западной части карты. На складе ❸ возьмите набор инструментов шахтера. Они вам нужны, чтобы расчистить завал ❹.

Расправьтесь с вновь обнаруженными врагами и следуйте на северо-восток.



ГЛАВА 4

BLACK RAVEN MONASTERY

Аккуратно переберитесь через мост ❶ – на нем установлена ловушка. Чтобы не сорваться в пропасть, прикажите вору устранить ее. Зайдите внутрь монастыря ❷. Поговорите с Salisam Harbash ❸. Вы узнаете, что настоятель монастыря отсутствует, а за главного пока что Argma Blane ❹. Спросите у нее разрешение на проход в Underdark. Получив отказ, вернитесь к Salisam и попросите помощи. Сей персонаж предложит отстранить Argma от власти. Расскажите о заговоре женщине, и получите доступ к испытаниям. Спуститесь вниз ❶. Вам предстоит выбрать персонажа и пройти восемь комнат с испытаниями. При этом у героя не должно быть с собой никакой экипировки. Выберите воина поильнее, разденьте его и отправьте на



великие свершения. Кое-какое снаряжение вы сможете найти в нише на стене комнаты.

Chamber of Stone:

Нажмите последовательно на первый, пятый, третий, второй и затем четвертый

рычаги, если считать сверху.

Chamber of Shadows:

Пройдите через порталы в следующем порядке: первый, третий, четвертый, шестой (если считать от верхнего по часовой стрелке).

Chamber of Sorcery:



Здесь все просто – необходимо убить пару монахов.

Chamber of Clockwork:

Здесь вас встретят еще трое соперников. После убийства каждого быстро нажмите кнопки на стене, иначе бездыханные тела взорвутся.

Chamber of Sand:

Бегайте по кругу по часовой стрелке и нажимайте на кнопки в стенах. Никаких проблем возникнуть не должно.

Chamber of Silk:

Просто убейте пауков.

Chamber of Battle:

Убейте противников таким образом, чтобы их тела остались на платформах. Только в таком случае вы сможете пройти дальше.

Chamber of Immolation:

Проследите закономерность выброса огня

и, по возможности не попадая в пламя, уничтожьте противников.

Поговорите с Salisam и заберите снаряжение своего воина. Вернитесь на этаж выше и поболтайте с Argma. Теперь спуститесь на два этажа ниже, и вы окажетесь в склепе. Пройдите через него, и вы попадете в локацию Underdark.

UNDERDARK

На данный момент все, что вы должны сделать, – пересечь карту и выйти в восточную часть пещер через точку ❶.

Здесь ваша главная задача – уничтожить машину, производящую драйдеров ❷.

Для этого сначала идите в точку ❶ и приготовьте из находящихся там ингредиентов яд. Вам необходимы Vial Of Silvery Fluid и Vial Of Spores – их можно найти в сундуках неподалеку. Чтобы приготовить яд, отдайте ингредиенты персонажу с высоким навыком алхимии и щелкните по

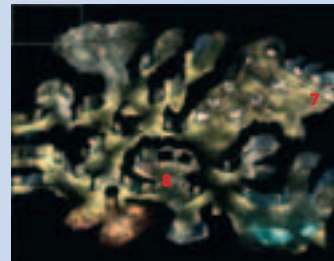


столу посередине. Затем следуйте в точку 2 и вылейте яд в зубастую пасть. Все, дело сделано. Топайте к Malavon Despana ❶ и порадуйте его.

Теперь следуйте в Z'hinda Citadel. Ведите своих персонажей в северо-восточный

угол карты ❶. После сражения с очередным вражеским отрядом держите путь на север.

Убейте Elder Brain ❶ выпустить искателя



приключений или попросту уничтожьте его. Перед тем как выйти ❶, хорошенько поспите – на улице вам предстоит нелегкое сражение.

Уничтожив врагов, подойдите к кораблю. Из него вылезет Освальд в сопровождении милой девицы. Как выяснится, это его племянница. Добро пожаловать в следующую главу!



ГЛАВА 5

KULDAHAR

Выбравшись из корабля и разобравшись с очередной порцией врагов, держите путь



на восток ❶ в следующую локацию, а затем – к Heartstone Gem ❷. Поговорите со стоящим неподалеку от камня персонажем Iselore. После этого отправляйтесь на задание в джунгли через портал ❸.



ДЖУНГЛИ SHULT

В точках ❶, ❷ и ❸ можно найти четыре каменных столба – religious stele. Собрав их, спускайтесь в подземный храм ❹. Чуть севернее входа на поверхности можно встретить весьма многочисленную группу здешних обитателей. Перебейте всех и оденьте отряд в подобранные роботы. Если среди ваших персонажей есть паладин, не утруждайте себя – ничего не



выйдет. Если же борца за справедливость нет, поздравляю – теперь встречающиеся в храме существа не будут на вас нападать, принимая за своих.

В храме следуйте на восток. В комнате

❶ вы увидите пятый столб. Одна проблема – находится он в другом конце зала, и добраться до него не представляется возможным. Вернитесь в соседнюю комнату и потяните за рычаг. Платформа с зомби поднимется, и вы сможете легко достичь цели. Схватите religious stele и выберите обратно в джунгли.



Вылечите своих персонажей и позвольте им как следует выспаться. После этого установите столбы по краю площадки, вокруг спуска в храм. Появится огромный дракон. Убейте его (сложно, но можно!) и сразу же бегите в портал, через который вы попали в эту локацию. Не останавливайтесь, в противном случае вы рискуете

не успеть.

Когда вернетесь, вы обнаружите, что вражеские войска атакуют поселение. Разделайтесь с нападающими и поговорите с Iselore. Выяснится, что главные силы уап-ти сосредоточены в Dragon's Eye. Отправляйтесь туда ❶.

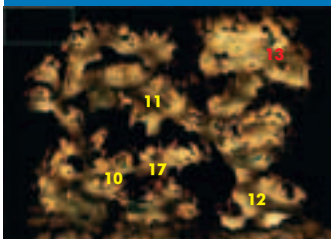
DRAGON'S EYE

Готовьтесь к тому, что вас встретят надлежащим образом. Порубите врагов и пройдите на север, в подземелье. Исследуйте юго-западную часть карты. Уничтожьте отряд wuwerns ❶ и соберите четыре жала с их трупов.

После этого следуйте на северо-восток. По пути снимите веревку с моста ❶.

В северо-восточном углу карты перебейте врагов и соберите с трупов оранжевые камешки – fire agate. Положите по одному на каждую из пяти жаровен – откроется дверь на следующий уровень подземелья. Но пока что идите на юго-восток. В тюрьме ❶ томится Nheero. Освободите его, задействовав механизм в камере пьток (чуть севернее).

Первый квест – найти NPC с именем Mandal. Спуститесь через ранее открытую дверь 11 на уровень ниже. Следуйте сначала на восток, затем – на юг. В точке 11 вы обнаружите труп. После этого вернитесь к Nheego и сообщите ему о находке. Не забудьте забрать веревку из сундука.



Затем вам предстоит вернуть призрак Mandal'a меч. Держите путь на третий уровень 10. Необходимое для выполнения квеста оружие находится в точке 11. Возьмите его и вернитесь к трупу 12. Тот покажет вам, где находится корень мандрагоры (бред, конечно – сценаристы постарались на славу!). Следуйте обратно на первый уровень. Оттуда спуститесь на третий 11 и возьмите корень. Затем держите путь на второй уровень.

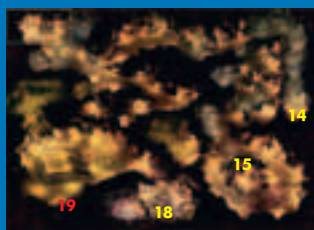
Следуйте на юго-запад. В библиотеке 11 вы найдете стол, на котором лежит корень (похожий на тот, что у вас). Подмените его и потяните за рычаг 11. Через некоторое время вы сможете забрать со стола 2 флакона. Не забудьте вернуть корень назад.

После этого положите на стол, который находится чуть западнее, 4 жала wuergms и еще раз используйте рычаг. Возьмите со стола 4 флакона с ядом. Вернитесь к Nheego и доложите о выполненном задании.

Теперь следуйте а третий уровень. Отравите ядом колодцы в точках 11, 11 и 17. Затем попробуйте пройти через дверь в точке 23. Ничего не получится. Вернитесь к Nheego (он может быть либо в библиотеке, либо на старом месте) и заберите у него остатки зелья. Вернитесь к точке 11 и, напоив снадобьем одного из персонажей, проведите его через дверь. Задействуйте рычаг и быстро пробегите через мост 10.

Расправьтесь с Thorasskus и пройдите к последнему, четвертому, колодцу 11. Отравите его ядом из оставшегося флакона. Затем вернитесь обратно и пройдите через дверь 11.

В этой локации вы задержитесь надолго. Почините с помощью собранных ранее веревок мост 11 и следуйте к перевозчику 11. Плывайте в Lord Pyros Domain 11. Там поговорите с Ambassador Jasper и следуйте к Fields of Slaughter 11. Убив Zil-T'yor,



выйдите в проход чуть севернее. Опять бегите к перевозчику 11. Плывайте в The Embassy 11 и поговорите с послом. Затем ваш путь лежит в Amphitheatre 11.



Вы станете свидетелем убийства в Lord Pyros Domain 11, после чего снова следуйте в The Embassy 11. Пройгнорируйте King Lothar и плывите в Upper Halls (28). Затем держите путь в Fields of Slaughter 11.

И снова вам к перевозчику 11. Следуйте в Lord Pyros Domain 11. Вдоль пообщавшись там, держите путь в Amphitheatre 11. Вернитесь в Lord Pyros Domain 11 и поговорите с инквизитором. После этого следуйте в Citadel 11. Пообщайтесь с гигантом и следуйте к выходу 11.

Вам придется снова воспользоваться услугами перевозчика 11. Плывайте в точку 34 к сундуку около владений лорда. Заберите содержимое ящика и держите путь в Amphitheatre 11. Поговорите с лордом и вернитесь к выходу 11. Как следует отспитесь и выучите заклинание Haste. Теперь против вас играет время. Бегите на запад, затем на юг – к перевоз-

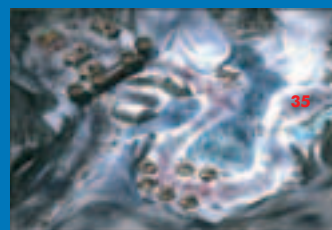
чику. Можете использовать даже одного персонажа. Главное – ускорьте его соответствующим заклинанием. Пробежите мимо падающего камня и разыщите перевозчика 11. Плывайте в The Embassy 11. Убейте жрицу и вернитесь к выходу 11. Сохраните игру, отоспитесь и выучите необходимые для серьезного боя заклинания. На выходе вам придется сра-



зиться с очередной толпой врагов и... слава Богу, самый нудный участок игры пройден!

FIELDS OF SLAUGHTER

Преодолейте сопротивление врагов, и вы попадете в шестую главу 11.



ГЛАВА 6

БАШНЯ

Поднимитесь по лестницам на последний, четвертый, этаж. Там следуйте на северо-восток, в War Tower 1. Возьмите со стола ключ от камеры и откройте восточную решетку. Поговорите с на-



ходившимся за ней Toral Sorn. Вы узнаете о ритуале, необходимом для освящения башни. Поднимитесь на второй этаж War Tower и возьмите Bonds of Faithful. Затем вернитесь в «основную» башню и найдите в одном из шкафов на третьем этаже Ilmater Holy Symbol 7. Спуститесь на первый этаж и поговорите с рабом Jerre Soth. Возьмите у него Tears of Suffering 1. За-

тем бегите обратно на четвертый этаж и следуйте в Wizard Tower 1.



Чтобы попасть в помещения башни, необходимо задействовать порталы в правильном порядке. Сначала щелкните по север-



ному, затем – по юго-восточному. Продолжайте так, чтобы повисшие линии образовали звезду. Как только это случится, группа перенесется в библиотеку. Возьмите с полки Book of Mythals и книгу Ilmater. Имея все ингредиенты, забегите в Cleric's Tower 1. Щелкните по второй слева статуе и начните ритуал. Соседняя скульптура тут же обратится к вам с предложением. Отклоните его и убейте появившихся монстров. Продолжайте ритуал. Возьмите святую воду, сходите в War Tower и поговорите с Toral Sorn.

Спуститесь на третий этаж «основной» башни и положите флакон со святой во-

дой в бассейн 1. Теперь идите на второй этаж и уничтожьте сферу, хранящую бессмертие демонов 1.

Поднимитесь обратно на четвертый и поговорите с Riki 1. Следуйте в Officer's Tower. Поднимитесь на последний этаж, уничтожьте двух находящихся там персонажей и возьмите ключ с одного из тел. Бегите обратно в War Tower 1. Заберитесь на крышу, открыв дверь подобранным ключом. Расправьтесь с врагами и спуститесь на этаж ниже. Маг телепортирует вас в тронный зал, где пройдет финальное сражение. Все теперь все зависит только от вас. Удачи!



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



МИКРОКОММАНДОС МАЛЕНЬКИЕ, ДА УДАПЕНЬКИЕ

Каждый из них легко поместится на ладони ребенка. Однако это обстоятельство вовсе не мешает их небольшому отряду всерьез мечтать о завоевании Земли. Mission impossible, в один гопос скажут все скептики и пессимисты. Как снегует прощупав почву, с ними согласятся и сами чужие. Планы резко меняются – теперь надо гепать ноги...

Дополнительная информация:

индекс на сайте: COF12193

ПРОЩЕ ПАРЕНОЙ РЕПЫ

На поверку оказывается, что игра действительно не без премудростей. В доказательство этому – самые первые миссии, на успешное прохождение которых потребуются далеко не одна попытка. Ну, а чем дальше в лес... Как выяснилось, основные проблемы возникают из-за наличия ряда любопытных нюансов, изучение которых заметно облегчает жизнь играющим. Сама же игра скупа на подсказки. Посудите сами, даже имеющиеся четыре тренировочные миссии с первых секунд ставят вас перед задачами, которые необходимо разрешить. И не ждите никакого доброго голоса за кадром, разжевывающего азы геймплея. Разбираться придется во всем самому.

ЗНАКОМОЕ С ДЕТСТВА

На интерфейс игры жаловаться не приходится – все просто, понятно и знакомо. Клавиатура используется для перемещения и вращения камеры, и, стало быть, изучения местности, а все команды отдаются с помощью мышки. Выделив юнит, вы можете узнать, с какими объектами в округе он способен взаимодействовать. Если над головой пришельца появляется иконка, то это тревожный сигнал – ваш чужой либо хочет кушать, либо его клонит ко сну. В нижней части экрана расположено меню, которое преобразуется в зависимости от типа выбранного юнита.

▼ Последний уровень, проходящий в Agea 51, вовсе не является самым сложным.



ПЕРВЫЕ ШАГИ

Основной момент, на который следует обратить внимание – база ваших подопечных находится в недоступном для окружающих месте. Так что забудьте о создании грамотной обороны, это не та стратегия. Здесь вам предстоит делать вылазки на прилегающие территории и заниматься сбором ресурсов. Всего представлено три различных вида юнитов. Специальности таковы – собиратели ресурсов, инженеры и воины. Остановимся на каждом подробнее. Ресурсы бывают также трех типов: еда, материалы и энергия.

Сильно проголодавшись, чужие не постесняются упасть в обморок. Хорошо, что в вопросах пищи пришельцы не привередливы. В ход идут любые найденные объедки – будь то сэндвичи или куски пиццы. Обрывки газет, ручки и любые другие несъедобные предметы используются чужими в качестве материалов при возведении построек на базе. Что же касается энергии, то существуют неограниченные источники (электросеть) и исчерпаемые (батарейки). Доставкой ресурсов на базу должны заниматься инженеры, использующие транспортные средства, и, в крайнем случае, воины. Собственно, в первую очередь необходимо заботиться о наличии энергии. Чуть что, и все постройки на базе перестанут функционировать. В таком случае, ваши подопечные останутся без еды (Кухня) и без сна (Спальня) и, как результат, потеряют сознание. Посему – экономьте энергию! Всегда помните о том, что не используемые строения вы можете разрушить, и таким образом сократить расход столь ценного ресурса. Далее по значимости идет пища. В различных миссиях в зависимости от местности варьируются источники этого ресурса. Скажем, в доме выскивайте собачью еду, а в метро обращайтесь внимание на автоматы, продающие конфеты. Если с запасами энергии и пищи все в порядке, смело начинайте накапливать материал, который требуется для строительства объектов на базе и на создание оружия для ваших махоньких командос.



▲ Как ни странно, в Пиццерии пришельцы добывают еду из пиццы.

НА БАЗЕ И ЗА ЕЕ ПРЕДЕЛАМИ

Инженеры необходимы не только для транспортировки ресурсов. Их главное предназначение – строить и чинить здания в вашем поселении. Набор строений разнообразен. Генераторы вырабатывают дополнительную энергию, а в больнице вы можете оказывать пришельцам медицинскую помощь. Внешний мир жесток, и зачастую вам будет доставаться от населяющих его грызунов и насекомых. Правда, ваши подопечные не склонны погибать, они все же охотнее упадут в обморок. И, наконец, мы добрались до воинов, на мужественных плечах которых лежит задача по расчистке маршрутов от агрессивно настроенных тараканов, крыс и представителей конкурентных рас. Собственно, в Ангаре вы можете создавать для них широкий ассортимент оружия и оборудования. Наиболее полезный предмет инвентаря – кошка, которая позволит вам забираться на недоступные места, обычно богатые на ресурсы. Однако если штурмовать столы, стулья и прочие предметы интерьера некому, любой выбранный юнит при желании может перекалифицироваться в представителя одной из двух других профессий. Для сего действия вам пригодится Школа.

НА ПУТИ К ПОБЕДЕ

Всего в игре представлено четырнадцать миссий (включая тренировочные), и так как действие каждой разворачивается в местности, совсем не похожей на остальные, стратегии по прохождению могут быть различными. В любом

случае, первым делом нужно четко расставить все приоритеты и, конечно же, исследовать локацию.

Не стоит сразу же рваться выполнять поставленную задачу, прежде всего, следует обеспечить базу ресурсами: энергия, еда, материалы, именно так по степени значимости. Огромную роль играет распределение обязанностей в самом отряде, нужно четко знать, кому какую работу можно доверить. Да и потом сама игра требует от вас того, чтобы вы возились с каждым юнитом, как с младенцем.

Не смущайтесь, если не все будет получаться сразу, и помните, что ничего невозможного не бывает.

НАПОСЛЕДОК

Для тех, кому все же лень проходить игру, но охота посмотреть на представ-



▲ В генераторе должны крутиться, как белки в колесе, свободные от прочих обязанностей чужие.

ленные миссии, поделюсь небольшой хитростью. Запустите «Микро Коммандос» и создайте, выбрав в меню соответствующую опцию, нового игрока, дав ему имя, скажем, Player. После этого выйдите из игры и отыщите в ее директории в папке Users/Player файл в нашем случае с названием Player.pck. Откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и вы увидите столбец из одинаковых строк Mission 0. Измените значение «0» каждого параметра на «1» и сохраните внесенные исправления. Запустите игру заново, выберите в меню игрока Player – и вы получите доступ ко всем миссиям. ■

С 14 октября по 20 ноября 2002 года



Кубок России по поиску в интернете

Участвуют все желающие!

Правила, регистрация и тренировки
на сайте

kubok.yandex.ru.

Яndex

Найдётся всё!

[PC]: HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Режим читов:

Отыщите в директории игры файл hitman2.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. В самом конце добавьте строку EnableCheats 1, соблюдая строчные и заглавные буквы, и сохраните изменения. После этого вы сможете вводить нижеприведенные коды во время игры:

IOIRULEZ – вкл./откл. режим Бога (US)
 IOIRULEY – вкл./откл. режим Бога (EU)
 IOIGIVES – получить все оружие и все предметы
 IOIEQPWEAP – восполнить боезапас



IOIHITLEIF – восполнить здоровье
 IOISLO – режим slow motion в случае гибели противников
 IOIER – активировать режим bomb

IOILEPOW – активировать режим lethal
 IOIGRV – изменить гравитацию
 IOIPOWER – увеличить мощность оружия

Выбор уровня:

Отыщите в директории игры файл hitman2.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. Найдите строку DefaultScene=AllLevels/logos.gms и измените ее на DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms. Все сценарии будут отмечены, как пройденные, и откроется меню выбора уровня.

[PC]: SNOWBOARD PARK TYCOON

Введите iamacheater в главном меню, чтобы активировать режим читов. После этого вводите коды:

CTRL + **F** – выбор уровня (в главном меню)
CTRL + **W** – завершить всю игру (на экране выбора уровня)
CTRL + **W** – выиграть сценарий (во время игры).

[PC]: INCOMING FORCES

Доступ к любому уровню

Создайте ярлык к исполняемому файлу forces.exe и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметр –allmissions. У вас должно получиться что-то вроде X:\<директория игры>\forces.exe) –allmissions. Запустите игру с этого ярлыка.

Активировать читы

В свойствах ярлыка в поле «Объект» добавьте параметр –cheatkeys. Затем во время игры нажмите **F2**, чтобы стать неуязвимым, и **F3**, чтобы получить способность убивать с первого удара.

[PC]: NO ONE LIVES FOREVER 2

Во время игры нажмите клавишу **F1**, а затем введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать нужный чит:
 god – режим Бога
 ammo – восполнить боекомплект
 guns – получить все оружие



[PC]: BEAM BREAKERS

Отыщите в директории игры файл config.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. Найдите раздел [Settings] и отредактируйте строки, изменив значения параметров:
 ActivateGameCheat=1
 ActivateCheatDebugKeys=1
 После этого во время игры вы сможете использовать нижеприведенные комбинации клавиш:

CTRL + **F** – выиграть миссию
CTRL + **W** – проиграть
CTRL + **ALT** + **F** – отсутствие повреждений
CTRL + **ALT** + **W** – неограниченное ускорение
CTRL + **ALT** + **F** – установить скорость противников
CTRL + **ALT** + **W** – увеличить силу повреждений

[PC]: GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Во время игры нажмите клавишу **ENTER** на дополнительной клавиатуре, чтобы вызвать консоль. Затем введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать соответствующий чит:
 autowin – выиграть сценарий
 autolose – проиграть сценарий
 cisco – выполнить все задания
 refill – получить все предметы
 ammo – неограниченный боезапас
 gun – ускоренное передвижение
 superman – режим Бога
 teamsuperman – режим Бога для всей команды

shadow – невидимость
 teamshadow – невидимость для всей команды
 god – самоубийство
 rock – завладеть базой противника
 toggleai – откл./вкл. искусственный интеллект
 rumbleon – включить эффект трясающегося экрана
 rumbleoff – отключить эффект трясающегося экрана
 toggleshwframerate – отобразить количество кадров в секунду
 quit – выйти из игры

[PS2]: NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Все коды необходимо вводить в главном меню. В подтверждение того, что чит активирован, на экране появится сообщение.
Aston Martin V12 Vanquish
R2, **▶**, **R2**, **▶**, **▲**, **◀**, **▲**, **◀**
BMW Z8
○, **▶**, **○**, **▶**, **R2**, **▲**, **R2**, **▲**
Chevrolet Corvette Z06
▶, **R2**, **▶**, **R2**, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**
Ferrari 360 Spider
R2, **○**, **R2**, **○**, **▲**, **L2**, **▲**, **L2**

Ferrari F50
L1, **▲**, **L1**, **▲**, **▶**, **L2**, **▶**, **L2**
Ferrari F550
L1, **○**, **L1**, **○**, **▶**, **R1**, **▶**, **R1**
Ford Pursuit Mustang Cobra R
◀, **○**, **◀**, **○**, **R2**, **R1**, **R2**, **R1**
Ford TS50
▶, **◀**, **▶**, **◀**, **R2**, **○**, **R2**, **○**
HSV Coupe GTS
L1, **L2**, **L1**, **L2**, **R1**, **▲**, **R1**, **▲**
Lamborghini Diablo 6.0 VT
▶, **R2**, **▶**, **R2**, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**

Lotus Elise
▲, **R2**, **▲**, **R2**, **◀**, **○**, **◀**, **○**
Mercedes CLK GTR
R2, **R1**, **R2**, **R1**, **◀**, **▲**, **◀**, **▲**
McLaren F1
▲, **L1**, **▲**, **L1**, **R1**, **◀**, **R1**, **◀**
McLaren F1 LM
○, **L1**, **○**, **L1**, **▲**, **▶**, **▲**, **▶**
Porsche Carrera GT
◀, **▶**, **◀**, **▶**, **R1**, **R2**, **R1**, **R2**

[PC]: UNREAL TOURNAMENT 2003

Во время одиночной игры нажмите клавишу **FAB**, после чего вводите коды:
 god – режим Бога
 fly – получить способность летать
 ghost – получить способность проходить сквозь стены
 walk – вернуться в нормальный режим передвижения
 allammo – восполнить боезапас
 allweapons – получить все оружие
 loaded – получить все оружие и полный боекомплект
 behindview <1 или 0> – вкл./откл. вид от третьего лица
 slomo <от 0.1 до 2.0> – изменить скорость передвижения (по умолчанию 1.0)



stat fps – отобразить количество кадров в секунду
 amphibious – получить способность дышать под водой
 invisible <true или false> – стать невидимым/стать видимым
 skipmatch – выиграть матч
 lockcamera – зафиксировать положение камеры

[PS2]: VIRTUA FIGHTER 4

Альтернативный фон в меню
 Зайдите в меню Game Option, а затем используйте кнопки **R1** или **L1** для выбора фона для главного меню.
Альтернативные костюмы
 У каждого героя имеются два различных костюма. На экране выбора персонажа, удерживая Start, укажите нужного бойца и нажмите **X**.
Модель героя из Virtua Fighter
 Прежде всего, созданный вами персонаж должен достичь 1st Dan. До того, как начнется матч, удерживайте нажатыми Punch + Kick.

EASTER EGGS

Давно я не встречал столь удачного сочетания увлекательного геймплея и насыщенной атмосферы. Mafia – определенно лучшая игра последнего времени. А тех, кто так не считает, ждет знакомство с редакционной бейсбольной битой.

Я почти никогда не сажусь за игру во второй раз, но Mafia – совсем другой случай. Хочется разглядеть все детали, заново насладиться итальянским акцентом Сальери и в очередной раз вдохнуть дым от сигар, клубящийся где-то по ту сторону экрана. Повторюсь, Mafia – хит, и пусть меня пристрелит Щербakov.

[PC]: MAFIA

1. Туалетный юмор

Все мы прекрасно помним, как во второй миссии под названием The Running Man на Томми нападают гангстеры Морелло, от которых будущему мафиози необходимо ударить до бара Сальери. Более того, сложно забыть картину, которая вырисовывается во втором



переулке – увлеченно справляющий у забора нужду мужик. Наверняка, вы просто пробежали мимо, а дядька так и оставался стоять на месте, предаваясь наслаждению и не обращая внимания на свист проносащихся пуль. Однако если вы подойдете к мужику поближе, то он неожиданно занервничает (наверное, от смущения) и начнет бегать вокруг, не переставая при этом, прощурившись, поливать окрестности. Я вам этого не говорил.

2. Суицидальные наклонности



В пятой миссии Fairplay Part I вам необходимо доставить гоночный болид Лукасу Бертоне. Следуйте к автомеханику через Giuliano Bridge – на мосту вы заметите парня, решившего закончить жизнь самоубийством. Вокруг него собрались зеваки, и к тому же неподалеку стоят несколько машин, среди которых есть даже скорая. Двое товарищей старательно пытаются отговорить самоубийцу, но, судя по всему, безуспешно.

На обратном пути снова поезжайте через Giuliano Bridge – прошло порядка пятнадцати минут, а парень все никак не может решиться. Может, следует ему помочь? Покиньте средство передвижения и подойдите поближе. Избегайте двух доброжелателей, и они упадут наземь. Что удивительно самоубийца будет продолжать размахивать руками и что-то увлеченно доказывать. С ним явно не все в порядке. Правда, скинуть в реку его не получится. Как бы вы не старались. Такое вот разочарование...

3. Подслушивать – нехорошо!

В восьмой миссии The Whore



вам необходимо выполнить ряд заданий в отеле Корлеоне. Поднимитесь на третий этаж и разыщите проститутку, которая принимает ванну в своем номере. Когда Томми закончит с ней беседу, выйдите в коридор и, не спеша, прогуляйтесь по борделю. За одной из закрытых дверей отчетливо слышны стоны, всхлипы, скрип пружин и... в общем, не мне вам рассказывать.

4. Забавы ради



В начале миссии The Priest Томми оказывается на крыше церкви. Оглянитесь по сторонам – на веревке подвешено ведро, точно под которым далеко внизу стоит строитель. Вы прекрасно знаете, что делать. И вот ведро уже смачно приземляется на спину рабочего. Все довольны?

5. Большой Дик

Этот прикол по понятным причинам очень популярен среди заокеанских игроков. На форумах, посвященных Mafia, зачастую можно встретить сообщения, в которых люди рассказывают о персонаже Big Dick (!). В предпоследней миссии Moonlighting Лукас Бертоне просит Томми передать посылку парню, которого можно найти под мостом East Marshall в Downtown. Происходит забавный диалог: – Are you Dick? – Dick? My name's Big Dick! Смысл шутки, надеюсь, всем понятен. Всем дружно смеяться!

6. Король бензоколонки

Вы можете повеселиться у любой заправочной станции в городе – таковые обозначены оранжевым треугольником на карте. Главное, чтобы вам не было жалко машину, так как вам предстоит впечататься в бензоколонку. Ваше авто мгновенно загорится, так что, не теряя ни секунды, покиньте средство передвижения и отбегите в сторону. После этого вы сможете насладиться красочным взрывом!

7. Прикрытая цензурой

Данный секрет можно отыскать в Freeride Extreme. Доступ к этому режиму откроется, только после того, как вы завершите сюжетную составляющую игры. Поезжайте в южную часть Downtown. На карте можно найти заметное выделяющийся участок – за синим строением находится лестница, ведущая к пляжу. Слева на скалах вы увидите дощечку с надписью Censored. Следуйте в воду, и вы узнаете, кто за ней скрывается.

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.

В ПРОДАЖЕ С 27 НОЯБРЯ



ХУЛИГАН!

Наш №8! Пригнись – низколетящие хулиганы!

В номере:

Грибы: какашкина лысина и другие

Школа экстремального вождения: как учат гонщиков

Карта экстремальных развлечений Москвы

СКИНХЕДЫ As Is

Алкоголь: скажи наркотикам – у нас еще водка осталась!

Звук: Я и Друг Мой Грузовик

Футбольные хулиганы: разведка, или как найти друг друга в большом городе

Тест: зимние шапки, ботинки и всепогодные DVD-плееры

(game)land



ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

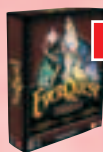


PC



\$ 89.95

Unreal Tournament 2003



\$ 75.99

EverQuest: Trilogy



\$ 59.99

Sid Meier's Civilization III: Play the World



\$ 199.99

Jstck/ ACT LABS Force RS



\$ 23.99

WarCraft III: Reign of Chaos



\$ 99.95

Star Wars Galaxies: An Empire Divided



\$ 19.99

Grand Theft Auto 3 (US)



\$ 79.99

The Elder Scrolls III: Morrowind



\$ 17.99

The Sims: Unleashed



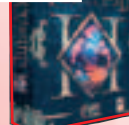
\$ 59

Video/ Pinnacle Systems Studio PCTV



\$ 79.99

Neverwinter Nights



\$ 92.95

Icewind Dale II



\$ 55.99

Quake III: Gold Edition



\$ 69.99

Need for Speed: Hot Pursuit 2



\$ 69.99

Medieval: Total War



\$ 75.99

Sid Meier's Civilization III



\$ 360

Jstck/ Thrustmaster HOTAS Cougar

e-S
http://www.



\$ 314.99\$ / \$ 399.99*



\$ 83.99*

Buffy the Vampire Slayer



\$ 87.95/\$ 83.99*

Project Gotham Racing



\$ 83.99*

Hitman 2: Silent Assassin



\$ 55.95

DVD Movie Playback Kit



\$ 49.99

Sega GT2002



\$ 83.99*

The Thing



\$ 39.99

Memory Card 251



\$ 83.95*

Super Mario Sunshine



\$ 87.95/\$ 83.99*

Halo: Combat Evolved



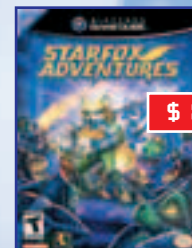
\$ 83.99*

Commandos 2: Men of Courage



\$ 83.99*

Super Monkey Ball 2



\$ 83.95*

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet

\$ 209.99\$ / \$ 259.99*



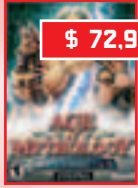
NINTENDO GAMECUBE

*-цены для американски версий



\$ 89.99

MechWarrior 4: Mercenaries



\$ 72.99

Age of Mythology

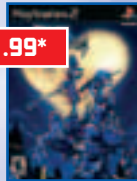


Final Fantasy X

\$ 59.95/\$ 79.99*

\$ 269.99\$ / 349.99*

\$ 81.99*



Kingdom Hearts



PlayStation 2 Memory Card 8 MB

\$ 44.99

\$ 69.99



Network Adapter



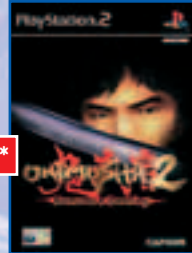
Tekken 4

\$ 59.95/\$ 79.99*



PlayStation 2

\$ 59.99/\$ 79.95*



Onimusha 2: Samurai's Destiny



Shox

\$ 55.95/\$ 79.99*

\$ 32.95/\$ 35.99*



Virtua Fighter 4

\$ 55.99/\$ 69.99*



Vampire Night



Turok: Evolution

\$ 57.95/\$ 79.99*

\$ 79.99*



Grand Theft Auto: Vice City

shop
w.e-shop.ru



\$ 51.99/\$ 75.99*

Super Smash Bros. Melee



\$ 83.99*

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse



\$ 83.95*

Phantasy Star Online Episode I and II



\$ 17.99

(Blizzard) Diablo 2 Action Figure: Diablo



\$ 33.95

(Blizzard) Diablo II Baseball Cap



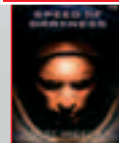
\$ 49.99

EverQuest: Zippo(R) Lighter - Dragon



\$ 349.95

Final Fantasy: the Watch



\$ 21.95

(Blizzard) StarCraft: Speed of Darkness

Final Fantasy X Kimahri 14-inch Figure



\$ 51.99



V-Rally 3

\$ 67.95

\$ 69.95

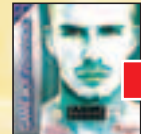


Robocop



Scorpion King: Sword of Osiris

\$ 38.99



David Beckham Soccer

\$ 49.99



Lady Sia

\$ 49.95



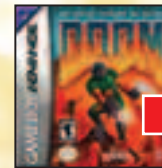
Super Mario Advance 3: Yoshi's Island

\$ 59.99



Castlevania: Harmony of Dissonance

\$ 55.95



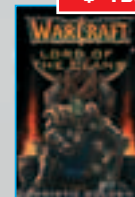
Doom

\$ 55.95



Tekken Advance

\$ 63.99



(Blizzard) Warcraft: Lord of the Clans

\$ 19.99

Футболка "Хакер Inside" с логотипом, темно-синяя



\$ 9.99

GAME BOY ADVANCE

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

МАПЮТКА ОТ IRIVER

В семействе миниатюрных плееров прибавление. Счастливым родителем – компания iRiver. Размеры ее новорожденного весьма скромные – 31x28,5x82 мм, да и имя IFP-180T – вовсе не вызывающее. А вот нравом и возможностями малышка обладает совсем не детскими. Судите сами: объем встроенной памяти – 128 Мб, монохромный информационный ЖК-дисплей способен отображать ID3-теги до версии 4.0, а список поддерживаемых аудиоформатов довольно обширен: WAV, MP3 и ASF. Питается плеер всего от одной AA-батарейки, причем хватает ее надолго – почти на весь день (около 20 часов). ■



НОВЫЙ КУПЕР ОТ THERMALTAKE

Компания Thermaltake, отлично зарекомендовавшая себя на рынке охлаждающих устройств, выпустила новый кулер для Pentium 4 – Spark 7 A1545. Радиатор кулера выполнен из меди, что гарантирует хорошую теплопроводность. Сам же кулер может работать в трех режимах: в первом он автоматически меняет скорость вращения лопастей вентилятора от 1300 об/мин до 6000 об/мин, во втором скорость вращения регулируется вручную в этом же диапазоне, ну а в последнем он вращается на полную мощность – 6000 об/мин. Подобная гибкость придется по вкусу многим любителям поработать в тишине (уровень шума от Spark 7 A1545 регулируется от 17дБ до 43дБ). ■

QUICKCAM CORDLESS – ВЕБ-КАМЕРА ИЛИ ФОТОАППАРАТ?

QuickCam Cordless – это и веб-камера, и цифровой фотоаппарат, выпущенные на свет компанией Logitech. Новинка имеет стильный и необычный дизайн, а общение с ПК происходит через второй модуль камеры – «базы», соединяющийся с ПК по USB-интерфейсу. QuickCam Cordless оснащена CMOS-сенсором, поддерживающим разрешение до 510x492. Другой отличительной особенностью этой модели является поддержка интерфейса передачи данных Bluetooth. Стоит же вся эта красота около \$260. ■



ВНЕШНИЕ ВИНЧЕСТЕРЫ ОТ MAXTOR

Компания Maxtor представила новое семейство внешних винчестеров Personal Storage 5000: 5000XT, 5000DV и 5000LE. Отличительной особенностью новых винчестеров является функция Maxtor OneTouch, позволяющая копировать файлы с внешнего винчестера на внутренний другого ПК или ноутбука всего лишь нажатием одной кнопки на корпусе Personal Storage 5000. Модель Personal Storage 5000XT самая емкая – на ее борту может поместиться 250 Gb информации. Передача же данных происходит по интерфейсам FireWire (IEEE 1394) или USB 2.0. Скорость вращения шпинделя винчестера – 5400 об/мин, что вполне приемлемо для внешнего устройства. Стоит Personal Storage 5000XT около

\$400. Другая модель – Personal Storage 5000DV имеет емкость поменьше, 120 Gb. Интерфейсы те же – FireWire (IEEE 1394) и USB 2.0, а вот скорость выше – 7200 об/мин. Цена – \$300. Ну и последний винчестер – Personal Storage 5000LE, самый младший в линейке, может принять информации до 80 Gb, общается по средствам интерфейса USB 2.0, а шпиндель крутит на 5400 об/мин. Его стоимость составляет около \$200. Тем, кто еще не успел обзавестись портами IEEE 1394, компания Maxtor может предложить 1394 PCI Adapter Card (\$50), CardBus адаптер 1394 CardBus (\$100) или комплект для создания и редактирования цифрового видео – Maxtor DV Producer за 50, 100 (\$80). ■



ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Накопители ZIV получили весьма большую популярность в России благодаря небольшим габаритам, высокому объему, удобству подключения и при этом обладающие весьма демократичной ценой. И вот теперь на смену ему спешит обновленный вариант – ZIV2 с интерфейсом USB 2.0. Его отличительные особенности: совместимость с основными операционными системами, высокая вибро- и ударопрочность, возможность подключения сразу нескольких ZIV2 к системе и по-прежнему небольшие габариты. Внутри новенького ZIV'a будут устанавливаться мобильные винчестеры Toshiba и Fujitsu со скромным энергопотреблением. А со временем ZIV2 собирается обзавестись сервисным ПО для резервации и криптографической защиты данных. ■



НОВИНКА – CRT-МОНИТОР LG FLATRON F700B

Новый семнадцатидюймовый монитор по цене около 225 долларов – соблазнительная покупка при условии традиционно высокого качества LG. То есть монитор за разумную цену, разумного качества.

Flatron F700B обладает видеоусилителем 110 MHz. Это значит, что на оптимальном для семнадцатидюймовых моделей разрешении 1024x768 монитор мерцает с частотой 85 Hz. Для глаз такая чистота считается комфортной. Это оценят пользователи, которые проводят за компьютером много времени. LG Flatron F700B выгодно отличается отсутствием серьезных геометрических проблем. А если гурманы все-таки их найдут, то смогут легко отрегулировать монитор под себя. В меню богатый выбор настроек геометрии, от наклонов до сдвигов.

Очень хорошо, что имеется возможность регулирования муара, а вот настройки фокуса и сведения лучей в меню не предусмотрены.

Считается стандартом, что монитор должен быть ярким, контрастным, иметь небольшой

размер зерна, эргономичный дизайн, русское меню. LG F700B удовлетворяет этим классическим требованиям.

Единственный ощутимый минус – недостаточно сильная стабилизация высоковольтной системы. Из-за этого яркие области на экране немного искажают геометрию. В зависимости от яркости изображения чуть-чуть меняется его размер. То есть новое открытое окно способно незначительно изменить размеры рабочего стола либо слегка исказить геометрию края. Некоторых это раздражает, хотя для мониторов данной ценовой категории такие вещи считаются нормой.

Новый монитор LG рассчитан на пользователей, которые за разумные деньги собираются использовать семнадцатидюймовый монитор в штатном режиме 1024x768 с частотой обновления 85 Hz. На тех, кто любит плоские экраны с минимальными искажениями геометрии. На тех, кто хочет получить от аппарата полную отдачу сразу после подключения, не вникая в тонкости сложных настроек меню. ■



nForce2 om ABIT

Компания nVidia не так давно решила попробовать себя и на рынке материнских плат, выпустив свой, во многом революционный, чипсет nForce. И вот на подходе уже его новая версия – nForce2, что сразу вызвало желание производителей материнских плат выпустить свои решения на нем. Например, у таких известных и почитаемых, как ABIT. Вот характеристики ее продвинутой материнской платы:

Чипсет nVidia nForce2;
Поддержка Socket A Athlon XP/Athlon/Duron;
Поддержка FSB на 200, 266 или 333 MHz;
3 DIMM слота на 3Gb PC2100 (DDR266) и PC2700 (DDR333);
Поддержка двухканальной памяти DDR400;
5 PCI и 1 AGP Pro 8x слот;
2-канальный интегрированный ATA-33/66/100/133 контроллер;
Встроенный 2-канальный Serial ATA-150
PCI контроллер от Silicon Image;
10/100/Mbit/s Ethernet адаптер;
6 USB 2.0 портов;
2 FireWire (IEEE1394a) порта;
Кодек AC'97 с 24-bit S/PDIF выходом.

Ну и, конечно, ABIT не забыла всех любителей разгона, позволяя менять многочисленные настройки через знаменитое SoftMenu, а также следить за напряжением, скоростью вентиляторов и температурой. ■

РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА НОВОЙ ПИНЕЙКИ ИГРОВЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ ОТ THRUSTMASTER

18 сентября состоялась презентация, подготовленная дистрибьюторской компанией «АЛИОН» и Guillemot Corporation, владеющей торговой маркой Thrustmaster. На презентации можно было собственными руками (да и ногами) ощутить все прелести новейших игровых рулей и педалей: F1 Force Feedback Racing Wheel и 360 Spider, а также джойстика Thrustmaster Joystick USB и новых геймпадов 360 Modena UPAD, Firestorm Digital 3, Dual Analog 3, Dual Power 3. После демонстрации новых продуктов желающие журналисты могли поучаствовать в розыгрыше кубка по картингу и турнирах на авиасимуляторах, мотосимуляторах и автосимуляторах. Ну а под занавес российской премьеры довольные участники и зрители отметили высокое качество моделей Thrustmaster и отличный уровень проведения всего многочасового мероприятия. ■



ПИШУЩИЕ

DVD-ПРИВОДЫ

Test Lab выражает благодарность компаниям «Остров Формоза», «Дистрибуторской компании АЛИОН», ASUSTeK COMPUTER INC. и Philips Consumer Electronics Export B.V. за предоставленное на тестирование оборудование.

TEST LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

Как это водится в природе, очень многое берет начало из хаоса. Так и у нас – сегодняшний материал мы начнем с небольшого скандала, который произошел между двумя организациями, занимающимися развитием стандарта DVD. Первая из них – DVD Forum (<http://www.dvdforum.org>) – разработала стандарт для записи DVD-дисков и назвала его по аналогии с CD – DVD-R/RW. И все было бы прекрасно и не было никакого скандала, если бы большая часть разработчиков в области DVD-технологий не решила, что стандартизированный DVD Forum'ом формат записи дисков не удовлетворяет тем критериям, которые они – разработчики – ему ставят. Недовольные стандартом разработчики выделились в отдельную организацию – DVD Alliance (<http://www.dvdrw.com>) – и создали свой собственный стандарт записи DVD-дисков, который назвали DVD+R/RW. И по сей день два стандарта – «плюсовой» и «минусовой» – не дружат. Это как раз тот случай, когда конкуренция вредна для потребителя, ведь «плюсовые» приводы DVD обычно несовместимы с «минусовыми». То есть если у вас пишущий DVD с «плюсом», а у вашего друга – с «минусом», то меняться дисками вы, скорее всего, не сможете!

Это к тому, что сейчас мы представим вам, уважаемые читатели, тестирование четырех наиболее доступных на нашем сегодняшнем рынке пишущих приводов DVD. Мы тестировали следующие модели:

Asus DVR-104

Philips DVDRW228

Pioneer DVR-104

Ricoh MP5125A

О пишущих приводах DVD можно сказать, что это универсальные устройства по работе с дисками. Полноценный пишущий привод DVD должен уметь: читать DVD-диски, записывать записываемые и перезаписываемые DVD-диски, а также читать CD и записывать/перезаписывать записываемые/перезаписываемые CD (извините за «масло масляное», но в вопросах техники четкость – прежде всего). В силу различной природы этих процессов скорость их протекания тоже различна. Поэтому в спецификациях устройства всегда указываются скорости, на которых данный привод может производить с дисками те или иные манипуляции.

Базовые возможности привода можно проверить программой Nero InfoTool, которая покажет всю информацию о дисковом. Качество чтения CD можно проверить Nero CDSpeed, а DVD – Nero DVDSpeed. Эти три программы можно скачать бесплатно с сайта <http://www.cdspeed2000.com>. Тестировали по следующей схеме: сначала проверяли, как привод читает CD плохого качества, затем то же самое, но для качественного CD. Далее тест на запись и чтение CD-RW, на чтение DVD и, наконец, на чтение и запись DVD-RW и DVD+RW. К каждому из этих тестов для каждого привода прилагается скриншот из тестирующей программы (см. выше) и небольшой комментарий. После прогонки привода по всем тестам – небольшой вывод.

ASUS DVR-104

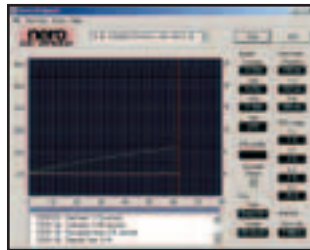
Цена: \$300.

По документации Asus читает CD-ROM, CD-R, CD-RW с максимальной скоростью 24X, DVD-ROM читает со скоростью 6X, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW читает со скоростью 2X. Умеет записывать DVD-R (2X), DVD-RW (1X), CD-R (8X), CD-RW (4X). В комплект поставки входят диски DVD-RW и DV-R, программа для записи Nero Burning Room версии 5.5.8, драйвера, шлейфы и болты. То есть сразу после покупки можете приступить к записи DVD.

Asus – машина тиходная, поэтому шумит не сильно. Во время поиска трека чуть-чуть поскрипывает. Перейдем к тестированию.

Плохой CD-ROM

Смотрим на картинку: зеленая ветка: Transfer Rate, то есть скорость считывания данных, а желтая ветка – ско-

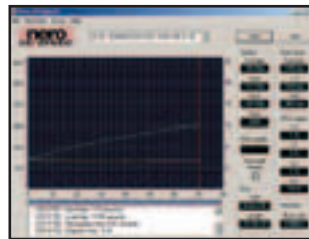


рость вращения диска. В поле Speed мы видим Average (среднюю) скорость передачи данных, начальную и конечную. Диск работает в режиме CAV (Constant Angular Velocity), то есть с постоянной угловой скоростью. Оттого и график такой – желтая линия прямая, то есть диск вращается с постоянной скоростью. А зеленая линия – скорость передачи данных растет, это потому, что ближе к краю диска радиус больше, так что за то же время лазер проходит большую по-

верхность, и больше успевает считать. Так скорость передачи разгоняется с восьми до восемнадцати. График гладкий, а в среднем выходит 13X. То есть проблем с чтением китайских CD у Asus нет! Только дисковод занимает аж 25% производительности (CPU usage) нашего Pentium-4.

Хороший CD-ROM

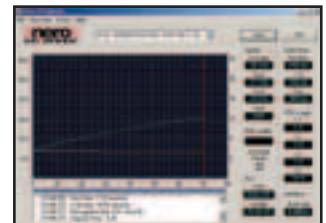
Теперь вставляем нормальный диск, и видим, что какая-то разница есть: средняя скорость поднялась до 18X, а процессор разгрузился до 14%. В обо-



их случаях ближе к краю Asus разогнался до обещанных 24X. Параметр Seek time показывает время поиска нужного трека. Random – время поиска случайного трека, 1/3 – время поиска на дорожке на трети диска, которая ближе к краю, и full – полное время поиска трека. Это время показывает, сколько нужно подождать, прежде чем дисковод найдет нужную дорожку, а значит, нужный файл. У оптических дисков это время большое – поэтому они притормаживают при частом обращении к разным файлам.

Запись и чтение CD-RW

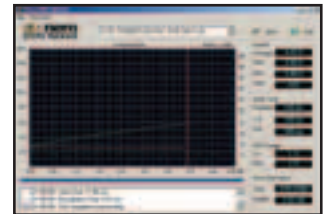
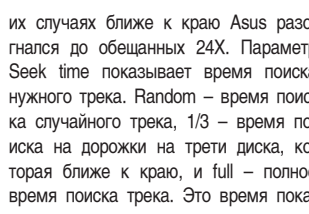
На приводе Asus мы записали диск CD-RW и решили протестировать, как



он сам его будет читать. И что же мы видим? Дисковду почти все равно, какие диски читать. Asus читает уверенно любые CD! Причем записанные на нем компакт-диски без проблем читаются и на других приводах. То есть Asus DVR-104 не только хорошо читает, но и неплохо пишет перезаписываемые диски.

Чтение DVD-ROM

Чтобы протестировать качество DVD-считывания, мы использовали качественный DVD-ROM с фильмом «Микро-



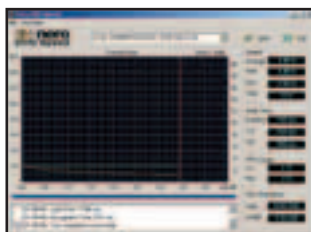
космос». График плавный, дисковод разгоняется до обещанных 6X. Не удивительно, что сам фильм на компьютере смотреть одно удовольствие – качество отличное.

Запись и чтение DVD-RW

На этом примере видно, как дисковод работает в режиме CLV, то есть



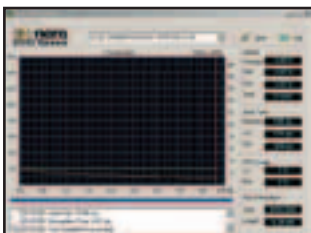
ASUS DVR-104



скорость вращения диска подстраивается под луч лазера так, чтобы луч пробегал информационные ячейки с постоянной линейной скоростью (Constant Linear Velocity). То есть чем дальше лазерный луч от центра диска, тем медленнее этот диск вращается. Поэтому зеленая линия (скорость считывания) не меняется, а желтая линия (скорость вращения диска) уменьшается по мере движения луча от центра. Диск автоматически переключается в этот режим, как только опознает внутри DVD-RW. Казалось бы, какая разница, DVD-ROM или DVD-RW? Но нет! Тот же «Микрокосмос», записанный на DVD-RW, читается с неизменной скоростью 2X. Но вот записывать его пришлось со скоростью 1X.

Чтение DVD+RW

Привод хорош тем, что умеет читать не только «родные» DVD-RW, но и поддерживает чтение конкурентного стандарта DVD+RW. Причем, как можно убедиться, читает его как родной,



на постоянной скорости 2X. Естественно, фильм можно посмотреть на компьютере без каких-либо трудностей. Эту болванку мы записали на дисковом Philips.

Вывод

Asus DVR-104 производит впечатление надежного продукта. Все обещанные нормы выполняет, да еще совместим с конкурирующим стандартом. Одинаково хорошо справляется с чтением различных CD и DVD, записывает их корректно. Об этом приводе можно сказать: «Медленно, но верно».

PHILIPS DVDRW228

Цена: \$445.

Philips DVDRW228 обладает приятным дизайном и оборудован большим количеством индикаторных лампочек. Одна из них загорается, когда внутри CD, а другая, когда внутри DVD. Посередине находится лампа, которая горит красным, когда Philips пишет, и синим, когда читает.

Дисконд обещает записывать CD



PHILIPS DVDRW228

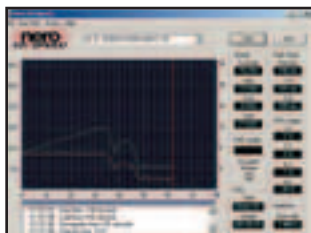
со скоростью 12X, а читать со скоростью 32X. DVD – записывать со скоростью 2,4X, а читать со скоростью 8X.

При этих операциях привод временно шумит чуть больше, чем хотелось бы – не удивительно, ведь скорости-то большие!

В комплекте два диска (CD+RW и CD+R), ПО для записи дисков и проигрывания DVD, шнуры, винты.

Плохой CD-ROM

Вставляем китайский диск, и что же мы видим? Видим мы ломаную! Так работает метод P-CAV (Partial Constant Angular Velocity), другими словами, привод пытается быстрее разогнаться до высокой скорости передачи данных, а потом поддерживать ее в постоянном ре-



жиме. То есть P-CAV – комбинация CAV и CLV методов. Однако на некачественный диск и скорость приходится сбрасывать. Весь выигрыш теряется – вместо обещанных 32X удается разогнаться только до 24X, а потом снова приходится сбрасывать обороты. Плохие диски Philips DVDRW228 читает неважно!

Хороший CD-ROM

Другое дело – качественный диск. Тут, переключившись на метод CAV, мы спокойно разгоняемся до обещанных 32X. А средняя скорость получается 24X. Очень хорошо, только процессор загружен на 47% и есть



небольшой шум.

Запись и чтение CD-RW

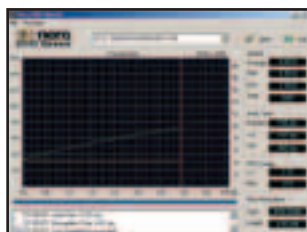
Диск записался очень быстро, все файлы на нем читаются. Запускаем Nero CDSpeed: неустраиваемая ошибка. Стираем диск, записываем снова, и опять ошибка в другом месте. Стираем, записываем на другом дисковом, все хорошо. Стираем, записываем на этом – и снова ошибка.



Приходится сделать вывод, что Philips к работе с компакт-дисками приспособлен плохо. Возможно, неустраиваемая ошибка связана с конкретным диском или с особенностью программы, но у остальных дисководов почему-то никаких трудностей не возникало.

Хороший DVD-ROM

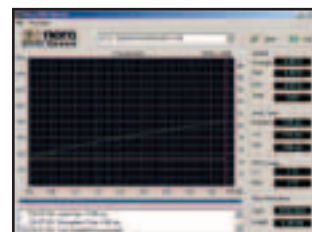
Ох, тяжела судьба сотрудников тестовой лаборатории, в который раз уже смотрим «Микрокосмос», наи-



зуть уже выучили! Но ничего не поделаешь, нужно тестировать все дисководы на одном диске. Все очень хорошо, только до обещанных 8X привод разогнаться так и не смог.

Запись и чтение DVD+RW

Наконец-то запись на диск очередной копии «Микрокосмоса» стала делом нескольких минут. И снова смотрим фильм, и опять идеальная картинка DVD. В силу особенностей формата DVD+RW добавился лишний Gb, на нем-то Philips и сумел разо-



гнаться до обещанных 8X.

Вывод

Итак, Philips DVDRW228 – самый шумный из протестированных, очень быстрый, но неаккуратный. С чтением плохих компакт-дисков у него проблемы, с чтением CD, которые сам же и записал, тоже «неустраиваемые» сложности. Однако файлы прочесть удавалось. Работа с DVD на пять с плюсом – очень быстро и очень качественно. Тем, кто нацелен только на DVD, рекомендуем это устройство.

PIONEER DVR-104

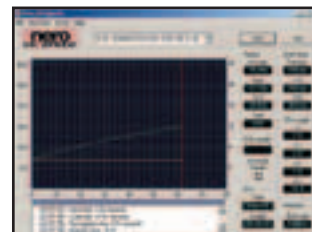
Цена: \$350

По спецификации Pioneer DVR-104 читает CD-ROM, CD-R, CD-RW с максимальной скоростью 24X, DVD-ROM читает со скоростью 6X, а DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW читает со скоростью 2X. Записывает DVD-R (2X), DVD-RW (1X), CD-R (8X), CD-RW (4X).

Почему-то во время чтения поскрипывает. А так не очень шумный. Комплектацию мы не приводим, так как тестировали OEM-вариант привода.

Плохой CD-ROM

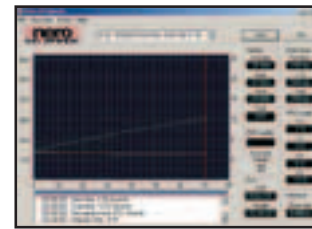
С некачественным диском справляется хорошо – почти так же, как 32-



скоростной Philips. Даже на диске отвратительного качества разгоняется до положенных 24X.

Хороший CD-ROM

Этот дисковод не делит компакт-диски на хорошие и плохие, все считываются одинаково хорошо, с разгоном до обещанной скорости 24X. А со свежей прошивкой удается снизить загрузку процессора.



ПИШУЩИЕ DVD-ПРИВОДЫ



PIONEER DVR-104

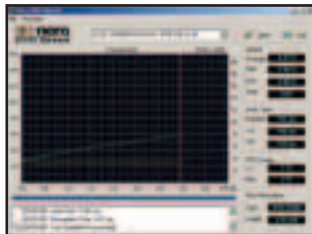
Чтение и запись CD-RW

Диск правильно пишется, хорошо читается, с нормальной скоростью. Диск-провод неплохо работает с CD-дисками.



Чтение DVD

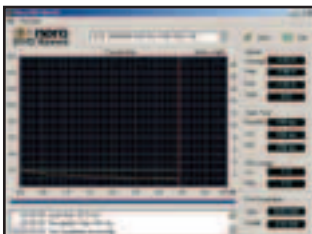
На очередном просмотре «Микрокосмоса» Pioneer так же, как и Asus, все-



таки чуть-чуть не успевает разогнаться до 6X. А так все великолепно.

Запись и чтение DVD-RW

И вот опять на запись фильма ушло около часа. Нельзя же быть таким медленным!



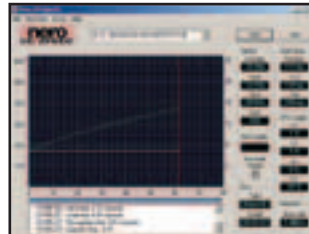
При чтении диск-провод снова почему-то переключается в свой любимый режим CLV на скорости 2X.

Чтение DVD+RW

Формат конкурентов читается с такой же легкостью, как «родной», с той же ненавистно низкой скоростью 2X. Этот диск мы записали на Ricoh с ошибкой реализации DVD+RW, поэтому вместо того, чтобы просканировать последний пустой гигабайт, DVDSpeed выдает

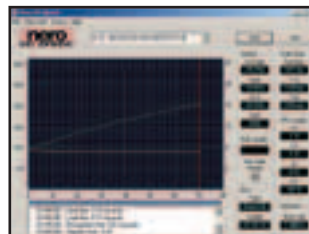
Плохой CD-ROM

Чтение некачественного компакт-диска происходит с рекордно высокой скоростью 22X, правда, и процессор загрузился неслабо (до 47%).



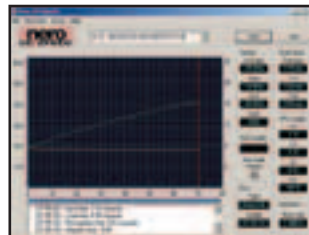
Хороший CD-ROM

Качественный диск позволяет поднять среднюю скорость до крейсерской 24X, но при этом DVD-привод работает очень тихо.



Чтение и запись CD-RW

Диск корректно записывается и также корректно читается на высокой скорости, получается, что Ricoh очень хоро-

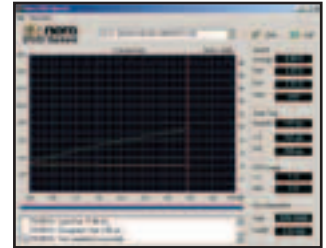


шо приспособлен к записи и воспроизведению любых компакт-дисков.

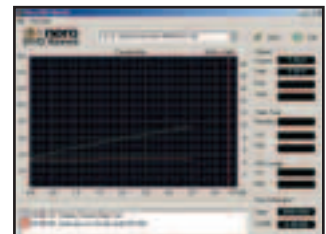
Чтение DVD

Чтение DVD проходит великолепно, имеем обещанные 8X. Всех уже утомивший «Микрокосмос» радует буйством красок и четкостью картинки.

Чтение и запись DVD+RW



Запись проходит корректно и быстро, но во время сканирования регулярно появляется небольшая ошибка. Как только DVDSpeed преодолевает поверхность, занятую «Микрокосмосом», выдает ошибку чтения, вместо того чтобы продолжить сканировать пустой 1 Gb либо остановиться. Вероятно, все дело в том, что в память «зашиита» старая про-



шивка v1.06, хотя уже давно имеется v.1.38. Однако просмотру DVD и другим операциям это совсем не мешает. Скорее, ошибка давно уже исправлена, нужно только установить новую прошивку.

Вывод

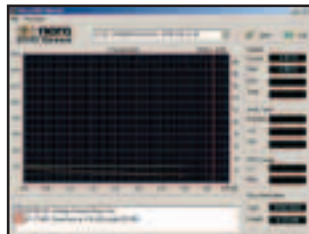
Мы бы выбрали этот привод, поскольку постоянно приходится работать с большими объемами данных: фотографии, картинки, верстка, игры. Все это занимает очень много места. Кстати верстка журнала обычно не влезает на CD-R, а вот на DVD-R уместилось бы целых два номера. И, конечно, для нас важно время, часто нужно что-то записать очень быстро. Приятно, что Ricoh MP5125A отлично работает с CD, поскольку DVD пока есть не у всех. А несущественную ошибку мы бы быстро вылечили сменой прошивки.

ИТОГИ

Мы протестировали массу параметров: от доступности треков до времени открытия лотка. Однако самые важные параметры для наглядности сведены в графики.

Средние скорости чтения плохого CD-ROM, хорошего CD-ROM и перезаписуемого CD-RW. Особо отличился Philips, который не смог прочитать CD-RW, который сам же записал. Лучшее всех Ricoh! Pioneer и Asus демонстрируют надежную работу.

На этом графике фирменный DVD с «Микрокосмосом» все приводы читают почти с одинаковой скоростью. Pioneer и Asus снижают скорость чтения записываемых дисков до 2X. Зато они поддерживают оба формата



ошибку чтения сразу после 3,5 Gb «Микрокосмоса». К сожалению, эта ошибка не помешала нам в который раз посмотреть фильм с отменным качеством.

Вывод

Pioneer DVR-104 – отличное решение для дома, так как он недорогой, поддерживает чтение обоих конкурирующих форматов записи DVD и надежно пишет DVD-RW и CD-RW. В домашних условиях медлительность можно терпеть.

RICOH MP5125A

Цена: \$420

Ricoh MP5125A отличается особой скромностью, ведь это самый тихий DVD-привод в нашем тестировании, хотя работает с немалыми скоростями. По документации он должен читать DVD со скоростью 8X, а записывать со скоростью 2.4X. CD Ricoh обещает записывать с максимальной скоростью 12X, а читать со скоростью 32X.

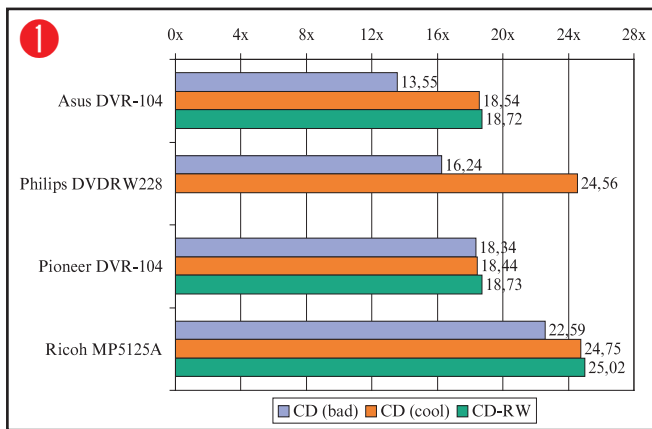
В комплектацию входят диски CD-R, CD-RW, DVD-RW, драйвера, шлейфы, винтики и программа Nero для записи дисков.



RICOH MP5125A

ЖЕЛЕЗО

ПИШУЩИЕ DVD-ПРИВОДЫ

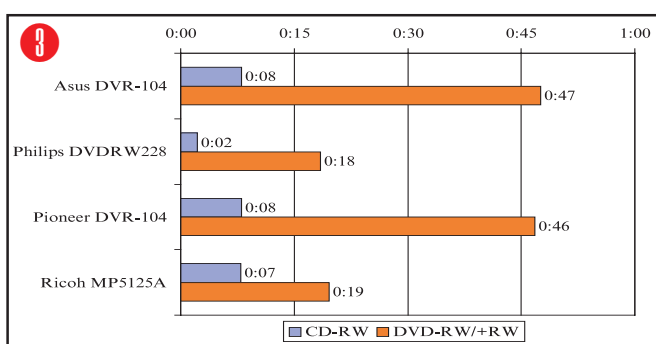
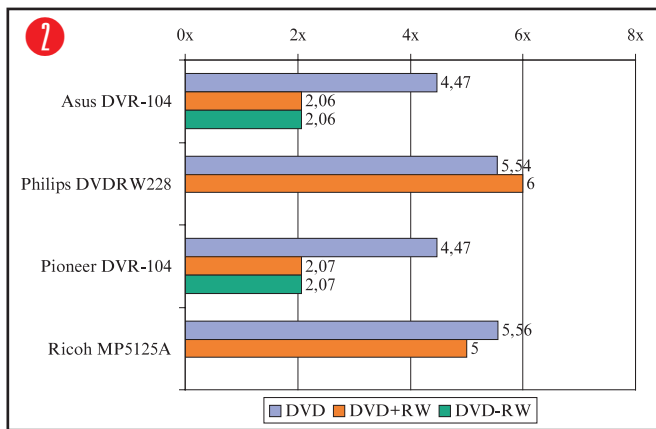


DVD, как «плюсовой», так и «минусовой». То есть если у вас такой замечательный дисковод, то вы всегда сможете прочитать диск, принесенный другом. Для домашних дисководов это большой плюс.

График 1, который показывает время, потраченное на запись CD-RW и DVD-RW.

В качестве заключения можно отметить следующее: пишущие приводы DVD хоть и достаточно дороги, но и очень удобны. В первую очередь уни-

версальностью – один привод способен читать и записывать все виды дисков. Что касается неразберихи с «плюсовым» и «минусовым» форматами, то эта проблема решается покупкой привода, работающего в обоих форматах. Либо придется мириться с этим неудобством... Но для людей, работающих с видео, эта небольшая проблема – просто досадная мелочь по сравнению с тем комфортом и теми возможностями, которые открывает формат DVD.



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

Стереосистема с объемным звучанием, включающая в себя: сабвуфер, центральный динамик, два фронтальных динамика и два задних динамика. Система имеет магнитный экран, который защищает динамики от пыли и повреждений. Система имеет компактный дизайн, который идеально подойдет для любого интерьера. Система имеет динамическое усиление низов, малое искажение, магнитный экран, выходную 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.

- 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

Банзай!

ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!



Выпуск подготовили
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
МАРИЯ СОТНИКОВА,
АРТЕМ А. ТОЛСТОБРОВ

П риставочные игры, самый что ни на есть японский мейнстрим, в нашей стране когда-то имели статус культовый или, если хотите, элитарный. Такова судьба любого мейнстрима, вырванного из привычного контекста. Однако рынок видеоигр начал формироваться и расставил все по своим местам. Законы природы и коммерции позволяют предсказать схожую судьбу для аниме и многих других проявлений японской индустрии развлечений, ведь они уже востребованы в США и Европе. Россия, находясь на стыке Востока и За-

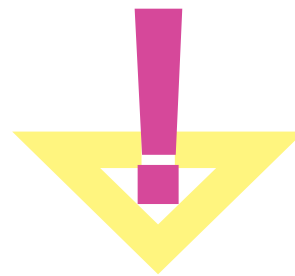
пада, имеет все шансы получить от взаимопроникновения культур максимальную выгоду.

О том, чем живет западная массовая культура, можно узнать из множества русскоязычных журналов, книг и передач. О Японии пишут мало, и чаще всего с интонациями ребенка, попавшего в магазин экзотических игрушек. Следствие — стереотипы вроде «аниме — это большие глаза и короткие юбки», фатальные для справедливой оценки непростого вида искусства.

Времена, когда аниме попадало в Россию в мизерных количествах, в мутных копиях с заезженными кассетами, ушли в прошлое. Сейчас, благодаря распространению формата DVD (и не в последнюю очередь — приставок, способных его воспроизводить), проблемы доступности и качества сменяются проблемой выбора. Помочь вам — вот дело, ради которого наша рубрика появилась на свет. Читайте обзоры, смотрите ролики на диске, и не забудьте о конкурсе: в каждом выпуске рубрики мы будем разыгрывать DVD с аниме! Банзай, друзья!

GHOST IN THE SHELL

Полнометражный фильм, режиссер Мамору Осии, 1995 г



ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD!» (<http://www.au-dvd.ru>) горят желанием отдать в хорошие руки полнометражный фильм Ghost in the Shell на DVD. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 20 ноября!

Вопрос:

Почему Мотоко Кусанаги называют «майором»?

1. Такое у нее прозвище.
2. Это ее звание.
3. Просто пиратские переводчики проверяют слово «мэр»!

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

E-mail: banzai@gameland.ru



Возьми большой грязный город, чтоб там было больше людей, собак и грязи, напусти туда спецназовцев в термооптических камуфляжах класса «Доспех», заставь их стрелять и бить машины, и расскажи, что на самом деле они почти не люди, а киборги, но это совершенно в порядке вещей. А в доказательство раздень поэпизнее самого красивого киборга, профессионального убийцу, видную сотрудницу «9-го отдела» – обворожительно циничную Мотоко Кусанаги, и ты забудешь, что где-то шепчет и твой призрак – твое сознание и, кажется, душа. Впрочем, ведь это все просто «недалекое будущее».

Для недалекого прошлого. В котором режиссер Мамору Осии (Patlabor, Tenshi no Tamago) с равным энтузиазмом проводит баллистические исследования отскакивания пуль от разных поверхностей для моделирования перестрелок и делает из богатой на черный юмор манги «Подразделение «Доспех» (Kokaku Kidoutai) свою, мрачновато-просветленную философию. Спецотдел ищет опасного хакера, взломавшего кибермозг важного чиновника, агенты мчатся по узким улицам, на ходу перезаряжая оружие, киборги сливаются с Сетью, чтобы получить информацию об объекте поиска.



Странноватые припанкованные дизайны персонажей – разных, красивых, опасных; готика давящих тяжелых домов; техничность методичных убийств, кровь, скорость, насмешки, опять кровь и – реплика: «нет ничего хуже, чем бездушная кукла, в чьих жилах течет красная кровь».

А потом киборг Мотоко идет нырять с аквалангом... Такое развлечение у нее, у киборга. И задает она дурацкие вопросы о том, где пределы человечности человека, и где желанная беспредельность его возможностей.



И снова – надрывная, прекрасная музыка, словно из древних японских хоралов (шедевр известнейшего аниме-композитора Кендзи Каваи), и видны высокие угловатые небоскребы, и медленно движутся между ними люди; гулки панорамы, за которыми не видно небес. И уже есть тот, кто назвал себя «новой формой жизни». Цель поис-

ка обнаружила сама себя. Эй, «майор» Кусанаги, так ли надо тебе узнать, кто он такой на самом деле? Рискнуть своим прекрасным телом, поиграть в популюбовь с вовсе-не-человеком? Ведь если даже в 1995 году можно было так изысканно, так потрясающе точно прорисовать мир и его героев, то в 2029 с кибертелами, продающимися по дешевке на черном рынке, с кибермозгами, дающими доступ к почти любой информации, с совершенным оружием и Сетью, которая «необозрима и безгранична», все будет прекрасно. Просто безысходно прекрасно.

Это ли не ответ на очередной вопрос, возникающий вместе с новым звеном эволюции, внешняя часть которой так старомодно изображена генеалогическим древом человечества в заброшенном музее, где разворачивается кульминация фильма – обстрелянная, обожженная, полуразрушенная и забытая картина, куда пора вписывать еще одно звено. Не последнее... Наверное.

Картина, ставшая одной из самых популярных в своем жанре, с гармоничной, очень продуманной реалистичной графикой, любимая одними за динамизм и готичную красоту киберпанк-боевика, другими – за философичность трагедии. Смотреть. Чтобы заглушить шепот призрака. Или чтобы услышать его. ■

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

ТЕЛЕСЕРИАЛ, РЕЖИССЕР КЕНДЗИ КАМИЯМА, 2002 г.



Слухи о том, что анимационный шедевр Мамору Осии получит продолжение, волновали аниме-фэндом последние лет пять – но только летом текущего года стало известно, что Production I.G действительно готовит 26-серийное телевизионное аниме под маркой GitS. Первого октября на японском канале Sky Perfect TV прошла премьера пилотного эпизода, каждую неделю в эфир выходит свежая серия.

АНИМЕ-БОНУС!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете рекламные видеоролики обеих версий Ghost in the Shell, начальную заставку сериала и отдельный MP3-файл со вступительной песней к нему, исполненной частично на русском (!) языке.



Как говорит сценарист Есиюки Сакураи, обычно в Японии между началом работ над телепроектом и трансляцией первой серии проходит три месяца – в случае же с GitS:SAC написание одного только чернового сценария заняло 5 месяцев, после чего более года велась подготовка: утрясались детали сценариев, CG-художники осваивали новые графические пакеты, на студии проводился дополнительный набор квалифицированного персонала, велось предварительное 3D-моделирование техники... Если игра для PSX, вышедшая в конце девяностых (анимацию для нее тоже готовила Production I.G), скорее следует линии оригинальной манги Масамуне Сиро (Appleseed, Dominion), то сериал решено было делать близким более серьезному по содержанию фильму Осии.

На экраны в полном составе вернулся «9-й отдел»: начальница оперативников Мотоко, гигант Бато (кстати, озвучива-



ет его Акио Оцука – японский «голос» Солида Снейка), детектив Тогуса, компьютерщица Исакава и Падзу, громила Бомба, снайпер Сайто. Плюс, разумеется, строгий, но справедливый дедушка Арамаки – основатель и бессменный руководитель всего подразделения. Пока, на основе доступных нам на момент написания материала двух серий, сложно выделить единый метасюжет: оба эпизода рассказывают вполне независимые истории. В первом члены «девятки» обнаруживают доказательства шпионской деятельности министра иностранных дел, вторая серия вертит-

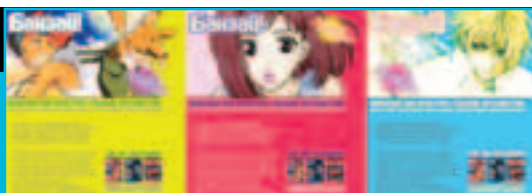
ся вокруг прототипа разумного танка, самовольно покинувшего испытательный полигон.

Масамуне Сиро активно сотрудничает с командой GitS:SAC – автор манги не только участвовал в написании сценариев, но и заново спроектировал средства передвижения отряда, обладающих простеньким ИИ боевых «жучков» – татикома. Многие из наших читателей наверняка управляли их прототипом, футукомой, в игре на



ЧТО ДАЛЬШЕ?

Анонс следующего выпуска «Банзай!» вы всегда сможете найти в Сети по адресу <http://www.banzai.otaku.ru>





PlayStation (скорее всего, за управление «жучками» можно будет сесть и в готовящейся на основе сериала игре для PS2). В GitS:SAC бросается в глаза необычно высокое для сериальной анимации качество картинки, выигрывающей от грамотного, аккуратного применения компьютерной графики (трехмерные модели техники обработаны так, что выглядят нари-



не зря мы так внимательно подошли к вопросам графики. Во-вторых, постепенно проявляющаяся сюжетная линия, с каждым эпизодом становящаяся все более захватывающей».

Коллектив «Банзай!» с нетерпением ждет дебюта GitS:SAC на DVD – японский релиз первого диска намечен на декабрь, а по неподтвержденным пока данным, Bandai Entertainment планирует параллельно выпускать сериал и в Штатах. ■



сованными вручную) – сказался опыт сотрудников, «набивших руку» на Blood: The Last Vampire.

Слово режиссеру Кендзи Камияме: «Мне кажется, аудиторию заинтересуют в нашем сериале две вещи. Во-первых, конечно, визуальная сторона –



► **ИЗДАТЕЛЬСТВО KADOKAWA SHOTEN** объявило, что манга.hack//Tasogare no Udewa Densetsu («.hack//История сумеречного браслета»), выходящая в

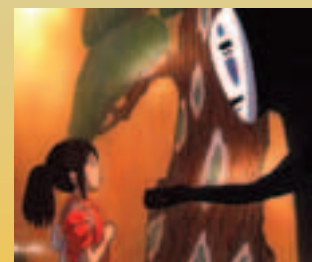


околоигровом журнале Comptiq, послужит основой для телесериала. Это уже второй аниме-сериал .hack, и его действие будет происходить в сетевом мире The World через четыре года после событий, описанных играми на PS2.

► **КАКУХИРО ОТОМО (AKIRA, MEMORIES)** наконец решил проблемы с финансированием и возобновил работу над амбициозным полнометражным аниме-фильмом Steam Boy, выход которого неоднократно отодвигался и сейчас намечен на осень-зиму 2003 года. Бюджет проекта на сегодняшний день составляет 2 млрд. иен (около \$17 млн.).

► **ПО ИНФОРМАЦИИ YANOO** со ссылкой на агентство AP, студия Warner Bros. планирует выпустить в 2003 году художественный фильм – римейк культового «Акиры». Сценаристом проекта назван британец Джеймс Робинсон, только что закончивший адаптировать для экранизации «паропанковий» комикс League of Extraordinary Gentlemen («Лига выдающихся джентльменов»).

► **ЗА ЧЕТВЕРТЫЙ УИК-ЭНД** ограниченного американского проката фильм Хаяо Миядзакки Spirited Away («Унесенная духами») заработал \$634,901, доведя предварительные сборы картины в США до \$2.66 млн. По предварительным данным, в российский кинопрокат эта трогательная сказка попадет в начале января. Напомним,



ним, что весной фильм Миядзакки получил «золотого медведя», престижнейший приз Берлинского кинофестиваля.

► **В ДЕСЯТКУ НАИБОЛЕЕ ЧАСТО ВСТРЕЧАЮЩИХСЯ СПОВ** на поисковике Lycos (<http://www.lycos.com/>) снова попали названия аниме-сериалов Dragonball и Yu-Gi-Oh.

BOOKSCREEN

Крэг Шоу Гарднер

ВИРУС ВОЛШЕБСТВА

Впервые на русском языке выходят романы Крэга Шоу Гарднера – известного мастера юмористического fantasy, чьи книги стоят в одном ряду с произведениями Спрэга де Кампа, Роберта Асприна и Терри Пратчетта. Дорога волшебника Эбензума и его ученика лежит в Город тысячи запретных удовольствий. Впрочем, скорее не лежит, а трясется от хохота, наблюдая за приключениями идущих по ней героев. За удовольствия, как известно, надо платить, а за тысячу сразу – втридорога. Но кому охота расплачиваться вперед и к тому же собственной головой. А всякие демоны, драконы и прочая придорожная нечисть без роду без племени так и норовят взять плату за проезд именно в этой круглой валюте. Да если б только это...



Заказ книг
через
Интернет:
www.ozon.ru

Издательство «Азбука» - тел. (812) 327-04-55, (095) 911-99-74 www.azbooka.ru



ДОСУГ ДЛЯ КИБЕРПАНКОВ



НАШ ЩЕДРЫЙ СПОНСОР!

Диски для обзоров предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru/>).

ВЫБОР ФЭНОВ

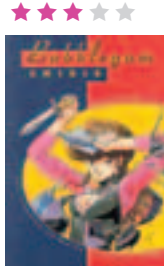
SERIAL EXPERIMENTS LAIN

Девочка получает e-mail от покончившей с собой одноклассницы. Терпя поражение в компьютерной игре, люди погибают в реальной жизни. Воздух гудит от перекачиваемых гигабайт. Everyone is connected. 13-серийный цикл о легендах сети, излюбленное аниме сисадминов, ФИДОшников и им сочувствующих (13 ТВ-серий).



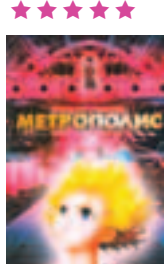
Начав сегодняшнюю подборку фильмов с Ghost in the Shell, мы решили продолжить ее мини-обзорами некоторых примечательных научно-фантастических аниме, подходящих под определение "киберпанк". Список не претендует на полноту и академическую строгость, зато все эти фильмы сравнительно легко найти в России на DVD и VHS.

BUBBLEGUM CRISIS



Все, что обычно ассоциируется с «типичным аниме» — девушки в бронекостюмах, «мехи», взрывы, киборги и диалоги о смысле жизни. Превозносимая как классика, эта шестисерийная история — по сути, адаптированное переложение «Бегущего по лезвию», однако ее продолжения — неудачный Crash, средний Токуо:2040 и достойный, но неровный A.D. Police — все-таки показали, что было скрыто под кажущейся простотой аниме-оригинала. ■

METROPOLIS



Этот «Метрополис» — не римейк «Метрополиса» 1927 года. Осаму Тедзука, рисуя в сороковых годах повесть о гипергороде и рукотворном человеческом создании, вдохновлялся лишь плакатом немецкого мегафильма. Современная экранизация этой манги — скорее фантазия о том, как снимал бы Тедзука, если бы ему было дано видение Фрица Ланга. «Праздник для глаз» с массой ушленных анахронизмов и красивых цитат, поданных от лица первоисточника. ■

ARMITAGE III



Тройка в названии фильма — не номер части, а номер «типа», к которому принадлежит главная героиня, Армитаж — поколения роботов, равных человеку... но

лишь в функциональном, а не социальном плане. Общество будущего, отравленное технологическим шовинизмом, выписано в этом мини-сериале (4 части) с подкупающей остротой и цинизмом. Действие с трудом балансирует на грани между боевиком и драмой, но лучшие сцены — о самопожертвовании и самопознании. О любви. ■

ARMITAGE: DUAL MATRIX



Бездарно перемонтированная в фильме, Armitage III (т.н. Armitage: Polymatrix) привлекла массу фэнов в США, но созданный с оглядкой на это Armitage: Dual Matrix не оправдал, увы, даже их надежд. Вместо чуть наивной «ручной» анимации — цифровой композинг, вместо сюжета — полтора часа экшна и пустых реплик. Но даже это прощало бы, не стань Наоми Армитаж бездушной куклой, растеряв обаяние своей электронной, но все же человеческой души. ■

GUNNM (BATTLE ANGEL ALITA)



Автор манги Юкито Кисиро экранизацией был крайне недоволен. Но нельзя не признать: потеряв в концептуальности, двухсерийный фильм сохранил беспокойный дух оригинала — истории девушки-киборга Галли (в американском варианте — Алиты), ищущей любовь в беспощадном, но не лишенном надежды мире. ■

Мы охотно ответим на ваши вопросы! Наш e-mail: banzai@gameland.ru



► НА ВЫСТАВКЕ ЯПОНСКОЙ КУЛЬТУРЫ, прошедшей в конце октября в стенах парижского музея современного искусства Картье, среди других



экспонатов были представлены шесть полуметровых моделей доспехов Zaku из вселенной Gundam.

► PIONEER ENTERTAINMENT ЗАПУСТИЛА веб-сайт нового OVA-сериала Fushigi Yugi Eikoden (<http://www.fushigiyugidvd.com/>), выходящего в США 12 ноября.

► ЯПОНСКАЯ КОМАНДА АНИМАТОРОВ — любителей уже полгода создает масштабный фильм Hibari, примечательным в первую очередь тем, что создается он на технологии Macromedia Flash и, очевидно, будет доступен для свободного скачивания в Интернете. Сейчас на сайте команды (http://www.st-hibari.co.jp/i_anima.htm/) любой желающий может посмотреть рекламный ролик проекта.

► ЗНАМЕНОЕ АНИМЕ ПРО ДВУХ ДЕВУШЕК-ПОЛИЦЕЙСКИХ You're Under Arrest! (Taihou Shichauzo!) неожиданно перевоплотилось в сериал с живыми актерами, демонстрирующийся в Японии на канале TV Asahi. На официальной страничке (<http://www.tv-asahi.co.jp/shichauzo/>)



поклонники оригинального аниме могут взглянуть на любимых персонажей «в реальной жизни».

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

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
 или по электронной почте:
 subscribe_si@gameland.ru
 или по факсу: 924-9694
 (с пометкой "редакционная подписка"),
 или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

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 платателя _____

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 платателя _____

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

ЗНАКИ (SIGNS)



Touchstone Pictures, 2002

Режиссер: М. Найт Шьямалан
Продюсер: М. Найт Шьямалан, Фрэнк Маршалл, Сэм Мерсер
Сценарий: М. Найт Шьямалан
В ролях: Мэл Гибсон, Хоакин Феникс, Рори Калкин, Эбигейл Бреслин

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Перед нами очередная фантазмагория мастера обмана и иллюзии М. Найта Шьямалана. Стопроцентный триллер, крепко вце-



пившись тебе в горло, уверенно держит в полуневротическом, полукomatозном состоянии без малого два часа. Хватка не ослабевает и после выхода из кинотеатра. Неколюбимыми оказались традиции «Шестого чувства» и «Неуязвимо-го». Обилие разговоров, медленных сцен, напряженных моментов и абсолютно непредсказуемый финал – все это и составляет взрывоопасную формулу этого фильма. История «Знаков» основана на нашумевших в свое время кругах иде-



альной формы, появившихся на полях в самых разных уголках планеты. Происхождение так называемых «ведьминых кругов» остается необъяснимым до сих пор. Действие фильма происходит в Пенсильвании. Бывший пастор Грэм Хесс (Мэл Гибсон), отказавшись от сана после смерти жены в автокатастрофе, становится простым фермером. Занимаясь выращиванием злаковых культур, вместе со своим братом, живущим неподалеку, Грэм воспитывает сына (Рори Калкин) и дочь (Эбигейл Бреслин). Но одним солнечным утром все изменилось. На поле фермер обнаруживает непонятные знаки, появление которых не предвещает ничего хорошего. Скептик до мозга костей, Грэм даже не подозревает, о возможном происхождении этого явления. В первую неделю новый фильм М. Найт Шьямалана возглавил американский чарт, собрав \$60.3 млн, обогнав тем самым Остина Пауэрса. Такого ажиотажа нам ждать не приходится, но, поверьте, это «знаковое» кино во всей индустрии. Истина где-то рядом, совсем рядом. ■



ULTRA
100.5FM

Лицензия РВ№ 4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР



TM RADIO ULTRA

Иллюстрация: арт-группа LAMP



Привет! Сегодня узнаю от читателей, что рубрика «Обратная связь» для некоторых является своеобразным парадным входом в контент «СИ», первоочередным чтивом. Мда... а я тут, понимаешь, на задворках журнала, в грязном халате... А на этот раз так все заявились! Даже «всем осточертевший и самый вредный Щербаков А». Присаживаетесь, обсудим актуальные проблемы.

то рубашку с длиннющими рукавами. Ладно бы просто вырядили, так рукава еще и за спиной завязали. Чтобы не пачкались, видимо. Изверги. Вот еле-еле удалось улизнуть с тихого часа в родную редакцию, чтобы набросать пару строчек. В том числе, и тебе ответить. Ой, уже пора возвращаться. Хотя и не желают меня коллеги отпускать, но надо. Иначе опять круглыми конфетами закормят. Но ничего, я еще вернусь!
Виктор Перестукин: Привет! Обойдемся без намеков. Как видишь, тенденция нарушена. Четыре полосы, две полосы, одна, две, теперь три! Надо будет – сделаем четыре, пять... Пишите!

вание выплеснуть все, что накопилось в душе и попасть на страницы давно полюбившегося мне журнала. Я хотел поблагодарить вас, что раскрыли мне глаза на игровые журналы. Первые журналы, которые я читал, были поколением журнала Game. EXE. Так или иначе, вдохновленные этим параноидальным изданием. Большого бреда я не читал в своей жизни. Не были соблюдены многие пропорции и вообще был полный кавардак. Разгорячился я, аж монитор слюной забрызгал. Потом отмою. Многовековое доверие к вам, дорогая «СТРАНА», сложилось у нас, у читателей. Каждую неделю я бегаю в магазин с надоевшим вопросом к продавцам: «Есть? Есть?». На что получал: «Через пять дней». Вот так и тянулись дни ожидания. Но вот пять дней проходили, и я с жадностью читаю все и вся в журнале. Очень интересно и живо пишутся статьи, отдельное спасибо Алексу Глаголеву, одобряю его творчество. И еще одна просьба к писателям — не терять стиль, ребята! Все отлично, в меру и не сбивает с темы. Не то, что в Game.EXE! К примеру, взять материал Алекса Глаголева в сентябрьском номере 17(122), про C-S: Zero — стильно, модно и не сбивает с темы. Теперь парочка вопросов:
 1) Дорогая редакция, кто рисует такую красоту к обратной связи?
 2) Зачем вы пытаетесь переделать журнал?

ost@tmn.ru

Виктор Перестукин: Привет! Молодец, что отметил Глаголева! Кроме писанины, Алекс еще увлекается флэш-анимацией (из того, что нам известно). Направив его хобби в игровое русло, мы получили уникальный мультсериал, отражающий события и тенденции игровой индустрии. Ищите на каждом диске «СИ».

1) Арт для рубрики делает специально для «СИ» арт-группа LAMP (<http://www.lamp.otaku.ru>). Ничего девчонки, а, Стас? Некоторые, правда, замечают: «Не стоит так откровенно изображать Виктора Перестукина». Ха. Ха. Ха.

2) Эээ... А правда, зачем? Не стоит прислушиваться к мнению читателей. Не делать новых рубрик. Убивать ненужные. Не исправлять ошибки. Я правильно понял?



ИСКРЕННЕ ВАША, ЛЕДИ ЛУН!

Здравствуй, Уважаемая редакция «Страны Игр»!

Не буду писать, о том, как же я вас сильно люблю! Просто начну с главного! Почему Назаров после выхода «Гномов» стал так зазнаваться? Ему что, надоело работать над журналом? Или же он просто счел ничтожным работу в редакции, и теперь стал зазнаваться? Если это так, то могу сказать, что он просто человечиска с высоким самолюбием!

Ой, простите, что я так сразу начала ругаться! Просто ненавижу, когда люди ставят себя выше других. Теперь об играх. Нечего сказать: Ваш журнал один из лидирующих! Молодцы! Но вот у меня к вам горячий вопрос: Почему вы никогда ничего не пишете о Final Fantasy 8? Неужели этот шедевр игровой культуры вам не понравился, что вы его игнорируете до сих пор? И еще один: Почему вы решили сделать несколько страничек в журнале, посвященных аниме? Я, конечно, не против, а наоборот — «за» ногами и руками, но все-таки?

olivialun@hotmail.ru

Виктор Перестукин: Приветствую, Леди! Опять Назаров! Нет, с самолюбием у него все в порядке. А вот со свободным временем. Халтуру среди разработчиков давить — это его хлебом не корми. А вот похвалить... Не думаю, что Слава обрадуется сообщению: «Возьмешь материал на пять полос, до послезавтра?». Это ж, сколько историй надо враз рассказать!



ВАСИЛИЙ

Добрый день, уважаемая редакция!

Ответьте мне на один очень простой вопрос. В чем провинился Назаров? Что он сделал не так? Это уже два вопроса получается, ну да ладно, смысл у них общий. Мне вспоминается некогда шедший сериал «Скорая помощь», в котором одного из хороших врачей посадили «за бумажки» после того, как обнаружили, что он заразился СПИДом. Может, Назаров тоже чем-то заболел и не может писать обзоры нормальных игр? Почему вы губите такой талант, подсовывая в его незаурядный ум такие убожеские проекты, как Bhagat Singh, Rc Daredevil и прочие Hover Ace? Назаров — ваш лучший автор, когда я читаю его статьи, я морально отдыхаю. Респект тебе, Вячеслав. Борись, не позволяй угаснуть своему таланту, впрочем, я уверен, этого не произойдет. Пиши больше! Мы, читатели «СИ», любим тебя!

P.S. Что происходит с обратной связью? Почему из месяца в месяц наблюдается нездоровая тенденция по ее стремительному уменьшению? Никакой форум ее не заменит, и не надо намеков, Виктор. Многие, кого я знаю, начинают чтение «СИ» именно с этого раздела.

Rock-dj@yandex.ru

Вячеслав Назаров: Привет! Спасибо за теплые слова, за доброту, за ласку. Взаимный респект за них. За мое здоровье не беспокойтесь — здоров я, как большой бык. Что, в общем-то, тоже неплохо. Правда, пока не получается объяснить это людям в белых халатах, которые запихнули меня в какое-то странное заведение с железными квадратиками на окнах и вырядили в какую-



ШОБОЛОВ СТАС

Доброе утро (или вечер), «Страна», ну и, конечно, Перестукин и Глаголев.

Давно я хотел вам написать, но вот я собрался с мыслями, взял сопли в кулак и настроил это письмецо. Конечно, вело меня к этому же-



DJ.GOGI ПРИВЕТ!!!

Даже не знаю, с чего начать, пожалуй, с бесконечности — с Final Fantasy, терзают зараза, красота, по-моему, скорее убьет мир, чем его спасет. Насколько в ней (в FF) все красиво и проникновенно, что не понять, пока не прикоснешься к этому сам. Ты этим живешь, ты дышишь, находишь друзей, влюбляешься, и, что

DVD- ПЛЕЙЕР БЕСПЛАТНО!



БЕСПЛАТНО!

КУПИ НА ВЫБОР 8 DVD-ДИСКОВ
СТУДИИ СТИВЕНА СПИЛБЕРГА

DREAMWORKS
HOME ENTERTAINMENT™

ПОЛУЧИ
В ПОДАРОК
DVD-ПЛЕЙЕР
Rolsen

ВОСПРОИЗВОДИТ ДИСКИ:

DVD Video-CD Audio-CD **MP3**



Заказ: (095) 795-7117, www.dvd-premier.ru

Акция проводится во всех магазинах торговой сети "СОЮЗ".

Крупнейшие магазины сети "СОЮЗ":

Всесоюзный центр музыки и кино, Ленинский пр-т, д. 11;
торговые центры "РАМСТОР";
"СОЮЗ", Старый Арбат, д. 6/2.;
ГУМ, 3-й этаж, 3-я линия;
ЦУМ, 6 этаж.



Rolsen



самое интересное, наблюдаешь, как оцепеневшее тело из другого мира все время пляшут на тебя. Сильно пугается не стоит — это ты, ну да, немного серый и облупленный, прищуренный и изнеможенный, но безумно довольный. Наслаждайся бесконечностью, она не пустая, она живет вместе с нами и по большей части в нас.

Хм, ну вот такое небольшое вступление. Хотя речь сейчас пойдет совсем не о любимых JRPG, а, как бы это не звучало странно, о файтингах (контраст, ничего, привыкайте). А именно — о незаслуженно забытой Tobal 2. Как так! Какой-то там Tekken! Ни физики, ни изящности в ударах... А эти тупые перевороты! А Tobal 2: перехват инициативы, после нескольких кувырксов можно встать на ноги (это потом слизал Soul Calibur), свободно перемещение по арене (и это в далеком 1997), выбор цвета одежды (из 16 млн. Цветов) и т. д. И все это в полном 3D. Жаль, время прошло, а эта игра так и осталась для меня лучшей. Немного вопросов:

- 1) Будет ли Tobal 3?
- 2) Когда, наконец, выйдет FF Online?

egor-k@udm.net

Александр Щербаков:

- 1) Никто не знает. Наверное, нет.
- 2) В Японии вышла еще черт знает когда. Скоро будет еще и японский PC-релиз. Когда игра выйдет на Западе (и вообще выйдет ли), сказать пока что сложно.



VLADIMIR

Srazu skazu, sto pisat ya bydy na mojet bit peronyatnom yazyke, no vseje. Pomnite zametku o (ONLINE) sluzbe Dreamcast v sentyabrskom nomere GAMELAND? Tak vot, vrode nachalos. Snachala otkluchili SERVER igri BOMB ERMAN ONLINE. Vrode on est, no igrat mi nemojem, prichoms snachala ya podymal sto eto tolko y menya takie LAGI, da vot moi zaokianskie tovarishi tozhe ne poimyt v chom delo. Nedavno i moy lubimiy server po igre POD SPEED ZONE otkluchili. Vot vam i novosti na pervyuu polosu. Mojet, proverite sto k 4emy, mojet, rano volnovatsya, a? From super POD drivera — >NEHEZIS<—

vladimir@rsm.ru

Виктор Перестукин: Великодушно простите автора послания. Письмо пришло через онлайн-службу Dreamcast. Самобытное такое

письмо! Ответить на вопрос я пригласил Wren'a. Встречайте!

Wren: Привет! Отключения начались, причем давно. По крайней мере, с играми, для которых сетевую службу содержат независимые издатели, а не сама Sega. Обычно это объясняется тем, что ими все равно никто не пользуется, что близко к истине. Я помню такую новость относительно Frame Gridе, сервера еще несколько малоизвестных проектов закрыли. Плюс Sega недавно отключила часть серверов Phantasy Star Online, освобождая ресурсы для GC- и Xbox-версий, обещает 31 декабря закрыть сервер сетевого авиасимулятора Aero Dancing. С популярными играми вроде Unreal Tournament, Ooga Booga, Quake 3: Arena пока все в порядке, но вот Alien Front Online на днях стал по-прежнему недоступен.



WOJCIECH SETLAK

Zdravstvuyte!

Kak mozjno kupit' vse izdanya Strany Igr za 2001 god? Delo v tom, shto ja pokupil Vash zhurnal v Moskve, no zhivu ja v Warszawe — a kogda moja sestra prochitala neskol'ko tekstov iz SI, ona v konce-to reshila, o tchem budet pisat' svoj tezis. Ona uchitsa na piatom godu Instituta Prikladnoj Lingvistiki Warszawskogo Universiteta, specjaliziruetsya v russkom i anglijskom jazyke i hotchet pisat' pro vlijanie anglijskoj rechi na russkij jazyk, ispolzuya kak primer jazyk igrokov, ili, kak ih zovut, gejmnerov. A v SI etogo mnogo...

wsetlak@komputerswiat.pl

Привет, Войцех! На этот раз на связи Польша. Друзья, не будем придираться к формату письма! Вопрос про старые номера «СИ» — из часто задаваемых. Как купить — это понятно. За деньги. А вот — где? Это ВОПРОС. Сами мы прошлыми номерами не торгуем. Складов не держим. Ищите в частных коллекциях. Спрашивайте на игровых форумах. В частности на нашем (www.gameland.ru). Иногда там появляются предложения о продаже подборки журналов. Сестре привет! Да, языковых заимствований много. Что делать, законодателями мод в этой области являются именно англоговорящие страны. Передай сеструхе, что она пробудила в редакции дух славянофильства, до сей поры как-то дремлющий. Еще А.Купер сокрушался, что фраза «fighting DoA с action-составляющей...» теряет принадлежность к русскому языку. Но упо-



треблять несуществующие слова файтинг и экшн... Не знаю. Вопрос активно обсуждается. Присоединяйтесь. Кому, как не нам, вводить новые адекватные термины, а?



ВАДИМ ШУБИН

Здорово, мужики из «СИ»!

Т.к. доблестный ОРМ ушел на пенсию, PS one отбросила копыта, я решил перейти на «СИ». Дабы не оказаться на задворках игровой цивилизации. Раньше я тоже покупал ваш журнал, но это было редко. В основном во время обострения моего gazy-play. А теперь еще и знакомые в «СИ» появились: Корнеев В.; Разумкин М.; и, конечно, всем осточертевший и самый вредный Щербаков А. Ну и как не читать такое издание? Кроме того, господа, этому решению предшествовали мои глубокие размышления о разных платформах и моей меж ними ориентации: чего же я хочу? Скажу откровенно — я приставочник. Играв на консолях от Dendy и заканчивая Dreamcast, я недолюбливал PC-братию. Помня мои попытки играть на клавиатуре, я PC'шников представлял себе какими-то мутантами-извращениями. Каждый кулик свое болото хвалит. И хвалил PS one, хотя и ругать ее особо не за что. Теперь передо мной встал выбор: PS2 или PC? Хорошо иметь все, но бонусов по жизни разбросано не так уж много. Если сравнить игры, которые были выпущены на PC и PS one (NFS, Tomb Raider, RE, Driver, MGS), то графика на PC все равно лучше. Конечно, на PC нет файтингов и мало RPG. Но я от этого не страдаю. Поэтому я определился: покупаю PC. На PC можно практически все — и работать, и творить, и в инете ползать, и DVD посмотреть и проиграть нехило. Купить PC дороже, чем PS2. Зато какие огромные преимущества. И даже смена платформы тебя уже не колбасит. PC, он будет всегда. А средняя жизнь приставки примерно пять лет. Потом опять надо морочить голову извечным русским вопросом: что делать? Даже учитывая, что PC надо модернизировать время от времени. Это по плечу всем и особых трудностей вызвать не должно. Сейчас у меня PC нет, но я могу им пользоваться на работе. Вот взял я диск, прилагаемый к журналу 12(122) и сразу радости полные штаны. Круче всякой клеветы. Чего только стоит ролик Resident Evil 0! Игра очень мрачная и графика лучше, чем в Code: Veronica. The Thing — стопудовый хит. Темновато местами. Но играшка стоящая. Могу поспорить, что версия на PC будет лучше, чем на PS2. Заканчивая свой треп, скажу только одно: очень жаль, что так поздно понял, что надо покупать изначально, а не страдать фигней, мечтая о PS2.

г. Ростов-на-Дону

Александр Щербаков: Привет, Вадим! Приятно видеть на страницах «СИ» активистов «Official PlayStation Россия». Вадим ведь один из самых известных писемописцев времен ОРМ, если кто не в курсе.

А теперь я буду говорить о PC и приставках. Вадим, ты не прав. Для нас главное — игры, а не платформы. А потому не имеет смысла сравнивать PC и PS2, да еще и говорить, что PC круче в силу своей многофункциональности. Да, возможностей у него побольше, но он предназначен сразу для кучи

разнообразных вещей. И для игр только так, через запятую. Приставки же как раз делают упор на максимально комфортное времяпрепровождение за любимой игрой. Да и сами игры там несколько другие.

Ну а по поводу денег... PS2 стоит \$250. Приставка полноценно проживет еще несколько лет. А PC нужно делать апгрейд, как минимум, раз в два года. Если только не собираешься его использовать исключительно как печатную машинку, а хочешь еще и поиграть во что-нибудь современное. А апгрейд будет съедать ничуть не меньше деньги, чем покупка новой консоли. Такой вот расклад.

Виктор Перестукин: Привет, Вадим! Не буду спорить, а посоветую посмотреть наш флэш-ролик на диске, посвященный как раз обсуждаемой «вечной теме». Все в сад!



СТЕПАН КАЙМАНОВ

Привет, «Страна»! Читаю вас с первых номеров. За последнее время вы сильно изменились. Больше всего понравилось увеличение объема полоски новостей. В последнем номере под новости отдано целых восемь страниц — это cool! Недавно купил последний во всех смыслах номер Official PlayStation из которого узнал, что осенью состоится официальная презентация PlayStation 2 в России. Хотя сейчас я отношусь к PC-игрокам, но собираюсь в скором времени купить PS2. В связи с чем у меня возник к вам ряд вопросов:

- 1) Подешевеет ли данная платформа в России в связи с событиями осенью?
- 2) Будут ли DVD диски на приставку стоить дешевле (скажем, по 20-25\$)? Ведь, например, локализованная версия MediEvil от «Софт Клаба» на первую «соньку» стоит всего 10 зеленых, тогда как цена английской версии в три раза больше.
- 3) Будет ли «Софт Клаб» заниматься локализацией игр на PS2?

mailto:kaymanov@khakasnet.ru

Виктор Перестукин: Привет! Божь я тебя расстрою, по мнению Михаила Разумкина, рассчитывать на удешевление PS2 не стоит.

- 2) Это может быть. Скорее всего.
- 3) Да, конечно. Пример — Primal.



DEMIFANG

Ядерный привет из армии! Или вы думаете, что в российской армии ваш журнал не читают? По крайней мере, у нас в части — читают! Сразу хочу высказать мнение по поводу изменений. Зашибись! И от номера к номеру все круче. У нас в части можно и на штабном компе в какой-нибудь Sudden Strike порубиться. Все-таки военные игры — вещь! А уж когда в казарме PS one появилась, так вообще не выключается. Днем командир роты долбится, а по ночам «дедушки» собираются, и друг друга в Tekken 3 мутузят. А знаете, как приятно в Tekken морду командиру роты набить? В общем, такую службу как у нас всем геймерам желаю! Которых этой осенью в армию загребут как харвестер тибериум. Кстати, иногда в роту иногда приносят видео-

кассеты с записью игр PS2! Это вообще вход только по флаерам!

г. Калуга-17

Виктор Перестукин: Здравия желаю! Письмо пришло в последний момент, еле успели записать в номер. Но весточка из армии — это ж святое. Жаль ты не написал, как игры влияют на так называемые «неуставные отношения». Судя по твоим положительным отзывам — у вас все порядке, раз командир позволяет себя можно лупцевать, пускай и в Tekken 3. А ведь это поразительно! Вот оно решение многовековой проблемы. Дашь каждой воинчасти по консоли!



БАХУРИН ИЛЬЯ

Здравствуй.

Во-первых, никаких представлений.

Во-вторых, только критика. Итак, начнем. О дизайне. Из всего журнала мне нравится внешний вид рубрик «новости», on-line, «железо», «обратная связь». Все остальное... Я не понимаю, зачем нужно вставлять текст в рамочки? Когда вы закончите печатать черным по белому?

О журнале. Вы объединили два журнала: ОРМ и «СИ». А толку? Как было больше половины статей про PC, так и осталось. Мне очень интересно, почему? Вы еще хотите сделать рубрику «японского молевания»? Хотите вернуть в журнал «прохождения»? Не дай бог, они займут столько места, сколько занимали в журнале конца 1999 — начала 2000 года!

Про игры. Я узнал со стула, когда увидел оценку «Мафии!» этой игре максимум надо ставить 8.0 баллов. Никак не 9.5. Игра года?! Это обыкновенная интересная, с проработанным сюжетом игра. Не более! Тов. Перестукин прочитайте статью еще раз и скажите, что там такого написали, за что можно ставить 9.5 баллов?

Все я закончил.

г. Красноармейск

Виктор Перестукин: Илья, PC-обзоры не могут занимать меньше половины. Пока эта платформа в России самая распространенная и популярная, не видать нам толстых ультраприставочных массовых изданий. Оставшиеся у разбитого корыта после закрытия ОРМ — все к нам! Увеличим мы присутствие приставок, обязательно увеличим. Мы сами этого желаем.

Про «Мафию». Лучшая PC-игра этого года, по мнению «СИ». Несогласные цементируется в тапках и сбрасываются с Крымского моста.

Алик Вайнер (арт-директор): Никаких представлений и никакой пощады. Во-первых, перечисленные вами рубрики, пожалуй, кроме, «новостей», самые скучные в плане дизайна разделы. Так что мои соболезнования вашему вкусу. Во-вторых, что касается рамочек, тут вы ввели меня в недоумение. Если вы имеете в виду рамочки, обрамляющие картины в Третьяковке, то в журнале их нет. А белым по черному мы печатаем, потому что есть такое понятие как «выворотка», и она мне нравится. Я король сложночитаемых материалов! (Не увлекайся, король! — прим. ред.)

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

Демо-версии:

FIFA Football 2003
Robin Hood: The Legend of Sherwood
The Need For Speed: Hot Pursuit 2

Бонусы:

Aliens vs Predator 2 – карта Ivans_Missions.
Counter-Strike – набор Fusion Pack 8.0.
Ghost Recon – модификация «Спецгруппа Вымпел».
Half-Life – модификация Dragonball Z.
Medal of Honor – модификация Bishop`s Sounds.
«Казачи. Последний довод королей» – новая кампания «Враг короны».
«Страна Игр» – новый флэш-мультик на «вечную тему!» Не пропустите!

Примочки:

Max Payne – демо-версия тотальной конверсии Blade Runner: Evolution.

Музыка:

Избранные треки из серии игр NOLF и Hitman.

Патчи:

America`s Army Operations – патч с новыми картами.
Grand Theft Auto III – официальный патч от компании «Бука», русифицирующий игру.
Heroes of Might & Magic IV – патч для английской версии игры от компании «Бука».
WarCraft III – патч, улучшающий взаимодействие с компьютерными игроками-союзниками.
«Казачи. Снова война» – патч, исправляющий некоторые ошибки, связанные с производительностью компьютера и саундтреком.

Софт:

AVP Lite – Эксклюзивная версия «Антивируса Касперского»!
BS Player – программа для просмотра видео с множеством настроек.
Hot Keyboard Free – утилита для быстрого доступа к любому действию в Windows.
ICQ Lite – облегченная версия известнейшего интернет-пейджера.
Intel Indeo – кодек, необходимый для воспроизведения некоторых видеороликов.
mIRC – один из лучших клиентов для сетей IRC.
Quick Time 6 – кодек, необходимый для грамотного восприятия некоторых видеофайлов с компакт «CD».
Punto Switcher – программа для автоматического переключения раскладки.
The Bat! – лучший клиент для управления почтой.
The Bat! International Pack – русификатор программы The Bat!
WinAmp 3 – последняя версия знаменитого проигрывателя аудио-файлов.
Windows Commander – одна из лучших файловых оболочек для Windows.

Видео:

Hitman 2: Silent Assassin – запрещенный к показу на TV видеоролик.
Kingdom Hearts – рекламный трейлер англоязычной версии игры.
Mortal Kombat: Deadly Alliance – новый рекламный ролик с огромным количеством врезок из геймплея.
Primal – рекламный трейлер одной из самых красивых игр на PS2.
Rocky – отличный трейлер геймплея новой игры по известному фильму.
Postal 2 – ролик из игрового процесса скандальной игры.
Splinter Cell – рекламный трейлер самой инновационной игры этой осени.
Ikargua – видео игрового процесса последнего шутера на Dreamcast.
Ghost in the Shell – рекламный трейлер полнометражного фильма.
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – рекламный трейлер сериала.
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – вступительный ролик.

Галерея:

Картинки к рубрике «Банзай!»
Новейшие обои и скриншоты из игр.



The Need For Speed: Hot Pursuit 2

Серия NFS знакома всем и каждому. Hot Pursuit 2 – достойное продолжение оригинальной игры, в чем вы сами сможете убедиться, установив демо-версию с нашего компактa.



Robin Hood: The Legend of Sherwood

Компания Spellbound, создатели тактической стратегии Desperados, приготовили для поклонников этого простого жанра очередную подарок: игру про легендарного Робин Гуда. Знакомые с детства персонажи, тактические приемы в лучших традициях – все это у нас на диске.



FIFA Football 2003

Самый ожидаемый симулятор футбола наконец-то появился в продаже. Если вы еще не успели купить эту замечательную игру, то вам остается только поспешить на зуб вкусную демо-версию игры, включающую в себя один пятиминутный матч.



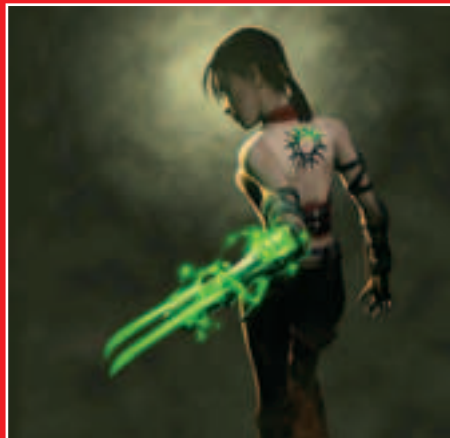
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 19 ноября!./

«Корсары 2» – предреализный материал, собравший всю информацию о морском авантюрном хите напрямую из трюмов большого корабля «Акеллы». Сколько, говорите, приходится человек на сундук мертвеца?

Прохождения двух ярчайших осенних блокбастеров – No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way и Hitman 2: Silent Assassin. Только самые полезные советы и самые интересные секреты.

На обложке – Primal, первая официальная российская



локализация для PlayStation 2, на удивление взрослая игра от создателей Medieval.

«Глаз Дракона» – узнайте о самой яркой фэнтезийной игре первыми! Эксклюзивный обзор с пылу с жару только для читателей «СИ».

Купер о Купере – обзор Sly Cooper от Валерия Корнеева. Вы можете представить себе пародию на Metal Gear Solid с енотом в главной роли?

Хай-тек из «Железной лаборатории» – тестирование AGP-видеокарт в трех категориях: бюджетные, средние и топовые модели. Самые свежие чипсеты: GeForce4 Ti 4600, Xabre 400, Radeon 9000 Pro, Radeon 9700 Pro и многие другие!

Демо-версии:

GFA Football 2003
Robin Hood: The Legend of Sherwood
The Need For Speed: Hot Pursuit 2

Бонусы:

Aliens vs Predator 2 – карта Ivan Mission
Counter-Strike – набор
Fusion Pack 8.0
Ghost Recon – мод
«Спецрулпа Вымпел»

Примочки:

Max Payne – мод
Blade Runner: Evolution

Патчи:

America's Army Operations
Grand Theft Auto III
Heroes of Might & Magic IV
WarCraft III
«Казак. Снова война»

Софт:

AVP Lite
BS Player
Hot Keyboard Free
ICQ Lite
Intel Indeo
mIRC
Quick Time 6
Punto Switcher

The Bati
WinAmp 3
Windows Commander
Компьютер
Картинки к рубрике «Банзай!»
Новейшие обои и скриншоты из игр

Галерея:

Рекомендуемые системные требования:
PII 300, 64 МВ РАМ, 8x CD-ROM

СОДЕРЖАНИЕ #21 (126)



НОВЫЙ

СЛЫШИШЬ ГОРОД – СЛЫШИШЬ MAXIMUM



MAXIMUM
103.7 FM

РИТМ БОЛЬШОГО ГОРОДА

**С 1 СЕНТЯБРЯ
ПО 31 НОЯБРЯ
ПРОИЗВОДИТСЯ
ПОДПИСКА
НА 2003 ГОД
И 1-Е ПОЛУГОДИЕ**

ПОДПИСКА



Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по «Объединенному каталогу 2003» («Зеленый каталог»), в странах СНГ по «Каталогу российских газет и журналов».

**СТРАНА
ИГР**

Подписной индекс на год:

«Страна Игр» 93588

«Страна Игр»+CD 26153

Подписной индекс на полугодие:

«Страна Игр» 88767

«Страна Игр»+CD 86167

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

 **LG**
Digitally yours

FLATRON® 
freedom of mind

Посмотри на мир с нами



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

г. Москва: Атлант Комьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкастрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; ИВКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКОИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г. Воронеж: Сони (0732) 733-222, 742-148; **г. Тюмень:** ИФЗКС-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

FORGOTTEN REALMS ICEWIND DALE™



ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Все права защищены. The BioWare Infinity Engine © 1998-2002 BioWare Corp. Все права защищены. Icewind Dale, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, эмблема FORGOTTEN REALMS, D&D, эмблема Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast и эмблема Wizards of the Coast являются охраняемыми товарными знаками Wizards of the Coast, Inc., подразделения Hasbro, Inc., и используются компанией Interplay по лицензии Infogrames Interactive, Inc. Black Isle Studios и эмблема Black Isle Studios являются охраняемыми товарными знаками Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine и эмблема BioWare являются охраняемыми товарными знаками BioWare Corp. Исключительное право на распространение и лицензия принадлежат Interplay Entertainment Corp. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительное право на распространение принадлежит Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin является охраняемым товарным знаком Virgin Enterprises Ltd. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © 2002 АОЗТ «1С». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

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

- | | | | | | |
|---|--|--|---|--|---|
| <p>Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»; 4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»; Зеленоград, корп. 1106Е; Смоленск, 24-я; Б.Ордынка, 19, стр. 2; «Горбушкин двор» место С2-261,262; Кузюковский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кузювском»; Ярьевская 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»; Срепетка ул., д. 26/2/1, Девя переулочек, «Вобис на Срепетке»; Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»; Марксистская, 9; Бол. Якиманка, 26, «Дом игршки»; Русоводская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»; 3-ий Добрянский пер., 3/5, корп. 1; Ленинский проспект д. 62/1, «Кинообитатели»; Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий; Новая Басманная, 31, стр. 1, Савеловский ВКЦ B27; Ивана 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, «Мультит»; ул. Большая Семёновская, д.28, «Мультит»; ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мультит»; Люблинская, д. 171, «Мультит»; Каширская шоссе, д.20, стр. 1, «Книжный магазин Ангелика»; 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;</p> | <p>Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»; Мясницкая ул. д. 17; Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета); Савеловский ВКЦ B13; Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, B21; Осенний б-р, 7, корп. 2; Земляной Вал д. 2/50, «Столица»; ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»; Ленинский проспект, 89; Зеленоград, корп. 430, стр. 1 Альметьевск ул. Ленина, 25 Армавир ул. Мира, 47 Брянск ул. Савушкина, 43, оф. 221; ул. Савушкина, 51; ул. Савушкина, 46 «Детский мир»; ул. Кирова, 7, «LVM» Барнаул ул. Деловая, 7; ул. Ким, 16 Брянск пр-т Ленина, 31 Великий Новгород Григоровское 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 Бийск 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. Каленикова, 6 Вологда ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»</p> | <p>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. Зарюбин, 35 Казань ул. Баумана, 68; Сибирский тракт, 20 Калининград пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47; ул. Ленина, 61 Коммеров ул. Туручовского, 22 «а-102» Киев ул. Терещенковская, 13; ул. О.Теллиги, 8 Киров ул. Московская, 12 Кострома Красные ряды, 5 «Детский мир» Красноярск станция Пашанно Краснодар ул. Стародубовская, 118, оф.212, «Софт»; ул. Красная, 43, «Дом книги»;</p> | <p>пр-т Чкалов, 17/4 Красноярск ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр» Лангас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан» Липецк ул. Первомайская, д.78; ул. Коммуналов, 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 «Росси», мпр. 2, д. 23 Нижевартовск ул. Кузоваткина, 17П Н.Новгород ул. Большая Погосовская, 66; ул. Большая Погосовская, 74; ул. Маслякова, д.5, оф.7; ул. Гордеевская, 97; ул. Карла Маркса, 32; ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для Бюджетера» ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор» Новосибирск ул.Советов, 68/36; ул.Энгельса-66 Новосибирск Красный пр-т, 157/1; ул. Вербинная, 4, оф. 311 Ноябрьск ул.Киевская, 8, маг. «Мегабайт»; УТДС-121 Октябрьский пр.Ленина, 26 Омск ул. Красный Путь, 9 Орск ул. Володарского, 20</p> | <p>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 Рязань 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 Гэндальфа» Самара ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.; ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2 С.-Петербург Литовский пр-т., 1, оф. 304; Камышовостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «СКОД»; Нарвская пл., 3, маг. «Акс»; Невский пр-т, 28, СПб Дом Книги»; ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж; Измайловский пр-т, 2 маг. «Микробит»; Камышовостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «СКОД»; ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКОД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 63, «Компьютерный Мир»; пр. Саваы, 5, маг. «MagCom»; пр. Просвещения, 36/141, маг. «MagCom»; ул. Народная, 16, маг. «MagCom»; пр. Большевиков, 3, маг. «MagCom»; Левадский пр., 12; Литовский, 78; Литовский пр-т., 72, «РентКом»</p> | <p>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-Камингорск 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 Щелково 1-ый Советский пер. 2 Электросталь пр. Ленина, КЦ «Октябрь»; Фрилевские ш., 50; Юбилейный ул. Тихомирова, 1 Южно-Сахалинск ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» Якутск ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»; ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»; Орловкинидзе, 20, маг. «Матрица»; пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум» Ярославль ул. Кирова, 11 Интернет-магазины www.ozon.ru www.bolero.ru</p> |
|---|--|--|---|--|---|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солоняк, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинский, 36
Юниверс Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1; Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2 ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1; ГИМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3
Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМОТОР» Ярьевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всёСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
 ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.



No One Lives Forever 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY™

СТРАНА ИГР



SIERRA™

Unreal TOURNAMENT 2003



СТРАНА
ИГР